ROZDZIAŁ PIERWSZY 5
Część 1 Wprowadzenie 5
ROZDZIAŁ DRUGI 6
Część 1 Opisy Współczynników 6
ROZDZIAŁ TRZECI 8
Część 1 Magia 8
ROZDZIAŁ CZWARTY 9
Część 1 Opis Świata 9
Część 2 Historia Orchii 9
Część 3 Legenda Kryształów Czasu 10
Część 4 Kalendarz Orchii 10
Część 5 Czas 10
ROZDZIAŁ PIĄTY 12
Część 1 Współczynniki Podstawowe 12
Część 2 Współczynniki Pomocnicze 16
ROZDZIAŁ SZÓSTY 18
Część 1 Opisy Szczegółowe Ras 18
ROZDZIAŁ SIÓDMY 22
Część 1 Kostki 22
ROZDZIAŁ ÓSMY 23
Część 1 Losowanie Postaci 23
Punkt 1 Losowanie Współczynników - Procedura i Tabele 23
Punkt 2 Wybór Rasy 23
Punkt 3 Losowanie Wzrostu, Wagi i Wieku 23
Punkt 4 Wybór funkcji 24
Punkt 5 Losowanie Postaci 24
Punkt 6 Przyrosty Współczynników Zależne od Wyuczonej Funkcji 26
Punkt 7 Losowanie Odporności 27
Część 2 Zdolności Nadnaturalne – Nadprzyrodzone 28
Część 3 Zdolności Nienaturalne - Ułomności 31
ROZDZIAŁ DZIEWIĄTY 34
Część 1 Charakter Postaci i Jego Wybór 34
ROZDZIAŁ DZIESIĄTY 36
Część 1 Pochodzenie 36
Część 2 Urodzenie 36
Punkt 1 Tytuły (El, Tan, Książę) 37
Część 3 Majątek Początkowy 37
Część 4 Losowanie Miejsca Pochodzenia 37
Część 5 Losowanie Zawodów 38
Punkt 1 Lista Zawodów dla Klas Niższych 38
Punkt 2 Lista Zawodów dla Klas Średnich 40
Punkt 3 Lista Zawodów dla Klas Wyższych 42
Część 6 Wybór Bóstwa 44
Część 7 Modlitwa 45
Część 8 Bogowie Orkusa 46
Punkt 1 DAGONIN BIAŁY 46
Punkt 2 ASTERIUSZ WIELKI (z synem Gorlamem Walecznym) 46
Punkt 3 REPTILLION WIELKI 46
Punkt 4 ORIAK 47
Punkt 5 KATAN 47
Punkt 6 SET 47
Punkt 7 GRAAM 48

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Punkt 8 ARIANNA ... 48
Punkt 9 SHARAMI ... 48
Punkt 10 GOTAM-GOR ... 49
Punkt 11 BELL ... 49
Punkt 12 MORGHLITH ... 50
Punkt 13 KAS-HANDIL ... 50
Punkt 14 PIAN ... 50
Punkt 15 BORGON CIEMNY (z żoną ARANTĄ) ... 51
Punkt 16 GOTHMED ... 51
Punkt 17 HASAR-GRUN (Chaos) ... 51
Punkt 18 NATA-KRANTA (występuje jako siostry syjamskie) ... 52

ROZDZIAŁ JEDENASTY ... 53

Część 1 Autorytet, Doświadczenie i Poziomy ... 53
Część 2 Przyznawanie Doświadczenia ... 53
Część 3 Obliczanie Doświadczenia ... 54
Część 4 Szkolenia na Poziomy Doświadczenia ... 55

ROZDZIAŁ DWUNASTY ... 56

Część 1 Warunki Rzucania Czarów. ... 56
Część 2 Rzucanie Czarów ... 56
Część 3 Czary autorytatywne ... 57
Punkt 1 Nauka i Rzucanie Czarów Autorytatywnych. ... 57
Punkt 2 Rzucanie Czarów z Magicznych Pergaminów. ... 57
Punkt 3 Rzucanie Czarów z Ksiąg. ... 57
Punkt 4 Kleryczne Rzucanie Czarów z Pamięci ... 57
Część 4 Krytyczne Przypadki Rzucenia Czarów ... 57
Część 5 Schemat Robienia Mikstur Magicznych ... 58
Część 6 Schemat Robienia Wywarów z Ziół ... 59

ROZDZIAŁ TRZYNASTY ... 61

Część 1 Biegłości w Broniach ... 61
Część 2 Biegłości (opis szczegółowy). ... 61
Część 3 Trafienie ... 62
Część 4 Rodzaje Specjalizacji w Broni ... 63
Część 5 Inne Szkolenia Biegłościowe ... 63
Część 6 Szkolenia w Posługiwaniu się Tarczą ... 64
Część 7 Trafienia Krytyczne ... 64
Część 8 Walka ... 67

ROZDZIAŁ CZTERNASTY ... 70

Część 1 Używane Bronie ... 70
Część 2 Opis Parametrów Charakteryzujących Broń ... 70
Punkt 1 BICZE ... 72
Punkt 2 CEPY ... 72
Punkt 3 DZIDY ... 73
Punkt 4 GŁAZY I KAMIENIE ... 73
Punkt 5 GWIAZDKI ... 73
Punkt 6 HALABARDY ... 73
Punkt 7 HARPUNY ... 74
Punkt 8 KOPIE ... 74
Punkt 9 LANCE ... 74
Punkt 10 KOSA ... 74
Punkt 11 KUSZE CIĘŻKIE ... 74
Punkt 12 KUSZE TYPOWE ... 74
Punkt 13 ŁAŃCUCHY ... 75
Punkt 14 ŁUKI PROSTE ... 75
Punkt 15 ŁUKI REFLEKSYJNE ... 75
Punkt 16 MACZUGI ... 76
Punkt 17 MIECZE CIĘŻKIE ... 76
Punkt 18 MIECZE LŻEJSZE ... 76

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Punkt 19 MŁOTY ... 76
Punkt 20 NOŻE ... 77
Punkt 21 OSKARDY ... 77
Punkt 22 OSZCZEP ... 77
Punkt 23 PAŁY ... 77
Punkt 24 PIKI I PARTYZANA ... 77
Punkt 25 PROCE ... 78
Punkt 26 PÓŁTALERZE ... 78
Punkt 27 RAPIERY I SZPADY ... 78
Punkt 28 SIECI ... 78
Punkt 29 SIERP ... 79
Punkt 30 SZABLE ... 79
Punkt 31 SZLAPARY (SZABLE PŁASKIE FALISTE) ... 79
Punkt 32 SZTYLETY ... 80
Punkt 33 TOPOROMIECZE ... 80
Punkt 34 TOPORY OBUSIECZNE ... 80
Punkt 35 TOPORY KOLISTE ... 80
Punkt 36 TOPORY TYPOWE I SIEKIERY BOJOWE ... 80
Punkt 37 TRÓJZĘBY I WIDŁY ... 81
Punkt 38 TARSARY (PŁASKOMIECZE) ... 81
Punkt 39 STYLE WALKI WRĘCZ ... 82
Punkt 40 WŁÓCZNIE ... 82

ROZDZIAŁ PIĘTNASTY ... 83

Część 1 Opis Parametrów Charakteryzujących Zbroję ... 83
Część 2 Schemat Wyprawiania Skór Zwierzęcych: ... 86
Część 3 Schemat Wyprawiania Skór Smoczych ... 86
Część 4 Tarcze ... 86
Część 5 Składniki Zbroi ... 87
Część 6 Rydwany ... 88
Część 7 Zbroje końskie ... 88
Część 8 Monety, Życie i Ekwipunek Podróżny ... 88

ROZDZIAŁ SZESNASTY ... 91

Część 1 Kasta Żołnierska ... 91
Punkt 1 WOJOWNIK ... 91
Punkt 2 ŁOWCA ... 92
Punkt 3 GWARDZISTA ... 94
Punkt 4 BARBARZYŃCA ... 96
Część 2 Kasta Rycerska ... 98
Punkt 1 RYCERZ ... 98
Punkt 2 PALADYN ... 100
Punkt 3 CZARNY RYCERZ ... 102
Punkt 4 TEMPLARIUSZ ... 104
Część 3 Kasta Czarodziejska ... 107
Punkt 1 MAG ... 107
Punkt 2 CZARNOKSIĘŻNIK ... 109
Punkt 3 ILUZJONISTA ... 111
Punkt 4 ALCHEMIK ... 113
Część 4 Kasta Kleryczna ... 116
Punkt 1 KAPŁAN ... 116
Punkt 2 DRUID ... 118
Punkt 3 ASTROLOG ... 120
Punkt 4 PÓŁBÓG ... 122
Punkt 5 MNICH ... 125
Część 5 Kasta Złodziejska ... 130
Punkt 1 ZŁODZIEJ ... 130
Punkt 2 ZABÓJCA ... 131
Punkt 3 KUPIEC ... 133

ROZDZIAŁ SIEDEMNASTY ... 136

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Część 1 Losowanie Skarbów ... 136
Punkt 1 Losowanie pomocnicze ... 137
Część 2 Losowanie Magicznych Przedmiotów w Skarbie typu "A" ... 137
Punkt 1 Monety ... 137
Punkt 2 Magiczne Monety - szansa w skarbie "A" 1-75 % ... 138
Punkt 3 Drogocenne kamienie ... 138
Punkt 4 Magiczne Drogocenne Kamienie - szansa w skarbie "A" 76-100 % ... 139
Część 3 Losowanie Magicznych Przedmiotów w Skarbie typu "B" ... 140
Punkt 1 Biżuteria - szansa w skarbie "B" 1-75 % ... 140
Punkt 2 Losowanie Biżuterii Magicznej ... 140
Punkt 3 Drogocenne Szaty szansa w skarbie "B" 76-100 % ... 144
Punkt 4 Losowanie Drogocennych Szat ... 144
Część 4 Losowanie Magicznych Przedmiotów w Skarbie typu "C" ... 146
Punkt 1 Dzieła Sztuki ... 146
Punkt 2 Magiczne Dzieła Sztuki ... 147
Część 5 Losowanie Magicznych Przedmiotów w Skarbie typu "D" ... 150
Punkt 1 Bronie ... 150
Punkt 2 Zbroje ... 151
Punkt 3 Tarcze ... 151
Punkt 4 Składniki Zbroi ... 152
Część 6 Bronie Specjalistyczne ... 152
Część 7 Bronie Ekstremalnie Magiczne – Artefaktyczne ... 152
Część 8 Artefaktyczne Miecze Ewidentności ... 153
Punkt 1 Miecze Dobra ... 153
Punkt 2 Miecze Neutralności ... 154
Punkt 3 Miecze Złe ... 155
Część 9 Zbroje Specjalistyczne ... 156
Część 10 Tarcze Specjalistyczne ... 157
Część 11 Losowanie Magicznych Przedmiotów w Skarbie typu "E" ... 158
Punkt 1 Magiczne Księgi szansa w skarbie "E" 1-75 % ... 158
Punkt 2 Magiczne Pergaminy szansa w skarbie "E" 76-100 % ... 158
Część 12 Księgi Wiedzy ... 159
Część 13 Księgi Artefaktyczne ... 160
Część 14 Losowanie Magicznych Przedmiotów w Skarbie typu "F" ... 160
Punkt 1 Mikstury szansa w skarbie "F" 1-75 % ... 160
Punkt 2 Inne przedmioty szansa w skarbie "F" 76-100 % ... 161

ROZDZIAŁ OSIEMNASTY ... 162

Część 1 Rzadkie Szkolenia ... 162
Część 2 Kardż ... 162
Część 3 Masaur ... 163
Część 4 Asaur ... 164
Część 5 Bractwabroni ... 164
Część 6 Gladiator ... 165
Część 7 Odpornościowiec ... 166
Część 8 Akrobata (Szkoła Akrobatów) ... 167
Część 9 Zwiadowca ... 167
Część 10 Teoretyk ... 168
Część 11 Dyplomata ... 169
Część 12 Umiejscowienia szkoleń ... 169

ROZDZIAŁ DZIEWIĘTNASTY ... 171

Część 1 Czary - objaśnienia ... 171
Część 2 Spis czarów ... 171

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Rozdział Pierwszy

Część 1 Wprowadzenie

Gra, którą tu prezentuję, należy do gatunku gier zespołowych, w których gracz wciela się w wybraną przez siebie postać, decyduje czym się ma ona zajmować (wybiera jej funkcję) oraz losuje jej współczynniki. Po dokonaniu wyboru, gracz prowadzi ją przez pełen tajemnic, potworów, skarbów - i czego jeszcze dusza zapragnie - świat fantasy. Tu według scenariusza napisanego przez Mistrza Gry możesz dokonywać czynów szlachetnych lub podłych (zależnie od wybranego charakteru) i tworzyć swoje drugie życie. W grach tych potrzeba minimum dwóch osób, przy czym najlepiej gra się w grupkach liczących 4 – 7 graczy. Jedną z nich jest zawsze opisujący świat narrator, nazywany Mistrzem Gry (w skrócie MG). Osoba ta w praktyce nie tylko opisuje sytuacje, ale decyduje też o zachowani u wszystkich istot w grze (oczywiście poza postaciami reprezentującymi graczy) oraz o wszystkich rzeczach, które mogą się wydarzyć, pozostali gracze prowadzą wybraną przez siebie postać, utożsamiając się z nią.

Ze względu na naturalne skłonności do poszukiwania skarbów, przygód, czy wyjaśniania tajemnic, postacie, które reprezentują określa się mianem *AWANTURNIKÓW*. Powołanie do tworzenia przyszłości w oparciu o powyższe kategorie czyni ich życie pełnym niespodzianek, niebezpieczeństw i chwały. Gdy znajdą się chętni do gry, należy znaleźć kilka godzin wolnego czasu, aby spotkać się na tzw. *SESJI*. W jej trakcie po określeniu postaci przy pomocy znajdujących się dalej w tym podręczniku opisów i tabelek MG rozpoczyna grę. Opisuje świat w którym urodziły się postacie prowadzone przez graczy (Awanturnicy), następnie doprowadza do spotkania chętnych do współpracy Awanturników i rozpoczyna się ich pierwsza tzw. *PRZYGODA*. Przygodą nazywamy grę według określonego scenariusza, który ma doprowadzić w mniej lub bardziej (najczęściej jeszcze bardziej) skomplikowany sposób do znalezienia skarbu, rozwiązania jakiejś tajemnicy lub zagadki, czy też do innego wzniosłego celu. Przykład scenariusza przygody dla początkujących, zamieszczony jest w końcowej części podręcznika. Po pomyślnym (lub nie) przeżyciu takiej przygody postacie reprezentowane przez graczy mogą kontynuować swe losy w nowych, coraz to trudniejszych i bardziej tajemniczych misjach. Prowadzone postacie w kolejnych przygodach (a zarazem gracze) nabywają coraz więcej doświadczenia i zdobywają skarby, które pozwalają zwiększyć ich możliwości, znaczenie i status, aż stają się prawdziwymi władcami w tym świecie, czyli królami, arcymagami, arcykapłanami, książętami złodziei itp. (zależnie od reprezentowanej funkcji). Wysoko poziomowe postacie Awanturników budzą podziw i szacunek, przynosząc sławę graczowi, który zaszedł aż tak wysoko w hierarchii gry, wskazują na jego umiejętności przetrwania w każdej sytuacji i bezbłędnego radzenia sobie z wszelkimi trudnościami. Każdy, kto zasmakuje w tego typu grach, całkowicie odmienia swoje życie. W trakcie sesji odrywa się od trudności dnia codziennego, doskonale poznaje naturę własną, oraz współgraczy, dużo się uczy i świetnie się bawi. Na zakończenie zapraszamy wszystkich zainteresowanych do zerknięcia w tajemnice tej księgi, przy czym nie należy się jej uczyć czy zapamiętywać. Wystarczy że odtąd będzie wam ona towarzyszyć.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Rozdział Drugi

Część 1 Opisy Współczynników

Teraz przychodzi kolej na określanie cech postaci, czyli tzw. współczynników. Są one szczegółowo podane w rozdziałach: „Opisy Współczynników oraz Losowanie Współczynników" (procedura i tabele). Podstawowe z nich określają 10 najbardziej znaczących dla postaci cech. Są to:
ŻYWOTNOŚĆ [ŻYW] - decyduje o zmęczeniu i ilości ran, jaką może otrzymać postać nim umrze (ustala się ją w zależności od rasy, funkcji i wagi).
SIŁA FIZYCZNA [SF] - decyduje, ile można podnieść, nosić i ile ran zadaje przeciwnikowi (ustala się ją w zależności od rasy, funkcji, wagi i modyfikującego rzutu 1-100 zależnego od własnych, wrodzonych predyspozycji).
ZRĘCZNOŚĆ [ZR] - decyduje o sprawności w unikach, manipulacji, utrzymaniu równowagi, itp. (ustala się ją w zależności od rasy, funkcji, wagi i modyfikującego rzutu 1-50 zależnego od własnych, wrodzonych predyspozycji).
SZYBKOŚĆ [SZ] -decyduje o refleksie, możliwościach zaskoczenia przez przeciwnika, szybkości poruszania się, itp. (ustala się ją w zależności od rasy, funkcji, wagi i modyfikującego rzutu 1-50 zależnego od wrodzonych predyspozycji).
INTELIGENCJA [IQ] - określa umiejętność rozwiązywania problemów, intuicję, bystrość umysłu, itp. (ustala się ją w zależności od rasy, funkcji i modyfikującego rzutu 1-50 zależnego od wrodzonych predyspozycji).
MĄDROŚĆ [MD] - decyduje o zdolności zapamiętywania i przypominania sobie wiadomości oraz o wiedzy postaci (ustala się ją w zależności od rasy, funkcji i modyfikującego rzutu 1-50 zależnego od wrodzonych predyspozycji).
UMIEJĘTNOŚCI MAGICZNE [UM] - określa możliwości posługiwania się magią, jej rozumienie i postrzeganie (ustala się je w zależności od rasy, funkcji i modyfikującego rzutu 1-50 [lub 1-100 w wypadku ludzi] zależnego od wrodzonych predyspozycji).
WIARA [WI] - określa oddanie się jakiemuś bóstwu i umiejętność odprawiania prawidłowych modłów, itp. (ustala się ją w zależności od rasy, funkcji i modyfikujące go rzutu 1-50 zależnego od wrodzonych predyspozycji).
CHARYZMA [CH] - określa władczość, ton i dostojeństwo głosu, sposób wysławiania się, elokwencję (ustala się ją w zależności od rasy, funkcji, pochodzenia społecznego i modyfikującego rzutu 1-50 zależnego od wrodzonych predyspozycji).
PREZENCJA [PR] - określa urodę, decyduje o wrażeniu przy pierwszym zetknięciu się z daną postacią, miłości, itp. (ustala się ją w zależności od rasy, funkcji, ubioru i modyfikującego rzutu 1-50 zależnego od wrodzonych predyspozycji).
Współczynniki pomocnicze:
BIEGŁOŚĆ w użyciu broni (wybranej z dostępnych dla postaci) - określa procent wykorzystania skuteczności raniącej broni i podstawową szansę trafienia w przeciwnika. (ustala się ją w zależności od rasy, funkcji i modyfikującego rzutu 1-100 zależnego od wrodzonych i wyuczonych predyspozycji).
TRAFIENIE w broni (w tej w której ma się już biegłość) - określa rzeczywistą szansę zranienia słabo broniącego się przeciwnika (ustala się ją w zależności od posiadanej biegłości oraz premii równej 1 /10 części Siły Fizycznej i Zręczności).
Maksymalna **ILOŚĆ ZADAWANYCH RAN** (w wypadku skutecznego trafienia) - podczas zranienia, informuje o maksymalnej ilości ran, którą jest się wstanie zadać daną bronią (ustala się je w zależności od wykorzystania raniącej skuteczności broni, jak i premii do ran przyznawanej z Siły Fizycznej [dodaje się 1 /4 część SF jako rany]).
Uwaga: Ilość ran modyfikowana jest o losowy rzut ± 1-50 oraz zmniejszana o zdolność ich osłabiania przez noszone zbroje, pancerze, własną grubą skórę, magię, itp.
OBRONA (w normalnych warunkach) - informuje o ile trudniej (lub łatwiej) trafić jest przeciwnikowi, czyli określa stopień możliwości uniknięcia zranienia przez atakowanego (zależy od posiadanej zręczności, magii ochronnej, zbroi, tarczy, a wypadku walki także od premii obronnej broni)
WYPAROWANIA - informują ile ran z zadanego ciosu potrafi zatrzymać zbroja, skóra lub magia np. dzięki grubości, twardości lub jakości pancerza, czy odpowiedniej mocy czaru ochronnego (patrz czar Magiczna zbroja).

Podstawowa Odporność na czynniki Psychiczne: czyli tzw. **BAZOWA PSYCHICZN0-FIZYCZNA** [Baz. Psych.-Fiz.] określa podstawową odporność organizmu na wszystko, co oddziałuje na umysł postaci, ew. na ciało (w jej skład wchodzi 1 /10 część Inteligencji, 1 /10 część Mądrości i 1 /20 część Żywotności oraz modyfikujący, premiowany rzut 1-10). Baz. Psych.-Fiz. decyduje o:

1. Odporność na iluzję (bazowa + modyfikacje wynikające z rasy, funkcji i inteligencji)
2. Odporność na sugestię (bazowa + modyfikacje wynikające z rasy, funkcji i mądrości)
3. Odporność na zaklęcia (bazowa + modyfikacje wynikające z rasy, funkcji i wiary)
4. Odporność na szok (bazowa + modyfikacje wynikające z rasy i funkcji)
5. Odporność na energię (bazowa + modyfikacje wynikające z rasy i funkcji)

Podstawowa odporność na czynniki Fizyczne: czyli tzw. **BAZOWA FIZYCZNO-PSYCHICZNA** [Baz. Fiz.-Psych.] określa podstawową odporność organizmu na wszystko, co oddziałuje na ciało postaci (w skład jej wchodzi 1 /10 część Żywotności i 1 /10 część Siły fizycznej, oraz modyfikujący, premiowany rzut 1-10).Bazowa ta decyduje o:

6. Odporność na trucizny (bazowa + modyfikacje wynikające z rasy i funkcji)
7. Odporność na gazy (bazowa + modyfikacje wynikające z rasy i funkcji, ew. ze zbroi)
8. Odporność na temperatury (bazowa + modyfikacje wynikające z rasy, funkcji i ze zbroi)
9. Odporność na elektryczność (bazowa + modyfikacje wynikające z rasy, funkcji i ze zbroi)
10. Odporność na polimorfię (bazowa + modyfikacje wynikające z rasy, funkcji i ze zbroi)

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

STATUS SPOŁECZNY - określa w jak wpływowej i zamożnej rodzinie urodziła się dana postać (zależy od rzutu 1-100 i w zależności, czy wylosowało się elitę władzy, arystokrację, mieszczaństwo, czy chłopstwo odpowiednio rozlosowuje się majątek, którym można dysponować rozpoczynając grę).
WZROST - zbyt mały wzrost niekiedy nie pozwala używać niektórych broni (zależy odrzutu 1-100, porównanego do tabelki średniego wzrostu danej rasy).
WAGA - zbyt duża lub zbyt mała waga modyfikuje takie współczynniki jak Żywotność, Siła Fizyczna, Zręczność i Szybkość (zależy od rzutu 1-100, porównanego do tabelki średniej wagi danej rasy).
WIEK - określa aktualną ilość lat, z jaką wkracza się do gry po ukończeniu szkolenia na daną funkcję, w momencie gdy zaistnieje pierwsza szansa dołączenia do grupy Awanturników lub samemu utworzenia takowej (zależy od wieku dojrzewania rasy, długości szkolenia, wyuczonych zawodów i modyfikującego rzutu zależnego od rasy).
Wszystkie inne drobne współczynniki (jak np. jakimi językami można się posługiwać) zależą od wybranej rasy, funkcji i wylosowanych współczynników, dla tego też jako mniej ważne umieszczone są w części szczegółowej.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Rozdział Trzeci

Część 1 Magia

Magia na Orchii jest bardzo rozpowszechniona, jako że świat ten przepełniony jest energią zwaną tu *POTENCJAŁEM MAGICZNYM* (PM). Jest to bliżej nie określona magiczna siła występująca w pewnych niewielkich porcjach. Każdy taki ładunek PM liczony jest jako 1 punkt i umożliwia rzucanie czarów. Potencjał Magiczny występuje praktycznie we wszystkich przedmiotach lub istotach na tym planie Egzystencji (aczkolwiek, jako wyjątek, znane są golemy absolutnie niemagiczne i odporne na niemal całą magię). Niektóre istoty (np. wargi, trolle, gryfony) dzięki temu, że ich ciało jest lekko magiczne, zyskują wiele do swej Żywotności i Obrony. Problemem związanym z Potencjałem Magicznym jest to, iż tylko nieliczni (np. po specjalnych przeszkoleniach) są w stanie pobierać go i wykorzystywać. Drugim aspektem tej sprawy jest fakt, że do końca nie jest on zbadany i przysparza niekiedy kłopotów, szczególnie przy nieostrożnym obchodzeniu się z nim.

W oparciu o wykorzystywanie PM powstają ogromne czary, a także wiele dziedzin życia nieistniejących z reguły na innych Planach Egzystencji. Czary te w zależności od osób, które się w nich specjalizują, podzielono na 8 grup. Są to czary: kapłańskie, druidyczne, astrologiczne, półboskie, magów, czarnoksięskie, iluzjonistyczne i alchemiczne. Ponieważ w każdej takiej grupie mają one różną siłę i poziom komplikacji, podzielono je na minimum 10 (podstawowych) *KRĘGÓW MAGII* (czary najtrudniejsze, najpotężniejsze i najbardziej skomplikowane zaliczono do innych, tzw. "Specjalnych" Kręgów Magii). Ponieważ jest ich bardzo dużo, dlatego na końcu książki przy każdej specjalizującej się w nich funkcji opisano tylko po 10 Kręgów Magii i pierwszy Specjalny Krąg Magii.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Rozdział Czwarty

Część 1 Opis Świata

Świat w którym urodzili się wasi bohaterowie nazywa się w prawie wszystkich znanych tam językach *ORCHIĄ*, choć ludzie przywykli ją nazywać **Ochria**. Jest to bardo stary, magiczny świat. Obok mitycznych potworów i wielu humanoidalnych ras można niezmiernie często można spotkać ruiny i inne resztki potężnych lub maleńkich, dawno wymarłych, niezliczonych starożytnych cywilizacji. W wyniku działania ogromnych sił, mocy, czy bóstw, glob często bardzo się zmieniał. W chwili, w której wam to przedstawiam podzielony jest na dwie części.

Jedna z nich to półkula wschodnia niezbadana od niezliczonych lat, dla zwykłych śmiertelników nieznana i nieosiągalna. Zachowana wiedza o tym świecie wspomina, iż znajduje się tam legendarny Ocean Burz i niedostępny Zapomniany Kontynent..

Druga półkula (zachodnia), to ogromne ziemiomorze podzielone na 10 ogromnych archipelagów. Niespotykana nigdzie ilość potworów, istot, mitów i tajemnic, bogate rzeki i morza, żyzne lądy, bogactwo zwierząt czyni z tego obszaru miejsce, gdzie występuje w praktyce wszystko, co można oczekiwać od mitycznego oświata fantasy.

W tym też świecie ojczyzną wszystkich Awanturników będzie najbardziej cywilizowany, umieszczony centralnie względem innych lądów obszar, zwany Archipelagiem Centralnym, a szczególnie jego największa wyspa *ORCUS WIELKI*. Archipelag Centralny jest położony w północnej części półkuli zachodniej, nieco na północ od zwrotnika. Wokół niego leży 8 symetrycznie rozrzuconych Archipelagów, z których 3 południowe znajdują się na wysokości równika, a 3 pół nocne leżą w okolicach koła podbiegunowego. Wszystkie te 9 archipelagów, niby sieć lub ramiona otacza zewsząd i oddziela od siebie inny Archipelag, zwany Pajęczym. Na południe od równika tworzy on miniaturowy kontynent, zwany Angchor (Śmierci). Jest to straszliwy, prastary, zapomniany i tajemniczy archipelag Orchii, który nigdy nie pozwolił się ucywilizować. Obszar Orcusa Wielkiego i innych wysp Archipelagu Centralnego, a więc ten na którym rozgrywane będą przygody jest ze swym klimatem, porównywalny jest do dzisiejszego zwrotnikowo-umiarkowanego, morskiego klimatu Ziemi.

Podstawową rośliną pokarmową na Orkusie jest niezmiernie bogata między innymi w skrobię odmiana agawy. Ta szybko rosnąca roślina, wysoka na metr, o grubych długich, soczystych liściach stanowi główny pokarm wszelkich osiadłych ras, a przede wszystkim jest praktycznie niewyczerpalnym źródłem paszy dla ogromnych stad bawołów - Opasów i innych roślinożerców.

Czasy, w których najłatwiej umiejscowić scenariusze przygód, zaczynają się od 455 roku (według oficjalnie uznawanego kalendarza w tym świecie jest to rok 95 455 *TRANSSU KARTANA*), przy czym bardziej zainteresowanych kalendarzem, zapraszamy do rozdziału szczegółowego pt. Kalendarz Orchii.

Część 2 Historia Orchii

Najpospolitszą humanoidalną rasę Orchii stanowią orki, wraz ze swymi mieszańcami (półorki), pobratymcami (gobliny, hobgobliny) i kanibalistycznymi wynaturzeniami (orkony, gobory, hobgory). Już od niepamiętnych czasów rządziła nimi, ustanawiając wszędzie własne prawo i cywilizację arystokratyczna pod-rasa Uruk-hai. Ich dziesięć jak dotąd nie wygasłych dynastii rosło w taką siłę i moc, aż jeden z nich o imieniu Kartan został najmłodszym i jednym z najpotężniejszych Bogów Orchii, przyjmując imię *KATAN*. Odtąd wszyscy władcy wspomnianych dynastii (z których każda rządzi innym Archipelagiem) uważają się za jego potomków i zarazem wcielenia, przyjmując to imię. Szerząc wiarę w niego i samych siebie, każdy z nich staje się potężnym Półbogiem, a moc Wielkiego Katana zawsze im sprzyja.

Mimo ogromnej ilości najróżniejszych ras, orkom pod wodzą swych Katanów udało się podporządkować je i ustanowić sprawiedliwe, choć srogie rządy. Każda rasa posiada równy zakres wolności i praw, aczkolwiek musi się podporządkować woli (w praktyce nie nadużywanej) i zwierzchnictwu rządzącej dynastii. Łagodne, sprawiedliwe i często opiekuńcze traktowanie obcych ras w zamian za oficjalne uznawanie władzy Katanów po wielu wojnach doprowadziło do powstania wielorasowej, z reguły pozbawionej antagonizmów cywilizacji o w miarę spójnej społeczności.

Każdy Katan rządzi innym Archipelagiem i poza Pajęczym sprawuje tam faktyczną władzę. W utrzymaniu posłuszeństwa pomaga mu fakt, że świat ten zamieszkuje niezliczona liczba istot niebezpiecznych, przez co stacjonujące wprawie każdym mieście garnizony orków spełniają pożyteczną pracę i są za to wysoko cenione przez wszelkie miejscowe nacje. Ponadto, dzięki nie mieszaniu się w wewnętrzne sprawy miejscowych władców i nie narzucaniu im bez ważnego powodu swej woli, Katanowie często są sędziami i rozjemcami. I chociaż gdy potrzeba, ze swym charakterem, są niezwykle okrutni i bezlitośni, to doskonale dają sobie sprawę, że ich władza trwa długo tylko dzięki jej pożyteczności i nie nadużywaniu jej.

Nie zawsze jednak orki panowały na Orchii. Kiedyś ich rolę pełniło potężne społeczeństwo Reptillionów. Dzieje upadku świetności tej rasy sięgają czasów Wielkiego Kartana, wodza i zjednoczyciela wszystkich orków, który za swych rządów stoczył jedną z najkrwawszych wojen właśnie z Reptillionami. Po wielkich bitwach szala zwycięstwa stanowczo przechyliła się na stronę Reptillionów. By odmienić losy przeznaczenia Kartan zawarł pokój ze wszystkimi Reptillionami, wierzącymi w ich naczelnego boga (Reptilliona Wielkiego) i jako symbol ugody ofiarował im wszystkie podziemne włości, które do tej pory zamieszkiwały orki i ich pobratymcy oraz zawarł z nimi wieczysty pokój. Gdy słudzy Reptilliona Wielkiego objęli już na dobre swe nowe dziedzictwo, pomagając wcześniej usunąć ich dawnych mieszkańców, Kartan najechał wraz z wypędzonymi pozostałych Reptillionów, odnosząc wielkie i wyjątkowo krwawe zwycięstwo. Odtąd rasa ta na zawsze związała się z dawnymi siedzibami (jaskiniami) orków, a zwycięski wódz hordy bezdomnych i nie mających co zrobić ze sobą orków osiedlił ich i ucywilizował, przez co stworzył prężną cywilizację istniejącą do dziś.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Część 3 Legenda Kryształów Czasu

Orchia jest planetą, która znajduje się na jednym z niezliczonych Planów Materialnych (światów "równoległych" do naszego świata rzeczywistego), a reprezentuje ona oraz wszystko co jej dotyczy Piąty Materialny Plan Egzystencji.

Dla ułatwienia, świat w którym my żyjemy, zaliczany jest do Pierwszego Materialnego Planu Egzystencji, świat Hyperborejski stworzony według historii losów Conana Howarda jest Drugim Materialnym Planem Egzystencji, Ziemiomorze Urszuli Le Guin jest trzecim tego typu światem, a całość świata stworzonego według Tolkiena jest Czwartym Materialnym Planem Egzystencji. Historię tego świata zaczyna legenda o *13 KRYSZTAŁACH CZASU*. Głosi ona, że Kryształy te powstały u zarania dziejów stworzenia Pierwszego Planu Materialnego przez działające po raz pierwszy i jak na razie ostatni zgodnie, największe Siły Dobra, Zła i Neutralności, Potęgi Światłości, Ciemności, Żywiołów i Chaosu.

Każdy Kryształ składał się z ogromnej, przezroczystej, kryształowej kuli, wewnątrz której znajdują się trzy Kule Mocy - Zielona dająca życie, Czerwona sprowadzająca śmierć i Czarna przynosząca zapomnienie. Niezliczone legendy opiewają potęgę i moce, jaką posiada ich właściciel, lecz wszyscy są zgodni, co do jednego: władca Kryształu staje się nieśmiertelny, zachowuje swą urodę i jego życzenie jest zawsze spełniane. Posiadacz Kryształu nie od razu staje się jego władcą. Wpierw musi on przeżyć tzw. Próbę Istnienia, czyli przezwyciężyć moc Kryształu i przetrwać przez rok wszystkie próby odebrania mu go, zwłaszcza, że choć Kryształu w żaden sposób nie można zlokalizować, to bardzo łatwo wielu potężnym istotom przychodzi odnalezienie tego, który np. ostatni widział Kryształ lub cokolwiek o nim wie.

Artefakty te wiążą się niestety z niezwykle wielką mocą i jeszcze większą władzą nad przeznaczeniem. Jedna z legend głosi, że z powodu Kryształów została naruszona Równowaga w wielu krainach, światach i Planach Egzystencji, a niektóre z nich uległy zagładzie lub zapomnieniu. Moc ta nie oszczędzała nawet i Bogów. Każda Siła Zła, Dobra, Neutralności itp. zaangażuje wszystkie swe moce na najmniejszą oznakę odnalezienia wiadomości o miejscu ukrycia choćby Kuli Mocy. Tak na przykład postąpi każda inteligentna, zachłanna lub ambitna istota.

Ostatnia z legend głosi, że jeden z Kryształów Czasu został ukryty na Orchii należącej do Piątego Materialnego Planu Egzystencji wiele milionów wieków przed obecnymi czasami, na lądzie należącym obecnie do Archipelagu Centralnego. Największą wyspą Archipelagu Centralnego jest wyspa Orcus Wielki.

Część 4 Kalendarz Orchii

Kalendarz na *ORCHI* (w języku ludzkim *OCHRIA*) obowiązuje praktycznie we wszystkich cywilizowanych stronach, a już szczególnie na samym Archipelagu Centralnym i Orcusie Wielkim.

Największa jednostka czasowa to *TRANSS*. Astrologowie Orcusa twierdzą, że każdy Transs liczy 100 tysięcy lat, a ostatni, obecny zwany *TRANSSEM KARTANA* zbliża się już ku końcowi. Każdy Transs dzieli się na 10 tzw. *CZASÓW*, których każdy liczy 10 tys. lat). Jeden okres tzw. czasów liczy sobie z kolei 10 *ER*, z których każda liczy sobie 1000 lat.

Rok na Orchii trwa średnio 365 dni, jednakże co kilka lat Astrologowie wyznaczają rok przestępny liczący sobie 366 dni. Sam rok jest podzielony na 10 miesięcy, z których pierwsze dziewięć liczy sobie po 40 dni, a ostatni zwany Świątecznym tylko ma 6. Każdy z pierwszych 9 miesięcy posiada cztery tygodnie, po 10 dni każdy, a ostatni dzień tygodnia zwany jest dniem Święta (Kart-ron). Poniższy schemat ukazuje system liczenia czasu na Orchii;

- TRANSS 100 000 lat
- CZASY [aru] 10 000 lat
- ERA [yian] 1000 lat
- ROK [satt] 10 miesięcy, średnio 365 dni

Każdy miesiąc roku ma swoją nazwę oraz wywiera pewien wpływ(z nieznanych przyczyn) na istoty wierzące w określone Bóstwa. Poniższe zestawienie przedstawia nazwy kolejnych miesięcy oraz imiona *BÓSTW* mających wpływ na dany miesiąc:

1. DAGONIN BIAŁY ASTERIUSZ WIELKI
2. REPTILLION WIELKI ORIAK
3. KATAN SET
4. GRAAM ARIANNA
5. SHARAMI GOTAM-GOR
6. BELL MORGHLITH
7. KAS-HANDIL PIAN
8. BORGON CIEMNY (z żoną ARANTĄ) GOTHMED
9. HASAR-GRUN (Chaos) NATA-KRANTA
10. Miesiąc świąteczny...

Część 5 Czas

Najważniejszą jednostką czasową w grach fabularnych jest *RUNDA*. Tak samo także jest w "Kryształach Czasu". W sensie merytorycznym runda jest 1 /6 częścią minuty. Zawiera więc w sobie 10 sekund. Ponieważ jednak sekundy nie można było odmierzyć w tych czasach, to runda pozostaje najmniejszą wymierną jednostką czasową. W trakcie gry przed każdą rundą MG powinien zapytać każdego gracza, co zamierza robić. Teoretycznie odpowiedzi gracz powinien udzielić szybko, treściwie i w miarę dyskretnie. Jest to związane z tym, że runda jest tak małą jednostką czasową, że jeżeli gracz zaczyna się zastanawiać nad tym co ma robić, to MG może to zinterpretować jako namyślanie się w grze i postać nic nie uczyni nowego w tej rundzie.

Przykładem tego może być następująca sytuacja: Gracz rąbie duże drzewo. MG mówi. "Widzisz, że drzewo niebezpiecznie zaczyna przechylać się w twoją stronę. Co robisz ?" Gracz odpowiada. "No nie wiem co robię, zastanawiam się, przyglądam

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

się jeszcze temu, może jeszcze z raz uderzę..". MG w tym momencie może uznać, że odpowiedź była na tyle flegmatyczna, że postać w rzeczywistości nie zwróciła należnej uwagi na upadające drzewo i odpowiada: "W momencie, gdy ty tak przyglądałeś się drzewu, jego upadek nastąpił na tyle szybko, że nie byłeś w stanie w żaden sposób uskoczyć spod walącego się na ciebie pnia. Otrzymujesz wiele ran i.." (Oczywiście rozsądna odpowiedź gracza powinna brzmieć: "Obserwuję uważnie drzewo, ale w momencie przyspieszenia jego upadku błyskawicznym skokiem po skosie w dół staram się usunąć z linii upadku drzewa.")Runda dla każdej postaci jest właściwie pojęciem indywidualnym. Należy to rozumieć w ten sposób, że dla danej postaci runda składa się z dużej ilości momentów, których ilość determinuje współczynnik Szybkości. Tak więc postać o Szybkości równej 55 dysponuje tyloma "mini-poczynaniami" w trakcie 10 sekund. Dla ułatwienia każde 10 momentów czyli 10 punktów współczynnika Szybkości nazwano *SEGMENTEM CZASU*.

W powyższym przypadku można więc powiedzieć, że w rundzie postać ma do dyspozycji działania 55 momentów lub 5,5 segmentu. Każde działanie w rundzie (np. zamach i cios) zajmuje pewną ilość segmentów (czy momentów). Zadanie ciosu np. mieczem krótkim zajmuje 3 segmenty, a mieczem długim 4 segmenty. Aby dowiedzieć się w którym momencie rundy postać realizuje dane działanie, należy od Szybkości którą się dysponuje odjąć segment (lub momenty), które potrzebuje ono by zostać wykonane. Tak więc w powyższym przypadku cios mieczem krótkim można by zakończyć w 25 momencie, natomiast mieczem długim można by to zrobić dopiero w 15 momencie rundy. Jeżeli postacie dysponują różnymi Szybkościami, wtedy u każdej indywidualnie (względem jej Szybkości i działania) porównuje się w którym momencie rundy np. atakuje, a następnie zbiera się te dane i w kolejności od najwyższego momentu w rundzie rozgrywa się dane czynności.
Dla ułatwienia na zakończenie podaję zestawienie liczenia małych jednostek czasu.

1 godzina = 60 minut
1 minuta = 6 rund
1 runda = 10 sekund = "SZ" momentów przy czym "SZ" odpowiada wartości współczynnika Szybkości danej istoty
1 segment = 10 momentów (więc 1 runda zawiera 1 /10 „SZ" segmentów).

Uwaga: Ponieważ w segmentach najczęściej wyraża się jakieś działanie, tedy przyjęło się, że mówi się o segmentach opóźnienia przy czym przez *OPÓŹNIENIE* rozumiemy najkrótszy czas potrzebny do zrealizowania danej czynności.

Rok: Ery Kartana
1.DAGIN-RAN (DAGONIN BIAŁY, ASTERIUSZ WIELKI, GORLAM WALECZNY...)
01; 02; 03; 04; 05; 06; 07; 08; 09; 10; 11; 12; 13; 14; 15; 16; 17; 18; 19; 20; 21; 22; 23; 24; 25; 26; 27; 28; 29; 30;
31; 32; 33; 34; 35; 36; 37; 38; 39; 40;
2.ORAKT-RAN (ORIAK, REPTILLION WIELKI...)
01; 02; 03; 04; 05; 06; 07; 08; 09; 10; 11; 12; 13; 14; 15; 16; 17; 18; 19; 20; 21; 22; 23; 24; 25; 26; 27; 28; 29; 30;
31; 32; 33; 34; 35; 36; 37; 38; 39; 40;
3.KOSAR-RAN (KATAN, SET...)
01; 02; 03; 04; 05; 06; 07; 08; 09; 10; 11; 12; 13; 14; 15; 16; 17; 18; 19; 20; 21; 22; 23; 24; 25; 26; 27; 28; 29; 30;
31; 32; 33; 34; 35; 36; 37; 38; 39; 40;
4.GABSE-RAN (GRAAM, ARIANNA...)
01; 02; 03; 04; 05; 06; 07; 08; 09; 10; 11; 12; 13; 14; 15; 16; 17; 18; 19; 20; 21; 22; 23; 24; 25; 26; 27; 28; 29; 30;
31; 32; 33; 34; 35; 36; 37; 38; 39; 40;
5.S-GUN-RAN (SHARAMI, GOTAM-GOR...)
01; 02; 03; 04; 05; 06; 07; 08; 09; 10; 11; 12; 13; 14; 15; 16; 17; 18; 19; 20; 21; 22; 23; 24; 25; 26; 27; 28; 29; 30;
31; 32; 33; 34; 35; 36; 37; 38; 39; 40;
6.BGMAA-RAN (BELL, MORGHLITH...)
01; 02; 03; 04; 05; 06; 07; 08; 09; 10; 11; 12; 13; 14; 15; 16; 17; 18; 19; 20; 21; 22; 23; 24; 25; 26; 27; 28; 29; 30;
31; 32; 33; 34; 35; 36; 37; 38; 39; 40;
7.KEPON-RAN (KASHANDIL, PIAN...)
01; 02; 03; 04; 05; 06; 07; 08; 09; 10; 11; 12; 13; 14; 15; 16; 17; 18; 19; 20; 21; 22; 23; 24; 25; 26; 27; 28; 29; 30;
31; 32; 33; 34; 35; 36; 37; 38; 39; 40;
8.BAKIS-RAN (BORGON CIEMNY, ARANTA, GOTHMED...)
01; 02; 03; 04; 05; 06; 07; 08; 09; 10; 11; 12; 13; 14; 15; 16; 17; 18; 19; 20; 21; 22; 23; 24; 25; 26; 27; 28; 29; 30;
31; 32; 33; 34; 35; 36; 37; 38; 39; 40;
9.SHNYK-RAN (HASAR-GRUN, NATA-KRANTA...)
01; 02; 03; 04; 05; 06; 07; 08; 09; 10; 11; 12; 13; 14; 15; 16; 17; 18; 19; 20; 21; 22; 23; 24; 25; 26; 27; 28; 29; 30;
31; 32; 33; 34; 35; 36; 37; 38; 39; 40;
10.KART-RAN (miesiąc świąteczny)
01; 02; 03; 04; 05; 06;

Dzień na Orchii można właściwie dzielić na 24 godziny, godziny na 60 minut, minuty na 6 rund. Każda więc runda odpowiada właściwie 10 sekundom i jest to najczęściej używana w tym świecie jednostka miary krótkich odcinków czasu. Także wszelkie prawa zasad w tym podręczniku odnoszą się do czynności wykonywanych w trakcie 1 rundy, z tego też powodu zalecamy zapamiętanie skrótu rundy: r.

Spotkania Awanturników, zabawy, hulanki, werbowanie na wyprawy lub przyjmowanie do grupy nowych towarzyszy odbywa się w miesiącu świątecznym Kart-Rana w jednej z wielu karczm wokół głównego Ostrogarskiego placu zwanym Wielkim.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Rozdział Piąty

Część 1 Współczynniki Podstawowe

Każda istota spotykana w grze charakteryzuje się określonymi cechami. Są to:
ŻYWOTNOŚĆ [ŻYW] - współczynnik podstawowy:
- określa ile ran jest w stanie przetrzymać organizm, zanim nie straci się nad nim kontroli lub nie umrze.
- w momencie, gdy wartość ran zadanych przekroczy wartość Żywotności, ale nie osiągnie na minusie połowy jej wartości, oznacza to, że postać znajduje się w "Lekkiej Agonii".
- gdy ilość ran przekroczy wartość Lekkiej Agonii, ale nie osiągnie wartości równej dwukrotnej Żywotności, oznacza to, że postać znajduje się w Ciężkiej Agonii.
- gdy ilość ran przekroczy dwukrotną wartość Żywotności, oznacza to, że za dane rany spowodowały śmierć organizmu.
- gdy postać otrzyma trzykrotnie więcej ran niż wynosi wartość jej Żywotności, oznacza to, że jej ciało zostało zmasakrowana tak więc do ewentualnego przywrócenia życia potrzebna jest regeneracja np. w postaci czaru.

Uwaga 1: Postać znajdująca się w stanie agonii jeśli spowodowały ją rany fizyczne w każdej r. jej trwania ubywa jej 10 punktów Żywotności. Jeżeli były to rany wywołujące krwawienie (więc cięte lub kłute), to można ich przybywanie zahamować poprzez tzw. podwiązanie, ale tylko do momentu, gdy ilość ran nie wkroczyła w granice Ciężkiej Agonii.
Uwaga 2: Jeżeli ilość ran w Lekkiej Agonii była tak mała, że nie przekroczyła wartości równej 1 /10 części Żywotności, oznacza to, że postać jest jeszcze przytomna i na przykład jest sama w stanie wykonać nie wywołujące zmęczenia oraz nie wymagające koncentracji ruchy i czynności np. może szeptać, podwiązać się, powoli czołgać, pełznąć, czy wyjąć coś z kieszeni.
Uwaga 3: Postać będąca w agonii poza powyższym przypadkiem nie ma kontroli nad własnym ciałem, ciało jest bezwładne, choć istnieje szansa, że jest przytomna i np. z trudem potrafi szeptać. Taka sytuacja istnieje wtedy, jeśli gracz wykona pozytywny rzut na wartość jej współczynnika przetrwania odporność nr 4.
Uwaga 4: Postać, która choć przez chwilę znalazła się w agonii, to po jej ustąpieniu np. poprzez wyleczenie, przez najbliższy dzień tzn. 24 godziny nie jest w stanie nic robić i jest to stan analogiczny jak w wypadku wyczerpania z powodu zmęczenia.
WYTRZYMAŁOŚĆ [WYT] - współczynnik pomocniczy:
- jego wartość równa jest 1 /10 części sumy Żywotności i SF.
- informuje po ilu rundach bardzo męczących zajęć (w minutach, jeśli jest to mało męczące),jak walka lub rzucanie czarów itp. postać ulega zmęczeniu i wyczerpaniu sił, i musi koniecznie odpocząć przez minimum 1-10 rund. Zaatakowana w tym okresie, dopóki nie wypocznie nie jest w stanie bronić się lub atakować, a na obronę składa się tylko jej bierna część, tzn. obrona zbroi zmniejszona o 30 % z powodu unieruchomienia.

SIŁA FIZYCZNA [SF] - współczynnik podstawowy:
- informuje o mocy mięśni danego organizmu.
- liczona w kilogramach określa maksymalny nacisk, który przeżyje organizm, nim nastąpi jego zgniecenie, rozerwanie, itp.
- połowa Siły Fizycznej, informuje o ilości kg, które postać jest w stanie unieść, toczyć, ciągnąć tzw. obciążenie całkowite.
- czwarta część, czyli 25 % współczynnika SF [liczone w kg] określa maksymalną ilość kg jaką może być obciążona postać i móc jednocześnie wykonywać czynności wywołujące zmęczenie, jak walka, rzucanie czarów, wspinanie.

Uwaga 1: jak wynika z powyższego ciężar 1 kg odpowiada naciskowi 4 punktów SF.
Uwaga 2: postać przeciążona porusza się minimum dwukrotnie wolniej i minimum dwukrotnie łatwiej się męczy nie mówiąc już o tym, że nie jest w stanie czynnie się bronić, itp.
- 1 /4 część Siły Fizycznej określa też dodatkową premię do zadawanych ran podczas np. uderzenia bronią.
- 1 /10 część Siły Fizycznej jest premią zwiększającą *SZANSĘ TRAFIENIA* w przeciwnika.
- 1 /10 część Siły Fizycznej jest premią zwiększającą *PREZENCJĘ* postaci jeśli eksponowane jest umięśnienie lub tors.
- SF umożliwia też rozginanie krat, uwalnianie się od uścisku, itp. szansa uwolnienia wynosi z reguły 50 % +/- 1 % na każde 5 SF różnicy wytrzymałości /udźwigu np. liny i ciężaru wiszącego na niej.

Uwaga: utrata jakiejś kończyny z reguły obniża SF postaci o ¼ zależnie od MG.
ZRĘCZNOŚĆ [ZR] - współczynnik podstawowy:
- określa procentową szansę wykonania pewnych trudnych ewolucji lub czynności oraz zdolności akrobatyczne postaci.
- Zręczność określa też umiejętność zachowania równowagi w niecodziennych sytuacjach np. czy postać zeskakując spadnie na nogi, czy potłucze się od nie fortunnego upadku albo czy przewrócona podniesie się w danej rundzie, jeśli ktoś będzie jej w tym przeszkadzał, itd.

Uwaga: Wiele rodzajów zbroi ogranicza ruchy, przez co faktyczna zręczność postaci w takiej zbroi jest dużo mniejsza np. rycerz w zbroi płytowej, ograniczającej do ¼ Zręczność zamiast naturalnej 80 % Zręczności ma *AKTUALNĄ ZRĘCZNOŚĆ* równą 20 %. Aktualna zręczność u postaci nie posiadających krępujących zbroi równa jest ich naturalnej Zręczności, aczkolwiek niektóre stwory mogą doznawać ograniczeń wynikających ze zmniejszonej elastyczności skóry twardości, wieku, itp.
- jeżeli postać ma aktualną zręczność powyżej wartości 50, to na każdy jej 1 punkt powyżej tej wartości *OBRONA* przed trafieniem jest zwiększona o tyle samo. Wyjątkiem od tego jest sytuacja, w której postać nie wykonuje unikających trafienia ruchów, a więc np. gdy jest zaskoczona, czy atakowana od tyłu bardziej kłopotliwych sytuacjach (patrz niżej), ale jest w ruchu.
- jeżeli postać ma aktualną zręczność poniżej wartości 30, to na każdy jej 1 punkt poniżej tej wartości jej *OBRONA* przed trafieniem jest zmniejszona o tyle samo. W momencie, gdy postać się nie rusza, a więc jest np. kompletnie zaskoczona, unieru-

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

chomiona, leży, itp., to jej *OBRONA* jest pogorszona o maksymalną wartość 30, a więc przeciwnik o tę wartość ma większą wartość skutecznego Trafienia.
- 1 /10 część Zręczności aktualnej jest premią zwiększającą *SZANSĘ TRAFIENIA* w przeciwnika.

SZYBKOŚĆ [SZ] - współczynnik podstawowy:
- określa naturalny refleks, a także szybkość poruszania się postaci.
- Szybkość liczona w procentach określa szansę natychmiastowego zareagowania na nagły bodziec, jak atak znienacka, nagłe zadziałanie pułapki. Potocznie mówiąc jest to refleks. Postać, która nie wykona pozytywnego rzutu na zaskoczenie więc na swą *SZYBKOŚĆ AKTUALNĄ*, w danej rundzie w praktyce nie jest w stanie zareagować na dany bodziec, gdyż dopiero pod koniec rundy zaczyna orientować się co się dzieje. W przypadku zasadzki, zdrady, czy ataku z cienia lub niewidzialności szansa zaskoczenia jest dwukrotnie większa więc uważa się, że postać jest zaskoczona, jeśli rzutem procentowym wyrzuci powyżej połowy wartości swej Szybkości Aktualnej, ponadto jeśli postać jest już zaskoczona ,a więc jest unieruchomiona z wrażenia to potocznie mówi się, że stoi i szczęka jej opadła.
- w pewnym sensie współczynnik ten określa też *SZYBKOŚĆ PORUSZANIA SIĘ* istoty:
  - postać idąca normalnie w ciągu rundy jest w stanie pokonać odległość równą 1 /10 części swej Aktualnej Szybkości liczonej w metrach i męczy się bardzo powoli, a więc na minutę traci 1 punkt swej *WYTRZYMAŁOŚCI*, przy czym krótki odpoczynek minimum 1-10 rund regeneruje ją.
  - postać idąca szybko jest w ciągu rundy jest w stanie pokonać odległość równą 2 /10 części swej Aktualnej Szybkości liczonej w metrach i męczy się normalnie, a więc na rundę traci 1 punkt swej *WYTRZYMAŁOŚCI*, przy czym krótki odpoczynek minimum 1-10 rund regeneruje ją.
  - postać biegnąca normalnie w ciągu rundy jest w stanie pokonać odległość równą połowie swej Aktualnej Szybkości liczonej w metrach, ale męczy się szybko, tracąc 5 punktów *WYTRZYMAŁOŚCI* na rundę.
  - postać biegnąca sprintem w ciągu rundy jest w stanie pokonać odległość równą swej Aktualnej Szybkości liczonej w metrach, ale męczy się bardzo szybko, tracąc 25 punktów *WYTRZYMAŁOŚCI* nr rundę.
  - postać w rundzie walka częściej po wymianie ciosów jest w stanie normalnie przebyć tylko 1 metr na każde 20 pkt. Szybkości, które jej zostały po wykonaniu innych czynności. W trakcie walki postać męczy się szybko, tracąc co rundę 1 punkt swej *WYTRZYMAŁOŚCI*, przy czym krótki odpoczynek minimum 1-10 rund regeneruje ją.

Uwaga: Wiele rodzajów zbroi ogranicza poruszanie się, a noszenie hełmów itp. refleks postaci. Jej faktyczna Szybkość w takim rynsztunku jest dużo mniejsza, a szansa zaskoczenia dużo większa. Takim przykładem może być rycerz w zbroi płytowej, ograniczającej Szybkość do ¼ zamiast naturalnej np. 80 punktów Szybkości ma *AKTUALNĄ SZYBKOŚĆ* równą 20 i wszystkie sytuacje wymagające sprawdzenia Szybkości oraz jego prędkość poruszania się będą za leżały od tej wartości. Aktualna Szybkość u postaci nie posiadających krępujących zbroi równa jest ich naturalnej Szybkości, aczkolwiek niektóre stwory mogą mieć ograniczenia z własnej elastyczności skóry wynikające z twardości, wieku, itp.
- Szybkość informuje też kto pierwszy zada cios lub rzuci czar. W danej rundzie sekund pierwszy wykonuje działania ten, kto ma największą Szybkość, po zmodyfikowaniu jej z powodu wykonywanej czynności o jej tzw. *OPÓŹNIENIE*. Jako Opóźnienie traktuje się np. czas potrzebny do złożenia się do ciosu późnienie broni, czy też czas potrzebny do ostrzeżenia kogoś (10 pkt. SZ), czas rzucenia czaru może być różny, itp.

Uwaga 1: Dla ułatwienia przyjęło się, że jeden *SEGMENT* opóźnienia równy jest opóźnieniu o 10 punktów Szybkości.
Uwaga 2: Jeżeli postać ma możliwość wykonania kilku ataków ciosów bronią w jednej rundzie, to moment w którym zadaje kolejny cios liczy się od chwili zakończenia poprzedniego i zużywa tyle Szybkości, ile pochłania opóźnienie wynikające z używanej broni. Istnieją więc sytuacje, że postać o zbyt małej Szybkości nie jest w stanie zadać wszystkich swoich ciosów, najczęściej z powodu zbyt dużego opóźnienia broni. Ataki te więc albo tracą, aczkolwiek czar Przyspieszenie / Spowolnienie może zmodyfikować sytuację, albo przesuwa na następną rundę, tylko że w tym przypadku traci wszystkie ataki normalnie przysługujące jej w tej rundzie.

INTELIGENCJA [IQ] - współczynnik podstawowy:
- określa bystrość umysłu, zdolności wynalazcze, umiejętność analizowania sytuacji i podejmowania trafnych decyzji.
- Inteligencja decyduje o możliwościach rozwiązania danych problemów. W sytuacjach, gdy należy np. coś zrozumieć, skojarzyć, itp. procentowy rzut na Inteligencję (ewentualnie zmodyfikowany) pozwala odpowiedzieć czy postać pojęła np. sytuację w której się znalazła.

Uwaga: Przykładem tego może być sytuacja, w której postać musi odpowiedzieć na wymagającą zastanowienia zagadkę. Aby stwierdzić, czy postać reprezentowana przez gracza jest w stanie na nią odpowiedzieć musi ona wykonać pozytywny procentowy rzut na wartość własnej Inteligencji [ewentualnie zmodyfikowany], ze względu na jej trudność. Jeżeli tego nie wykona nie pojmuje zagadki gracz nic nie może zmienić, choćby znał odpowiedź. Oczywiście po udanym rzucie prawidłowa odpowiedź ma paść z ust reprezentującego postać gracza.
- 1 /10 część wartość Inteligencji jest składową *BAZOWEJ ODPORNOŚCI PSYCHICZNO-FIZYCZNEJ*.
- 1 /10 część wartości Inteligencji zwiększa ponadto odporność na wszelkie iluzje, hipnozy, złudzenia, miraże, itp.
- 1 /10 część wartości Inteligencji liczona w procentach informuje o tzw. *INTUICJI* postaci. W sytuacji, krytycznej, gdy wyczerpały się już wszystkie pomysły graczy, co do np. ucieczki z lochu, Mistrz Gry może wykonać, na prośbę gracza, procentowy rzut na Intuicję dla jego postaci. Czyni to, kiedy uzna, że sam nie jest w stanie rozwiązać tego problemu, ale wierzy, że jego postać miała by szansę wpaść na najtrafniejsze rozwiązanie. Intuicję może stosować Mistrz Gry, gdy np. na coś chce grupie zwrócić uwagę, podpowiedzieć, ale intuicja nigdy nie może zastąpić odpowiedzi na zagadkę. Za rozwiązany w ten sposób problem nie otrzymuje się Punktów Doświadczenia [patrz rozdział pt. "Doświadczenie"].
- Inteligencja wpływa też na zdolność pojmowania czarów. U postaci, która przeszła odpowiednie przeszkolenie w rzucaniu czarów poświęceniu 1 dnia nauki na każdy *KRĄG* Magii danego czaru procentowy rzut na Inteligencję 10 na każdy *KRĄG*

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Magii tego czaru informuje, czy nauczyła się go ona i odtąd potrafi już rzucać ten czar. Posiadana Inteligencja pozwala także wydajniej uczyć się czarów *AUTORYTATYWNYCH* [patrz rozdział: „Rzucanie czarów"]. Na każde 50 pkt. Inteligencji powyżej wartości 50 postać jest w stanie wyuczyć się dwukrotnie więcej poziomów czarów Autorytatywnych, niż by to wynikało z jej Mądrości.

MĄDROŚĆ [MD] - współczynnik podstawowy:

- określa wiedzę, pamięć i naturalną zdolność zapamiętywania, odtwarzania faktów zdobytej wiedzy.
- wykonywanie procentowego rzutu na Mądrość (ewentualnie zmodyfikowanego) Mistrz Gry może zlecić w momencie, gdy postać ma sobie przypomnieć, czy wie działa o danym fakcie, albo czy dysponuje określoną wiedzą.

Uwaga: Najczęściej wykorzystuje się procentowy rzut na Mądrość [często zmodyfikowany], do przypomnienia sobie sensu legend, czy faktów historycznych, aczkolwiek też przy przypominaniu sobie np.: skąd znam tę osobę, czy jaki tryb życia prowadzi ten potwór, czy już o nim czytałem.

- 1 /2 część wartości Mądrości liczona w procentach mówi o naturalnej umiejętności targowania się postaci.
- 1 /10 część wartości Mądrości jest składową *BAZOWEJ ODPORNOŚCI PSYCHICZNO-FIZYCZNEJ*.
- 1 /10 część wartości Mądrości zwiększa ponadto odporność na wszelkie sugestie, oczarowania, uroki, elokwencję, itp.
- wartość równa 1 /10 części Mądrości informuje ile prostych języków jak ludzki, czyli wspólny Archipelagu Centralnego [zajmujący 1 Językowy Stopień Trudności], postać jest w stanie pojąć. Języki większości inteligentnych ras humanoidalnych (np. elfów, orków, reptillionów) zużywają dwukrotnie więcej tzw. *JĘZYKOWYCH STOPNI TRUDNOŚCI*. Niektóre istoty posługują się jeszcze trudniejszymi językami absorbującymi naraz po 3, 4 czy 5 Stopni Trudności, przy czym szansa, że spotka się w swym życiu chętnego do nauczenia takiego języka jest bardzo mała.

Uwaga 1: Jeżeli kontakt z nauczycielem utrzymuje się bez przerwy, to nauka 1 stopnia trudności języka trwa rok, ale gdy ilość znanych języków - licząc sumę Stopni Trudności - wyczerpie limit ustalony przez Mądrość, wtedy postać nie jest w stanie nauczyć się ich więcej.

- jeżeli postać posiada minimum 50 pkt. Inteligencji i przeszła odpowiednie przeszkolenie w rzucaniu czarów, to na każde 10 punktów Mądrości, potrafi wyuczyć się na pamięć, zapamiętać formułę 1 KRĄGU Magii czaru który wcześniej pojęła (patrz Inteligencja), przy czym oczywiście, jeżeli zapamiętuje czar z 3 KRĘGU Magii, to wymaga to użycia 30 punktów Mądrości. Czar tak wyuczony ego nauka trwa 2 dni na 1 KRĄG Magii nazywany jest czarem *AUTORYTATYWNYM* i postać jest go w stanie rzucać nawet co rundę, o ile oczywiście Potencjał Magiczny i Wytrzymałość na zmęczenie na to pozwalają. Po wyczerpaniu poziomów wynikających z Mądrości nie można nauczyć się więcej czarów Autorytatywnych, chyba, że posiada się wysoką Inteligencję, która tę ilość modyfikuje.

Uwaga 2: Jeżeli np. wysokopoziomowa postać z Mądrością równą 120 nauczyła się następujących czarów autorytatywnych: 2 czary z 1 KRĘGU Magii, 3 z drugiego KRĘGU Magii i jednego z 3 KRĘGU Magii, to jest w stanie zapamiętać jako czar Autorytatywny już tylko 1 czar z pierwszego KRĘGU Magii, chyba, że posiada na przykład 100 Inteligencji, co by pozwalało wyuczyć się jej 2 -krotnie więcej KRĘGÓW Magii, itd.

UMIEJĘTNOŚCI MAGICZNE [UM] - współczynnik podstawowy:

- określa zdolność do posługiwania się Magią i Potencjałem Magicznym, rozumienia i odczuwania zjawisk z nią związanych, a także do manipulowania otoczeniem przy jej pomoc szczególnie, gdy przeszło się odpowiednie przeszkolenie w rzucaniu czarów.
- od 1 do 100 % to naturalne Umiejętności Magiczne. Określają one szansę procentową prawidłowego udanego *RZUCENIA CZARU* przez istotę posiadającą tę zdolność. Po przeszkoleniu i wypowiedzeniu odpowiedniego hasła procentowy rzut na Umiejętności Magiczne informuje o umiejętności posługiwania się niektórymi przedmiotami magicznymi w celu wywołania określonego efektu najczęściej czaru.

Uwaga: Postać, której nie wyjdzie rzucany czar traci Potencjał Magiczny, który nań zużyła oraz musi odpocząć minimum do końca rundy, po udanym rzuceniu czaru odpoczywa się tyle, ile trwało jego rzucanie, a więc przy skomplikowanych czarach często trzeba odpoczywać i kolejną rundę.

- od 101 % do 200 %, to wysokie Umiejętności Magiczne. Każdy czar rzucony z takimi umiejętnościami ma Antyodporność zwiększoną o 1 % na każdy poziom rzucającego.
- od 201 % do 300 %, to bardzo wysokie Umiejętności Magiczne, świadczące, o tym, że każdy czar rzucony z takimi UM ma swą Antyodporność zwiększoną o 2 % zamiast 1 % na każdy poziom rzucającego. Procent ten określa, że jeżeli postać rzuciła 1 czar w rundzie i odpoczęła po nim drugie tyle ile wynosiło jego opóźnienie, a została jej odpowiednia ilość Szybkości jeszcze na opóźnienie drugiego czaru i odpoczynek po nim, to jest to szansa na udane rzucenie go w tej samej rundzie procentowy rzut na UM -200.
- od 301 % do 400 % to nadnaturalne Umiejętności Magiczne. Umożliwiają one po siadanie Antyodporności rzucanego czaru równej 3 % na poziom rzucającego, ponadto każdy rzucany czar ma opóźnienie o 10 szybkości segment mniejsze, ale minimum wynosić musi ono 10 szybkości /segment. Procent ten określa również szansę automatycznego wykrywania magii wzrokiem i jej identyfikowania tylko przy pomocy dotknięcia do przedmiotu magicznego.
- od 401 % do 500 % to tzw. Boskie Umiejętności Magiczne. Tak wysokie UM pozwalają na 10-krotne skrócenie czasu rzucania danego czaru oraz na traktowanie go jako Przemiany Półboskiej, więc tyko wcześniejsze zabicie, ewentualnie ubezwłasnowolnienie postaci może przerwać ten czar. Do jego rzucenia postać nie potrzebuje też własnego Potencjału Magicznego, gdyż czar czerpie go z otoczenia. Przeciwnik odpiera ten czar tylko 1 /10 częścią odpowiedniej odporności.

WIARA [WI] - współczynnik podstawowy:

- określa umiejętność poprawnego wygłaszania modłów do danego bóstwa oraz stopień jego umiłowania. Na początku postać w zależności od własnej rasy, charakteru i funkcji po winna wybrać sobie Bóstwo, któremu będzie służyć. (Lista bóstw występującymi na Orchii jest w rozdziale – „Wiara I Bogowie")

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Uwaga: Po złożeniu odpowiednie wysokich datków na świątynię, postać po modlitwie i Zauważeniu przez Bóstwo może otrzymać jedną z cech półboskich jako nagrodę dla najbardziej gorliwych wyznawców. Jedną taką cechę można otrzymać tylko na każde pełne 50 pkt. Wiary oczywiście po złożeniu odpowiednich ofiar, itp. Podczas wznoszenia modłów do Bóstwa, należy umiejętnie wygłosić modlitwę - trwa to minimum 1 rundę, po czym, jeśli złożyło się ofiarę dla swego Bóstwa, to można oczekiwać na kontakt psychiczny z nim. Jeżeli postać dwukrotnie składała tę samą ofiarę lub modliła się do niego bez złożenia ofiary, to w wypadku *ZAUWAŻENIA* może spodziewać się tylko gniewu. Wyjątkiem od tego jest sytuacja, gdy świątynia Bóstwa może zostać zbezczeszczona. (szczegóły odnośnie modlitw - patrz ZAUWAŻENIE oraz rozdział „Wiara I Bogowie").

- 1 /10 część wartości Wiary zwiększa ponadto odporność na wszelkie zaklęcia, klątwy, przekleństwa, itp.

ZAUWAŻENIE [ZW] - współczynnik pomocniczy:

- współczynnik ten określa szansę zwrócenia na siebie uwagi Bóstwa, jeżeli się modli do niego, obraża go, czy bezcześci jego świątynię. Liczbowo jest to mała szansa, ponieważ każda postać losuje go jako 1-5 %, a klerycy jako 1-10 %. Poza ewentualnymi przyrostami z poziomu lub z powodu zdolności nadnaturalnych współczynnika tego nie jest w stanie zwiększyć.

Uwaga 0: W zasadzie nie powinien być on znany graczowi, ale ponieważ na Karcie Cech Postaci zaznacza się wszystkie informacje o postaci, dlatego nie uniknie się odczytania przez gracza i tej. W sytuacji, gdy modlitwa do Boga została odmówiona poprawnie (udany procentowy rzut na Wiarę) i postać nie została zauważona, to nic się nie dzieje, poza tym, że dana ofiara przepada materialne, przedmioty nie znikną, ale należą już do świątyni, jako spadkobierczyni woli Bóstwa na Orchii [obrazą dla Boga jest ich wykorzystywanie do tego celu powtórnie lub w ogóle korzysta nie z nich].

W sytuacji, gdy modlitwa do Boga została odmówiona poprawnie (udany procentowy rzut na Wiarę) i postać została zauważona, to Mistrz Gry może założyć, że Bóstwo jest przychylne wyznawcy i w jakiś sposób (patrz rozdział - Wiara i Bogowie) - może mu pomóc. Dana ofiara oczywiście przepada aczkolwiek materialne przedmioty nie znikną, ale należą już do świątyni, jako spadkobierczyni woli Bóstwa na Orchii.

W sytuacji, gdy modlitwa, do Boga nie została odmówiona poprawnie (nieudany procentowy rzut na Wiarę) i postać nie została zauważona, to nic się nie dzieje, poza tym, że dana ofiara przepada materialne przedmioty nie znikną, ale należą już do świątyni, jako spadkobierczyni woli Bóstwa na Orchii.

W sytuacji, gdy modlitwa do Boga nie została odmówiona poprawnie (nieudany procentowy rzut na Wiarę) i postać została zauważona, to Mistrz Gry może założyć, że Bóstwo jest nieprzychylnie nastawione do wyznawcy i zostaje poddany on jakiemuś przejawowi jego gniewu najczęściej jest to tylko upomnienie (patrz rozdział – „Wiara i Bogowie"). Dana ofiara oczywiście przepada aczkolwiek materialne przedmioty nie znikną, ale należą już do świątyni, jako spadkobierczyni woli Bóstwa na Orchii.

Uwaga 1: Jeżeli bóstwo spostrzeże osobę obrażającą ją, czy bezczeszczącą ołtarz itp., to spotyka ją los jak w powyższym ostatnim przypadku.

Uwaga 2: Jeżeli w trakcie swego życia postać zechce uznać innego Boga za swego, to odtąd przy każde modlitwie do niego sprawdzane dodatkowo jest zauważenie względem poprzedniego, czy nie zechce wywrzeć on gniewu jednorazowego na swym zdradzieckim wyznawcy.

CHARYZMA [CH] - współczynnik podstawowy:

- określa sposób wysławiania się, elokwencję, dostojeństwo i umiejętność perswazji postaci więc współczynnik ten mają tylko postacie potrafiące mówić, ewentualnie posługujące się specyficzną mimiką, czy dźwiękami.
- od 1 % do 100 % określa stopień prawdomówności postaci, wrażenie uzyskane po wysłuchaniu postaci.
  - jeżeli procentowy rzut na Charyzmę postaci był udany, to odnosi się wrażenie, że postać mówi szczerzej np. argumenty, dobór słów i ton głosu sugeruje taką reakcję.
  - procent ten odzwierciedla też lojalność ewentualnych poddanych np. wojska, służby, a więc mówi jaką szansę ma postać, aby w krytycznej sytuacji dane osoby były jej nadal posłuszne.
- wartość pomiędzy 101 % a 200 % określa szansę, jaką ma postać przy przekonywaniu kogoś do swojego zdania. Wmówienie takie jest skuteczne, jeśli rozmówca da się przekonać, a więc nie wykona procentowego rzutu na wartość swojej odporności na sugestie [odporność nr 2].
  - procent ten informuje też jaką szansę ma przywódca grupy, oddziału, albo armii, aby po 3 rundowym przemówieniu tak zagrzać do boju swych podopiecznych, by przez odpowiednią ilość rund na każdy poziom dowódcy licząc od zakończenia przemowy grupa była w uniesieniu bojowym (fanatyzm analogicznie jak u gwardzisty). W przypadku gwardzisty efekty fanatyzmu sumują się.
- wartość pomiędzy 201 % a 300 % określa szansę, jaką ma postać na kazanie rozmówcy, by wykonał on jej polecenie. Udane, jeśli ofiara zasugeruje się wysoką Charyzmą (rzut na charyzmę) i nie wykona pozytywnego, %-owego rzutu odpornościowego na sugestię. W przypadku poddanych rozkaz taki wykonują oni natychmiast, a jeśli miał by on spowodować ich śmierć lub kalectwo, to mają możliwość odparcia woli szefa, jeśli wykonają procentowy rzut na połowę swej odporności na sugestię nr 2.

Uwaga: Jeśli postać wysłuchująca nakazu jest zupełnie innej rasy (więc nie dotyczy to stosunku np. orków do półorków, czy Uruk-hai, ale dotyczy już goblinów) lub jest wrogo nastawiona, to względem niej stosuje się tylko połowę swej Charyzmy.

PREZENCJA [PR] - współczynnik podstawowy:

- opisuje urodę postaci i wrażenie jakie się odnosi się przy pierwszym spotkaniu.
- od 1 % do 100 % określa odczucie na widok danej postaci i stopień przychylnego jej traktowania. Przy skrajnych rzutach Mistrz Gry może założyć np. miłość od pierwszego wrażenia lub nienawiść. Gdy postacie się nie znają, rzut ten decyduje o zaakceptowaniu lub odrzucaniu danej osoby [ewentualnie istoty] w zawieraniu znajomości.

Uwaga 1: Bogato zdobione i eleganckie stroje mogą podwyższać Prezencję w wypadku brudnych, zniszczonych szat mogą ją obniżać

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Uwaga 2: Jeżeli postać eksponuje swe umięśnieni np. tors, to do jej Prezencji dolicza się też 1 /10 część SF postaci i jest to wartość reakcji. Procentowy rzut na reakcję zastępuje wtedy rzut na Prezencję. Wypadku nagości rzuca się 2 razy i wybiera lepszy wynik. Wszelkie prawa dotyczące Prezencji dotyczą analogicznie i reakcji.
Uwaga 3: Jeżeli dana istota ma poniżej 30 Prezencji, to wygląd jej budzi obrzydzenie, pogardę, itp. lub strach itp. zależnie od MG i okoliczności. W sytuacjach stresowych często wykonuje się w takich wypadkach procentowy rzut na sugestię zmniejszoną o wartość poniżej 30 Prezencji.

- wartość pomiędzy 101 % a 200 % określa dostojeństwo postaci. Procentowy rzut wykorzystuje się w wypadku dostania się do niewoli, gdy należy zdecydować, czy daną osobę należy zabić, czy też wziąć za nią okup, aczkolwiek może to zależeć także od innych czynników. W niektórych wypadkach tak wysoka Prezencja decyduje o bardzo miłym i grzecznym traktowaniu przez innych.
- wartość pomiędzy 201 % a 300 % określa postawę wręcz monarszą. Procentowy rzut na tę wartość decyduje o traktowaniu takiej osoby z iście królewską uprzejmością, a więc decyduje o honorowaniu postaci także w niewoli.

Uwaga 4: Jeśli reakcję itp. wrażenia rozpatruje się pod względem postaci zupełnie innej rasy więc nie dotyczy to stosunku np. orków do półorków, czy Uruk-hai, ale dotyczy już goblinów lub wrogo nastawionej rasy, to stosuje się tylko połowę swej Prezencji.
Uwaga 5: Prezencja należy do nielicznych współczynników, które mogą łatwo się zmniejszać. Obniżenie się jego wartości MG może nakazać np. w wyniku odniesionych ran lub ubytków ciała, po wyleczeniu lub regeneracji wraca ona z powrotem, w wyniku choroby, wyniszczenia organizmu, zadufania w sobie, zarozumiałości, a nawet w wyniku zmiany charakteru na gorsze, złośliwej miny może także zostać obniżona.
STAROŚĆ [ST] - współczynnik pomocniczy [liczone w latach].

- w przypadku postaci, które przeżyją połowę lat życia przynależne ich rasie, uważa się, że od tej chwili znajdują się w wieku starczym. Powoduje to, że traktuje się je jakby posiadały ograniczenie ½ SZ i ½ ZR i kumuluje to się z ich zbroją. Ponadto co roku [w wypadku ludzi i orków, dwa lata dla dwukrotnie dłużej żyjących, 4 lata dla czterokrotnie dłużej żyjących, itd.] obniża się im ŻYW, SF, IQ i UM o 1 pkt.
- śmierć ze starości. Każdego roku po przeżyciu średniego wieku wzrasta szansa na śmierć ze starości. Dla ludzi i półorków na każdy rok przeżyty ponad tą granicę dodaje się 1 %, dla ras dłużej żyjących dodaje się odpowiednio 1 % na każde 2, 4 lub 8 przeżytych lat. Każda istota, której wzrośnie szansa na śmierć ze starości musi wykonać procentowy rzut na tą wartość. Jeżeli wyrzucił liczbę większą od szansy śmierci ze starości, to może dalej cieszyć się życiem, zaś jeśli wynik był w granicach tej szansy, oznacza to, że któregoś dnia tego roku jego dusza pęknie ze starości, co oznacza już śmierć definitywną.

Część 2 Współczynniki Pomocnicze

Odporności istnieje bardzo dużo sytuacji, w których postać podlega jakimś przeciążeniom ze względu na określony czynnik. Przykładem tego może być moment, gdy postać, którą prowadzi gracz widzi po raz pierwszy w życiu zombie, w związku z czym może zostać ogarnięta strachem. Aby sprawdzić czy uległa strachowi, należy wykonać procentowy rzut i porównać go z odpowiednią odpornością – w tym przypadku jest to sugestia. Jeżeli wynik jest równy lub mniejszy, to oznacza to, że postać jest w tym przypadku odporna na ten czynnik, aczkolwiek w wypadku niektórych czarów może mimo tego podlegać efektom towarzyszącym. Wyrzucenie podczas odpierania danego czynnika wyniku powyżej własnej odporności albo powyżej 95 % oznacza, że postać podlega całkowitemu wpływowi danego czynnika tym przypadku strachu.
Uwaga: Jeżeli odporność postaci wynosi powyżej 100 %, to postać, która nie odparła czynnika za pierwszym razem [ponieważ wyrzuciła powyżej 95%] jest upoważniona do drugiego rzutu procentowego 1-100 na wartość ponad 100 % odporności, przy czym nadal obowiązuje maksymalny limit 95 %, aczkolwiek przy odpornościach powyżej 20 0% upoważnionym się jest do kolejnego rzutu na maksymalny limit 95 %, itd. Wartość poszczególnych odporności jest ściśle uzależniona od predyspozycji postaci (*BAZOWA ODPORNOŚĆ PSYCHICZNO-FIZYCZNA* albo *FIZYCZNA*) oraz od jej wzmocnienia ze względu na rasę (dodaje się bonusy rasowe i wyuczoną funkcję dodaje się bonusy funkcyjne). W poszczególnych przypadkach o wartości odporności decyduje też posiadana Inteligencja, Mądrość, Wiara, oraz zbroja [odporność np.: 8, 10].
Uwaga: W wielu wypadkach o odporności decyduje też posiadana magia, albo sytuacje, w których postać się znalazła.

Każda odporność składa się z dwóch części. Pierwszą z nich jest wspólna dla pięciu początkowych odporności więc nr 1, 2, 3, 4 i 5 i nazywana jest *BAZOWĄ ODPORNOŚCIĄ PSYCHICZNO-FIZYCZNĄ*. Analogicznie, dla pozostałych pięciu odporności 6, 7, 8, 9 i 10 wspólną częścią jest *BAZOWA ODPORNOŚĆ FIZYCZNA*. Drugą częścią każdej odporności są przyrosty wynikające z posiadanej rasy, funkcji i odbytych szkoleń. Poniższe zestawienie informuje o rodzajach odporności, którą posiada każda normalna istota:

- **Odporność** nr 1 - oznacza odporność na: iluzję, hipnozę, widziadła, halucynacje, miraże więc w dużej mierze bodźce działające najczęściej na zmysł wzroku, umysł i inteligencję.
  Uwaga: Inteligencja w pewnym sensie wzmacnia to, w związku z czym do tej odporności dolicza się 1 /10 część Inteligencji.
- **Odporność** nr 2 - oznacza odporność na: strach, sugestię, oczarowania, uroki, elokwencję, działanie charyzmy, odmiany głosu, a więc w dużej mierze bodźce działające najczęściej na zmysł słuchu, umysł i mądrość.
  Uwaga: Mądrość w pewnym sensie wzmacnia to, w związku z czym do tej odporności dolicza się 1 /10 część Mądrości.
- **Odporność** nr 3 - oznacza odporność na: zaklęcia, klątwy, przekleństwa, a więc w dużej mierze bodźce działające na wszelkie odmiany energii życiowej, podświadomości itp..
  Uwaga: Wiara w pewnym sensie wzmacnia to, w związku z czym do tej odporności dolicza się 1 /10 część Wiary.
- **Odporność** nr 4 - oznacza odporność na: szok, przetrwanie, ogłuszanie, paraliż umysłowy, a także informuje, o trwałości umysłu i duszy istoty.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Uwaga: W momencie, gdy nie wykona się udanego rzutu sprawdzającego na szok podczas wskrzeszenia, oznacza to pęknięcie i rozpad duszy, a więc kompletny koniec możliwości przywrócenia życia istoty.
- **Odporność** nr 5 - oznacza odporność na: energię aczkolwiek z pominięciem energii elektrycznej, cieplnej itp. oraz na większość czarów i efektów tzw. specjalnych, których działanie nie jest sprecyzowane.
- **Odporność** nr 6 - oznacza odporność na: wszelkie trucizny, choroby, zarazy, paraliż ciała, itp.
  Uwaga: W wypadku trucizny przyjętej doustnie, odporność ta ma wartość o połowę mniejszą.
- **Odporność** nr 7 - oznacza odporność na: wszelkie gazy z wyjątkiem trujących, wyziewy, oddechy smocze, pyły, itp.
  Uwaga: niektóre zbroje w pewien sposób chronią przed nimi, zwiększając tę odporność o pewną zależną od nich wartość.
- **Odporność** nr 8 - oznacza odporność na: kwas, ogień, mróz, itp. czynniki fizyczne.
  Uwaga: Niektóre zbroje w pewien sposób chronią przed nimi, zwiększając tę odporność o pewną zależną od nich wartość.
- **Odporność** nr 9 - oznacza odporność na: elektryczność, magnetyzm, itp. zjawiska.
  Uwaga: Niektóre zbroje w pewien sposób przyciągają elektryczność, zmniejszając tę odporność o pewną zależną od nich wartość.
- **Odporność** nr 10 - oznacza odporność na: wszelkie przemiany materii na zasadzie polimorfii (zmiana istoty żywej w inną żywą) istotę lub petryfikacji (zamienianie istoty żywej w kamienny posąg, itp.)
  Uwaga: Niektóre zbroje w pewien sposób chronią przed nimi, zwiększając tę odporność o pewną zależną od nich wartość.

Wielu sytuacjach rzut obronny na daną odporność może być modyfikowany w zależności od siły czynnika. Zmiany te przyjęło się nazywać *ANTYODPORNOŚCIĄ*, ponieważ czasowo najczęściej zmniejszają odporność na dany czynni wartość np. bonus -10 % i zależą nie od broniącej się przed tym czynnikiem postaci, a od umiejętności rzucającego czar, siły efektu, czy nawet poziomu doświadczenia przeciwnika. Najczęściej Antyodporność posiada wartość zmniejszającą - zależną od poziomu istoty go wywołującej - dany efekt i wynosi –1 % na poziom jej doświadczenia. Zawsze może być zmodyfikowany przez magię, okoliczności, czy w zależności od wartości UM.
Uwaga: W tym ostatnim przypadku jeżeli postacie potrafiące rzucać czary mają UM poniżej 100, to nie umieją wywołać efektu Antyodporności wynikającej z własnego poziomu, za to jeśli osiągną tę wartość, to na każde pełne 100 pkt. posiadanych UM rzucają czary z Antyodpornością –1 % na poziom więc posiadając np. 200 UM na 15 poziomie rzuca się standardowo czary z Antyodpornością –30 %.
ANTYMAGIA [AM] - zwana też antymagicznością, to siła na wskroś nie magiczna posiadająca właściwość rozpraszania każdej działającej aktualnie magii. Jest ona w stanie uchronić przed każdym efektem magicznym, a ujarzmiona w specjalnych przedmiotach magicznych daje możliwość selektywnego chronienia, a więc automatycznie pomija wszelkie leczenia, a uaktywnia się np. w momencie próby oddziaływania magii raniącej istoty nią dysponującej. Wartość Antymagii nigdy nie ulega zmniejszeniu bez względu na antyodporność i tym podobne czynniki, a ponadto jest w stanie ochronić nawet przed przemianami półboskimi itp., za to zupełnie nie wpływa na niemagiczne czynniki, czy rany też zadawane magiczną bronią. W tym ostatnim przypadku jednak, jeśli broń posiada możliwość wywołania efektu specjalnego np. dezintegracji, wyssania żywotności, to antymagia się uaktywnia. Antymagia nie jest w stanie uchronić przed przeznaczeniem, a więc klątwami i przekleństwami, aczkolwiek jest w stanie chronić przed wszelkimi zaklęciami.
Uwaga 1 : Antymagia nie chroni przed czynnikami pośrednio wywołanymi przez magię jak zawalenie się stropu, trzęsienie ziemi, naturalnymi błyskawicami wywołanymi z magicznie przywołanej burzy, czy przed zionięciem magicznej istoty np. smoka, chimery, a także nie chroni przed magicznymi truciznami. Wartość Antymagii liczona jest w procentach np. miecz paladyński posiada 50 % AM, które określają szansę z jaką jest się w stanie uchronić przed danym czynnikiem magicznym. Rzutem procentowym na jej wartość sprawdza się, czy dany czynnik w tej rundzie pominie posiadacza AM, czy też będzie go dotyczył, przy czym w momencie ponowienia danego efektu należy ten rzut wykonać jeszcze raz.
Uwaga 2: Na każdy czynnik magiczny wykonuje się odrębny rzut np. przy oddziaływaniu 3 czarów rzuca się na każdy osobno. Antymagia nie niszczy magii, ale powoduje, że wszelkie magiczne efekty bez względu na to czy mają charakter psychiczny, czy fizyczny jak: energia, ciepło wywołane magią, błyskawica rzucona przez maga, itp. przechodzi przez chronioną istotę jeśli ta ochrona zadziałała, nie czyniąc jej najmniejszej krzywdy. Traktuje się to tak, jakby tej istoty nie było w miejscu oddziaływania efektu.
Uwaga 3: Antymagią są w stanie dysponować tylko nieliczne istoty i artefakty.
ENERGIA ŻYCIOWA [EN.ŻYĆ] - jest to cecha charakteryzująca każdą żywą istotę. Liczy się ją jako sumę 1 /10 części współczynników podstawowych więc ŻYW, SF, ZR, SZ, IQ, MD,UM, WI, CH i PR. Niekiedy zdarza się jednak, że żywa istota zetknie się z martwiakiem (gdy np. zostanie zraniona), planem egzystencji negatywnej, czy z jakąś ewidentnie złą istotą innoplanową. Taki kontakt powoduje ubytek Energii Życiowej w wartości zależnej od siły czynnika np. odejmuje się 1 punkt Energii Życiowej na każdy typ martwiaka, który dotknął bezpośrednio postać. Jeżeli w taki lub inny sposób Energia Życiowa jeszcze żywej istoty osiągnie wartość 0, to postać przeradza się natychmiast w martwiaka np. istotę, który ostatni jej dotykał. Takiej istocie niestety już nic nie może przywrócić życia!
Uwaga 1: Energia Życiowa również zmienia się wraz ze wzrostem lub ubytkiem współczynników, ponadto także po każdym roku życia regeneruje się jej 1 punkt.
Uwaga 2: pozostawienie ubezwłasnowolnionej istoty w stałym kontakcie z np. martwiakiem jest najszybszym sposobem robienia martwiaków 0 poziomu na Orchii, oczywiście, jeżeli jej on nie zabije poza tym wymagany jest rzut sprawdzający działanie szoku, czy umysł ofiary przeżyje taką przemianę.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Rozdział Szósty

Część 1 Opisy Szczegółowe Ras

Rasa: **CZŁOWIEK**
Wzrost: 151-200 cm; średnio 171-180 cm;
Waga : 51-100 kg; średnio 71-80 kg;
Wiek: żyją do 100 lat, dojrzewają mając 15 lat, a starczy wiek zaczyna się od 51 lat.
Opis rasy: ludzie zamieszkujący Archipelag Centralny mają śniadą karnację skóry, włosy ciemne, brody gęste, aczkolwiek również spotykani są wśród nich blondyni i rudzi.
Funkcje: każda, aczkolwiek ulubionymi są Rycerze i Kapłani
Ulubione zbroje i bronie: mimo niezbyt potężnych parametrów rasa ta gustuje w ciężkich zbrojach, a za broń obiera najczęściej kusze, kopie, lance, miecze, rapiery i włócznie.
Historia i społeczeństwo rasy: jest to rasa szybko rozwijająca się, odważna i ciekawa nowości. Żyje w społecznościach feudalnych z silnym rycerstwem, klerem, kupiectwem i bogatym chłopstwem.
Znane języki: narodowym ich językiem jest Wspólny Archipelagu Centralnego, po nadto połowicznie (50 %) znają też język orków

Rasa: **PÓŁELF**
Wzrost: 151-200 cm; średnio 171-180 cm;
Waga: 51-100 kg; średnio 71-80 kg;
Wiek: żyją do 200 lat, dojrzewają mając 30 lat, a starczy wiek zaczyna się od 101 lat.
Opis rasy: półelfy, swym wyglądem, poza twarzą, która wygląda jak typowo elfia, w niczym nie odbiegają od ludzi. Mimo to ich ruchy są bardziej sprężyste, mowa bardziej płynna, a włosy najczęściej długie i proste. Z elfich cech zostały im lekko szpiczaste uszy, ciemne, głębokie i duże oczy oraz kilka cech specjalnych, jak możliwość oswojenia wzroku z ciemnością (infrawizja), długowieczność, niechęć do iluzji i barbarzyństwa.
Funkcje: w praktyce mogą mieć każdą funkcją, jednakże rzadko spotyka się wśród nich barbarzyńców, iluzjonistów i alchemików, za to najwięcej jest wśród nich łowców, magów i złodziei.
Ulubione zbroje i bronie: świadomi elfiego dziedzictwa starają się naśladować przodków w wyborze uzbrojenia, dzięki czemu najchętniej używają kolczug i takich broni jak miecze, łuki i włócznie.
Historia i społeczeństwo rasy: rasa półelfów powstała z krzyżowania się ludzi z elfami. Mimo to jest w miarę liczna, szczególnie dzięki temu, że jakiekolwiek potomstwo półelfa z człowiekiem lub elfem jest właśnie półelfem, a ponad to rozmnażają się w ramach własnej rasy. Półelfy nie tworzą oddzielnych społeczeństw, gdyż najczęściej wolą być obywatelami silnych społeczeństw ludzkich, elfich i.. półorczych, czy nawet orczych.
Znane języki: narodowym ich językiem jest Wspólny Archipelagu Centralnego i język elfów, ponadto połowicznie (50 %) znają też język orków.

Rasa: **ELF**
Wzrost: 161-210 cm; średnio 181-190 cm;
Waga : 41-90 kg; średnio 61-70 kg;
Wiek: żyją do 800 lat, dojrzewają mając 120 lat, a starczy wiek zaczyna się od 401 lat.
Opis rasy: Jest to niezwykle długowieczna rasa, z wyglądu przypominająca ludzi. Do jej najbardziej charakterystycznych cech można zaliczyć harmonijną wysmukłość sylwetki, taneczne ruchy, piękne, proste włosy i uszy o szpiczastej u góry małżowinie. Ich oczy są duże, najczęściej ciemne i lekko skośne, a rysy twarzy jakby rzeźbione. Wraz z legendarną wprost urodą wiąże się ich melodyjność głosu, zamiłowanie do śpiewu, poezji i piękna. Ubrania, zbroje i bronie robione przez nich są prawdziwymi dziełami sztuki. Ich ozdoby cechuje przede wszystkim wysoka jakość wykonania, a nie zawartość kruszców.
Funkcje: najczęściej elfy spotyka się wśród magów, łowców i wojowników, za to brak wśród nich barbarzyńców, astrologów, iluzjonistów i alchemików.
Ulubione zbroje i bronie: By zachować dużą swobodę poruszania się elfy korzystają wyłącznie ze swych kunsztownie wykonanych kolczug. Ich ulubioną bronią są miecze i proste łuki. Są w nich tak zakochani, że praktycznie nigdy nie korzystają z innych broni, może z wyjątkiem włóczni i sztyletów.
Historia i społeczeństwo rasy: Elfy to rasa o bardzo starym rodowodzie i burzliwej przeszłości. Ich mentalność łączy je z naturą, dzięki czemu miasta elfów prawie zawsze znajdują się wśród wielkich lasów, z dala od pól uprawnych i zatłoczonych miast. Większość z nich mieszka w małych leśnych wioskach, ale tam, gdzie żyją ich władcy, można spotkać przepiękne pałace i zamki, wykonane z kunsztem i starannością równą ich długowieczności.
Znane języki: ich narodowym językiem jest elfi, ponadto połowicznie (50 %) znają też język orków i Wspólny Archipelagu Centralnego.

Rasa: **PÓŁOLBRZYMY**
Wzrost: 181-230 cm; średnio 201-210 cm;
Waga : 101-150 kg; średnio 121-130 kg;

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Wiek: żyją do 200 lat, dojrzewają mając 30 lat, a starczy wiek zaczyna się od 101 lat.
Opis rasy: jest to proporcjonalnie zbudowana podrasa ludzi, charakteryzująca się wysokim wzrostem i dużym ciężarem ciała. Po swych przodkach ze strony olbrzymów pozostała im potężna postawa, długowieczność i gruba skóra. Natura pozostawiła im też mądrość i inteligencję typową dla olbrzymów oraz niezbyt wysoką naturalną zręczność. Mimo to cechuje ich duży refleks i duża szybkość przemieszczania się.
Funkcje: z racji swych predyspozycji siłowych najczęściej spotyka się je jako barbarzyńców, łowców i wojowników. Nie ma ich wśród magów i alchemików.
Ulubione zbroje i bronie: z reguły jest im obojętne jakich zbroi używają, jednakże najczęściej stosują różne odmiany skór na wzór barbarzyńców. Lubują się w cięższych odmianach broni, tj. w młotach, maczugach i pałach. Często także sięgają po duże kamienie lub walczą na pięści.
Historia i społeczeństwo rasy: rasa półolbrzymów powstała ze skrzyżowania się ludzi z olbrzymami. Mimo to jest dość liczna, szczególnie dzięki temu, że jakiekolwiek potomstwo półolbrzyma z człowiekiem lub olbrzymem rodzi się jako półolbrzym. Ponadto rozmnażają się wewnątrz własnej rasy. Półolbrzymy najczęściej lubią być wolnymi członkami plemiennych społeczności różnego typu hord, jednakże wielu z nich mieszka w miastach, stanowiąc liczącą się grupę. Bardzo dobrze czują się w każdym niemal miejscu i łatwo aklimatyzują się do nowych sytuacji.
Znane języki: narodowym ich językiem jest Wspólny Archipelagu Centralnego i język olbrzymów, ponadto połowicznie (50 %) znają też język orków.

Rasa: **PÓŁORKI**
Wzrost: 151-200 cm; średnio 171-180 cm;
Waga : 51-100 kg; średnio 71-80 kg;
Wiek: żyją do 100 lat, dojrzewają mając 15 lat, a starczy wiek zaczyna się od 51 lat.
Opis rasy: rasa ta podobna jest do ludzkiej, jednakże półorki mają charakterystycznie orczy silnie zadarty do góry nos oraz lekko skośne oczy, ponadto rzadko noszą zarost. Ich ręce są trochę krótsze od ludzkich, zakończone dużymi, silnymi dłońmi. Ten właśnie typ budowy rąk, chodzenie na odrobinę zgiętych nogach, z lekkim przygarbieniem upodabnia je do orków, tworząc dodatkowo wrażenie, że są niżsi.
Funkcje: praktycznie nie spotyka się wśród nich paladynów i magów, a najczęściej znani są jako wojownicy, złodzieje, zabójcy i czarnoksiężnicy.
Ulubione zbroje i bronie: jako potomkowie orków starają się ich naśladować w swym wyborze uzbrojenia, przez co najchętniej używają zbroi skórzanych nabijanych ćwiekami, półpancerzy, rzadziej zaś korzystają z łuskowych. Z kolei ich ulubione bronie, to typowo orcze szable, noże i łuki refleksyjne.
Historia i społeczeństwo rasy: rasa półorków powstała ze skrzyżowania się ludzi z orkami. Mimo to rasa jest ona bardzo liczna, przede wszystkim dzięki temu, że jakiekolwiek potomstwo półorka z człowiekiem lub orkiem jest półorkiem. Ponadto rozmnażają się wewnątrz własnej rasy, a trzeba przyznać, że gustują w dużej ilości dzieci. Półorki z reguły tworzą wraz z orkami bardzo spójne społeczeństwo militarne, zajmując w nim wysoką pozycję tuż za Uruk-hai. Społeczeństwo to jest bardzo solidarne, dzięki czemu rzadko występują w nim konflikty rasowe. Często wraz z innymi rasami wywodzącymi się z orków uważają się za jeden naród.
Znane języki: narodowym językiem ich jest Wspólny Archipelagu Centralnego i język orków.

Rasa: **KRASNOLUDY**
Wzrost: 101-150 cm; średnio 121-130 cm;
Waga : 51-100 kg; średnio 71-80 kg;
Wiek: żyją do 400 lat, dojrzewają mając 60 lat, a starczy wiek zaczyna się od 201 lat.
Opis rasy: krasnoludy to rasa niska, bardzo krępej budowy, o wielkiej szerokości ramion, średnio 1.5 większej od ludzkiej. Ręce i nogi mają grube, co szczególnie widać po stopach i dłoniach. Głowa ich jest trochę większa od ludzkiej, odznaczająca się gęstymi, najczęściej kręconymi włosami i małą łysinką na czubku. Gęste brwi i zwykły trochę większy od ludzkiego nos nadaje im z reguły srogi i odpychający wygląd. Mimo to ich charakter jest bardzo pogodny, aczkolwiek są one czułe na punkcie honoru i wartości. Krasnoludy są z reguły bardzo zadbane, ubrane starannie i ze smakiem, przepasane kolorowym pasem. Wielu innym rasom wydaje się, że mają oni bzika na punkcie swych bród, które najczęściej sięgają aż do pasa i są zaplatane w najrozmaitszy sposób, z reguły charakterystycznie dla reprezentowanego klanu. Do ich specjalnych zdolności należy dobre oswajanie wzroku z ciemnością (infrawizja), gruba skóra i pociąg do bogactwa lub władzy.
Funkcje: najczęściej spotykani są jako wojownicy, gwardziści i kupcy, rzadziej jako kapłani i astrologowie. Od czasu do czasu zdarzają się wśród nich także złodzieje i zabójcy, ale najczęściej są oni zmieszani z jedną z pierwszych funkcji.
Ulubione zbroje i bronie: krasnoludy bardzo dużą wagę przywiązują do noszonej zbroi, szczególnie do jej solidności i wykonania. Z tego też powodu gustują w warstwowych kolczugach i innych zbrojach metalowych. Wśród broni preferują wszelkie topory, oskardy i bronie obuchowe, a na odległość kusz również ciężkie. Niekiedy jednak chętnie używają włóczni, sztyletów i łuków krótkich. Ze względu na swój wzrost nie są w stanie używać większości innych broni.
Historia i społeczeństwo rasy: Krasnoludy zawsze stanowiły liczącą się rasę w dziejach Orcusa. Ich społeczeństwa są z reguły zamknięte dla innych ras, za to krasnoludów szczególnie najemników lub kupców wszędzie jest pełno. Wioski i miasta krasnoludzkie są z reguły położone w górskich okolicach, najczęściej w specjalnie do tego celu przebudowanych jaskiniach lub kopalniach i słyną z przepychu, bogactwa, praktyczności i świetnej obronności. Cechą szczególną tego społeczeństwa jest bardzo mała ilość kobiet stanowią tylko 1 /10 społeczności, z tego też powodu do małżeństwa uprawnieni są tylko ci, którzy już coś znaczą lub

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

na to zasłużyli. Tak więc poszukiwanie bogactwa i sławy jest powodem, dla którego duża część ich populacji na długo opuszcza rodzinne strony.
Znane języki: ich narodowym językiem jest krasnoludzki, ponadto połowicznie (50 %) znają też język orków i gnomów.

Rasa: **GNOMY**
Wzrost: 101-150 cm; średnio 121-130 cm;
Waga : 51-100 kg; średnio 71-80 kg;
Wiek: żyją do 400 lat, dojrzewają mając 60 lat, a starczy wiek zaczyna się od 201 lat.
Opis rasy: gnomy z daleka przypominają krasnoludy, jednakże mają nie tak szerokie ramiona i lepiej zachowane proporcje ciała. Kobiety gnomów uchodzą za bardzo zmysłowe i ponętne, co niekiedy przysparza wielu problemów. Mężczyźni z reguły nie mają wiele włosów i nie lubią nosić zbroi, jeśli nie ma ku temu oczywistej potrzeby. Nade wszystko wyróżniają się opasłymi brzuszkami, szczególnie, że lubią smacznie i dużo zjeść. Gnomy wyróżniają się swym humorem i znajomością zabaw oraz nader często popadają w kłopoty ze względu na głupie niekiedy aż za bardzo kawały. Jako mało wojowniczy naród są chętnie przez wszystkich widziani. Do specjalnych cech tej rasy można zaliczyć wysoką zdolność oswajania wzroku z ciemnością (infrawizja) i dość grubą skórę.
Funkcje: gnomy spotyka się najczęściej wśród kleryków, kupców i iluzjonistów, jednakże wielu z nich to wojownicy, gwardziści, złodzieje, a nawet alchemicy.
Ulubione zbroje i bronie: dopóki tylko mogą, nie korzystają ze zbroi, ale gdy zajdzie taka potrzeba, to korzystają ze wszystkich, jakie tylko wpadną im w ręce. Najczęściej używają broni obuchowych młotów i oskardów, rzadziej toporów, włóczni, krótkich łuków i krótkich mieczy. Ze względu na swój wzrost nie są w stanie używać większości innych broni.
Historia i społeczeństwo rasy: gnomy spotyka się wszędzie i to najczęściej w większych, zasiedziałych rodzinach. Od początku znanej historii Orcusa naród ten nigdy nie stworzył własnego państwa, zadowalając się wykorzystywaniem swych ogromnych możliwości intelektualnych.
Znane języki: ich narodowym językiem jest gnomi, ponadto połowicznie (50 %) znają też język orków, krasnoludów i elfów.

Rasa: **HOBBITY**
Wzrost: 91-140 cm; średnio 111-120 cm;
Waga : 31-80 kg; średnio 51-60 kg;
Wiek: żyją do 200 lat, dojrzewają mając 30 lat, a starczy wiek zaczyna się od 101 lat.
Opis rasy: Hobbity przypominają karłowatych ludzi, albo niewyrośnięte gnomy lub krasnoludy, jednakże wyróżniają je gęste, kręcone owłosienie, często porastające też lekko dłonie i stopy oraz prawidłowe proporcje ciała. Ich krępe ciało ma dość grubą skórę. Ciekawą ich cechą są duże, głęboko osadzone pod gęstymi brwiami oczy, nieco przypominające krasnoludzkie. Usposobienie hobbitów uchodzi za bardzo spokojne i jeśli tylko mogą, nie mieszają się do spraw większych ras. Jeśli jednak to robią, widać, że są bardzo ciekawscy i dzięki swej wrodzonej, niebywale dużej zręczności, niezwykle wszędobylscy.
Funkcje: Najczęściej hobbitów spotyka się jako kupców i złodziei, ale trafiają się wśród nich również wojownicy, łowcy, kapłani, druidzi, a nawet astrologowie i iluzjoniści.
Ulubione zbroje i bronie: nie chcąc tracić swej wysokiej zręczności hobbici gustują w zbrojach, które jej nie ograniczają. Używają lekkich broni ze względu na wzrost, np. krótkich mieczy, sztyletów, krótkich łuków oraz proc i kamieni.
Historia i społeczeństwo rasy: hobbici jako lud spokojny, o zainteresowaniu rolnictwem nie wykształcili nigdy własnego państwa, ani własnych formacji wojskowych, za to bez szemrania podporządkowują się, oczywiście w miarę swych możliwości, silniejszym rasom. Najczęściej lubią zamieszkiwać wzgórza, gdzie system ich podziemnych nor-chatek tworzy całe wioski lub małe miasteczka. Ulubionym ich zajęciem, poza leniuchowaniem, jest uprawa chmielu, tytoniu i zbieranie soczystych liści agawy. Z tego też powodu są znani jako dobrzy rolnicy i kupcy, szczególnie, że większość plonów sprzedają krasnoludom lub reptillionom, zyskując przy tym ich militarną ochronę.
Znane języki: ich narodowym językiem jest Wspólny Archipelagu Centralnego, ponadto połowicznie (50 %) znają też język orków i elfów.

Rasa: **REPTILLIONI**
Wzrost: 151-200 cm; średnio 171-180 cm;
Waga : 51-100 kg; średnio 71-80 kg;
Wiek: żyją do 200 lat, dojrzewają mając 30 lat, a czym starczy wiek zaczyna się od 101 lat.
Opis rasy: reptillion niekiedy nazywany błędnie człowiekiem-jaszczurem jest gadem a szczurem typowo dwunożnym, o całkowicie wyprostowanej postawie ciała. Jego kształty z wyjątkiem półmetrowego, niezbyt grubego ogona i twarzy jest jednak tak humanoidalny, że ubrany w zbroję z daleka bardzo trudno od różnić go od człowieka. Jego ciało za ogonem z muskulatury przypomina sil nie umięśnionego mężczyznę, jednakże skóra poza głową pokryta jest twardymi, elastycznymi, kilkucentymetrowymi łuskami o zabarwieniu oliwkowo-złocistym. Kończyny są kształtem podobne do ludzkich, chociaż z reguły kończą je kilku centymetrowe pazury. Głowa reptillionów umieszczona jest na odrobinę dłuższej od ludzkiej szyi i w większości pokryta rogowymi tarczkami, które z przodu w dotyku są równie miękkie jak skóra człowieka. Z przodu kształt twarzy nie od biega bardzo od ludzkiego, ale widać wyraźnie trochę dłuższą dolną część, gdzie znajdują się bardzo małe, jak na gady szczęk uzębienie. Pośrodku widnieje coś na kształt nosa, z dwoma okrągłymi otworami nosowymi. Po bokach głowy zamiast uszu zewnętrznych widnieją błony o analogicznej funkcji. Wyraz "twarzy" reptillionów jest raczej poważny i dystyngowany, chociaż mają duże poczucie humoru i często się śmieją. Ich głos składa się z wielu elementów syczących i dosyć łatwo wydają gwizdy, dzięki czemu rasa ta

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

znana jest z częste go pogwizdywania jakichś melodii. Cechą charakterystyczną tej rasy, jest to, że są żyworodne i stałocieplne, a więc niezależne od temperatury otoczenia.
Funkcje: Jako pradawna rasa, reptillioni korzystali ze wszelkich funkcji. Obecnie wiele z nich jest dla nich niedostępnych. Jest to spowodowane tym, że obecnie mogą mieć tylko dwa typy charakteru: praworządny dobry i praworządny neutralny. Najczęściej reptillioni sprawdzają się jako rycerze, mimo że nie są w stanie nosić typowo rycerskich zbroi.
Ulubione zbroje i bronie: z powodu posiadanej łuski nie są w stanie używać zbroi, które więcej niż dwukrotnie ograniczą ich zręczność lub szybkość, a także nie są w stanie chodzić w skórach smoczych. Spośród broni używają każdego jej rodzaju, ale największe predyspozycje przejawiają we władaniu swą pradawną, narodową bronią, tzn. toporomieczami. Często też używają mieczy, kusz i własnych pazurów chociaż ich arystokracja ze względu na swój status tego nie robi, obcinając je.
Historia i społeczeństwo rasy: Jest to jedna z najstarszych ras na Orchii i przez wiele transsów była najliczniejszą i najprężniej rozwijającą się. Reptillioni wiele uwagi poświęcają bardzo starannemu wychowaniu dzieci. Powoduje to, że w momencie osiągnięcia pełnoletności ich charakter zostaje ukształtowany jako praworządny i nie zły. Społeczeństwo reptillionów pobudowało w oparciu o naturalne jaskinie dawniej zamieszkane przez orki pobudowała u ich wrót potężne kamienne twierdze, o szaleńczo wprost wysokich wieżach i murach, budzące swą potęgą podziw nawet wśród krasnoludów. Z tego też powodu ich miniaturowe miasta-twierdze rozrzucone są po całym Archipelagu Centralnym i nigdzie nie odgrywają większego znaczenia. Reptillioni słyną głównie z siły swych wojsk szczególnie rycerstwa dosiadających równie dobrze koni, co i wytresowane potężne kamienne jaszczury. Handel najemnymi oddziałami np. do ochrony karawan przynosi im ogromne zyski i pozwala utrzymać niekiedy nawet bardzo "przeludnione" siedziby.
Znane języki: ich narodowym językiem jest reptillioński, ponadto połowicznie (50 %) znają też język orków i Wspólny Archipelagu Centralnego.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Rozdział Siódmy

Część 1 Kostki

W grze tej praktycznie występuje tylko jeden typ kostek. Są to kostki dziesięciościenne, niestety nie zawsze dostępne na naszym rynku. Ich zaletą jest to, że można ich używać do wszelkich potrzebnych w grze tej rzutach, a więc jako: 1-2, 1-5, 1-10, 2-20, 1-50, 1-100, 2-200, 5-500 i 10-1000. Można je używać też do rzutów np. 10-100, itp. A oto jak należy to rozumieć:

- 1-2 to rzut w którym dolna połowa to 1, górna to 2.
- 1-5 to rzut, w którym może wypaść rzucając 1 kostką dziesięciościenną od 1 do najlepiej, gdy się grupuje po 2 oczka.
- 1-10 to rzut, w którym można rzucić od 1 do 10.
- 2-20 to rzut, gdy rzucamy naraz 2 kostkami dziesięciościennymi i sumujemy wynik.
- 1-50 to rzut, który wykonujemy jako 1-100, po czym dzielimy na dwa, zaokrąglając w górę.
- 1-100 to podstawowy rzut w tej grze. Jest on wykonywany dwoma kostkami dziesięciościennymi, z których jedna z reguły ciemniejsza jest kostką dziesiętną, a druga kostka odczytywana jest jako jedności.

Uwaga: Ten rzut wykonuje się najczęściej przy sprawdzaniu, czy dana istota miała szczęście prawidłowo wykonać jakąś zdolność itp. Ponieważ ta szansa określana jest najczęściej w procentach, przyjęliśmy w tej grze, że rzut ten 1-100 nazywany jest *RZUTEM PROCENTOWYM.*

- 2-200 oznacza, że należy rzucić 2 razy po 1-100 i z sumować wynik, ale znane są przypadki, że z powodu lenistwa rzuca się 1-100 i mnoży przez 2.
- 5-500 oznacza, że należy rzucić 5 razy po 1-100 i z sumować wynik, ale znane są przypadki, że z powodu lenistwa rzuca się 1-100 i mnoży przez 5.
- 10-1000 oznacza, że należy rzucić 10 razy po 1-100 i z sumować wynik, ale na wet my sami rzucamy 1-100 i mnożymy wynik przez 10.

Inne skróty: Bardzo często w tekście występują skróty 1 /10 ZR, 1 /2, 1 /20, itd. oznacza to, że jest to ułamek np. współczynnika i należy to odczytywać jako: jedna dziesiąta część np. Zręczności, jedna druga część, jedna dwudziesta część. Oczywiście można odczytać to też jako procenty np.: 1 /10 jako 10 %, 1 /2 jako 50 %, a 1 /20 jako 5 %.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Rozdział Ósmy

Część 1 Losowanie Postaci

Punkt 1 Losowanie Współczynników - Procedura i Tabele

Istnieją 3 metody losowania współczynników. Bardziej znaną i lubianą jest tzw. **METODA FUNKCYJNA**. Polega ona na tym, że gracz wybiera sobie najpierw rasę i funkcję, którą chciałby grać, po czym losuje współczynniki w zależności od wyjściowych parametrów funkcji i rasy. Wymaga ona jednak wcześniejszego sprawdzenia w opisie funkcji, czy dana rasa może szkolić się w danej funkcji.

Punkt 2 Wybór Rasy

Na początku gracz wybiera sobie rasę, którą chciałby reprezentować. Może wybierać wśród następujących [w nawiasie podano skróty używane w tekście]:

Tabela 1—1 Wybór Rasy

Rasa	Skrót	Opis
Ludzie	[L.]	Nadaje się dobrze na każdą funkcję i zapewnia minimum średnie współczynniki; ulubiona rasa kasty rycerskiej
Półelfy	[pEl.]	Dobra rasa na postacie myślące i "wszędobylskie”
Elfy	[El.]	Wyśmienita rasa dla czarodziejów i dla lekkozbrojnych
Półorki	[pOr.]	Dobra rasa dla postaci walczących i złodziei
Półolbrzymy	[pOl.]	Rasa wielkich siłaczy, za to kiepsko nadająca się dla postaci myślących
Krasnoludy	[Kr.]	Świetna rasa dla żołnierzy i kleryków
Gnomy	[Gn.]	Najlepsza rasa dla kleryków i dobra dla czarodziejów
Hobbici	[Hob.]	Świetna rasa złodziejska
Reptillioni	[Re.]	Wyśmienita rasa dla rycerzy, wojowników i według niektórych dla czarodziejów

Punkt 3 Losowanie Wzrostu, Wagi i Wieku

Po wyborze rasy losuje wzrost postaci, jej wagę i wiek, w którym ukończyła szkolenie na wybraną funkcję. Na wzrost i wagę wykonuje się po jednym rzucie 1-100, po czym porównuje się go z poniższym zestawieniem:

- rzut od 1 do 20 oznacza, że o tyle ma się większy wzrost [cm] lub wagę [kg] od najniższej wartości notowanej dla danej rasy.

Uwaga: na każde 1 kg takiej niedowagi postać ma o 1 mniejszą SF i ŻYW, ale o połowę tej wartości ma większą ZR i SZ. W wypadku wyrzucenia 1 postać może być jeszcze niższa lub lżejsza od wartości minimalnej dla danej rasy o 1-10.

- rzut w przedziale 21 - 80, oznacza średnią dla danej rasy wagę lub wzrost, przy czym by nie rzucać jeszcze raz 1-10 na dokładne ich określenie przyjęło się, że liczba jedności w tym rzucie określa jedności miary wagi.
- rzut od 81 do 100 oznacza, że o tyle, o ile więcej jest od 80 ma się większy wzrost [cm] lub wagę [kg] od najwyższej wartości średniej notowanej dla danej rasy.

Uwaga: na każdy 1 kg takiej nadwagi postać ma o 1 większą SF i ŻYW, ale o połowę tej wartości ma się mniejszą ZR i SZ. W wypadku wyrzucenia 100 postać może być jeszcze wyższa lub cięższa od wartości maksymalnej dla danej rasy o 1-10.

Wiek postaci, w którym jest ona w stanie wejść do gry losuje się następująco: do wieku dojrzałości dodaje się 2 lata za szkolenie na daną funkcję, 1-5 lat na losowe czynniki, które mogły przedłużyć szkolenie itp. oraz po minimum 2 lata za każdy wyuczony tzw. "zawód".

Uwaga: w wypadku dwuklasowców wyuczenie się drugiej funkcji zajmuje dwukrotnie więcej czasu. Dolicza się 4 lata + 1-10 za czynniki losowe.

Uwaga: wartości te podane są dla płci męskiej. W przypadku kobiet przyjęło się, że są o 10 cm niższe i o 10 kg lżejsze, przy czym odwrotnie jest u półolbrzymów.

Tabela 1—2 Losowanie Wzrostu, Wagi i Wieku

Rasa	Wzrost			Waga			Wiek
	Min.	Średni	Max.	Min.	Średni	Max.	
Ludzie	150	171-180	200	50	71-80	100	15
Półelfy	150	171-180	200	50	71-80	100	30
Elfy	160	181-190	210	40	51-70	90	120
Półorki	150	171-180	200	50	71-80	100	15
Półolbrzymy	180	201-210	230	80	101-110	130	30
Krasnoludy	100	121-130	150	50	71-80	100	60
Gnomy	100	121-130	150	50	71-80	100	60

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Hobbity	90	111-120	140	30	51-60	80	30
Reptillioni	150	171-180	200	50	71-80	100	30

Punkt 4 Wybór funkcji

Następnie ustalamy funkcję, jaką będzie spełnia nasz bohater. Poprzez funkcję należy rozumieć coś na kształt obranej kariery, pozwalającej specjalizować się w określonym fachu. Każdy gracz ma prawo wybrać kim chce zagrać. Jedynym ograniczeniem jest skład drużyny awanturników, a więc postacie innych graczy. Grający w jednej grupie w praktyce nie powinni mieć przeciwnych charakterów. Dobrze też, aby wśród nich znalazła się co najmniej jedna osoba walcząca, jeden przedstawiciel kleryków, jeden czarodziej i ktoś reprezentujący kastę złodziei itp. Gracze mogą wybrać spośród dziewięciu ras, 18 funkcji (a więc jakby "zawodów", które można by wykonywać) oraz 10 głównych i kilkunastu mniej istotnych współczynników określających cechy wybranej postaci (Awanturnika). Ponieważ szczegółowe opisy ras, funkcji, itp. znajdują się w dalszej partii tekstu, w tej części wymienię tylko sposoby losowania postaci oraz współczynniki.

Kasta wojownicza :

- **WOJOWNIK** - jest to postać, która świetnie walczy i zmagania orężne stanowią dla niej istotę życia. W walce dużo potrafi, jednakże wiele ryzykuje.
- **ŁOWCA** - zajmuje się najczęściej polowaniami, walką z dzikimi zwierzętami i uwielbia obcować z przyrodą. Jego mankamentem jest to, że zawsze chce być blisko przyrody i często ją chroni.
- **GWARDZISTA** - częściowo "ubezwłasnowolniony", jako typowy płatny najemnik, jednakże świetnie wyszkolony i bardzo niebezpieczny w walce.
- **BARBARZYŃCA** - prymitywny osiłek, jednakże w trudnych sytuacjach niezastąpiony i nieugięty. Jest niechętny magii i dobrze umie się przed nią bronić.

Kasta rycerska :

- **RYCERZ** - powolny, ale dzięki potężnej zbroi prawie niezniszczalny i świetnie wyszkolony w walce, szczególnie z potworami. Działa zawsze zgodnie z panującym prawem, ale tam, gdzie go nie ma często sam lubi je stanowić.
- **PALADYN** - rycerz bez skazy, groźny dla wszystkiego co złe. Urodzony przywódca. Posiada też trochę mocy kapłańskiej i uzdrowicielskiej.
- **CZARNY RYCERZ** - odwrotność paladyna. Rycerz siejący śmierć i zniszczenie wśród dobrych istot. Z czasem poznaje też tajniki czarnej magii.

Kasta złodziejska :

- **ZŁODZIEJ** - mistrz bogacenia się kosztem innych. Każde drzwi stoją przed nim otworem. Wszędobylski, ale unika walki.
- **ZABÓJCA** - niezwykle niebezpieczny specjalista od cichego eliminowania wrogów. Mimo, że świetnie wyszkolony w walce, unika jej w otwartym starciu.
- **KUPIEC** - w walce słaby, ale siła pieniądza i słowa w jego ustach potrafią więcej niż niejeden oręż lub czar. Łatwo bogaci się cudzym kosztem.

Kasta kleryków (potrafi rzucać czary) :

- **KAPŁAN** - gorliwy orędownik swego bóstwa. Niezastąpiony w grupie jako ten, który magią chroni i leczy innych. Ma duży wpływ na "istoty martwe" i w wyraźny sposób złe lub dobre.
- **DRUID** - opiekun natury i jej pasterz. Jego magia potrafi władać zwierzęta mi, pogodą i żywiołami.
- **ASTROLOG** - niezrównany badacz wszelkich tajemnic, magii i przeznaczenia. Jego magia wywiera ogromny wpływ na istoty "nie z tego świata".
- **PÓŁBÓG** - to ten, który ustanawia własną wiarę. Posiada potężną magię działającą na wszystko. Potrafi także korzystać z mocy innych bóstw, jednak jest o tyle niebezpieczne, że przy zauważeniu przez jakiegoś Boga może go spotkać odpowiednia kara, a najmniejszą z nich jest śmierć.

Kasta czarodziejów (potrafi rzucać czary) :

- **MAG** - perfekcyjnie zna się na magii we wszelkich jej odmianach. Jego czary potrafią wszystko.. po trochu. Dysponuje silną magią "bojową" i ochronną.
- **CZARNOKSIĘŻNIK** - włada czarną magią i jej odmianami. Jego czary najczęściej wywołują śmierć i przerażenie. Przeważnie tępiony przez istoty o dobrych charakterach.
- **ILUZJONISTA** - jego magia jest w stanie zapanować nad każdym umysłem. Z czasem uwielbia otaczać się uzależnionymi od siebie, jednakże jest bezbronny w przypadku starcia z martwiakami.
- **ALCHEMIK** - jego mikstury z zabitych magicznych istot mogą wszystko. Magia służy mu głównie do analizy, jednakże nie pozbawiony jest czarów budzących grozę lub podziw.

Punkt 5 Losowanie Postaci

Gdy gracz już wie jaką rasę reprezentuje, następuje losowanie współczynników postaci przy czym dodatki od funkcji dopiero później się dodaje:

- Żywotność ŻYW: zależy wyłącznie od rasy i ew. od niedowagi lub nadwagi.
- Siła Fizyczna SF: jest sumą wartości podstawowej dla rasy i rzutu 1-100, ew. modyfikowana z powodu nadwagi lub niedowagi.
- Zręczność ZR: jest sumą wartości podstawowej dla rasy i rzutu 1-50, ew. modyfikowana z powodu nadwagi lub niedowagi.
- Szybkość SZ: jest sumą wartości podstawowej dla rasy i rzutu 1-50, ew. modyfikowana z powodu nadwagi lub niedowagi.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

- Inteligencja IQ: jest sumą wartości podstawowej dla rasy i rzutu 1-50.
- Mądrość MD: jest sumą wartości podstawowej dla rasy i rzutu 1-50.
- Umiejętności Magiczne UM: jest sumą wartości podstawowej dla rasy i rzutu 1-5 przypadku ludzi zależy tylko od rzutu 1-100.
- Wiara WI: jest sumą wartości podstawowej dla rasy najczęściej równej 0 i rzutu 1-50.
- Zauważenie ZW: zależy wyłącznie od rzutu 1- 5, w przypadku kleryków 1-10.
- Charyzma CH: jest sumą wartości podstawowej dla rasy i rzutu 1-50, przy czym pochodzenie społeczne może ją modyfikować.
- Prezencja PR: jest sumą wartości podstawowej dla rasy i rzutu 1-50.

W wypadku tej metody losowania współczynników postać, dzięki temu, że wcześniej zadecydowała kim chciałaby dokładnie zostać, ma prawo na najważniejszy dla danej funkcji współczynnik rzucić 2 razy i wybrać korzystniejszy wynik. Najważniejszym współczynnikiem dla funkcji żołnierskich i rycerskich to SF; dla funkcji złodziejskich ZR; dla funkcji klerycznych Wiara i Zauważenie, a dla czarodziei Umiejętności Magiczne. Dwuklasowcy mają dzięki temu po 2 rzuty preferencyjne.

Tabela 1—3 Podstawowe Współczynniki

Rasa		ŻYW	SF	ZR	SZ	IQ	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	Wyp	Ob
Ludzie	M	100	50	35	25	60	70	Spec	40	20	10	+		
	K	90	40	35	25	60	70	Spec	40	40	10	+		
Półelfy	M	90	40	40	35	70	60	45	35	30	+	+		
	K	80	40	40	40	75	55	45	35	45	+	+		
Elfy	M	80	30	50	40	80	60	50	40	50	+	+		
	K	65	25	50	45	80	50	40	40	60	+	+		
Półorki	M	120	70	30	30	35	55	35	15	10	+	+		
	K	115	70	40	40	25	55	30	15	20	+	+		
Półolbrzymy	M	150	100	10	40	30	40	10	20	40	+	+	5	20
	K	145	80	20	40	40	40	10	20	30	+	+	5	20
Krasnoludy	M	130	70	20	15	40	70	30	30	15	+	+	5	20
	K	125	65	20	20	45	75	25	20	15	+	+	5	10
Gnomy	M	100	50	40	15	80	80	40	15	25	+	+	2	10
	K	85	40	40	25	70	80	45	15	30	+	+	2	10
Hobbity	M	70	25	60	25	80	70	35	20	15	+	+	5	20
	K	65	20	60	25	80	70	35	20	35	+	+	5	20
Reptillioni	M	180	50	20	35	35	50	30	15	10	+	+	20	60
	K	180	45	25	35	30	50	30	15	10	+	+	20	60

Uwaga: ŻYW, SF, ZR i SZ podane są dla średniej wagi danej rasy, dlatego w wypadku nadwagi lub niedowagi się je modyfikuje.

A oto premie do biegłości w posługiwaniu się broniami ulubionymi przez daną rasę tzw. bronie rasowe, z czego pierwsza jest tzw. bronią narodową, a więc najważniejszą i najpospolitszą w danej rasie oraz inne cechy specjalne tych ras:

- Ludzie: +5 biegłości do wszelkich mieczy, lanc, kusz, włóczni i rapierów; samozdrowienie 2 rany na 8 godzin wypoczynku.
- Półelfy: +10 biegłości do wszelkich mieczy oraz +5 biegłości do wszelkich łuków, włóczni i lanc; infrawizja/ 10 SZ; samozdrowienie 1 ranę na 8 godzin wypoczynku.
- Elfy: +10 biegłości do wszelkich łuków nie refleksyjnych i mieczy oraz +5 biegłości do włóczni i sztyletów; infrawizja/ 10 SZ; normalny zasięg słuchu i wzroku dwukrotnie większy niż by wynikał ze współczynników; samozdrowienie 1 ranę na 8 godzin wypoczynku.
- Półolbrzymy: +5 biegłości do wszelkich kamieni, pięści, maczug, pał i młotów; twardość skóry daje dodatkowo obronę -5 i po 20 wyparowań na rany kłute, tnące i obuchowe; samozdrowienie 4 rany na 8 godzin wypoczynku.
- Półorki: +10 biegłości do wszelkich szabli, łuków refleksyjnych oraz +5 biegłości do wszelkich noży; infrawizja/ 10 SZ; samozdrowienie 2 rany na 8 godzin wypoczynku.
- Krasnoludy: +10 biegłości do wszelkich toporów oraz +5 biegłości do wszelkich kusz, młotów, oskardów i sztyletów; infrawizja/ 10 SZ; twardość skóry daje dodatkowo obronę -5 i po 20 wyparowań na rany kłute, tnące i obuchowe; samozdrowienie 3 rany na 8 godzin wypoczynku.
- Gnomy: +10 biegłości do wszelkich młotów i toporów oraz +5 biegłości do wszelkich krótkich mieczy; infrawizja/ 10 SZ; twardość skóry daje dodatkowo obronę -2 i po 10 wyparowań na rany kłute, tnące i obuchowe; samozdrowienie 3 rany na 8 godzin wypoczynku.
- Hobbity: +10 biegłości do kamieni oraz +5 biegłości do wszelkich krótkich łuków, sztyletów i krótkich mieczy; twardość skóry daje dodatkowo obronę -5 i po 20 wyparowań na rany kłute, tnące i obuchowe; samozdrowienie 3 rany na 8 godzin wypoczynku.
- Reptillioni: +10 biegłości do wszelkich toporomieczy i pazurów oraz +5 biegłości do wszelkich mieczy i kusz; nie są w stanie nosić smoczych skór i zbroi o ograniczeniach większych niż ½ ZR, ½ SZ; twardość skóry da je dodatkowo obronę -20 i po 60 wyparowań na rany kłute, tnące i obuchowe; samozdrowienie 5 ran na 8 godzin wypoczynku.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Uwaga: Niektóre rasy dysponują zdolnością oswojenia wzroku do ciemności, tak by działał na zasadzie infrawizji. Wartość podana w nawiasie informuje jaką %-ową szansę ma postać na oswojenie wzroku do ciemności. Na każde 8 godzin przebywania w niej traktuj jak w %-ach oraz ta sama wartość liczona w metrach informuje o zasięgu wzroku za pomocą infrawizji.

Punkt 6 Przyrosty Współczynników Zależne od Wyuczonej Funkcji

Po wylosowaniu współczynników postać ma prawo dolosować premię (bonusy) uzyskane dzięki wyuczonej funkcji.
Uwaga: w wypadku dwuklasowców postać przyjmuje wyższą wartość premii przyrostu współczynnika.

Tabela 1—4 Przyrosty Współczynników Zależne Od Funkcji

Profesja	ŻYW	SF	ZR	SZ	IQ	MD	UM	CH	PR	WI
Wojownik	10	20	10	10		10		+	+	
Łowca	10	10	10	10		10	+	10	10	10
Gwardzista	+	10	+	20				10	20	+
Barbarzyńca	20	20	20	20						
Rycerz	20	20	10	+		+		20	20	10
Paladyn	20	20		+	+	10	+	20	20	10
Czarny Rycerz	20	20		+	10	+	10	10	20	+
Złodziej		+	20	20	10	+	+		10	10
Zabójca		10	20	20	10	+		+	+	
Kupiec					20	20		20	20	+
Kapłan	**10**	+			**10**	20	10	10	10	20
Druid	10	+	+		+	20	10	20		20
Półbóg	10	10			10	10	10	20	+	20
Astrolog					10	20	10	10	+	20
Mag			10	10	20	+	20	10		
Czarnoksiężnik	+	+	+	10	10	10	20	+		10
Iluzjonista			20	20	20		20		10	
Alchemik			10		20	10	20	10		
Demonolog	+	+	+	10	20	10	20	10		+
Nekromata	+	+	+	10	10	20	20			+
Mnich			5	+	20	10	+	+	30	15
Templariusz	20	10	+	+		10	10	+		+

Uwaga 1: Pogrubieniem, dochodzi zależnie od etosu kleryka; "+" to premiowany rzut 1-10
Uwaga 2: Wszystkie te rzuty są rzutami premiowanymi.

Druga metoda losowania to tzw. **METODA WSPÓŁCZYNNIKOWA**. Postać rzuca po jednym razie na każdy współczynnik, po czym w zależności od ich wartości wybiera sobie rasę i funkcję, która by mu najlepiej odpowiadała. Wszystkie inne aspekty tego losowania są analogiczne jak w przypadku pierwszej metody. W ten sposób niekiedy losuje się dobre pod względem odpowiednich współczynników postacie.

Trzecia metoda losowania, to tzw. **METODA PREFERENCYJNA**. Od metody funkcyjnej różni się ona tym, że postać na każdy z wyjątkiem ŻYW współczynnik podstawowy rzuca po dwa razy i wybiera lepszy wynik. Odnosi się to tylko do rzutów 1-100 i 1-5, a takie współczynniki jak SF, ZR, SZ, IQ, M, UM, WI, CH i PR, a nie do dorzutów wynikających z funkcji czy z zawodów itp.
Uwaga: Metoda ta nazywana jest preferencyjną, jako że awanturnikom daje ona najczęściej dużo większe parametry niż by się normalnie z nimi urodzili. Dlatego też ta metoda zalecana jest tylko dla graczy początkujących i dla tych, którym nie wiedzie się w "Kryształach Czasu" gdyż np. dość szybko straciły definitywnie pod rząd dwie postacie, którymi wcześniej grały.

Ponadto postać losuje i obowiązuje to wszystkie metody losowania:

- odporności na określone czynniki - szczegółowa procedura losowania ich opisana jest w najbliższym podrozdziale,
- biegłości w broniach - szczegółowy opis patrz rozdział biegłości w broniach,
- startową wartość autorytetu doświadczenia - rzutem 2-20 i dodaje do tego wartość 2-20 za każdy wyuczony zawód (patrz losowanie pochodzenia),
- zdolności nienaturalne - każdy ma 20 % szansy, że będzie miał jakąś ułomność,
- zdolności nadnaturalne - każdy ma 10 % szansy, że będzie miał jakąś nadprzyrodzoną właściwość,
- następnie w oparciu o następny rozdział postać losuje własne pochodzenie: status i klasę społeczną rzutem 1-100, porównanym z odpowiednią tabelą,
- majątek, którym dysponuje wchodząc do gry zależności od klasy społecznej,
- miasto, w którym się urodził rzutem 1-100
- i na koniec sprawdza, czy za młodu wyuczył się jakichś zawodów rzutem 1-100, po czym porównuje go do własnej mądrości i na każde 20 punktów mniej [poniżej jej wartości], zna jeden zawód.

Uwaga 0: Niektóre funkcje przy losowaniu współczynników mają pewne ułatwienia. I tak: losując postać z kasty rycerskiej przebywa się tak dobrą szkołę walki i fechtunku, że przy losowaniu biegłości w broniach typowych rycerskich losuje się każdą bie-

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

głość dwukrotnie, po czym wybiera się korzystniejszy wynik. Drugim ułatwieniem jest to, że postać zostająca Kupcem po całkowitym rozlosowaniu ma prawo dobrać sobie jeszcze jeden nowy zawód, który zarazem będzie świadczył o pewnym ukierunkowaniu postaci wybiera z zawodów dostępnych dla jego klasy społecznej.
Uwaga 1: Mimo że losowanie współczynników wydaje się rzeczą trudną i czasochłonną, robi się to na tyle rzadko, by nie przeszkadzało to doświadczonym graczom. Zresztą już po drugim razie jest to do opanowania dla każdego.
Uwaga 2: Nie zawsze uda się wylosować wysokie współczynniki, jednak nie należy się tym zrażać, z praktyki bowiem wiadomo, że takie postacie być może dlatego że lepiej o siebie dbają o wiele dalej zachodzą od z początku silniejszych, ale z reguły zbyt pewnych siebie postaci innych graczy.
Uwaga 3: Początkujący gracze powinni zwrócić uwagę na to, że funkcjami, którymi trudno grać są półbogowie, kupcy i.. alchemicy. Osobom o burzliwym temperamencie dużo problemów sprawia też gra zrównoważonymi i przestrzegającymi prawa postaciami funkcji rycerskich, niekiedy również gwardzistami.
Uwaga 4: Postacie nie rycerskie zaleca się dla początkujących osób, a chcących "dłużej przeżyć".

Punkt 7 Losowanie Odporności

Tak jak mówiliśmy każda odporność składa się z odpowiedniej Bazowej Odporności oraz z dodatków rasowych i funkcyjnych.

Odporność Psychiczną (część składowa odporności od 1 do 5) stanowi suma:

- 1 /10 część IQ,
- 1 /10 część MD,
- 1 /20 część ŻYW.,
- oraz rzut 1-10 (premiowany)

Bazową Odporność Fizyczną (część składowa odporności od 6 do 10) stanowi suma:

- 1 /10 ŻYW.,
- 1 /10 SF,
- oraz rzut 1-10 (premiowany)

Tabela 1—5 Odporności Rasowe

Rasa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Ludzie	10		20	10	10				10	
Półelfy	10	10	10		10				10	10
Elfy	20	20			10					10
Półolbrzymy	10		10	20						20
Półorki			10			10	10	10	10	10
Orki						10	10	20	10	10
Krasnoludy					10	10	10	10	10	
Gnomy	20				10	10	10			10
Hobbity	10	10	20		10	10				
Reptillioni	20			10		20	10			

A oto premie do odporności wynikające z rasy:

Tabela 1—6 Przyrosty Odporności Zależne Od Funkcji

Profesja	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Wojownik		10	10	10	10	10	10	10	10	
Łowca		10	10			10	10	10		10
Gwardzista	10	20	10				10	10		
Barbarzyńca				10	10	10	10	10		10
Rycerz		10		20			20	10	10	
Paladyn		10		20		10	20	10		
Czarny Rycerz		10		20	10		20	10		
Złodziej		10	10			20	20			
Zabójca	10	10	10	10		20				
Kupiec	20	20	10	10						
Kapłan	10	10	20	10		10				
Druid	20		10		10	10		10		
Półbóg	20			10		10			20	
Astrolog	20	10	20							10
Mag					20				20	20
Czarnoksiężnik	10	10	10		10	10	10			
Iluzjonista	20	20		10						10

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Alchemik					10	20	10	10	10	
Demonolog	20	20	10	10	10					
Nekromata		20	10		10	10				
Mnich			5	10	10	5	5			5
Templariusz		20	10	20			20	10	10	

Tabela 1—7 Przyrosty Współczynników przy Awansie na Kolejny Poziom

Profesja	ŻYW	SF	ZR	SZ	IQ	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BI	POZ	BAZ
Wojownik	4	5	3	3	1	2	1	1+	1+			3	2	+
Łowca	4	4	3	3	1	3	2	1+	+	2	1	3	2	+
Gwardzista	3	4	3	5	2	1		2+	1+			4	2	+
Barbarzyńca	5	5	4	4		1		1+	1+			2	2	+
Rycerz	4	4	3	3	1	2		2+	1+	2	1	4	2	+
Paladyn	4	4	2	2	2	3	2	3+	1+	2	2	4	2	+
Czarny Rycerz	4	4	2	2	3	2	2	2+	1+	2	1	4	2	+
Złodziej	2	2	5	4	3	3	1	+	1+	1		2	3	+
Zabójca	2	3	5	4	3	3	1	+	+	1		3	3	+
Kupiec	2	1	1	2	5	5		3+	2+			2	3	+
Kapłan	3	3	2	2	1	5	4	1+	+	3	2	2	3	+
Druid	3	2	2	1	1	5	4	3+	+	3	2	2	3	+
Półbóg	3	3	2	1	2	5	4	1+	+	3	2	2	3	+
Astrolog	2		2	1	3	5	4	3+	+	3	2	1	4	+
Mag	2		3	3	5	3	4	1+	+			1	4	+
Czarnoksiężnik	2	1	3	2	5	3	4	1+	+	1	1	2	3	+
Iluzjonista	1		5	4	5	2	4	+	2+			1	4	+
Alchemik	1		2	2	5	4	5	2+	+			1	5	+
Demonolog	2	2	2	3	5	4	4	2+	+	1	1	3	3	+
Nekromata	2	2	2	3	4	4	5	1+	1+	1	1	4	3	+
Mnich	3	2	2	2	5	5	5	1+	+	5	3	1	2	+
Templariusz	4	4	3	3	2	2	2	1+	1+	3	2	4	2	+

Część 2 Zdolności Nadnaturalne – Nadprzyrodzone

BOGOWIE w tym świecie bardzo często mieszają się w sprawy swoich wyznawców. Z tego też powodu prawie co dziesiąta postać rodząca się na Orchii statystycznie zostaje obdarzona zdolnością nadprzyrodzoną. W przypadku awanturników graczy sprawdza się to w 10 % tzn. gracz sprawdza rzutem %, czy z takową się urodził. Niekiedy oczywiście posiadać można kilka takich zdolności nadnaturalnych i jeżeli ma się już jedną należy sprawdzić, czy nie ma się następnej, przy czym w tym przypadku szansa na jej posiadanie jest mniejsza o 5 %. Jeżeli stwierdziło się u siebie 2 zdolności nadnaturalne to ma się nadal 5 % szansy, że będzie się miało kolejną. Gdy posiada się 3 zdolności nad naturalne istnieje nadal szansa 5 %, że ma się jeszcze jedną i za każdym razem gdy się ją wylosuje należy sprawdzić, czy nie ma kolejnej. Niekiedy zdarza się, że postać daną zdolność wylosuje ponownie. W praktyce to oznacza, że efekty takiej zdolności najczęściej się sumują, ew. powstaje jeszcze jakaś dodatkowa właściwość.
Uwaga: Jeżeli wylosowana zdolność nadnaturalna zbyt sprzeczna jest ze zdolnością nienaturalną ułomnością MG powinien zmodyfikować je np. u postaci, która wylosowała geniusza i debila czyli praktycznie wykluczające się, można przyjąć, że postać normalnie zachowuje się jak debil, ale pod wpływem jakiegoś bodźca powiedzmy ciemności postać ma umysł geniusza, itp. Poniższe zestawienie pokazuje listę najpospolitszych zdolności nadnaturalnych, z którymi można się urodzić.

Tabela 2—1 Zdolności Nadnaturalne - Nadprzyrodzone

- 1-2 Twardziel - wytrzymałość na rany [ŻYW] jest dwukrotnie większa, to samo dotyczy też wszelkich przyrostów ŻYW
- 3-4 Siłacz - siła fizyczna postaci ma wartość maksymalną dla danej rasy, ponadto jeszcze zwiększoną o bonus 20 + 1k10 premiowane.
- 5-6 Akrobata - zręczność postaci ma wartość maksymalną dla danej rasy, ponadto jeszcze zwiększoną o bonus 20 + 1k10 premiowane.
- 7-8 Szybki - szybkość postaci ma wartość maksymalną dla danej rasy, ponadto jeszcze zwiększoną o bonus 20 + 1k10 premiowane.
- 9-10 Geniusz - inteligencja postaci ma wartość maksymalną dla danej rasy, ponadto jeszcze zwiększoną o bonus 20 + 1k10 premiowane.
- 11-12 Mędrzec - mądrość postaci ma wartość maksymalną dla danej rasy, ponadto jeszcze zwiększoną o bonus 20 + 1k10 premiowane.
- 13-14 Magik - umiejętności magiczne postaci mają wartość maksymalną dla danej rasy, ponadto jeszcze zwiększoną o bonus 20 + 1k10 premiowane.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

- 15-16 Fanatyk - wiara postaci ma wartość maksymalną dla danej rasy, ponad to jeszcze zwiększoną o bonus 20 + 1k10 premiowane.
  Uwaga: Kary i upomnienia boskie w stosunku do takiej postaci są o bonus 10 % łagodniejsze
- 17-18 Ulubieniec bogów- zauważenie postaci ma wartość maksymalną dla danej rasy, ponadto jeszcze zwiększoną o bonus 20 + 1k10 premiowane.
  Uwaga: Kary i upomnienia boskie w stosunku do takiej postaci są o bonus 20 % łagodniejsze
- 19-20 Elokwentny - charyzma postaci ma wartość maksymalną dla danej rasy, ponadto jeszcze zwiększoną o bonus 20 + 1k10 premiowane.
- 21-22 Piękniś - prezencja postaci ma wartość maksymalną dla danej rasy, ponadto jeszcze zwiększoną o bonus 20 + 1k10 premiowane.
- 23-24 Poliglota - postać posiada niebywałą zdolność uczenia się, kojarzenia znaczenia nie znanych słów, przez co jej naturalna pojemność językowa jest dwukrotnie większa o 1 / 10 IQ.
- 25-26 Długowieczny - wiek [do którego jest w stanie naturalnie dożyć ile go wcześniej nie zabiją] postaci ma wartość maksymalną dla danej rasy, ponad to jeszcze zwiększoną o bonus 20 + 1k10 premiowane. Naturalna starość dla takiej postaci zaczyna się od połowy jej limitu życia, wieku.
  Uwaga: Wraz z przekroczeniem bariery połowy wieku do której może dożywać dana rasa, u postaci tej nigdy nie sprawdza się czy umrze ze starości.
- 27-28 Fechmistrz - wszelkie biegłości w broni białej postaci mają wartość maksymalną dla danej rasy, ponadto jeszcze zwiększoną o bonus 20 + 1k10 premiowane.
- 29-30 Odporny na wszelkie iluzje - postać ma zwiększoną odporność na iluzję, hipnozę, widziadła itp. o bonus 20 + 1k10 premiowane, ponadto przy wykonywaniu rzutu odpornościowego na nie ma prawo do ponownego ich odparcia, co może uchronić przed danym efektem np. czarem, jeśli pierwszy rzut był nieudany. W wypadku niektórych efektów raniących, których odparcie pozostawia rany wykonanie dodatkowego rzutu może zredukować ich liczbę do połowy.
- 31-32 Odporny na wszelką sugestię - postać ma zwiększoną odporność na sugestię, oczarowanie, zauroczenie itp. o bonus 20 + 1k10 premiowane, ponadto przy wykonywaniu rzutu odpornościowego na nie ma prawo do ponownego ich odparcia, co może uchronić przed danym efektem np. czarem, jeśli pierwszy rzut był nieudany. W wypadku niektórych efektów raniących, których odparcie pozostawia rany wykonanie dodatkowego rzutu może zredukować ich liczbę do połowy.
- 33-34 Odporny na wszelkie zaklęcia - postać ma zwiększoną odporność na zaklęcia, przekleństwa, klątwy itp. o bonus 20 + 1k10 premiowane, ponadto przy wykonywaniu rzutu odpornościowego na nie ma prawo do ponownego ich odparcia, co może uchronić przed danym efektem np. czarem, jeśli pierwszy rzut był nieudany. W wypadku niektórych efektów raniących, których odparcie pozostawia rany wykonanie dodatkowego rzutu może zredukować ich liczbę do połowy.
- 35-36 Odporny na wszelkie przetrwanie - postać ma zwiększoną odporność na szok, przetrwanie, paraliż umysłowy itp. o bonus 20 + 1k10 premiowane, ponad to przy wykonywaniu rzutu odpornościowego na nie ma prawo do ponownego ich od parcia, co może uchronić przed danym efektem np. czarem, jeśli pierwszy rzut był nieudany. W wypadku niektórych efektów raniących, których odparcie pozostawia rany wykonanie dodatkowego rzutu może zredukować ich liczbę do połowy.
- 37-38 Odporny na wszelką energię - postać ma zwiększoną odporność na energię magiczną, czary specjalne itp. o bonus 20 + 1k10 premiowane, ponadto przy wykonywaniu rzutu odpornościowego na nie ma prawo do ponownego ich odparcia, co może uchronić przed danym efektem np. czarem, jeśli pierwszy rzut był nieudany. W wypadku niektórych efektów raniących, których odparcie pozostawia rany wykonanie dodatkowego rzutu może zredukować ich liczbę do połowy.
- 39-40 Odporny na wszelkie trucizny - postać ma zwiększoną odporność na wszystkie trucizny, jady, niektóre choroby szczególnie zakaźne, paraliż ciała itp. o bonus 20 + 1k10 premiowane, ponadto przy wykonywaniu rzutu odpornościowego na nie ma prawo do ponownego ich odparcia, co może uchronić przed danym efektem np. czarem, jeśli pierwszy rzut był nieudany. W wypadku niektórych efektów raniących, których odparcie pozostawia rany wykonanie dodatkowego rzutu może zredukować ich liczbę do połowy.
- 41-42 Odporny na wszelkie gazy - postać ma zwiększoną odporność na wszelkie szkodliwe np. żrące gazy, wyziewy, oddechy smocze itp. o bonus 20 + 1k10 premiowane, ponadto przy wykonywaniu rzutu odpornościowego na nie ma prawa do ponownego ich odparcia, co może uchronić przed danym efektem np. czarem, jeśli pierwszy rzut był nieudany. W wypadku niektórych efektów raniących, których odparcie pozostawia rany wykonanie dodatkowego rzutu może zredukować ich liczbę do połowy.
- 43-44 Odporny na wszelkie czynniki fizyczne - postać ma zwiększoną odporność na wszelkie czynniki fizyczne i cieplne, jak kwas, ogień, zimno itp. o bonus 20 + 1k10 premiowane, ponadto przy wykonywaniu rzutu odpornościowego na nie ma prawo do ponownego ich odparcia, co może uchronić przed danym efektem p. czarem, jeśli pierwszy rzut był nieudany. W wypadku niektórych efektów raniących, których odparcie pozostawia rany wykonanie dodatkowego rzutu może zredukować ich liczbę do połowy.
- 45-46 Odporny na wszelki magnetyzm - postać ma zwiększoną odporność na elektryczność, magnetyzm itp. o bonus 20 + 1k10 premiowane, ponadto przy wykonywaniu rzutu odpornościowego na nie ma prawo do ponownego ich odparcia, co może uchronić przed danym efektem np. czarem, jeśli pierwszy rzut był nieudany. W wypadku niektórych efektów raniących, których odparcie pozostawia rany wykonanie dodatkowego rzutu może zredukować ich liczbę do połowy.
- 47-48 Odporny na wszelką polimorfii - postać ma zwiększoną odporność na każdą formę polimorfii i petryfikacji itp. o bonus 20 + 1k10 premiowane, po nadto przy wykonywaniu rzutu odpornościowego na nie ma prawo do ponownego ich odparcia, co może uchronić przed danym efektem np. czarem, jeśli pierwszy rzut był nieudany. W wypadku niektórych efektów raniących, których odparcie pozostawia rany wykonanie dodatkowego rzutu może zredukować ich liczbę do po łowy.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

- 49-50 Odporny na głód - postać bez jedzenia jest w stanie przetrwać dwukrotnie dłużej niż normalnie [1/ 10 Żywotności liczona w dniach], ponadto jakiekolwiek osłabienie z powodu braku pożywienia ma dwukrotnie mniejszy efekt.
- 51-52 Odporny na pragnienie- postać bez niczego do picia jest w stanie przetrwać dwukrotnie dłużej niż normalnie [1/ 20 Żywotności liczona w dniach], ponadto jakiekolwiek osłabienie z powodu braku picia ma dwukrotnie mniejszy efekt.
- 53-54 Odporny na chłód - fizjologia postaci przystosowana jest do bezproblemowej egzystencji w chłodnym otoczeniu, co w pewnym sensie chroni przed lekkim mrozem, ponadto neguje do pewnego stopnia ograniczenia np. do walki, UM z powodu zbyt niskiej temperatury.
- 55-56 Odporny na gorąco - fizjologia postaci przystosowana jest do bezproblemowej egzystencji w gorącym otoczeniu, co w pewnym sensie chroni przed prze grzaniem się, udarem słonecznym itp., ponadto neguje do pewnego stopnia ograniczeniu np. do walki, UM z powodu zbyt wysokiej temperatury.
- 57-58 Odporny na zmęczenie - fizjologia postaci przystosowana jest do długotrwałych wysiłków, co pozwala jej na wytrzymywanie bez odpoczynku dziesięciokrotnie dłużej niż normalnie wysiłku fizycznego może trwać średnio ilość r. równą 1 /10 Żywotności i Siły Fizycznej, ponadto postać taka ma zwiększoną dzięki temu ŻYW o 20 + 1k10 premiowane.
  Uwaga: zdolność ta może przydawać się też w innych sytuacjach np. zmniejsza efekty niektórych czarów opartych na zmęczeniu.
- 59-60 Odporność na choroby - fizjologia postaci naturalnie uodporniona jest na wszelkie choroby tym i zakaźne, a przy tym jej odporność na wszelkie trucizny, jady itp. jest większa 20 + 1k10 premiowane.
  Uwaga: postać taka także posiada dwukrotnie większą zdolność zdrowienia niż normalnie.
- 61-62 Odporność na przemiany - postać posiada nadnaturalną dziesięciokrotnie większą odporność na przemiany półboskie i boskie, normalnie odparcie przemiany wykonuje się na 1 /10 danej odporności.
- 63-64 Widzenie nocą, koci wzrok- wzrok postaci jest przystosowany także widzenia w ciemnościach zasięg i ostrość jest identyczna jak w dzień.
- 65-66 Przenikliwy wzrok - wzrok postaci działa na zasadzie wysyłania pewnych fal, dzięki czemu postać jest w stanie doskonale widzieć w każdych warunkach mgła, dym, ponadto daje możliwość automatycznego widzenia postaci niewidzialnych i niematerialnych.
- 67-68 Nadzwyczajny słuch - postać posiada tak naturalnie wyostrzony słuch, że w momencie nasłuchiwaniu [musi być skupiona] jest w stanie rozpoznawać odgłosy aż do odległości równej średnio posiadanej wartości SZ przy lekkim zagłuszaniu dwukrotnie mniej, w kompletnej ciszy dwukrotnie więcej.
- 69-70 Nadzwyczajny węch - postać posiada naturalnie wyostrzony węch jak pies, co pozwala jej podczas węszeniu [musi być skupiona] wykryć poszukiwany zapach aż do odległości równej średnio posiadanej wartości SZ z wiatrem dwukrotnie mniej, pod wiatr dwukrotnie więcej.
- 71-72 Nadzwyczajny sokoli wzrok - postać posiada naturalnie wyostrzony wzrok jak sokół, co pozwala jej podczas wypatrywaniu [musi być skupiona] widzieć szczegółowo na odległość równą posiadanej dziesięciokrotnej wartości SZ podczas zmierzchu, czy podczas brzydkiej pogody dwukrotnie mniej, a podczas przepięknej pogody i z dobrego punktu dwukrotnie więcej.
- 73-74 Znachor - postać posiada nadzwyczajną zdolność do przywracania witalności, tak że po nałożeniu rąk trwa średnio 1k10 r. jest w stanie uleczyć połowę posiadanych aktualnie przez postać ran, przez co tym sposobem jest w stanie uleczyć niektóre lekkie choroby itp. Moc takiego leczenia odpowiada mocy „Leczenia Poważnych Ran", choć nie posiada żadnych właściwości regeneracyjnych.
  Uwaga: Przy zastosowaniu pewnych ziół wzmacniających mieszaniny efekty leczenia przez znachora są dwukrotnie większe.
- 75-76 Znawca Dawnej Mowy - postać posiada nadzwyczajną zdolność posługiwania się kojarzenia co do niego mówią i odpowiadania językiem zwanym Dawną Mową.
  Uwaga: Przy jego pomocy można porozumiewać się z posiadającymi inteligencję martwiakami itp.
- 77-78 Regenerujący się - postać posiada naturalną zdolność zdrowienia dziesięciokrotnie większą od posiadanej, regeneruje 1 ranę/ 5 r., przy czym efekt ten odbywa się samoistnie w każdych warunkach nie trzeba leżeć i ponadto jest w stanie powstrzymać agonię o ile jej wartość nie przekroczyła punktu krytycznego równemu wartości połowy Żywotności poniżej zera.
- 79-80 Krótko śpiący - postać by naturalnie wypocząć potrzebuje dwukrotnie krótszego okresu na sen niż normalnie 4 godziny, zamiast 8.
- 81-82 Telekinetyk - postać taka przy pomocy pewnych fal mózgowych jeżeli jest skupiona jest w stanie przemieszczać małe przedmiot maksymalnym ciężarze równym 1 /10 IQ liczonych w punktach SF na odległość równą 1 /10 SZ.
- 83-84 Telepata - postać taka [jeśli jest skupiona] jest w stanie przekazywać swe myśli innej osobie zasięgu wzroku, tak by odbierała je jak mowę, przy czym nie potrzebuje znać języka w którym rozmówca się posługuje.
- 85-86 Wieszcz - postać jest w stanie przepowiedzieć przyszłość odnośnie danego ważnego wydarzenia [jednorazowy % rzut na 1 /10 IQ, czy jej się uda, a w przypadku Astrologa dwukrotnie większa szansa], przy czym tylko aktywne działanie postaci wiedzących o tym przeznaczeniu jest w stanie je zmienić lub zniekształcić.
- 87-88 Hipnotyzer - postać posiada nadzwyczajną zdolność usypiania na okres 10-1000 r. aktywności umysłowej postaci i przejmowania nad nią kontroli. Postać taka jest w stanie wykonać na zlecenie hipnotyzera nie skomplikowane czynności, ponadto z tego stanu jest ją w stanie tylko obudzić hipnotyzer lub bardzo poważny ból itp.
- 89-90 Wyjątkowa przenikliwość - postać posiada nadzwyczajną zdolność kojarzenia faktów, co powoduje, że intuicję takiej postaci mierzy się w wartości równej 2 /10 IQ, ponadto przy wykonywaniu jakichkolwiek czynności zależnych od intuicji postać liczy sobie ją podwójnie.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

- 91-92 Naśladowanie odgłosów - postać jest w stanie bezbłędnie niektóre bardziej skomplikowane odgłosy wymagają % rzutu na 1 /10 MD, IQ i CH, naśladować zasłyszane wcześniej odgłosy lub podrabiać w przybliżeniu czyjś sposób wysławiania się.
- 93-94 Mówca - postać ma niezwykłą moc wysławiania się, co u postaci słuchających wywołuje taki efekt, jakby miał dwukrotnie wyższą Charyzmę.
- 95-96 Wykrywanie zachwiania równowagi - w trakcie skupienia postać jest w sta nie wykryć zbliżanie się ewidentnie złej, dobrej, czy neutralnej istoty lub rozpozna [jak wyżej] określoną magię, opartą na chaosie, neutralności lub dobrze.
  Uwaga: Jeżeli postać wyuczy się podobnej zdolności np. jako druid, to odtąd jest w stanie automatycznie dowiadywać się o wspomnianych tu czynnikach itp.
- 97-98 wielki szczęściarz - postać jest tak jakby pod protekcją jakiegoś Bóstwa, ponieważ we wszystkim co czyni ma bonus 10 ile Rzeczywista szansa na wykonanie tego wynosi minimum 5 %, że jej się to uda, a ponadto bardzo ważne elementy przypadku np. trafienia krytyczne, intuicja; zamiast tego bonusu mają za to dwukrotnie wyższą szansę zaistnienia.
  Uwaga: W niektórych wypadkach MG może modyfikować wykorzystanie tej zdolności dowolnie np. przy ustalaniu krytycznego może obniżać lub zawyżać wyrzuconą wartość, itd.
- 99 Inna nieopisana tu zdolność, wymyśla ją MG w zależności od krainy, wyuczonych zawodów, sytuacji, itp. np. w przypadku Paladyna może to być umiejętność automatycznego wykrywania kłamstwa itd.
- 100 Niezwykle nadnaturalna zdolność, powstała np. poprzez wymieszanie się kilku zdolności, uznawana w zasadzie jako arcynadnaturalność zależnie od MG.

Część 3 Zdolności Nienaturalne - Ułomności

Ze względu na ogromną liczbę klątw, przekleństw itp. działających niekiedy dziedzicznie nawet na całe rody, w świecie tym praktycznie co piąta osoba ma jakąś ułomność. W przypadku awanturników graczy sprawdza się to w 20 % tzn. gracz sprawdza rzutem %-owym, czy z takową się urodził. Niekiedy oczywiście posiadać można kilka takich zdolności nienaturalnych i jeżeli ma się już jedną należy sprawdzić, czy nie ma się następnej, przy czym w tym przypadku szansa na jej posiadanie jest o 5 % mniejsza. Jeżeli stwierdziło się u siebie 2 ułomności, to ma się 10 % szansę, że będzie się miało kolejną. Gdy posiada się 3 zdolności nienaturalne istnieje szansa, 5 %, że ma się jeszcze jedną i za każdym razem gdy się ją wylosuje należy sprawdzić, czy nie ma się kolejnej.

Posiadanie zdolności nienaturalnych należy do bardzo przykrych rzeczy, jednakże gracz, który je wylosował musi grać z pełnymi konsekwencjami, wynikającymi z tych ułomności gdyby tak nie było nie trzeba by losować współczynników, tylko by się zakładało maksymalne, itd. Istnieje szansa, że niektóre zdolności nienaturalne mogą zostać cofnięte, ale wymaga to ogromnej ilości zabiegów i nie jest w stanie cofnąć większości fizycznych ułomności choć umożliwia ich ew. zregenerowanie itp. Każdą zdolność nienaturalną traktuje się jako *KLĄTWĘ BOSKĄ*, w związku z czym jej zdjęcia może dokonać tylko Kapłan tej samej wiary. Dla przypomnienia podajemy, że najpierw musi on złożyć ofiarę min. 1000 sztuk złota, odprawić godne nabożeństwo warte też ok. 1000 szt. zł i uzyskać od swego *BÓSTWA* zgodę na próbę zdjęcia tak silnej klątw praktyce wymaga to udanej modlitwy, tzn. udanego %-owego rzutu na WI i ZW. Jeżeli z jakichkolwiek przyczyn modlitwa taka nie zostanie wysłucha np. nie wyjdzie %-owy rzut na wiarę to oznacza, że ten kapłan nie jest w stanie podjąć się zdjęcia tej klątwy. Jeżeli modlitwa została wykonana pierwszym razem prawidłowo i Bóstwo akurat to zauważyło podczas tego ceremoniału, kapłan ten nabywa mocy, która ma szansę 1 %/poziom przez dotknięcie zlikwidować działanie klątwy. Efekt ten rozgrzeszenia utrzymuje się aż do śmierci postaci tzn. jeśli by uległa wskrzeszeniu, ułomność automatycznie wraca. Poniższe zestawienie pokazuje listę najpospolitszych zdolności nienaturalnych, z którymi można się urodzić.

Tabela 3—1 Zdolności Nienaturalne - Ułomności

- 1-2 Karzeł - postać taka ma wzrost mniejszy od minimalnego dla swojej rasy o 20 + 1k10, konsekwencją tego jest o połowę tej wartości mniejsza szybkość postaci.
- 3-4 Kulawy - w praktyce oznacza to dwukrotnie mniejszą szybkość poruszania się oraz o 2k10 obniża prezencję postaci.
- 5-6 Platfus - w praktyce o 10 + 1k10 zmniejsza szybkość poruszania się postaci.
- 7-8 Zezowaty - ujmuje o 10 + 1k10 PR oraz powoduje, że w każdym działaniu postać taka ma o 1 segment większe opóźnienie.
- 9-10 Garbaty - o 10 + 1k10 zmniejsza PR i ZR postaci.
- 11-12 Niepłodny - postać taka nie jest w stanie spłodzić potomstwa.
- 13-14 Grubas - nadmierna otyłość dwukrotnie zwiększająca naturalną wagę postaci zmniejszając przy okazji o połowę tej wartości tzn. ¼ aktualnej wagi liczonej w kg ZR i SZ zachowując min po 5 %, jeśli wartość miała by być mniejsza, ponadto przy tej okazji zwiększa o tyle samo ŻYW i SF postaci.
- 15-16 Jednoręki - druga ręka wykształciła się w postaci kikuta, co oznacza, że SF, ZR i UM jest średnio o ¼ mniejsza, ponadto uniemożliwia to np. walkę broniami półtoraręcznymi i dwuręcznymi, itp.
- 17-18 Flegmatyk - w praktyce oznacza to dwukrotnie mniejszą naturalną szybkość postaci.
- 19-20 Krótkowidz - postać praktycznie widzi średnio tylko do odległości równej 1 /10 SZ liczonej w metrach.
- 21-22 Dalekowidz - postać w praktyce widzi tylko od odległości równej 1 /10 swej SZ liczonej w metrach.
- 23-24 Jąkała - w praktyce o bonus 30 + 1k10 zmniejsza to CH postaci.
- 25-26 Obżartuch - w praktyce postać taka musi z powodu zwiększonej przemiany materii jeść dwukrotnie więcej niż normalnie, inaczej bardzo szybko słabnie, itp.
- 27-28 Szpetny - nienaturalne rysy twarzy, rąk, itp. dwukrotnie zmniejszają PR wszelkie jej późniejsze ew. przyrosty.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

- 29-30 Śpioch - w praktyce postać musi spać dwukrotnie dłużej, inaczej dwukrotnie szybciej się męczy, itp.
- 31-32 Pryszczaty - w praktyce zmniejsza to PR o bonus 20 + 1k10.
- 33-34 Alergik - w każdym tygodniu ma szansę 10 % nabawić się choroby której efekt jest analogiczny do wyczerpania podczas walki i trwa 1k10 dni, itp.
- 35-36 Amnezja - postać taka ma dwukrotnie mniejszą MD i ew. jej przyrosty.
- 37-38 Jednooki - rozrośnięty oczodół o bonus 10 zmniejsza SZ postaci oraz o 2 sg opóźnia jej wszelkie działania.
- 39-40 Klaustrofobia - w praktyce oznacza to, że tak się boi zamkniętych przestrzeni, że w każdym takim miejscu na każde 10 rund pobytu sprawdza %-owy rzutem na szok, czy nie zemdleje.
- 41-42 Lęk wysokości - w praktyce oznacza to, że tak się boi wysokości, że jeśli się znajdzie na jakiejkolwiek wysokości powyżej 1 metra, to sprawdza co rundę %-owym rzutem na szok 1 %/m wysokości, czy nie zemdleje.
- 43-44 Debil - w praktyce oznacza to, że postać posiada startowe 1 /10 IQ wylosowanej, ponadto nie może mieć większej IQ od 30 sposób naturalny.
  Uwaga: MG ma prawo nie dopuścić takiej postaci do gry.
- 45-46 Nadwrażliwy na magię - w praktyce wszelkie odporności na magię i jej efekty są dwukrotnie słabsze.
- 47-48 Sodomita - postać czuje nienaturalny pociąg płciowy itp. do zwierząt.
- 49-50 Nekrofil - postać czuje nienaturalny pociąg płciowy do trupów itp.
- 51-52 Biseksualista - postać czuje równy pociąg płciowy do obojga płci.
- 53-54 Homoseksualista - postać czuje wyłączny pociąg płciowy do własnej płci.
- 55-56 Masochista - postać odczuwa nienaturalną przyjemność podczas odczuwania bólu.
- 57-58 Sadysta - postać odczuwa nienaturalną przyjemność podczas zadawania bólu innym.
- 59-60 Złośliwiec - postać odczuwa nienaturalną przyjemność podczas czynienia złośliwości innym.
- 61-62 Zgrywus - postać odczuwa nienaturalną przyjemność z robienia innym najczęściej głupich kawałów.
- 63-64 Skąpiec - postać odczuwa nienaturalną przyjemność z gromadzenia, nie wydawania i nie dzielenia się pieniędzmi itp. dobrami.
- 65-66 Rozrzutnik - postać odczuwa nienaturalną przyjemność z nadmiernego wydawania pieniędzy itp.
- 67-68 Zarozumialec - sposób bycia postaci powoduje, że w większości wypadków podczas %-owego rzutu na reakcję należy sprawdzić jeszcze rasowy rzutem czy nie odniosło się gorszego wrażenia odnośnie tej osoby.
- 69-70 Kłamca - postać ma nienaturalną skłonność do ciągłego kłamania, co w wypadku wykrycia obniża jej CH dwukrotnie w stosunku do tego, kto o tym wie, ponadto uniemożliwia posiadanie charakteru praworządnego.
- 71-72 Zachłanny - postać pragnie posiadać jak najwięcej itp. wszystkiego co może przedstawiać dla niej jakąś najczęściej większą wartość.
- 73-74 Pechowiec - postać taka podczas robienia jakiejkolwiek czynności ma szansę o bonus 10% większa swoją niekorzyść, że coś sknoci, że mu się nie uda, itp.
- 75-76 Samotnik - postać praktycznie nie może dłużej przebywać w większym niż trzyosobowe towarzystwie, inaczej czuje się poirytowana, osłabiona, zastraszona itp. i za wszelką cenę będzie unikała takich sytuacji, itp.
- 77-78 Bezlitosny - postać taka nie ma najmniejszych skrupułów w dobiciu pokonanego wroga, w odczuwaniu litości itp. uniemożliwia to posiadanie dobrego charakteru.
- 79-80 Ryzykant - postać taka nie odczuwa jakiegokolwiek strachu w podejmowaniu niebezpiecznych decyzji itp., ponadto jej naturalna odporność na strach jest dwukrotnie większa!
- 81-82 Hazardzista - postać taka nie jest w stanie oprzeć się jakiejkolwiek pokusie hazardu zarówno w grach hazardowych, jak i w rożnych innych sytuacjach.
- 83-84 Pijak - postać taka nie jest w stanie oprzeć się jakiejkolwiek okazji upicia się konsekwencją jest obniżanie się IQ albo MD - na przemian, o 1 punkt/ 10 dni upojenia alkoholowego.
- 85-86 Nerwus - postać taka we wszystkim doszukuje się rzeczy, które wyprowadzają ją z równowagi itp. co w praktyce oznacza, że dla takiej osoby inne postacie mają jakby połowę CH ew. PR.
- 87-88 Tchórz - postać taka ma tylko połowę swej naturalnej odporności na strach, ponadto podczas jakiegokolwiek niebezpieczeństwa postać taka ma szansę 50 %, że zacznie uciekać, a jeżeli jest to niemożliwe, wykonuje rzut na szok, czy nie zemdleje.
- 89-90 Lizus - postać taka podczas rozmowy uwielbia nadmiernie używać pochlebiających zwrotów, co efektywnie zwiększa jej CH o bonus 30 + 1k10, jednakże w przypadku tego wykrycia postać taka ma dla osób, które o tym wiedzą już tylko połowę swej całkowitej, tzn. z tym bonusem CH.
- 91-92 Brudas - poprzez brak dbałości o czystość postać taka w oczach innych cywilizowanych istot ma PR o bonus 20 + 1k10 mniejszą.
- 93-94 Podrywacz - postać taka ma niepohamowany pociąg do płci przeciwne praktyce też umie tak zmodyfikować efekt reakcji, jakby %-owy rzut na jego reakcję strony przeciwnej był o bonus 10 % mniejszy.
- 95-96 Głuchy - postać taka ma dwukrotnie mniejszą szansę rzut przed zaskoczeniem, ponadto nie jest w stanie rzucać czarów, tzn. dodatkowe ograniczenia ustala MG.
  Uwaga: MG ma prawo nie dopuścić takiej postaci do gry.
- 97-98 Głupiec - w praktyce oznacza to, że postać posiada startowe 1 /10 MD wylosowane, ponadto nie może mieć większej MD od 30 sposób naturalny.
  Uwaga: MG ma prawo nie dopuścić takiej postaci do gry.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

- 99 Inna nieopisana tu zdolność wymyśla ją MG w zależności np. od krainy, przebytych zawodów, sytuacji itp. Np. brak prawego kciuka itp.
- 100 Bardzo nienaturalna zdolność, powstała poprzez np. wymieszanie się kilku zdolności, uznawana w zasadzie jako arcyułomność zależnie od MG.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Rozdział Dziewiąty

Część 1 Charakter Postaci i Jego Wybór

Mimo, że w grze tej każdy ma pełną swobodę działania, każdy gracz w zależności od własnego charakteru, prowadzonej postaci i chęci przyłączenia się do grupy o danym charakterze wybiera sobie jego typ, i musi odtąd konsekwentnie przestrzegać jego założeń. Każdy charakter składa się z dwóch członów. Pierwszy z nich określa stosunek postaci do prawa i jego respektowanie, natomiast drugi opisuje moralność postaci, a więc czy zawsze będzie starała postępować nie czyniąc szkody innym, czy też odwrotnie. Wiele funkcji ma ograniczenia co do określonych charakterów, jednakże jeśli ma się wybór, to proponuję wybrać na podstawie poniższych opisów.

Charakter względem prawa:

- PRAWORZĄDNY- jest to sposób postępowania, w którym postać hołduje cywilizacji i prawom nią rządzącym. Uważa ona, że prawo powinno określać wszystko i miejsce każdego np. w społeczeństwie. W swym postępowaniu nigdy nie naruszy go dobrowolnie, aczkolwiek jest w stanie różnie je interpretować. Mimo, że postacie te są ograniczone w działaniu, zasłaniając się prawem mogą czynić praktycznie wszystko.
- NEUTRALNY- jest on charakterystyczny dla wszelkich postaci, które kochają naturalny bieg spraw i nie lubią, aby jakieś nadmiernie egzekwowane prawa ograniczało ich postępowanie. Dla nich mogą istnieć tylko prawa zwyczajowe lub prawa natury np. przeznaczenie. W swym postępowaniu nie odcinają się jednak od niego, umieją je respektować, a niekiedy także stają w jego obronie, gdy ma wkroczyć chaos.
- CHAOTYCZNY- ten charakter, określa istoty, dla których nic nie przedstawia trwałej wartości. W swym postępowaniu kierują się potrzebą chwili i nigdy nie zważają na otoczenie często i na konsekwencje, są wprost nieobliczalni. Jest to sposób patrzenia na świat charakterystyczny również dla szaleńców i wariatów. Jego sensem jest ciągła zmiana sytuacji i przeciwstawianie się temu co najdłużej ogranicza jakieś postępowanie. Nigdy taka postać nie myśli przyszłościowo i nigdy nie zamierza tworzyć czegoś trwałego np. królestwa, przy czym jeśli by je posiadł, to nie jest w stanie nim rządzić dłużej, gdyż monotonia go nudzi. Po wyborze pasującego tu członu charakteru związanego z prawem, wybiera się do niego drugi składnik określający moralność, a więc pogląd na dobro i zło.

Charakter względem moralności.

- DOBRY- postać o takiej moralności, jeśli nie zostanie do tego zmuszona okolicznościami, nigdy nie wyrządzi innym krzywdy. W wypadku, gdy wie, że da nie komuś szansy lub pomocy może przynieść czyjeś zadowolenie, czyni itp. da jałmużnę, nie lubi nikogo więzić, itp. Największą przyjemność sprawia jej, gdy inni dzięki niej są szczęśliwi. Mimo tego pała ogromną niechęcią do wszystkiego, co krzywdzi innych np. co jest złe i w związku z tym nie waha się zażarcie bronić tego co dobre, aczkolwiek w tej walce nigdy nie użyje metod typowo złych trucizny, tortur, itp.
- NEUTRALNY- postać z tym charakterem, nie znosi gdy w jej pobliżu czyni się otwarcie zło, ale równie niechętna jest nadmiernemu pomaganiu innym, szczególnie własnym kosztem.
- ZŁY- postać lubi budować swą potęgę kosztem innych lub nie zważając na innych. Nie razi jej nigdy krzywda, a niekiedy wręcz sprawia jej to przyjemność. Często postacie o takim charakterze kryją się z nim, zachowując się poprawnie w wielu sytuacjach.

Jak widać Twój charakter składa się on z dwóch członów. Z tego też powodu istnieje łącznie 9 charakterów:

- praworządny dobry /Praw.Dobry/ - uznaje prawo i nigdy nie czyni nikomu krzywdy
- praworządny neutralny /Praw.Neutr./ - uznaje prawo i jego egzekwowanie uważa za najważniejsze; ulubiony charakter zdyscyplinowanych żołnierzy.
- praworządny zły /Praw.Zły/ - uznaje prawo, ale powinno przynosić mu korzyści; często zasłania się nim by moc być bezlitosnym, okrutnym, itp.
- neutralny dobry /Neutr.Dobry/ - nie popiera prawa, ale i nie lubi jego braku. W swym postępowaniu kieruje się tzw. wolą przeznaczenia, tak być musi,ale zawsze stara się pomóc, jeśli ktoś jest w potrzebie
- neutralny neutralny /Neutr.Neutr./ - nie popiera prawa, ale i nie lubi jego braku. W swym postępowaniu kieruje się tzw. wolą przeznaczenia, tak być musi i nie lubi mieszać się w sprawy związane z moralnością.
- neutralny zły /Neutr.Zły/ - nie popiera prawa, ale i nie lubi jego braku. W swym postępowaniu kieruje się tzw. wolą przeznaczenia tak być musii nie zważając na nic kieruje się własnym interesem.
- chaotyczny dobry /Chaot.Dobry/ - nie znosi monotonii i kieruje się zawsze potrzebą chwili. Mimo to na każdym kroku stara się okazywać dobro, aczkolwiek nie znosi robić tego w jeden sposóbonus
- chaotyczny neutralny /Chaot.Neutr./ - nie znosi monotonii i kieruje się zawsze potrzebą chwili, a ponieważ nie zwraca zbytniej uwagi, na to co czyni chyba, że zaczyna przesadzać, jest nieobliczalny.
- chaotyczny zły /Chaot.Zły/ - nie znosi monotonii i kieruje się zawsze potrzebą chwili. Mimo to na każdym kroku stara się zadowalać siebie swe zachcianki i to bez względu na innych. Często wpada na wprost sadystyczne pomysły.

Uwaga: W momencie gdy postać chce grać wbrew charakterowi, MG ma prawo przejąć tę postać i pokierować nią tak, aby nie czyniła tego. Jeśli to jest niemożliwe może dać jej upomnienie w postaci np. poczucia winy z powodu niewłaściwego uczynku. Wyrzuty sumienia zwykle sprawiają, że postać nie jest wstanie używać swych nadprzyrodzonych właściwości. W krytycznych sytuacjach MG może zredukować doświadczenie do połowy, a nawet dodatkowo uświadomić takiego gracza, że jego postać nie

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

otrzymuje już odtąd nowego doświadczenia. Niekiedy by odzyskać swój dotychczasowy status postać musi się poddać dobrowolnej, szczególnej misji.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Rozdział Dziesiąty

Część 1 Pochodzenie

Pochodzenie bardzo pomaga przy określaniu życiorysu postaci, którą będzie się grało. Daje ono też szansę w wielu sytuacjach, na np. pewne koneksje, możliwości rozeznania terenu, a i z powodu znajomości lokalnej historii są często pomysłem do wielu przygód. W poprawnie wylosowanym pochodzeniu poza miastem urodzenia i statusem społecznym powinna być też wartość majątku, którym dysponuje postać, zawody, do których za młodu można było się przyuczyć i pewien element rodzinny, o którym decyduje już Mak np. kim byli rodzice, ilość i losy rodzeństwa, itp. Zaawansowani gracze często też zakładają całe rodziny, czy wręcz dynastie, kolejno grając ich członkami, jednak najczęściej tylko, gdy się im dobrze wiedzie.
Uwaga: Już od najmłodszych lat najczęściej w zależności od woli rodziców postać zaczyna przysposabiać się do życia Awanturnika. Gdy już zaczyna się na takiego szkolić nie jest w stanie zmienić swego wyborni już nigdy w przyszłości

Część 2 Urodzenie

Społeczeństwo na Orchii jest społeczeństwem feudalnym, w związku z czym urodzenie ma niezwykle istotną rolę. Urodzenie [określające w jak zamożnej rodzinie gracz się urodził] jest losowane i nazywane jest *KLASĄ SPOŁECZNĄ*. Poza nią gracz posiada także identyczny przynajmniej z początku *STATUS SPOŁECZNY*. Informuje on o AKTUALNYM znaczeniu postaci, co jest szczególnie ważne na wyższych poziomach i w wypadku Rycerstwa, ponadto w odróżnieniu od klasy społecznej może się zmieniać. Najczęściej awans w statusie społecznym następuje wraz z osiągnięciem tytułu określającego dziesiąty poziom doświadczenia, a potem kolejno 15, 16, 17, 18, 19, 20 itd., oczywiście o ile zatwierdzi to oficjalnie władca danej krainy. Istnieją także sytuacje, w których - za zasługi - władca danej krainy jest w stanie podnieść status społeczny postaci na przykład po osiągnięciu poziomu, który jest najwyższy w swej funkcji w danym królestwie, ocalenie państwa poprzez zwycięstwo w wojnie lub bitwie, czy zdobycie dla siebie królestwa itp. Częstym sposobem zmiany aktualnego statusu społecznego są małżeństwa. W praktyce obydwoje małżonkowie po takim oficjalnym akcie uzyskują średni status społeczny. Dzieci zyskują klasę społeczną w momencie urodzenia analogiczną do statusu społecznego klasy społecznej swych oficjalnych rodziców. Istnieją też sposoby utraty statusu społecznego, jak np. udowodnienie zdrady państwa spada się o klasę niżej, zostanie gladiatorem zależnie od sytuacji i MG lub niewolnikiem redukuje do najniższej itp. W takich wypadkach wiele zależy od miejscowych władz, obyczajów, religii i MG.
Uwaga: Oczywiście wraz ze zmianami klasy społecznej postać zmienia sobie Charyzmę, ew. majątek i dochody majątkowe.

Tabela 2—1 Wyjściowa Klasa i Status Społeczny Awanturnika

KLASA	STATUS	OPIS
BIEDOTA (chłopstwo)		
01 – 05 %	Niższa Klasa Niższa (NKN)	Ubogie chłopstwo: roczny dochód 1-10 szt. złota; bonus -15% do Charyzmy
06 – 10 %	Średnia Klasa Niższa (ŚKN)	Typowe chłopstwo: roczny dochód 2-20 szt. złota; bonus -10% do Charyzmy
11 – 15 %	Wyższa Klasa Niższa (WKN)	Bogate chłopstwo: roczny dochód 5-50 szt. złota; bonus -5% do Charyzmy; umie czytać
MIESZCZAŃSTWO		
16 – 35 %	Niższa Klasa Średnia (NKŚ)	Ubogie mieszczaństwo: roczny dochód 1-50 szt. złota; umie czytać i pisać
36 – 55 %	Średnia Klasa Średnia (ŚKŚ)	Typowe mieszczaństwo: roczny dochód 1-100 szt. złota; umie czytać i pisać
56 – 75 %	Wyższa Klasa Średnia (WKŚ)	Bogate mieszczaństwo: roczny dochód 2-200 szt. złota; umie czytać i pisać
ARYSTOKRACJA		
76 – 85 %	Niższa Klasa Wyższa (NKW)	Niższa arystokracja: roczny dochód 1-100 szt. złota; umie czytać i pisać; bonus 5 % do Charyzmy
86 – 90 %	Średnia Klasa Wyższa (ŚKW)	Średnia arystokracja: roczny dochód 2-200 szt. złota; umie czytać i pisać; bonus 10 % do Charyzmy
91 – 95 %	Wyższa Klasa Wyższa (WKW)	Wyższa arystokracja: roczny dochód 5-500 szt. złota; umie czytać i pisać; bonus 15% do Charyzmy
96 – 100 %	Elita Władzy (EW)	Ród książęcy (obowiązkowy tytuł TAN lub książę) Roczny dochód 10-1000 szt. złota; umie czytać i pisać; ma prawo sprowadzania bardzo rzadkich broni; ponadto wie, gdzie za odpowiednią "ofiarą" może zostać ew. wskrzeszony; bonus 20 % do Charyzmy

Uwaga 1: Mieszczaństwo - przed imieniem mają obowiązek stawiać zawsze tytuł EL.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Uwaga 2: Arystokracja - przed imieniem mają obowiązek stawiać zawsze tytuł TAN, ponadto członkowie tylko tej klasy społecznej mogą zostać rycerzami itp.
Uwaga 3: Kasta Rycerska może pochodzić tylko z arystokracji, dlatego też nikt, kto nie wylosuje takiej klasy społecznej nie może wybrać sobie funkcji rycerskiej itp., natomiast postać pochodząca z biedoty [jak określa się na Orchii chłopstwo], która zechciała nauczyć się jakiejś funkcji magicznej, automatycznie podczas szkolenia na tę funkcję uczy się też czytać i pisać.

W powyższej tabeli przedstawione są możliwe do wylosowania przez awanturników klasy społeczne, przy czym rozkład procentowy społeczeństwa dotyczy tylko osób, które jako drogę kariery wybierają awanturnictwo poszukiwanie przygód, skarbów, sławy itp., a nie rzeczywistego rozkładu proporcji klas w społeczeństwie.

Punkt 1 Tytuły (El, Tan, Książę)

Należy także pamiętać o bardzo ważnym prawie panującym pod rządami Katanów, mianowicie postać, która przedstawiając się oficjalnie nie wymieni swego tytułu poprzedzającego imię [a udowodni jej się to], traktowana jest jako klasa niższa, co w przypadku jakiegokolwiek zatargu ze stróżami prawa naraża ją najczęściej na eliminację, a w najlepszym wypadku na żywot niewolnika.

Część 3 Majątek Początkowy

Postać wchodząc na drogę awanturnictwa ma prawo dokonać wyboru co zrobi z dotychczas posiadanym majątkiem. Najczęściej majątek oddaje się w dzierżawę i co roku w miesiącu świątecznym odbiera się kwotę równą dochodowi uzyskanemu w zależności od statusu społecznego tyle ile wylosowało się. Niekiedy jednak postać jest zmuszona sprzedać swój majątek, w związku z tym musi w miesiącu świątecznym złożyć ofertę Radzie Rządzącej rodzinnego miasta, która następnego dnia przy pomocy Mistrza Kupieckiego dokonuje analizy majątku postaci i z własnej kasy wypłaca jednorazowo sumę o wartości 10 -krotnie większej, w zamian za dany majątek. W rzadkich wypadkach, gdy postać jest Kupcem płatność średnio wynosi 50 % zysku plus 10 sztuk złota/ poziom Kupca, można przeprowadzić targowanie urzędującym po drugiej stronie Mistrzem Kupieckim i w przypadku pozytywnego wyniku otrzymać dwukrotnie większą sumę.
Uwaga: Postać grająca kupcem jest w stanie przy tej okazji z wytargowanych pieniędzy [nie liczy się tych, które normalnie i tak by dostała] uzyskać doświadczenie Jeśli to było jej pierwsze doświadczenie, to jego ilość jest podwójna.

Niekiedy postać postanawia sama założyć swój majątek, który potem oddałaby w dzierżawę. W tym celu musi w miesiącu świątecznym wpłacić do wspomnianej Rady rządzącej jakąś sumę, po czym co roku z tytułu dzierżawy będzie otrzymywała 1 % wypadku pozytywnego targu 2 % wpłaconej sumy. Teoretycznie jest to ogromną stratą, ale tak naprawdę jest to jeden z lepszych sposobów uchronienia majątku przed kradzieżą, szantażem, itp., szczególnie w wypadku bardzo "ruchliwych" awanturników, itp. Na zakończenie pewna uwaga. Gdyby postać chciała cały rok pracować doglądając i pomnażając swój majątek, to jest w stanie [zależnie od MG] zarobić średnio kilkakrotnie więcej niż wynosi jej roczny przychód z jego dzierżawy.

Część 4 Losowanie Miejsca Pochodzenia

W niektórych wypadkach ważne jest też gdzie, w jakim mieście postać się urodziła, dlatego też MG może korzystać z poniższej tabeli, przy czym przyjmuje się, że większość awanturników pochodzi z największej wyspy Archipelagu Centralnego, zwanej Orcusem Wielkim.
Uwaga: Na tej wyspie znajduje się też stolica państwa Ostrogar rządzonego przez Katana, która przy okazji jest też jego siedzibą.

Tabela 4—1 Losowanie Miejsca Urodzenia

Szansa %	Miasto	Opis	Ilość	Rasy zamieszkujące miasto	Uwagi
01 – 16	Ostrogar	Stolica Orków	153 tys.	Or. pOr.,L.,pOl.,pE.,E.,Gn. Kr.,H.	
17 – 25	Get-warr-gar	Stolica kupców	72 tys.	L., pOr.,Or.,pE.,El.,Kr.,Gn. H.,Re.	
26 – 30	Ranhar-gar		44 tys.	E., pE., pOr., Or., L.,G.,H.	
31 – 34	Ora-gar	Stolica Półolbrzymów	34 tys.	POl., Ol., Or., pOr., Kr., Re.	
35 – 38	Gasta	Stolica Reptillionów	34 tys.	Re., Kr., H.,Gn.,L.	twierdza
39 – 42	Olgrion	Stolica Elfów	31 tys.	E., pE.	
43 – 45	Tagara Ciemna	Jedna ze stolic ludzkich	29 tys.	L.	
46 – 48	Ongir-gar		24 tys.	E., pE., L., pOr., Or.	
49 – 51	Aria-gar		22 tys.	Or., pOr., L., H., Gn., Re.	
52 – 54	Inchra-gar		21 tys.	Or., pOr., L.	
55 – 56	Tagara Szara	Jedna ze stolic ludzkich	19 tys.	L.	
57 – 58	Tagara Biała	Jedna ze stolic ludzkich	15,5 tys.	L., Kr.	
59 – 60	Ogragar	Stolica Ogrów	13 tys.	Ogry, pOr., Or., K.	
61 – 80	Rejony Orcusa oddalone od miast (wiejskie, ew. samotne posiadłości)				
81 – 99	Rejony wysp znajdujących się wokół Orcusa				
100	Miejsce urodzenia nie znane (np. z innego archipelagu)				

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Część 5 Losowanie Zawodów

Każda postać ma możliwość nauczenia się kilku zawodów w zależności od własnego pochodzenia, rodzinnych i regionalnych powiązań oraz własnej cierpliwości, przy czym maksymalna ilość zawodów zależy od jej Mądrości. Aby sprawdzić ilu zawodów można się nauczyć gracz losując postać rzuca procentowo i porównuje wynik z Mądrością. Jeżeli postać rzuciła ponad wartość własnej Mądrości, to oznacza, że nie była w stanie nauczyć się jakiegokolwiek zawodu. W wypadku rzucenia poniżej wartości współ czynnika każde 20 punktów różnicy pozwala na nauczenie się jednego zawodu w przypadku niepełnych 20 punktów zaokrągla się w górę np. gnom z Mądrością startową 110 wyrzucił 43, co oznacza, że był on w stanie nauczyć się 4 zawodów. Postać (gracz) nie wybiera sobie zawodów, ale je losuj zależności od własnej *KLASY SPOŁECZNEJ*.

Zawodów tych postać uczy się przed szkoleniem na daną funkcję, choć w praktyce losuje się je po wyszkoleniu. Czyni się tak ze względu na to, że jeśli wzrosła Mądrość, to można wydłużając jego czas szkolenia przyuczyć postać do nowego zawodu, o ile oczywiście przyrost jej uzupełnił brakującą ilość punktów wyznaczającą możliwość wyuczenia się kolejnego zawodu.
Uwaga: Po wyszkoleniu się na dane funkcję nie jest się już w stanie przyuczyć do żadnego zawodu [nie dotyczy zawodów poznawanych przy pomocy magicznych Ksiąg Wiedzy].

Nauczenie się jednego zawodu trwa dwa lata, przy czym wiele zawodów wymaga poświęcenia dodatkowego czasu. Oznacza to, że postać wchodząc do gry jest starsza o tyle lat, ile trwała łącznie nauka tych zawodów. W trakcie tej nauki wszelkie roczne dochody postaci są wydawane na jej utrzymanie, opłaty itp.
Uwaga: Każdy zawód dostarcza dodatkowo pewne doświadczenie postaci [+ 20 PD], przy czym niektóre z nich niekiedy dają jeszcze więcej.

Często zdarza się, że postać wylosuje ponownie dany zawód. W praktyce oznacza to, że udało się postaci wyuczyć tak dobrze danego zawodu przy okazji trwało to też dwukrotnie dłużej, aż stała się w nim „specjalistą" przy trójkrotnym wylosowaniu jest się „mistrzem" w tym zawodzie. "Specjalizacja" ta umożliwia wykonywania danej pracy z dwukrotnie większą efektywnością. Na przykład postać sprawdzając czy poprawnie wykonała daną pracę ma dwukrotnie większą szansę na powodzenie. Ponadto pozwala to dwukrotnie szybciej wykonywać swoją pracę, o ile jest to możliwe oraz MG może założyć dodatkowe ułatwienia np. w przypadku płatnerza, specjalista może wyklepać uszkodzenia zbroi, których normalnie nie byłby w stanie naprawić zwykły płatnerz, a mistrz płatnerz może nawet reperować zbroje magiczne, itp.
Uwaga: W przypadku gdy postać należy do niższej podklasy swojej *KLASY SPOŁECZNEJ*, to przy losowaniu numeru zawodu rzutem 1-100 odejmuje 10, tak więc ma o wiele mniejsze szanse na wylosowanie "bogatszych" zawodów, natomiast jeśli na leży do wyższej podklasy swojej Klasy Społecznej to do rzutu losującego zawodu dodaje 10, a więc odwrotnie, przy czym elita władzy dodaje aż 20 [w wypadku rzucenia w przedziale 97-100 nic się nie modyfikuje].

Punkt 1 Lista Zawodów dla Klas Niższych

CHŁOPSTWO I BIEDOTA

- 01-03 Żebrak - pozwala na umiejętne (procentowy rzut na Charyzmę) wyłudzanie datków (w odpowiednich okolicznościach), tak by nie zmieniło to pozytywnej reakcji do żebraka lub zmieniło złe nastawienie na pozytywne.
- 04-06 Pastuch - pozwala na umiejętne doglądanie (procentowy rzut na Mądrość) grup hodowlanych zwierząt, tak by nawet w trakcie niebezpieczeństwa nie rozbiegły się itp., ponadto umożliwia obłaskawianie zwierząt roślinożernych, tak by zmieniły one nastawienie z np. wrogiego na neutralne, z neutralnego na dobre, z dobrego na przyjacielskie (procentowy rzut na sumę ½ CH, 1/ 10 IQ i 1/ 10 MD, trwa 1-5 rund, przy czym jeśli nie wyjdzie uniemożliwia dalsze).
- 07-09 Stajenny - pozwala na umiejętne obchodzenie się z końmi itp. (istotami jak np. pegazy, jeśli zaistnieje taka sytuacja), przez co koń dwukrotnie szybciej odpoczywa po długiej jeździe (normalnie, średnio na każde 3 godziny jazdy potrzebuje godzinę wypoczynku), ew. zdrowieje.
  Uwaga: zawód ten umożliwia obłaskawianie koni, tzn. tak by zmieniły one nastawienie z np. wrogiego na neutralne, z neutralnego na dobre, z dobrego na przyjacielskie (procentowy rzut na sumę ½ CH, 1/ 10 IQ i 1/ 10 MD, trwa 1-5 r, przy czym jeśli nie wyjdzie uniemożliwia dalsze próby).
- 10-12 Górnik - posiada umiejętność fizycznego (bonus 20 + 1-10 [premiowane] do SF) wydobywania kruszców, przy pomocy oskardu (bonus + 10 % do biegłości w oskardach), kopania chodników oraz określanie potencjalnego bezpieczeństwa korytarza itp. (procentowy rzut na MD).
  Uwaga: W niektórych okolicznościach MG może zadecydować o dodatkowym wykorzystaniu możliwości tego zawodu.
- 13-15 Goniec - postać taka normalnie dwukrotnie wolniej męczy się podczas biegu, a jeśli jest niczym nie obciążona, to aż pięciokrotnie wolniej.
- 16-18 Tragarz - postać jest przyuczona do noszenia dużych ciężarów, w związku z czym jej wytrzymałość na zmęczenie jest dwukrotnie większa. Postać ta umie dźwigać ciężary (unieść nad ziemię i przemieścić na karku) dwukrotnie większe niż dotąd mogła, a jej SF odrobinę wzrasta (bonus +10 %).
- 19-21 Służący - postać taka nabiera wprawy w odpowiednim zwracaniu się do osób trzecich, dzięki czemu jej niekorzystny wpływ na innych może zostać zmieniony (w praktyce oznacza to dwukrotny rzut na reakcję, przy czym wybiera się wynik korzystniejszy). Ponadto postać zachowuje się lepiej np. milej, dzięki czemu jej Prezencja odrobinę wzrasta (bonus +10).
- 22-24 Rybak - uczy umiejętności połowu ryb w każdych warunkach przy pomocy sieci lub harpuna itp. (procentowy rzut na TR w takich okolicznościach bonus +10 % do biegłości w sieci albo harpunie), ponadto umożliwia wykrywanie dobrych łowisk (procentowy rzut na MD).
  Uwaga: Przy okazji postać uczy się też pływać.
- 25-27 Drwal - pozwala dwukrotnie sprawniej (m.in. szybciej) ścinać drzewa oraz dwukrotnie mniej męczyć się przy tej pracy, ponadto postać ma odrobinę większą SF (o bonus 10 + 1-10 [premiowany]) oraz zyskuje biegłość we władaniu siekierą i to

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

większą niż przy normalnej nauce (bonus +10 %do biegłości w siekierach).

- 28-30 Pilot - postać posiada dużą znajomość lokalnych akwenów i linii brzegowych (procentowy rzut na Mądrość), ponadto jest w stanie z dziobu okrętu wypatrzyć każde naturalne niebezpieczeństwo (procentowy rzut na sumę ½ IQ i 1/ 10 SZ).
  Uwaga: przy okazji postać uczy się też pływać i troszeczkę wzrasta jej Mądrość (bonus +3).
- 31-33 Pływak - pozwala nauczać pływania (po półrocznej nauce procentowy rzut na ZR czy uczeń nauczył się pływać), ponadto w niektórych wypadkach pozwala służyć za ratownika itp. (np. płynąć mimo znacznego obciążenia). Po szkoleniu postać ma zwiększoną (o bonus 10 + 1-10 [premiowany]) SF
  Uwaga: Pływanie sprawdza się procentowy rzutem na SF -10/ na każde przepłynięte 50 metrów (w wypadku pływaka i nurka/ 200 m, a wypadku nie umiejących pływać/ 2 m).
- 34-36 Marynarz -pozwala na odpowiednią obsługę statków (itp.) o dowolnym napędzie (wiosłowym lub żaglowym).
  Uwaga: Przy okazji postać uczy się też pływać i troszeczkę wzrasta jej Mądrość (bonus +2 %).
- 37-39 Nurek - pozwala świetnie pływać (patrz pływak) i dwukrotnie dłużej przebywać bez oddechu pod wodą (tzn. w każdej r. pod wodą sprawdza się procentowy rzut na Przeżycie [odporność nr 4] -10/ kolejną r., a wypadku nurka -5/ kolejną r.).
- 40-42 Flisak - pozwala umiejętnie spławiać drewno rzekami, budować i kierować tratwami, a także umożliwia rozpoznawanie cech rzek, prądów, płycizn, brodów (procentowy rzut na Mądrość).
  Uwaga: Flisacy z reguły umieją pływać.
- 43-45 Murarz - pozwala umiejętnie murować itp. nawet skomplikowane budowle (procentowy rzut na ZR akt.) oraz oceniać trwałość budowli, cieńsze lub grubsze ściany, jakość i trwałość wykonania itp. (procentowy rzut na ½ Mądrości).
- 46-48 Tkacz - jeżeli są ku temu odpowiednie surowce i przyrządy, pozwala na wyrabianie nici, przędzenie itp.
  Uwaga: Przy pomocy tej zdolności jest się w stanie wyrabiać liny, sznury, sieci itp.
- 49-51 Rzeźbiarz - pozwala na wykonywanie rzeźb i itp. przedmiotów (procentowy rzut na ½ ZR), ponadto pozwala na naprawianie uszkodzonych podobnych dzieł sztuki (procentowe rzuty kolejno na ½ ZR i na ½ IQ). Zawód ten pozwala na automatyczną pobieżną wycenę wartości takich dzieł sztuki, ponadto po stażu rzeźbiarz ma odrobinę zwiększoną ZR (bonus +5 do ZR).
- 52-54 Krawiec - pozwala na szycie z materiału ubrań i innych tego typu okryć oraz na naprawę ich (procentowy rzut na ZR).
- 55-57 Pszczelarz - umiejętność zakładania pasiek i odnajdywania pszczelich gniazd (procentowy rzut na Mądrość). Pozwala na długoletnie utrzymanie (ew. zintensyfikowanie) hodowli oraz na umiejętne obchodzenie się z dzikimi pszczołami itp. (procentowy rzut na IQ).
  Uwaga: Elf, specjalista w tym zawodzie i zarazem piekarz jest w stanie wytwarza lembasy (chleb elfów).
- 58-60 Grabarz - umożliwia wykonywanie pochówku (procentowy rzut na Mądrość) według obowiązujących kanonów (obrządków) danej religii (początkowo poza własnym grabarz uczy się jeszcze dwóch innych religii), ponadto umożliwia analizowanie struktur grobowców, a także rozpisywać ich plany itp. (procentowy rzut na ½ IQ).
- 61-63 Cieśla - umie przetwarzać odpowiednie kawałki drewna na meble, narzędzia, czy bronie drewniane (procentowy rzut na ZR), ponadto pozwala na wykonywanie niektórych machin oblężniczych itp. (procentowe rzuty kolejno na ½ ZR akt i na ½ Mądrości).
- 64-66 Ogrodnik - umiejętność zakładania i pielęgnacji ogrodów (procentowy rzut na Mądrość), która ponadto umożliwia rozpoznawanie (też właściwości) wszelkich gatunków roślin ogrodowych i ich uprawę (procentowy rzut na ½ Mądrości).
  Uwaga: Ogrodnik specjalista uczy się rozpoznawać i inne rośliny.
- 67-69 Zielarz - po czteroletniej nauce pozwala nabyć umiejętności zielarza, które są opisane pod nr 13 (podstawy zielarstwa) i nr 14 (preparowanie wywarów) zdolności funkcyjnych Druida (z tym, że zielarz startowo uczy się właściwości 1-10 ziół).
- 70-72 Garncarz - jeżeli są ku temu odpowiednie materiały pozwala na wyrabianie naczyń glinianych itp. (procentowy rzut na ZR). Ponadto postać taka ma zwiększoną ZR (bonus +5 ZR).
- 73-75 Kucharz - pozwala na umiejętne przygotowywanie posiłków (procentowy rzut na Mądrość), ponadto w sytuacjach stresowych (głód) potrafi przyrządzać mięso większości dzikich zwierząt i niektórych istot, tak by nadawało się ono do zjedzenia, tzn. by nie czuć było zbytnio przykrego smaku lub zapachu itp. Zachowanie kucharza i jego profesja sprawiają, że m.in. jest on mile widziany (bonus +5 % do PR).
  Uwaga: Kucharz specjalista potrafi przyrządzać jedzenie nawet z zabitych monstrów, tak by po spożyciu nie okazywało się np. trujące (itp.).
- 76-78 Hodowca - potrafi umiejętnie doglądać hodowane zwierzęta (procentowy rzut na Mądrość), ponadto, po rocznej praktyce z danym gatunkiem, potrafi stworzyć warunki do ich rozmnażania (ew. procentowy rzut na ½ IQ).
  Uwaga: W niektórych wypadkach zawód ten pozwala przyuczyć się do hodowli i rozmnażania dzikich zwierząt itp. istot.
- 79-81 Woźnica - po nauce umożliwia sprawne powożenie i manewrowanie każdym rodzajem wozu konnego. Ponadto pozwala powozić rydwanami, wykorzystywać dwukrotnie lepiej naturalną obronę wozu oraz uczy jak walczyć na nich w trakcie ruchu (bonus +10 % do TR) itp.
  Uwaga: Woźnica specjalista jest w stanie jednocześnie walczyć i powozić.
- Rolnik - umiejętność zakładania pól uprawnych i uprawy roli (procentowy rzut na Mądrość). Ponadto umożliwia rozpoznawanie (również właściwości) wszelkich gatunków roślin uprawnych (procentowy rzut na ½ Mądrości).
  Uwaga: Po dodatkowym dwuletnim stażu dzięki wprawie w posługiwaniu się kosą lub sierpem postać taka zyskuje bonus +10 % do biegłości w takiej broni.
- 85-87 Piekarz - umożliwia wypiek (itp.) wszelkiego rodzaju pieczywa (procentowy rzut na Mądrość) oraz wytwarzanie ciast, ciasteczek itp. (procentowy rzut na ½ Mądrości).
- 88-90 Garbarz - przy pomocy jednego z ziół (amun-sor, rośnie na bagnach) jest w stanie zabezpieczać dowolną skórę zwie-

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

rzęcą przed gniciem i nasiąkaniem wodą. Postać jest też w stanie garbować większość skór innych istot (np. smoków).
Uwaga: Wyprawiona skóra zachowuje najczęściej ¼ (ew. w wypadku "specjalisty" garbarza ½) swych możliwości wyparowań (itp.) oraz wynikające z tego ograniczenia ruchu (ma takie jak pierwotnie).

- 91-93 Kowal - umie przetwarzać (procentowy rzut na ZR akt.) kawałki żelaza na proste narzędzia i przedmioty żelazne (w połączeniu z płatnerzem daje dwukrotnie większą skuteczność regeneracji uszkodzeń zbroi). Ponadto postać zyskuje bonus 20 + 1-10 [premiowany] do SF oraz bonus 10 % do biegłości we wszelkich młotach.
- 94-96 Młynarz - jeśli są ku temu odpowiednie warunki pozwala na wydajny przemiał ziarna na mąkę itp. (procentowy rzut na Mądrość), ponadto postać ma zwiększoną SF (tzn. bonus 10 + 1-10 [premiowany] do SF) i bez problemu umie obsługiwać młyn itp.
- 97 Zawód lokalny, zależny ściśle od miejsca urodzenia, pozycji itp. (MG), np. pieśniarz ludowy.
- 98 Zawód niespotykany w tej klasie społecznej - patrz zawody klas średnich.
- 99 Zawód niespotykany w tej klasie społecznej - patrz zawody klas wyższych.
- 100 Zawód niezwykle rzadko spotykany (zależnie ściśle od MG, ew. [z dostępnych] do wyboru przez gracza, itp.).

Punkt 2 Lista Zawodów dla Klas Średnich

MIESZCZAŃSTWO

- 01-03 Żebrak - pozwala na umiejętne (procentowy rzut na Charyzmę) wyłudzanie datków (w odpowiednich okolicznościach), tak by nie zmieniło to pozytywnej reakcji do żebraka lub zmieniło złe nastawienie na pozytywne.
- 04-06 Goniec - postać taka normalnie dwukrotnie wolniej męczy się podczas biegu, a jeśli nie jest niczym obciążona, to aż pięciokrotnie wolniej.
- 07-09 Stajenny - pozwala na umiejętne obchodzenie się z końmi (i podobnymi istotami np. pegazy, jeśli zaistnieje taka sytuacja), dzięki czemu koń dwukrotnie szybciej odpoczywa po długiej jeździe (normalnie na każde 3 godziny jazdy potrzebuje godzinę wypoczynku), ew. zdrowieje.
Uwaga: Zawód ten umożliwia obłaskawianie koni, tak by zmieniły one nastawienie z wrogiego na neutralne, z neutralnego na dobre, z dobrego na przyjacielskie (procentowy rzut na sumę ½ CH, 1/ 10 IQ i 1/ 10 MD, trwa 1-5 r., przy czym jeśli nie wyjdzie uniemożliwia dalsze).
- 10-12 Górnik- posiada umiejętność fizycznego (bonus 20 + 1-10 [premiowany] do SF) wydobywania kruszców, przy pomocy oskardu (bonus +10 % do biegłości w oskardach), kopania chodników oraz określanie potencjalnego bezpieczeństwa korytarza, itp. (procentowy rzut na Mądrość).
Uwaga: W niektórych okolicznościach MG może zadecydować o dodatkowym wykorzystaniu możliwości tego zawodu.
- 13-15 Marynarz - pozwala na odpowiednią obsługę statków (itp.) o dowolnym napędzie (wiosłowym lub żaglowym).
Uwaga: Przy okazji postać uczy się też pływać i troszeczkę wzrasta jej Mądrość (bonus +2 %).
- 16-18 Tragarz - postać jest przyuczona do noszenia dużych ciężarów, w związku z czym jej wytrzymałość na zmęczenie jest dwukrotnie większa. Po praktyce postać taka umie dźwigać ciężary (unieść nad ziemię i przemieścić na karku) dwukrotnie większe niż dotąd mogła, a jej SF trochę wzrasta (bonus +10 %).
- 19-21 Służący - postać taka nabiera wprawy w odpowiednim zwracaniu się do innych, dzięki czemu jej niekorzystny wpływ na innych zawsze może zostać zmieniony (w praktyce oznacza to dwukrotny rzut na reakcję, przy czym wybiera się wynik korzystniejszy). Ponadto taka postać zawsze odtąd zachowuje się bardziej np. miło, przez co jej prezencja trochę wzrasta (bonus +10 %).
- 22-24 Kucharz - pozwala na umiejętne przygotowywanie posiłków (procentowy rzutna Mądrość), ponadto w sytuacjach strefowych potrafi przyrządzać mięso większości dzikich zwierząt i niektórych istot, tak by nadawało się do zjedzenia, tzn. by nie czuć było zbytnio przykrego smaku lub zapachu itp. Zachowanie kucharza i jego profesja sprawiają, że m.in. jest on mile widziany (bonus +5 do PR).
Uwaga: Kucharz specjalista potrafi przyrządzać jedzenie nawet z zabitych monstrów, tak by po spożyciu nie okazywało się np. trujące (itp.).
- 25-27 Dozorca - postać taka jest przyuczona do całonocnego czuwania(procentowy rzut na szok czy nie unie w trakcie czuwania), tak by ew. nie odczuwać zmęczenia po nieprzespanej nocy (procentowy rzut ½ Żywotności, ew. na połowę tej szansy przy kolejnym czuwaniu bez snu). Zaniepokojony czymś jest w stanie wykryć (jeśli naprawdę jest) czające lub zbliżające się niebezpieczeństwo (procentowy rzut na Mądrość) oraz stojącego na warcie dwukrotnie trudniej zaskoczyć (dwa razy większa szansa na uniknięcie zaskoczenia).
- 28-30 Krawiec - pozwala na szycie ubrań i innych tego typu okryć oraz ich naprawę (procentowy rzut na ZR).
- 31-33 Treser - jeśli postać ma odpowiednią wiedzę (procentowy rzut na ½ MD, ew. później już automatycznie) o danym zwierzęciu (itp. istoty) to jest w stanie obłaskawiać to zwierzę, tak by zmieniło one nastawienie z np. wrogiego na neutralne, z neutralnego na dobre, z dobrego na przyjacielskie (procentowy rzut na sumę ½ CH, 1/ 10 IQ i 1/ 10 MD, trwa 10-100 dni, przy czym jeśli nie wyjdzie uniemożliwia dalsze, ale pozytywne ukończenie tresury zmienia już nastawienie zwierzęcia nie tylko do tresera, ale i do innych ludzi). Ponadto postać taka oswojone zwierzę jest w stanie uczyć prostych sztuczek (maksimum 1 próba/ 2 MD powyżej 10, trwa 1-100 dni), udanie, jeśli zwierzę pojęło to co od niego wymagano (procentowy rzut na IQ zwierzaka).
- 34-36 Fryzjer - daje umiejętność czesania włosów czy golenia (procentowy rzutna ZR) oraz pozwala (procentowy rzut na ½ IQ) na wykonanie fryzury tak, by postać dzięki niej miała zwiększoną prezencję do najbliższego snu (o bonus +10 %, a w przypadku kobiet +30 %).

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

- 37-39 Ptasznik - potrafi umiejętnie doglądać hodowanego ptactwa (procentowy rzut na MD), ponadto po rocznej praktyce w ich trzymaniu potrafi stworzyć warunki do ich rozmnażania (ew. procentowy rzut na ½ IQ).
  Uwaga: W niektórych wypadkach zawód ten pozwala przyuczyć się do hodowli i rozmnażania dzikich ptaków i podobnych istot.
- 40-42 Woźnica - po nauce umożliwia sprawne powożenie, manewrowanie każdym rodzajem wozu konnego. Ponadto pozwala powozić rydwanami, wykorzystywać dwukrotnie lepiej naturalną obronę wozu oraz uczy jak walczyć na nich w trakcie ruchu (bonus +10 % do TR) itp.
  Uwaga: Woźnica specjalista bez problemu jest w stanie naraz walczyć i powozić
- 43-45 Murarz - pozwala umiejętnie murować itp. nawet skomplikowane budowle (procentowy rzut na ZR akt.) oraz oceniać trwałość budowli, cieńsze lub grubsze ściany, jakość i trwałość wykonania itp. (procentowy rzut na ½ MD).
- 46-48 Tkacz - jeśli są ku temu odpowiednie surowce i przyrządy, to pozwala nawyrabianie nici, przędzenie itp.
  Uwaga: Przy pomocy tej zdolności jest się w stanie wyrabiać liny, sznury, sieci itp.
- 49-51 Rzeźbiarz - pozwala na wykonywanie ręczne rzeźb itp. przedmiotów (procentowy rzut na ½ ZR), ponadto pozwala na naprawianie uszkodzonych podobnych dzieł sztuki (procentowe rzuty kolejno na ½ ZR i na ½ IQ). Zawód ten pozwala na automatyczną pobieżną wycenę wartości takich dzieł sztuki, po nadto po dwuletnim stażu rzeźbiarz ma trochę zwiększoną ZR (bonus +5 % do ZR).
- 52-54 Garbarz - przy pomocy jednego z ziół (amun-sor, rośnie na bagnach) jest w stanie zabezpieczać dowolną skórę zwierzęcą przed gniciem i nasiąknięciem wodą. Postać taka jest też w stanie garbować większość skór innych istot (np. smoków).
  Uwaga: Wyprawiona tak skóra zachowuje najczęściej ¼ (ew. w wypadku "specjalisty" garbarza ½) swych możliwości wyparowań (itp.) oraz wynikającej z tego ograniczenia ruchu (ma takie jak pierwotnie).
- 55-57 Bosman - umożliwia poprawne dowodzenie załogami statków, by mogły one rozwijać maksymalną prędkość i sprawnie manewrować (ew. procentowy rzut na MD w sytuacjach stresowych), ponadto po dodatkowym trzyletnim stażu jest w stanie na okres r. 1 godz./ 10 MD stwierdzić (procentowy rzut na ½ IQ) nadchodzącą zmianę pogody itp. W niektórych sytuacjach zawód ten ma dodatkowe zastosowania (np. podczas opracowania metody zejścia z mielizny itp.).
  Uwaga: Przy okazji postać uczy się też pływać, a po dodatkowym stażu jej Mądrość lekko wzrasta (bonus +5 % do MD).
- 58-60 Grabarz - umożliwia wykonywanie pochówku (procentowy rzut na ZR) według obowiązujących kanonów (obrządków) danej religii (początkowo poza własnym grabarz uczy się jeszcze dwóch innych religii), ponadto umożliwia analizowanie struktur grobowców itp. budowli, a także rozpisywać ich plany.
- 61-63 Piekarz - umożliwia wypiek (itp.) wszelkiego pieczywa (procentowy rzut na MD) oraz wytwarzanie ciast, ciasteczek, itp. (procentowy rzut na ½ Mądrości).
- 64-66 Kowal - umie przetwarzać (procentowy rzut na ZR akt.) kawałki żelaza na proste narzędzia i przedmioty żelazne (w połączeniu z płatnerzem daje dwukrotnie większą skuteczność regeneracji uszkodzeń np. zbroi), ponadto postać taka zyskuje bonus 20 + 1-10 [premiowane] do SF oraz bonus +10 % do biegłości we wszelkich młotach.
- 67-69 Stolarz - umie przetwarzać odpowiednie kawałki drewna na meble, narzędzia, czy bronie drewniane (procentowy rzut na ZR), ponadto pozwala na wykonywanie niektórych maszyn oblężniczych itp. (procentowy rzut na sumę ½ ZR akt i 1/ 10 MD).
- 70-72 Garncarz - jeżeli są ku temu odpowiednie materiały pozwala na wyrabianie naczyń glinianych itp. (procentowy rzut na ZR). Ponadto po stażu postać taka ma trochę zwiększoną ZR (bonus +5 % ZR).
- 73-75 Skryba - pozwala dwukrotnie szybciej pisać (przepisywać lub pisać pod dyktando), ponadto daje szansę odczytywania zamazanych, zniszczonych, itp. nieczytelnych tekstów (jeżeli polowa IQ skryby jest większa od procentu stopnia nieczytelności tekstu, to skryba jest w stanie go teoretycznie odczytać).
- 76-78 Kat - pozwala nabyć wiedzy o torturowaniu skazańców (procentowy rzut na ½ IQ - nieudany prowadzi do kalectwa lub śmierci i procentowy rzut na szok ofiary czy zacznie np. mówić). Po dodatkowym dwuletnim stażu postać nabiera wprawy w eliminowaniu skazańców, trochę zwiększając przy tym swoją biegłość (bonus +10 %) w toporach i mieczach (mieczami ścina się wyłącznie arystokrację).
- 79-81 Tłumacz - postać dwa razy szybciej uczy się (lub kogoś) obcych języków (normalnie nauka języka trwa 1 rok /1 Stopień Trudności Językowych). Postać nabiera lepszej elokwencji (tzn. jej CH zwiększa się o bonus +10 %).
  Uwaga: Tłumacz specjalista jest w stanie wyuczyć się w sumie dwukrotnie więcej Stopni Trudności Językowych, niż by to wynikało z jego Mądrości (normalnie ich suma nie może przekroczyć 1/ 10 wartości Mądrości).
- 82-84 Architekt - umożliwia wykonanie planów określonej budowli (procentowy rzut na sumę ½ IQ i 1/ 10 MD, modyfikowane w przypadku większych konstrukcji) oraz umiejętne doglądanie (procentowy rzut na Mądrość) wykonywania danej kondygnacji, tak by poprawić błędy w planach lub budowniczych.
  Uwaga: W niektórych sytuacjach umiejętności architekta mogą być dodatkowo wykorzystywane (np. przy ocenie trwałości konstrukcji czy przy poszukiwaniu ukrytych przejść itp.).
- 85-87 Mineralog - pozwala na zidentyfikowanie danego minerału (procentowy rzutna MD) i rozpoznanie jego właściwości (procentowy rzut na sumę ½ MD i 1/ 10 IQ). Po rocznym stażu umożliwia opracowanie najbardziej ekonomicznej metody wydobycia danego minerału czy innej kopaliny (kruszcu, rudy).
  Uwaga: Mineralog specjalista jest w stanie (procentowy rzut na sumę 1/ 10 IQ i 1/ 10 MD) po udanym badaniu terenu (przez min. 1-10 dni /metr głębokości) wykryć obecność na tym obszarze (o ile w ogóle istnieje) złoża danego minerału (np. stwierdza obecność żyły złota itp.).
- 88-90 Płatnerz - daje umiejętność naprawy połowy (nowych, tzn. tych jeszcze nie naprawianych) uszkodzeń zbroi i tarcz, trwające godzinę /1 uszkodzenie (udane po procentowym rzucie na sumę ½ ZR, 1/ 10 IQ i 1/ 10 MD). Ponadto z odpowied-

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

nich materiałów pozwala na wyrabianie określonej części uzbrojenia (zbroi), przy czym trwa to 4 dni /1 kg wagi zbroi (1 dzień /1 punkt SF wagi danej części zbroi, przy czym w wypadku zbroi miarowych czas ten wydłuża się dwukrotnie, a w wypadku zbroi odlewanych, aż czterokrotnie itp.).
Uwaga: W niektórych przypadkach można ten zawód w inny sposób wykorzystywać, np. w celu określenia wartości lub cech charakterystycznych zbroi.

- 91-93 Złotnik - pozwala wyceniać (procentowy rzut na Mądrość) przedmioty wykonane ze złota (i itp. kruszców) oraz na ich wyrób, obróbkę czy naprawę (procentowy rzut na ZR akt).
- 94-96 Jubiler - pozwala dokładnie wyceniać (procentowy rzut na sumę 1/2MD i 1/ 10 IQ, inaczej podaje wartość przybliżoną) wartości klejnotów (itp. precjozów) oraz na szlifowanie, oprawianie itp. manipulacje (procentowy rzut na ZR akt.).
- 97 Zawód lokalny, zależny ściśle od miejsca urodzenia, pozycji itp. (MG), np. najstarszy kobiecy zawód wiata.
- 98 Zawód niespotykany w tej klasie społecznej - patrz zawody klas niższych.
- 99 Zawód niespotykany w tej klasie społecznej - patrz zawody klas wyższych.
- 100 Zawód niesamowicie rzadko spotykany (zależnie ściśle od MG, ew. [z dostępnych] do wyboru przez gracza, itp.).

Punkt 3 Lista Zawodów dla Klas Wyższych

SZLACHTA I ELITA WŁADZY

- 1-3 Poborca - posiada umiejętności egzekwowania podatków i długów, np. poprzez zastraszenie (procentowy rzut na ½ IQ i procentowy rzut na sugestię ofiary czy temu ulegnie). Zawód ten umożliwia także orientowanie się w systemach podatkowych itp. (w efekcie zwiększa on trochę szansę targowania, tzn. o bonus +10) i zwiększa charyzmę postaci (bonus 10 + 1-10 premiowany).
- 4-6 Marynarz - pozwala na odpowiednią obsługę statków (itp.) o dowolnym napędzie (wiosłowym lub żaglowym).
Uwaga: Przy okazji postać uczy się też pływać i troszeczkę wzrasta jej Mądrość (bonus +2).
- 7-9 Bosman - umożliwia poprawne dowodzenie załogami statków, tak by rozwijać maksymalną prędkość i manewrować (ew. procentowy rzut na Mądrość w sytuacjach stresowych), ponadto po dodatkowym trzyletnim stażu jest w stanie na okres r. 1 godz. /10 Mądrości stwierdzić (procentowy rzut na ½ IQ) nadchodzącą zmianę pogody itp. W niektórych sytuacjach zawód ten ma dodatkowe zastosowania (np. podczas opracowania metody zejścia z mielizny, łatania statku, itp.).
Uwaga: Przy okazji postać uczy się też pływać i troszeczkę wzrasta jej Mądrość (bonus +5).
- 10-12 Skryba - pozwala dwukrotnie szybciej pisać (przepisywać lub pisać pod dyktando), ponadto daje szansę odczytywania zamazanych, zniszczonych itp. nieczytelnych tekstów (jeżeli połowa IQ skryby jest większa od procentowego stopnia nieczytelności tekstu, to skryba jest w stanie go teoretycznie odczytać).
- 13-15 Kucharz - pozwala na umiejętne przygotowywanie posiłków (procentowy rzut na Mądrość), ponadto w sytuacjach stresowych potrafi przyrządzać mięso większości dzikich zwierząt i niektórych istot, tak by nadawało się do zjedzenia, tzn. by nie czuć było zbytnio przykrego smaku lub zapachu itp. Zachowanie kucharza i jego profesja sprawiają, że m.in. jest on mile widziany (bonus +5 do PR).
Uwaga: Kucharz specjalista potrafi przyrządzać jedzenie nawet z zabitych monstrów, tak by po spożyciu nie okazywało się np. trujące.
- 16-18 Zbrojmistrz - daje umiejętność naprawy połowy (nowych, tzn. tych jeszcze nie naprawianych) uszkodzeń broni (o ile jest to możliwe), trwające godzinę /1 uszkodzenie (udane po procentowym rzucie na sumę ½ ZR, 1/ 10 IQ i 1/ 10 MD). Ponadto z odpowiednich materiałów pozwala na wyrabianie określonej broni (o ile ma się oczywiście jej pierwowzór), przy czym trwa to 4 dni /1 kg wagi broni (1 dzień /1 punkt SF wagi danej broni).
Uwaga: W niektórych przypadkach można ten zawód w inny sposób wykorzystywać, w celu określenia wartości lub cech charakterystycznych broni, też sporządzania planów machin oblężniczych itp.
- 19-21 Płatnerz - daje umiejętność naprawy połowy (nowych, tzn. tych jeszcze nie naprawianych) uszkodzeń zbroi i tarcz, trwające godzinę /1 uszkodzenie (udane po procentowym rzucie na sumę ½ ZR, 1/ 10 IQ i 1/ 10 MD). Ponadto z odpowiednich materiałów pozwala na wyrabianie określonej części uzbrojenia (zbroi), przy czym trwa to 4 dni /1 kg wagi zbroi (1 dzień /1 punkt SF wagi danej części zbroi, przy czym w wypadku zbroi miarowych czas ten wydłuża się dwukrotnie, a w wypadku zbroi odlewanych, aż czterokrotnie).
Uwaga: W niektórych przypadkach można ten zawód w inny sposób wykorzystywać, np. w celu określenia wartości lub cech charakterystycznych zbroi.
- 22-24 Malarz - pozwala na wykonywanie obrazów itp. malowideł (procentowy rzut na ½ ZR), ponadto pozwala na naprawianie uszkodzonych podobnych dzieł sztuki (procentowe rzuty kolejno na ½ IQ i ½ ZR). Zawód ten pozwala na automatyczną pobieżną wycenę wartości takich dzieł sztuki.
- 25-27 Złotnik - pozwala wyceniać (procentowy rzut na Mądrość) przedmioty wykonane ze złota (itp. kruszców) oraz na ich wyrób, obróbkę czy naprawę (procentowy rzut na ZR akt).
- 28-30 Bibliotekarz - uczy postać bardzo efektywnie korzystać z wiedzy zawartej w księgach (np. pięciokrotnie skraca czas wyszukiwania określonych informacji lub stwierdzenia ich braku), ponadto dzięki obyciu z wszelkimi książkami jest w stanie o wiele umiejętniej z nich korzystać, przez co zyskuje nawet niekiedy dwukrotnie więcej informacji niż normalna postać (np. czytając magiczną Księgę Wiedzy jest w stanie zyskać o 10-100 % więcej niż normalnie kto inny albo tyle samo mniej stracić). Po dwuletnim stażu Mądrość takiej postaci trochę wzrasta (bonus +20).
Uwaga: Bibliotekarz specjalista zyskuje dodatkowo 20-200 doświadczenia.
- 31-33 Treser - jeżeli postać ma odpowiednią wiedzę (procentowy rzut na ½ Mądrość, ew. później już automatycznie) dotyczącą danego zwierzęcia (itp. istoty) to jest w stanie obłaskawiać to zwierzę, tak by zmieniło one nastawienie z np. wrogiego

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

na neutralne, z neutralnego na dobre, z dobrego na przyjacielskie (procentowy rzut na sumę ½ CH, 1/ 10 IQ i 1/ 10 MD, trwa 10-100 dni, przy czym jeśli nie wyjdzie uniemożliwia dalsze, ale pozytywne zmienia już nastawienie nie tylko do tresera, ale i do innych ludzi). Ponadto postać taka oswojone zwierzę jest w stanie uczyć prostych sztuczek (maksimum 1 próba /2 MD powyżej 10, trwa 1-100 dni), udanie, jeśli zwierzę pojęło to co od niego wymagano (procentowy rzut na IQ zwierzaka).

- 34-36 Jeździec - umożliwia doskonałe poznanie jazdy konnej, tak, że będąc konno ma się odrobinę większą szansę trafiania przeciwnika (bonus +10 % do TR) oraz wykonując jakąkolwiek ekwilibrystykę mniejsze szanse np. na upadek (bonus +10) przy próbie ciągnięcia z konia itp.
  Uwaga: W niektórych sytuacjach zawód ten może być wykorzystywany do nauki jazdy konnej, przy wyścigach itp., ponadto kumuluje się ze zdolnością jeździectwa np. u rycerzy.
- 37-39 Sokolnik - potrafi umiejętnie doglądać hodowlę sokołów itp. ptaków (procentowy rzut na MD), ponadto po rocznej praktyce potrafi stworzyć warunki do ich rozmnażania (ew. procentowy rzut na ½ IQ).
  Uwaga: W niektórych wypadkach zawód ten pozwala przyuczyć się do hodowli i rozmnażania dzikich ptaków itp. istot.
- 40-42 Woźnica rydwanów - po nauce umożliwia sprawne powożenie, manewrowanie każdym rodzajem wozu konnego. Ponadto pozwala powozić rydwanami, wykorzystywać dwukrotnie lepiej naturalną obronę wozu oraz uczy jak walczyć na nich w trakcie ruchu (bonus +10 % do TR) itp. (np. pozwala organizować wyścigi).
  Uwaga: Woźnica specjalista bez problemu jest w stanie naraz walczyć i powozić.
- 43-45 Jubiler - pozwala dokładnie wyceniać (procentowy rzut na sumę ½ MD i 1/ 10 IQ, inaczej podaje wartość przybliżoną) wartości klejnotów (itp. precjozów) oraz na szlifowanie, oprawianie itp. manipulacje (procentowy rzut na ZR akt.).
- 46-48 Tkacz gobelinów - jeżeli są ku temu odpowiednie surowce i przyrządy, pozwala na wyrabianie nici, przędzenie, wyrób makat, gobelinów, dywanów itp.
  Uwaga: W większości są to wyroby ozdobne, ponadto zawód ten umożliwia wycenę (procentowy rzut na MD) takich przedmiotów itp.
- 49-51 Rzeźbiarz - pozwala na wykonywanie ręczne rzeźb itp. przedmiotów (procentowy rzut na ½ ZR), ponadto pozwala na naprawianie uszkodzonych podobnych dzieł sztuki (procentowe rzuty kolejno na ½ IQ i na ½ ZR). Zawód ten pozwala na automatyczną pobieżną wycenę wartości takich dzieł sztuki, ponadto rzeźbiarz ma lekko zwiększoną ZR (bonus +5 do ZR).
- 52-54 Tancerz - umożliwia poznanie (procentowy rzut na Mądrość) zasad tańców (najczęściej regionalnych) oraz daje umiejętność bezbłędnego ich wykonywania (procentowy rzut na ZR). W niektórych wypadkach sprawdzanie reakcji do postaci tańczącej wywiera o wiele lepszy efekt niż normalnie (dwukrotny procentowy rzut na reakcję, przy czym wybiera się niższy wynik). Postaci wzrasta trochę ZR (bonus +10).
- 55-57 Tłumacz - postać dwa razy szybciej uczy się (lub kogo) obcych języków (normalnie nauka języka trwa 1 rok /1 Stopień Trudności Językowych). Postać nabiera lepszej elokwencji (tzn. jej CH zwiększa się o bonus 10).
  Uwaga: Tłumacz specjalista jest w stanie wyuczyć się w sumie dwukrotnie więcej Stopni Trudności Językowych, niż by to wynikało z jego Mądrości (normalnie ich suma nie może przekroczyć 1/ 10 wartości Mądrości).
- 58-60 Architekt - umożliwia wykonanie planów określonej budowli (procentowy rzut na sumę ½ IQ i 1/ 10 MD, modyfikowane w przypadku większych konstrukcji) oraz umiejętne doglądanie (procentowy rzut na Mądrość) wykonywania danej kondygnacji, tak by poprawić błędy w planach lub budowniczych.
  Uwaga: W niektórych sytuacjach umiejętności architekta mogą być dodatkowo wykorzystywane (np. przy ocenie trwałości konstrukcji czy przy poszukiwaniu ukrytych przejść itp.).
- 61-63 Mineralog - pozwala na zidentyfikowanie danego minerału (procentowy rzut na Mądrość) i rozpoznanie jego właściwości (procentowy rzut na sumę ½ MD i 1/ 10 IQ). Po rocznym stażu umożliwia opracowanie najbardziej ekonomicznej metody wydobycia danego minerału czy innej kopaliny (kruszcu, rudy).
  Uwaga: Mineralog "specjalista" jest w stanie (procentowy rzut na 1/ 10 IQ i 1/ 10 MD) po udanym badaniu terenu (przez min. 1-10 dni /metr głębokości) wykryć obecność na tym obszarze (o ile w ogóle istnieje) złoża danego minerału (np. stwierdza obecność żyły złota itp.).
- 64-66 Śpiewak - postać taka ma bardzo duże wyczucie rytmu, co pozwala jej komponować (procentowy rzut na ½ IQ) i śpiewać (procentowy rzut na CH, przy czym jeśli był to rzut wyjątkowo niski, to postacie słuchające mają szansę zosta oczarowane tym śpiewem, tzn. jeśli nie odeprą tej formy oczarowania (2), to muszą sprawdzić jeszcze raz swą reakcję względem śpiewaka czy odtąd nie będzie lepsza).
- 67-69 Aktor - postać taka ma duże wyczucie sytuacji, dzięki czemu jeśli zadeklaruje grę, potrafi na postaciach, które mają do niego niechętną reakcję wywrzeć nowe, lepsze wrażenie (dodatkowy procentowy rzut na reakcję, szczególnie podczas poznawania się w takich okolicznościach, przy czym wybiera się lepszy rezultat). Ponadto postać taka na stałe uczy się pewnych manier dzięki którym jej prezencja trochę wzrasta (bonus +20 do PR).
- 70-72 Poeta - postać nabywa umiejętności pisanie wierszy i składanie rymów (% rzut na sumę ½ IQ i 1/ 10 MD), ponadto jest też w stanie poprawnie recytować je (procentowy rzut na CH, przy czym jeśli był to rzut wyjątkowo niski, postacie słuchające mają szansę zostać oczarowane tą recytacją, tzn. jeśli nie odeprą tej formy oczarowania (2), to muszą sprawdzić jeszcze raz swą reakcję względem poety czy nie będzie lepsza itp.).
- 73-75 Pisarz - postać nabywa umiejętności poprawnego (procentowy rzut na Mądrość) pisania powieści itp. opowieści, jest w stanie umiejętnie przelewać na papier swoje pomysły czy ody pochwalne dla innych. Postać jest w stanie sama wymyśla i spisywać prawdziwe lub fikcyjne historie, wyciągać wnioski z już istniejących opowieści, legend, opisów, a ponadto zauważalny jest pewien wzrost MD takiej postaci (bonus +5).
  Uwaga: Pisarz specjalista zyskuje dodatkowo 5-50 punktów doświadczenia.
- 76-78 Szkutnik - umożliwia wykonanie planów określonego statku morskiego (i itp. łodzi, procentowy rzut na sumę ½ IQ i 1/

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

10 MD, modyfikowane w przypadku większych konstrukcji) oraz umiejętne doglądanie (procentowy rzut na MD) wykonywania danej łodzi, by poprawić błędy w planach lub budowniczych.
Uwaga: W niektórych sytuacjach umiejętności szkutnika mogą być dodatkowo wykorzystywane (np. przy ocenie trwałości konstrukcji czy przy poszukiwaniu ukrytych schowków na statku itp.), szczególnie, że bez odpowiednich planów sporządzonych przez taką postać nie można naprawiać żadnych poważniejszych uszkodzeń itp.

- 79-81 Gracz (szuler) - postać nabiera umiejętności we wszelkich odmianach gier hazardowych itp. (ew. wymagany procentowy rzut na Mądrość lub na ZR), ponadto nabiera predyspozycji do oszukiwania (np. jest w stanie tak przekręcić rzuconą kostką by mogła wyrzucać tylko parzyste liczby itp., ew. wymagany procentowy rzut na sumę ½ ZR i 1/ 10 SZ) lub wykrywania oszustwa (procentowy rzut na sumę ½ IQ i 1/ 10 SZ). Po rocznym stażu postać posiada już takie ogranie, że jej rzeczywista szansa sukcesu jest r. o 10 % większa (w praktyce oznacza to np. dodawanie 1 punktu do wyniku rzutu kilkoma kostkami itp.).
- 82-84 Myśliwy - postać nabiera odpowiedniej wiedzy na temat leśnych zwierząt, tak że jest w stanie je odnaleźć w środowisku w którym żyją (procentowy rzut na Mądrość, trwa 1-10 godzin). Po odnalezieniu zwierzyny postać taka jest w stanie przybliżyć się do niej (na odległość strzału z łuku lub rzutu oszczepem) tak by jej nie spłoszyć (procentowy rzut na sumę ½ ZR i 1/ 10 IQ).
Uwaga: Po dwuletnim stażu postać taka nabiera również wprawy w posługiwaniu się łukiem, kuszą albo oszczepem (bonus +10 do biegłości w wybranej broni).
- 85-87 Religioznawca - postać zyskuje kompletną wiedzę (bonus +5 do Mądrości) na temat lokalnych religii, panujących obrządków i zwyczaju, zna rodzaje składanych ofiar, darów itp. (ew. wymagany procentowy rzut na Mądrość), ponadto po dodatkowym rocznym stażu zyskuje (też ew. bonus +5 do MD) część wiedzy odnośnie starożytnych religii, ich przeszłości itp. (ew. wymagany procentowy rzut na ½ Mądrości).
Uwaga: Religioznawca specjalista jest w stanie posiąść wiedzę odnośnie tak że religii antycznych itp. ponadto zyskuje dodatkowo 10-100 punktów doświadczenia.
- 88-90 Kolekcjoner - postać zajmuje się zbieraniem, wymianą i ew. handlem wszelkimi dziełami sztuki, zyskując przy tym umiejętność bezbłędnej ich wyceny (procentowy rzut na sumę ½ MD + 1/ 10 IQ), konserwacji itp.
Uwaga: Po rocznym stażu (i wydatkach) poprzez odpowiednie transakcje (np. wymiany) postać taka jest w stanie podwoić swój majątek włożony w zebrane dzieła sztuki, oczywiście o ile są ku temu wszelkie możliwości (dotyczy to głównie operacji przeprowadzanych w dużych miastach itp.).
- 91-93 Historyk - postać zyskuje kompletną wiedzę (bonus +5 do Mądrości) na temat historii lokalnej (ew. wymagany procentowy rzut na MD), ponadto po rocznym stażu zyskuje (też ew. bonus +5 do MD) część wiedzy odnośnie historii starożytnej (ew. wymagany procentowy rzut na ½ Mądrości).
Uwaga: Historyk specjalista jest w stanie posiąść wiedzę odnośnie także historii antycznej itp., a także zyskuje dodatkowo 10-100 punktów doświadczenia.
- 94-96 Akademik - po pięcioletniej nauce postać nabywa dodatkowej wiedzy (bonus +20 do Mądrości) i umiejętności pojmowania (bonus +10 do IQ) wszelkich nauk matematycznych, podstaw astronomii, przyrody, geografii itp.
Uwaga: "Specjalista" akademik zyskuje dodatkowo 20-200 punktów doświadczenia.
- 97 Zawód lokalny, zależny ściśle od miejsca urodzenia, pozycji itp. (MG), np. najstarszy kobiecy zawód wiata.
- 98 Zawód niespotykany w tej klasie społecznej - patrz zawody klasy niższej.
- 99 Zawód niespotykany w tej klasie społecznej - patrz zawody klasy średniej.
- 100 Zawód niezwykle rzadko spotykany (zależnie ściśle od MG [np. geograf], ew. [z dostępnych] do wyboru przez gracza, itp.).

Część 6 Wybór Bóstwa

Każda postać na Orchii ma prawo wierzyć w jakieś Bóstwo. Wybór należy wyłącznie do niej, jednakże Bóstwo musi być zgodne z charakterem i powołaniem osoby. W niektórych wypadkach bierze się też pod uwagę rasę, gdyż niektórzy bogowie są szczególnie przychylni (lub nie) dla niektórych ras. Ponieważ przyjęło się, że swą wiarę określa się w momencie osiągnięcia pełnoletności (dla ludzi na Orkusie jest to wiek 15 lat), wyznanie jest z reguły mało uzależnione od woli rodziców i otoczenia. Wiara w Bogów nie jest obowiązkowa, ale często bardzo się przydaje, szczególnie przy leczeniach, wskrzeszaniu, zdejmowaniu klątw itp. Najczęściej postacie niewierzące szybko popadają w tarapaty, z których jedynym wyjściem jest.. znalezienie odpowiedniego Bóstwa. Zalecamy więc już na początku wybrać sobie jedno z podanych w drugiej części rozdziału Bóstw charakterystycznych dla tego świata.

Przy wyborze bóstwa powinno się zdobyć jak największą wiedzę o Nim, szczególnie co Ono reprezentuje, co lubi, jakie ofiary są Mu najmilsze. Przydaje się to szczególnie w zetknięciu z klerykami tego bóstwa, gdyż niekiedy aby udowodnić im, że jest się współwyznawcą należy pochwalić się odpowiednią wiedzą. Jest to związane z tym, że pewne czary klerycy mogą rzucać tylko na współwyznawców i jeśli tego nie dopilnują, biorą na siebie grzech, co może się w przyszłości srogo na nich zemścić. Najczęstszymi ofiarami, miłymi wszystkim Bogom, są datki na Świątynie (minimum 10 sztuk złota, przy czym nie dotyczy to najbiedniejszych), rozszerzanie lub obrona wiary, czynienie misteriów, fundowanie kaplic, ołtarzy przysparzanie wyznawców. Każdemu bóstwu szczególną przyjemność sprawiają specjalne ofiary, wymienione przy ich opisach. Na zakończenie należy pamiętać, że każdy Bóg ma swój symbol, który wyznawcy umieszczają na swych sztandarach, w herbach, na tarczach, zbrojach, co niekiedy ułatwia rozpoznanie i dla prawdziwego wyznawcy jest powodem do dumy.

Na zakończenie jedna z najciekawszych rzeczy. Otóż walka o wyznawców odbywa się nie tylko wśród kleryków, ale również i Bogów. Każde bóstwo by wynagrodzić najgorliwszych wyznawców przygotowało pewne cechy, które są w stanie im

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

pomóc. Pierwszą (losową) cechę Boską wyznawca może otrzymać, jeżeli jego Wiara osiągnie pułap 50 (%) i złoży on datek na świątynię w wysokości minimum 100 sztuk złota, a klerycy odprawią mu tak zwaną Ceremonię 1000 Świec. Jeżeli podczas tej ceremonii było się pełnym Wiary (udany procentowy rzut na Wiarę) i zostało się zauważonym przez swe Bóstwo (procentowy rzut na Zauważenie), MG losuje jaką cechę otrzymuje wyznawca. W wypadku nieudanej modlitwy czy zauważenia (itp.) datek przepada i wszystko należy powtórzyć (jeśli się chce). Jeżeli bardzo zasłużony dla wiary wyznawca pomyślnie zaryzykował datek wartości minimum 1000 sztuk złota i Modlitwa była udana (wyszły obydwa procentowe rzuty – na Wiarę i na Zauważenie), bóstwo może ofiarować mu cechę, którą upatrzył sobie wcześniej.

Kolejną cechę od własnego bóstwa można otrzymać, gdy osiągnie się wartość 100 (%) Wiary i pomyślnie wykona wszystko tak, jak za pierwszym razem. Następne cechy Boskie (jak widać) można zyskiwać w identyczny sposób co każde kolejne 50 (%) Wiary [150, 200, 250, itd.] i oczywiście po udanym złożeniu odpowiednich datków. W wyjątkowych sytuacjach MG może generować dalsze cechy, jakich użycza dane bóstwo, a także ewentualnie modyfikować już istniejące.

Część 7 Modlitwa

Po wyborze Boga postać uczy się odpowiednich pieśni modlitewnych i rytuału składania mu ofiar. Umiejętność tę określa oczywiście współczynnik Wiary. W niektórych sytuacjach, gdy postać ze wszystkich sił wzywa na pomoc swego Boga (odprawia Błagalną Modlitwę) ważny jest przypisany każdemu od urodzenia współczynnik spostrzeżenia przez to Bóstwo (ew. nie tylko przez nie) modlącej się gorąco postaci. Przy każdej więc modlitwie MG sprawdza (procentowym rzutem na Zauważenie), czy dane Bóstwo zechciało łaskawie zwrócić uwagę na tę postać. Umiejętność prawidłowego odprawiania modłów (itp.) niekiedy wpływa na postępowanie Bóstwa, które obserwowało wyznawcę. Rozróżnia się 4 sytuacje:

1. Postać umiejętnie odprawiła błagalną modlitwę (udało jej się wykonać procentowy rzut na Wiarę), ale Bóstwo tego nie zauważyło (MG nie wyszedł procentowy rzut na Zauważenie). W tej sytuacji kompletnie nic się nie dzieje.
2. Postać nieumiejętnie odprawiła błagalną modlitwę (nie udało jej się wykonać procentowy rzut na Wiarę), ale Bóstwo tego nie zauważyło (MG nie wyszedł procentowy rzut na Zauważenie). W tej sytuacji także nic się nie dzieje.
3. Postać umiejętnie odprawiła błagalną modlitwę (udało jej się wykonać procentowy rzut na Wiarę) i Bóstwo to spostrzegło (MG udał się procentowy rzut na Zauważenie). W tej sytuacji w przeciągu jednego dnia postać może oczekiwać jakiejś pomocy. Objawia się ona najczęściej jako rada (!) udzielana wyznawcy (poprzez jego podświadomość, najczęściej podczas snu), co najlepiej powinien uczynić w konkretnej sytuacji. W wypadku, gdy wyznawca w trakcie modlitwy (lub ewentualnie przed) złożył na tę intencję znaczącą ofiarę swojemu bóstwu, może oczekiwać na natychmiastową podpowiedź. W ekstremalnie rzadkich wypadkach, gdy postać złożyła naprawdę wielką ofiarę (decyduje MG) albo w zamian za określoną niezmiernie istotną usługę w obronie i szerzeniu wiary, postać taka może uzyskać nagrodę np. w postaci spełnienia Życzenia czy ocalenia w krytycznej sytuacji.
4. Postać nieumiejętnie odprawiła błagalną modlitwę (nie udało jej się wykonać procentowy rzut na Wiarę) i Bóstwo to spostrzegło (MG udał się procentowy rzut na zauważenie). W tej sytuacji jeżeli postać wcześniej na tę intencję złożyła znaczącą ofiarę, to czuje min. wstyd za zbagatelizowanie modlitwy, natomiast jeśli nie złożyła ofiary, to ma – krótko mówiąc – przechlapane. Objawia się to upomnieniem Boskim, którego rodzaj losuje MG (patrz Tabela Upomnień Boskich).

Uwaga: Błagalną modlitwę (a więc tę po której można oczekiwać pomocy Bóstwa) klerycy są w stanie odprawiać 2 razy dziennie (od 10 p. bez limitu), a inne funkcje tylko raz dziennie i to bez względu na skutek, przy czym modlitwa taka trwa minimum 5 r.

Tabela 7—1 Upomnienia Boskie

Obowiązuje też Półbogów, którym nie wyszła Wiara (procentowy rzut) do swej Boskiej Mocy, a ona to spostrzegła (udał się procentowy rzut na Samozauważenie) podczas próby używania Przemiany Pb.

Szansa %	Opis
01 – 10	Postać tym uczynkiem rozśmieszyła bóstwo, dlatego ostrzeże ono przed powtórnym bagatelizowaniem modlitwy, ale przychyli się do modlitwy.
11 – 20	Na najbliższe 24 godziny bóstwo wstrzymuje jakikolwiek kontakt z sobą, nawet za pomocą czarów.
21 – 30	Postać tak się wstydzi, że przez najbliższe 1-10 dni nie jest w stanie się modlić.
31 – 40	Postać orientuje się, że jeżeli nie przebłaga bóstwa, może już nigdy nie otrzymać od niego pomocy.
41 – 50	Postać zostaje ukarana przekleństwem (wybiera MG).
51 – 60	Na okres 1-10 dni odbiera postaci wszelkie zdolności związane z bóstwem np. rzucanie czarów, możliwość posługiwania się pewnymi przedmiotami itp.
61 – 70	Postać zostaje dotknięta klątwą (ale nie prowadzącą do śmierci).
71 – 80	Postać do tego stopnia rozzłościła bóstwo, że niszczy ono najmilszy tej postaci przedmiot (np. najcenniejszy, najbardziej magiczny itp.).
81 – 90	Postać do tego stopnia rozzłościła bóstwo, że sprowadza ono na nią nieszczęście np. ciężką chorobę, śmierć rodziny.
91 – 100	Postać do tego stopnia rozzłościła bóstwo, że natychmiast ją ono uśmierca.

Uwaga: Jeżeli ma się do czynienia z bóstwem Dobrym, to od rzutu sprawdzającego upomnienie MG może odjąć 10%. Dodać je można, jeśli upomnienie ma pochodzić od bóstwa o Złym charakterze. Modyfikacje te są dwukrotnie mniejsze, jeżeli bóstwo jest zarazem chaotyczne.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Część 8 Bogowie Orkusa

1. Bogowie PRAWORZĄDNI-DOBRZY.
Ich największa moc objawia się w pierwszym miesiącu roku (DAGIN-RAN):

Punkt 1 DAGONIN BIAŁY

(rasy - każda; charakter - każdy; funkcje - każda z wyjątkiem Barbarzyńcy)
BÓG magii, jej zasad i potęgi,
SYMBOL: biały smok w złotej poświacie.
ULUBIONA OFIARA: ofiarowanie przedmiotu magicznego do Świętego Skarbca Świątyni (każda Świątynia Dagonina ma swój Święty Skarbiec).
Cechy premiujące najgorliwszych wyznawców:

- Antyodporność czarów rzucanych przez postać jest tak wielka, że przeciwnicy bronią się przed nimi na połowę wartości swej (danej) odporności.
- Antymagiczność, którą dysponuje (już!) postać (normalnie się jej nie posiada) jest zwiększona o bonus 1%/ p tego wyznawcy.
- Postać jest w stanie wyuczyć się dwukrotnie więcej czarów autorytatywnych niż pozwalają jej współczynniki.
- Korzystając z PM własnego ciała postać odnosi tylko połowę należnych mu ran (tzn. 5 za każdy 1 PM).

Punkt 2 ASTERIUSZ WIELKI (z synem Gorlamem Walecznym)

(rasy - każda; charaktery - P.D., P.N., N.D., N.N., CHD.; funkcje - każda z wyjątkiem Cz.Ryc.)
BÓG dobra, energii gwiazd, światłości, przeznaczenia, walki orężem w dobrej sprawie, a jego syn jest Bogiem szlachetności, odwagi, pomocy i nadziei, bezwzględnej walki ze wszelkimi przejawami zła i chaosu
SYMBOL: promieniująca biała pięcioramienna gwiazda, a dla Kr., Gn., Hob. i Rep. dwie promieniujące gwiazdy, z czego jedna, mniejsza znajduje się wewnątrz drugiej.
ULUBIONA OFIARA: wielce szlachetny czyn.
Cechy premiujące najgorliwszych wyznawców:

- bonus +1%/ 50 Wiary do aktualnej szansy na TR krytyczne w przeciwnika.
- Wykrycie zagrożenia - automatycznie wykrywa zbliżające się niebezpieczeństwo (które jest w stanie zagrozić jego życiu, choć nie wie co to będzie) i dokładny okres jego nadejścia o ile nie jest on dłuższy niż r./ 10 UM postaci.
  Uwaga: Zdolność ta nie dotyczy jeszcze nie podjętych decyzji oraz nie obejmuje wypadków zdrady, tchórzostwa, a także sytuacji, gdy niebezpieczeństwo jeszcze nie zaistniało, wywołane jest własną głupotą, nieuwagą, zaniedbaniem, pomyłką itd. (zależnie ściśle od MG).
- Pozwala tak rzucać czary, że ich teoretyczny czas trwania jest dwukrotnie dłuższy, a w przypadku czarów astrologicznych, aż dziesięciokrotnie dłuższy. Dotyczy to tylko czarów, których czas trwania normalnie jest dłuższy od jednej r. oraz jeśli ich działanie nie zostanie tym samym zmienione (np. nie dotyczy czarów, których czas trwania lub efekt jest stały itp.).
  Uwaga: W wypadkach niejasnych jaki czar ulega wydłużeniu decyduje MG (w oparciu o wolę i przychylność tego Bóstwa).
- Całkowita odporność na strach (strach i wszelkie jego odmiany nie działają), a jeżeli postać miała własną odporność na strach, to wszyscy, którzy znajdują się w pobliżu (5 m wokół/ 50 wiary), dysponują na ten czas odpornością na strach (umożliwia drugi procentowy rzut, gdy pierwszy był nieudany).

2. Bogowie PRAWORZĄDNI-NEUTRALNI.
Ich największa moc objawia się w drugim miesiącu roku (ORAKT-RAN):

Punkt 3 REPTILLION WIELKI

(rasy - wszystkie; charaktery - każdy nie chaotyczny; funkcje - każdy z wyjątkiem Barbarzyńcy i Złodzieja)
BÓG władzy, rządów, spokoju, tradycji i historii; opiekun trwałości królestw i rodów; bóg smoków i inteligentnych gadów (np. Reptillionów, tzn. ludzi-jaszczurów).
SYMBOL: Kryształowy kieł
ULUBIONA OFIARA: utrzymać honor w każdej sytuacji lub postąpić wielce honorowo.
Cechy premiujące najgorliwszych wyznawców:

- Charyzma takiej postaci wzrasta o bonus +50% na każde 50 Wiary (tym samym głos jej staje się wyniosły, szlachetny, tubalny itp.).
- Postać otrzymuje na stałe dla siebie i swej rodziny to znaczy potomków (nie dotyczy dzieci z nieprawego łoża) i współmałżonek, jakąś (losową) zdolność nadnaturalną (jedną na każde 50 Wiary).
  Uwaga: W wypadku zmiany wiary zdolność taka (ew. wszystkie inne które się posiadło w ten sposób) w momencie zauważenia przez tego Boga może zostać zastąpiona zdolnością nienaturalną (losową), ale tylko u tej postaci.
- Postać nigdy nie jest atakowana jako pierwsza przez jakiekolwiek gady i gadokształtne stworzenia (np. smoki, bazyliszki), aż do momentu wykonania przez nią jakiegokolwiek agresywnego kroku itp.
- Raz dziennie odpowiednimi gestami i mową jest w stanie sprawić, że każdy przyglądający się temu smok musi odeprzeć sugestię (z antyodpornością -50%/ 50 Wiary), inaczej na okres 10 r./ 10UM staje się oddanym przyjacielem.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Uwaga: Jeżeli charakter smoka jest identyczny, to w niektórych sytuacjach (wspólnych interesów) MG może założyć, że efekt tej zdolności jest stały (to znaczy do pierwszej różnicy zdań np. przy podziale jakiś skarbów).

Punkt 4 ORIAK

(rasy - każda; charaktery - każdy nie chaotyczny; funkcje - Woj., Gwa r., Ryc., Cz.Ryc., Złod., Zab. , Kup., Kap., Astr., Mag, Czarn., Iluz., Alch.)
BÓG potęgi bogactwa, pieniędzy, kupiectwa, mądrości, praw i sądów
SYMBOL: mitrylowa księga z brylantem na okładce (ew. sama księga).
ULUBIONA OFIARA: mieszek (najlepiej) złota dla świątyni.
Cechy premiujące najgorliwszych wyznawców:

- Postać nabywa tak dobrej umiejętności targowania jakby miał podstawy targu, a jeżeli już posiada tę zdolność, to jest w stanie ją wykorzystywać tak jakby miał dwukrotnie więcej MD
- W momencie zagrożenia życia lub majątku postać może 1 raz/ 50 Wiary w danym miesiącu (w miesiącu ORAKT-RAN w każdej chwili) otrzymać pomoc Boga, w wyniku której nabywa (aż do momentu ustania bezpośredniego zagrożenia) wszystkich zdolności gwardzisty (gwardzista automatycznie wpada w fanatyzm i używa większości zdolności z dwukrotnie/ 50% Wiary większymi premiami).
- Z chwilą użycia jakiejkolwiek zdolności opartej na sile sugestii (2) podlegające jej istoty bronią się przed nimi z połowiczną odpornością, natomiast jeżeli używa się tych zdolności przeciwko postaci, która ma ten dar, to broni się ona dużo lepiej (tzn. ma dwie możliwości odparcia tej sugestii, czyli w praktyce wykonuje dwa rzuty wybierając lepszy).
- Za każde w jakikolwiek zdobyte na stałe dobra o wartości 10 sztuk złota postać otrzymuje dodatkowo 1 punkt doświadczenia/ 50 Wiary.

3. Bogowie PRAWORZĄDNI-ŹLI.
Ich największa moc objawia się w trzecim miesiącu (KOSAR-RAN):

Punkt 5 KATAN

(rasy - L., pEl., pOl., pOr.; charaktery - P.N., P.Z., N.Z.; funkcje - W., Ł., G.,R., Cz. R., Za., Ku., K., As., MD, Cz., Il.)
BÓG potęgi złych królestw i złych praw.
SYMBOL: zwinięta pięść na czole.
ULUBIONA OFIARA: ustanowienie nowego prawa tam, gdzie jeszcze go nie ma.
Cechy premiujące najgorliwszych wyznawców:

- B. +10% do Zauważenia postaci modlącej się do niego.
- Postać jeśli się o to pomodli (szansa przepada bez względu czy pomyślnie postać została zauważona) ma szansę (jedną/ 50 Wiary), że może nabyć dodatkowo cech półboskich (traktuje się to jak nową funkcję, tzn. postać staje się odtąd dwuklasowcem, przy czym jest półbogiem z zerowego poziomu, bez wzrostu startowych współczynników przysługujących Pb.).
  Uwaga: Jest to jedyny sposób połączenia innej funkcji z funkcją półboską, ponadto etos takiego półboga opiera się na twierdzeniu, że jest on cząstką samego Katana, która ma przestrzegać kontynuacji wiary w niego itp.
- W momencie zagrożenia wiary, religii, ew. życia ze strony innowierców, postać jest w stanie (jednorazowo w życiu/ 50 Wiary) pokazując symbol wiary (zwinięta pięść na czole) i wykrzykując imię Katana (jeśli zostanie zauważona - procentowy rzut na Zauważenie przez Katana) sprowadzić na obszar wokół siebie Gniew Boży (patrz odpowiednia przemiana Pb.).
  Uwaga: Niezauważenie przez to Bóstwo również anuluje posiadaną szansę na wywołanie tej przemiany.
- Postać staje się o wiele bardziej odporna na wszelkie przejawy negatywnej sugestii na przykład na: kłamstwo, strach, przekupstwo, elokwencję itp. (a więc traktuje się taką postać jakby jej odporność na sugestię była dwukrotnie wyższa).

Punkt 6 SET

(rasy - każda; charaktery - każdy niedobry; funkcje - każda z wyjątkiem Pal.)
BÓG potęgi sił zła i ciemności; władca potęg i stworów zła; opiekun gorliwych szerzycieli zła
SYMBOL: wąż szykujący się do ataku, najczęściej kobra
ULUBIONA OFIARA: długa agonia ofiary
Cechy premiujące najgorliwszych wyznawców:

- W momencie zagrożenia życia ze strony zła (istot lub magii) jeśli postać taka nie miała szczęścia i przez to ginie (nie wykonała pozytywnego rzutu, który mógł ją przed tym uchronić), ma moc powtórnego skorzystania z tej szansy. Na przykład obrona przed wyciem upiora, dwukrotny rzut na ZR przy obronie przed zamaszystym cięciem Czarnego Rycerza itp. (zależne ściśle od MG).
  Uwaga: Druga szansa nie dotyczy sytuacji przypadkowych, samobójczych itp.
- W momencie pokojowego spotkania pojedynczej (!), złej z charakteru, żywej istoty, której nigdy wcześniej nie widziała (!), postać jest w stanie tak umiejętnie do niej jednorazowo podejść (procentowy rzut na sumę 1/ 10 IQ, 1/ 10 CH i 1/ 10 MD - trwa to nieprzerwanie 1-5 r.), że jeśli ona nie odeprze tej formy sugestii (i atakują nie przeszkodziła temu) to zostaje zauroczona (patrz czar Urok). Jednorazowo postać jest w stanie posiadać zauroczoną maksymalnie 1 istotę na każde 50 % Wiary i nie może użyć tej zdolności, dopóki nie ma wolnego "miejsca".

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Uwaga: Zdolność ta może być modyfikowana przez MG i sytuacje np. jeśli postać nie może porozumieć się z tą istotą, to jest ona w stanie atakować wszystkich obcych.
- Śmiertelny dotyk - raz w roku/ 50 Wiary, ew. po bardzo krwawym obrządku (rytuale) postać jest w stanie zgromadzić w swej dłoni negatywną siłę pochodzącą z czystej energii zła, która w momencie dotknięcia (do gołej skóry) jest w stanie śmiertelnie porazić każdą istotę, która nie odeprze tej formy zaklęcia. Posiadana siła ulega rozproszeniu dopiero z chwilą uśmiercenia jakiejś istoty oraz nie działa na właściciela (za to działa przez przypadkowe dotknięcie obcych).
- Przy werbowaniu lub namawianiu do jakiejkolwiek złej sprawy postać jest traktowana, jakby miała o bonus 50 większą Charyzmę/ 50 Wiary.

4. Bogowie NEUTRALNI-DOBRZY.
Ich największa moc objawia się w czwartym miesiącu (GABSE-RAN):

Punkt 7 GRAAM

(rasy - wszystkie; charaktery - wszystkie; funkcje - każda)
BÓG życiodajnej energii; opiekun praw do wiecznego życia, wskrzeszeń i leczeń
SYMBOL: srebrny kielich, a dla K r., G., H. i Re. biała pięść.
ULUBIONA OFIARA: przywrócenie komuś zdrowia
Cechy premiujące najgorliwszych wyznawców:
- Każde użycie jakiegokolwiek leczenia, przywrócenia witalności ma dwukrotnie większą efektywność (tzn. leczy dwa razy więcej ran przy każdej próbie).
  Uwaga: Zdolność ta dotyczy także naturalnego samozdrowienia.
- Współczynnik odporności przetrwania (szoku - nr 4) jest odtąd dwukrotnie wyższy, ponadto postać nabywa zdolności podtrzymania życia (analogicznie, jak u rycerza z adekwatnego poziomu), a jeżeli już tą zdolność posiada, to w jej trakcie nie jest spowolniona, trwa ona dwukrotnie dłużej i nie trzeba sprawdzać systemu przetrwania (4) czy przeżyje ten stan.

- Postać jest odtąd stale chroniona Aureolą dobra (patrz czar) z antyodpornością równą bonus -10/ 50 Wiary (a jeśli już ją posiada, to zyskuje ona antyodporność bonus -50/ 50 Wiary).
- Dowolne rany, które nie powodują trwałych zniekształceń ciała (a więc nie kwalifikują się do regeneracji) nie zabiją postaci. Postać w agonii (nawet ciężkiej) nie otrzymuje dodatkowych ran, jest jedynie nieprzytomna i trzeba ją dobić, żeby rzeczywiście umarła.
  Uwaga: Postać wyleczona z ran (np. przez samozdrowienie, które w tym przypadku działa także w niesprzyjających warunkach) może od razu wstać i normalnie działać (zamiast jak zwykle odpoczywać przez 24 godziny).

Punkt 8 ARIANNA

(rasy - L., pEl., El., Hobonus ; charaktery - każdy nie zły; funkcje - Woj., Łow., Gwar., Ryc., Pal., Złod., Kup., Kapł., Dru., Astr., Mag, Iluz., Alch.)
BOGINI miłości, obfitości, płodności, dobroci, piękna, sztuki, doskonałości; opiekunka bogactwa roślin i zwierząt.
SYMBOL: złoty kwiat.
ULUBIONA OFIARA: przyczynienie się do rozmnożenia jakiegoś gatunku.
Cechy premiujące najgorliwszych wyznawców:
- Niewidzialność i niewyczuwalność (węchowa) przez zwierzęta (do chwili agresywnego ruchu).
- Raz w roku/ 50 Wiary jest w stanie użyć specjalnego błogosławieństwa zwanego błogosławieństwem obfitości. Jest ono w stanie każde niewykiełkowane nasionko, ew. nienarodzone dziecię (dowolnej nie złej istoty) tak ukształtować, że docelowo staje się o wiele doskonalsze. Na przykład ziarno daje na danym obsianym zbożu dwukrotnie większe plony, a nowonarodzone dziecię osiągnie docelowo cechy, takie, jakby przy losowym rzucaniu rzucało 2 razy na każdą cechę i wybierało lepszy wynik.
- Raz dziennie/ 50 Wiary postać jest w stanie ułożyć i wypowiedzieć zdanie, a istota w stosunku do której zostało ono wypowiedziane musi odeprzeć ten rodzaj sugestii (z antyodpornością bonus -10/ 50 Wiary) albo jej reakcja automatycznie staje się bardzo pozytywna (przyjacielska).
- Tworząc lub naprawiając dowolne dzieło sztuki (obejmuje to również odpowiednie przedmioty, artefakty magiczne itp.) które nie jest przeznaczone do wyrządzania krzywdy, postać ma dwukrotnie większą szansę na pozytywny efekt pracy.

5. Bogowie NEUTRALNI-NEUTRALNI.
Ich największa moc objawia się w piątym miesiącu (S-GUN-RAN):

Punkt 9 SHARAMI

(rasy - L., pEl., E., pOr.; charaktery - każdy nie praworządny; funkcje - Woj., Łow., Barb. , Złod., Zab. , Kup., Kapł., Dru., Astr., Mag, Alch.)
BOGINI energii, ruchu, wiatru i ognia: bogini żywiołu powietrza i ognia.
SYMBOL: jęzor ognia.
ULUBIONA OFIARA: wywołanie wielkiego ognia lub wiatru.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Cechy premiujące najgorliwszych wyznawców:

- Postać zyskuje Aurę Ognia, dzięki której staje się (wraz z ekwipunkiem) tak odporna na ogień, że zawsze ogień zadaje jej 10 -krotnie mniej ran, przy czym posiadając 100 Wiary staje się dzięki niej całkowicie odporna na niemagiczny ogień, a posiadając 150 Wiary także na magiczny (itd. zależnie od MG).
  Uwaga: Aura ta (w zależności od wielkości Wiary) chroni też przed każdą podwyższoną temperaturą (np. gorącem), ale nie pomaga w przypadku niedotlenienia spowodowanego ogniem, topienia się w lawie itp.
- Postać zyskuje Aurę Wiatru, dzięki której staje się (wraz z ekwipunkiem) niewrażliwa na każdą siłę wiatru (też magicznego), tak jakby go nie było.
  Uwaga: Aura ta chroni też przed niektórymi czynnikami wywołanymi wiatrem (np. przed zawieją, zamiecią czy burzą piaskową), ale nie pomaga w przypadku niedotlenienia spowodowanego brakiem powietrza.
- Raz dziennie/ 50% Wiary może doprowadzić do przyspieszenia swoich ruchów - patrz analogicznie jak czar maga Przyspieszenie przez okres 1 r./ 10UMD
  Uwaga: Po ustaniu tej zdolności postać jest kompletnie wyczerpana (!) przez okres 1-10 r.
- Czary związane bezpośrednio z żywiołem powietrza lub ognia, ew. z ich elementami (itp.), np. ogień, wiatr trwają dwukrotnie dłużej oraz w niektórych wypadkach ich skuteczność raniąca jest dwukrotnie większa. Dwukrotna długość trwania dotyczy tylko czarów, których czas trwania normalnie jest dłuższy od jednej r. oraz jeśli ich działanie nie zostanie tym samym zmienione (np. nie dotyczy czarów, których czas trwania lub efekt jest stały, itp.).
  Uwaga: O tym jaki czar ulega wydłużeniu, decyduje MG (w oparciu o wolę i przychylność tego Bóstwa).

Punkt 10 GOTAM-GOR

(rasy - L., pOl., pOr., K r., Gn., Rep.; charaktery - każdy; funkcje - każda z wyjątkiem Za., Cz. i Il.)
BÓG ziemi, minerałów, meteorów, gwiazd, żywotności; władca trwałości i spójności materii; opiekun bogactw natury i równowagi w przyrodzie:
SYMBOL: kamień (ew. kryształ dla G. lub góra dla K r.).
ULUBIONA OFIARA: rozbicie w pył lub ofiarowanie świątyni drogocennego kamienia.
Cechy premiujące najgorliwszych wyznawców:

- Postać taka będąc w agonii funkcjonuje normalnie (choć nadal obowiązują ją prawa śmiertelnej agonii oraz ew. dodatkowe rany z powodu jej trwania, tzn. nadal odnosi 10 ran /r.).
- Raz dziennie/ 50 Wiary postać stojąca na kamiennym podłożu jest w stanie głośno śpiewając modlitwę sławiącą tego Boga (Pieśń Ziemi) zyskać zwiększenie swej mocy. Objawi się to tym, że jej SF staje się do końca pieśni dwukrotnie większa (po części zwiększa to też bazową odporność fizyczną).
  Uwaga: Jakiekolwiek brak ciągłości pieśni spowodowany np. zmęczeniem, zranieniem, powiedzeniem czegoś (itp.) natychmiast przerywa jej moc (efekt).
- Czary związane bezpośrednio z żywiołem ziemi, z kamieniami, meteorytami, gwiazdami i ew. magnetyzmem trwają dwukrotnie dłużej oraz w niektórych wypadkach ich skuteczność raniąca jest dwukrotnie większa. Dwukrotna długość trwania dotyczy tylko czarów, których czas trwania normalnie jest dłuższy od jednej r. oraz jeśli ich działanie nie zostanie tym samym zmienione (np. nie dotyczy czarów, których czas trwania lub efekt jest stały itp.).
  Uwaga: O tym jaki czar ulega wydłużeniu, decyduje MG (w oparciu o wolę i przychylność tego Bóstwa).
- Podczas walki postać nie męczy się, choć jeżeli walka ustaje automatycznie musi odpoczywać (dotyczy to też rzucających czary).

6. Bogowie NEUTRALNI-ŹLI.
Ich największa moc objawia się w szóstym miesiącu (BGMAA-RAN):

Punkt 11 BELL

(rasy - każda; charaktery - każdy nie praworządny; funkcje - Woj., Łow., Barb. , Złod., Zab. , Kup., Kapł., Mag, Czarn., Iluz., Alch.)
BÓG rabunku, oszustwa, kradzieży; opiekun złodziei i kupców: bóg duchów wiatrów.
SYMBOL: skrzyżowane sztylety.
ULUBIONA OFIARA: złożenie w świątyni części tego, co się zdobyło na kimś innym.
Cechy premiujące najgorliwszych wyznawców:

- Wzywając imię Bella postać, podczas wykonywania każdej złodziejskiej czynności ma szansę o bonus +20% większą/ 50 Wiary, że czynność się uda, a ci, którzy nie posiadają zdolności złodziejskich (itp. funkcji) zyskują stałą możliwość korzystania z nich (od 1 do 10 przy Wierze 50-99 %, 11-18 przy Wierze 100-149 i pozostałe dwie przy Wierze powyżej 149%.
- Raz dziennie/ 50 Wiary wzywając imię Bella w momencie zaistnienia jakiegokolwiek poważniejszego zagrożenia życia lub mienia wyznawcy, postać taka ma 10% szansę/ 50 Wiary, że wydarzy się sytuacja, która pozwoli mu wyjść bez szwanku z opresji (o ile jest to możliwe).
- Wzywając imię Bella postać 1 raz w roku/ 50% Wiary może zawezwać ducha wiatru, który jest w stanie wypełnić jego proste polecenie (ale trwające nie dłużej niż 5 r./ 10UM) typu rekonesans, zwiad (utrzymuje telepatyczny kontakt psychiczny) oraz posiada możliwość tworzenia dowolnych cieni (świetlnych), a także można go traktować jako drobny wietrzyk i w ten sposób wykorzystywać.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Uwaga: Działanie tego ducha-wietrzyka jest ściśle limitowane przez czas jego istnienia, prędkość poruszania (SZ=100) i hermetyczność budowli.

- Przy wymyślaniu (opracowywaniu konkretnego) pomysłu, który ma przynieść na przykład większy dochód postać ma o bonus +10%/ 50 Wiary większą szansę jego wymyślenia w najbardziej skutecznej formie (w niektórych wypadkach sumuje się to z intuicją).

Punkt 12 MORGHLITH

(rasy - każda; charaktery - każdy; funkcje - każda)
BÓG umarłych, śmierci, martwiaków; władca umarłych dusz i strachu
SYMBOL: czaszka (najczęściej przedstawiona jako rozpadająca się).
ULUBIONA OFIARA: spowodowanie czyjejś śmierci.
Cechy premiujące najgorliwszych wyznawców:

- Postać jest w stanie używać języka zwanego DAWNĄ MOWĄ, choć nie rozumie go na tyle, aby móc go uczyć lub w nim pisać;
- Postać taka dysponuje działającym bez przerwy Ukryciem Witalności (analogicznie jak zdolność czarnoksięska).
- Niewrażliwość na większość przemian i zdolności martwiaków (na przykład na wycie upiora, spojrzenie struchlca, taniec czarnotrupa, strach, ale nie dotyczy duszenia, przetrącenia, wyssania energii życiowej itd.).
- Postać ma jedną możliwość/ 50 Wiary, jeżeli poprzednio na tę intencję złożyła udanie ofiarę i odmówiła modlitwę, że po jej śmierci w przeciągu 1-10 dni nastąpi jej Samowskrzeszenie, analogicznie jak w przypadku odpowiedniego czaru półboskiego (a więc uwaga na szok).

7. Bogowie CHAOTYCZNI-DOBRZY.
Ich największa moc objawia się w siódmym miesiącu (KEPON-RAN):

Punkt 13 KAS-HANDIL

(rasy - każda; charaktery - każdy; funkcje - każda)
BÓG szczęścia, hazardu, cudów, natchnień, poezji i ciekawości
SYMBOL: złota kula.
ULUBIONA OFIARA: ułożenie na jego cześć całkowicie nowej (bez powtórzeń), pochwalnej, minimum kilkuzwrotkowej, rymowanej pieśni lub wiersza.
Cechy premiujące najgorliwszych wyznawców:

- Jest w stanie spełnić na zasadzie cudu (patrz odpowiedni czar kapłański), nawet raz dziennie, prośbę współwyznawcy, pod warunkiem że poprzednio w tej intencji została złożona ofiara i pozytywnie odmówiono (z zauważeniem) modlitwę (maksimum można się modlić 1-2 razy dziennie zależnie od funkcji). Ze względu na chaotyczny charakter bóstwa prośba ta w jakikolwiek sposób nie może się powtarzać z jakąkolwiek poprzednią (nawet, jeżeli chodzi o sens i bez względu czy w ogóle została wtedy wysłuchana itp.).
  Uwaga: MG powinien ściśle uważać na niepowtarzalność prośby, np. tak, że przy pomocy jej postać tylko ma jedną szansę na podniesienie SF, a każda inna prośba z tym związana jest już tylko powtórzeniem.
- Postać nabywa cech szczęściarza (patrz zdolności nadnaturalne).
- Postać ma dwukrotnie większą szansę na działanie intuicji (zamiast 1/ 10 IQ ma 2/10), natchnienia (zamiast 1/ 10 MD ma 2/10) oraz jego zdolności oparte na dociekliwości (przede wszystkim chodzi tu o wyszukiwanie ukrytości) są dwukrotnie większe.
- Podczas jakiejkolwiek czynności hazardowej (decyduje MG) lub ryzykownej postać ma średnio bonus +10% na osiągnięcie sukcesu (np. ma bonus +1 oczko więcej przy rzucie kośćmi w grze hazardowej).

Punkt 14 PIAN

(rasy - każda; charaktery - każdy nie praworządny; funkcje - W., Ł., B., Z., Za., Ku., K., MD, Cz., Il., Al.)
BÓG przyjemności, seksu, pijaństwa, głupich kawałów i bezmyślności; opiekun niewiernych małżonków, ladacznic i szalonych:
SYMBOL: kielich.
ULUBIONA OFIARA: suta libacja na cześć Piana z obowiązkową obecnością minimum jednego jego kapłana.
Cechy premiujące najgorliwszych wyznawców:

- Jeżeli postać wybierze jako formę odpoczynku leżakowanie, to jest w stanie zapaść raz w roku/ 50 Wiary w stan upojenia szczęściem i rozkoszą, zwanym tu błogostanem, w czasie którego nie potrzebuje przez najbliższy okres 1-10 dni +1 dzień/ 10 Wiary nic jeść ani pić i nie odczuwa przy tym żadnych konsekwencji tego stanu.
  Uwaga: Jakiekolwiek dłuższe aktywne działanie (np. podróż, walka) przerywa natychmiast ten stan.
- Pozwala raz dziennie/ 50 Wiary w dowolnej chwili kompletnie wytrzeźwieć albo znaleźć się w stanie kompletnego zamroczenia alkoholowego;
- Raz dziennie pozwala użyć odmiany oczarowania (w stosunku do płci przeciwnej), której efekt objawia się w lepszym postrzeganiu takiej postaci, tzn. najbliższy procentowy rzut na Reakcję jest zmniejszony o bonus 10 %/ 50 Wiary (np. przy 110 % Wiary wyrzucenie 24 przy procentowym rzucie na reakcję oznacza wynik o 20 mniejszy, a więc powodujący na przykład zakochanie, itp.).

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

- W momencie, gdy postać zaczyna zachowywać się jak szalona, zostaje ochraniana pewną formą boskiego naznaczenia, które poza cechami zwykłego naznaczenia daje również aurę zmniejszającą o połowę ilość wszystkich ran, które nie zostały zadane przez magię.

8. Bogowie CHAOTYCZNI-NEUTRALNI.
Ich największa moc objawia się w ósmym miesiącu (BAKIS-RAN):

Punkt 15 BORGON CIEMNY (z żoną ARANTĄ)

(rasy - każda; charaktery - każdy; funkcje - każda)
BÓG zapomnienia, czasu, teraźniejszości i iluzji; władca dziwactw, a jego żona to BOGINI zmienności, iluzji, oczarowań, widziadeł, snów i zwodniczego piękna (szczególnie kobiecego):
SYMBOL: klepsydra.
ULUBIONA OFIARA: zrobienie w imię bóstwa czegoś niespotykanego. Cechy premiujące najgorliwszych wyznawców:

- Raz dziennie/ 50 Wiary postać jest w stanie zażyczyć sobie pewnej niemagicznej aury ochronnej, która dla niego (ew. wybranej istoty) będzie działała jak czar Pominięcie (tak, jakby był rzucony z 10 poziomu czarodzieja/ 50 Wiary)
- Raz w roku/ 50% Wiary jest w stanie wywołać przemianę (Półboską) typu cofnięcie czasu (o jedną r. + 1 r./ 50% Wiary), z możliwością zauważenia (szansa 10%) przez niechętnych Bogów i z analogicznymi konsekwencjami.
- Raz dziennie wykorzystując swój głos, postać jest w stanie wywołać oczarowanie sobą dowolnej istoty, która nie odeprze (z antyodpornością -10%/ 50 Wiary) tej formy sugestii. Ponadto w identyczny sposób raz w roku/ 50 Wiary jest w stanie niemagicznie tym wywołać efekt Uroku (analogicznie jak iluzjonista).
- Raz dziennie/ 50 Wiary postać jest w stanie stworzyć dowolne widziadło istoty, z którą się kiedyś zetknęła, istniejące tylko jeśli jest kontrolowane w zasięgu wzroku tej postaci i to nie dłużej niż 1 godzinę/ 10 UM.
  Uwaga: używając umiejętnie tej formy iluzji do "upiększenia" siebie (na ten czas) zyskuje się efekt, jakby posiadało się dwukrotnie więcej P R.

Punkt 16 GOTHMED

(rasy - każda z wyjątkiem H.; charaktery - każdy; funkcje - każda)
BÓG kataklizmów, eliminacji, burz, sztormów i żywiołu wody.
SYMBOL: rysy (spękania).
ULUBIONA OFIARA: doprowadzenie do jakiegoś istotnego zniszczenia (przy czym nie musi być krzywdzące innych).
Cechy premiujące najgorliwszych wyznawców:

- Daje dziesięciokrotnie większą szansę przeżycia kataklizmów (niekiedy i w innych sytuacjach z nimi związanych).
- Raz w swym życiu/ 50 Wiary postać taka modlitwą do swego Boga, jeżeli się o to udanie pomodliła (bez względu czy modlitwa będzie udana możliwość ta zostaje wykorzystana) ma szansę sprowadzić kataklizm (opisany przy czarze druidycznym).
- Raz w roku/ 50% Wiary postać, jeśli poprosi o to Gothmeda, jest w stanie otworzyć szczelinę o wymiarach i właściwościach, jak czar kapłański Pochłonięcie (rzucony przez kapłana z 10 p./ 50% Wiary) albo wywołać burzę lub sztorm (jeśli znajduje się na morzu). Ponadto tyle samo razy jest w stanie zakończyć taką pogodę.
  Uwaga: Wywołana w ten sposób pogoda nie działa w pobliżu postaci, o ile ona tego sobie zażyczy.
- Czary związane bezpośrednio z kataklizmami, burzami, żywiołem wody, deszczami, powodziami itp. trwają dwukrotnie dłużej oraz w niektórych wypadkach ich skuteczność raniąca jest dwukrotnie większa. Dwukrotna długość trwania dotyczy tylko czarów, których czas trwania normalnie jest dłuższy od jednej r., oraz jeśli ich działanie nie zostanie tym samym zmienione (np. nie dotyczy czarów, których czas trwania lub efekt jest stały itp.).
  Uwaga: Jaki czar ulega wydłużeniu decyduje MG (w oparciu o wolę i przychylność tego Bóstwa).

9. Bogowie CHAOTYCZNI-ŹLI.
Ich największa moc objawia się w dziewiątym miesiącu (SHNYK-RAN):

Punkt 17 HASAR-GRUN (Chaos)

(rasy - L., pEl., pOr., K.; charaktery - P.N., P.Z., N.N., N.Z., CHN., CHZ.; funkcje - każdy z wyjątkiem P. i D.)
BÓG chaosu i negatywnej energii zawartej w chaosie; Bóstwo zniszczenia, destrukcji i demonologii; władca stworów chaosu:
SYMBOL: czarna pustka (plama)
ULUBIONA OFIARA: bardzo zły i zarazem chaotyczny uczynek
Cechy premiujące najgorliwszych wyznawców:

- Jest w stanie kosztem 1 roku własnego życia (starzeje się) użyć przekleństwa Hasar-gruna. Polega ono na tym, że postać czasowo (losowo na okres 10-1000 r.) przyjmuje negatywną energię chaosu, stając się przez to ewidentnie złą i magiczną istotą (o trochę zmienionych rysach ciała i dużo ciemniejszej skórze). W tym czasie dwukrotnie wzrasta jej Żyw., SF, ZR i SZ, a IQ i M spada do połowy.
- Raz w roku/ 50 Wiary jest w stanie przy pomocy "nasuwających się na usta słów" przejąć (automatycznie) kontrolę nad złą istotą wywodzącą się z magii Chaosu lub związaną (np. magicznie) z chaosem.
- Wszystkie czary siejące śmierć i zniszczenie mają swą niszczycielską siłę większą o 50 %/ 50 Wiary rzucającego (dotyczy to też ich zasięgu, a w niektórych wypadkach nawet czasu trwania).

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

- Postać nigdy jako pierwsza nie jest atakowana przez jakiekolwiek demony itp. istoty, aż do momentu wykonania przez nią jakiegokolwiek agresywnego kroku itp.

Punkt 18 NATA-KRANTA (występuje jako siostry syjamskie)

(rasy - każda z wyjątkiem K r. i Re.; charaktery - P.Z., N.Z., CHN., CHZ.; funkcje - każda z wyjątkiem P., Ku. i D.)
BOGINI obłędu, zdrady, szaleństwa, chaosu i jego magii; władczyni wynaturzeń, okropieństw i strachu:
SYMBOL: dwie kobiece czaszki obok siebie.
ULUBIONA OFIARA: doprowadzenie kogoś do szaleństwa.
Cechy premiujące najgorliwszych wyznawców:

- Emanacja strachu - raz dziennie przez okres 10 r./ 10 wiary postać jest w stanie emanować wokół siebie aurę strachu, która w istotach, które jej nie odparły wywołuje efekt powstrzymania się przed jakimkolwiek złym działaniem względem tej postaci.
- Postać nabywa cechy podwójnej odporności na klątwy i przekleństwa, przy czym jeśli już posiada tę zdolność, to jej odporność na klątwy i przekleństwa jest automatycznie pozytywna.
- Postać raz w życiu/ 50 Wiary ma szansę wywołać u postaci, która jej się narazi ułomność, przy czym nigdy nie wie jaką (losowo).
  Uwaga: Ułomność taką traktuje się analogicznie do Klątwy Boskiej (aczkolwiek przed tą klątwą istnieje jednorazowa szansa obrony, w wysokości 1/ 10 odporności na klątwy - 3, ponadto klątwa ta zaczyna działać po okresie 1-10 dni).
- Raz na 1-10 dni postać jest w stanie sprowadzić przekleństwo szaleństwa na wybraną istotę, jeśli istota ta go nie odeprze. Objawia się ono jako kilkurundowe (1-10 r./ 50 Wiary wyznawcy) objawy szału w określonej sytuacji.

10. W tym ostatnim, dziesiątym miesiącu moc znanych Bogów prawie nie sięga Orchii (w praktyce oznacza to bonus -10 % do ZW). Z tego też powodu miesiąc ten zwany jest świątecznym miesiącem (KART-RAN), miesiącem pojednania albo (rzadko) miesiącem zapomnianych (fałszywych) Bogów. W tym też miesiącu (między innymi z tego właśnie powodu) większość cywilizowanych narodów zawiera zawieszenie broni, choć dotyczy to tylko oficjalnych, większych starć itp.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Rozdział Jedenasty

Część 1 Autorytet, Doświadczenie i Poziomy

Każda postać, szczególnie ta, która chce coś w życiu osiągnąć dąży do nabycia jak największego doświadczenia i wiążącego się z tym autorytetu. Poza skarbami i nauką, doświadczenie (czyli ogólnie rzec biorąc wiedza) jest najważniejszym czynnikiem dla każdego awanturnika (i nie tylko). Aby doświadczenie było czynnikiem wymiernym, w KRYSZTAŁACH CZASU postanowiono liczy je w tzw. *PUNKTACH DOŚWIADCZENIA*, których ilość świadczy najczęściej o sile i znaczeniu danego awanturnika. Po zdobyciu odpowiedniej ilości doświadczenia podczas tzw. szkolenia można uporządkować zdobytą wiedzę i wykorzystać to w celu wzmocnienia posiadanych przez siebie cech, co w języku graczy nazywane jest podniesieniem *POZIOMU* i zwiększeniem współczynników. Im dana postać ma większy poziom, tym łatwiej jest się jej nauczyć nowych umiejętności (np. zdolności funkcyjnych) i tym samym efektywniej ich używa itp.

W poniższej tabeli pokazana jest ilość aktualnie posiadanego doświadczenia pozwalająca na osiągnięcie danego poziomu doświadczenia.

Tabela 1—1 Poziomy Doświadczenia

Punkty Doświadczenia	Poziom Doświadczenia	Dostępny Krąg Czarów
1 99	0	1
100 149	1	1
150 199	2	2
200 249	3	2
250 499	4	3
500 749	5	3
750 999	6	4
1000 1499	7	4
1500 2499	8	5
2500 4999	9	5
5000 7499	10	6
7500 9999	11	6
10000 11499	12	7
12500 14999	13	7
15000 19999	14	8
20000 24999	15	8
25000 29999	16	9
30000 34999	17	9
35000 39999	18	10
40000 49999	19	10
50000 59999	20	Spec
60000 69999	21	Spec

Na każdy kolejny poziom potrzeba 10 000 Punktów Doświadczenia i każde kolejne 2 poziomy doświadczenia pozwalają władać nowym KRĘGIEM magii czarów specjalnych.

Część 2 Przyznawanie Doświadczenia

Doświadczenie w zasadzie powinno być przyznawane za nabytą empirycznie nową wiedzę i doświadczenie związane ze zrobieniem czegoś po raz pierwszy. Czy dana postać powinna dostać doświadczenie i ile decyduje MG, jednakże istnieje szereg sytuacji i czynników, od których powinno być uzależnione jego przyznawanie. Najpospolitsze sytuacje opisane są poniżej:

1. Za udane wykorzystanie po raz pierwszy zdolności funkcyjnej, jeżeli przyniosła ona bardzo pozytywne, znaczące efekty [1-2 ew. nawet 5 PD].
2. Za skuteczne rzucenie po raz pierwszy czaru, jeżeli przyczynił się on do pozytywnego i znaczącego rozwiązania danego problemu [5 PD].
3. Za rozwiązanie bardzo istotne dla danej misji, przygody, tajemnicy itp. problemu, zagadki itp. [1-100 PD, w zależności od stopnia komplikacji, znaczenia i niebezpieczeństwa].
4. Za wyeliminowane, zabicie, ubezwłasnowolnienie itp. Postaci, istoty itp., o ile przyniosło to trwałe efekty i było się tego naocznym świadkiem w momencie zakończenia walki [w tym przypadku przyznawana ilość doświadczenia zależy ściśle od wartości doświadczenia, którą przedstawia sobą dana istota, od stopnia jej wyeliminowania i od udziału własnego w jej pokonaniu].

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

5. Za udane przetrwanie efektów działania niektórych czarów, przemian, klątw, przekleństw i nietypowych najczęściej bardzo niebezpiecznych np. trzęsienie ziemi sytuacji [najczęściej w granicach 1-20 PD, ale możliwe i dużo większe].
6. Za wypróbowanie po raz pierwszy użycie, uaktywnienie, rozpoznanie cech, zidentyfikowanie itp. nieznanej magicznej broni, mikstury itp. przedmiotów [1-20 PD, a w przypadku artefaktów dużo więcej].
7. Za udane przeżycie własnej śmierci, regeneracji własnego ciała czy własnej energii życiowej [jeśli to było pierwszy raz 50 PD, za każde kolejne 10 PD].
8. Za uratowani niektórych przypadkach darowanie komuś istotnemu życia, o ile w grę wchodziło znaczące niebezpieczeństwo itp. [najczęściej 10% wartości doświadczenia, którą przedstawiała sobą dana istota].
9. Za każdą zdobytą monetę mitrylu [10 PD], a w przypadku kasty złodziejskiej [ZŁ., ZA., KU.] również sztukę platyny bez względu na to, czy skradzioną, czy w inny sposób zarobioną [1 PD].
10. Za każde trwale zdobyte dobra np. skarby o wartości równej 100 sztukom złota [1PD], a jeżeli zostało to wydane na majątek stały taki jak posiadłości ziemskie, budynki, zamki itp., to dwukrotnie więcej doświadczenia [2 PD].
11. Za pozyskani przypadku funkcji klerycznych nowego wyznawcy dla własnej wiary [0-10 PD].
12. Za wyuczenie się nowych zdolności, zawodów, umiejętności, które wybitnie przyczyniły się do wzmocnienia postaci. Do tych okoliczności należą szkolenia w posługiwaniu się bronią, magią, nowymi zdolnościami itp. [ściśle zależy od typu szkolenia itp.].
13. Opcjonalnie za każdy nienaturalny wzrost mądrości postać zasadzie dotyczy to czytania KSIĄG WIEDZY, podnoszenia MD czarami, a nie dotyczy to okresu dorastania i poznawania nowych zawodów, podnoszenia się na poziomy itp.[10 PD/ 1 punkt Mądrości].
    Uwaga: w tym przypadku spadek Mądrości analogicznie zmniejsza PD. 14. Za udane, skuteczne i sensowne wykonanie po raz pierwszy danej przemiany półboskiej [10 PD za pierwszą i 1PD za każdą następną/ każdy 1% ryzyka zauważenia przez Bogów].
14. Za wyszkolenie na nowy poziom doświadczenia innej osoby [1 PD/ poziom szkolonego doświadczenia]. Ponadto każda postać ma prawo dostać doświadczenie za udane wykonanie bardzo ważnego przedsięwzięcia potrzebnego do uratowania od zagłady danej krainy itp. [zależnie od sytuacji i MG].

W niektórych wypadkach MG powinien przyznawać doświadczenie za szczególnie trafną grę zgodnie z zwyczajami reprezentowanej funkcji i charakterem postaci, a także za wszystkie sytuacje, które uzna za warte nagrodzenia dodatkowym doświadczeniem np. za pierwsze zetknięcie się z nieznaną dla grupy istotą. Istnieje też możliwość by MG zmniejszał doświadczenie postaci w przypadku niektórych czarów, szczególnych sytuacji, czy błędnej gry postaci szczególnie niezgodnie z wymogami jej charakteru itp.

W praktyce, przyznawanie punktów doświadczenia jest bardzo trudne i oparte jest na efektach poczynań danego gracza w określonych sytuacjach oraz tego, w jakim stopniu przyczyniły się one do sukcesu. Dlatego MG powinien do tej kwestii podchodzić bardzo skrupulatnie i przykładać dużą wagę do tego kto ile zrobił, jak się zachowywał itp.

Część 3 Obliczanie Doświadczenia

Obliczanie wymiernej wartości doświadczenia jest bardzo trudne i niewdzięczne, ponadto istnieją sytuacje w których mimo roli jaką odegrała postać, nie dostaje ona doświadczenia np. gdy powiedzmy wojownik dobił smoka, który był ciężko chory i nie mógł się temu przeciwstawić. Ponadto doświadczenia nie dostaje się za np. nieumyślne działanie na przykład spowodowanie czyjejś śmierci.

Najczęstszym sposobem obliczania doświadczenia jest wyliczenie siły postaci w zależności od jej cech współczynników i poziomów doświadczenia. Najprościej liczy się to w ten sposób, że na każde pełne 100 punktów każdej z podstawowych cech ŻYW, SF, ZR, SZ, IQ, MD, UM, CH i PR liczony jest 1 PD. Następnie suma tych PD mnożona jest przez poziom doświadczenia postaci wypadku 0 poziomu postaci dzielona na pół. Do tego dodawana jest premia w wysokości 1 PD za każde pełne 100 punktów wartości takich cech jak:

1. Obrona zbroi lub ciała, skóry.
2. Średnia wyparowań zbroi, skóry.
3. Biegłość w podstawowych broniach itp. sposobach ataków.
4. Skuteczność raniąca w powyższych biegłościach.
5. Pojedyncza odporność psychiczno-fizyczna lub fizyczna.
6. Ponadto za każde 2 % antymagiczności liczy się 1 PD oraz za posiadanie zdolności związanych ze zwiększonym zadawaniem ran dolicza się średnio 2 PD (np. w przypadku rycerza: za zamaszyste cięcie i za straszliwe cięcie).

W wypadku niektórych postaci i stworów MG może doliczać doświadczenie za każdą zdolność potęgującą właściwości np. za używanie magii, za umiejętność stawania się niewidzialnym, za roztaczanie wokół siebie strachu, możliwość korzystania z przemian półboskich itp. Jeśli istota "połowi" jakieś rany przyznaje się dodatkowo 3 PD, ale jeśli jest na jakieś niewrażliwa, to dwukrotnie zwiększa jej doświadczenie wynikające ze współczynników. Jeżeli daną postać można zranić tylko bronią srebrną, to powinno się doliczać minimum 5 PD, a jeśli tylko bronią magiczną, to od 10 do 30 PD.

Istnieje oczywiście wiele okoliczności i umiejętności, w przypadku których MG może zwiększyć lub zmniejszyć doświadczenie za daną istotę np. zmniejszyć doświadczenie można za każdy współczynnik cech postaci, którego wartość jest mniejsza od 30 punktów [nie dotyczy UM, CH, PR i WI]).

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Część 4 Szkolenia na Poziomy Doświadczenia

Istnieją dwa sposoby podnoszenia się na poziomy. Pierwszy z nich to tzw. samoistny i jest on charakterystyczny dla wszelkich zwierząt, potworów i innych temu podobnych istot nie mających kontaktu z cywilizacją. Polega on na tym, że jeśli dana istota zebrała odpowiednią ilość doświadczenia, to po okresie 1 roku /dany poziom doświadczenia automatycznie uzyskuje ona ten poziom doświadczenia. Na przykład: smok liczony jako 2 poziom doświadczenia zdobywając doświadczenie na poziom 4, aby awansować na ten poziom musi przeczekać okres najpierw 3 lat (pozwala mu to osiągnąć 3 poziom), a później 4 lat i po tym okresie traktuje się go jako 4 poziom doświadczenia). Oczywiście w tym czasie może robić co chce i zdobywać dalsze doświadczenie. W tym przypadku samoszkolenia funkcje czarodziejskie i kleryczne nie mają jednak możliwości poznania nowego czaru (chyba, że w inny sposób), choć wraz ze wzrostem poziomu ulegają wzrostowi jego współczynniki, tak jak i przy normalnym szkoleniu.
Uwaga: W wypadku zwierząt i wielu monstrów (szczególnie tych krótko żyjących) długość ich naturalnego szkolenia liczy się w miesiącach, a nie w latach.
O wiele szybszym sposobem awansu na nowy poziom (o ile oczywiście ma się odpowiednie doświadczenie) jest szkolenie się u innej osoby. Osoba taka musi być wyższa minimum o jeden poziom w funkcji, w której zamierza podnieść daną postać. Aby móc wyszkolić się na wyższy poziom doświadczenia, trzeba spełniać kilka warunków. Po pierwsze należy znaleźć nauczyciela, przy czym o ile w większych miastach jest to bardzo łatwe (z reguły sprawdza się to procentowym rzutem na 1 /100 część populacji miasta, -bonus 10 %/ poziom wymaganego doświadczenia), ponieważ wiele wysoko poziomowych postaci często na stałe osiedla się w większych miastach, to w mniejszych osiedlach itp. Jest to w zasadzie niemożliwe. Po drugie należy oczywiście posiadać potrzebną ilość PD do awansu. Po trzecie trzeba pokryć określone wcześniej koszta, które wynoszą 1-10 pomnożone przez 10 sztuk złota na każdy stopień trudności (numer) poziomu doświadczenia, na który się szkoli (płatne z góry gotówką). Nauczyciel ma obowiązek wysłać połowę tej sumy do swojej gildii (funkcyjnej) albo bezpośrednio do miejscowych organów władzy, czyli najczęściej do kancelarii władcy Archipelagu Centralnego i Orcusa, tzn. Katana.

W wypadku niedopełnienia tej formalności i udowodnienia tego (co mimo wszystko jest bardzo łatwe) nauczyciel ten zyskuje miano *SKAZAŃCA* i za dostarczenie jego głowy kancelaria Katana wypłaca nagrodę w wysokości 100 sztuk złota. Szkolić można się za każdym razem tylko o jeden poziom i to tylko na ten najbliższy. Dopiero po ukończeniu tego szkolenia (jeśli jest ku temu możliwość itp.) można zacząć się szkolić na kolejny poziom. Całe szkolenie trwa 1-10 dni, przy czym jeśli z jakichkolwiek przyczyn zostanie ono przerwane, to trzeba przebyć je ponownie, tak jakby zaczynało się od nowa (nie można szkolić się na raty). Ponieważ jest to czynność bardzo absorbująca, trzeba mieć w jego trakcie stałe miejsce zakwaterowania i nic poza tym nie można robić.

Przeciwstawność charakterów nie wpływa na to czy dany nauczyciel zechce szkolić, czy nie. Także fakt, że uczeń i nauczyciel nie należą do tej samej rasy nie ma większego znaczenia na niskich i średnich poziomach, jednakże istnieje niepisane prawo, że nie wolno szkolić obcych ras powyżej 10 poziomu, a kto się tego dopuści (gdy mu się to udowodni) skazany jest w najlepszym przypadku na banicję (tam gdzie obowiązują złe prawa, karą jest śmierć).

Po podsumowaniu, uporządkowaniu nabytej wiedzy i doświadczenia oraz po odpowiednich ćwiczeniach (np. wzmacniających) w dniu ukończenia szkolenia okazuje się, że większość cech (współczynników) postaci takiej ulega „prawie niezauważalnemu" wzrostowi. Wzrost ten w zależności od danej funkcji pokazuje poniższa tabela. Ponadto po zakończeniu szkolenia często zmienia się tytuł, którym posługuje się dana osoba, w celu oznajmiania swojej tożsamości.

W wypadku, gdy MG są wymyśla istotę, to może się kierować następującymi przyrostami, co „poziom doświadczenia":

Tabela 4—1 Tabela Kreowania Nowych Istot

Drapieżniki	55532-??+ - - 51/2+
Wszystkożerni	554411??+ - - 41/3+
Roślinożercy	5535-2-?+ - - 31/4+

Uwaga: 1: "+" oznacza, że dodatkowo wykonuje się rzut 1-10 (przy czym wyrzucenie 10 nie jest premiowane dodatkowym rzutem). W przypadku zwiększania odporności, gracz decyduje czy dodatkowym rzutem zwiększy odporność bazową psychiczno-fizyczną, czy bazową fizyczną (istnieje też opcja, że zamiast podniesienia bazowej można podnieść pojedynczą odporność, ale za to o 2-20).
Uwaga: 2: Jeżeli Żywotność lub Siła Fizyczna mają wartość powyżej 200 (pkt.), to każdy przyrost z poziomu (dotyczy to też przyrostów z Ksiąg Wiedzy i czarów typu Życzenie) takiego współczynnika liczony jest podwójnie (a więc np. zamiast 5 pkt. na poziom uzyskuje się 10). Gdy wartość jego jest większa od 600 (pkt.), przyrosty takie liczone są potrójnie, powyżej 1200 (pkt.) czterokrotnie, powyżej 2000 (pkt.) pięciokrotnie itd.

W wypadku podnoszenia na poziom dwuklasowców postępuje się jak przy awansie jednoklasowca, po czym jeśli dany poziom zostanie osiągnięty w drugiej klasie, należy uzupełnić przyrosty do większego (np. wojownik-złodziej w wypadku żywotności ma przyrosty z wojownika, a w wypadku zręczności ze złodzieja), tzn. po wyrównaniu poziomów zachowuje się tylko większe przyrosty współczynników.
Uwaga: Rzut na podnoszenie odporności, charyzmy i prezencji wykonuje się tylko raz dla jednego poziomu, tzn. jeśli drugą funkcją wyrówna się poziom aktualnie wyższej funkcji, to już nie wykonuje się dodatkowych rzutów.

W momencie, gdy postać w jakikolwiek sposób straci posiadane doświadczenie (ew. jego część), tak że nie ma potrzebnego na osiągnięty poziom doświadczenia, nadal zachowuje swoje współczynniki i poziom doświadczenia (a co za tym idzie posiadane umiejętności). W momencie, w którym osiągnie się (doświadczeniem) swój poprzedni poziom, nie zyskuje się już tych osiągniętych wcześniej przyrostów, czyli nie można dwukrotnie szkolić się na ten sam poziom (oczywiście odnosi się to do jednej funkcji - patrz wyżej jak jest w przypadku dwuklasowca).

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Uwaga: W momencie magicznej utraty większej ilości doświadczenia niż postać posiadała (oczywiście ginie się przy tym), w umyśle istoty zachodzą nieodwracalne zmiany, które uniemożliwiają jakikolwiek późniejszy wzrost doświadczenia, przez co postaci takiej nie można już praktycznie w żaden sposób przywrócić do życia, ponadto nie ma dostępnych czarów, które mogłyby odwrócić taką śmierć umysłu itp.

Rozdział Dwunasty

Część 1 Warunki Rzucania Czarów.

Rzucać czary potrafią tylko istoty, które zostały do tego za młodu przyuczone i mają ku temu odpowiednie predyspozycje. Bez względu jednak jaką funkcję reprezentują, czynią to w prawie identyczny sposób. Aby móc rzucać czary trzeba spełniać następujące wymagania:

Warunek 1. Trzeba mieć zdolność rzucania czarów (zdolność nr 1 dla wszystkich funkcji kasty klerycznej i czarodziei). Od 10 poziomu mogą się tego nauczyć tylko Łowca (czary druidyczne), Paladyn (czary kapłańskie) i Czarny Rycerz (czary czarnoksięskie). Można się nauczyć tylko 1 kręgu trudności czaru na każde 2 poziomy doświadczenia (tzn. na poziomie 0 i 1 jest się w stanie rzucać czary z 1 kręgu magii, na poziomie 2 i 3 można już korzystać z czarów z 2 kręgu magii itd.). Paladyn, Łowca i Czarny Rycerz liczą to dopiero od 10 poziomu doświadczenia (a więc odpowiednio 10 i 11 poziom Paladyna jest w stanie rzucać czary tylko z 1 kręgu magii itd.)

Warunek 2. Zdobycie czaru z reguły jest rzeczą bardzo trudną, gdyż należy on do rzeczy rzadkich i strzeżonych. Najczęściej kilka czarów (dokładnie 1-5 z pierwszego kręgu magii) dostaje się za darmo od swego nauczyciela po ukończeniu szkolenia na odpowiednią funkcję (kleryczną lub czarodziejską). Po jednym czarze dostaje się też od nauczyciela przy szkoleniu na poziom (w momencie, gdy osiąga się nowy krąg magii czarów). Inną metodą zdobycia formuły czaru jest jej kupno. Jest to możliwe najczęściej w stolicy lub Gett-war-garze i to podczas świątecznych targów w ostatnim miesiącu w roku. Koszt czaru zależy od jego siły i wynosi 100 sztuk złota na każdy krąg magii który reprezentuje, przy czym jest to czar losowo przyznawany (bez względu na to czy się go ma. czy nie). Jeżeli chce się kupić upatrzony wcześniej czar, kosztuje on o 50 % drożej. Kolejną metodą zdobycia formuł czarów są zdobyczne skarby (np. smocze). Ostatnim sposobem zdobycia czarów jest zapisanie się do *GILDII* (każda funkcja ma swoje gildie [lub ich odpowiedniki dla kleryków i rycerzy zwane Bractwami], a jej filie znaleźć można w prawie każdym mieście), ale w tym celu trzeba wpłacić wpisowe wysokości 10 tys. szt. złota lub zasłużyć się jej czymś bardzo ważnym. Członek Gildii ma prawo korzystać z każdego czaru będącego w posiadaniu jej członków, o ile potrafi się go nauczyć.

Warunek 3. By móc rzucić czar trzeba rozumieć jego formułę (a więc wcześniej trzeba się nauczyć ją odczytywać). Nauka czaru trwa 1 dzień na każdy krąg jego magii i zostaje uwieńczona sukcesem, jeżeli postać go pojęła, co sprawdza się procentowym rzutem na IQ -10 na każdy krąg magii czaru. W przeciwnym wypadku postać musi się uczyć od nowa. Czary, których postać nauczy się nadzwyczaj dokładnie (tzw. czary Autorytatywne: ich ilość zależy ściśle od Mądrości i IQ) można będzie rzucać nawet co rundę. Inne rzucać można tylko wtedy, gdy będzie się miało ich formułę (czytając ją w trakcie rzucania) lub z pamięci (funkcje kleryczne). Procedura rzucania czarów jest opisana w następnym rozdziale.

Warunek 4. Każdy czar przy rzucaniu zużywa określoną ilość Potencjału Magicznego (w skrócie PM). Potencjał ten można pobierać z własnej Żywotności, ale za każdy jego 1 punkt otrzymuje się 10 ran. Na dłuższą metę najlepiej zdobywać go w inny sposób Najczęściej nabyć go można na innych, magicznych Planach Egzystencji, ale jest to zadanie dla mogących tam zawitać wysoko-poziomowych awanturników. PM można też znaleźć w skarbach lub wytworzyć przy pomocy specjalnych zdolności np. Półbogów, Druidów, Czarnoksiężników. Ponieważ należy on do bardzo drogich rzeczy, niekiedy małe jego ilości (do 100 PM) można kupić na cotygodniowych targach miejskich lub we własnej Gildii (do 10 000 rocznie), udowadniając jednak, że jest on bardzo do czegoś potrzebny. Na targach koszt 1 punktu PM wynosi 2 sztuki złota, ale jeżeli chciałoby się go sprzedać handlującym nim czarodziejom, to otrzyma się tylko połowę tej sumy.
Uwaga: 1: Każdy czarodziej lub kleryk po zakończeniu swego szkolenia na swą funkcję otrzymuje w prezencie od swego "mistrza" (nauczyciela) 2-20 (punktów) PM (wraz z amuletem, gdzie jest on złożony).
Uwaga: 2: PM przechowuje się w specjalnych amuletach. Są to wydrążone w środku małe, okrągłe, kamienne lub kryształowe przedmioty z cienkim jak włos połączeniem wewnętrznego zbiornika z otoczeniem.

Warunek 5. Podczas rzucania czarów trzeba mieć pełną swobodę (a czarodzieje nawet nie mogą mieć na sobie nic ciężkiego lub ograniczającego ZR lub SZ). Dopóki nie skończy się formuły wywoławczej czaru, trzeba być przytomnym i niczym nie zaabsorbowanym. Jedna ręka zawsze spoczywa na amulecie, druga pomaga (gestykulacją) uaktywnić czar. Klerycy z reguły nie gestykulują, za to bardzo głośno wyśpiewują formułę czarów, dzięki czemu rękę mają wolną np. do trzymania symbolu własnej wiary lub tarczy (mogą też trzymać coś innego, pod warunkiem, że nie będą się tym posługiwać w rundzie, w której rzucają czar). Postać, która w trakcie rzucania czaru zostanie zraniona, rozśmieszona lub w jakikolwiek inny sposób zaabsorbuje się jej uwagę, nie może ukończyć tej czynności, przez co traci użyty PM.

Część 2 Rzucanie Czarów

Aby czar był pomyślnie rzucony, należy wykonać następujące czynności:

- Wybrać jaki czar i na kogo będzie rzucany (należy to oznajmić bezzwłocznie MG, gdyż każda zwłoka może być rozumiana jako zastanawianie się, a więc opóźnienie jego rzucenia).
- Wykorzystać PM do jego rzucenia (i odpisać od posiadanego w amulecie)
- Poprawnie rzucić czar (udane po procentowym rzucie na UM, przy czym rzucenie także powyżej 95 % oznacza, że popełniło się jakiś błąd i czar nie wyszedł)

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

- Uspokoić swój umysł po rzuceniu czaru (dojść do siebie), przez okres równy jego wywołaniu.

Jak widać nie jest to zanadto skomplikowane.

Efekt wielu czarów zależy ściśle od tego, czy przeciwnik odeprze (itp.) dany czar dzięki odpowiedniej odporności. Sprawdza się to procentowym rzutem na tę odporność, pomniejszonym ewentualnie o wartość zwaną *ANTYODPORNOŚCIĄ* uzależnioną ściśle od poziomu rzucającego i jego UM (tzn. odejmuje się 1 na każdy poziom doświadczenia rzucającego, jeśli jego UM nie były mniejsze od 100, ew. - 2 na każdy poziom, jeżeli UM jego były nie mniejsze od 200, itd.).
Uwaga: Patrz podrozdział „Antyodporność".

Część 3 Czary autorytatywne

Punkt 1 Nauka i Rzucanie Czarów Autorytatywnych.

Jeżeli postać posiada minimum 50 Inteligencji i przeszła odpowiednie przeszkolenie w rzucaniu czarów, to na każde 10 punktów Mądrości, potrafi doskonale wyuczyć się na pamięć (zapamiętać formułę) 1 KRĘGU Magii Czaru (który wcześniej pojęła - patrz Inteligencja), przy czym np. jeżeli zapamiętuje czar z 3 KRĘGU Magii, to wymaga to użycia 30 punktów Mądrości. Czar tak wyuczony (nauka trwa 2 dni na każdy krąg magii) nazywany jest czarem *AUTORYTATYWNYM* i postać jest go w stanie rzucać nawet co rundę, o ile oczywiście Opóźnienie czaru, Potencjał Magiczny i Wytrzymałość na zmęczenie na to pozwalają.

Po wyczerpaniu poziomów wynikających z mądrości, nie można nauczyć się więcej czarów Autorytatywnych, niż ona umożliwia, chyba że posiada się wysoką inteligencję, która ilość tę modyfikuje. Na każde 50 Inteligencji powyżej wartości 50 (!) postać jest w stanie wyuczyć się dwukrotnie więcej poziomów czarów Autorytatywnych, niż by to wynikało z jej Mądrości. Rzucanie czaru Autorytatywnego trwa tyle ile wynosi opóźnienie czaru. Jest ono liczone w tzw. segmentach. Każdy segment opóźnienia zmniejsza o 10 SZ postaci rzucającej. Jeżeli opóźnienie SZ jest większe od całkowitej SZ postaci, oznacza to, że czar będzie rzucało się jeszcze i w następnej rundzie (itd.), gdyż nie mieszczące się w tej r. (względem SZ) opóźnienie przechodzi do następnej r. Oczywiście tyle samo będzie trzeba później odpocząć.
Uwaga: Nazwa czary Autorytatywne pochodzi stąd, że liczba i stopień zaawansowania (trudności) tych czarów w Gildiach świadczą o znaczeniu i autorytecie ich posiadaczy.

Punkt 2 Rzucanie Czarów z Magicznych Pergaminów.

Po udanym (procentowy rzut na UM – 10 % na każdy krąg magii) przeczytaniu czaru wpisanego na magiczny pergamin, natychmiast się go uaktywnia, jednakże formuła przestaje funkcjonować (jest jednorazowa). Jest to jedyny przypadek rzucenia czaru z kręgu jeszcze dla siebie niedostępnego, gdyż czar ten do tego celu został specjalnie przygotowany przez kompetentną osobę (która potrafi go rzucać). Rzucenie czaru z pergaminu trwa o 2 segmenty dłużej z powodu przygotowania pergaminu do odczytania lub jeszcze o 2, jeśli wyjmuje się go z tuby. Można to oczywiście pominąć, jeśli w poprzedniej rundzie się to uczyniło.
Uwaga: jakiekolwiek zamoczenie pergaminu powoduje utracenie przezeń mocy magicznej (rozmagicznia go).

Punkt 3 Rzucanie Czarów z Ksiąg.

Postacie czarujące nie są w stanie przyswoić wszystkich czarów jako Autorytatywne, dlatego też szczególnie te, które nie muszą być zawsze dostępne, zapisują w księgach, aby móc je w dowolnym czasie odczytać (przypomnieć sobie) i w następnej chwili rzucić. Przypominanie takiego czaru (odczytywanie) trwa jednak długo. Przyjmuje się, że najczęściej trwa ono 1 rundę na każdy krąg trudności magii czaru. Tak odświeżony w umyśle czar należy natychmiast rzucić (to znaczy najpóźniej zacząć rzucać od następnej r. po ukończeniu przypominania). Wyjątkowo można zachować jego formułę w pamięci, dopóki postać się koncentruje (i nie porusza). Wszystkie inne ograniczenia np. z powodu opóźnienia należy rozpatrywać jak przy czarach autorytatywnych.

Punkt 4 Kleryczne Rzucanie Czarów z Pamięci.

Tylko klerycy (a więc Kapłani, Druidzi, Astrolodzy i Półbogowie) są w stanie przypominać sobie formuły znanych czarów bez pomocy ksiąg. Są w stanie to zrobić, jeżeli poprzez medytację i skupienie (często przeplatane z pieśniami modlitewnymi) poświęcą na przypomnienie sobie czaru minimum ponad 10 minut (600 rund) na każdy krąg trudności magii czaru (a więc na czar np. z 6 kręgu magii ponad godzinę). Tak odświeżony w umyśle czar należy natychmiast rzucić (tzn. najpóźniej zacząć rzucać od następnej r. po ukończeniu przypominania). Wyjątkowo można zachować jego formułę w pamięci, dopóki postać się koncentruje (i nie rusza). Wszystkie inne ograniczenia np. z powodu opóźnienia należy rozpatrywać jak przy czarach autorytatywnych.
Uwaga: Jakakolwiek dekoncentracja kleryka w trakcie tej medytacji automatycznie niweluje jej efekt, sprawiając, że należy zacząć od nowa.

Część 4 Krytyczne Przypadki Rzucenia Czarów

NADEFEKTYWNE rzucenie czaru następuje w chwili, gdy rzucający go przy sprawdzaniu procentowym rzutem na UM rzuci skrajnie nisko - tzn. 01 albo 02. Jeżeli UM rzucającego w momencie rzucania miały wartość w granicach 101-200, to szansa na nadefektywne rzucenie czaru jest dwukrotnie większa (tzn. w granicach 01-04). Jeżeli UM rzucającego w momencie rzucania miały wartość w granicach 201-300, to szansa na rzucenie nadefektywne czaru jest jeszcze dwukrotnie większa (tzn. jest w granicach 01-08).itd.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

PECHOWE rzucenie czaru ma miejsce, gdy rzucający go przy sprawdzaniu procentowym rzutem na UM rzuci skrajnie wysoko, tzn. 99 albo 100. Jeżeli UM rzucającego w momencie rzucania miały wartość większą od 100, to szansa na rzucenie Pechowe czaru istnieje tylko przy wyrzuceniu 100 %.

Rzucenie NADEFEKTYWNE czaru: W przypadku nielogicznego, nie pasującego lub sprzecznego działania, MG ma prawo wybrać słabszy, zastępczy efekt lub uznać, że zmiana efektu czaru objawia się w sposób, który nie wpływa na jego działanie.

Tabela 4—1 Rzucenie Nadefektywne Czaru

Szansa %	Opis
01 – 05	Czar ma 10-krotnie większy efekt np. siła raniąca lub lecząca czaru jest 10-krotnie większa.
06 – 20	Czar ma 2-krotnie większy efekt np. siła raniąca lub lecząca czaru jest 2-krotnie większa.
21 – 25	Czar został rzucony jak przemiana, tzn. przeciwnik broni się przed nim na 1/ 10 część wartości danej odporności.
26 – 30	Czar został rzucony tak precyzyjnie, że przeciwnik broni się przed nim na połowę wartości danej odporności.
31 – 40	Czar został rzucony tak dobrze, że przeciwnik broni się przed nim z dodatkową antyodpornością – 20.
41 – 50	Czar został rzucony tak dobrze, że przeciwnik broni się przed nim z podwójną antyodpornością.
51	Efekt czaru (o ile jest to możliwe) na stałe pozostał na ofierze (nie dotyczy efektów raniących)
52 – 55	Czas trwania czaru uległ 10-krotnemu wydłużeniu
56 – 70	Czas trwania czaru uległ 2-krotnemu wydłużeniu
71 – 80	Czar swym zasięgiem objął 2-5 krotnie większy obszar
81 – 95	W oparciu o działanie czaru MG modyfikuje efekt, ale nie silniej niż dwukrotnie.
96 – 100	Rzuć 2 razy i zsumuj efekty.

Tabela 4—2 Rzucenie Pechowe Czaru

Rzucenie PECHOWE czaru: (oczywiście czar się nie udał, ale.)Ostatnie słowo, co do działania czaru ma MG.

Szansa %	Opis
01	Rzucenie tego czaru tak się nie spodobało jakiemuś bóstwu, że na rzucającego zesłał Karę Boską (analogiczną jak w przypadku Półboga)
02	Rzucenie tego czaru tak się nie spodobało jakiemuś bóstwu, że na rzucającego zesłał jakąś klątwę.
03 – 05	Rzucenie tego czaru tak się nie spodobało jakiemuś bóstwu, że na rzucającego zesłał jakieś przekleństwo
06 – 15	Potencjał magiczny użyty do niego eksplodował, zadając 10 ran na każdy 1 użyty do czaru (ew. połowę przy udanym procentowym rzucie na energię).
16 – 25	Potencjał magiczny użyty do niego połowicznie eksplodował, zadając 5 ran na każdy 1 PM użyty do czaru (ew. połowę przy udanym procentowym rzucie na energię).
26 – 40	Potencjał magiczny użyty do niego ranił, zadając 1 ranę na każdy 1 PM użyty do czaru (ew. połowę przy udanym procentowym rzucie na energię).
41 – 50	Powstał ogromny błysk, który był w stanie oślepić każdą istotę, która nie odparła tej formy energii.
51 – 55	Czar tak osłabił rzucającego, że przez 1-50 dni jest on ciężko wyczerpany i nieprzytomny.
56 – 65	Czar tak osłabił rzucającego, że przez 1-50 godzin jest on ciężko wyczerpany i nieprzytomny.
66 – 75	Czar tak osłabił rzucającego, że przez 1-50 minut jest on ciężko wyczerpany i nieprzytomny.
76 – 95	Czar tak osłabił rzucającego, że przez 1-50 rund jest on ciężko wyczerpany i nieprzytomny.
96 – 100	Rzuć 2 razy i zsumuj efekty.

Część 5 Schemat Robienia Mikstur Magicznych

Wszelkie szczegóły należy szukać w odpowiednich zdolnościach (np. Alchemika).

1. Wykrycie magii - należy wykryć, czy np. istota z której bierze się komponenty jest magiczna.
2. Identyfikacja materii -mówi jakie cechy magiczne ma dana istota/ substancja mówi jakie organa są odpowiedzialne za te cechy magiczne oraz jak można je wykorzystać jako komponent.
3. Pozyskanie komponentu -oddzielenie z 50 % dokładnością wytypowanych (magicznych) fragmentów
4. Preparowanie esencji -w pracowni i przy pomocy pewnych odczynników możliwość uzyskania 1 porcji magicznej esencji z minimum 3 kg odpowiedniego komponentu.
5. Preparowanie mikstur (przetwarzanie esencji) -min. rozwodnienie porcji esencji, by powstała mikstura posiadała właściwości magiczne użytej esencji.

Uwaga: 1: Aby mikstura zachowała trwałość polecamy użycia czaru: Konserwacja.
Uwaga: 2: Magowie, którzy od Alchemików lub w inny sposób poznają jakie organy są odpowiedzialne za jakie komponenty (w wypadku konkretnej istoty) są w stanie także wytwarzać mikstury magiczne, jeżeli w ramach zapożyczenia umiejętności nauczyli się Preparowania esencji.

Tabela 5—1 Tabela Komponentów

Uwaga: Tam gdzie nie jest to opisane, działanie mikstury po jej użyciu ogranicza się do 1-10 godzin + godzinę na poziom Alchemika (Maga).

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

1. Mikstura X-wizji (głównie z wymieszanych ze sobą ekstraktów oczu i mózgu smoków), trwa 2-20 godzin +1 na poziom Alchemika; pozwala widzieć w ciemności, a także niematerialnych i niewidzialnych.
2. Mikstura powolnego starzenia się (ekstrakt z serca smoczego): po zażyciu przez najbliższe 2 lata starzeje się naturalnie tylko o rok.
3. Mikstura Krwi Smoczej (ekstrakt z odwodnionego osadu krwi smoczej): na 2-20 godzin + godzinę na poziom Alchemika 10-krotnie zwiększa Żywotność postaci, ale wymaga udanego procentowego rzutu na przeżycie (4) (inaczej umiera).
4. Mikstura Odporności Smoczej (z wymieszanych ze sobą ekstraktów tkanki tłuszczowej i skóry danego smoka): nasmarowanie się i wypicie (zużywa min. 2 porcje) daje niewrażliwość na dany czynnik przed którym odporny był smok np. z żółtego przed gorącem, z białego przed mrozem.
5. Mikstura Poślizgu Smoczego (z wymieszanych ze sobą ekstraktów skóry i gruczołów nosowych danego smoka): nasmarowanie się i wypicie (zużywa min. 2 porcje) umożliwia rozstępowanie się naturalnej substancji otoczenia danego smoka (np. pływanie w lodzie, w przypadku białego smoka, czy pływanie w piasku, w przypadku żółtego smoka).
6. Maść Infrawizji (ekstrakt z mieszaniny tłuszczu zwierzęcego z wymieszanymi ekstraktami z oczu i mózgu istot posiadających stałą infrawizję): nasmarowanie oczu maścią daje możliwość widzenia w ciemnościach (analogicznie do podczerwieni).
7. Mikstura Słabej Regeneracji (z ekstraktu odwodnionego osadu krwi orków Uruk-Hai): wypita czasowo wywołuje słabą regenerację (5 ran co r.), polana na otwartą ranę tamuje krwawienie, regenerując 1 ranę co r.
8. Mikstura Regeneracji (z ekstraktu odwodnionego osadu krwi trolla): pozwala przez 2-20 rund + rundę na poziom Alchemika regenerować 10 % Żywotności w każdej r. trwania (przestaje działać w momencie śmierci itp.).
9. Mikstura Siły Giganciej (ekstrakt z wymieszanych ekstraktów z mięśni i kości gigantów): pozwala osiągnąć postaci 50% siły giganta (z którego robiło się komponenty).
10. Maść Kamiennej Skóry (ekstrakt z wymieszanych ekstraktów mięśni i skóry skalnego giganta lub kamiennego jaszczura): nasmarowana skóra nabiera 50 % twardości (wyparowań) użytej do komponentów istoty.
11. Mikstura Odporności na Ogień (ekstrakt z wymieszanych ekstraktów skóry i tkanki podskórnej giganta ogniowego, jaszczura ogniowego czy czerwonego smoka): nasmarowanie i wypicie (łącznie zużywa się 2 porcje i traci się na to 5-50 rund) daje niewrażliwość na zwykły ogień oraz bonus +20 % i podwójną obronę na magiczny ogień).
12. Mikstura Odporności na Zimno (ekstrakt z wymieszanych ekstraktów skóry i tkanki podskórnej giganta lodowego lub białego smoka): nasmarowanie i wypicie (łącznie zużywa się 2 porcje i traci się na to 5-50 rund) daje niewrażliwość na zwykłe zimno (mróz) oraz bonus + 20% i podwójną obronę na magiczne zimno).
13. Mikstura Petryfikacji (ekstrakt z oczu bazyliszka lub meduzy); pozwala widzieć przez zamknięte oczy, ponadto jednorazowo jest w stanie z petryfikować istotę, która nie odparła przeciągłego spojrzenia.
14. Żółciowa Maść (ekstrakt z woreczka żółciowego hydr, ew. sama żółć, jednakże zachowuje połowę skuteczności): wytwarza na stałe oleistą maść, która zaschnięta zadaje przy skaleczeniu 1-100 ran, ew. 10-1000 (przy nieudanym rzucie na odporność na truciznę, ew. w przypadku ekstraktu na 1/ 10 część tej odporności).
15. Mikstura Silnej Regeneracji (ekstrakt z odwodnionego osadu krwi hydr): po wypiciu przez 2-20 rund + rundę na poziom Alchemika regeneruje 10 ran co r. i potrafi regenerować utracone kończyny (itp., zależnie od rodzaju hydry i MG).
    Uwaga: Regeneracja kończyn odbywa się kosztem masy ciała, dlatego, przy większych ubytkach MG może zadecydować utratę Żywotność, SF, lub/ i skarłowacenie odtworzonej kończyny.
16. Maść Niedźwiedziego Sadła (wywar z tłuszczu niedźwiedziego): po nasmarowaniu na ciepło zwiększa dwukrotnie zdrowienie (przez 2-20 dni + 1 na poziom Alchemika) kurującej się postaci.
17. Mikstura Oko Minotaura (ekstrakt z mózgu minotaura): pozwala widzieć w ciemnościach, zachować równowagę i być niewrażliwym na załamanie krzywizn (geometrii) w labiryntach (głównie minotaurów).
18. Maść Paraliżu (ekstrakt z gruczołów ślinowych goborów, hobgorów, orkonów, ogrylionów lub szklar): powoduje długotrwały (2-20 godzin +1 na poziom Alchemika) paraliż w zranionej istocie, która nie odeprze tej trucizny, ew. wywar z tego ekstraktu podany doustnie natychmiastowo znosi każdy paraliż fizyczny (patrz odporność nr 6).
19. Mikstura Wzmocnienia (ekstrakt ze sproszkowanego ciała zombie, szkieletów, itp.): pozwala 10-krotnie zwiększyć wytrzymałość na zmęczenie, po czym dwukrotnie dłużej należy odpoczywać.
20. Mikstura Stałego Paraliżu zwana też miksturą Powolnej Śmierci (ekstrakt z oczyszczonych resztek ciała nagrobców i cmentarnic): wywołuje stały paraliż ciała, kończący się zwykle śmiercią głodową itp.
21. Mikstura Czarnej Śmierci (ekstrakt z oczyszczonego, stężonego, roztworu ciał martwiaków): wypicie obniża energię życiową w ilości zależnej od typu martwiaka.
22. Maść Osłabienia (ekstrakt z oczyszczonej skóry niektórych martwiaków np. zmrocz, upiornik): jeśli postać zraniona bronią nasmarowaną maścią, nie odeprze trucizny jest osłabiona (wyczerpana) przez 2-20 r.+r. na poziom Alchemika.
23. Mikstura Antidotum Strachu (ekstrakt z ciała nagrobców i cmentarnic): wypicie uodparnia całkowicie na typowy strach oraz bonus +20% i podwójny rzut obronny przed innymi formami strachu.
24. Mikstura Zręczności (ekstrakt z oczyszczonego ciała strzygi): na okres 2-20 rund + rundy na poziom Alchemika podwaja ZR postaci (aktualną).
25. Mikstura Antymagiczności /Antymagii/ (ekstrakt z ciała istot posiadających naturalnie antymagiczność np. demony, chimerony demoniczne, cmentary, itp.): pozwala czasowo osiągnąć połowę antymagiczności istoty użytej do komponentu.

Część 6 Schemat Robienia Wywarów z Ziół

Wszelkich szczegółów należy szukać w odpowiednich zdolnościach np. Druida.

1. Podstawy zielarstwa.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

A. posiadanie wiedzy o danym ziole (startowo zna się 1-5 ziół)
B. znalezienie go w odpowiednim środowisku (o ile występuje w pobliżu)
C. zebranie odpowiedniej ilości tego zioła
D. wysuszenie go na słońcu (traci się przy tym od 1% do 99% jego masy, ale pozwala to dowolnie długo go przechowywać)

2. Preparowanie wywarów - gotowanie itp. czynności pozwalające na uzyskanie porcji o oczekiwanych właściwościach.

Uwaga: 1: Opłacalne jest użycie zdolności pt. Umagicznienie, gdyż wydłuża to 10-krotnie trwałość wywaru albo czaru pt. Konserwacja, który na stałe utrzymuje właściwości wywaru.
Uwaga: 2: Nazwy w języku orków i opis działania wywaru [porcja pitna to z reguły 25 ml 10 procentowego roztworu].
Uwaga: 3: Udany procentowy rzut na truciznę wywołuje tylko drugi efekt (większość efektów trwa 2-20 godzin).

Tabela 6—1 Lista Ziół

1. dar sor (krwawe ziele) - powoduje krwotok wewnętrzny po wypiciu (na każde 25 ml 10 procentowego roztworu) zadając 1-100 ran ew. połowę (skondensowane ma ostry, gryzący zapach); spotykane w gęstych lasach.
2. stagar sor (cmentarne ziele) - powoduje na 1-10 dni ostrą gorączkę i wyczerpanie, ew. zawroty głowy (o bonus –10 % zmniejsza Tr /OB /UM /itd.); spotykane na wapiennych wzgórzach.
3. roscor sor (rozszczepione ziele) - zwiększa krzepliwość i zatrzymuje krwawienie (też i agonię, ale dopiero po 1-2 r.); polany leśne.
4. sor grin (ziele goryczy) - uspakaja (ew. dodatkowy procentowy rzut na reakcję) i powoduje melancholijny smutek; spotykane w większości lasów.
5. mirag sor (piramidowe ziele) - silnie palący lek jednorazowo pozwalający na dodatkową próbę (procentowy rzut) wyjścia z paraliżu; wapienne, nasłonecznione miejsca.
6. co-kars sor (mgliste ziele) - wypicie lub wdychanie dymu ze spalanego ziela powoduje zapadanie w normalny sen, ew. spowalnia reakcje (społawia SZ); występuje na bagnach i torfowiskach.
7. pant-lant sor (długolistna trawa) - palenie wysuszonych pozostałości daje podobny smak i efekt jak w przypadku tytoniu; górskie doliny.
8. orcs sor (orkowe ziele) - lekko narkotyczne (1 % /d. użycia) ziele, 2-krotnie zwiększające wytrzymałość na zmęczenie, a w wypadku uzależnienia powoduje ociężałość umysłową (zmniejszając o 2-20IQ); lasy.
9. born sor (niedźwiedzie ziele) - wywar jest tak bardzo oleisty, że wysmarowanie nim gołego ciała średnio o bonus 50 % + 2-20 % uniemożliwia pochwycenie (tzn. zwiększa obronę np. przy zapasach, duszeniu itp.); lasy.
10. sar sor (wężowe ziele) - wywar po dwukrotnej ekstrakcji tworzy gęstą białą ciecz, której wypicie może zabić natychmiast postać o masie mniejszej niż 50 kg /każdy kolejny wywar (min. 50), ew. przez 1-5 r. wywołująca zwalający z nóg ból; bagienne lasy.
11. pont-gur sor (nadbrzeżne ziele) - wywar powoduje lekki ból, który przez najbliższe 1-10 godzin uniemożliwia koncentrację (np. rzucanie czarów) i sen; skaliste brzegi mórz.
12. amun-sor (barwiące ziele) - jest w stanie zabezpieczać dowolną skórę zwierzęcą przed gniciem i nasiąknięciem wodą; rośnie na bagnach.
13. sands sor (piaskowe ziele) - stężony wywar z niego (ew. długotrwałe żucie) daje oleistą ciecz, która w zetknięciu z krwią powoduje po 1-5 r. paraliż, ew. nic; spotykane na piaskowych wydmach.
14. adar-sor (czerwone ziele) - zagęszczony wywar z tego zioła z dodatkiem sadzy służy do trwałego barwienia na czerwono (np. też jako atrament); rośnie na bagnach.
15. tornt sor (górskie ziele) - wywar z niego to silny środek rozgrzewający ciało: na 1-10 godzin zależnie od temperatury otoczenia chroni od zimna, wtarty w ciało może znieść paraliż fizyczny (umożliwia jednorazowy drugi rzut na odporność nr 6) lub wypity może znieść paraliż umysłowy (tak samo, tzn. jednorazowo umożliwiając rzut na odporność nr 4); pośrednio wywołuje silne pragnienie; wysokie góry na granicy śniegu.
16. bas sor lotos (kwiat lotosu) - silny usypiający (na 2-20 godzin), ew. otumaniający na 2-20 r; stężony działa zabójczo, ew. wywołuje letarg (na 2-20 dni); występuje w podmokłych ciepłolubnych puszczach.
17. lant-gur-tu tornt sor (długolistne górskie ziele) - umiejętnie zrobiony wywar leczy (nieumiejętnie zadaje) 10-100 ran; zacienione górskie kotliny.
18. tmar wart sor (jagody wilczego ziela) - pozwala dwukrotnie zwiększyć zdrowienie w każdym dniu podawania; gęste, wilgotne lasy.
19. tmar sotin sor (jagody śpiewającego ziela) - powodują halucynacje (na okres 1-10 godzin) całkowicie wyłączające rzeczywistość, ew. wprawia w dobry humor; występuje na polanach w gęstych wilgotnych lasach.
20. tmar mar-warn (jagody krzewu róży) - słodki, lekko alkoholowy napój; lasy.
21. rog nute tarnt (kora krzykliwego drzewa) - pozwala jednorazowo na okres 1-10 godzin zwiększyć żywotność o 10 /każdy kolejny robiony z niego wywar; ciepłolubne wilgotne lasy.
22. bur coto sor (bagienne pchle ziele) - bardzo trudne do zdobycia ziele, którego wywar daje efekt uzdrowienia (po 1-10 r.); wody bagien.
23. coto sor (pchle ziele) - długotrwałe używanie powoduje czasową ślepotę (10 dni /podana porcje, przy czym działa po 1-10 dniach); pola.
24. korantor sor (czosnkowe ziele) - często używany daje 20 % odporności na większość chorób zakaźnych, a także daje bonus 25% nietykalności w przypadku typowych wampirów; krzewiaste niziny.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

25. wart-dar sor (wilkołacze ziele) - od razu zażyte (działa do 1-100 rund) daje 85 % szansy uniknięcia stania się lykantropem po pokąsaniu (itp.) przez niego; wywar z niego jest śmiertelną (natychmiastową) trucizną na wszelkie lycantropy; lasy.
26. sor Nian (ziele Niana) - wywołuje silną, ew. lekką biegunkę (przez 1-100 godzin), co średnio o bonus 10-50 (np. %) utrudnia wszelkie czynności; gęste wilgotne lasy.
27. bas-dar sor (miłosne ziele) - wywołuje silne podniecenie (ew. procentowy rzut na dwukrotną PR płci przeciwnej), ew. wzmaga apetyt; wilgotne puszcze.
28. semirs sor (ziele rozbitków) - oleisty wywar odpowiada kalorycznie normalnej porcji obiadowej; glon z terenów pływów morskich.

Uwaga: Znajomość ziół pospolitych MG może uzależnić od nowego poziomu doświadczenia (np. wraz z nowym poziomem dochodzi znajomość jednego, nowego ziela), a poznanie ew. rzadkich ziół uzależnić od np. przeczytania rzadkich ksiąg o ziołach itp.

Rozdział Trzynasty

Część 1 Biegłości w Broniach

Jedną z najciekawszych rzeczy jest walka. Aby jednak do niej mogło dojść trzeba najpierw posiadać pewne umiejętności w posługiwaniu się bronią nazywane tu *BIEGŁOŚCIAMI*. Dokładnie Biegłość, to pewna możliwość wyszkolenia się o wiele bardziej precyzyjnego posługiwania się określoną grupą broni.

Uwaga: Przez 1 grupę broni rozumiemy bronie o zbliżonej bardzo technice walki, tak więc np. posiadanie biegłości w sztyletach umożliwia posługiwanie się w identycznym stopniu dagą, puginałem i sztyletem płomiennym.

Pojedyncza biegłość określa w pewien procentowy sposób Szansę Trafienia określonymi broniami w przeciwnika i wydajność raniącą takiego ciosu. Biegłość wybiera się tylko w broniach, które są dostępne do nauki (a więc można taką kupić). Możliwości szkolenia w określonych grupach broni są jednak ograniczone do kilku (w zależności od funkcji). Oznacza to, że postać wchodząc do gry nie jest w stanie wyuczyć się więcej biegłości niż zezwala mu jego funkcja. Mimo, że co kilka poziomów dostaje się nowe biegłości najlepiej część nich zostawić na doszkalanie się (specjalizacje) w już posiadanych. Maksymalną ilość biegłości dla danej funkcji określa opisana niżej w tekście

Część 2 Biegłości (opis szczegółowy).

Procedura losowania Biegłości:

1. Należy wybrać grupę broni, w której zamierzamy się szkolić i zakupić egzemplarz jednej z nich (bronie są uszeregowane w takie grupy przy opisie).
2. Jeżeli postać ma jeszcze "wolną" biegłość, to musi znaleźć kogoś, kto wyszkoli ją w danym rodzaju broni.
3. Wyszkolenie w takiej grupie broni trwa 10 dni (tydzień), kosztuje 1 szt. złota (ew. mniej jak się inaczej umówiło) oraz dostarcza 1 Punkt Doświadczenia.
4. Po szkoleniu postać losuje Biegłość rzutem 1-100, po czym dodaje do niego naturalną rasową premię w posługiwaniu się nią (które rasy, w jakiej broni i jakie "dodatki" mają opisane jest przy Procedurze Losowania współczynników). Także do tej wartości dodaje się premię biegłości wynikającą z jej funkcji (w wypadku dwuklasowców jej wyższą wartość). Patrz Tabela Biegłości.

Uwaga: Jeżeli przy losowaniu biegłości rzut 1-100 wyszedł poniżej wartości minimalnej dla danej funkcji, to przyjmuje się, że rzuciło się wartość minimalną i dopiero do niej dodaje się premie wynikające z rasy i funkcji.

Tabela 2—1 Ilości Biegłości, Ich Przyrosty i Minima

Funkcja	Startowa	Ile	Co ile POZ	Min. BI	Premia
Wojownik	6	1	2	50	10
Łowca	6	1	2	40	10
Gwardzista	6	1	2	50	15
Barbarzyńca	6	1	2	30	5
Rycerz	5	1	2	55	15
Paladyn	5	1	2	50	10
Czarny rycerz	5	1	2	50	10
Złodziej	3	1	3	30	5
Zabójca	4	1	3	40	15
Kupiec	3	1	3	30	5
Kapłan	3	1	3	30	5
Druid	3	1	3	30	5
Astrolog	2	1	4	20	
Półbóg	3	1	3	30	5
Mag	2	1	4	20	
Czarnoksiężnik	3	1	3	30	5
Iluzjonista	2	1	4	20	
Alchemik	1	1	5	20	

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Nekromata	4	1	3	30	5
Demonolog	3	1	3	35	5
Mnich	1	1	2	30	
Templariusz	6	1	2	50	15

Uwaga: Postać posługująca się bronią, w której nie posiada biegłości traktowana jest tak, jakby miała jej minimalną wartość i w zależności od tego oblicza się jej skuteczność.

Ponieważ biegłość liczona jest jako procent, bardzo istotnie wpływa na ilość zadawanych ran i szansę TR. Ilość *MOŻLIWYCH DO ZADANIA RAN* zależy ściśle od naturalnej skuteczności (kłutej, tnącej lub obuchowej – patrz TABELE BRONI) danej broni pomnożonej przez Biegłość, a także od SF włożonej do ciosu (dodaje się ¼ część SF) i czynnika losowego (najczęściej +/- k50). Dodatkowe rany można doliczać na podstawie posiadania magii, magicznej broni, przebytych szkoleń i metody zadawanych ciosów. Jest to opisane przy poszczególnych zdolnościach. By jednak UPROŚCIĆ (!) liczenie ran wynikającej z biegłości postanowiono pogrupować pewne wartości Biegłości i dopiero ich średnią mnożyć przez naturalną skuteczność broni (podaną w odpowiednich tabelach). I tak Biegłość w granicach :

Tabela 2—2 Granice dla Biegłości

Szansa %	Opis
01 – 25	¼ skuteczności raniącej i Obrony broni.
26 – 75	½ skuteczności raniącej i Obrony broni.
76 – 125	normalną (standardową) skuteczność raniącą i Obronę broni.
126 – 175	1,5 raza większą skuteczność raniącą i Obronę broni.
126 – 175	1,5 raza większą skuteczność raniącą i Obronę broni.
176 – 225	2 razy większą skuteczność raniącą i Obronę broni.
226 – 275	2,5 raza większą skuteczność raniącą i Obronę broni.
276 – 325	3 razy większą skuteczność raniącą i Obronę broni itd.

Przykład: Ork o Sile Fizycznej 140 i biegłości 120 % w mieczu typowym (skuteczność raniąca tnąca 120 lub kłuta 100) jest w stanie zadać 155 +/- 1-50 ran tnących lub 135 +/- 1-50 ran kłutych. Oblicza się to w powyższym przypadku jako: 35 (z SF) + 120 (120 x 1, wynikające z tego, że 120 procentowa biegłość uznawana jest jeszcze za standardową) jeśli by atakował cięciem, a jakby atakował pchnięciem 35 (z SF) + 100 (100 x 1, wynikające z tego, że 120 procentowa biegłość uznawana jest jeszcze za standardową). W tym przypadku (przy takiej biegłości) Obrona z broni będzie wynosiła -20 (standardowa). *Uwaga:* do przykładu: Jeżeli orkowi biegłość w tej broni wzrosłaby o min. 6 %, to ilość zadawanych przezeń ran radykalnie się zmienia, wykonując cięcie jest w stanie zadać 215 ran +/- 1-50, a pchnięcie 185 +/- 1-50. Oblicza się to w powyższym przypadku jako: 35 (z SF) + 180 (120 x 1,5 wynikające z tego, że 126 procentowa biegłość uznawana jest już za półtora raza większą od standardowej) jeśli by atakował cięciem, a gdyby atakował pchnięciem 35 (z SF) + 150 (100 x 1,5 wynikające z tego, że 126 procentowa biegłość uznawana jest już za półtora raza większą od standardowej). W tym przypadku (przy takiej biegłości) Obrona z broni będzie już wynosiła -30 (standardowa x 1,5).

Część 3 Trafienie

Jeżeli z sumujemy naszą wartość Biegłości i premię wynikającą z Siły Fizycznej (1/ 10) i ZR (1/ 10), to mamy wartość zwaną *TRAFIENIEM*. Określa ona naszą procentową możliwość trafienia w nieopancerzony, niczym nie broniony, wolno poruszający się cel. Jednak nie zawsze przeciwnik jest skłonny tak się nadstawiać. Każda postać może dysponować też pewnymi środkami obrony.

Na *OBRONĘ* składają się :

- bonus ze ZR (jeśli aktualna jest poniżej 30, to obniża nam ją, a jeżeli jest powyżej 50, to o tyle podwyższa),
- obrona zbroi (wartość ta ściśle zależy od rodzaju noszonej zbroi),
- obrona z tarczy (wartość ta ściśle zależy od rodzaju noszonej tarczy),
- obrona przy pomocy używanej do walki aktualnie broni (wartość ta ściśle zależy od rodzaju broni i naszej w niej biegłości),
- posiadana magia,
- i czynniki losowe (schowanie się za coś, używane zdolności modyfikujące obronę itp.).

Dopiero gdy od naszego Trafienia (TR) w danej broni odejmiemy Obronę (OB) przeciwnika, to uzyskamy wartość która jest naszą *RZECZYWISTĄ SZANSĄ TRAFIENIA* (niekiedy nazywana jest też Szansą Trafienia lub Szansą Zranienia. Zwykle mówi się, że trafia się na. procent). Aby więc Trafić przeciwnika trzeba procentowym rzutem rzucić poniżej lub równo tej Szansy Trafienia.

Uwaga: 1: Jeżeli zdarzy się, że rzeczywista szansa trafienia jest ujemna, gdyż Obrona przeciwnika jest większa od Trafienia, to jednak istnieje zawsze minimalna szansa Trafienia, jeśli rzuci się na trafienie w granicach od 1 do 5 %.

Uwaga: 2: Jeżeli zdarzy się, że Trafienie jest o ponad 95 % większe od Obrony, to jednak zawsze istnieje szansa nie trafienia, jeżeli wyrzuci się w granicach 96-100 %.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Część 4 Rodzaje Specjalizacji w Broni

Wiele osób chciałoby zwiększyć swe biegłości i ilości ataków daną bronią. Do tego celu służą szkolenia. Może się tak szkolić każdy, który spełnia określone warunki i ma dużo czasu (szczególnie na znalezienie odpowiedniego nauczyciela, co uzależnione jest od okoliczności, znanych przede wszystkim MG).
Uwaga: Dwukrotne identyczne szkolenie w tej samej broni nic już nie daje, ponadto wszelkie te szkolenia można odbywać dopiero po osiągnięciu pierwszego poziomu doświadczenia w swojej funkcji (!).
PODWÓJNIE BIEGŁY: jeżeli ktoś jest biegły (ma wylosowaną biegłość) w określonej broni, to ma 1% na każdą osobę spotkaną np. w karczmie, garnizonie, że znajdzie się Specjalista w tej broni, który zechce go wyszkolić. Szkolenie takie trwa 10 dni (po 10 godzin dziennie) i kosztuje minimum 10 szt. złota + 5 szt. złota za utrzymanie. Jest ono możliwe tylko wtedy, gdy się na nie poświęci jedną wolną (a więc nie użytą jeszcze do wyszkolenia) biegłość. Dzięki temu szkoleniu jednorazowo zyskuje bonus 5 % do biegłości w tym określonym rodzaju broni (grupie) i 5 Punktów Doświadczenia. Jeżeli bronie w których się wyszkoliło należą do broni jednoręcznych lekkich, to zyskuje się (w r.) potencjalnie jeden dodatkowy atak (o ile ze względu na SZ mieści się w r. razem z innymi).
SPECJALISTA: jeżeli ktoś jest Podwójnie Biegły w określonej broni, to ma 1% na każde 10 osób spotkanych np. w karczmie, garnizonie, że znajdzie się Podwójny Specjalista w tej broni, który zechce go wyszkolić. Szkolenie takie trwa 40 dni (po 10 godzin dziennie) i kosztuje minimum 100 szt. złota + 20 szt. złota za utrzymanie. Jest ono możliwe tylko wtedy, gdy się na nie poświęci jedną wolną (a więc nie użytą jeszcze do wyszkolenia!) biegłość. Dzięki temu szkoleniu jednorazowo zyskuje bonus 10 % do biegłości w tym określonym rodzaju broni (grupie) i 10 Punktów Doświadczenia. Jeżeli bronie w których się wyszkoliło należą do broni jednoręcznych lekkich lub jednoręcznych, to zyskuje się (w r.) potencjalnie dodatkowo jeden atak (o ile ze względu na SZ mieści się w r. razem z innymi).
PODWÓJNY SPECJALISTA: jeżeli ktoś jest Specjalistą w określonej broni, to ma 1 % na każde 100 osób spotkanych np. w karczmie, garnizonie, że znajdzie się Mistrz w tej broni, który zechce go wyszkolić. Szkolenie takie trwa 180 dni (po 10 godzin dziennie) i kosztuje minimum 500 szt. złota + 100 szt. złota za utrzymanie. Jest ono możliwe tylko wtedy, gdy się na nie poświęci dwie wolne (a więc nie użyte jeszcze do wyszkolenia!) biegłości. Dzięki temu szkoleniu jednorazowo zyskuje bonus 15 % do biegłości w tym określonym rodzaju broni (grupie) i 25 Punktów Doświadczenia. Jeżeli bronie w których się wyszkoliło należą do broni jednoręcznych lekkich, jednoręcznych lub półtoraręcznych, to zyskuje się (w r.) potencjalnie dodatkowo jeden atak (o ile ze względu na SZ mieści się w r. razem z innymi).
Uwaga: postacie o chaotycznym charakterze nie będą miały cierpliwości by ukończyć tak długo trwające szkolenie.
MISTRZ: jeżeli ktoś jest Podwójnym Specjalistą w określonej broni, to ma 1 % na każde 1000 osób spotkanych np. w karczmie, garnizonie, że znajdzie się Wielki Mistrz w tej broni, który zechce go wyszkolić. Szkolenie takie trwa 360 dni (po 10 godzin dziennie) i kosztuje minimum 2000 szt. złota + 500 szt. złota za utrzymanie. Jest ono możliwe tylko wtedy, gdy się na nie poświęci dwie wolne (a więc nie użyte jeszcze do wyszkolenia) biegłości. Dzięki temu szkoleniu jednorazowo zyskuje bonus 20 % do biegłości w tym określonym rodzaju broni (grupie) i 100 Punktów Doświadczenia. Jeżeli bronie w których się wyszkoliło należą do broni jednoręcznych lekkich, jednoręcznych, półtoraręcznych lub dwuręcznych, to zyskuje się (w r.) potencjalnie dodatkowo jeden atak (o ile ze względu na SZ mieści się w r. razem z innymi).
Uwaga: postacie o chaotycznym charakterze nie będą miały cierpliwości by ukończyć tak długo trwające szkolenie.
WIELKI MISTRZ: jeżeli ktoś jest Mistrzem w określonej broni, to w momencie zrobienia czegoś wyjątkowego dla swojego Bóstwa (np. niezwykle ryzykownej Misji itp.), może zostać obdarzony mocą, dzięki której staje się świetnie wyszkolonym Wielkim Mistrzem. Jest ono możliwe tylko wtedy, gdy się na nie poświęci jedną wolną (a więc nie użytą jeszcze do wyszkolenia!) biegłość. Dzięki temu szkoleniu jednorazowo zyskuje bonus 25 % do biegłości w tym określonym rodzaju broni (grupie) i 500 Punktów Doświadczenia. Jeżeli bronie w których się wyszkoliło należą do broni jednoręcznych lekkich, jednoręcznych, półtoraręcznych lub dwuręcznych, to zyskuje się (w r.) potencjalnie dodatkowo jeden atak (o ile ze względu na SZ mieści się w r. razem z innymi).

Część 5 Inne Szkolenia Biegłościowe

OBURĘCZNOŚĆ: jeżeli ktoś jest przynajmniej biegły w określonej broni, ma 1 % na każde 10 osób spotkanych np. w karczmie, garnizonie, że znajdzie się Oburęczny w tej broni, który zechce go wyszkolić. Szkolenie takie trwa 40 dni (po 10 godzin dziennie) i kosztuje minimum 100 szt. złota + 20 szt. złota za utrzymanie. Jest ono możliwe tylko wtedy, gdy się na nie poświęci jedną wolną (a więc nie użytą jeszcze do wyszkolenia!) biegłość. Dzięki temu szkoleniu nie zyskuje się nic w biegłości, jednakże w zależności od broni pozwala ona na specyficzne jej używanie oraz daje 10 Punktów Doświadczenia. Oburęczność w broni jednoręcznej lekkiej pozwala używać tej broni także w lewej ręce i to tak, jakby była w prawej ręce (tzn. z tą samą ilością ataków, co normalnie w prawej). Oburęczność w broni jednoręcznej pozwala używać tej broni także w lewej ręce i to tak, jakby była w prawej ręce. Nie pozwala jednak na posługiwanie się dwoma broniami jednoręcznymi jednocześnie. Pozwala też na używanie broni jednoręcznej lekkiej w drugim ręku, ale ilość ataków tej broni w r. maksymalnie może wynosić 1 (oburęczność w tej broni pozwala jednak wykorzystać wszelkie jej potencjalne ataki, o ile mieszczą się w r.). Oburęczność w broni półtoraręcznej czyni, że dla tej jest to osoby broń jednoręczna, a więc pozwala używać jej jednoręcznie (a nie dwuręcznie jak normalnie) i to z tarczą (z wyjątkiem największych) w lewym ręku. Nie pozwala jednak na posługiwanie się dwoma broniami naraz. Oburęczność w broni dwuręcznej czyni dla tej osoby tą broń półtoraręczną, a więc w praktyce to nic nie zmienia.
PODWÓJNA OBURĘCZNOŚĆ: jeżeli ktoś jest oburęczny w określonej broni, to w momencie zrobienia czegoś wyjątkowego dla swojego Bóstwa (np. niezwykle ryzykownej Misji itp.), może zostać obdarzony mocą, dzięki której staje się znakomicie wyszkolonym Podwójnie Oburęcznym. Jest ono możliwe tylko wtedy, gdy poświęci się na nie jedną wolną (a więc nie użytą jeszcze do wyszkolenia) biegłość. Dzięki temu szkoleniu nie zyskuje się nic do biegłości, jednakże w zależności od broni pozwala na specyficzne jej używanie oraz dostaje się 250 Punktów Doświadczenia. Podwójna Oburęczność w broni jednoręcznej lekkiej pozwala

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

używać tej broni tak, jakby miało się w niej dwukrotnie więcej ataków (o ile ze względu na SZ mieści się w r. razem z innymi). Podwójna Oburęczność w broni jednoręcznej pozwala używać tej broni także w lewej ręce i to tak, jakby była w prawej ręce (z tą samą ilością ataków, co w prawej). Podwójna Oburęczność w broni półtoraręcznej czyni dla tej osoby broń jednoręczną, z możliwością używania w drugiej ręce broni jednoręcznej lekkiej, ale ilość ataków w tej broni w r. maksymalnie może wynosić 1 (oburęczność jednak w tej broni pozwala wykorzystać wszelkie jej potencjalne ataki, o ile mieszczą się w r.).Podwójna Oburęczność w broni dwuręcznej czyni dla tej osoby tę broń jednoręczną albo w inny sposób modyfikuje posługiwanie się nią, co jest ściśle uzależnione od rodzaju broni, sposobu walki i MG.

Część 6 Szkolenia w Posługiwaniu się Tarczą

TARCZOWNIK: jeżeli ktoś lepiej chce się posługiwać tarczą, to ma 1 % na każde 20 osób spotkanych np. w karczmie, garnizonie, że znajdzie się Tarczownik, który zechce go wyszkolić. Szkolenie takie trwa 100 dni (po 10 godzin dziennie) i kosztuje minimum 250 szt. złota + 50 szt. złota za utrzymanie (chociaż osoby z podstawami Tarczownika szkolą się dwukrotnie krócej i płacą dwukrotnie mniej). Jest ono możliwe tylko wtedy, gdy poświęci się na nie dwie wolne (a więc nie użyte jeszcze do wyszkolenia w broniach) biegłości (osoby z podstawami Tarczownika poświęcają tylko jedną biegłość). Szkolenie to umożliwia :

- Zastawianie się tarcza kosztem dwukrotnie wolniejszych ataków zwiększające dwukrotnie obronę tarczą (np. z –25 % na –50 %, chociaż w tym momencie połowę uszkodzeń przyjmuje tarcza).
- Wykorzystywanie tarczy, jakby miała o klasę mniejsze ograniczenia SZ i ZR (np. z ograniczeń 1/3 ZR i ¼ SZ na ½ ZR i 1/3 SZ).
- Raz w czasie rundy atakowanie tarczą kosztem dwukrotnie wolniejszych ataków bronią, jeżeli ma ostre brzegi (cięciem), szpikulce (pchnięciem) lub jest cała metalowa (obuchowo). Trafienie taką tarczą liczy się tak, jakby miało się w niej podstawową (minimalną) biegłość zależną od funkcji, zwiększoną o wartość 25 i premię funkcyjną oraz o premię do TR zależną od SF i ZR Ilość ran, które można otrzymać od trafienia tarczą zależy ściśle od jej konstrukcji i MG, i waha się średnio w granicach 10-75 (które po zmodyfikowaniu przez biegłość, bonus z SF do ran i przez rzut losowy +/- 50 mówią o sile danego uderzenia).
  Uwaga: Opóźnienie uderzenia tarczą wynosi minimum 1 segment. Za każde ograniczenie tarczy do ½ ZR lub SZ dodaje się po 1 segmencie, zaś za każde ograniczenie do 1/3 ZR lub SZ dodaje się po 2 segmenty, itd. (Przykład: atak Tarczą ograniczającą do ½ ZR i do 1/3 SZ ma opóźnienie 4 segmentów [1 + 1 + 2]).
- Raz w rundzie atakowanie tarczą kosztem dwukrotnie wolniejszych ataków bronią, by móc wybić przeciwnika z równowagi. Trafienie (i opóźnienie ataku) oblicza się identycznie jak w powyższym przypadku i udane powoduje, że trafiony musi wykonać procentowy rzut na ZR akt. albo znajduje się w balansie, przy czym jeśli jeszcze raz nie rzuci na ZR, to oznacza że nie utrzymał równowagi i przewrócił się).
  Uwaga: Jeżeli ktoś chce zadać rany tarczą i wybić tym ciosem z równowagi przeciwnika, to może taki cios tarczą wyprowadzić tylko raz na 2 rundy.
- Za te szkolenie zyskuje się 10 Punktów Doświadczenia.

Uwaga: W garnizonach szukać nauczycieli do tych szkoleń mogą tylko ci, którzy spędzili tam dłuższy czas i mają przez to znajomości oraz osoby z Wyższej Arystokracji lub Elity Władzy (danej krainy).

Część 7 Trafienia Krytyczne

Podczas walki, ew. podczas rozbrajania pułapek, istnieje zawsze szansa na przypadkowe trafienie, którego efekt będzie o wiele poważniejszy w skutkach od normalnego. Takie właśnie niezmiernie rzadkie trafienie nazywamy *TRAFIENIEM KRYTYCZNYM*. Jest ono uzależnione ściśle od broni i od tego, czy przypadkiem nie dotyczyło np. siebie samego, gdyż bywają nieszczęśliwe wypadki trafienia nie tego co trzeba (np. w przyjaciela) lub w siebie (można np. nadziać się na własną broń, jeśli miało się pecha spowodowanego np. podbiciem broni przez przeciwnika). Z tych też powodów wyróżniamy : *TRAFIENIE KRYTYCZNE TNĄCE, KŁUTE, OBUCHOWE* i tzw. *W SIEBIE*. Szansa na trafienie krytyczne jest ściśle uzależniona od Aktualnej Szansy Trafienia w przeciwnika (Szansy Zranienia), a więc po odjęciu jego Obrony.

Tabela 7—1 Trafienia Krytyczne

Szansa trafienia krytycznego	% na trafienie we wroga	% na trafienie w siebie
od 01 do 05 %	01 %	97 – 100 %
od 06 do 100 %	01 – 02 %	99 – 100 %
od 101% do 200 %	01 – 04 %	100 %
od 201% do 300 %	01 – 08 %	100 %
od 301% do 400 %	01 – 16 %	100 %

itd. (tzn. na każde następne 100 % podwaja się ta szansa na Trafienie Krytyczne we wroga, a szansa na krytyczny w siebie pozostaje ta sama).

Uwaga: 1: Jeżeli Szansa Trafienia w przeciwnika jest mniejsza od jego Obrony, to zawsze uznaje się, że można go trafić, jeśli na w procentowym rzucie na TR wyrzuci się w granicach 01 – 05 %.

Uwaga: 2: Jeżeli Szansa Trafienia w przeciwnika po odjęciu jego Obrony, jest większa od 100 %, to mimo to zawsze uznaje się, że można go nie trafić, jeśli na w procentowym rzucie na TR wyrzuci się w granicach 95 – 100 %. Oczywiście szansa na Trafienie Krytyczne od tego, że zawsze nie trafia się na górne 5 % nie jest uzależniona.

Uwaga: 3: Istnieją też zdolności (np. młynek, morderczy cios), szkolenia (np. kardż, asaur) i magia (np. czar Ręka Boska), które mniej lub bardziej zmieniają szansę na Trafienie Krytyczne.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Uwaga: 4: Patrz też podrozdział pt. „Nadefektywne i pechowe rzucenie czaru".

Dla przypomnienia: Rany kłute zadają bronie, które są przeznaczone, do przebijania. Do nich także zaliczyć można wszelkie kolce, rogi, kły i zęby, aczkolwiek w przypadkach specyficznych (np. rany szarpane) ostatnie słowo należy do MG. Rany tnące zadają bronie, które są przeznaczone, do przecinania. Do nich także zaliczyć można wszelkie gilotyny (np. w pułapkach), ostre krawędzie, pazury, aczkolwiek w przypadkach specyficznych (np. bardzo tępe ostrze) ostatnie słowo należy do MG. Rany obuchowe zadają bronie, które są przeznaczone, do uderzania płaską, niezaostrzoną krawędzią. Do nich także zaliczyć można wszelkie spadające kawałki muru (skał), uderzenia pięścią, otwartą łapą, a nawet rozbicie butelki na głowie. W przypadkach specyficznych (np. uderzenie krawędzią) ostatnie słowo należy do MG.

Tabela 7—2 Krytyczne Trafienia w Siebie

Szansa %	Opis
1 – 4	TR KRYTYCZNE w nie tego co trzeba (w inną istotę niż się zamierzało) wylosuj w kogo
5	TR KRYTYCZNE w siebie
6 – 9	TR Selektywne w nie tego co trzeba (w inną istotę niż się zamierzało) wylosuj w kogo
10	TR Selektywne w siebie
11 – 14	TR w nie tego co było zamierzone (w inną istotę niż się zamierzało) wylosuj w kogo, rany x1
15	TR w siebie rany x1
16 – 50	Wystawienie się na TR do końca następnej r ma połowę OB i Wyparowań
51	Przewrócenie się i automatyczne ogłuszenie na 1-50 r.
52 – 53	Przewrócenie się i %-owy rzut na szok, inaczej ogłuszenie na 1-50 r.
54 – 55	Utrata równowagi (%-owy rzut na ZR), inaczej upadek i %-owy rzut na szok albo ogłuszenie na 1-50 r.
56	Utrata równowagi (%-owy rzut na ZR), inaczej zwichnięcie kostki (połowa ZR i SZ poruszania się)
57 – 58	Utrata równowagi (%-owy rzut na ZR), inaczej zwichnięcie nadgarstka (-10 ZR, +10 OB, ½ TR i zadawanych ran)
59 – 65	Utrata równowagi (%-owy rzut na ZR), inaczej upadek
66	Wyrzucenie broni na maksymalny zasięg (1 /10 SF liczone w metrach)
67 – 70	Upuszczenie broni lub tarczy
71 – 75	Stracenie uchwytu broni lub tarczy; %-owy rzut na ZR lub upuszcza się.
76	Silne nadwerężenie broni; %-owy rzut na połowę Wytrzymałość albo złamanie (w 50 % kłów i pazurów nie może nimi walczyć, dopóki mu nie odrosną).
77 – 80	Nadwyrężenie broni; %-owy rzut na Wytrzymałość, albo złamanie (w 25 % kłów i pazurów nie może nimi walczyć, dopóki mu nie odrosną).
81 – 85	Stępienie-uszkodzenie broni (-10 TR i zadaje połowę ran); wymagana naprawa np. ostrzenie przez 1-10 godz. [Nie dotyczy broni obuchowych]
86 – 90	Utrata ataków, do końca następnej r.
91 – 99	Osłabione uderzenia do końca następnej r; -50 do ran (zamiast losowego rzutu).
100	Rzuć dwa razy i zsumuj efekty.

Uwaga: W przypadku Selektywnego TR i sprawdzania ilości Wyparowań korzystaj z przykładów innych Krytycznych.

Tabela 7—3 Krytyczne Trafienia Tnące

Szansa %	Opis
1 – 5	Odcięcie głowy-śmierć, ew. rany x10 w przy specyficznych monstrach
6	Przecięcie poprzeczne (ew. rany x10 w przypadku specyficznych monstrów)
7 – 10	Przecięcie krtani (rany x10, +ew. 1-100 ran/ r)
11 – 12	Przecięcie gardła (rany x5)
13 – 14	Odcięcie barku (rany x3, + utrata kończyny)
15	Przecięcie brzucha rany x3, ew. 1-10 ran/ r w ruchu; 75 % na infekcję - śmierć po 1-10 dniach
16 – 30	Rany x3
31 – 33	Przecięcie dużej tętnicy (np. aorty) (rany x2, +ew. 1-100 ran/ r)
34 – 36	Uszkodzenie ręki rany x2 niedowład pow. 50 % Żyw., utrata pow. 100
37 – 40	Uszkodzenie nogi rany x2 niedowład pow. 50 % Żyw., utrata pow. 100
41 – 42	Uszkodzenie płuc rany x2 -, +ew. zmęczenie 2x szybciej
43	Przecięcie mięśni karku rany x1, +ew. utrata 50 % SF
44	Uszkodzenie głowy -rany x1; +rzut na ogłuszenie i w 10 % wstrząs mózgu
45	Przecięcie ścięgna rany x1, +ew. utrata 50 % SZ i ZR
46 – 47	Odcięcie ucha rany x1, +ew. utrata 50 % zdolności mówienia
48 – 50	Odcięcie nosa rany x1 i minus 2-20 PR
51 – 80	Rany x2
81 – 90	Trafienie selektywne (1-40 nogi, 41-80 ręce, 81-100 głowa)
90 – 99	Ładny cios; +50 do ran (zamiast losowego rzutu).

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

100	Rzuć dwa razy i zsumuj efekty.

Tabela 7—4 Krytyczne Trafienia Kłute

Szansa %	Opis
1	Przekłucie serca (śmierć, ew. rany x10 w przy specyficznych monstrach)
2	Przekłucie mózgu (rany x10, +ew. paraliż ciała w wypadku przeżycia)
3 – 5	Przekłucie krtani (rany x5, +ew. 1100 ran/ r)
6	Przekłucie płuca, rany x5 i w 50 % infekcja (śmierć po 1-10 dniach)
7 – 8	Uszkodzenie gardła (rany x5)
9	Przekłucie oczodołu (oka) rany x3, w 20 % infekcja (śmierć po 1-10 dniach)
10 – 11	Uszkodzenie brzucha (rany x3, +ew. 100 ran/ r przy poruszaniu się i 50 % na infekcję i śmierć w 1-10 dni)
12 – 13	Uszkodzenie rdzenia kręgowego (rany x3 i w 90 % paraliż ciała)
14 – 15	Uszkodzenie kręgosłupa (rany x3, +ew. 50 % szansy na paraliż)
16 – 30	Rany x3
31 – 35	Wykłucie oka(rany x1, +ew. 20 do TR, o 20 gorsza obrona)
35 – 40	Uszkodzenie ręki, rany x2, niedowład pow. 50 % Żyw., utrata pow. 200
41 – 45	Uszkodzenie nogi, rany x2, niedowład pow. 50 % Żyw., utrata pow. 200
46 – 47	Uszkodzenie płuc rany x2 i męczenie się 2x szybsze
48 – 49	Uszkodzenie brzucha (organu wewnętrznego np. wątroby) rany x2; 35 % na degenerację organu i śmierć po 2-20h.
50	Uszkodzenie głowy, rany x2; +ew. rzut na szok czy nie ogłuszony
51 – 80	Rany x2
81 – 90	Trafienie selektywne (140 nogi, 4180 ręce, 81100 głowa)
91 – 99	Ładny cios; +50 do ran (zamiast losowego rzutu).
100	Rzuć dwa razy i zsumuj efekty.

Tabela 7—5 Krytyczne Trafienia Obuchowe

Szansa %	Opis
1	Rozbicie czaszki (śmierć, ew. rany x10 w przypadku specyficznych monstrów)
2 – 3	Złamanie kręgosłupa (rany x10, +ew. paraliż ciała w wypadku przeżycia)
4 – 5	Pęknięcie czaszki rany x5, %owy rzut na½szoku lub wstrząs mózgu
6 – 7	Zmiażdżenie klatki piersiowej rany x3, +ew. 220 ran/ r podczas ruchu
8	Połamanie żeber (rany x3, +ew. 110 ran/ r przy ruszaniu się)
9 – 10	Zmiażdżenie barku (rany x3, +ew. utrata połowy SF)
11 – 12	Zmiażdżenie biodra (rany x3, +ew. utrata połowy SF, 90 % ZR i SZ)
13 – 14	Przetrącenie kręgosłupa (rany x3, +ew. 90 % na paraliż ciała)
15	Złamanie miednicy [ew. podstawy kręgosłupa] rany x2 i ew. w 10 % paraliż
16 – 30	Rany x3
31	Złamanie łuku brwiowego rany x1, %owy rzut ogłuszenie; w 10 % utrata oka
32 – 35	Zmiażdżenie ręki rany x2 niedowład pow. 50 % Żyw., utrata pow. 100
36 – 38	Zmiażdżenie nogi rany x2 niedowład pow. 50 % Żyw., utrata pow. 100
39	Zmiażdżenie płuc rany x2 +ew. zmęczenie 2x szybciej
40	Uszkodzenie np. wątroby, nerek rany x2; w 35 % degeneracja śmierć 220 godzin
41 – 42	Uszkodzenie głowy rany x2; %owy rzut na ogłusz.; w 25 % wstrząs mózgu
43 – 45	Wybicie zębów (110) rany x1 i minus 220 PR i 110 CH
46 – 47	Złamanie szczęki rany x1, +ew. utrata 50 % zdolności mówienia
48 – 50	Złamanie nosa rany x1 i minus 220 PR
51 – 80	Rany x2
81 – 90	Trafienie selektywne (140 nogi, 4180 ręce, 81100 głowa)
91 – 99	Ładny cios; +50 do ran (zamiast losowego rzutu).
100	Rzuć dwa razy i zsumuj efekty.

Uwaga: W przypadku trafienia selektywnego lub w część ciała poza tułowiem liczą się wyparowania tylko tej części, ponadto w każdym przypadku trafienia krytycznego o ilości wyparowań decyduje poniższa tabelka (rzut 1-100):

Tabela 7—6 Wyparowania Przy Trafieniu Krytycznym (Selektywnym)

Szansa %	Opis
01 – 10	Bez wyparowań
11 – 25	Chroni tylko 10% wyparowań
26 – 50	Chroni tylko 50% wyparowań
51 – 99	Chronią całe wyparowania

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

100	Chroni podwójna wartość wyparowań

Tabela 7—7 Trafienie Selektywne

Część ciała	Szansa trafienia *
Krocze	130
Oko	100
Ucho	90
Głowa	80
Nadgarstek	75
Łokieć	75
Kolano	75
Kostka	75
Dłoń, stopa	70
Udo, podudzie	70
Ramię, przedramię	60
Szyja	60
Ręka, noga	50
Biodra	30

(*) Taką ilość punktów należy odjąć od szansy trafienia

Tabela 7—8 Bronie Miotane na Odległość

Zasięg	Odległość [%]	Trafienie
Bardzo bliski	01 – 10	25
Bliski	11 – 35	10
Średni	36 – 65	0
Daleki	66 – 90	-5
Bardzo daleki	91 – 99	-10
Maksymalny	100	-25

Tabela 7—9 Obrażenia Broni Miotających

Typ i nazwa łuku	Rany *	Oznaczenie łuku
Łuki proste: wielki	1,5	Ł P W
Łuki proste: długi	1,3	Ł P D
Łuki proste: typowy	1,0	Ł P T
Łuki proste: krótki	0,8	Ł P K
Łuki refleksyjne: ciężki	1,4	Ł R C
Łuki refleksyjne: typowy	1,1	Ł R T
Łuki refleksyjne: lekki	0,9	Ł R L

(*) Rany – przez ten współczynnik należy pomnożyć rany zadawane przez łuk

Część 8 Walka

1. Sprawdzanie zaskoczenia. (punkt ten można pominąć, gdy nie ma podstaw do jego zastosowania albo w rundach, w których kontynuuje się walkę) W momencie rozpoczęcia walki może dojść do sytuacji, gdy postacie jednej ze stron (rzadziej obydwu) mogą być zdezorientowane nagłym przebiegiem wypadków. Na początku sprawdza się (jeżeli są ku temu podstawy) czy przeciwnik nie jest zaskoczony (o czym decyduje procentowy rzut na SZ akt.), inaczej pierwszy cios ofiara przyjmuje bez Zręczności (a więc liczy się tylko Obrona Zbroi zmniejszona o 30). W wypadku, gdy istota atakująca była ukryta (zasadzka, skutecznie ukryta w cieniu), niewidoczna (z powodu niewidzialności, mimikry itp.) lub atakowała znienacka (nagle wpadła do komnaty, zeskoczyła z drzewa, zaatakowała mimo rozejmu itp.), to łatwiej jej zaskoczyć (a więc aby nie być zaskoczonym należy wykonać procentowy rzut na połowę SZ akt.). Automatycznie za zaskoczoną uznaje się postać tylko wtedy, gdy śpi lub zdradza ją przyjaciel (i atakuje).

Uwaga: Zaskoczenie można też sprawdzać, gdy postać wpada w pułapkę. Na przykład istota wchodząca na zapadnię, bez zachowania jakichkolwiek środków ostrożności (o których został poinformowany MG) lub nie zdająca sobie z niej sprawy, jest zawsze automatycznie zaskoczona, natomiast gdy postępowała ostrożnie MG decyduje czy jest zaskoczona (np. może w takim wypadku kazać sprawdzić zaskoczenie procentowym rzutem na 1/ 10 część SZ akt.).

2. Ustalenie kolejności ataków (dla każdego runda trwa tyle, ile postać ma Szybkości). Patrz opis współczynnika: Szybkość. Jak wiadomo każda istota posiada współczynnik zwany Szybkością. Teoretycznie walkę rozpoczyna ten, kto ma największą Szybkość (w tym przypadku całkowitą, a nie aktualną). Kolejne ataki liczy się według wielkości tego współczynnika. Porządek ten jest jednak często modyfikowany przez rodzaj broni, którą posługuje się postać, czary i inne losowe sytuacje. Po pierwsze każda czynność w walce ma swoje opóźnienie. Dla ułatwienia liczone jest ono w segmentach (w skrócie

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

sg.), z których każdy informuje, że (jakby) zużywa 10 Szybkości postaci. Na przykład postać, która na początku rundy wyjmuje miecz z pochwy traci na to 1 segment, a więc traktuje się ją już jakby jej zostało już o 10 mniej Szybkości na wykonanie innych czynności (a więc mając 45 SZ zostaje jej 35 w tej rundzie na inne działanie). Oto przykłady opóźnień:

- krzyk - 1 sg.
- wypowiedzenie zdania (lub hasła-zaklęcia itp.) - 2 sg.
- wyjęcie broni z pochwy - 1 sg.
- wyjęcie czegoś zza pasa lub z kieszeni - 2 sg.
- wyjęcie czegoś z torby - 3 sg.
- wyjęcie czegoś z plecaka - (min.) 10 sg.
- zdjęcie broni z pleców (np. zawieszonej) - 2 sg.
- zadanie ciosu bronią trwa tyle, ile wynosi opóźnienie (w sg.) broni.
- rzucenie czaru trwa tyle, ile wynosi opóźnienie (np. w sg.) wynikające z czasu uaktywniania czaru.
- skrzesanie ognia (za pomocą hubki i krzesiwa) - (min.) 2sg.+ 1-10sg.
- rozpalenie pochodni lub latarni (przy pomocy rozpalonego już ognia) - 2-20 sg.
- przesunięcie się o metr podczas walki (!) - 2 sg.

Teraz, gdy już wiemy ile czasu zajęły opóźnienia ustalamy kolejność rzeczywistą atakowania. Jeżeli postaci przysługuje więcej niż 1 atak w rundzie, to poświęcając kolejne opóźnienie ma ona szanse go wykonać, o ile jej zmodyfikowana Szybkość nie będzie mniejsza od zera (itd.). Przykład: Ork (SZ 73) szablą (opóźnienie zadania ciosu równe jest 3 sg.) i goblin (SZ 60) maczetą (opóźnienie 2 sg.) atakują krasnoluda (SZ 55) z toporem (opóźnienie 4 sg.). Ponieważ jest to pierwsza runda ich walki, każdy więc dobywa broni, przez co ork i goblin tracą po 1 segmencie, a krasnolud 2 sg. (małe i średnie topory, aby mieć wolne ręce, nosi się u pasa). Kolejność atakowania w związku z tym jest następująca: pierwszy cios zadaje ork (oczywiście teraz sprawdza się czy Trafi), ponieważ jego atak kończy się przy Szybkości 33 (73 -10 i -30). Następny w kolejności jest goblin, który swój cios zadaje przy Szybkości 30 (60 -10 i -20). Ponieważ szabla ta i maczeta pozwalają standardowo na dwukrotne ich wykorzystanie do ataku w 1 rundzie, to w opisywanej rundzie następny cios zada goblin, tzn. przy Szybkości 10 (60 -10, -20 i -20), a następnie ork przy Szybkości 3 (73 -10, -30 i -30). W tej rundzie Krasnolud nie ma szansy atakować, gdyż jego łączne opóźnienie przekracza jego SZ (55 -20 i - 40). Ma on teraz prawo wyboru - albo będzie kontynuował atak (cios) w następnej r. albo go zaniecha i cios w następnej r. rozpocznie standardowo. W drugiej r. walki kolejność wygląda następująco (zakłada się, że krasnolud kontynuował atak). Jako pierwszy zadaje cios krasnolud, ponieważ jest to jego kontynuacja z poprzedniej r. i dzieje się to przy Szybkości 50 (55 -5 [bo tyle mu zabrakło SZ do oddania ciosu w poprzedniej r.]). Dalej jest ork przy Szybkości 43 (73 -30), a następnie goblin przy Szybkości 40 (60 -20) i przy Szybkości 20 (60 -20 i -20) jest jego drugi cios. Po tym przy Szybkości 13 (73 -30 i -30) jest drugi atak orka. W tej r. jeszcze uderza jako ostatni przy Szybkości 10 (55 -5 i -40) krasnolud, ponieważ topór, którym się posługuje też ma standardowo 2 ataki (w r.), dzięki temu, że poprzednią r. jakby przedłużył sobie o tę kolejną. Oczywiście nie jest już w stanie nic innego zrobić w tej r., ponieważ zrezygnował z innych czynności, aby kontynuować wcześniej zaczęty atak.

3 a) Sprawdzanie Trafienia (a więc czy trafiło się w przeciwnika) Gdy cios został zadany, sprawdza się czy udało się trafić przeciwnika. W tym celu wykonuje się tzw. procentowy rzut na Trafienie. Wartość poniżej której(lubktórą) trzeba wyrzucić przy rzucie 1-100 oblicza dzięki Rzeczywistej Szansie Trafienia i modyfikacjom wynikającym z okoliczności walki. Mimo, że obliczanie Rzeczywistej Szansy Trafienia jest opisane w poprzednim rozdziale, na wszelki wypadek przedstawimy go ponownie, gdyż jest to jedna z najważniejszych reguł tej gry. Na Trafienie składa się Biegłość w broni (lub sposobie walki) danej istoty i premia z SF i ZR (po 1/ 10 części tych współczynników). Na Obronę przeciwnika składa się obrona z jego ZR (w tym przypadku jeśli aktualna ZR jest większa od 50, to o tyle zwiększa się obronę lub obniża ją o tyle, o ile jest mniejsza od 30), zbroi (pancerza, skóry), tarczy i magii. W przypadku walki bezpośredniej (a więc nie na odległość) dolicza się też obronę wynikającą z posiadanej broni, łap itp. (np. sposobu walki). Dopiero gdy od naszego Trafienia (TR) w danej broni odejmiemy Obronę (OB) przeciwnika, uzyskamy wartość która jest naszą *RZECZYWISTĄ SZANSĄ TRAFIENIA*. Aby więc Trafić przeciwnika trzeba procentowym rzutem rzucić poniżej lub równo tej Szansy Trafienia. Z powodu różnych okoliczności Rzeczywista Szansa Trafienia może być różnie zmieniana. Oto przykłady najczęściej występujące:

- Jeżeli istota na początku r. była celem ataku więcej niż jednej postaci, to jej Obrona (m.in. z powodu dekoncentracji) jest mniejsza o 5 % na każdą postać atakującą ją powyżej jednej.
- Postać unieruchomiona, obezwładniona, zaskoczona, atakowana od tyłu itp. ma obronę liczoną tylko ze zbroi (ew. z magii ochronnej), a ZR była równa 0 (a więc z tego powodu przeciwnik ma o bonus+ 30 do Trafienia).
- Postać leżącą traktuje się jak powyżej, z tym, że jeśli używa do walki broni jednoręcznej lekkiej albo (!) tarczy, to można liczyć jej obronę do walki bezpośredniej.
- Każda postać walcząca w półmroku ma UM, TR i Obronę zmniejszoną o 10 %, ale jeżeli ma aktualnie działającą infrawizję lub zdolność Widzenia w półmroku (itp.), to walczy bez tych ograniczeń.
- Postać walcząca tylko na węch (jeśli ma doskonały), albo na słuch (a więc nie posługująca się wzrokiem) ma tylko połowę swych możliwości Trafienia.
- Jeżeli postać przeciwnika jest dwukrotnie mniejsza, to w wypadku atakowania jej na odległość (np. strzelając z łuku) ma on o bonus 25 % zwiększoną obronę. W wypadku 3-krotnie mniejszego przeciwnika obrona jego z powodu wielkości wynosi bonus 50 %, przy 4-krotnym wynosi 75 %, przy 5-krotnym 100 %, itd. (po 25[%]).
- Posiadanie przewagi wysokości (koń, mur, dach) daje bonus +10 % do Trafienia.
- Bardzo dużo zdolności żołnierskich i rycerskich modyfikuje aktualną Obronę i/ lub Trafienie.
- Wiele magicznych broni modyfikuje aktualną Obronę i/ lub Trafienie.
- Istnieje dużo czarów (szczególnie klerycznych) modyfikujących aktualną Obronę i/ lub Trafienie.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

- W momencie rzucania czarów nie korzysta się z broni (czarodzieje nie mogą też korzystać z tarcz).
- Postać śpiącą, nieprzytomną (itp.) można automatycznie trafić poświęcając 10 segmentów czasu na dokładne przycelowanie. Najczęściej będzie to odpowiedni cios krytyczny, taki jak poderżnięcie gardła, czy cios prosto w serce (patrz Tabela ciosów krytycznych).

3 b) Obliczanie ilości zadanych ran w przypadku udanego Trafienia. Ilość zadawanych ran zależy od wykorzystania skuteczności broni (a więc w ilu procentach wykorzystuje się jej skuteczność standardową). Tę wartość zależną od broni którą się posługuje, powinno się wypisać (dokładne obliczenia podane są w poprzednim rozdziale) i dodać do niej premię z SF (1/4 jej część) oraz wykonać rzut 1-100 i na każdy jeden powyżej 50 dodać 1 ranę, a w przypadku wyrzucenia mniej niż 51 odejmuje się 1 ranę na każdy 1 punkt poniżej tej wartości.
Uwaga: Ten dodatkowy rzut losowy zapisujemy z reguły jako +/- 1-50. Istnieją jednak sytuacje gdy rzut ten jest zmniejszany lub zwiększany. W wypadku, gdy używana broń normalnie (a więc dla biegłości w niej równej 100) zadaje mniej ran niż 30, to rzut ten traktujemy jako +/- 1-25 (tzn. wykonujemy rzut 1-100 i na każde 2 punkty powyżej 50 doliczamy jedną ranę, a na każde 2 punkty poniżej 51 odliczamy jedną ranę). Jeżeli używana broń normalnie zadaje powyżej 200 ran (np. głaz), to rzut ten traktujemy jako +/- 2-100 (a więc po rzuceniu 1-100 na każdy 1 punkt powyżej 50 doliczamy 2 rany, a poniżej 51 odliczamy 2 rany). Istnieją okoliczności (jak różne odmiany ataków, czarów, czy krytyczne), które mogą w najprzeróżniejszy sposób modyfikować zadawane rany, jednak było to już opisane w poszczególnych rozdziałach. Niżej podane są przykłady nie opisane wcześniej:

- rany zadawane w wodzie traktuje się, jakby miały połowę swej skuteczności (nie dotyczy istot typowo wodnych)
- od upadku odnosi się średnio 1-100 ran na każde 2 metry powyżej 2 metrów. W wypadku miękkiego podłoża ilość ran jest dzielona na pół lub zmniejszana jeszcze bardziej.
- podczas wyważania z całych sił barkiem drzwi postać otrzymuje średnio 1-50 (lub więcej) ran zmniejszone o wyparowania obuchowe zbroi.
- większość (decyduje MG) fizycznych ran obuchowych, które nie spowodowały śmierci, trwałych okaleczeń lub zejścia do agonii (itp.) po okresie 10-1000 minut są jednorazowo redukowane do połowy ich wartości.

4 a) Standartowe poruszanie się podczas walki. Podczas rundy walki postać jest w stanie poruszać się bardzo powoli, co jest uzasadnione korzystaniem np. z własnej ZR, szermierki, itp. Przyjmuje się, że postać wykorzystująca w danej chwili broń, czary, czy różne zdolności (itp.) nie może się w praktyce poruszać. W jednej rundzie wolno jej teoretycznie przebyć tylko 1 metr na każde 20 SZ akt. (2 sg [jeżeli postać posiada ograniczenia, to liczby te są odpowiednio mnożone np. ograniczenie ½ SZ informuje, że na przejście 1 metra potrzebne będzie 40SZ, a więc 4 sg]). Zużyta na ruch SZ (sg) zostaje w tym celu odjęta od całej SZ posiadanej przez postać w danej rundzie w tej rundzie. MG musi tego bardzo przestrzegać, gdyż przemieszczanie się w rundzie może zaabsorbować SZ (sg) przeznaczone do uderzania (opóźnienia zadawanych ciosów). Podsumowując: suma SZ zużytej na poruszanie się i SZ zużytej na opóźnienie broni (ew. czarów [licząc wraz z odpoczynkiem po nich], czy różnych czynności) nie może przekroczyć SZ całkowitej, jaką dysponuje postać w danej rundzie. Podczas rundy wolnej (a więc w takiej, w której nic innego prawie się nie robi (oczywiście nie dotyczy mówienia, śpiewu, grania, itp.) postać może:

- iść powoli - pokonuje wtedy odległość równą 1/ 10 jego SZ akt. liczoną w metrach i męcząc się traci się 1 Wytrzymałości na minutę
- posuwać się truchtem - pokonuje wtedy odległość równą 2/ 10 jego SZ akt. liczoną w metrach i męcząc się traci się 1 Wytrzymałości na rundę.
- biec - pokonuje wtedy odległość równą ½ jego SZ akt. liczoną w metrach i męcząc się traci się 5 Wytrzymałości na rundę.
- biec sprintem - pokonuje wtedy odległość równą jego SZ akt. liczoną w metrach i męcząc się traci się 25 Wytrzymałości na rundę.

Uwaga: Każda postać poruszająca się z SZ powyżej 50 metrów na rundę ma zwiększoną obronę o bonus 1 % na każdy 1 metr Szybkości powyżej 50.

4 b) Wycofywanie się podczas walki (ucieczka) Często istnieją okoliczności, w których dana istota pragnie wycofać się z walki. Postać wycofująca się z walki jeżeli posiada wyższą od przeciwnika SZ aktualną, to często jest w stanie uczynić to walcząc nadal bronią. Najczęstszym jednak sposobem jest ucieczka bez zadawania ciosów (a więc i bez obrony z broni), jednak tym sposobem naraża się, na to że przeciwnik zdąży raz uderzyć nim odejdzie się na odpowiednią odległość, oczywiście z wyjątkiem sytuacji, gdy przeciwnik jest bardzo wolny lub jego broń ma zbyt duże opóźnienie. W takich sytuacjach przeciwnik jeśli nie zdążył wykonać ataku, ma często szansę cisnąć w uciekającego bronią (o ile się do tego ona nadaje). Jeżeli przeciwnik będzie tym zaskoczony (procentowy rzut na połowę SZ akt.), to można trafiać go w plecy (co jest łatwiejsze, gdyż z reguły nie liczy się obrony np. ze ZR, tarczy, itp.)

4 c) Walka i bieg. W sytuacjach, gdy postacie biegną w jednym kierunku często mogą nadal walczyć. W takich okolicznościach jednak rozpatruje się je, jakby każda z tych postaci miała tylko połowę szansy na Trafienie.

4 d) Doskok i odskok. Jeżeli walczące postacie posiadają bardzo dużą różnicę w SZ, to często zdarza się, że szybsza z nich ma szansę w jednej rundzie (wykorzystując po 20 SZ na każdy pokonany metr) dojść do przeciwnika, zadać ciosy (odlicza się oczywiście ich opóźnienie) i odejść (znowu odlicza się po 20 SZ za każdy pokonany metr). Jeżeli (!!) po wykonaniu tych czynności postać znajduje się poza zasięgiem (!) broni przeciwnika i nie zdążył jeszcze on (z powodu np. opóźnienia) ukończyć ciosu, to oznacza to, że udało się jej go uniknąć. W ten sposób walczą często różne zwierzęta (np. węże, wilki, koty), ale często i nadmiernie szybkie martwiaki (np. strzygi).
Uwaga: Niektóre inteligentne istoty są w stanie (tracąc np. atak i przymierzając się) tak odmierzyć swój cios, że są go w stanie zakończyć, gdy przeciwnik jeszcze nie opuścił zasięgu jego broni.

5. Obszar walki i inne uwagi (Pogoda, a walka). Każda postać do walki potrzebuje określonego obszaru. Najmniejszym obszarem do swobodnej walki, czy rzucenia czaru jest tzw. pole. Polem nazywamy tu obszar 4 metrów kwadratowych (np. 2 me-

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

try na 2 metry). Postać będąca zwierzęciem, małym monstrem, czy pochodząca z kasty żołnierskiej może wykorzystywać do swych potrzeb obszar najwyżej dwukrotnie mniejszy. Jeżeli minimalna przestrzeń do walki (a więc pole lub ew. jego połowa) zostanie zmniejszona, to postać taka z powodu m.in. tłoku jest ograniczana w swoich zdolnościach. Przykład: Jeżeli rycerz znajdzie się w korytarzu szerokim na 1 metr, to wszelkie jego możliwości TR i Obrony są redukowane do połowy. Jeżeli jakaś postać czarująca znajdzie się w takim samym korytarzu, to jej UM są również zmniejszane do połowy. Identyczne ograniczenia MG może nakazać, jeżeli postacie znajdą się np. w tłoku, po kolana w wodzie, w wysokiej trawie. Takie ograniczenia można również przyjąć, gdy podczas walki postać stara się być np. ostrożna ze stąpaniem z powodu śliskiej nawierzchni. Niekiedy też sama pogoda (np. deszcz, zamieć, wichura) jest w stanie bardzo utrudnić życie. Z tego też powodu na zakończenie rozdziału uproszczona Tabelka wyznaczania pogody:

Tabela 8—1 Losowanie Pogody

Szansa %	Opis
01 – 05	Silny upał lub mróz (zależnie od pory roku) – o ½ zmniejsza UM, Trafienie i ew. Obronę istotom nieprzystosowanym.
06 – 25	Piękna pogoda bezwietrzna
26 – 50	Piękna wietrzna pogoda
51 – 65	Lekko deszczowa pogoda
66 – 80	Wietrzna i deszczowa pogoda
81 – 90	Silnie deszczowa (burzowa) pogoda (o ¼ zmniejsza UM)
91 – 95	Silnie wietrzna pogoda (o ¼ zmniejsza celność strzelania, itp.)
96 – 99	Silnie wietrzna i silnie deszczowa (burzowa) pogoda (o ¼ zmniejsza UM i celność strzelania, itp.)
100	Specjalne (zależnie od MG)

Uwaga: Dla ułatwienia MG może ustalać jedną pogodę dla np. 1-10 dni.

Rozdział Czternasty

Część 1 Używane Bronie

Ze względu na używane bronie Orchię można uznać za świat średniowieczny, z wieloma elementami charakterystycznymi tylko dla niej (półtalerze, tarsary, szlapary). Świat ten cechuje całkowity brak wiedzy materiałach wybuchowych (w tym i o prochu), zatem wprowadzanie takich elementów jest całkowicie niedopuszczalne. Wyrobem broni (w cywilizowanych stronach Orchii) zajmuje się głównie arystokracja (najczęściej ta zubożała), posiadana broń jest więc rzadka i bardzo droga. Prawo ustanawiane przez *KATANA* i jego rodzinę jednoznacznie stwierdza, że broń może nosić każdy. Jednakże prowadzony na większą skalę wyrób przez osoby niższego stanu jest karane surowo (tzn. śmiercią).

Każda broń posiada określone parametry, które informują o jej możliwościach. W niektórych wypadkach spotyka się odrobinę zmienione parametry, jednakże dotyczy to przeważnie broni magicznych itp.

Przydatne dla gracza parametry to: nazwa, cena, waga, minimalna SF użycia, opóźnienie, działanie, atak bliski, atak daleki, wytrzymałość, współczynnik uszkodzeń, ilość ataków w 1 rundzie, obrona, uwagi i cechy specjalne. Wszystkie te parametry odnoszą się (szczególnie skuteczność ranienia i obrony) do postaci, która posiada 100 % biegłość w danej broni (ew. przybliżoną, tzn. +/- 25 %), ponadto dla ułatwienia posługiwania się nimi ułożone są w pewnych grupach.

Część 2 Opis Parametrów Charakteryzujących Broń

1. **Nazwa** (**N**.) - najczęściej podaje się najpierw nazwę zwyczajową, a potem specjalistyczną.
2. **Cechy specjalne** (podawane w nawiasie za nazwą broni) - są to takie informacje jak:

A W jaki sposób używana jest standardowo dana broń:

- dwuręczna (**DW**), tzn. broń do użycia której zawsze potrzeba dwóch całkowicie wolnych rąk;
- półtoraręczna (**PT**), tzn. broń do użycia której potrzeba dwóch całkowicie wolnych dwóch rąk, jednakże odpowiednio wyszkolona postać (oburęczność w tej broni) pozwala traktować tę broń jak jednoręczną (choć nadal zachowuje inne cechy półtoraręcznej);
- jednoręczna (**J**), tzn. broni używa się jedną ręką, a więc w drugiej można trzymać np. tarczę;
- jednoręczna lekka (**JL**), tzn. broń ta traktowana jest jak broń jednoręczna, ale posługując się nią można trzymać w ręku jeszcze coś małego (np. monetę), ponadto ze względu na jej rozmiary niekiedy można posługiwać się taką bronią będąc w nienaturalnie uciążliwych warunkach np. w uścisku, będąc trzymanym przez pysk itp.;

B Bonus kiedy można posługiwać się taką bronią:

- jeżeli jest symbol **Ko.**, to broń może być używana wyłącznie konno (w rzadkich sytuacjach także z rydwanów, z grzbietów oswojonych smoków itp.);
- jeżeli jest symbol **Pi.**, to broń może być używana tylko przez postacie piesze (w rzadkich wypadkach, jeśli dopuści MG, także z rydwanów i podobnych wozów);
- jeżeli brak tych symboli, to broń może być używana zarówno konno, jak i pieszo;

C Na jaki zasięg działa dana broń:

broń biała:

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

- 0 - broń taka może służyć tylko do walki z przeciwnikiem stojącym na polu obok;
- 1 - broń może służyć tylko do walki z przeciwnikiem stojącym na polu obok, jednakże można próbować utrzymać na odległość kogoś, kto posiada broń krótszą (0);
- 2 - broni tej można używać do walki z kimś oddalonym o dwa pola (jakieś pole oddziela pola na których stoją przeciwnicy), ponadto można próbować utrzymywać na odległość postacie, które używają krótszej broni (0 lub 1);
- 3 - broni tej można używać do walki z kimś oddalonym o trzy pola (dwa puste pola, które dzielą przeciwników), ponadto można próbować powstrzymywać na odległość postacie, które posiadają krótszą broń (0, 1, 2);
  Uwaga: Jeśli w opisie broni brak jakiejś liczby, oznacza to, że na taką odległość (np. zbyt bliską) daną bronią nie można walczyć.

broń rzucana (miotana) zaznaczona dodatkowo symbolem - **mi**. - zasięg takich broni trudno scharakteryzować, jednakże przyjmuje się, że skutecznie mogą one razić na odległość równą 1/ 10 SF liczonej w metrach (tylko w przypadku oszczepów i dzid jest on dwukrotnie większy), w zasadzie dorzucić można dwukrotnie dalej, ale szansa trafienia powyżej tej odległości jest zupełnie przypadkowa, tzn. trafia się tylko na 5 % i w wypadku rażenia jej efekt raniący jest dwu do dziesięciokrotnie mniejszy (ustala MG);

broń strzelająca (np. łuki) zaznaczona dodatkowo symbolem - **st**.- przyjmuje się, że zasięg takich broni jest równy liczonej w metrach minimalnej SF, której należy użyć do napięcia broni, przy czym w przypadku kusz jest on dwukrotnie większy;

D Niekiedy, jeżeli wyrób broni jest bardzo czasochłonny podaje się **średni czas jej wykonania.** Nie zaznaczoną w ten sposób broń wyrabia się 1-10 dni (z ew. modyfikacjami), natomiast tzw. rzadkich broni, czyli takich których tajemnica wyrobu zanikła, w ogóle nie sposób otrzymać (chociaż specjalista zbrojmistrz jest w stanie je skopiować);

3. **Cena broni** - liczone w sztukach złota, ponadto niektórzy kupcy skupują (najczęściej za 1/ 10 lub połowę ceny) nieuszkodzoną broń, by po krótkim "remoncie" nią handlować.
   Uwaga: 1: Jeżeli cena broni znajduje się w nawiasie, to broń taką można nabyć tylko w stolicy (tzn. w Ostrogarze lub, jeśli chodzi o broń narodową danej rasy, w stolicy owej rasy) i to na zamówienie (najszybciej realizowane są te od arystokracji).
   Uwaga: 2: Jeżeli cena broni znajduje się w podwójnym nawiasie, w ogóle nie można jej kupić i nikt nie zna już sposobu jej wykonania. Wyjątek MG może uczynić tylko dla postaci pochodzącej z elity władzy, która zleci sprowadzenie komuś takiej broni i zapłaci podwójną cenę (druga część za sprowadzenie), chociaż znalezienie jej i sprowadzenie może potrwać nawet kilka lat.
4. **Waga broni** - liczona jest w punktach SF!!!
   Uwaga: Jest to wartość przybliżona, przy czym jest już w nią wliczona Waga: pochwy (waży od 1-10 SF) itp. Broń tnąca bez pochwy, ew. podobnego futerału w zetknięciu z wilgocią ma szansę (%-owy rzut na wytrzymałość), że ulegnie stępieniu (połowi to jej skuteczność raniącą).
5. **Minimalna SF użycia** (oznaczana **Min. SF**) - określa jaką SF należy posiadać by móc użyć danej broni. Jeżeli postać ma SF mniejszą od wymaganej, to nie może takiej broni użyć do walki (ani się w niej szkolić). Istnieje też opcja, że postać słaba lub (aktualnie) przeciążona, która nie dysponuje wystarczającą SF równą wartości minimalnej SF użycia broni, jest za słaba, by móc używać tej broni.
6. **Opóźnienie użycia broni** (**Opóźnienie**) - liczone jest w segmentach czasowych oznaczonych skrótem sg. i określa czas wykonania skutecznego ataku (patrz też ilość ataków na rundę).
   Uwaga: Najczęściej opóźnienie liczy się w segmentach (1 segment odpowiada odjęciu 10 punktów SZ przy sprawdzaniu kto w którym momencie uderza itd.).
7. **Skuteczność ataku broni bliska** (**Skuteczność Bliska**) - podaje ile ran (bez dodatku z SF czy magii) broń taka zadaje w rękach postaci, o biegłości 100 % (ew. +/- 25 %). Posiadana biegłość oczywiście modyfikuje tę wartość, przy czym jest to szerzej omówione przy opisie biegłości. Broń może być przystosowana do zadawania ran kłutych (kł.), tnących (tn.) lub obuchowych (ob.). Najczęściej atakuje się silniej raniącym sposobem, dlatego też jeżeli zmienia się sposób atakowania, należy to zadeklarować MG (ew. MG mistrzowi wiedzy).
8. **Skuteczność ataku broni daleka** (**Skuteczność Daleka**) - podaje ile ran broń taka zadaje na odległość po rzuceniu, dźgnięciu czy wystrzeleniu pocisku (bez dodatku z SF) przez postać, o biegłości równej 100 % (ew. +/- 25 %). Broń może być przystosowana do zadawania ran kłutych (kł.), tnących (tn.) lub obuchowych (ob.).
9. **Skuteczność uszkodzeń zbroi** (współczynnik uszkodzeń oznaczony symbolem **Uszkodzenia**) - współczynnik ten (traktuje się go jako mnożnik) określa w pewnym sensie ilość uszkodzeń jaką zadaje dana broń podczas ataku. Ponieważ dokładna ilość uszkodzeń, które się zadaje zależy od siły ataku i równy jest (zaokrąglając w górę) 1/ 100 siły uderzenia taką bronią (np. przy sile ataku, tzn. skuteczności ranienia 165 wynosi 2), po czym mnożony jest przez ten współczynnik. Podsumowując: ilość uszkodzeń, które odnosi zbroja zależy od całkowitej siły raniącej ataku (1/ 100 ran, które maksymalnie można zadać) i od współczynnika uszkodzeń broni (ponieważ ta wartość jest przez niego mnożona).
10. **Wytrzymałość broni** (**Wytrzymałość**) - podawana jest w % i decyduje ile uszkodzeń jest w stanie przyjąć na siebie broń zanim zostanie zniszczona. W niektórych wypadkach (np. po eksplozji, kuli ognia) %-owy rzut na aktualną wytrzymałość broni decyduje czy broń nadaje się do dalszego użytku.
    Uwaga: Bronie wykonane z adamandytu, ew. magiczne mają dwukrotnie większą wytrzymałość, a wykonane z mitrylu aż dziesięciokrotnie większą.
11. **Obrona broni** - pokazuje jaki % bonus do obrony przed ciosami w walce wręcz daje dany oręż, jeżeli biegłość w tej broni wynosi 100 % (ew. +/- 25 %).
    Uwaga: Wszelkie modyfikacje tej obrony w zależności od biegłości są identyczne jak w przypadku skuteczności raniącej broni. Obrona ta nie chroni przed atakami z daleka.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

12. **Ilość ataków w ciągu 1 rundy** (**Atak /r.**) - informuje ile ataków grożących zranieniem może wykonać postać w jednej fazie walki umownie nazywanej rundą (r.). Ataki te można wykonać jeden po drugim, ale dopóki ich opóźnienia będą mogły zmieścić się w tej rundzie.
Uwaga: Bywają sytuacje, gdy postać nie mieści się ze wszystkimi atakami przysługującymi jej w rundzie z powodu zbyt dużego opóźnienia broni. Tak więc jeśli postać ma potencjalną możliwość użycia tej broni, ale kolejne jej opóźnienie przekroczy czas trwania r. (zależny od SZ postaci), przenosi się nie mieszczące się ataki na początek następnej rundy (ale wtedy nie można wykonać ataków przysługujących w następnej r.) albo rezygnuje z nich (tzn. z tych, których jeszcze nie wykorzystała). Nie mieszczące się w rundzie ataki można też wykorzystać do dołączenia do ataków wykorzystujących zdolności, które absorbują jeden atak lub spowalniają ilość możliwych do wykonania w danej rundzie.
13. ***Uwagi*** (**uw.**):

A Dodatkowe właściwości broni:

- **droż.** (drożna) - możliwość przerabiania tej broni na broń drożną (posiadającą rowki na truciznę);
- **odpr.** (odpryskowa) - możliwość przerabiania na broń odpryskową (przy wyjmowaniu broni z ciała odłamuje się mała drzazga zostając jako odłamek i w wypadku ruchu zadaje 1 ranę /r.);
- **wtór.** (wtórna) - możliwość przerobienia na broń wtórną (broń posiada długi haczykowaty zadzior przy grocie, który uniemożliwia wyjęcie z rany, a wyszarpnięty zadaje dodatkowo połowę normalnej skuteczności tej broni);
- **szar.** (szarża) - broń taką można użyć do szarży i w przypadku trafienia zadać nią dwukrotnie większą liczbę ran.
Uwaga: W wypadku trafienia należy sprawdzić (%-owy rzut na wytrzymałość) czy dana broń nie ulegnie przy tym zniszczeniu (złamaniu);
- **a-szar.** (antyszarża) - broń taka wbita drugim końcem (nie ostrzem !) w ziemię ustawiona przeciwko szarżującemu zadaje (jeśli trafi) podwójną ilość ran. Równie skutecznie można ją stosować przeciwko odmianom szarży - obalanie, tratowanie, taranowanie itp.
Uwaga: W wypadku trafienia należy sprawdzić (%-owy rzut na wytrzymałość) czy dana broń nie ulegnie przy tym zniszczeniu (złamaniu).

B Funkcje, które mogą posługiwać się danym orężem.
Uwaga: Jeżeli postać może używać broni dopiero po spełnieniu określonych warunków (np. kapłan musi być kapłanem Boga wojny), jest ona zaznaczona nawiasem. Gdy chodzi o całą kastę podobnych funkcji (np. kastę rycerska), to aby nie pisać po kolei pozostałych funkcji pierwszą z nich podkreśla się.

C W przypadku sposobów walki wręcz opisywane jest ich **działanie i właściwości specjalne, ew. ograniczenia.**

D **Minimalny wzrost postaci, która może się posługiwać daną bronią** (np. ze względu na zachowanie równowagi). Jeśli nie spełnia się tego warunku nie można się posługiwać daną bronią.

UWAGA: Procentowe zestawienia po danej klasie broni (poprzedzone symbolem "*") ilustrują prawdopodobieństwo wylosowania ze skarbów danego rodzaju broni.

Tabela 2—1 Charakterystyki Broni

Punkt 1 BICZE

Uwagi : Używanie możliwe przez: Wojownika, Zabójcę, (Kleryka), a nr 2 także przez Magów i Czarnego Rycerza, Obrona z tarczy przed uderzeniem bicza jest tylko połowiczna, ponadto TR na 1/ 10 TR pozwala obwiązać koniec wokół czegoś, co pozwala wytrącić broń, podciąć (wymagany %-owy rzut na ZR akt. ofiary), podać mały przedmiot itp.
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1-29%), 2(30-100%)
1. Nazwa : Bicz typowy długi
(PT; 2, 3, 4; 1 tydzień); cena 3; Waga: 5; Min. SF: 60; Opóźnienie: 6; Skuteczność Bliska tn. 30, ew. spec.; Uszkodzenia x 0,5; Wytrzymałość 3; Obrona broni -14; Atak /r. 1;
2. Nazwa : Bat typowy-Bicz średni typowy
(J; 1, 2; 1 dzień); cena 1; Waga: 2; Min. SF: 40; Opóźnienie: 4; Skuteczność Bliska tn. 20, ew. spec.; Uszkodzenia x 0.5; Wytrzymałość 1; Obrona broni -16; Atak /r. 2;

Punkt 2 CEPY

Uwagi : Do używania broni nr 1 i 2 postać musi mieć około 130 cm wzrostu. Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Zabójcę, (Kleryka), Obrona z tarczy przed uderzeniem cepa jest tylko połowiczna.
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1-8%), 2(9-20%), 3(21-30%), 4(31-40%), 5(41-50%), 6(51-80%), 7(81-100%)
1. Nazwa : Cep ciężki metalowy
(DW; Pi.; 1, 2; 1 miesiąc); (cena 5); Waga: 50; Min. SF: 100; Opóźnienie: 6; Skuteczność Bliska ob. 160; Uszkodzenia x 2; Wytrzymałość 75; Obrona broni -18; Atak /r. 1;
2. Nazwa : Cep ciężki drewniany
(DW; Pi.; 1, 2; 1 miesiąc); cena 2; Waga: 30; Min. SF: 60; Opóźnienie: 4; Skuteczność Bliska ob. 140; Uszkodzenia x 1; Wytrzymałość 45; Obrona broni -20; Atak /r. 1;
3. Nazwa : Cep typowy bojowy
(PT; 1, 2; 1 miesiąc); cena 3; Waga: 25; Min. SF: 50; Opóźnienie: 4; Skuteczność Bliska ob. 110; Uszkodzenia x 1; Wytrzymałość 38; Obrona broni -18; Atak /r. 2;
4. Nazwa : Cep krótki

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

(J; 0; 1 miesiąc); (cena 2); Waga: 18; Min. SF: 40; Opóźnienie: 3; Skuteczność Bliska ob. 70; Uszkodzenia x 1; Wytrzymałość 27; Obrona broni -17; Atak /r. 3;
5. Nazwa : Arcykorbacz - Korbacz ciężki
(DW; Pi., 1; 1 miesiąc); (cena 10); Waga: 80; Min. SF: 160; Opóźnienie: 9; Skuteczność Bliska ob. 180; Uszkodzenia x 2; Wytrzymałość 120; Obrona broni -17; Atak /r. 1;
6. Nazwa : Gwiazda zaranna - Morning Star - Korbacz typowy
(J; 1; 2 tygodnie); cena 2; Waga: 18; Min. SF: 40; Opóźnienie: 3; Skuteczność Bliska ob. 120; Uszkodzenia x 1; Wytrzymałość 27; Obrona broni -16; Atak /r. 1;
7. Nazwa : Korbacz potrójnie łączony - Korbacz trzykulkowy
(J; 1; 1 miesiąc); (cena 8); Waga: 35; Min. SF: 110; Opóźnienie: 6; Skuteczność Bliska ob. 140; Uszkodzenia x 3; Wytrzymałość 27; Obrona broni -17; Atak /r. 1;

Punkt 3 DZIDY

Uwagi : Walcząc dzidą jak bronią dwuręczną (a więc trzyma się ją 2 rękoma) wykorzystuje się podwójnie jej obronę. Używanie możliwe przez: Wojownika, Zabójcę, (Kleryka),
1. Nazwa : Dzida typowa
(J; 1, 2; mi.; 1 tydzień); cena 2; Waga: 8; Min. SF: 30; Opóźnienie: 2; Skuteczność Bliska kł. 110; Skuteczność Daleka 100; Uszkodzenia x 1; Wytrzymałość 10; Obrona broni -21; Atak /r. 2;

Punkt 4 GŁAZY I KAMIENIE

Uwagi : Używanie możliwe przez: Wojownika, Łowcę, Barbarzyńcę, Zabójcę, (Kleryka), a nr 5 także przez Magów
1. Nazwa : Głaz duży //broń narodowa cyklopów//
(DW; Pi.; 1; mi.; -); cena 0; Waga: 800; Min. SF: 1000; Opóźnienie: 15; Skuteczność Bliska ob. 600; Skuteczność Daleka 500; Uszkodzenia x 3; Wytrzymałość 1600; Obrona broni -13; 1 Atak/ 2r.; trafienie działa obszarowo na całe pole, a więc ew. i na konia;
2. Nazwa : Głaz typowy //broń narodowa gigantów//
(DW; Pi.; 0; mi.; -); cena 0; Waga: 320; Min. SF: 400; Opóźnienie: 8; Skuteczność Bliska ob. 400; Skuteczność Daleka 300; Uszkodzenia x 2; Wytrzymałość 640; Obrona broni -12; Atak /r. 1; trafienie działa obszarowo na metr kwadratowy, a więc ew. i na konia;
3. Nazwa : Głaz mały-kamień wielki //broń narodowa olbrzymów//
(DW; 0; mi.; -); cena 0; Waga: 240; Min. SF: 300; Opóźnienie: 6; Skuteczność Bliska ob. 200; Skuteczność Daleka 150; Uszkodzenia x 2; Wytrzymałość 320; Obrona broni -6; Atak /r. 1;
4. Nazwa : Duży kamień //broń narodowa półolbrzymów//
(PT; 0; mi.; -); cena 0; Waga: 100; Min. SF: 120; Opóźnienie: 4; Skuteczność Bliska ob. 130; Skuteczność Daleka 100; Uszkodzenia x 1; Wytrzymałość 200; Obrona broni -3; Atak /r. 1;
5. Nazwa : Mały kamień //broń narodowa hobbitów//
(JL; 0; mi.; -); cena 0; Waga: 1; Min. SF: 20; Opóźnienie: 1; Skuteczność Bliska ob. 40; Skuteczność Daleka 30; Uszkodzenia x 0,5; Wytrzymałość 2; Obrona broni 0; Atak /r. 4;

Punkt 5 GWIAZDKI

Uwagi : Używanie możliwe przez: Wojownika, Zabójcę, (K.), M
1. Nazwa : Gwiazdka płaska
(JL; 0; mi.; 2 tygodnie); (cena 1); Waga: 0,5; Min. SF: 20; Opóźnienie: 1; Skuteczność Bliska tn. 40; Skuteczność Daleka 50; Uszkodzenia x 1; Wytrzymałość 5; Obrona broni -1; Atak /r. 4;

Punkt 6 HALABARDY

Uwagi : Do używania broni nr 1 postać musi mieć około 150 cm wzrostu, a do broni nr 2 min. 130 cm. Używanie możliwe przez: W. i G.
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1-20%), 2(21-75%), 3(76-10%)
1. Nazwa : Halabarda ciężka szeroka
(DW; Pi.; 1, 2; 2 miesiące); (cena 9); Waga: 50; Min. SF: 100; Opóźnienie: 8; Skuteczność Bliska kł. 130, tn. 170; Uszkodzenia x 2; Wytrzymałość 55; Obrona broni -22; Atak /r. 1;
2. Nazwa : Halabarda typowa
(PT; Pi.; 1, 2; 1,5 miesiąca); cena 7; Waga: 30; Min. SF: 60; Opóźnienie: 6; Skuteczność Bliska kł. 120, tn. 140; Uszkodzenia x 2; Wytrzymałość 33; Obrona broni -27; Atak /r. 1;
3. Nazwa : Halabarda krótka
(PT; 1; 1,5 miesiąca); (cena 6); Waga: 24; Min. SF: 50; Opóźnienie: 5; Skuteczność Bliska kł. 110, tn. 150; Uszkodzenia x 2; Wytrzymałość 32; Obrona broni -16; Atak /r. 1;

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Punkt 7 HARPUNY

Uwagi : Do używania broni nr 1 postać musi mieć około 150 cm wzrostu. Używanie możliwe przez: Wojownika, (Kleryka), Broń ta sama z siebie działa jak broń wtórna.
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1-32%), 2(33-100%)
1. Nazwa : Harpun ciężki
(DW; 1, 2; mi.; 1 miesiąc); (cena 10); Waga: 40; Min. SF: 120; Opóźnienie: 5; Skuteczność Bliska kł. 150; Skuteczność Daleka 130; Uszkodzenia x 2; Wytrzymałość 44;
Obrona broni -20; Atak /r. 1;
2. Nazwa : Harpun typowy
(PT; 1; mi.; 3tygodnie); (cena 8); Waga: 28; Min. SF: 90; Opóźnienie: 4; Skuteczność Bliska kł. 120; Skuteczność Daleka 110; Uszkodzenia x 2; Wytrzymałość 31; Obrona broni -20; Atak /r. 1;

Punkt 8 KOPIE

Uwagi : Szar., wtór., odpr. Do używania broni nr 1 i 2 postać musi mieć około 150 cm wzrostu. Używanie możliwe przez: Wojownika, G., R.
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1-55%), 2(56-100%)
1. Nazwa : Kopia ciężka - metalowana
(J; Ko.; 2, 3; 1 miesiąc); (cena 10); Waga: 50; Min. SF: 90; Opóźnienie: 5; Skuteczność Bliska kł. 150; Uszkodzenia x 2; Wytrzymałość 55; Obrona broni 0; Atak /r. 1;
2. Nazwa : Kopia typowa - drewniana
(J; Ko.; 2, 3; 2 tygodnie); cena 8; Waga: 30; Min. SF: 60; Opóźnienie: 5; Skuteczność Bliska kł. 140; Uszkodzenia x 2; Wytrzymałość 33; Obrona broni 0; Atak /r. 1;

Punkt 9 LANCE

Uwagi : Szar., wtór. Do używania broni nr 1 i 2 postać musi mieć około 150 cm wzrostu. Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, (Kleryka).
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1-33%), 2(34-65%), 3(66-100%)
1. Nazwa : Lanca ciężka
(J; Ko.; 2, 3; 2 tygodnie); (cena 5); Waga: 18; Min. SF: 30; Opóźnienie: 4; Skuteczność Bliska kł. 130; Uszkodzenia x 1; Wytrzymałość 16; Obrona broni -6; Atak /r. 1;
2. Nazwa : Lanca typowa
(J; 1, 2; 1 tydzień); cena 3; Waga: 10; Min. SF: 20; Opóźnienie: 3; Skuteczność Bliska kł. 110; Uszkodzenia x 1; Wytrzymałość 9; Obrona broni -12; Atak /r. 1;
3. Nazwa : Lanca krótka
(J; 1; mi.; 1 tydzień); cena 1; Waga: 2; Min. SF: 10; Opóźnienie: 2; Skuteczność Bliska kł. 90; Skuteczność Daleka 70; Uszkodzenia x 1; Wytrzymałość 3; Obrona broni -16; Atak /r. 2;

Punkt 10 KOSA

Uwagi : Do używania kosy postać musi mieć około 140 cm wzrostu. Używanie możliwe przez: Wojownika, Za., Ku., (Kleryka),
1. Nazwa : Kosa bojowa typowa
(DW; Pi.; 1, 2; 2 tygodnie); cena 4; Waga: 14; Min. SF: 50; Opóźnienie: 5; Skuteczność Bliska kł. 90, tn. 180; Uszkodzenia x 2; Wytrzymałość 15; Obrona broni -26; Atak /r. 1;

Punkt 11 KUSZE CIĘŻKIE

Uwagi : wtór. Używanie możliwe przez: Wojownika, Zabójcę, (Kleryka), Ze względu na łatwość celowania każda postać ma bonus +10 TR, ponadto za podwójną cenę można nabyć kusze z mechanizmem naciągu cięciwy, co umożliwia dodawanie bonus z SF do zadanych przez bełt ran. Jeżeli kusza została wcześniej naciągnięta, można wystrzelić na początku rundy (z opóźnieniem 10 Szybkości, czyli 1 segmentu) co traktowane jest jako dodatkowy atak (naciągniętej kuszy nie można nosić dłużej niż godzinę dziennie, ze względu na możliwość zniszczenia mechanizmu).
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1-40%), 2(41-100%)
1. Nazwa : Kusza wałowa
(DW; Pi.; st.; 5 miesięcy); (cena 150); Waga: 150; łączna SF u. min. 300 (ew. 3 osoby obsługi); Opóźnienie: 20 (ew. 1); Skuteczność Daleka 300; Uszkodzenia x 2; Wytrzymałość 75; Obrona broni 0; 1 At/3r.;
2. Nazwa : Kusza ciężka
(DW; st.; 4 miesiące); (cena 40); Waga: 40; Min. SF: 80; Opóźnienie: 12 (ew. 1); Skuteczność Daleka 180; Uszkodzenia x 1; Wytrzymałość 20; Obrona broni 0; 1 At/2r.;

Punkt 12 KUSZE TYPOWE

Uwagi : wtór. Używanie możliwe przez: Wojownika, (Rycerza), Zabójcę, (Kleryka), Ze względu na łatwość celowania każda postać ma bonus +10 TR, ponadto za podwójną cenę można nabyć kusze z mechanizmem naciągu cięciwy, co umożliwia dodawanie bonus z SF do zadanych przez bełt ran. Jeżeli kusza została wcześniej naciągnięta, można wystrzelić na początku rundy (z

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu']', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

opóźnieniem 10 Szybkości, czyli 1 segmentu) co traktowane jest jako dodatkowy atak (naciągniętej kuszy nie można nosić dłużej niż godzinę dziennie, ze względu na możliwość zniszczenia mechanizmu).
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1-55%), 2(56-65%), 3(65-85%), 4(86-100%)
1. Nazwa : Kusza typowa
(PT; st.; 3 miesiące); cena 20; Waga: 25; Min. SF: 60; Opóźnienie: 5 (ew. 1); Skuteczność Daleka 150; Uszkodzenia x 1; Wytrzymałość 13; Obrona broni 0; Atak /r. 1;
2. Nazwa : Kusza typowa dwustronna
(PT; st.; 3 miesiące); ((cena 30)); Waga: 35; Min. SF: 60; Opóźnienie: 10 (ew. 1+1); Skuteczność Daleka 150; Uszkodzenia x 1; Wytrzymałość 13; Obrona broni 0; 2 At/3r.;
3. Nazwa : Kusza lekka ręczna
(J; st.; 2 miesiące); (cena 15); Waga: 10; Min. SF: 30; Opóźnienie: 4 (ew. 1); Skuteczność Daleka 90; Uszkodzenia x 1; Wytrzymałość 6; Obrona broni 0; Atak /r. 2;
4. Nazwa : Minikusza - kusza pistoletowa
(JL; st.; 2 miesiące); (cena 28); Waga: 5; Min. SF: 10; Opóźnienie: 3 (ew. 1); Skuteczność Daleka 60; Uszkodzenia x 1; Wytrzymałość 3; Obrona broni 0; Atak /r. 2;

Punkt 13 ŁAŃCUCHY

Uwagi : Używanie możliwe przez: Wojownika, Łowcę, Barbarzyńcę, Zabójcę, (Kleryka) Obrona z tarczy przed uderzeniem łańcucha jest tylko połowiczna, ponadto TR na 1/ 10 TR pozwala obwiązać koniec wokół czegoś, co pozwala podciąć - wymagany %-owy rzut na ZR akt. albo podać mały przedmiot itp. Walcząc łańcuchem jak bronią dwuręczną (a więc trzymając go 2 rękoma) wykorzystuje się podwójnie jego obronę.
1. Nazwa : Łańcuch ciężki
(DW; Pi.; 1, 2; mi.; 1 tydzień); cena 3; Waga: 120; Min. SF: 150; Opóźnienie: 10; Skuteczność Bliska ob. 140; Skuteczność Daleka 30; Uszkodzenia x 1; Wytrzymałość 240; Obrona broni -35; 1 Atak /r.;
2. Nazwa : Łańcuch typowy
(J; 1, 2; mi.; 1 tydzień); cena 2; Waga: 40; Min. SF: 50; Opóźnienie: 5; Skuteczność Bliska ob. 90; Skuteczność Daleka 20; Uszkodzenia x 1; Wytrzymałość 80; Obrona broni -30; Atak /r. 1;

Punkt 14 ŁUKI PROSTE

*Uwagi :*wtór. Do używania broni nr 1 postać musi mieć około 190 cm wzrostu, do broni nr 2 min. 170 cm, a do broni nr 3 min. 150 cm. Używanie możliwe przez: Wojownika, (Rycerza), Zabójcę, (Kleryka),
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1-5%), 2(6-25%), 3(26-75%), 4(76-100%)
1. Nazwa : Łuk wielki //broń narodowa elfów//
(DW; Pi.; st.; ?miesiąc); ((cena 150)); Waga: 15; Min. SF: 170; Opóźnienie: 7; Skuteczność Daleka 150; Uszkodzenia x 1; Wytrzymałość 8; Obrona broni 0; Atak /r. 1;
2. Nazwa : Łuk długi typowy
(DW; Pi.; st.; 4 miesiące); (cena 30); Waga: 12; Min. SF: 120; Opóźnienie: 5; Skuteczność Daleka 130; Uszkodzenia x 1; Wytrzymałość 6; Obrona broni 0; Atak /r. 1;
3. Nazwa : Łuk typowy
(DW; Pi.; 2 miesiące); st.; cena 8; Waga: 8; Min. SF: 80; Opóźnienie: 3; Skuteczność Daleka 100; Uszkodzenia x 1; Wytrzymałość 5; Obrona broni 0; Atak /r. 2;
4. Nazwa : Łuk krótki typowy
(DW; 2 tygodnie); st.; cena 5; Waga: 6; Min. SF: 60; Opóźnienie: 2; Skuteczność Daleka 80; Uszkodzenia x 1; Wytrzymałość 4; Obrona broni 0; Atak /r. 2;

Punkt 15 ŁUKI REFLEKSYJNE

*Uwagi :*wtór. Do używania broni nr 1 postać musi mieć około 170 cm wzrostu, a do broni nr 2 min. 150 cm. Używanie możliwe przez: Wojownika, (Rycerza), Zabójcę, (Kleryka),
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1-25%), 2(26-75%), 3(76-100%)
1. Nazwa : Łuk refleksyjny ciężki
(DW; Pi.; st.; 5 miesięcy); (cena 40); Waga: 15; Min. SF: 160; Opóźnienie: 6; Skuteczność Daleka 140; Uszkodzenia x 1; Wytrzymałość 8; Obrona broni 0; Atak /r. 1;
2. Nazwa : Łuk refleksyjny typowy
(DW; st.; 3 miesiące); cena 20; Waga: 10; Min. SF: 110; Opóźnienie: 5; Skuteczność Daleka 110; Uszkodzenia x 1; Wytrzymałość 5; Obrona broni 0; Atak /r. 1;
3. Nazwa : Łuk refleksyjny lekki
(DW; st.; 3 miesiące); cena 10; Waga: 8; Min. SF: 90; Opóźnienie: 4; Skuteczność Daleka 90; Uszkodzenia x 1; Wytrzymałość 5; Obrona broni 0; Atak /r. 2;

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Punkt 16 MACZUGI

Uwagi : Do używania broni nr 1 postać musi mieć około 170 cm wzrostu, a do broni nr 2 min. 140 cm. Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Zabójcę, (Kleryka),
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1-19%), 2(20-59%), 3(60-100%)
1. Nazwa : Maczuga ciężka dwuręczna
(DW; Pi.; 1; mi.; 1 miesiąc); (cena 15); Waga: 90; Min. SF: 180; Opóźnienie: 9; Skuteczność Bliska ob. 170; Skuteczność Daleka 120; Uszkodzenia x 4; Wytrzymałość 99; Obrona broni -15; Atak /r. 1;
2. Nazwa : Maczuga ciężka typowa
(PT; Pi.; 1; mi.; 1 miesiąc); cena 10; Waga: 70; Min. SF: 140; Opóźnienie: 7; Skuteczność Bliska ob. 150; Skuteczność Daleka 100; Uszkodzenia x 3; Wytrzymałość 77; Obrona broni -16; Atak /r. 1;
3. Nazwa : Wekiera - Maczuga bojowa typwa
(J; 1; mi.; 1 miesiąc); cena 5; Waga: 32; Min. SF: 70; Opóźnienie: 3; Skuteczność Bliska ob. 100; Skuteczność Daleka 50; Uszkodzenia x 2; Wytrzymałość 35; Obrona broni -16; Atak /r. 2;

Punkt 17 MIECZE CIĘŻKIE

Uwagi : Do używania broni nr 1 i 2 postać musi mieć około 180 cm wzrostu, a do broni nr 3 i 4 min. 140 cm. Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Zabójcę, (Kleryka),
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1-25%), 2(26-50%), 3(51-75%), 4(76-100%)
1. Nazwa : Espadon - miecz ciężki falisty dwuręczny
(DW; Pi.; 1, 2; 5 miesięcy); (cena 50); Waga: 50; Min. SF: 100; Opóźnienie: 7; Skuteczność Bliska kł. 120, tn. 200; Uszkodzenia x 3; Wytrzymałość 100; Obrona broni -22; Atak /r. 1;
2. Nazwa : Miecz dwuręczny typowy
(DW; Pi.; 1, 2; 4 miesiące); cena 40; Waga: 40; Min. SF: 80; Opóźnienie: 6; Skuteczność Bliska kł. 120, tn. 180; Uszkodzenia x 2; Wytrzymałość 80; Obrona broni -24; Atak /r. 1;
3. Nazwa : Bastard - Miecz półtoraręczny szeroki
(PT; 1; 3 miesiące); (cena 30); Waga: 35; Min. SF: 70; Opóźnienie: 6; Skuteczność Bliska kł. 120, tn. 160; Uszkodzenia x 2; Wytrzymałość 70; Obrona broni -18; Atak /r. 1;
4. Nazwa : Miecz półtoraręczny typowy
(PT; 1, 2; 3 miesiące); cena 20; Waga: 28; Min. SF: 60; Opóźnienie: 5; Skuteczność Bliska kł. 110, tn. 150; Uszkodzenia x 2; Wytrzymałość 56;
Obrona broni -22; Atak /r. 1;

Punkt 18 MIECZE LŻEJSZE

Uwagi : Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Zabójcę, (Kleryka), a nr 3 także przez Magów.
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1-50%), 2(51-75%), 3(76-100%)
1. Nazwa : Miecz długi typowy //broń narodowa ludzi, elfów i półelfów//
(J; 1; 1 miesiąc); cena 10; Waga: 20; Min. SF: 40; Opóźnienie: 4; Skuteczność Bliska kł. 100, tn. 120; Uszkodzenia x 1; Wytrzymałość 40; Obrona broni -20; Atak /r. 1;
2. Nazwa : Miecz krótki
(J; 1; 2 tygodnie); cena 8; Waga: 15; Min. SF: 30; Opóźnienie: 3; Skuteczność Bliska kł. 100, tn. 80; Uszkodzenia x 1; Wytrzymałość 30; Obrona broni -16; Atak /r. 2;
3. Nazwa : Mieczyk
(JL; 0; 2 tygodnie); (cena 5); Waga: 10; Min. SF: 20; Opóźnienie: 2; Skuteczność Bliska kł. 80, tn. 60; Uszkodzenia x 1; Wytrzymałość 20; Obrona broni -12; Atak /r. 2;

Punkt 19 MŁOTY

Uwagi : Do używania broni nr 1 postać musi mieć około 180 cm wzrostu, a do broni nr 2 min. 130 cm. Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Zabójcę, (Kleryka),
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1-10%), 2(11-45%), 3(46-80%), 4(81-100%)
1. Nazwa : Młot wielki - ciężki dwuręczny
(DW; 1, 2; mi.; 1 miesiąc); (cena 10); Waga: 80; Min. SF: 160; Opóźnienie: 8; Skuteczność Bliska ob. 180; Skuteczność Daleka 120; Uszkodzenia x 5; Wytrzymałość 120; Obrona broni -22; Atak /r. 1;
2. Nazwa : Młot bojowy długi dwuręczny
(DW; 1, 2; mi.; 1 miesiąc); cena 5; Waga: 50; Min. SF: 100; Opóźnienie: 6; Skuteczność Bliska ob. 160; Skuteczność Daleka 80; Uszkodzenia x 4; Wytrzymałość 75; Obrona broni -23; Atak /r. 1;
3. Nazwa : Młot bojowy krótki //broń narodowa gnomów//
(PT; 1; mi.; 2 tygodnie); cena 4; Waga: 40; Min. SF: 80; Opóźnienie: 5; Skuteczność Bliska ob. 140; Skuteczność Daleka 80; Uszkodzenia x 3; Wytrzymałość 60; Obrona broni -17; Atak /r. 1;
4. Nazwa : Młot typowy
(J; 1; mi.; 2 tygodnie); cena 3; Waga: 32; Min. SF: 65; Opóźnienie: 4; Skuteczność Bliska ob. 120; Skuteczność Daleka 50; Uszkodzenia x 3; Wytrzymałość 48; Obrona broni -12; Atak /r. 1;

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Punkt 20 NOŻE

Uwagi : wtór., odpr., droż. Używanie możliwe przez każdą funkcję.
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1-18%), 2(19-55%), 3(56-85%), 4(86-100%)
1. Nazwa : Kindżał - nóż zakrzywiony typowy
(JL; 0; 1 tydzień); (cena 6); Waga: 3; Min. SF: 5; Opóźnienie: 2; Skuteczność Bliska kł. 50, tn. 70; Uszkodzenia x 1; Wytrzymałość 6; Obrona broni -8; Atak /r. 2;
2. Nazwa : Kordelas-nóż ciężki typowy
(JL; 0; mi.; 1 tydzień); cena 3; Waga: 3; Min. SF: 6; Opóźnienie: 2; Skuteczność Bliska kł. 60, tn. 60; Skuteczność Daleka 50; Uszkodzenia x 1; Wytrzymałość 6; Obrona broni -8; Atak /r. 2;
3. Nazwa : Nóż typowy
(JL; 0; mi.; 1 tydzień); cena 2; Waga: 1; Min. SF: 4; Opóźnienie: 1; Skuteczność Bliska kł. 40, tn. 50; Skuteczność Daleka 50; Uszkodzenia x 1; Wytrzymałość 2; Obrona broni -5; Atak /r. 3;
4. Nazwa : Nożyk
(JL; 0; mi.; 1 tydzień); cena 1; Waga: 0,5; Min. SF: 3; Opóźnienie: 1; Skuteczność Bliska kł. 40, tn. 30; Skuteczność Daleka 30; Uszkodzenia x 1; Wytrzymałość 1; Obrona broni -4; Atak /r. 4;

Punkt 21 OSKARDY

Uwagi : W wypadku trafienia za pierwszym razem uwolnienie oskarda niweluje następny atak, a więc standardowo bronią można tylko raz zranić podczas 1 rundy. Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Zabójcę, (Kleryka),
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1-90%), 2(91-100%)
1.N.: Oskard typowy
(PT; 0; 1 tydzień); cena 7; Waga: 25; Min. SF: 75; Opóźnienie: 4; Skuteczność Bliska kł. 140; Uszkodzenia x 4; Wytrzymałość 38; Obrona broni -5; Atak /r. 2;
2. Nazwa : Oskard cięty
(PT; 0; mi.; ?tygodni); ((cena 25)); Waga: 20; Min. SF: 60; Opóźnienie: 4; Skuteczność Bliska kł. 130, tn. 70; Skuteczność Daleka 50; Uszkodzenia x 3; Wytrzymałość 30; Obrona broni -5; Atak /r. 2;

Punkt 22 OSZCZEP

Uwagi : wtór. Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Zabójcę, (Kleryka),
1. Nazwa : Oszczep
(J; 1; mi.; 1 miesiąc); (cena 7); Waga: 10; Min. SF: 40; Opóźnienie: 3; Skuteczność Bliska kł. 90; Skuteczność Daleka 140; Uszkodzenia x 1; Wytrzymałość 11; Obrona broni -21; Atak /r. 2;

Punkt 23 PAŁY

Uwagi : Do używania broni nr 1 postać musi mieć około 170 cm wzrostu. Walcząc bronią nr 3 jak bronią dwuręczną (a więc trzymając ją 2 rękoma) wykorzystuje się podwójnie jej obronę (ew. dotyczy to też broni nr 2, jeśli się jest w niej wyszkolonym jako oburęczny). Używanie możliwe przez: Wojownika, Zabójcę, (Kleryka), a nr 3 także przez Magów.
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1-2%), 2(3-25%), 3(26-100%)
1. Nazwa : Kłoda drewniana
(DW; Pi.; 1, 2; mi.; 2 tygodnie); cena 0,5; Waga: 150; Min. SF: 200; Opóźnienie: 10; Skuteczność Bliska ob. 200; Skuteczność Daleka 80; Uszkodzenia x 3; Wytrzymałość 165; Obrona broni -40; Atak /r. 1;
2. Nazwa : Pała - Kij gruby długi sękaty //broń narodowa ogrów//
(PT; Pi.; 1, 2; mi; 1 dzień); cena 0,1; Waga: 24; Min. SF: 80; Opóźnienie: 5; Skuteczność Bliska ob. 80; Skuteczność Daleka 50; Uszkodzenia x 1; Wytrzymałość 26; Obrona broni -32; Atak /r. 2;
3. Nazwa : Laska - kij gruby długi
(J; 1, 2; mi.; 1 dzień); cena 0; Waga: 12; Min. SF: 45; Opóźnienie: 3; Skuteczność Bliska ob. 60; Skuteczność Daleka 30; Uszkodzenia x 0,5; Wytrzymałość 13; Obrona broni -26; Atak /r. 3;

Punkt 24 PIKI I PARTYZANA

Uwagi : a-szar. Do używania broni nr 1, 2 i 3 postać musi mieć około 130 cm wzrostu. Używanie możliwe przez: Wojownika, Gwardzistę;
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1-29%), 2(30-75%), 3(76-100%)
1. Nazwa : Pika długa
(DW; Pi.; 2, 3, 4; 2 tygodnie); (cena 8); Waga: 20; Min. SF: 60; Opóźnienie: 5; Skuteczność Bliska kł. 180; Uszkodzenia x 1; Wytrzymałość 22;
Obrona broni -22; Atak /r. 1;
2. Nazwa : Pika typowa
(J; Pi.; 2. 3; 2 tygodnie); cena 6; Waga: 14; Min. SF: 45; Opóźnienie: 4; Skuteczność Bliska kł. 160; Uszkodzenia x 1; Wytrzymałość 15; Obrona broni -26; Atak /r. 1;
3. Nazwa : Partyzana

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

(PT; Pi; 2, 3; 3 tygodnie); (cena 8); Waga: 16; Min. SF: 50; Opóźnienie: 5; Skuteczność Bliska kł. 130. tn. 100; Uszkodzenia x 1; Wytrzymałość 17; Obrona broni -28; Atak /r. 1;

Punkt 25 PROCE

Uwagi : Używanie możliwe przez: Wojownika, Łowcę, Barbarzyńcę, Zabójcę, Kupca, Magów;
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1-60%), 2(61-100%)
1. Nazwa : Proca drzewcowa skórzana
(PT; Pi.; st.; 2 tygodnie); cena 1; Waga: 10; Min. SF: 50; Opóźnienie: 4; Skuteczność Daleka 80; Uszkodzenia x 1; Wytrzymałość 5; Obrona broni 0; Atak /r. 2;
2.N.: Proca skórzana
(J; st.; 1 tydzień); cena 0,5; Waga: 1; Min. SF: 30; Opóźnienie: 3; Skuteczność Daleka 60; Uszkodzenia x 0,5; Wytrzymałość 1; Obrona broni 0; Atak /r. 3;

Punkt 26 PÓŁTALERZE

Uwagi : Do używania broni nr 1 postać musi mieć około 180 cm wzrostu, a do broni nr 2 min. 150 cm. Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Zabójcę, (Kleryka). Połączenie dwóch półtalerzy tworzy jeden dysk, który wprawiony w ruch obrotowy może być rzucany normalnie lub analogicznie jak bumerang (w trakcie łapania wracającego dysku należy wykonać rzut na ZR akt., inaczej postać otrzymuje połowę zadawanych ran).
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1-15%), 2(16-100%)
1. Nazwa : Półtalerz wielki
(DW; Pi.; 1, 2; mi.; ?); ((cena 750, ew. 2000 komplet)); Waga: 30; Min. SF: 120; Opóźnienie: 7; Skuteczność Bliska tn. 300; Skuteczność Daleka (500); Uszkodzenia x 5; Wytrzymałość 60; Obrona broni -30(50); Atak /r. 1;
2. Nazwa : Półtalerz typowy
(PT; Pi.; 1; mi.; ? lat); ((cena 500, ew. 1000 komplet)); Waga: 20; Min. SF: 80; Opóźnienie: 5; Skuteczność Bliska tn. 200; Skuteczność Daleka (300); Uszkodzenia x 4; Wytrzymałość 40; Obrona broni -20(35); Atak /r. 1;

Punkt 27 RAPIERY I SZPADY

Uwagi : Używanie możliwe przez: Wojownika, Zabójcę, (Kleryka), a nr 5 także przez Magów.
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1-20%), 2(21-50%), 3(51-70%), 4(71-85%), 5(86-100%),
1. Nazwa : Rapier
(J; 1; 1 miesiąc); (cena 15); Waga: 12; Min. SF: 16; Opóźnienie: 2; Skuteczność Bliska kł. 120, tn. 80; Uszkodzenia x 1; Wytrzymałość 24; Obrona broni -17; Atak /r. 1;
2. Nazwa : Szpada typowa
(J; 1; 1 tydzień); cena 8; Waga: 4; Min. SF: 8; Opóźnienie: 1; Skuteczność Bliska kł. 100; Uszkodzenia x 1; Wytrzymałość 8; Obrona broni -15; Atak /r. 2;
3. Nazwa : Koncerz
(J; 2; Ko.; 2 tygodnie); (cena 12); Waga: 15; Min. SF: 20; Opóźnienie: 2; Skuteczność Bliska kł. 140; Uszkodzenia x 2; Wytrzymałość 30; Obrona broni -18; Atak /r. 1;
4. Nazwa : Rapiernik
(DW; 1, 2; 3 miesiące); ((cena 20)); Waga: 20; Min. SF: 60; Opóźnienie: 5; Skuteczność Bliska kł. 130; Skuteczność Daleka 100; Uszkodzenia x 1; Wytrzymałość 40; Obrona broni -28; Atak /r. 2;
5. Nazwa : Igiełka
(JL; 0; mi.; 1 dzień); cena 0,2; Waga: 0,1; Min. SF: 1; Opóźnienie: 1; Skuteczność Bliska kł. 20; Skuteczność Daleka 20; Uszkodzenia x 0,5; Wytrzymałość 1; Obrona broni -1; Atak /r. 5;

Punkt 28 SIECI

Uwagi : Używanie możliwe przez: Wojownika, Zabójcę, (Kleryka), Obrona z tarczy przed siecią jest tylko połowiczna, a ze zbroi w ogóle nie funkcjonuje, ponadto udane TR w przeciwnika mniejszego od sieci redukuje mu TR, ataki, Skuteczność i OB do połowy, a TR na 1/ 10 oznacza kompletne obezwładnienie. W wypadku, jeżeli miało się czas do przygotowania do walki, to można rozmachując wcześniej rzucić sieć prawie na początku r. walki.
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1-15%), 2(16-35%), 3(36-70%), 4(71-100%)
1. Nazwa : Sieć ciężka kulkowa
(DW; Pi.; 2, 3; 3 miesiące); (cena 20); Waga: 28; Min. SF: 90; Opóźnienie: 20 (ew. 3) Skuteczność Bliska spec.; Uszkodzenia x -; Wytrzymałość 56; Obrona broni -15; 1 At/ 3r.;
2. Nazwa : Sieć kulkowo-haczykowa
(PT; Pi.; 2, 3; 1 miesiąc); (cena 15); Waga: 20; Min. SF: 60; Opóźnienie: 15 (ew. 2) Skuteczność Bliska spec.; Uszkodzenia x -; Wytrzymałość 40; Obrona broni -17; 1 Ataki/ 2r.;
3. Nazwa : Sieć haczykowa lekka
(J; 2; 3 tygodnie); (cena 10); Waga: 13; Min. SF: 40; Opóźnienie: 10 (ew. 2); Skuteczność Bliska spec.; Uszkodzenia x -; Wytrzymałość 10; Obrona broni -18; Atak /r. 1;
4. Nazwa : Mała sieć rybacka

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

(DW; 2; 2 tygodnie); cena 5; Waga: 10; Min. SF: 40; Opóźnienie: 8 (ew. 2); Skuteczność Bliska spec.; Uszkodzenia x -; Wytrzymałość 5; Obrona broni -25; Atak /r. 1;

Punkt 29 SIERP

Uwagi : Używanie możliwe przez: Wojownika, Łowcę, Zabójcę, (Kleryka), Czarodzieja. Ze względu na specyficzną budowę i używanie sierp podwaja dwukrotnie naturalną szansę na TR krytyczne w przeciwnika.
1. Nazwa : Sierp
(JL; 0; 2 tygodnie); cena 3; Waga: 5; Min. SF: 30; Opóźnienie: 2; Skuteczność Bliska kł. 50, tn. 90; Uszkodzenia x 1; Wytrzymałość 10; Obrona broni -4; Atak /r. 2;

Punkt 30 SZABLE

Uwagi : Do używania broni nr 1 postać musi mieć około 190 cm wzrostu, a do broni nr 2 min. 140 cm. Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Zabójcę, (Kleryka), a nr 7 także przez Magów.
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1-2%), 2(3-8%), 3(9-20%), 4(21-50%), 5(51-70%), 6(71-85%), 7(86-100%)
1. Nazwa : Szabla wielka - ciężka szeroka
(DW; Pi.; 1, 2; ?miesiąc); (cena 90); Waga: 60; Min. SF: 120; Opóźnienie: 6; Skuteczność Bliska kł. 90, tn. 190; Uszkodzenia x 2; Wytrzymałość 120; Obrona broni -12; Atak /r. 1;
2. Nazwa : Szabla półtoraręczna ciężka //broń narodowa uruk-hai//
(PT; 1, 2; 3 miesiące); (cena 60); Waga: 32; Min. SF: 80; Opóźnienie: 5; Skuteczność Bliska kł. 80, tn. 170; Uszkodzenia x 2; Wytrzymałość 64; Obrona broni -14; Atak /r. 1;
3. Nazwa : Pałasz - Szabla półtoraręczna typowa
(PT; 1; 2 miesiące); (cena 20); Waga: 22; Min. SF: 50; Opóźnienie: 4; Skuteczność Bliska kł. 60, tn. 140; Uszkodzenia x 1; Wytrzymałość 44; Obrona broni -16; Atak /r. 1;
4. Nazwa : Szabla typowa
(J; 1; 2 tygodnie); cena 8; Waga: 16; Min. SF: 30; Opóźnienie: 3; Skuteczność Bliska kł. 60, tn. 120; Uszkodzenia x 1; Wytrzymałość 32; Obrona broni -18; Atak /r. 2;
5. Nazwa : Szabla zakrzywiona długa //broń narodowa orków i półorków//
(J; 1; 2 tygodnie); cena 6; Waga: 16; Min. SF: 30; Opóźnienie: 3; Skuteczność Bliska kł. 40, tn. 130; Uszkodzenia x 1; Wytrzymałość 32; Obrona broni -18; Atak /r. 2;
6. Nazwa : Tasak-Szabla prosta
(J; 1; 2 tygodnie); cena 4; Waga: 15; Min. SF: 30; Opóźnienie: 4; Skuteczność Bliska kł. 20, tn. 140; Uszkodzenia x 1; Wytrzymałość 30; Obrona broni -22; Atak /r. 1;
7. Nazwa : Maczeta //broń narodowa goblinów//
(JL; 0; 1 tydzień); cena 2; Waga: 8; Min. SF: 16; Opóźnienie: 2; Skuteczność Bliska kł. 40, tn. 90; Uszkodzenia x 1; Wytrzymałość 16; Obrona broni -16; Atak /r. 2;

Punkt 31 SZLAPARY (SZABLE PŁASKIE FALISTE)

Uwagi : Do używania broni nr 1, 2 i 3 postać musi mieć około 190 cm wzrostu. Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Zabójcę, (Kleryka), a nr 7 także przez Magów.
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1-2%), 2(3-5%), 3(6-10%), 4(11-20%), 5(21-70%), 6(71-90%), 7(91-100%)
1. Nazwa : Arcyszlapar - Szlapar ciężki wyniosły
(DW; Pi.; 1, 2; ? miesiąc); ((cena 500)); Waga: 60; Min. SF: 180; Opóźnienie: 9; Skuteczność Bliska kł. 150, tn. 250; Uszkodzenia x 5; Wytrzymałość 120; Obrona broni -14; Atak /r. 1;
2. Nazwa : Szlapar wielki
(DW; Pi.; 1, 2; ? miesiąc); ((cena 430)); Waga: 50; Min. SF: 150; Opóźnienie: 8; Skuteczność Bliska kł. 120, tn. 220; Uszkodzenia x 4; Wytrzymałość 100; Obrona broni -16; Atak /r. 1;
3. Nazwa : Szlapar zębaty ciężki
(PT; 1, 2; ? miesiąc); ((cena 110)); Waga: 30; Min. SF: 120; Opóźnienie: 7; Skuteczność Bliska tn. 200; Uszkodzenia x 5; Wytrzymałość 60; Obrona broni -16; Atak /r. 1;
4. Nazwa : Szlapar zębaty typowy
(PT; 1, 2; ? miesiąc); ((cena 60)); Waga: 23; Min. SF: 100; Opóźnienie: 6; Skuteczność Bliska tn. 180; Uszkodzenia x 4; Wytrzymałość 46; Obrona broni -18; Atak /r. 1;
5. Nazwa : Szlapar typowy
(J; 1; ? miesiąc); ((cena 20)); Waga: 16; Min. SF: 50; Opóźnienie: 5; Skuteczność Bliska tn. 150; Uszkodzenia x 3; Wytrzymałość 32; Obrona broni -16; Atak /r. 1;
6. Nazwa : Szlapar zębaty krótki
(J; 1; ? tygodnie); ((cena 14)); Waga: 15; Min. SF: 60; Opóźnienie: 4; Skuteczność Bliska tn. 130; Uszkodzenia x 3; Wytrzymałość 30; Obrona broni -14; Atak /r. 2;
7. Nazwa : Szlaparek
(JL; 0; ? tygodnie); ((cena 10)); Waga: 9; Min. SF: 40; Opóźnienie: 3; Skuteczność Bliska kł. 50, tn. 90; Uszkodzenia x 2; Wytrzymałość 18; Obrona broni -10; Atak /r. 2;

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Punkt 32 SZTYLETY

Uwagi : droż., odpr. (z wyjątkiem dagi) Używanie możliwe przez wszystkie funkcje.
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1-18%), 2(19-65%), 3(66-85%), 4(86-100%)
1. Nazwa : Puginał - Sztylet ciężki
(JL; 0; mi.; 1 tydzień); (cena 5); Waga: 5; Min. SF: 12; Opóźnienie: 2; Skuteczność Bliska kł. 80, tn. 40; Skuteczność Daleka 50; Uszkodzenia x 1; Wytrzymałość 10; Obrona broni -12; Atak /r. 2;
2. Nazwa : Sztylet typowy
(JL; 0; mi.; 1 tydzień); cena 4; Waga: 3; Min. SF: 6; Opóźnienie: 1; Skuteczność Bliska kł. 60, tn. 30; Skuteczność Daleka 50; Uszkodzenia x 1; Wytrzymałość 6; Obrona broni -10; Atak /r. 3;
3. Nazwa : Sztylet płomienny
(JL; 3 tygodnie); (cena 9); Waga: 2; Min. SF: 18; Opóźnienie: 2; Skuteczność Bliska kł. 70, tn. 50; Uszkodzenia x 2; Wytrzymałość 4; Obrona broni -12; Atak /r. 2;
4. Nazwa : Daga
(JL; 0; 1 tydzień); cena 5; Waga: 5; Min. SF: 10; Opóźnienie: 2; Skuteczność Bliska kł. 90, tn. 30; Uszkodzenia x 1; Wytrzymałość 10; Obrona broni -15; Atak /r. 2;

Punkt 33 TOPOROMIECZE

*Uwagi :*Do używania broni nr 1 postać musi mieć około 130 cm wzrostu. Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Zabójcę, (Kleryka),
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1-25%), 2(26-100%)
1. Nazwa : Toporomiecz ciężki
(PT; Pi., 1; ? miesiąc); (cena 30); Waga: 28; Min. SF: 60; Opóźnienie: 4; Skuteczność Bliska kł. 120, tn. 150; Uszkodzenia x 2; Wytrzymałość 56; Obrona broni -14; Atak /r. 1;
2. Nazwa : Toporomiecz typowy //broń narodowa reptillionów//
(J; 1; ? miesiąc); (cena 10); Waga: 20; Min. SF: 40; Opóźnienie: 3; Skuteczność Bliska kł. 100, tn. 130; Uszkodzenia x 1; Wytrzymałość 40; Obrona broni -16; Atak /r. 1;

Punkt 34 TOPORY OBUSIECZNE

*Uwagi :*Do używania broni nr 1 postać musi mieć około 160 cm wzrostu, w przypadku broni nr 2 min. 140 cm. Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Zabójcę, (Kleryka),a nr 3 także przez Złodzieja.
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1-35%), 2(36-75%), 3(76-100%)
1. Nazwa : Topór obusieczny długi
(DW; 1, 2; 2,5 miesiąca); (cena 25); Waga: 50; Min. SF: 150; Opóźnienie: 7; Skuteczność Bliska tn. 180; Uszkodzenia x 2; Wytrzymałość 75; Obrona broni -14; Atak /r. 1;
2. Nazwa : Topór obusieczny krótki
(DW; Pi.; 1; 2 miesiące); (cena 20); Waga: 40; Min. SF: 120; Opóźnienie: 5; Skuteczność Bliska tn. 160; Uszkodzenia x 2; Wytrzymałość 60; Obrona broni -10; Atak /r. 2;
3. Nazwa : Topór obusieczny lekki
(J; 0; 1 miesiąc); (cena 10); Waga: 18; Min. SF: 60; Opóźnienie: 3; Skuteczność Bliska tn. 140; Uszkodzenia x 1; Wytrzymałość 27; Obrona broni -8; Atak /r. 2;

Punkt 35 TOPORY KOLISTE

Uwagi : Do używania broni nr 1 postać musi mieć około 160 cm wzrostu. Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Za., Kupca, (Kleryka),
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1-45%), 2(46-100%)
1. Nazwa : Topór kolisty wielki
(DW; 1, 2; 3 miesiące); (cena 30); Waga: 58; Min. SF: 180; Opóźnienie: 8; Skuteczność Bliska tn. 200; Uszkodzenia x 2; Wytrzymałość 87; Obrona broni -14; Atak /r. 1;
2. Nazwa : Topór kolisty typowy
(PT; 1; 2 miesiące); (cena 10); Waga: 40; Min. SF: 120; Opóźnienie: 6; Skuteczność Bliska tn. 170; Uszkodzenia x 2; Wytrzymałość 60; Obrona broni -13; Atak /r. 1;

Punkt 36 TOPORY TYPOWE I SIEKIERY BOJOWE

Uwagi : Do używania broni nr 2 postać musi mieć około 160 cm wzrostu. Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Zabójcę, (Kleryka), a nr 7 także przez Magów.
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1-3%), 2(4-9%), 3(10-30%), 4(31-60%), 5(61-70%), 6(71-90%), 7(91-100%)
1. Nazwa : Topór księżycowy - Topór szeroki krótki
(DW; Pi.; 0; 4 miesiące); (cena 30); Waga: 40; Min. SF: 120; Opóźnienie: 6; Skuteczność Bliska tn. 200; Uszkodzenia x 3; Wytrzymałość 60; Obrona broni -6; Atak /r. 1;
2. Nazwa : Berdysz - Topór bojowy długi

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

(PT; Pi.; 1, 2; 2 miesiące); (cena 15); Waga: 32; Min. SF: 100; Opóźnienie: 6; Skuteczność Bliska tn. 150; Uszkodzenia x 2; Wytrzymałość 48; Obrona broni -14; Atak /r. 1;
3. Nazwa : Topór ciężki typowy
(PT; 1; mi.; 1 miesiąc); cena 12; Waga: 30; Min. SF: 90; Opóźnienie: 5; Skuteczność Bliska tn. 160; Skuteczność Daleka 80; Uszkodzenia x 2; Wytrzymałość 45; Obrona broni -13; Atak /r. 1;
4. Nazwa : Topór bojowy typowy //broń narodowa krasnoludów//
(J; 1; mi.; 2 tygodnie); cena 8; Waga: 20; Min. SF: 60; Opóźnienie: 4; Skuteczność Bliska tn. 130; Skuteczność Daleka 100; Uszkodzenia x 2; Wytrzymałość 30; Obrona broni -8; Atak /r. 2;
5. Nazwa : Siekiera ciężka typowa
(PT; 1; mi.; 2 tygodnie); cena 6; Waga: 25; Min. SF: 75; Opóźnienie: 5; Skuteczność Bliska tn. 140; Skuteczność Daleka 120; Uszkodzenia x 1; Wytrzymałość 38; Obrona broni -14; Atak /r. 1;
6. Nazwa : Siekiera typowa
(J; 1; mi.; 1 tydzień); cena 4; Waga: 18; Min. SF: 55; Opóźnienie: 3; Skuteczność Bliska tn. 110; Skuteczność Daleka 100; Uszkodzenia x 1; Wytrzymałość 27; Obrona broni -9; Atak /r. 2;
7. Nazwa : Toporek - Siekierka
(JL; 0; mi.; 1 tydzień); cena 2; Waga: 12; Min. SF: 35; Opóźnienie: 2; Skuteczność Bliska tn. 80; Skuteczność Daleka 80; Uszkodzenia x 1; Wytrzymałość 18; Obrona broni -6; Atak /r. 2;

Punkt 37 TRÓJZĘBY I WIDŁY

Uwagi : wtór. Do używania broni nr 1 postać musi mieć około 200 cm wzrostu, a do broni nr 2 min. 150. Używanie możliwe przez: Wojownika, Zabójcę, (Kleryka), a nr 3 także przez Magów.
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1-12%), 2(13-65%), 3(66-95%), 4(96-100%)
1. Nazwa : Trójząb wielki stalowy //broń narodowa trytonów//
(DW; Pi.; 1, 2; mi.; ? miesiąc); ((cena 25)); Waga: 70; Min. SF: 210; Opóźnienie: 8; Skuteczność Bliska kł. 180; Skuteczność Daleka 150; Uszkodzenia x 3; Wytrzymałość 140; Obrona broni -20; Atak /r. 1;
2. Nazwa : Trójząb typowy stalowy
(PT; 1, 2; mi.; 2 miesiące); (cena 20); Waga: 35; Min. SF: 110; Opóźnienie: 5; Skuteczność Bliska kł. 150; Skuteczność Daleka 120; Uszkodzenia x 3; Wytrzymałość 70; Obrona broni -22; Atak /r. 1;
3. Nazwa : Trójząb lekki stalowy (krótki)
(JL; 0; mi.; 1 miesiąc); (cena 10); Waga: 10; Min. SF: 30; Opóźnienie: 2; Skuteczność Bliska kł. 90; Skuteczność Daleka 70; Uszkodzenia x 3; Wytrzymałość 20; Obrona broni -15; Atak /r. 1;
4. Nazwa : Widły typowe
(PT; 1, 2; mi.; 2 tygodnie); cena 2; Waga: 12; Min. SF: 40; Opóźnienie: 4; Skuteczność Bliska kł. 110; Skuteczność Daleka 100; Uszkodzenia x 3; Wytrzymałość 18; Obrona broni -21; Atak /r. 1;

Punkt 38 TARSARY (PŁASKOMIECZE)

Uwagi : Do używania broni nr 1, 2 i 3 postać musi mieć około 190 cm wzrostu. Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Zabójcę, (Kleryka), a nr 7 także przez Magów.
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1-2%), 2(3-8%), 3(9-10%), 4(11-30%), 5(31-80%), 6(81-90%), 7(91-100%)
1. Nazwa : Arcytarsar - Płaskomiecz wyniosły
(DW; Pi.; 1, 2,; ? miesiąc); ((cena 750)); Waga: 80; Min. SF: 180; Opóźnienie: 10; Skuteczność Bliska kł. 200, tn. 250; Uszkodzenia x 4; Wytrzymałość 160; Obrona broni -14; Atak /r. 1;
2. Nazwa : Tarsar wielki
(DW; Pi.; 1, 2; ? miesiąc); ((cena 580)); Waga: 60; Min. SF: 140; Opóźnienie: 8; Skuteczność Bliska kł. 180, tn. 200; Uszkodzenia x 3; Wytrzymałość 120; Obrona broni -16; Atak /r. 1;
3. Nazwa : Tarsar wypukły ciężki
(DW; Pi.; 1, 2; ? miesiąc); ((cena 410)); Waga: 70; Min. SF: 160; Opóźnienie: 9; Skuteczność Bliska tn. 220; Uszkodzenia x 4; Wytrzymałość 140; Obrona broni -10; Atak /r. 1;
4. Nazwa : Tarsar dwustronny typowy
(PT; Pi.; 1, 2; ? miesiąc); ((cena 50)); Waga: 35; Min. SF: 90; Opóźnienie: 6; Skuteczność Bliska kł. 150, tn. 130; Uszkodzenia x 2; Wytrzymałość 70; Obrona broni -20; Atak /r. 1;
5. Nazwa : Tarsar długi typowy jednostronny
(J; 1; ? miesiąc); ((cena 20)); Waga: 20; Min. SF: 60; Opóźnienie: 4; Skuteczność Bliska kł. 120, tn. 110; Uszkodzenia x 2; Wytrzymałość 40; Obrona broni -20; Atak /r. 1;
6. Nazwa : Tarsar krótki
(J; 1; ? tygodnie); ((cena 15)); Waga: 15; Min. SF: 50; Opóźnienie: 4; Skuteczność Bliska kł. 120, tn. 90; Uszkodzenia x 2; Wytrzymałość 30; Obrona broni -15; Atak /r. 1;
7. Nazwa : Tarsarek
(JL; 0; ? tygodnie); ((cena 10)); Waga: 10; Min. SF: 30; Opóźnienie: 3; Skuteczność Bliska kł. 90, tn. 50; Uszkodzenia x 2; Wytrzymałość 20; Obrona broni -12; Atak /r. 2;

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Punkt 39 STYLE WALKI WRĘCZ

Uwagi : Używanie możliwe przez każdą funkcję. Na jeden styl potrzeba poświęcić jedną biegłość.
1. Nazwa : Amiko - analogiczne do Karate
(PT; Pi.; 0, 1; 5 miesięcy szkol.); (cena szkol. 25); Waga: spec.; Min. SF: 100; Opóźnienie: 2; Skuteczność Bliska ob. 90; Uszkodzenia x 0,5; Wytrzymałość spec.; Obrona broni -12; Atak /r. 1; Max. Ograniczenia: ½ SZ; 1/ 10TR oznacza ew. ogł. (%-owy rzut na 4);
1. Nazwa : Drajiku - analogiczne do Kung Fu
(PT; Pi.; 0, 1; 5 miesięcy szkol.); (cena szkol. 25); Waga: spec.; Min. SF: 80; Opóźnienie: 2; Skuteczność Bliska ob. 80; Uszkodzenia x 0,5; Wytrzymałość spec.; Obrona broni -14; Atak /r. 1; Max. Ograniczenia: ½ SZ; 1/ 10TR oznacza ew. ogł. (%-owy rzut na 4);
3. Nazwa : Branniu- analogiczne do Judo
(PT; 0, 1; 5 miesięcy szkol.); (cena szkol. 30); Waga: spec.; Min. SF: 70; Opóźnienie: 4; Skuteczność Bliska ob. spec.; Uszkodzenia x -; Wytrzymałość spec.; Obrona broni -14; Atak /r. 1; Max. Ograniczenia: ½ SZ; TR oznacza ew. obezwł. (%-owy rzut na ZR akt), a 1/ 10TR ew. ogł. (%-owy rzut na 4);
4. Nazwa : Zapasy
(DW; 0; 3 miesiące); cena 20; Waga: sp; Min. SF: 60; Opóźnienie: 4; Skuteczność Bliska ob. spec.; Uszkodzenia x -; Wytrzymałość spec.; Obrona broni -10; Atak /r. 1; Max. Ograniczenia: ½ SZ, ½ ZR; TR oznacza ew. obezwł. (%-owy rzut na ZR akt), a 1/10TR ew. ogł. (%-owy rzut na 4);
5. Nazwa : Boks
(J; 0; 3 miesiące szkol.); cena szkol. 10; Waga: sp; Min. SF: 40; Opóźnienie: 1; Skuteczność Bliska ob. 50, ew. 80; Uszkodzenia x 0,5; Wytrzymałość spec.; Obrona broni -8; Atak /r. 1; 1/ 10TR oznacza ew. ogł. (%-owy rzut na 4);

Punkt 40 WŁÓCZNIE

Uwagi : a-szar., wtór. Do używania broni nr 1 postać musi mieć około 140 cm wzrostu. Walcząc bronią nr 2 jak bronią dwuręczną (a więc trzymając ją 2 rękoma) wykorzystuje się jej obronę z podwójną skutecznością (ew. dotyczy to też broni nr 1, jeśli się jest w niej wyszkolonym jako oburęczny). Używanie możliwe tylko przez: Wojownika, Ku., (K.)
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1-30%), 2(31-100%)
1. Nazwa : Włócznia ciężka
(PT; 1, 2; mi.; 2 tygodnie); cena 5; Waga: 18; Min. SF: 40; Opóźnienie: 5; Skuteczność Bliska kł. 150, ob. 50; Skuteczność Daleka 120; Uszkodzenia x 1; Wytrzymałość 36; Obrona broni -28; Atak /r. 1;
2. Nazwa : Włócznia typowa
(J; 1, 2; mi.; 1 tydzień); cena 3,5; Waga: 14; Min. SF: 30; Opóźnienie: 4; Skuteczność Bliska kł. 120, ob. 30; Skuteczność Daleka 100; Uszkodzenia x 1; Wytrzymałość 24; Obrona broni -24; Atak /r. 1;

Tabela 2—2 Typy Strzał

Nazwa	Typowe	Półksiężycowe	Kotwiczkowe	Spiralne	Haczykowate	Zbrojołamy
Czas konstrukcji	1 dzień /10 szt	3 dni /1 szt	4 dni /1 szt	10 dni /1 szt	10 dni /1 szt	10 dni /1 szt
Cena	0.5 /10 szt	1,5 ! /1 szt	2 !/ szt	5 ! / szt	10 /1 szt	10! /1 szt
Waga	1 /szt	2 /szt	3 /szt	1 / szt	1-2 /szt	4 /szt
Min. SF użycia	60	90	120	90	100	150
Skuteczność bliska	0	0	0	0	0	0
Skuteczność daleka	100	1.25	0.75	1	2 + spec	0.5 + spec
Uszkodzenia zbroi	1	1.5	1	2	2	10
Wytrzymałość	1	2	2	1	1	6
Inne	Użycie B.O.	¼ TR obcina kończynę, wszystkie łuki oprócz Ł P. K	1/3 ZR, przy udanym TR,pozwala rzucić na np. :mur;	Rany goją się tylko Połowicznie	Rany goją się tylko Połowicznie	Przeznaczone do niszczenia zbroi dodatkowe zniszczenia zbroi = 1 /20 SF atakującego
Łuki (nie obsługujące tego typu strzał)		Ł P. K	Ł P. W, Ł P. D Ł P. C	Ł P. K, Ł P. T	Ł.P.W, Ł.P.D Ł.R.C, Ł.R.T	Ł.P.W, Ł.R.C

Uwaga: Najlżejsze strzały ważą około 170 g, mają około 0.9-1.1 m długości, średnicę około 0.5-0.8 cm.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Rozdział Piętnasty

Część 1 Opis Parametrów Charakteryzujących Zbroję

1. **Nazwa** (N.) - najczęściej jest najpierw podana nazwa zwyczajowa, a potem specjalistyczna.
2. **Cechy specjalne** (podawane są za nazwą broni w nawiasie !) - są tu podawane informacje po pierwsze jak:

A Skrótowa nazwa zbroi (lub jej elementu)

B W jaki sposób dodatkowo może chronić ciało, czyli bonus %, jaki dodaje się do niektórych odporności [nr 7, 8, 10] (tzn. na oddechy smocze i żrące gazy (7), kwas, ogień i zimno (8), oraz przy niektórych próbach polimorfii, szczególnie w większą istotę - 10)

Uwaga: 1: Zbroje wykonane z metalu niestety obniżają o bonus – 10 % odporność przed elektrycznością, a o bonus – 20 % przed magnetyzmem.

Uwaga: 2: Wszystkie zbroje miarowe same z siebie redukują rany od powyższych odporności (nr 7, 8 i 10) aż do połowy, a zbroje tzw. odlewane aż dziesięciokrotnie redukują rany od tych czynników.

C Jak długo robi się na zamówienie taką zbroję (Uwaga: jako ułatwienie dla MG przyjmować można zasadę, że jeżeli gracz pyta się czy w danym mieście tego roku jest dana zbroja aktualnie do kupienia, to ma 100 % szansy na uzyskanie pozytywnej odpowiedzi minus 10 % na każdy miesiąc jej teoretycznego konstruowania, przy czym dotyczy to określonej jednostki czasu, najczęściej roku).

3. **Cena kompletu zbroi** (zaznaczane jako koszt) - liczone w sztukach złota, ponadto niektórzy kupcy skupują (najczęściej za 1/ 10 lub połowę ceny) lekko uszkodzone zbroje, po czym, po krótkim "remoncie" często nimi handlują. Druga cena tuż za kosztem kompletu jest ceną głównego elementu tej zbroi. Niekiedy zdarza się, że postaci nie stać na nową zbroję, dlatego można kupić uszkodzoną, średnio za połowę ceny.
   Uwaga: 1: Gdy cena zbroi znajduje się w nawiasie, oznacza to, że taką zbroję można nabyć tylko w stolicy (tzn. w Ostrogarze, ew. jeżeli chodzi o zbroje charakterystyczne dla danej rasy, np. kolczugi dla elfów, płytowa owe i płaszczyznowe dla ludzi, to w stolicy tej rasy) i to na zamówienie (najszybciej realizowane są te od arystokracji). Oznacza to, że postać, która nie urodziła się w stolicy ma często problemy z nabyciem pożądanej zbroi.
   Uwaga: 2: Gdy cena zbroi znajduje się w podwójnym nawiasie, oznacza to, że normalnie nie można jej kupić, choć wyjątek MG może uczynić dla postaci pochodzącej z elity władzy, jeżeli zapłaci podwójną cenę (druga część za sprowadzenie), przy czym znalezienie jej i sprowadzenie może potrwać nawet kilka lat.
4. **Waga zbroi** - punktach SF – określa ile waży główna część zbroi, można sobie obliczyć odejmując wagę pozostałych składników kompletu.
   Uwaga: Jest to wartość przybliżona i w wypadku ras wyższych lub niższych MG modyfikuje ten ciężar od +10 % (półolbrzymy) do –25 % (hobbity).
5. **Ograniczenia Zręczności i Szybkości** - określa jak ogranicza ZR czy SZ postaci, tzn. postać po przywdzianiu danej zbroi redukuje swoje współczynniki ZR i SZ do wartości podanych, np. po przywdzianiu zbroi łuskowej ciężkiej (1/2, 1/3) postać redukuje na czas jej noszenia swą ZR do aktualnej wartości równej połowie całkowitej wartości, a SZ aż do jednej trzeciej.
6. **Obrona zbroi** (OBR) - pokazuje jaki % bonus do obrony przed ciosami daje dany komplet zbroi dla tułowia (w przypadku selektywnego ataku np. w głowę należy obliczyć obronę części chroniących głowę), w nawiasie podana jest wartość obronna jej głównej części.
7. **Wyparowania** (Wyparowania:) - informują w jaka skuteczność raniąca danego ataku zatrzymuje się na jej komplecie chroniącym tułów (w przypadku selektywnego ataku np. w głowę należy obliczyć sumę wyparowań części chroniących głowę), w nawiasie podana jest wartość wyparowań jej głównej części.
8. **Wytrzymałość zbroi** (oznaczona symbolem Wytrz. i podawana jest w %) - decyduje ile uszkodzeń jest w stanie przyjąć na siebie komplet zbroi chroniącej tułów, zanim ulegnie zniszczeniu. W niektórych wypadkach (np. po eksplozji, kuli ognia) %-owy rzut na aktualną wytrzymałość zbroi decyduje, czy nadaje się ona do dalszego użytku.
   Uwaga: Zbroje wykonane z adamandytu, ew. magiczne mają dwukrotnie większą wytrzymałość, a wykonane z mitrylu aż dziesięciokrotnie większą (dotyczy to również obrony i wyparowań).
9. **Optymalny skład kompletu** (skł:): informuje jakie poszczególne elementy wchodzą w skład danej zbroi, tak by przy najmniejszych ograniczeniach uzyskać jak najlepszy efekt chroniący.
   Uwaga: Procentowe zestawienia po danych rodzajach zbroi (poprzedzone symbolem "*") ilustrują prawdopodobieństwo wylosowania ze skarbów danego rodzaju głównego elementu zbroi (ew. może odnosić się to też do kompletu).

Tabela 1—1 Rodzaje Zbroi

Zbroje Płytowe (stalowe) - Gwardzistę, Rycerza, (Kapłana)
1. Nazwa: Płytowa odlewana /Zbr. Pł. .Odl./ (Odp. bonus +30 % +sp. 1/ 10 ran; 1 rok); (cena 5000); Waga: 119; Ograniczenia: 1/3, 1/3; Obrona zbroi: 105; Wyparowania: kłute: 205, tnące: 250, obuchowe: 210; Wytrzymałość: 174;
Składniki: h.G.N., Ms., Kol.N., Sk., Pł.C., Bu.m., Rę.b., Obr.;
2. Nazwa: Płytowa miarowa /Zbr. Pł. .Miar./ (Odp. bonus +25 %, +sp. ½ ran; 8 miesiąc); (cena 2000); Waga: 132; Ograniczenia: ¼, 1/3; Obrona zbroi: 95; Wyparowania: kłute: 185, tnące: 230, obuchowe: 190; Wytrzymałość: 198;
Składniki: h.G.C., Ms., Kol.N., Sk., Pł.C., Bu.m., Rę.b., Obr.;

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

3. Nazwa: Płytowa ciężka /Zbr. Pł. .C./ (Odp. bonus +25 %, 6 miesiąc); (cena 427); Waga: 144; Ograniczenia: ¼, ¼; Obrona zbroi: 78; Wyparowania: kłute: 165, tnące: 210, obuchowe: 170; Wytrzymałość: 206;
Składniki: h.Kop., Ms., Kol.N., Sk., Pł.C., Bu.m., Rę.b., Obr.;
4. Nazwa: Płytowa normalna /Zbr. Pł. .N./ (Odp. bonus +20 %, 4 miesiąc); (cena 221); Waga: 132; Ograniczenia: ¼, 1/3; Obrona zbroi: 68; Wyparowania: kłute: 145, tnące: 190, obuchowe: 150; Wytrzymałość: 174;
Składniki: h.G.C., Ms., Kol.N., Sk., Pł.C., Bu.m., Rę.b., Obr.;
1(1-25 %), 2(26-50 %), 3(51-75 %), 4(76-100 %)

Zbroje Płaszczyznowe (stalowe) - Gwardzistę, Rycerza, (Kapłana)
1. Nazwa: Płaszczyznowa odlewana /Zbr. Pł. Odl./ (Odp. bonus +25 % +sp. 1/ 10 ran, 1 rok); (cena 2000); Waga: 107; Ograniczenia: ½, 1/3; Obrona zbroi: 88; Wyparowania: kłute: 155, tnące: 210, obuchowe: 170; Wytrzymałość: 140;
Składniki: h.Ł., Ms., Kol.N., Sk., Pł.C., Bu.m., Rę.b., Obr.;
2. Nazwa: Płaszczyznowa miarowa /Zbr. Pł. Miar./ (Odp. bonus +25 % +sp. ½ ran; 7 miesiąc); (cena 1000); Waga: 119; Ograniczenia: 1/3, 1/3; Obrona zbroi: 77; Wyparowania: kłute: 145, tnące: 200, obuchowe: 160; Wytrzymałość: 152;
Składniki: h.Pb.N., Ms., Kol.N., Sk., Pł.C., Bu.m., Rę.b., Obr.;
3. Nazwa: Płaszczyznowa ciężka /Zbr. Pł. C./ (Odp. bonus +20 %, 5 miesięcy); (cena 231); Waga: 131; Ograniczenia: 1/3, ¼; Obrona zbroi: 61; Wyparowania: kłute: 125, tnące: 180, obuchowe: 140; Wytrzymałość: 170;
Składniki: h.Pb.C., Ms., Kol.N., Sk., Pł.C., Bu.m., Rę.b., Obr.;
4. Nazwa: Płaszczyznowa normalna /Zbr. Pł. N./ (Odp. bonus +20 %, 4 miesiące); Cena: 129; Waga: 119; Ograniczenia: 1/3, 1/3; Obrona zbroi: 56; Wyparowania: kłute: 125, tnące: 170, obuchowe: 135; Wytrzymałość: 150;
Składniki: h.Pb.N., Ms., Kol.N., Sk., Pł.C., Bu.m., Rę.b., Obr.;
1(1-25 %), 2(26-50 %), 3(51-75 %), 4(76-100 %)

Półzbroje (stalowe) - Wojownika, Rycerza, (Kapłana), Kupca
1. Nazwa: Górna miarowa /Zbr. Gn.Miar./ (Odp. bonus +20 % +sp. ½ ran; 6 miesiąc); (cena 600); Waga: 103; ograniczenia: 1/3, ½; Obrona zbroi: 55; WYP.kłute: 120, tnące: 160, obuchowe: 130; Wytrzymałość: 116;
Składniki: h.Szt.C., Ms., Kol.N., Sk., Pł.N., Bu.m., Rę.b., Obr., Ng, Nk;
2. Nazwa: Górna ciężka /Zbr. Gn.C./ (Odp. bonus +15 %, 4 miesiąc); Cena: 136; Waga: 107; Ograniczenia: 1/3, 1/3; Obrona zbroi: 48; Wyparowania: kłute: 95, tnące: 160, obuchowe: 110; Wytrzymałość: 110;
Składniki: h.Ł.C., Ms., Kol.N., Sk., Pł.C., Bu.m., Rę.b., Obr., Ng, Nk;
3. Nazwa: Górna normalna /Zbr. Gn.N./ (Odp. bonus +10 %, 3 miesiąc); Cena: 99; Waga: 90; Ograniczenia: ½, 1/3; Obrona zbroi: 36; Wyparowania: kłute: 75, tnące: 130, obuchowe: 90; Wytrzymałość: 80;
Składniki: h.Ł., Ms., Kol.N., Sk., Pł.C., Bu.m., Rę.b., Obr., Ng, Nk;
4. Nazwa: Kirys /Zbr. Kir./ (Odp. bonus +10 %, 1,5 miesiąc); Cena: 64; Waga: 85; Ograniczenia: ½, 1/3; Obrona zbroi: 31; Wyparowania: kłute: 70, tnące: 115, obuchowe: 85; Wytrzymałość: 110;
Składniki: h.Ł., Ms., Kol.N., Sk., Pł.C., Bu.m., Rę.b., Obr., Nr, Ng;
5. Nazwa: Napierśnik /Zbr. Nap./ (Odp. bonus +5 %, 1 miesiąc); Cena: 36; Waga: 66; Ograniczenia: ½, ½; Obrona zbroi: 20; Wyparowania: kłute: 55, tnące: 105, obuchowe: 85; Wytrzymałość: 61;
Składniki: h.Ł.G., Ms., Sk., Pł.N., Kol.L., Bu.m., Rę.b., Obr., Nr, Ng;
1(1-20 %), 2(21-40 %), 3(41-60 %), 4(61-80), 5(81-100 %)

Pancerze I Półpancerze (stalowo-kurtkowe) Wojownika, (Kapłana), Kupca, nr 4 Zabójcę
1. Nazwa: Pancerz tułowia ciężki /Pan.T.C./ (Odp. bonus +15 %, 2 miesiąc); Cena: 61; Waga: 110; Ograniczenia: 1/3, 1/3; Obrona zbroi: 27; Wyparowania: kłute: 85, tnące: 130, obuchowe: 100; Wytrzymałość: 83;
Składniki: h.G.N., Ms., Kol.N., Sk., Pł.C., Bu.m., Rę.b., Obr., Nr, Ng, Nk, Nł;
2. Nazwa: Pancerz tułowia normalny /Pan.T.N./ (Odp. bonus +15 %, 1 miesiąc); Cena: 55; Waga: 91; Ograniczenia: 1/3, ½; Obrona zbroi: 23; Wyparowania: kłute: 70, tnące: 110, obuchowe: 80; Wytrzymałość: 58;
Składniki: h.St.C., Ms., Kol.N., Sk., Pł.N., Bu.m., Rę.b., Obr., Nr, Ng, Nk, Nł;
3. Nazwa: Półpancerz tułowia ciężki /pPan.T.C./ (Odp. bonus +10 %; 1,5 miesiąc); Cena: 45; Waga: 93; Ograniczenia: ½, 1/3; Obrona zbroi: 25; Wyparowania: kłute: 70, tnące: 125, obuchowe: 100; Wytrzymałość: 72;
Składniki: h.Ł., Ms., Kol.N., Sk., Pł.C., Bu.m., Rę.b., Obr., Nr, Ng;
4. Nazwa: Półpancerz tułowia normalny /pPan.T.N./ (Odp. bonus +5 %; 3 tygodnie); Cena: 32; Waga: 65; Ograniczenia: ½, ½; Obrona zbroi: 20; Wyparowania: kłute: 55, tnące: 115, obuchowe: 85; Wytrzymałość: 43;
Składniki: h.Ł.G., Ms., Sk., Pł.N., Kol.L., Bu.m., Rę.b., Obr., Nr, Ng;
1(1-25 %), 2(26-50 %), 3(51-75 %), 4(76-100 %)

Kolczugi - Wojownika, Rycerza, (Kapłana), Zabójcę
1. Nazwa: Kolczuga warstwowa ciężka /Kol.W.C./ (2 miesiąc); (cena 172); Waga: 91; Ograniczenia: 1/3, 1/3; Obrona zbroi: 28; Wyparowania: kłute: 75, tnące: 170, obuchowe: 80; Wytrzymałość: 70;
Składniki: h.G.N., Ms., Kol.N., Sk., Pł.C., Bu.m., Rę.b., Obr., Nr, Ng, Nk, Nł;
2. Nazwa: Kolczuga warstwowa normalna /Kol.W.N./ (1 miesiąc); (cena 124); Waga: 81; Ograniczenia: ½, 1/3; Obrona zbroi: 25; Wyparowania: kłute: 65, tnące: 150, obuchowe: 70; Wytrzymałość: 58;
Składniki: h.Ł., Ms., Kol.N., Sk., Pł.C., Bu.m., Rę.b., Obr., Nr, Ng;

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

3. Nazwa: Kolczuga ciężka /Kol.C./ (3 tygodnie); Cena: 39; Waga: 85; Ograniczenia: ½, 1/3; Obrona zbroi: 21; Wyparowania: kłute: 65, tnące: 130, obuchowe: 60; Wytrzymałość: 62;
Składniki: h.Ł., Ms., Kol.N., Sk., Pł.C., Bu.m., Rę.b., Obr., Nr, Ng;
4. Nazwa: Kolczuga normalna /Kol.N./ (2 tygodnie); Cena: 26; Waga: 67; Ograniczenia: ½, ½; Obrona zbroi: 17; Wyparowania: kłute: 40, tnące: 120, obuchowe: 40; Wytrzymałość: 45;
Składniki: h.Ł.G., Ms., Sk., Pł.N., Kol.L., Bu.m., Rę.b., Obr., Nr, Ng;
5. Nazwa: Kolczuga lekka /Kol.L./ (15 dni); Cena: 12; Waga: 36; Ograniczenia: -, ½; Obrona zbroi: 10; Wyparowania: kłute: 20, tnące: 70, obuchowe: 30; Wytrzymałość: 21;
Składniki: h.KuM, Ms., Sk., Pł.N., Bu.sk., Obr., Ng;
1(1-20 %), 2(21-40 %), 3(41-60 %), 4(61-80), 5(81-100 %)

Zbroje Łuskowe - Wojownika, (Kapłana), Ku., nr 5 Zabójcę
1. Nazwa: Łuskowo-metalowana miarowa /Zbr. Łu-M.Miar./ (Odp. bonus +15 % +sp. ½ ran; 1 rok); (cena 500); Waga: 102; Ograniczenia: 1/3, ½; Obrona zbroi: 41; Wyparowania: kłute: 125, tnące: 170, obuchowe: 110; Wytrzymałość: 82;
Składniki: h.ŁM, Ms., Kol.N., Sk., Pł.N., Bu.m., Rę.b., Obr., Nr, Ng;
2. Nazwa: Łuskowo-metalowana ciężka /Zbr. Łu-M.C./ (Odp. bonus +15 %; 7 miesiąc); Cena: 118; Waga: 117; ograniczenia: 1/3, 1/3;
Obrona zbroi: 41; Wyparowania: kłute: 115, tnące: 160, obuchowe: 110; Wytrzymałość: 85;
Składniki: h.P.N., Ms., Kol.N., Sk., Pł.C., Bu.m., Rę.b., Obr., Nr, Ng;
3. Nazwa: Łuskowo-metalowana normalna /Zbr. Łu-M.N./ (Odp. bonus +10 %; 5 miesiąc); Cena: 86; Waga: 88; ograniczenia: 1/3, ½;
Obrona zbroi: 33; Wyparowania: kłute: 100, tnące: 140, obuchowe: 90; Wytrzymałość: 61;
Składniki: h.ŁMD, Ms., Kol.N., Sk., Pł.N., Bu.m., Rę.b., Obr., Nr, Ng;
4. Nazwa: Łuskowa ciężka /Zbr. Łu.C./ (Odp. bonus +5 %; 4 miesiąc); Cena: 76; Waga: 91; Ograniczenia: ½, 1/3; Obrona zbroi: 31; Wyparowania: kłute: 85, tnące: 130, obuchowe: 95; Wytrzymałość: 60;
Składniki: h.ŁMD, Ms., Kol.N., Sk., Pł.C., Bu.m., Rę.b., Obr., Nr, Ng;
5. Nazwa: Łuskowa normalna /Zbr. Łu.N./ (Odp. bonus +5 %; 2 miesiąc); Cena: 56; Waga: 65; Ograniczenia: ½, ½; Obrona zbroi: 24; Wyparowania: kłute: 60, tnące: 110, obuchowe: 75; Wytrzymałość: 36;
Składniki: h.Łowcę, Ms., Sk., Pł.N., Kol.L., Bu.m., Rę.b., Obr., Nr, Ng;
1(1-20 %), 2(21-40 %), 3(41-60 %), 4(61-80),

Zbroje Kurtkowe Wojownika, Łowcę, Barbarzyńcę, (Kapłana), Zabójcę
1. Nazwa: Kurtkowo-metalowana ciężka /Zbr. Ku-MDC./ (Odp. bonus +5 %; 3 tygodnie); Cena: 24; Waga: 71; Ograniczenia: ½, ½; Obrona zbroi: 19; Wyparowania: kłute: 55, tnące: 105, obuchowe: 85; Wytrzymałość: 31;
Składniki: h.Rycerza, Ms., Sk., Pł.N., Kol.L., Bu.m., Rę.b., Obr., Nr, Ng;
2. Nazwa: Kurtkowo-metalowana normalna /Zbr. Ku-MDN./ (15 dni); Cena: 14; Waga: 34; Ograniczenia: -, ½; Obrona zbroi: 11; Wyparowania: kłute: 40, tnące: 80, obuchowe: 65; Wytrzymałość: 19;
Składniki: h.KuM, Ms., Sk., Pł.N., Rę.b., Bu.sk., Obr., Ng;
3. Nazwa: Kurtkowa ciężka /Zbr. Ku.C./ (Odp. bonus +5 %, 15 dni); Cena: 16; Waga: 63; Ograniczenia: ½, ½; Obrona zbroi: 17; Wyparowania: kłute: 45, tnące: 95, obuchowe: 65; Wytrzymałość: 21;
Składniki: h.Rycerza, Ms., Sk., Pł.N., Kol.L., Bu.m., Rę.b., Obr., Nr, Ng;
4. Nazwa: Kurtkowa normalna /Zbr. Ku.N./ (1 tydzień); Cena: 7 ; Waga: 32; Ograniczenia: -, ½; Obrona zbroi: 9 ; Wyparowania: kłute: 25, tnące: 60, obuchowe: 55 ; Wytrzymałość: 12;
Składniki: h.KuM, Ms., Sk., Pł.N., Rę.b., Bu.sk., Obr., Ng;
1(1-25 %), 2(26-50 %), 3(51-75 %), 4(76-100 %)

Skóry Zwierzęce - Wojownika, Zabójcę, Kapłana
Uwaga: Skórę nr 3 mogą nosić też czarodzieje, ale tylko podczas chłodu (uniemożliwia rzucanie czarów). Analogicznie podczas mrozu mogą nosić skóry grube (ogranicza to im wtedy UM do połowy) i to pod warunkiem, że nie ma przy niej elementów metalowych (oznaczonych poniżej symbolem "*").
1. Nazwa: Grube futro (z kapturem) /Futro/ (Odp. bonus +5 %, 3 tygodnie); Cena: 40; Waga: 49; Ograniczenia: ½, 1/3; Obrona zbroi: 18; Wyparowania: kłute: 45, tnące: 90, obuchowe: 140; Wytrzymałość: 22;
Skła dniki: Ms., Sk., Pł.C., Bu.sk., Obr., Ng;
2. Nazwa: Skóra zwierzęca gruba /Skóra zw.Gr./ (2 tygodnie); Cena: 25; Waga: 41; Ograniczenia: -, ½; Obrona zbroi: 11; Wyparowania: kłute: 25, tnące: 60, obuchowe: 80; Wytrzymałość: 16;
Skła dniki: h.KuM*, Ms.*, Sk., Pł.N.(Pe. dla M), Bu.sk., Obr., Ng*;
3. Nazwa: Skóra zwierzęca pojedyncza /Skóra zw.poj./ (1 tydzień); Cena: 11; Waga: 17; Ograniczenia: -, -; Obrona zbroi: 7; Wyparowania: kłute: 15, tnące: 35, obuchowe: 50; Wytrzymałość: 8;
Skła dniki: Sk., Bu.sk., Obr.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Część 2 Schemat Wyprawiania Skór Zwierzęcych:

Maksymalnie skóra zachowuje połowę poprze dniej posiadanej obrony, ½ wartości wyparowań na obuchowe, ¼ na tnące i 1/8 lub ¼ na kłute, cięte zależnie od rodzaju skóry i od umiejętności wyprawiania (Uwaga: MG).
Uwaga: Średnio, na każde 2 m długości zwierzęcia można mieć materiał na 1 pojedynczą skórę rozmiaru człowieka, ew. ¼ zbroi skórzanej, czy 1/6 futrzanej. 1(1-25 %), 2(26-50 %), 3(51-100 %)

Skóry Smocze i Inne Łuskowe (nie do kupienia) - Wojownika, (Rycerza), Zabójcę, (Kapłana), (Maga)
Uwaga: są to jedyne zbroje w których czarodzieje są w stanie rzucać czary.
1. Nazwa: Skóra smocza gruba (z kapturem) /Skóra Sm.Gr./
(Odp. bonus +10 %; 3 miesiąc); ((cena 1000)); Waga: 54/45; Ograniczenia: najczęściej -, 1/3;
Obrona zbroi: 44/ew.-41; Wyparowania: kłute: 155, tnące: 170, obuchowe: 110; Wytrzymałość: 38;
Składniki: Sk., Pł.C. (Pe. dla M.), Bu.sk., Obr., Ng (nie dla M.);
2. Nazwa: Skóra smocza pojedyncza (z kapturem) /Skóra Sm.poj./
(1 miesiąc); ((cena 100)); Waga: 41/35; og raniczenia: najczęściej -, ½;
Obrona zbroi: 23/ew.-22; Wyparowania: kłute: 80, tnące: 90, obuchowe: 60; Wytrzymałość: 26;
Składniki: Sk., Pł.Nazwa: (Pe. dla M.), Bu.sk., Obr., Ng (nie dla M.);

Część 3 Schemat Wyprawiania Skór Smoczych

Maksymalnie skóra zachowuje większą część całej lub połowy poprze dniej posiadanej obrony, ½ lub ¼ wartości wyparowań na obuchowe, normalną lub ½ na tnące i na kłute, cięte zależnie od rodzaju skóry i od umiejętności wyprawiania (MG).
Uwaga: średnio na każde 4 m długości smoka można mieć materiał na 1 zbroję rozmiaru człowieka.
1(1-25 %), 2(26-100 %)

Dla przypomnienia (!), funkcje czarodziejskie mogą używać następującej kombinacji:
1. Nazwa: Ub ranie podróżne /Ubr./
(1 tydzień); Cena: 3,1; Waga: 13; Ograniczenia: -, -;
Obrona zbroi: 3; Wyparowania: kłute: 10, tnące: , obuchowe: 20; Wytrzymałość: 15;
Składniki: Sk., Pe., Obr., Bu.sk.,
2. Skóry zwierzęce (tylko zimą, podczas silnych chłodów);
3. Skóry smocze (ograniczają UM czarodziejom)

Część 4 Tarcze

Pawęże (metalowe)
1. Nazwa: Pawęż Ciężka (t.Paw.C.; Pi.; odp. bonus +20 %; 2 tygodnie); Cena: 13; Waga: 50; Ograniczenia: ¼, ¼; Obrona: 60; Wytrzymałość: 100;
Uwagi : posiada możliwość wbicia w miękkie podłoże (trwa 1-5 rund), co uwalnia rękę od trzymania.
2. Nazwa: Pawęż Normalna (t.Paw.N.; Ko.; odp. bonus +5 %; 8 dni); Cena: 8; Waga: 20; Ograniczenia: 1/3, 1/3; Obrona: 45; Wytrzymałość: 40;
Uwagi : zamocowana do zbroi uwalnia rękę od trzymania, umożliwiając powożenie.
3. Nazwa: Pawęż Mała (t.Paw.M; Ko.; 5 dni); Cena: 5; Waga: 12; Ograniczenia: ½, ½; Obrona: 25; Wytrzymałość: 24;
Uwagi : zamocowana do zbroi uwalnia rękę od trzymania, umożliwiając powożenie i walkę broniami dwuręcznymi (którymi można posługiwać się konno).
1(1-25 %), 2(26-75 %), 3(76-100 %)

Tarcze Rycerskie (Stalowe)
1. Nazwa: Rycerska duża (t.Ryc.D.; Pi.; odp. bonus +15 %; 3 tygodnie); Cena: 20; Waga: 32; Ograniczenia: 1/3, 1/3; Obrona: 45; Wytrzymałość: 70;
2. Nazwa: Rycerska normalna (t.Ryc.N.; odp. bonus +10 %; 2 tygodnie); Cena: 10; Waga: 25; Ograniczenia: 1/3, ½; Obrona: 40; Wytrzymałość: 55;
1(1-50 %), 2(51-100 %)

1. Nazwa: Typowa duża (t.Typ.D.; Pi.; odp. bonus +10 %, 9 dni.); Cena: 4; Waga: 28; Ograniczenia: 1/3, 1/3; Obrona: 40; Wytrzymałość: 56;
2. Nazwa: Typowa normalna (t.Typ.N.; odp. bonus +5 %, 3 dni); Cena: 2; Waga: 20; Ograniczenia: ½, ½; Obrona: 30; Wytrzymałość: 40;
3. Nazwa: Typowa mała (t.Typ.M; 1 dzień); Cena: 0,5; Waga: 12; Ograniczenia: -, ½; Obrona: 20; Wytrzymałość: 24;
4. Nazwa: Puklerz (t.Puk.; 3 dni); Cena: 1; Waga: 4; Ograniczenia: -, ½; Obrona: 10; Wytrzymałość: 8;
Uwagi : zamocowany do ramienia daje wolną lewą rękę, jednakże skutkuje przeciwko tylko jednemu wybranemu (spodziewanemu i zadeklarowanemu) atakowi w danej rundzie, choć mogą się nim posługiwać osoby używające w tym czasie broni dwuręcznej, półtoraręcznej albo manipulujące rękami (np. złodzieje);
1(1-25 %), 2(26-50 %), 3(51-75 %), 4(76-100 %)

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

1. Nazwa: Parawan (t.Par.; Pi.; odp. bonus +20 %; 5 dni); Cena: 7; Waga: 40; Ograniczenia: 1/3, ¼; Obrona: 50; Wytrzymałość: 44; *Uwagi :* posiada możliwość podparcia (trwa 1 rundę), co uwalnia rękę od trzymania.
2. Nazwa: Drewniana Duża (t.Dr.D.; Pi.; odp. bonus +10 % 3 dni); Cena: 2; Waga: 32; Ograniczenia: ½, 1/3; Obrona: 35; Wytrzymałość: 35;
3. Nazwa: Drewniana Normalna (t.Dr.N.; odp. bonus +5 %; 2 dni); Cena: 1; Waga: 15; Ograniczenia: ½, ½; Obrona: 30; Wytrzymałość: 16;
4. Nazwa: Drewniana Mała (t.Dr.M; 2 dni); Cena: 0,5; Waga: 10; Ograniczenia: -, ½; Obrona: 20; Wytrzymałość: 11;
1(1-25 %), 2(26-50 %), 3(51-75 %), 4(76-100 %)

Część 5 Składniki Zbroi

Hełmy Ciężkie (Stalowe)
1. Nazwa: Kopalin-płytowa owy pełny ciężki (h.Kop.; 3 tygodnie); Cena: 12; Waga: 25; Ograniczenia: ¼, ¼; Obrona: 90; Wyparowania: kłute: 180, tnące: 180, obuchowe: 180; Wytrzymałość: 50;
2. Nazwa: Garnkowy ciężki-płytowa owy zamknięty (h.G.C.; 5 dni); Cena: 7; Waga: 23; Ograniczenia: ¼, 1/3; Obrona: 75; Wyparowania: kłute: 150, tnące: 150, obuchowe: 150; Wytrzymałość: 46;
3. Nazwa: Garnkowy normalny-płytowa owy otwarty (h.G.N.; 5 dni); Cena: 6; Waga: 20; Ograniczenia: 1/3, 1/3; Obrona: 60; Wyparowania: kłute: 120, tnące: 120, obuchowe: 120; Wytrzymałość: 40;
4. Nazwa: Szturmak ciężki (h.St.C.; 1 tydzień); Cena: 10; Waga: 19; Ograniczenia: 1/3, ½; Obrona: 54; Wyparowania: kłute: 105, tnące: 120, obuchowe: 120; Wytrzymałość: 38;
5. Nazwa: Przyłbica ciężki (h.Pb.C.; 2 tygodnie); Cena: 16; Waga: 22; Ograniczenia: 1/3, ¼; Obrona: 69; Wyparowania: kłute: 150, tnące: 150, obuchowe: 1 20; Wytrzymałość: 44;
6. Nazwa: Przyłbica normalny (h.Pb.N.; 2 tygodnie); Cena: 14; Waga: 20; Ograniczenia: 1/3, 1/3; Obrona: 57; Wyparowania: kłute: 120, tnące: 120, obuchowe: 105; Wytrzymałość: 40;
7. Nazwa: Łebka ciężka (h.Ł.C.; 1 tydzień); Cena: 10; Waga: 20; Ograniczenia :1/3, 1/3; Obrona: 51; Wyparowania: kłute: 120, tnące: 105, obuchowe: 90; Wytrzymałość: 40;
8. Nazwa: Łebka średnia (h.Ł.; 1 tydzień); Cena: 8; Waga: 18; Ograniczenia: ½, 1/3; Obrona: 48; Wyparowania: kłute: 120, tnące: 105, obuchowe: 75; Wytrzymałość: 36;
9. Nazwa: Łebka górna (h.Ł.G.; 1 tydzień); Cena: 3; Waga: 15; Ograniczenia: ½, ½; Obrona: 45; Wyparowania: kłute: 105, tnące: 90, obuchowe: 75; Wytrzymałość: 30;
1(1-15 %), 2(16-25 %), 3(26-35 %), 4(36-55 %), 5(56 %-65), 6(66-75 %), 7(76-85 %),
8(86-95 %), 9(96-100 %)

Inne Hełmy
1. Nazwa: Łuskowo-metalowany (h.ŁuM; 2 tygodnie); Cena: 5; Waga: 14; Ograniczenia: 1/3, ½; Obrona: 36; Wyparowania: kłute: 105, tnące: 105, obuchowe: 75; Wytrzymałość: 15;
2. Nazwa: Łuskowy (h.Łu.; 1 tydzień); Cena: 3; Waga: 10; Ograniczenia: ½, ½; Obrona: 24; Wyparowania: kłute: 90, tnące: 90, obuchowe: 60; Wytrzymałość: 9;
3. Nazwa: Kurtkowo-metalowany (h.KuM; 2 dni); Cena: 1; Waga: 4; Ograniczenia: -, ½; Obrona: 9; Wyparowania: kłute: 15, tnące: 30, obuchowe: 45; Wytrzymałość: 5;
4. Nazwa: Rogaty (h.Rog.; 1 dzień); Cena: 1; Waga: 13; Ograniczenia: ½, ½; Obrona: 45; Wyparowania: kłute: 90, tnące: 90, obuchowe: 90; Wytrzymałość: 20;
5. Nazwa: Misiurka (Ms; 2 dni); Cena: 1; Waga: 3; Ograniczenia: -, ½; Obrona: 6; Wyparowania: kłute: 15, tnące: 60, obuchowe: 15; Wytrzymałość: 6;
1(1-20 %), 2(21-40 %), 3(41-60 %), 4(61-80), 5(81-100 %)

Dodatki metalowe
1. Nazwa: Naramienniki (Nr; 4 dni); Cena: 1; Waga: 4; Ograniczenia: ½, -; Obrona: 5; Wyparowania: kłute: 10, tnące: 10, obuchowe: 10; Wytrzymałość: 8;
2. Nazwa: Nałokietniki (Nł; 4 dni); Cena: 1,5; Waga: 4; Ograniczenia: 1/3, -; Obrona: 5; Wyparowania: kłute: 10, tnące: 10, obuchowe: 10; Wytrzymałość: 8;
3. Nazwa: Nagolenniki (Ng; 4 dni); Cena: 1,5; Waga: 4; Ograniczenia: -, ½; Obrona: 5; Wyparowania: kłute: 10, tnące: 10, obuchowe: 10; Wytrzymałość: 8;
4. Nazwa: Nakolanniki (Nk; 4 dni); Cena: 1,5; Waga: 4; Ograniczenia: 1/3, ½; Obrona: 5; Wyparowania: kłute: 10, tnące: 10, obuchowe: 10; Wytrzymałość: 8;
5. Nazwa: Rękawice bojowe (skórzano-metalowane) (Rę.b.; 8 dni); Cena: 0,5; Waga: 2; Ograniczenia: ½, -; Obrona: 2; Wyparowania: kłute: 5, tnące: 5, obuchowe: 5; Wytrzymałość: 3;
6. Nazwa: Buty metalowane (Bu.m.; 1 tydzień); Cena: 1; Waga: 6; Ograniczenia: ½, ½; Obrona: 3; Wyparowania: kłute: 10, tnące: 10, obuchowe: 10; Wytrzymałość: 9;
7. Nazwa: Obręcz-diadem, korona, godło rycerskie (Obr; 1 tydzień); Cena: 1; Waga: 4; Ograniczenia: -, -; Obrona: 2; Wyparowania: kłute: -, tnące: 10, obuchowe: 5; Wytrzymałość: 8;
1(1-10 %), 2(11-20 %), 3(21-30 %), 4(31-40 %), 5(41 %-60), 6(61-75 %), 7(76-100 %)

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Dodatki skórzane
1. Nazwa: Płaszcz bojowy ciężki (Pł.C.; 6 dni); Cena: 0,5; Waga: 6; Ograniczenia: -, 1/3; Obrona: 4; Wyparowania: kłute: 10, tnące: 20, obuchowe: 20; Wytrzymałość: 4;
2. Nazwa: Płaszcz bojowy normalny (Pł.N.; 3 dni); Cena: 0,2; Waga: 3; Ograniczenia: -, ½; Obrona: 2; Wyparowania: kłute: 10, tnące: 15, obuchowe: 15; Wytrzymałość: 2;
3. Nazwa: Peleryna (Pe.; 1 dzień); Cena: 0,1; Waga: 1; Ograniczenia: -, -; Obrona: 1; Wyparowania: kłute: 5, tnące: 10, obuchowe: 10; Wytrzymałość: 1;
4. Nazwa: Skórznia (ew. dowolne typowe ubranie) (Sk.; 5 dni); Cena: 0,5; Waga: 4; Ograniczenia: -, -; Obrona: 2; Wyparowania: kłute: 5, tnące: 10, obuchowe: 15; Wytrzymałość: 2;
5. Nazwa: Buty skórzane wysokie (Bu.sk.; 5 dni); Cena: 0,5; Waga: 4; Ograniczenia: -, -; Obrona: 1; Wyparowania: kłute: 5, tnące: 5, obuchowe: 10; Wytrzymałość: 2;
1(1-20 %), 2(21-40 %), 3(41-60 %), 4(61-80), 5(81-100 %)

Część 6 Rydwany

1. Nazwa: Rydwan lekki (RYD.L.; odp. bonus +5 %; 2 tygodnie); Cena: 80; Waga: 400; Ograniczenia: Spec.;
Obrona: 20; Wytrzymałość: 220; spec.: SZ poruszania równa 3/4SZ koni; możliwość tratowania końmi; 1-2 osoby; bonus +10 % do TR; 1-3 konny
2. Nazwa: Rydwan typowy(RYD.T.; odp. bonus +10 %; 2 miesiąc); (cena 180); Waga: 800; Ograniczenia: spec.; Obrona: 40; Wytrzymałość: 440; spec.: SZ poruszania równa ½ SZ koni; możliwość tratowania końmi; 1-3 osoby obuchowe: ; bonus +10 % do TR; 1-4 konny
3. Nazwa: Rydwan ciężki (RYD.C.; odp. bonus +15 %; 4 miesiąc); (cena 350); Waga: 1800; Ograniczenia: spec.; Obrona: 60; Wytrzymałość: 990; spec.: SZ poruszania równa ¼ SZ koni; możliwość tratowania końmi; bonus +10 % do TR; 1-5 osób; 2-4 konny;
1(1-25 %), 2(26-75 %), 3(76-100 %)

Część 7 Zbroje końskie

1. Nazwa: Płytowa pełna /końska zbroja PŁYTOWA ./ (Odp. bonus +20 %, 6 miesięcy); (cena 145); Waga: 100; Ograniczenia: ¼, 1/3; Obrona zbroi: 84; Wyparowania: kłute: 170, tnące: 180, obuchowe: 190; Wytrzymałość: 170;
Składniki: końska Sk.;
2. Nazwa: Płaszczyznowa pełna /końska zbroja Pł./ (Odp. bonus +20 %, 3 miesiące); (cena 140); Waga: 80; Ograniczenia: 1/3, 1/3; Obrona zbroi: 62; Wyparowania: kłute: 120, tnące: 140, obuchowe: 150; Wytrzymałość: 130;
Składniki: końska Sk.;
3. Nazwa: Półzbroja (odpowiednik napierśnika końskiego) /końska Półzbroja / (Odp. bonus +10 %, 1 miesiąc); (cena 120); Waga: 80; Ograniczenia: 1/3, ½; Obrona zbroi: 56; Wyparowania: kłute: 90, tnące: 110, obuchowe: 120; Wytrzymałość: 130;
Składniki: końska Sk.;
4. Nazwa: Kolczuga Ciężka /końska Kol.C./ (1 miesiąc); (cena 120); Waga: 70; Ograniczenia: ½, ½; Obrona zbroi: 16; Wyparowania: kłute: 40, tnące: 110, obuchowe: 60; Wytrzymałość: 45;
Składniki: końska Sk.;
5. Nazwa: Kolczuga lekka /końska Kol.L./ (2 tygodnie); Cena: 45; Waga: 40; Ograniczenia: -, ½; Obrona zbroi: 13; Wyparowania: kłute: 20, tnące: 80, obuchowe: 40; Wytrzymałość: 25;
Składniki: końska Sk.;
6. Nazwa: Łuskowa /końska zbroja Łu./ (Odp. bonus +10 %, 3 miesiące); Cena: 95; Waga: 80; Ograniczenia: ½, 1/3; Obrona zbroi: 32; Wyparowania: kłute: 60, tnące: 90, obuchowe: 100; Wytrzymałość: 55;
Składniki: końska Sk.;
7. Nazwa: Futrzana /końska zbroja Futrz./ (Odp. bonus +10 %, 2 tygodnie); Cena: 50; Waga: 80; Ograniczenia: ½, 1/3; Obrona zbroi: 21; Wyparowania: kłute: 50, tnące: 90, obuchowe: 120; Wytrzymałość: 150;
Składniki: końska Sk.;
8. Nazwa: Skórznia końska /końska Sk./ (1 tydzień); Cena: 20; Waga: 20; Ograniczenia: -, -; Obrona zbroi: 4; Wyparowania: kłute: 10, tnące: 20, obuchowe: 30; Wytrzymałość: 10;
1(1-10 %), 2(11-20 %), 3(21-30 %), 4(31-40 %), 5(41 %-60), 6(61-70 %), 7(71-75 %), 8(76-100 %)

Część 8 Monety, Życie i Ekwipunek Podróżny

Praktycznie na całym dostępnym graczom terenie Orchii istnieje jednolity system walutowy. Podstawową środkiem płatniczym jest mała (średnicy około 1,5 cm) moneta srebrna. Poza nią są jeszcze sztuki złota, platyny i mitrylu. A oto ich proporcje cenowe.

- 1 sztuka srebra (podstawowa moneta)
- 1 sztuka złota (warta jest 100 sztuk srebra)
- 1 sztuka platyny (warta jest 10 sztuk złota lub 1000 srebra)
- 1 sztuka mitrylu (warta jest 10 sztuk platyny lub 100 sztuk złota lub 10000 sztuk srebra)

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Uwaga: Mimo, że skromne utrzymanie jednej osoby kosztuje miesięcznie 10 sztuk złota (a więc rocznie 100), to zwraca się uwagę graczy, by nie szastali pieniędzmi, gdyż często się zdarza, że ceny na prowincji są i dziesięciokrotnie wyższe, przez co szybko może zacząć brakować pieniędzy pochodzących z majątku (szczególnie na początku).

A oto koszty najważniejszych rzeczy, które można nabyć na terenie targowisk i karczm Orkusa, z tym, że rzeczy dostępne tylko na Placu Targowym w Ostrogarze i Get-warr-garze zaznaczono symbolem "*".

Karczma (skromna):

Noclegi: - Nocleg (pokój 2 osobowy) - 10 szt. srebra
- Nocleg (pokój 10 osobowy) - 5 szt. srebra
- Nocleg w stajni - 1 szt. srebra
- Oporządzenie konia - 2 szt. srebra

Wyżywienie: śniadanie/ kolacja: - placek z agawy - 2 szt. srebra
- ser - 1 szt. srebra
- piwo (0,5 litra) - 1 szt. srebra

obiad: - gotowana agawa - 2 szt. srebra
- zupa jarzynowa - 1 szt. srebra
- gulasz z opasa - 3 szt. srebra
- piwo (0,5 litra)- 1 szt. srebra

inne: - dzban (1 litr) wina - 10 szt. srebra
- dzban (1 litr) wódki - 30 szt. srebra
- dzban (1 litr) spirytusu - 60 szt. srebra
* dzban (1 litr) krasnoludzkiego spirytusu - 5-10 szt. złota

Uwaga: spirytus krasnoludzki, jest tak silnym trunkiem, że po wypiciu 1 porcji (0,10l) wykonuje się %-owy rzut na szok, czy nie ulegnie się zamroczeniu na 1-10 r., oraz %-owy rzut na truciznę (na każdą kolejną porcję odporność ta jest o 10 mniejsza) - albo natychmiast się upija.

Na podróż:

- - bukłak piwa na podróż (5 litrów) - 10 szt. srebra (+ 50 za bukłak); Waga: 23.
- - bukłak wina na podróż (5 litrów) - 50 szt. srebra (+ 50 za bukłak); Waga: 23.
- - dzienna podróżna porcja jedzenia (trwałość do 10 dni)- 25 szt. srebra; Waga: 5.
- - dzienna żelazna porcja jedzenia (trwałość do 5 lat)- 1s zt. złota; Waga: 5.
- *dzienna porcja "elfiego chleba" (trwałość do 1 roku) - tzw. lembasów – 5 szt. złota; Waga: 1.

Uwaga: bogatsze jedzenie i lepszej jakości trunki są z reguły kilkakrotnie droższe.

Targowisko:

Ekwipunek podróżny:

- Ubranie zwykłe (+ sandały)- 50 szt. srebra (Waga: 4)
- Szaty podróżne zamiast zbroi + buty skórzane wysokie – 310 szt. srebra; Waga: 13
- derka (ew. koc) - 50 szt. srebra (Waga: 5)
- namiot (2 osobowy) - 15 szt. złota (Waga: 10)
- * namiot rycerski (6 osobowy) - 120 szt. złota (Waga: 200)

Torby:

- plecak podróżny (pojemność maks. do wagi 100 SF) - 2 szt. złota (Waga: 10).
- torba podróżna (pojemność maks. do wagi 40 SF) - 50 szt. srebra (Waga: 3).

Uwaga: 1: Wadą plecaka jest to, że ogranicza Szybkość o połowę (nie kumuluje się to ze zbroją). W zależności od MG jego pojemność może być lekko modyfikowana.

Uwaga: 2: Można nosić tylko 1 z tych przedmiotów.

Strzały i bełty: - kołczan (na 10 strzał) - 50 szt. srebra; Waga: 3
- pęk 10 strzał (dłuższych lub krótszych w zależności od łuku) – 50 szt. srebra; Waga: 2-3
- pęk 20 bełtów w worku (dłuższych lub krótszych)-50-100-200 szt. srebra; Waga: 5-8-10 w zależ. od kuszy

Uwaga: 1 bełt do kuszy wałowej kosztuje 75 szt. srebra i waży 10

*Srebrną broń lub strzały (ew. bełty) o srebrnych grotach są do kupienia po cenie 10 -krotnie wyższej od normalnych, jednakże posiadają (dwukrotnie) słabszą wytrzymałość i przy każdym ciosie (w coś twardszego) ew. mogą doznawać uszkodzeń.

Liny i pomoce do wspinaczki: - 1 metr grubej liny (utrzyma ciężar do 2000 SF) - 20 szt. srebra; Waga: 6-10
- 1 metr cienkiej linki (utrzyma ciężar do 400 SF) - 1 szt. złota; Waga: 2
- hak - 50 szt. srebra; Waga: 5

Uwaga: Prawidłowe zarzucenie wymaga %-owego rzutu na ½ ZR aktualnej.
- kotwiczka 5 szt. złota; Waga: 10

Uwaga: Prawidłowe zarzucenie wymaga %-owego rzutu na ZR aktualną.

Inne: - siekierka - 2 szt. złota; Waga: 12
- nóż - 2 szt. złota (Waga: 1)
- nożyk - 1 szt. złota (Waga: 0,5)
- *pęk 10 wytrychów (1-5 minus 1 na każdy złamany pasuje do 1 zamka) - 10 szt. złota (Waga: 2).

Uwaga: sprzedają tylko po 1 pęku i to tylko "znajomym".

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

- *komplet narzędzi (młotek, haki, linki, piłka, itp.) do zakładania/ rozbezpieczania prostej konstrukcji pułapek, itp. rzeczy - koszt 50 szt. złota; Waga: 50;

Uwaga: w niektórych sytuacjach narzędzia te mogą się zużywać (decyduje MG).

Do oświetlania: - hubka + krzesiwo (100 porcji) - 10 szt. srebra (Waga: 1)
- pochodnia (wystarcza na 5 godzin) - 3 szt. srebra (Waga: 10)

Uwaga: Przypalenie pochodnią (po udanym TR) zadaje 2-20 ran, a w przypadku istot wrażliwych na ogień 1-50.
- latarnia (na oliwę) - 15 szt. złota (Waga: 10)
- dzban 2 litrowy oliwy (wystarcza na 50 godzin) - 40 szt. srebra (+ 10 za dzban; Waga: 15)

Uwaga: Wylany na istotę (po udanym %-owym rzucie na ZR) i w następnej r. podpalony zadaje 1-100 ran, ew. połowę po udanym %-owym rzucie na ogień. W każdej r. po tym istnieje 50 % szansa (ew. w wypadku gaszenia rękoma 25%), że nadal się będzie palił w następnej (itd). Istotom wrażliwym na ogień zadaje 2 razy więcej ran.

Naczynia:

- dzban gliniany (2 litrowy) - 10 szt. srebra; Waga: 6;
- dzban miedziany (2 litrowy) - 120 szt. srebra; Waga: 10;
- szklany słoik lub butelka (1 litr) - 1 szt. złota (Waga: 3)
- flakon (0,5 litra) - 75 szt. srebra (Waga: 2)
- flakonik (0,25 litra) - 50 szt. srebra (Waga: 1)
- flakonik z wodą święconą - 10 szt. złota (Waga: 2)

Uwaga: Martwiakom i istotom ewidentnie złym zadaje 1-100 ran, ew. połowę po udanym %-owym rzucie na odporność nr 8, ponadto do zrobienia 1 porcji wody święconej potrzeba O,25 litra oczyszczonej magicznie wody (przez np. Alchemika) i czaru Błogosławieństwo.

- bukłak skórzany (pusty, pięciolitrowy) - 50 szt. srebra; Waga: 3;

Papiernicze:

- karta pergaminu - 50 szt. srebra (Waga: 0,25)
- komplet do pisania (karafka, atrament + pióro) - 250 szt. srebra (Waga: 5)
- * tuba (ochronna) na pergaminy (do 5 szt.) - 10 szt. złota (Waga: 5)

Uwaga: Z trudnopalnej, twardej skóry - ma na zniszczenie wytrzymałość 75.

- * flakon (z 10 porcjami i piórem) atramentu z ziołem "adar sor" (do pisania formuł czarów) - 12 szt. złota (Waga: 5)

Uwaga: Jedna porcja tego atramentu starcza na zapisanie 1 strony.

Księgi do wpisywania czarów :

- księga magiczna mała (Waga: 20, koszt 25 szt. złota, 5 stron)
- * księga magiczna średnia (Waga: 20, koszt 40 szt. złota, 10 stron)
- * księga magiczna duża (Waga: 21, koszt 85 szt. złota, 25 stron)
- * księga magiczna wielka (Waga: 24, koszt 160 szt. złota, 50 stron)
- Koszt przepisania 1 strony czaru (jeśli przedłoży się oryginał) - 25 szt. złota (liczone razem z odpowiednim atramentem); trwa 1 godzinę.
- * Komplet Aparatury Alchemicznej (do ekstrakcji) - przenośny (o 10 % utrudnia ekstrakcję), koszt 500, Waga: 100; typowy, koszt 100, Waga: 200; uniwersalny, koszt 2000, Waga: 80 (o bonus +5 % ułatwia ekstrakcję);
- * Teleskop Astrologiczny - powiększa 2-20 razy, koszt 250-2500 sztuk złota; Waga: 200-2000;
- * Wyposażenie Obserwatorium Astrologicznego (bez teleskopu) - np. mapy nieba, cyrkle pomiarowe, koszt 500-1000 sztuk złota (Waga: około 500).

Ekwipunek koński: *Uwaga*: koń bojowy i osioł mogą nosić 2 sakwy, koń juczny lub muł - 4.

- sakwa końska (pojemność maks. do wagi 50 SF) - 1 szt. złota (Waga: 10)
- uprząż - 1-5 szt. złota (zależnie od jakości wykonania); Waga: 20.
- siodło końskie - 10 szt. złota (Waga: 50)
- siodło końskie rycerskie - 50 szt. złota (Waga: 50) + daje 20% więcej szansy na utrzymanie się na koniu np. w przypadku próby "zdjęcia jeźdźca".

Zwierzęta:

- koń juczny (udźwig 720-760-880) - 10-15-30(*) szt. złota w zależności od siły itp.
- koń bojowy (udźwig 900-920-1040) - 30-40(*)-50(*) szt. złota w zależności od siły itp.
- muł (udźwig 600-640) - 8-10 szt. złota
- osiołek (udźwig 300) - 5 szt. złota
- pies (odmiana wilczurów) - 7 szt. złota (* tresowany lub obronny średnio 3-5 razy więcej).

Uwaga: Współczynniki ma bardzo zbliżone do wilków.

Wozy:

- * rydwany - patrz tabele uzbrojenia
- bryczka (1-2 konna; zabiera do 1000 wagi) - 50 szt. złota (SZ poruszania jak w przypadku typowego rydwanu)
- furmanka (1-2 konna; zabiera do 2000 wagi) - 40 szt. złota (SZ poruszania jak ciężkiego rydwanu)

Uwaga: Cenę wszelkich nie przedstawionych tu przedmiotów i usług ustala MG w oparciu o przedstawione tu ceny podstawowe.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Rozdział Szesnasty

Część 1 Kasta Żołnierska

Punkt 1 WOJOWNIK

1. Przynależność: Funkcja wojownika stanowi najczęstszą i najbardziej znaną funkcją żołnierską. Zaliczać się do niej może każdy, jednakże jak każda funkcja żołnierska zalecana jest dla osób o wysokiej sile, zręczności i żywotności.
2. Charakter: dowolny.
3. Rasy: każda, chociaż wśród gnomów i hobbitów nie trafiają się Wojownicy powyżej 15 poziomu.
4. Kodeks Postępowania: Wojownicy rzemiosło wojenne uważają za najpiękniejszą rzecz w życiu, z tego też powodu inne sposoby walki (czarami lub skrytobójcze) są dla nich mniej ważne. Niemniej w miarę okoliczności lubią z nich korzystać. Dla Wojownika liczy się przede wszystkim walka, przy czym sposób jej prowadzenia jest najmniej ważny (często korzystają z forteli). Wysokie uznanie otoczenia jest dla wojownika dużo ważniejsze niż chęć zdobycia bogactw.
5. Dwuklasowcy: Wojownik może być łączony z dowolną funkcją czarodziejską (tzn. z Magiem, Czarnoksiężnikiem, Iluzjonistą, Alchemikiem), złodziejską (Złodziejem, Zabójcą, Kupcem) oraz z Kapłanem, Druidem i Astrologiem.
6. Używana Broń: Może używać każdego rodzaju broni, przy czym nie obowiązują go żadne (wynikające z etosu) nakazy co do ich wyboru.
7. Używane Zbroje: każdego rodzaju, chociaż ze względu na zachowanie dużej ruchliwości Wojownicy gardzą zbrojami ciężkimi (a więc typowo rycerskimi), jak płytowe, płaszczyznowe, a nawet górne. Ponadto w krainach władanych przez rycerzy (Orcus) posiadanie takich zbroi jest często zabronione, co powiększa niepraktyczność tych pancerzy.
8. Używanie Magii: nie umieją posługiwać się magią, jednakże intryguje ich ona. W rzadkich wypadkach, poinstruowani wcześniej przez czarodzieja mogą się nauczyć np. uaktywniania niektórych przedmiotów magicznych, przywołania upuszczonego miecza (specjalnie do tego efektu umagicznionego) itp. (zależnie od MG).
9. Formacje: mogą działać doskonale zarówno samodzielnie, jak i grupowo.
10. Tytuły:

Poziom 1-4	KADET
Poziom 5-9	WETERAN
Poziom 10-14	LORD WOJNY
Poziom 15-17	LORD POKOJU
Poziom 18	MISTRZ LORDÓW
Poziom 19	KSIĄŻĘ LORDÓW
Poziom 20+	KRÓL LORDÓW

11. Stronnicy i Posiadłości:

Poziom 10-14 musi posiadać własną siedzibę o charakterze wojskowym np. zameczek, gród, obóz wojskowy itp., oraz pełną ilość stronników (równą 1/ 10 CH Lorda)

Poziom 15-19 musi posiadać własny zamek, ew. twierdzę (szczególnie w niebezpiecznych okolicach) oraz własne armie liczące min. 100 żołnierzy na każdy poziom powyżej 15.

Poziom 20+ zobowiązany jest do posiadania własnego miasta (itp.) oraz mieć wpływ na władzę na otaczającym obszarze.

12. Zdolności: każdą taką czynność należy zadeklarować przed rozpoczęciem nowej r, ponadto w 1 r. można wykonać przeważnie tylko jedną (zależnie od MG).

Uwaga: Jeśli zdolność jest wykonywana dwukrotnie wolniej, to w każdej r. postać ma tylko połowę swych ataków, np. zamiast 3 ataków co r. ma tylko 1,5 ataku, tzn. 1 atak w pierwszej i 2 ataki (+ nowe 1,5) w następnej.

Od 0 poziomu Wojownika:

1. Natarcie - przejście do ataku w walce wręcz kosztem obrony: bonus 10 + 10 na każde 3 poziomy z OB przechodzi do TR
2. Powstrzymanie - przejście do obrony w walce wręcz kosztem ataku: bonus 10 + 10 na każde 3 poziomy z TR przechodzi (zwiększa) OB.
3. Młynek - dwukrotnie wolniejsze, zamaszyste kręcenie bronią w celu dwukrotnego zwiększenia szansy na TR krytyczne (niestety też i w siebie).
4. Przycelowanie - dwukrotnie wolniejsze, staranne celowanie zwiększające TR o bonus 10 + 10 na każde 5 poziomów.
5. Roztrącenie - próba przedarcia się miedzy 2 przeciwnikami (zamiast ataków w tej r.): udana, jeśli przeciwnicy zostali zaskoczeni (%-owy rzut na SZ akt. –1 % na poziom Wojownika) i postać utrzymała równowagę (%-owy rzut na ZR akt.).
6. Zdjęcie jeźdźca - dwukrotnie wolniejszy atak bronią dwuręczną w celu ściągnięcia z konia: udany jeśli było udane TR i jeździec nie utrzymał się w siodle (rzut na ZR akt. + ew. bonus z jeździectwa, siodła itp.) –1 % na poziom Wojownika.
7. Umiejętność walki w trudnych warunkach - dwukrotnie zmniejsza ograniczenia np. z pogody, sypkiego lub śliskiego podłoża itp.
8. Umiejętność walki w tłoku - do walki bronią jednoręczną (!) wystarcza połowę miejsca niż normalnie (tzn. połowa pola, czyli 2 metry kwadratowe).
9. Przystawienie - powstrzymanie broni przy udanym TR przed zranieniem (ew. małe zranienie na 1/ 10 skuteczności) przez broń kłutą (ew. tnącą), z możliwością zadania (reszty) ran w każdej chwili później (o ile nie zostanie się czymś nowym zaskoczonym).

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

10. Zwiększone zdrowienie - samowyleczenie dodatkowo 10 ran po wygodnym (np. w łóżku), nie przerwanym śnie przez 8 godzin.

Od 1 poziomu Wojownika:

11. Szał bitewny - Odmiana furii w pierwszych rundach (r. na poziom Wojownika) bitwy (min. 10 osób na poziom Wojownika naraz walczących) pozwalająca na oddanie podwójnej ilości ataków w walce wręcz (dzięki społowieniu opóźnienia broni).
12. Wyłuskanie - Umiejętność wytrącania broni własną bronią o podobnych rozmiarach (zamiast ataku): udane jeśli wyszedł %-owy rzut na połowę biegłości we własnej broni (maks. 95 %), a przeciwnikowi nie wyszedł (maks. na 95 %, zmniejszony o –1 % na poziom Wojownika).
13. Selektywny Atak - dwukrotnie wolniejsza próba TR w określoną część ciała poza tułowiem. Trafienie w głowę utrudnione jest o 80 pkt., natomiast trafienie w łapę lub ogon o 50 pkt. W wypadku dużych potworów MG ma prawo zmniejszyć te ograniczenia nawet do połowy. Liczy się tylko połowę wyparowań danej części ciała, a Żywotność jako połowę normalnej, przy czym jeśli zranienie osiągnie tę wartość to cześć ta jest bezwładna, a gdy całą wartość - zniszczona (w wypadku głowy oznacza to śmierć). Rany, które odnosi się na daną część ciała tylko w 1/ 10 części obniżają Żywotność ogólną.
    Uwaga: Nietrafienie na daną szansę w określoną część ciała automatycznie świadczy o nie trafieniu w tego przeciwnika.
14. Fechtunek - umiejętność odparowania (konkretnego) ciosu własną bronią o podobnych rozmiarach (min. klasę gorszą), kosztem własnego ciosu tą bronią: udane jeśli udany był %-owy rzut na ½ biegłości, przy czym broń ta zyskuje uszkodzenia (1/ 100 siły ataku razy współczynnik uszkodzeń) i może się złamać (%-owy rzut na aktualną wytrzymałość).
15. Unik - ewolucyjne uchylenie się przed jednym, spodziewanym (!), długo sygnalizowanym atakiem (szarża, obalanie, tratowanie), ciosem: (przetrącenie, zamaszysty i straszliwy atak) lub przed 1 strzałem z daleka: %-owy rzut na ZR akt. czy było to skuteczne. W niektórych (! - zależnie ściśle od MG) sytuacjach skuteczny unik może społowić np. efekt zionięcia, eksplozji itp.
    Uwaga: w tej r. nie można już nic innego robić.
16. Zastawienie - dwukrotnie wolniejsze atak, kosztem wykorzystywania stałych zasłon itp. (np. mebli, gałęzi) w celu odgradzania się od przeciwnika zwiększające obronę (w zależności od sytuacji, przedmiotu i MG) od bonus –5 %, do nawet -50 % (i więcej).
17. Zapożyczenie umiejętności - Pozwala Wojownikowi na nauczenie się wybranej, jednej średniej (nr 11-18) zdolności Łowcy, Gwardzisty lub Barbarzyńcy, z możliwością jej używania adekwatnie do własnego poziomu (itp.), ew. można poświęcić tą zdolność na dodatkową biegłość w broni.
    Uwaga: raz wybrana (nauczona) zdolność nie może być już nigdy zmieniona, itp.
18. Podstawy Płatnerstwa - umiejętność naprawy połowy (nowych, tzn. tych jeszcze nie naprawianych) uszkodzeń zbroi i tarcz, trwające 1 godzinę na 1 uszkodzenie: udane po %-owym rzucie na sumę ½ ZR, 1/ 10 IQ i 1/ 10 MD.

Od 10 poziomu Wojownika:

1. Finezyjny Atak - umiejętność wykonania dodatkowego ataku np. wręcz (boks, karate, oczywiście jeśli jest się biegłym w tym) równocześnie z atakiem bronią (zależnie od możliwości i MG). Najczęściej używaną, skrajną odmianą tej zdolności jest podcięcie - wytrącenie z równowagi postaci (nie więcej niż dwukrotnie cięższej od siebie): udane gdy wykona się %-owy rzut na sumę 1/ 10 SF, 1/ 10 ZR (akt.) i 1/ 10 IQ, a przeciwnik nie wykona %-owego rzutu na ZR akt. –1 % na poziom Wojownika.
2. Ogłuszenie - selektywne i markowane (ew. nie raniące) TR obuchem w głowę w celu pozbawienia przytomności przeciwnika (sprawdzenie czy udane przez %-owy rzut na połowę odporności na szok (4) (–1 % na 10 SF Wojownika).

Punkt 2 ŁOWCA

1. Przynależność: Łowcę należy traktować jako połączenie wojownika, tropiciela, myśliwego, miłośnika i strażnika natury. Najbardziej znanymi Łowcami są Łowcy niewolników (głów), Łowcy czarownic (wiedźm) i Rangersi (strażnicy lasów, w stylu Robin Hooda).
2. Charakter: każdy, aczkolwiek pomoc od druidów w celu pozyskania czarów druidycznych (jeśli zostały wcześniej spełnione odpowiednie warunki), a przede wszystkim pozyskanie od bogów możliwości rzucania czarów druidycznych mogą osiągnąć tylko Łowcy z charakterami dobrymi (Praw. Dobry, Neutr. Dobry, Chaot. Dobry) lub neutralnymi (Neutr. Neutr., Neutr. Zły).
3. Rasy: Łowcy wśród hobbitów, krasnoludów i gnomów nie trafiają się powyżej 10 poziomu.
4. Kodeks Postępowania: Łowca jest postacią dla której walka i natura stanowią harmonię i są najpiękniejszymi rzeczami w życiu, dlatego też uwielbia przebywanie na łonie natury, polowania, itp., aczkolwiek gdy jest potrzebny lub zmuszony umie walczyć równie dobrze jak wojownik. Jeżeli Łowca spotka się z nadmiernym niszczeniem natury, np. polowania nie dla mięsa, a dla zabawy, podpalaniem lasu, bezmyślnym wycinaniem drzew itp. musi zareagować ostro przeciwstawiając się ze wszystkich swoich sił, inaczej do czasu naprawienia błędu (zadośćuczynienie zależne od MG) nie jest w stanie np. przyswajać nowego doświadczenia.
    Uwaga: Kodeks postępowania może być znacznie modyfikowany w zależności od etosu.
5. Dwuklasowcy: tylko z Kupcem, Kapłanem, Druidem i Magiem, ponadto w bardzo wyjątkowych (uzasadnionych) przypadkach MG może zezwolić na połączenie ze Złodziejem, Zabójcą, Astrologiem, Iluzjonistą, Czarnoksiężnikiem lub Alchemikiem.
6. Używana Broń: każda, jednakże Łowca ma obowiązek posiadać biegłość w jakiejś broni dalekiego zasięgu (łuk, kusza, proca, oszczep itd.), w broni białej (używanej w walce wręcz, jak miecz, szabla, topór, włócznia, młot, itd.) oraz obowiązkowo jeszcze w jakiejś krótkiej broni białej (sztylet, nóż itd.).
7. Używane Zbroje: Łowcy mogą używać każdej zbroi, jednakże dobrowolnie nigdy nie będą używać zbroi ciężkich czy mocno krępujących. Ich ulubione zbroje to skóry zwierzęce (itp. np. smocze), lekkie kolczugi, zbroje kartkowe i w cięższych sytuacjach łuskowe i łuskowo-metalowe. Łowcy z reguły nie używają tarcz, woląc posiadać oburęczność i atakować obu używanymi broniami.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

8. Używanie Magii: praktycznie do osiągnięcia 10 poziomu magia Łowców nie interesuje, choć w rzadkich wypadkach, poinstruowani wcześniej przez czarodzieja mogą się nauczyć np. uaktywniania niektórych przedmiotów magicznych, przywołania upuszczonego miecza (specjalnie do tego efektu umagicznionego), itd. (zależnie od MG). Dopiero od 10 poziomu Łowca, którego wiara w określonego Boga natury (którego jest wyznawcą) jest większa od 50(%) może zgłosić się do Druidów, by wyznaczyli mu świętą misję po wypełnieniu której przy składaniu ofiary Bóstwu może zostać zauważony przez nie i naznaczony mocą posługiwania się odtąd czarami druidycznymi, tak, jakby był Druidem z 0 poziomu (która mu rośnie wraz z nowymi poziomami tzn. np. na 20 poziomie ma moc rzucania czarów jak Druid z 10 poziomu. Oczywiście obowiązują go wszelkie ograniczenia w posługiwaniu się czarami wynikające z IQ, MD, UM, PM i Wiary.
   Uwaga: Łowca przy tym nie zyskuje żadnych zdolności Druida, posługiwania się jego zdolnościami, czy przedmiotami magicznymi, a rzucać czary Druidyczne z magicznych pergaminów umie odtąd tylko połowicznie (%-owy rzut na połowę UM – 5 % na każdy krąg magii czaru).
9. Formacje: Łowcy najczęściej występują pojedynczo albo w kilkuosobowych grupkach, a szczególnie ostro stronią od większych skupisk np. armii. Z reguły nie są zdyscyplinowani, jednakże często wynajmuje się ich do różnych specyficznych misji itp.
10. Tytuły:

Poziom 1-4	TROPICIEL
Poziom 5-9	STRAŻNIK LASU
Poziom 10-14	ŁOWCZY
Poziom 15-17	WIELKI ŁOWCZY
Poziom 18	MISTRZ ŁOWCÓW
Poziom 19	KSIĄŻĘ LASU
Poziom 20+	KRÓL LASU

11. Stronnicy i Posiadłości:
    Poziom 10-14 musi posiadać własną siedzibę o charakterze wojskowym np. zameczek, gród, obóz leśny itp., oraz pełną ilość stronników (równą 1/ 10 CH Łowczego)

Poziom 15-19 musi mieć posiadłość leśną o charakterze wojskowym np. warowna wioska (większy gród), ew. twierdza (szczególnie w niebezpiecznych okolicach) oraz własną armię w sile min. 100 żołnierzy na każdy poziom powyżej 15.

Poziom 20+ zobowiązany jest do posiadania własnego terytorium leśnego np. puszcza, bór, ew. w zależności od etosu innego obszaru np. stepu (itp.) oraz mieć wpływ na władzę na otaczającym obszarze.

12. Zdolności: każdą taką czynność należy zadeklarować przed rozpoczęciem nowej r, ponadto w 1 r. można wykonać przeważnie tylko jedną zdolność (zależnie od MG).

Uwaga: Jeśli zdolność jest wykonywana dwukrotnie wolniej, to w każdej r. postać ma tylko połowę swych ataków, np. zamiast 3 ataków co r. ma tylko 1,5 ataku, tzn. 1 atak w pierwszej i 2 ataki (+ nowe 1,5) w następnej.

Od 0 poziomu Łowcy:

1. Natarcie - przejście do ataku w walce wręcz kosztem obrony: bonus 10 + 10 na każde 4 poziomy z OB przechodzi do TR
2. Powstrzymanie - przejście do obrony w walce wręcz kosztem ataku: bonus 10 + 10 na każde 4 poziomy z TR przechodzi (zwiększa) OB.
3. Młynek - dwukrotnie wolniejsze, zamaszyste kręcenie bronią w celu dwukrotnie zwiększenia szansy na TR krytyczne (niestety też i w siebie).
4. Przycelowanie - dwukrotnie wolniejsze, staranne celowanie zwiększające TR o bonus 10 + 10 na każde 3 poziomy.
5. Roztrącenie - próba przedarcia się miedzy 2 przeciwnikami (zamiast ataków w tej r.): udana, jeśli przeciwnicy zostali zaskoczeni (%-owy rzut na SZ akt. –1 % na poziom Łowcy) i postać utrzymała równowagę (%-owy rzut na ZR akt.).
6. Zdjęcie jeźdźca - dwukrotnie wolniejszy atak bronią dwuręczną w celu ściągnięcia z konia: udany jeśli było udane TR i jeździec nie utrzymał się w siodle (rzut na ZR akt. + ew. bonus z jeździectwa, siodła itp.) –1 % na poziom Łowcy.
7. Umiejętność walki w trudnych warunkach - dwukrotnie zmniejsza ograniczenia np. z pogody, sypkiego lub śliskiego podłoża itp.
8. Umiejętność walki w tłoku - do walki bronią jednoręczną (!) wystarcza połowę miejsca niż normalnie (tzn. połowę pola, czyli 2 metry kwadratowe).
9. Przystawienie - powstrzymanie broni przy udanym TR przed zranieniem (ew. małe zranienie na 1/ 10 skuteczności) przez broń kłutą (ew. tnącą), z możliwością zadania (reszty) ran w każdej chwili później (o ile nie zostanie się czymś nowym zaskoczonym).
10. Zwiększone zdrowienie - samowyleczenie dodatkowo 8 ran po wygodnym (np. w łóżku), nie przerwanym śnie przez 8 godzin.

Od 1 poziomu Łowcy:

11. Tropienie - wyszukiwanie i ocena śladów (identyfikacja odcisków znanych istot): %-owy rzut na sumę ½ MD, 1/ 10 IQ i 1/ 10 SZ, zmniejszone o połowę, jeśli w złych warunkach, ponadto bonus –1 % na każdą godzinę po ich zostawieniu, ew. + bonus 2 % na każdą osobę powyżej 1.
    Uwaga: odszukiwanie trwa 1-10 r, po czym ślad widzi się średnio przez 10-1000 r.
12. Zostawianie śladów - zostawianie celowe lub mylne śladów na danej drodze do rozpoznania przez osobę przyuczoną lub laika: %-owy rzut na sumę ½ IQ, 1/ 10 MD i 1/ 10 ZR;
    Uwaga: Łowca zostawiając je dwukrotnie wolniej się porusza.
13. Podchodzenie zwierzyny - bezgłośne poruszanie się (skradanie) w warunkach naturalnych: %-owy rzut na ZR akt., ponadto dwukrotnie spowalnia normalny chód Łowcy (sprawdzane co r).

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

14. Precyzyjny strzał - dwukrotnie wolniejszy, mierzony strzał lub rzut celujący w newralgiczne, mniej opancerzone miejsca, oparty na zaskoczeniu. Jeśli trafiany przeciwnik nie wykona %-owego rzutu na SZ akt. (–1 % na poziom Łowcy) to liczy się tylko połowa jego wyparowań.
15. Zamaszysty atak - Dwukrotnie wolniejszy, nadzwyczaj silny, wymagający dużego zamachu cios lub rzut, celujący w newralgiczne miejsca: jeśli trafiany przeciwnik nie uchyli się (nie wykona udanego rzutu na ZR akt. –1 % na poziom Łowcy) podwaja skuteczność raniącą ataku (po udanym uchyleniu się istota trafiana nie odnosi żadnych ran).
16. Rozpoznawanie zwierząt i roślin - identyfikacja wszelkich standartowych zwierząt i roślin występujących w rodzinnych stronach (łącznie z ich zwyczajami i cyklem życiowym): %-owy rzut na sumę IQ i 1/ 10 MD, a potem ew. już automatycznie (ew. %-owy rzut na MD).
17. Obłaskawienie - łagodne podejście do widzianych (maks. 1 na poziom Łowcy) zwierząt (ptaki, ssaki, ew. gady), tak by zmieniły one nastawienie do Łowcy, np. z wrogiego na neutralne, z neutralnego na dobre, z dobrego na przyjacielskie: %-owy rzut na sumę ½ CH, 1/ 10 IQ i 1/ 10 MD. Jedna taka próba trwa 1-10 r., przy czym nieudana próba uniemożliwia dalsze (do tych istot).
    Uwaga: Głodne lub wrogo nastawione zwierzę może zaatakować nim się zdąży je obłaskawić.
18. Samowyżywienie - umiejętność wynajdywania w naturalnym środowisku rzeczy możliwych do jedzenia (jagody, bulwy itp.): %-owy rzut na sumę IQ i 1/ 10 MD, trwa 1-10 godz. Łowca jest w stanie wyżywić siebie +1 osobę na każde 5 poziomów Łowcy. MG może to modyfikować zależnie od warunków.

Od 10 poziomu Łowcy:

19. Czary Druidyczne - posługiwanie się czarami Druidycznymi (tak jakby było się Druidem z 0 poziomu) oczywiście jeśli ma się odpowiedni charakter, a także spełniło misję i złożyło (udanie) ofiarę dla własnego Bóstwa.
20. Selektywny Atak - dwukrotnie wolniejsza próba TR w określoną część ciała poza tułowiem. Trafienie w głowę utrudnione jest o 80 pkt., natomiast trafienie w łapę lub ogon o 50 pkt. W wypadku dużych potworów MG ma prawo zmniejszyć te ograniczenia nawet do połowy. Liczy się tylko połowę wyparowań danej części ciała, a Żywotność jako połowę normalnej, przy czym jeśli zranienie osiągnie tę wartość to cześć ta jest bezwładna, a gdy całą wartość - zniszczona (w wypadku głowy oznacza to śmierć). Rany, które odnosi się na daną część ciała tylko w 1/ 10 części obniżają Żywotność ogólną.
    Uwaga: Nie trafienie na daną szansę w określoną część ciała automatycznie świadczy o nie trafieniu w tego przeciwnika.

Punkt 3 GWARDZISTA

1. Przynależność: Gwardziści należą do elitarnych, świetnie wyszkolonych żołnierzy, którzy w zamian za opłacenie nauki podejmują się służyć określonemu panu.
2. Charakter: każdy praworządny (Praw. Dobry, Praw.Neutr., Praw.Zły)
3. Rasy: tylko wśród hobbitów nie ma Gwardzistów, a wśród gnomów i elfów nie spotyka się ich powyżej 15 poziomu.
4. Kodeks Postępowania: jest to postać, która swoje bogactwo i sławę chce zdobyć jako obrońca danej, najczęściej znamienitej, postaci. By zostać wynajętym musi spisać min. miesięczną (najczęściej 1 lub 5 letnią) umowę, w której pracodawca zapewnia zakwaterowanie, wyżywienie, dobre traktowanie i stały żołd miesięczny min. 1 szt. zł. na poziom Gwardzisty (przy czym Gwardzista bez tytułów czyli z 0 poziomu połowę) oraz roczną premię min. wartości pensji miesięcznej, w zamian za całkowite poświęcenie w niesieniu pomocy, obronie, eskortowaniu oraz zdyscyplinowanie i podporządkowanie wszelkim rozkazom (oczywiście wyłączając samobójstwa, samookaleczenia itp.). W zależności od umowy można dołączyć do tego inne punkty.
    Uwaga: Gwardzista od innych funkcji żołnierskich różni się też posiadaniem (i ścisłym przestrzeganiem) Kodeksu Gwardzisty w którym jest wymienione np. że nie wolno mu zdezerterować, czy w inny sposób opuścić swego pana-pracodawcy w niebezpiecznej sytuacji (np. w walce, podczas oblężenia, w razie groźby zamordowania itp.). W kodeksie tym mogą znajdować się też inne punkty zależne od praw w danej krainie (i MG).
5. Dwuklasowcy: tylko z Zabójcą i Kapłanem, jednakże w wyjątkowych okolicznościach (odpowiednio uzasadnionych) MG może zezwolić na łączenie z Kupcem, Astrologiem, Magiem, Czarnoksiężnikiem, Iluzjonistą i Alchemikiem.
6. Używana Broń: każda, aczkolwiek na początku obowiązkowo musi uzyskać biegłość w broni dalekiego zasięgu (łuk, oszczep lub kusza), drzewcowej (pika, włócznia, partyzaną, halabarda, ew. trójząb) oraz białej (miecz, szabla, topór, młot itp.).
    Uwaga: należy pamiętać, że postać może nosić przy sobie maks. 3 bronie jednoręczne ciężkie lub większe, ew. 2 i tarczę, by móc normalnie walczyć.
7. Używane Zbroje: każde, ale preferowane są średnio-ciężkie jak: tułowiowe, kirysy, półpancerze i kolczugi. Po osiągnięciu odpowiedniego awansu ew. u bardzo bogatych pracodawców Gwardziści. preferują zbroje cięższe, tzn. górne, płaszczyznowe, a niekiedy nawet tułowiowe. Bardzo chętnie używają tarcz, zwłaszcza, że są w tym specjalnie szkoleni. Zwykle używają ich cięższych odmian (np. pawęży).
8. Używanie Magii: nie używają magii, niekiedy wręcz gardzą nią, w rzadkich wypadkach, poinstruowani wcześniej przez czarodzieja mogą się nauczyć np. uaktywniania niektórych przedmiotów magicznych, przywołania upuszczonego miecza (specjalnie do tego efektu umagicznionego) itd. (zależnie od MG).
9. Formacje: Działają przeważnie w małych oddziałach, podlegających określonemu dowódcy, czy bezpośrednio panu, który ich wynajmuje. Samotnych praktycznie się ich nie spotyka. By Gwardzista mógł przebywać z grupą awanturników i chodzić z nimi, musi wcześniej wynająć się jednemu z nich, przy czym postać ta musi dużo przewyższać go znaczeniem i odpowiadać charakterem. W sytuacjach gdy zabraknie takiego suwerena zwykle odłącza się w poszukiwaniu nowego, a gdy mu się to długo nie udaje - zaciąga się do najbliżej stojącej armii, która nie jest sprzeczna z jego charakterem.
10. Tytuły:

Poziom 1-4	STRAŻNIK
Poziom 5-9	ESKORTUJĄCY

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Poziom 10-14 PRZYBOCZNY
Poziom 15-17 PIERWSZY PRZYBOCZNY
Poziom 18 MISTRZ GWARDII
Poziom 19 KSIĄŻĘ GWARDII
Poziom 20+ KRÓL GWARDII

11. Stronnicy i Posiadłości:

Poziom 10-14 musi posiadać własna siedzibę o charakterze wojskowym np. koszary, obóz wojskowy itp. oraz pełną ilość stronników (równą 1/10CH Przybocznego)

Poziom 15-19 musi posiadać własny garnizon, ew. twierdzę (szczególnie w niebezpiecznych okolicach oraz własne armie w sile min. 100 żołnierzy na każdy poziom powyżej 15.

Poziom 20+ zobowiązany jest do posiadania własnej najemnej armii (itp.), oraz mieć wpływ na władzę na obszarze, na którym stacjonuje.

12. Zdolności: każdą taką czynność należy zadeklarować przed rozpoczęciem nowej r, ponadto w 1 r. można wykonać przeważnie tylko jedną (zależnie od MG).

Uwaga: jeśli zdolność jest wykonywana dwukrotnie wolniej, to w każdej r. postać ma tylko połowę swych ataków, np. zamiast 3 ataków co r. ma tylko 1,5 ataku, tzn. 1 atak w pierwszej i 2 ataki (+ nowe 1,5) w następnej.

Od 0 poziomu Gwardzisty:

1. Natarcie - przejście do ataku w walce wręcz kosztem obrony: bonus 10 + 10 na każde 3 poziomy z OB przechodzi do TR
2. Powstrzymanie - przejście do obrony w walce wręcz kosztem ataku: bonus 10 + 10 na każde 3 poziomy z TR przechodzi (zwiększa) OB.
3. Młynek - dwukrotnie wolniejsze, zamaszyste kręcenie bronią w celu dwukrotnie zwiększenia szansy na TR krytyczne (niestety też i w siebie).
4. Przycelowanie - dwukrotnie wolniejsze, staranne celowanie zwiększające TR o bonus 10 + 10 na każde 3 poziomy.
5. Roztrącenie - próba przedarcia się miedzy 2 przeciwnikami (zamiast ataków w tej r.): udana, jeśli przeciwnicy zostali zaskoczeni (%-owy rzut na SZ akt. – 1 % na poziom Gwardzisty) i postać utrzymała równowagę (%-owy rzut na ZR akt.).
6. Zdjęcie jeźdźca - dwukrotnie wolniejszy atak bronią dwuręczną w celu ściągnięcia z konia: udany jeśli było udane TR i jeździec nie utrzymał się w siodle (rzut na ZR akt. + ew. bonus z jeździectwa, siodła itp.) – 1 % na poziom Gwardzisty.
7. Umiejętność walki w trudnych warunkach - dwukrotnie zmniejsza ograniczenia np. z pogody, sypkiego lub śliskiego podłoża itp.
8. Umiejętność walki w tłoku - do walki bronią jednoręczną (!) wystarcza połowę miejsca niż normalnie (tzn. połowę pola, czyli 2 metry kwadratowe).
9. Przystawienie - powstrzymanie broni przy udanym TR przed zranieniem (ew. małe zranienie na 1/ 10 skuteczności) przez broń kłutą (ew. tnącą), z możliwością zadania (reszty) ran w każdej chwili później (o ile nie zostanie się czymś nowym zaskoczonym).
10. Zwiększone zdrowienie - samowyleczenie dodatkowo 4 ran po wygodnym (np. w łóżku), nie przerwanym śnie przez 8 godzin.

Od 1 poziomu Gwardzisty:

11. Szał bitewny - odmiana furii w pierwszych rundach (r. na poziom Gwardzisty) bitwy (min. 10 osób na poziom Gwardzisty naraz walczących) pozwalająca na oddanie podwójnej ilości ataków w walce wręcz (dzięki społowieniu opóźnienia broni).
12. Fanatyzm - rodzaj szału powstającego podczas bezpośredniego (MG ustala kiedy) zagrożenia pana - pracodawcy, zwiększający o bonus 10 + 10 na każde 5 poziomów Gwardzisty: TR, OB i Bazową Odporność Psychiczno-Fizyczną.
    Uwaga: Jeżeli zginie w tym stanie, to w przypadku wskrzeszania (itp.) jego szok jest chwilowo o tyle wyższy.
13. Precyzyjne pchnięcie - dwukrotnie wolniejszy, mierzony atak wręcz bronią kłutą celujący w newralgiczne, mniej opancerzone miejsca, oparty na zaskoczeniu. Jeśli trafiany przeciwnik nie wykona %-owego rzutu na SZ akt. (–1 % na poziom Gwardzisty) to liczy się tylko połowa jego wyparowań.
14. Precyzyjne cięcie - dwukrotnie wolniejszy, mierzony atak wręcz bronią tnącą celujący w newralgiczne, mniej opancerzone miejsca, oparty na zaskoczeniu. Jeśli trafiany przeciwnik nie wykona %-owego rzutu na SZ akt. (–1 % na poziom Gwardzisty) to liczy się tylko połowa jego wyparowań.
15. Precyzyjny strzał - dwukrotnie wolniejszy, mierzony strzał lub rzut celujący w newralgiczne, mniej opancerzone miejsca, oparty na zaskoczeniu. Jeśli trafiany przeciwnik nie wykona %-owego rzutu na SZ akt. (–1 % na poziom Gwardzisty) to liczy się tylko połowa jego wyparowań.
16. Jeździectwo - umiejętność perfekcyjnej jazdy i walki konnej dająca bonus 10 % do TR w stosunku do piechoty oraz o bonus 10 % zwiększająca szansę utrzymania się na koniu w krytycznych momentach (np. po TR kopią lub lancą).
    Uwaga: rasy niskie (np. Krasnoludy) zamiast tej zdolności uczą się na woźniców (np. rydwanów), ew. zyskują inną umiejętność.
17. Podstawy Tarczownika - zastawianie się tarczą kosztem dwukrotnie wolniejszych ataków zwiększające dwukrotnie obronę tarczy (np. z -25 % na -50 %, aczkolwiek w tym momencie połowę uszkodzeń przyjmuje tarcza [normalnie przyjmuje ¼ ich], a drugą zbroja) oraz umiejętność wykorzystywania tarczy, jakby miała o klasę mniejsze ograniczenia SZ i ZR (np. z ograniczeń 1/3 ZR, ¼ SZ na ½ ZR i 1/3 SZ).
18. Walka w szyku - umiejętność walki w zwartym szyku (jeśli ktoś wcześniej go sformował), pozwalające walczyć (itp.) czterem Gwardzistom na 1 polu (2 m na 2 m). Zwiększa to każdemu z nich obronę o bonus –10 % + 10 % na każde ich 5 (ew. średnio) poziomów, plus bonus –5 % na każdego stojącego tuż obok bocznego lub skośnego.

Od 10 poziomu Gwardzisty:

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

19. Formowanie Szyku - umiejętność ustawienia 4 Gwardzistów lub 2 innych żołnierzy na jednym polu tak, by walcząc obok siebie nie przeszkadzali sobie: udane po pomyślnym %-owy rzutem na sumę ½ CH, 1/ 10 IQ i 1/ 10 MD, przy czym trwa to ustawienie r. na poziom ustawiającego lub do rozbicia szyku.
20. Selektywny Atak - dwukrotnie wolniejsza próba TR w określoną część ciała poza tułowiem. Trafienie w głowę utrudnione jest o 80 pkt., natomiast trafienie w łapę lub ogon o 50 pkt. W wypadku dużych potworów MG ma prawo zmniejszyć te ograniczenia nawet do połowy. Liczy się tylko połowę wyparowań danej części ciała, a Żywotność jako połowę normalnej, przy czym jeśli zranienie osiągnie tę wartość to cześć ta jest bezwładna, a gdy całą wartość - zniszczona (w wypadku głowy oznacza to śmierć). Rany, które odnosi się na daną część ciała tylko w 1/ 10 części obniżają Żywotność ogólną.
Uwaga: Nie trafienie na daną szansę w określoną część ciała automatycznie świadczy o nie trafieniu w tego przeciwnika.

Punkt 4 BARBARZYŃCA

1. Przynależność: Barbarzyńca to typ niecywilizowanego żołnierza, który nienawidzi wszelkich praw(z wyjątkiem tzw. zwyczajowych itp. czyli nieobowiązkowych) i cywilizacji, posiadający też z reguły wrodzoną niewiarę w magię i najczęściej unikający z nią kontaktu.
2. Charakter: każdy niepraworządny (Neutr.Dobry., Neutr.Neutr., Neutr.Zły, Chaot.Dobry, Chaot.Neutr., Chaot.Zły).
3. Rasy: ludzie, półolbrzymy, półorki oraz półelfy, ale wśród tych ostatnich nie spotyka się Barbarzyńców powyżej 10 poziomu.
4. Kodeks Postępowania: Barbarzyńcę obowiązują właściwie tylko dwa ograniczenia. Pierwsze dotyczy podporządkowywania się jakimkolwiek zobowiązującym prawom (nawet małżeństwo traktują luźno), jak i obowiązkowej (zależnie od charakteru) współpracy z siłami, które dbają by cywilizacja się nie rozszerzała. Drugie ograniczenie dotyczy unikania magii (szczególnie czarodziejskiej) i jej siewców, czyli np. czarodziei i szafujących magią kleryków, aczkolwiek na krótko jest w stanie z nimi się sprzymierzać, choć nigdy pod ich dowództwem itp.
5. Dwuklasowcy: tylko ze Złodziejem, Zabójcą, Kapłanem i ew. z Kupcem, a w naprawdę uzasadnionych, wyjątkowych okolicznościach także z Druidem.
6. Używana Broń: każda, chociaż stronią od broni skomplikowanych jak np. kusze i sieci, czy nie pasujących do ich sposobów walki jak np. kopie, czy bicze.
Uwaga: Barbarzyńca nie ma obowiązku posiadania określonych biegłości w określonych rodzajach broni.
7. Używane Zbroje: każda, ale nigdy dobrowolnie nie używają zbroi ciężkich np. górnych, płaszczyznowych i płytowych. Rzadko używają w walce tarcz, min. z tego powodu, że preferują bronie dwuręczne.
8. Używanie Magii: nigdy nie używają magii, wręcz gardzą nią, a już szczególnie czystą magią czarodziei. Ich wrodzona agresja na magię objawia się poprzez ich niewiarę w jej skuteczność, co w wielu okolicznościach daje im specjalną na nią odporność, tak więc w momencie skorzystania z magicznej broni, zbroi lub jakiejkolwiek magii ochronnej rzuconej przez kogoś (tylko z tego praktycznie mogą korzystać) tracą tę właściwość czasowo.
9. Formacje: najczęściej spotykani są w koczowniczych, półkoczowniczych i osiadłych hordach, z których małe oddziały często penetrują najbliższą okolicę. Wiele z nich często przekształca się w grupy awanturników. Niekiedy samodzielnie oddalają się od plemienia, traktując to jaka szansę zdobycia skarbów, doświadczenia i sławy. Często przyłączają się do band, patroli czy grup awanturników.
10. Tytuły:

Poziom 1-4	KOCZOWNIK
Poziom 5-9	AWANTURNIK
Poziom 10-14	NISZCZYCIEL
Poziom 15-17	WIELKI NISZCZYCIEL
Poziom 18	WÓDZ PLEMION
Poziom 19	KSIĄŻĘ PLEMION
Poziom 20+	KRÓL PLEMION

11. Stronnicy i Posiadłości:

Poziom 10-14 musi posiadać własną siedzibę o charakterze wojskowym np. koczowisko, obóz wojskowy itp. oraz pełną ilość stronników (równą 1/ 10 CH Niszczyciela)
Poziom 15-19 musi posiadać własną wioskę plemienną, ew. twierdzę (szczególnie w niebezpiecznych okolicach) oraz własną armię (hordę) w sile min. 100 barbarzyńców na każdy poziom powyżej 15.
Poziom 20+ zobowiązany jest do posiadania własnego plemienia (itp.) oraz mieć wpływ na władzę na obszarze, na którym przebywa.

12. Zdolności: każdą taką czynność należy zadeklarować przed rozpoczęciem nowej r, ponadto w 1 r. można wykonać przeważnie tylko jedną (zależnie od MG).

Uwaga: jeśli zdolność jest wykonywana dwukrotnie wolniej, to w każdej r. postać ma tylko połowę swych ataków, np. zamiast 3 ataków co r. ma tylko 1,5 ataku, tzn. 1 atak w pierwszej i 2 ataki (+ nowe 1,5) w następnej.

Od 0 poziomu Barbarzyńcy:

1. Natarcie - przejście do ataku w walce wręcz kosztem obrony: bonus 10 + 10 na każde 3 poziomy z OB przechodzi do TR
2. Powstrzymanie - przejście do obrony w walce wręcz kosztem ataku: bonus 10 + 10 na każde 3 poziomy z TR przechodzi (zwiększa) OB.
3. Młynek - dwukrotnie wolniejsze, zamaszyste kręcenie bronią w celu dwukrotnie zwiększenia szansy na TR krytyczne (niestety też i w siebie).
4. Przycelowanie - dwukrotnie wolniejsze, staranne celowanie zwiększające o bonus 10 + 10 na każde 5 poziomów TR.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

5. Roztrącenie - próba przedarcia się miedzy 2 przeciwnikami (zamiast ataków w tej r.): udana, jeśli przeciwnicy zostali zaskoczeni (%-owy rzut na SZ akt. –1 % na poziom Barbarzyńcy) i postać utrzymała równowagę (%-owy rzut na ZR akt.).
6. Zdjęcie jeźdźca - dwukrotnie wolniejszy atak bronią dwuręczną w celu ściągnięcia z konia: udany jeśli było udane TR i jeździec nie rzucił na ZR akt. (+ ew. bonus z jeździectwa, siodła itp.) –1 % na poziom Barbarzyńcy.
7. Umiejętność walki w trudnych warunkach - dwukrotnie zmniejsza ograniczenia np. z pogody, sypkiego lub śliskiego podłoża itp.
8. Umiejętność walki w tłoku - do walki bronią jednoręczną (!) wystarcza połowa miejsca niż normalnie (tzn. połowa pola, czyli 2 metry kwadratowe).
9. Przystawienie - powstrzymanie broni przy udanym TR przed zranieniem (ew. małe zranienie na 1/ 10 skuteczności) przez broń kłutą (ew. tnącą), z możliwością zadania (reszty) ran w każdej chwili później (o ile nie zostanie się czymś nowym zaskoczonym).
10. Zwiększone zdrowienie - samowyleczenie dodatkowo 12 ran po wygodnym (np. w łóżku), nieprzerwanym śnie przez 8 godzin.

Od 1 poziomu Barbarzyńcy:

11. Szał bitewny - odmiana furii w pierwszych rundach (rundę na poziom Barbarzyńcy) bitwy (min. 10 osób na poziom Barbarzyńcy naraz walczących) pozwalająca na oddanie podwójnej ilości ataków w walce wręcz (dzięki społowieniu opóźnienia broni).
12. Furia - umiejętność wpadania w szał jeśli zostało się sprowokowany itp.(wielka obraza, zranienie, walka przeciwko magii, śmierć przyjaciela itp.), który w trakcie trwania (maksymalnie przez 2 rundy na poziom Barbarzyńcy) zwiększa dwukrotnie siłę i zmniejsza dwukrotnie odczuwanie ran (tzn. tak jakby się otrzymywało tylko połowę).
    Uwaga: cięższe zbroje, duże obciążenie lub ograniczenia ruchu dwukrotnie zmniejszają czas trwania furii.
13. Wytrwałość - dwukrotnie wolniejsze męczenie się, tzn. Wytrzymałość na typowe zmęczenie (np. w walce) równa się (w r.) 2/10 aktualnej Żywotności + 2/ 10 wolnej (nieobciążonej) Siły Fizycznej.
14. Niewiara w magię - naturalna dodatkowa odporność na magię, jeśli w przeciągu 24 godzin nie miało się z nią żadnego, choćby przypadkowego itp. kontaktu pozwalająca na wykonanie jednorazowego, dodatkowego rzutu obronnego na magie, jeśli poprzedni był nieudany.
15. Unik - ewolucyjne uchylenie się przed jednym, spodziewanym (!), długo sygnalizowanym atakiem (szarża, obalanie, tratowanie), ciosem: (przetrącenie, zamaszysty i straszliwy atak) lub przed 1 strzałem z daleka: %-owy rzut na ZR akt. czy było to skuteczne. W niektórych (!- zależnie ściśle od MG) sytuacjach skuteczny unik może społowić np. efekt zionięcia, eksplozji itp.
    Uwaga: w tej r. nie można już nic innego robić.
16. Nasłuchiwanie szmerów - wyczulenie słuchu w celu np. podsłuchiwania (maks. do odległości 1/ 10 SZ pól wokół, ew. zależnie od warunków i MG).
17. Podstawy wspinaczki - umiejętność prawie alpinistycznego wspinania się po np. skałach, drzewach, spękanych murach: udane jeśli udany %-owy rzut na sumę ZR akt, 1/ 10 IQ i 1/ 10 MD, ew. zmniejszona o bonus 1 % /m wysokości powyżej 2 (sprawdzane co 2 metry).
    Uwaga: W wypadku barbarzyńców pochodzących z nizin MG może zamienić tą zdolność na jeździectwo, ew. na umiejętności powożenia (np. rydwanami).
18. Widzenie w ciemnościach - umiejętność widzenia w naturalnych (!) nocnych ciemnościach tak, jakby był to półmrok (ograniczenia o bonus -10 % TR, OB, UM i wykonywane zdolności) oraz w półmroku tak jakby normalnie.

Od 10 poziomu Barbarzyńcy:

19. Wyczucie Magii - podczas koncentracji umiejętność wykrycia obecności (nie lokalizuje) w pobliżu (1/ 10 SZ wokół) magii: %-owy rzut na UM.
20. Niszczenie Magii - umiejętność niszczenia mechanicznego (np. młotem) przedmiotów magicznych: %-owy rzut na UM i nieudany %-owy rzut na wytrzymałość przedmiotu (–1 % na poziom B.), przy czym szansa uniknięcia erupcji PM równa jest 5 % na poziom Barbarzyńcy.
    Uwaga: można wykonać tylko jedną taka próbę w stosunku do 1 przedmiotu, przy czym artefakty itp. przedmioty są z reguły niezniszczalne.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Część 2 Kasta Rycerska

Punkt 1 RYCERZ

1. Przynależność: Rycerze to elitarna grupa wojowników pochodzenia szlacheckiego, kierująca się w życiu własnym, ściśle przestrzeganym kodeksem.
2. Charakter: Każdy praworządny (Praw. Dobry, Praw. Neutr., Praw. Zły), przy czym najmniejsze uchybienie wobec praworządności może pociągnąć za sobą bardzo ostre konsekwencje.
3. Rasy: Ludzie, półelfy, elfy, półolbrzymy, reptillioni oraz rzadko - półorki.
4. Kodeks Postępowania: Rycerz w swym postępowaniu kieruje się Kodeksem Rycerskim, którego wytyczne przedstawione są poniżej, aczkolwiek mogą być częściowo zmieniane w zależności od krainy, obowiązujących w niej praw i zwyczajów. Kodeks ten stosowany jest tylko wobec przeciwników o wysokiej klasie lub funkcji społecznej.

KODEKS RYCERSKI:

- Rycerz jest szlachetny i uczciwy w walce (tzn. o ile istnieje możliwość walczy na zasadzie pojedynków. Niekiedy, zależnie od charakteru, powinien pozwolić przeciwnikowi na podniesienie upuszczonej broni). Nie stosuje forteli, podczas walki stara się dostosować do broni przeciwnika (nie dotyczy to broni nierycerskich i przeciwników, którzy nie walczą w ten sposób).
- Rycerz powinien być walecznym, odważnym i dzielnym (tzn. nie poddającym się łatwo, być nieustraszonym, nie narzekać na jakiekolwiek trudności, wysiłki i bóle; z tego też powodu Rycerz nigdy nie cofa się przed walką, chyba że suweren rozkaże mu odwrót lub gdy walka jest bezsensowna np. przeciwko min. 10 -krotnie liczniejszemu wrogowi, a nawet jeśli do tego dojdzie wycofuje się jako ostatni chroniąc tyły uchodzących sojuszników i przyjaciół).
- Rycerz zachowuje się przyzwoicie, godnie i dystyngowanie (tzn. nigdy nie przekracza pewnych norm moralnych i obyczajowych, dba o honor. swój i osób które reprezentuje, odznacza się ogładą, opanowaniem i umiarem)
- Rycerz jest posłuszny i lojalny wobec zwierzchnika (bez wahania wykona każde polecenie suwerena, o ile nie koliduje ono z charakterem i Kodeksem Rycerskim, nie zdradzi go itp.)
- Rycerz jest dworny wobec dam (tzn. powinien być taktowny, uprzejmy, godny zaufania, nienaganny pod względem etycznym i towarzyskim, a także dba o honor. dam itp.)
- Celem każdego Rycerza jest poszukiwanie sławy i chwały rycerskiej, a nie bogactw (tzn. wykonanie wielkiego czynu rycerskiego, udział w zwycięskim boju, pokonanie silnego przeciwnika lub potwora, jest dla nich o wiele ważniejsze od innych zysków np. finansowych).Przestrzeganie wszelkich praw i obyczajów oraz częste wystąpienia w ich obronie sprawiają, że Rycerze są bardzo mile widziani i nierzadko darmowo goszczeni w każdych cywilizowanych stronach, szczególnie, gdy nie nadużywają gościnności i chętnie deklarują pomoc zbrojną w okolicznych problemach (ew. też jako sędziowie).

5. Dwuklasowcy: Rycerza można połączyć tylko z Kapłanem, jednakże w odpowiednich okolicznościach można zezwolić na łączenie z Astrologiem, Czarnoksiężnikiem, a nawet Alchemikiem (w tych 2 ostatnich przypadkach by rzucić czar. Rycerz musi się wcześniej pozbyć zbroi i cięższego uzbrojenia).
6. Używana Broń: Każdy Rycerz ma obowiązek posługiwania się trzema rodzajami broni, z czego jedną z nich jest broń drzewcową do walki konnej (kopia albo lanca). Druga to tzw. broń podstawowa z klasy białej (miecz, szabla, rapier), a trzecia to broń zastępcza typu białej (młoty, maczugi, topory, korbacze, a nawet oskardy). Praktycznie poza bronią białą (zasadniczo każdą, też i krótką jak sztylety itp.) i drzewcową do walki konnej Rycerze mogą używać też włóczni, oszczepów oraz rzadkich broni (itp.) typu tarsary, szlapary, nawet (jeśli im się uda zdobyć i wyszkolić) półtalerzy, natomiast gardzą broniami dalekiego zasięgu jak łuki czy kusze, choć w niektórych wypadkach wolno im się nimi posługiwać (np. łukiem Rycerz rasy elfów, kuszą przez półorki i niektóre formacje Rycerzy ludzi), jednakże nigdy pod groźbą utraty honoru rycerskiego nie użyją jej przeciwko otwarcie walczącemu przeciwnikowi, a szczególnie przeciwko innym Rycerzom.
7. Używane Zbroje: Rycerze mogą używać każdej zbroi, aczkolwiek lubują się w zbrojach ciężkich (górne, tułowiowe, płaszczyznowe, płytowe) i jeżeli tylko będą mieli możliwość, będą ich używać. W sytuacjach pokojowych preferują bogate szaty (ew. szaty zrobione ze skór. smoczych).
8. Używanie Magii: Rycerze gardzą i nie umieją się posługiwać magią, chociaż lubią korzystać z magicznych broni, zbroi, tarcz, ochronnych talizmanów itp. Nigdy jednak nie użyją w walce magii zamiast broni (nie przeszkadza im to stosować broni magicznej). W rzadkich wypadkach i w zależności od potrzeb, poinstruowani wcześniej przez czarodzieja, mogą się nauczyć np. uaktywniania niektórych przedmiotów magicznych, przywołania upuszczonego miecza (specjalnie do tego efektu umagicznionego) itp.
9. Formacje: Rycerzy spotyka się praktycznie w każdej formacji, od samotnych awanturników po wielkie armie. Jednak bez względu na formację Rycerz musi mieć (logiczny) cel przebywania w takiej grupie i - jeżeli jest to legalnie możliwe - będzie się starał zostać jej przywódcą, ustępując tylko lepszym (itp.) od siebie Rycerzom, sławnym i doświadczonym postaciom z nie sprzecznymi poglądami, ew. dużo znamienitszej arystokracji.
   Uwaga: Formacje Rycerskie to prawie zawsze formacje konne - kawaleria.
10. Tytuły:

Poziom 1-4	JEZDNY
Poziom 5-9	PANCERNY
Poziom 10-14	KAWALER
Poziom 15-17	PIERWSZY KAWALER
Poziom 18	PAN RYCERSTWA

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Poziom 19 KSIĄŻĘ RYCERSTWA
Poziom 20+ KRÓL RYCERSTWA

11. Stronnicy i Posiadłości:

Poziom 10-14 musi posiadać własną siedzibę o charakterze wojskowym np. kasztel, zameczek, gród oraz pełną liczbę stronników (równą 1 na 10 CH Kawalera)

Poziom 15-19 musi posiadać własny zamek (twierdzę w szczególnie niebezpiecznych okolicach) oraz własny poczet rycerski (jazdę) w sile min. 10 rycerzy na każdy poziom powyżej 15.

Poziom 20+ zobowiązany jest do posiadania własnego księstwa np. miasto z otaczającymi go obszarami (itp.).

12. Zdolności:

Od 0 poziomu Rycerza:

1. Wyzwanie - Umiejętność użycia odpowiednich słów (rzut na CH) w celu wyzwania na pojedynek (żołnierza lub rycerza): udane jeśli osoba ta nie odparła tej formy sugestii - 2 (–1 % na poziom Rycerza).
2. Wytrwałość - Dwukrotnie wolniejsze męczenie się, tzn. Wytrzymałość na typowe zmęczenie (np. w walce) równa się (w r.) 2/ 10 aktualnej Żywotności + 2/10 wolnej (nieobciążonej) Siły Fizycznej.
3. Zamaszyste cięcie - Dwukrotnie wolniejszy, nadzwyczaj silny, wymagający dużego zamachu cios tnący, celujący w newralgiczne miejsca: jeśli trafiany przeciwnik nie uchyli się (nie wykona udanego rzutu na ZR akt. –1 % na poziom Rycerza) to podwaja skuteczność raniącą ataku (po udanym uchyleniu się istota trafiana nie odnosi żadnych ran).
4. Powalenie - Dwukrotnie wolniejsze, nadzwyczaj silne uderzenie przy udanym TR pozwalające wybić z równowagi osobę o podobnym ciężarze: %-owy rzut na ZR akt. (–1 % na poziom Rycerza) albo przewraca (lub zwala z konia), co uniemożliwia czynną obronę i ataki przez całą r.
   Uwaga: Próby podnoszenia będąc atakowanym można podejmować tylko raz w rundzie (na końcu, udana po %-owym rzucie na ZR akt.; nie atakowany podnosi się automatycznie).
5. Gniew Rycerski - Odmiana szału w jaki Rycerz ma prawo wpaść po urazie honoru, w chwili śmierci przyjaciela itp., powiększający Trafienie Rycerza o bonus 5 % + 5 % na 3 poziomy, trwające przez 3 r. +r. na poziom Rycerza.
6. Jeździectwo - Umiejętność perfekcyjnej jazdy i walki konnej dająca bonus 10 % do Trafienia w stosunku do piechoty oraz o 10 % zwiększająca szansę utrzymania się na koniu w krytycznych momentach (np. po trafieniu lancą).
7. Dworność - Umiejętność właściwego zachowania i dobierania słów (w odpowiednim towarzystwie), pozwalająca na wykonanie drugiego rzutu na reakcję względem siebie, jeśli poprzedni był niekorzystny: %-owy rzut na CH
8. Podtrzymanie Życia - Zachowanie przytomności podczas agonii oraz ryzykowna umiejętność powstrzymania własnej agonii i wynikającej z niej słabości ciała (można w tym stanie nadal np. walczyć, ale jest dwukrotnie wolniejszy, tzn. SZ i ilość ataków) na czas 5 r. + r. na poziom Rycerza, o ile wykonało się pozytywny %-owy rzut na szok - 4 (nieudany wywołuje natychmiastowy zgon).
9. Odporność na Strach - Naturalna dodatkowa odporność na strach, pozwalająca na wykonanie każdorazowego, dodatkowego rzutu obronnego przed strachem, jeśli poprzedni był nieudany.
10. Zwiększone zdrowienie - Samowyleczenie po wygodnym (np. w łóżku), nieprzerwanym śnie przez 8 godzin dodatkowo 10 ran.

Od 1 poziomu Rycerza:

11. Szał bitewny - Odmiana furii w pierwszych rundach (r. na poziom Rycerza) bitwy (min. 10 osób na poziom Rycerza walczących) pozwalająca na oddanie podwójnej ilości ataków w walce wręcz.
12. Niszczące cięcie - Umiejętność dwukrotnie wolniejszego zadawania ciosów tnących, które szczególnie ciężko uszkadzają zbroje (itp.): ilość uszkodzeń od udanego Trafienia jest dwukrotnie większa + dodatkowo 1 na poziom Rycerza.
13. Ofensywny Atak - Zrezygnowanie z obrony broni w celu lepszego TR: tzn. o tyle, ile wynosiła OBR z broni (np. bonus –20 %) zwiększa się TR
14. Defensywny Atak - Podwojenie skuteczności obronnej broni kosztem TR: tzn. np. obrona broni o bonus –20 % wzrasta do bonus –40 %, a Trafienie maleje o tą wartość (bonus –20 %).
15. Podstawy Tarczownika - Zastawianie się tarczą kosztem dwukrotnie wolniejszych ataków zwiększające dwukrotnie obronę tarczy (np. z –25 % na –50 %, chociaż w tym momencie połowę uszkodzeń z ciosu przyjmuje tarcza [normalnie przyjmuje ¼ ich], a resztę zbroja) oraz umiejętność wykorzystywania tarczy, jakby miała o klasę mniejsze ograniczenia SZ i ZR (np. z ograniczeń 1/3 ZR i ¼ SZ na ½ ZR i 1/3 SZ).
16. Przystawienie - Powstrzymanie udanego Trafienia przed zranieniem (ew. małe zranienie na 1/ 10 skuteczności) przez broń kłutą (ew. tnącą), z możliwością zadania (reszty) ran w każdej chwili później (o ile nie zostanie się czymś nowym zaskoczonym).
17. Wyłuskanie - Umiejętność wytrącania broni własną bronią o podobnych rozmiarach (zamiast ataku): udane jeśli wyszedł %-owy rzut na połowę biegłości we własnej broni (maks. 95 %), a przeciwnikowi nie wyszedł ten rzut (maks. na 95 %, zmniejszony o –1 % na poziom Rycerza).
18. Znajomość heraldyki - Umiejętność rozpoznawania po godłach, herbach itp. oznakach przynależności klasowej i społecznej (i ew. znajomość historii rodu, jeśli dotyczy rodzinnych stron) danej postaci: %-owy rzut na MD +bonus 1/ 10 IQ

Od 10 poziomu Rycerza:

19. Formowanie Szyku - Umiejętność ustawienia 4 Gwardzistów lub 2 innych żołnierzy na jednym polu tak, by stojąc obok siebie nie przeszkadzali sobie w walce: udane po pomyślnym rzucie na sumę ½ CH, 1/ 10 IQ i 1/ 10 MD, przy czym trwa r. na poziom Rycerza lub do rozbicia szyku.
20. Straszliwe cięcie - Umiejętność stosowania zamaszystego cięcia przeciwko kilku przeciwnikom naraz, o ile stoją oni w prostej linii i są w zasięgu broni (zależne ściśle od MG).

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Punkt 2 PALADYN

1. Przynależność: Paladyn to Rycerz, który poza Kodeksem Rycerskim w swym życiu kieruje się szerzeniem dobra, prawa i ew. własnej wiary, inaczej mówiąc połączenie natchnionego rycerza bez skazy z obrońcą wiary (typu Kapłana). Paladynami byli np. niektórzy legendarni rycerze Króla Artura (Rycerze Okrągłego Stołu).
2. Charakter: Tylko Praw. Dobry.
   Uwaga: W momencie gdy Paladyn chce uczynić coś wbrew charakterowi, MG ma prawo przejąć tę postać i pokierować nią tak by nie uczyniła tego, a jeśli to jest niemożliwe wywołać u Paladyna poczucie winy z powodu popełnienia niewłaściwego uczynku - wyrzuty sumienia powodują, że Paladyn nie jest w stanie używać swych nadprzyrodzonych własności, a w krytycznych sytuacjach można zredukować doświadczenie do połowy czy nawet dodatkowo uświadomić takiego delikwenta, że nie przyswaja (nie dostaje) już odtąd nowego doświadczenia.
3. Rasy: Ludzie, elfy, półelfy i reptillioni, bardzo rzadko półolbrzymy i półorki, ale tylko do 10 poziomu.
4. Kodeks Postępowania: Umiejętna gra Paladynem należy do rzeczy niebywale trudnych, przez co nie zaleca się tej funkcji dla osób niespokojnych, niestałych itp. Paladyn jak każdy Rycerz w swym postępowaniu kieruje się Kodeksem Rycerskim, którego wytyczne przedstawione są poniżej, aczkolwiek mogą być częściowo zmieniane w zależności od krainy, obowiązujących w niej praw i zwyczajów. Kodeks ten stosowany jest tylko wobec przeciwników o wysokiej klasie lub funkcji społecznej. Przestrzeganie wszelkich praw i obyczajów oraz częste wystąpienia w ich obronie sprawiają, że Paladyni są bardzo mile widziani i nierzadko darmowo goszczeni w każdych cywilizowanych stronach, szczególnie gdy nie nadużywają gościnności i chętnie deklarują pomoc zbrojną w okolicznych problemach (ew. też jako sędziowie). Paladyni ponadto mają za cel szerzenie dobra, poprzez np. ustanawianie dobrych praw, niszczenie siedlisk zła i ewidentnie złych istot, przywoływanie ewidentnie dobrych potężnych istot, głoszenie dobrej wiary i zdobywanie dla niej wyznawców itp. Paladyn powinien także zawsze śpieszyć z pomocą słabszym, pokrzywdzonym i potrzebującym jej tzn. bez względu na wynagrodzenie itp. tam gdzie jest to możliwe powinien pomagać, wspierać finansowo, bronić itp.
5. Dwuklasowcy: Paladyna można łączyć tylko z Astrologiem.
6. Używana Broń: Ma obowiązek posługiwania się trzema rodzajami broni, z czego jedną z nich jest broń drzewcowa do walki konnej (kopia albo lanca), druga to broń podstawowa z klasy białej (miecz, szabla, rapier), a trzecia to broń zastępcza typu białej (młot, topór, maczuga, korbacz, czy ew. oskard). Praktycznie poza każdą bronią białą i drzewcową do walki konnej Paladyni mogą używać też włóczni, oszczepów oraz rzadkich broni (itp.) typu tarsary, szlapary, czy nawet (jeśli im się uda zdobyć i wyszkolić) półtalerzy, natomiast gardzą broniami dalekiego zasięgu jak łuki czy kusze, choć w niektórych wypadkach wolno im się nimi posługiwać (np. łukiem Paladyn z rasy elfów, kuszą przez niektóre formacje Paladynów ludzi, czy ew. zależnie od MG), jednakże nigdy pod groźbą utraty honoru rycerskiego nie użyją jej przeciwko otwarcie walczącemu przeciwnikowi, a szczególnie przeciwko innym Rycerzom.
7. Używane Zbroje: Każde, aczkolwiek lubują się w zbrojach ciężkich (górne, tułowiowe, płaszczyznowe, płytowe) i jeżeli tylko będą mieli możliwość to będą ich używać. W sytuacjach pokojowych preferują bogate szaty (ew. szaty zrobione ze skór. smoczych).
8. Używanie Magii: Początkowo (do 10 poziomu) gardzą i nie umieją się posługiwać magią, chociaż lubią korzystać z magicznych broni, zbroi, tarcz, ochronnych talizmanów itp., jednakże nigdy nie użyją w walce magii zamiast broni (która może być magiczna). W rzadkich wypadkach i miarę potrzeb, poinstruowani wcześniej przez czarodzieja, mogą się nauczyć np. uaktywniania niektórych przedmiotów magicznych, przywołania upuszczonego miecza (specjalnie do tego efektu umagicznionego) itd. (zależnie od MG). Dopiero od 10 poziomu Paladyn którego wiara w wyznawanego Boga jest większa od 50 % może zgłosić się do Kapłana własnej wiary, by wyznaczyli mu świętą misję po wypełnieniu której przy składaniu ofiary Bóstwu może zostać zauważony przez nie i naznaczony mocą posługiwania się odtąd czarami kapłańskimi tak jakby był Kapłanem z 0 poziomu (która rośnie wraz z nowymi poziomami tzn. np. na 20 poziomie ma taką moc rzucania czarów jak Kapłan z 10 poziomu). Oczywiście obowiązują go wszelkie ograniczenia w posługiwaniu się czarami wynikające z IQ, M, UM, PM i Wiary.
   Uwaga: Paladyn przy tym nie zyskuje żadnych zdolności Kapłana, a rzucać czary Kapłańskie z magicznych pergaminów umie tylko połowicznie (rzut na połowę UM –5 % na krąg magii czaru). Ponadto Paladyni mają też moc posługiwania się przedmiotami naznaczonymi tylko dla istot ewidentnie dobrych np. tarczami paladyńskimi, świętymi mieczami paladyńskimi czy świętymi białymi zbrojami paladyńskimi (jednakże uaktywniać ich poszczególne zdolności może po odpowiednim instruktażu Maga lub Astrologa). Paladyn ma ponadto moc (rzut na UM) przywoływania swego konia paladyńskiego (jeżeli już go zdobędzie).
9. Formacje: Każda, aczkolwiek najczęściej spotyka się Paladynów jako samotnych lub w małych grupach awanturników. Jednak bez względu na formację musi mieć (logiczny) cel przebywania w takiej grupie i jeżeli jest to legalnie możliwe będzie się starał zostać jej przywódcą, ustępując tylko lepszym (itp.) od siebie Rycerzom, sławnym i doświadczonym postaciom z nie sprzecznymi poglądami lub dużo znamienitszej arystokracji.
   Uwaga: Formacje Paladynów to prawie zawsze formacje konne - kawaleria.
10. Tytuły:

Poziom 1-4	STRAŻNIK PRAWOŚCI
Poziom 5-9	STRAŻNIK DOBRA
Poziom 10-14	RYCERZ DOBRA
Poziom 15-17	RYCERZ ŚWIATŁOŚCI
Poziom 18	PAN ŚWIATŁOŚCI
Poziom 19	KSIĄŻĘ ŚWIATŁOŚCI
Poziom 20+	KRÓL ŚWIATŁOŚCI

11. Stronnicy i Posiadłości:

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Poziom 10-14 musi posiadać własną siedzibę o charakterze wojskowym np. kasztel, zameczek, gród z ufundowaną (i poświęconą) wewnątrz kapliczką własnego Bóstwa oraz pełną liczbę stronników (równą 1/ 10 CH Rycerza Dobra)
Poziom 15-19 musi posiadać własny zamek (twierdzę w szczególnie niebezpiecznych okolicach) oraz własny poczet rycerski (jazdę) w sile min. 10 rycerzy na każdy poziom powyżej 15.
Poziom 20+ zobowiązany jest do posiadania własnego księstwa np. miasto z otaczającymi go obszarami (itp.) oraz ufundować świątynię własnemu Bóstwu (i opiekować się nią).

12. Zdolności:

Od 0 poziomu Paladyna:

1. Wyzwanie - Umiejętność użycia odpowiednich słów (rzut na CH) w celu wyzwania na pojedynek (żołnierza lub rycerza): udane jeśli osoba ta nie odparła tej formy sugestii - 2 (–1 % na poziom Paladyna).
2. Wytrwałość - Dwukrotnie wolniejsze męczenie się, tzn. Wytrzymałość na typowe zmęczenie (np. w walce) równa się (w r.) 2/ 10 aktualnej Żywotności + 2/10 wolnej (nieobciążonej) Siły Fizycznej.
3. Zamaszyste cięcie - Dwukrotnie wolniejszy, nadzwyczaj silny, wymagający dużego zamachu cios tnący, celujący w newralgiczne miejsca: jeśli trafiany przeciwnik nie uchyli się (nie wykona udanego rzutu na ZR akt. –1 % na poziom Paladyna) to podwaja skuteczność raniącą ataku (po udanym uchyleniu się nic nie rani).
4. Powalenie - Dwukrotnie wolniejsze, nadzwyczaj silne uderzenie przy udanym Trafieniu pozwalające wybić z równowagi osobę o podobnym ciężarze: %-owy rzut na ZR akt. (–1 % na poziom Paladyna) albo przewraca (lub zwala z konia), co uniemożliwia czynną obronę i ataki przez całą r.
   Uwaga: Próby podnoszenia będąc atakowanym można podejmować tylko raz w rundzie (na końcu, udana po %-owym rzucie na ZR akt.; nie atakowany podnosi się automatycznie).
5. Gniew Rycerski - Odmiana szału w jaki Paladyn ma prawo wpaść po urazie honoru, w chwili śmierci przyjaciela itp., powiększający Trafienie Paladyna o bonus 5 % +5 % na 3 poziomy, trwające przez 3 r. +r. na poziom Paladyna.
6. Jeździectwo - Umiejętność perfekcyjnej jazdy i walki konnej dająca bonus 10 % do Trafienia w stosunku do piechoty oraz o 10 % zwiększająca szansę utrzymania się na koniu w krytycznych momentach (np. po Trafieniu lancą).
7. Dworność - Umiejętność wzorowego zachowania i dobierania słów (w odpowiednim towarzystwie), pozwalająca na wykonanie drugiego rzutu na reakcję względem siebie, jeśli poprzedni był niekorzystny: %-owy rzut na CH
8. Podtrzymanie Życia - Zachowanie przytomności podczas agonii oraz ryzykowna umiejętność powstrzymania własnej agonii i wynikającej z niej słabości ciała (można w tym stanie nadal np. walczyć, ale ma się społowioną SZ i ilość ataków) na czas 5r. +r. na poziom Paladyna, o ile wykonało się pozytywny %-owy rzut na szok - 4 (nieudany wywołuje natychmiastowy zgon).
9. Odporność na strach - Naturalna dodatkowa odporność na strach, pozwalająca na wykonanie każdorazowo dodatkowego rzutu obronnego przed strachem, jeśli poprzedni był nieudany.
10. Zwiększone zdrowienie - Samowyleczenie po wygodnym (np. w łóżku), nie przerwanym śnie przez 8 godzin dodatkowo 12 ran.

Od 1 poziomu Paladyna:

11. Szał bitewny - Odmiana furii w pierwszych minutach (r. na poziom Paladyna) bitwy (min. 10 osób na poziom Paladyna walczących naraz) pozwalająca na oddanie podwójnej ilości ataków w walce wręcz.
12. Przywrócenie Witalności - Umiejętność raz na 24 godziny leczenia lekkich ran poprzez nakładanie rąk na (nieruchome) ciało trwające pełną rundę i uzdrawiające z 10 ran na poziom Paladyna (maks. 100).
13. Wykrycie Zachwiania Równowagi - Wyczucie i lokalizacja zachwiania równowagi spowodowane obecnością emanacji ewidentnie złych, dobrych lub neutralnych istot w promieniu ½ SZ metrów przed sobą.
    Uwaga: Czynność ta wymaga skupienia przez pełną rundę.
14. Emanacja Dobra - Roztaczanie naturalnej Aureoli Dobra wokół swego ciała uniemożliwiające dotknięcie (ew. zranienie) przez istoty z charakteru ewidentnie złe [lub magiczne o złym charakterze], które nie przełamią tej formy zaklęcia na połowę jej wartości - 3 (–1 % na poziom Paladyna).
    Uwaga: aureola ta jest w stanie zneutralizować wpływ niektórych czarów opartych na mocy zła.
15. Podstawy Tarczownika - Zastawianie się tarcza kosztem dwukrotnie wolniejszych ataków zwiększające dwukrotnie obronę tarczy (np. z -25 % na -50 %, chociaż w tym momencie uszkodzenia przyjmuje tarcza [normalnie przyjmuje ¼ ich], a nie zbroja) oraz umiejętność wykorzystywania tarczy, jakby miała o klasę mniejsze ograniczenia SZ i ZR (np. z 1/3 ZR i ¼ SZ na ½ ZR i 1/3 SZ).
16. Przystawienie - Powstrzymanie udanego Trafienia przed zranieniem (ew. małe zranienie na 1/ 10 skuteczności) przez broń kłutą (ew. tnącą), z możliwością zadania (reszty) ran w każdej chwili później (o ile nie zostanie się czymś nowym zaskoczonym).
17. Modlitwa - Pieśń modlitewna śpiewana np. podczas walki podnosząca morale (bonus 10 % na strach - 2) i dająca bonus 10 % +10 % na 10 poziomów Paladyna do Trafienia Paladynowi i towarzyszom w zasięgu 1/ 10 SZ metrów wokół: możliwa tylko raz dziennie przez okres r. na poziom Paladyna o ile Paladyn wykonał udany %-owy rzut na Wiarę.
    Uwaga: nałożyć się na siebie jest tylko w stanie modlitwa śpiewana przez paladyna i kapłana.
18. Uaktywnienie Dobra - Umiejętność uaktywniania działania ewidentnie dobrych przedmiotów magicznych (np. artefaktów, mieczy paladyńskich): % rzut na sumę ½ UM, 1/ 10 IQ i 1/ 10 MD (pierwsze trwa 1-10 dni, kolejne tylko 1 r.).

Od 10 poziomu Paladyna:

19. Czary Kapłańskie - Posługiwanie się czarami Kapłańskimi (tak jakby było się Kapłanem z 0 poziomu) oczywiście jeśli spełniło się wyznaczoną ku temu specjalną misję i złożyło (udanie) ofiarę dla własnego Bóstwa.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

20. Odwrócenie Martwiaka - Poprzez odpowiednią modlitwę (rzut na Wiarę) i ukazaniu symbolu Bóstwa określonemu martwiakowi spowodowanie jego ucieczki (na r. na poziom Paladyna) jeśli nie wykona udanego rzutu na zaklęcia –1 % na poziom Paladyna, ew. zagłady, jeśli nie wykona ponadto %-owego rzutu na przetrwanie - (–1 % na poziom Paladyna).

Punkt 3 CZARNY RYCERZ

1. Przynależność: Czarny Rycerz to Rycerz, który poza Kodeksem Rycerskim w swym życiu kieruje się szerzeniem zła i budowaniem własnej potęgi opartej najczęściej na złych prawach i istocie zła (ew. zależnie od własnej wiary), inaczej mówiąc jest to połączenie natchnionego, bezlitosnego Rycerza i początkującego Czarnoksiężnika.
2. Charakter: Tylko Praw. Zły.
   Uwaga: W momencie gdy Czarny Rycerz chce postąpić wbrew charakterowi, MG ma prawo przejąć tę postać i pokierować nią tak by nie uczyniła tego, a jeśli to jest niemożliwe naznaczyć Czarnego Rycerza poczuciem winy, że zrobił niewłaściwy uczynek. W takim wypadku wyrzuty sumienia powodują, że Czarny Rycerz nie jest w stanie używać swych nadprzyrodzonych własności. W krytycznych sytuacjach można zredukować mu doświadczenie do połowy czy nawet dodatkowo uświadomić takiego delikwenta, że nie przyswaja (nie dostaje) już odtąd nowego doświadczenia.
3. Rasy: Czarnych Rycerzy spotyka się tylko wśród ludzi, półelfów, elfów, półolbrzymów i półorków.
4. Kodeks Postępowania: Czarny Rycerz jak każdy Rycerz w swym postępowaniu kieruje się Kodeksem Rycerskim, którego wytyczne przedstawione są poniżej, aczkolwiek mogą być częściowo zmieniane w zależności od krainy, obowiązujących w niej praw i zwyczajów. Kodeks ten stosowany jest tylko wobec przeciwników o wysokiej klasie lub funkcji społecznej. Przestrzeganie wszelkich praw i obyczajów oraz częste wystąpienia w ich obronie sprawiają, że Czarni Rycerze są bardzo mile widziani i nierzadko darmowo goszczeni w każdych cywilizowanych stronach, szczególnie gdy nie nadużywają gościnności i chętnie deklarują pomoc zbrojną w okolicznych problemach (ew. też jako sędziowie), chociaż gdy uwidocznią swe prawdziwe oblicze często sytuacja może ulec zmianie. Czarni Rycerze dodatkowo mają za cel szerzenie zła (unikając jeśli to możliwe chaosu), poprzez np. ustanawianie złych praw, niszczenie siedlisk dobra i ewidentnie dobrych istot, przywoływanie ewidentnie złych potężnych istot, tworzenie podłoża pod panowanie zła, itd.
5. Dwuklasowcy: Czarnego Rycerza można łączyć z Kapłanem, ew. niekiedy z Astrologiem.
6. Używana Broń: Ma obowiązek posługiwania się trzema rodzajami broni, z czego jedną z nich jest broń drzewcowa do walki konnej (kopia albo lanca), druga to broń podstawowa z klasy białej (miecz, szabla, rapier), a trzecia to broń zastępcza typu białej (młot, topór, maczuga, korbacz, czy ew. oskard). Praktycznie poza każdą bronią białą i drzewcową do walki konnej Czarni Rycerze mogą używać też włóczni, oszczepów oraz rzadkich broni (itp.) typu tarsary, szlapary czy nawet (jeśli im się uda zdobyć i wyszkolić) półtalerzy, natomiast gardzą broniami dalekiego zasięgu jak łuki czy kusze, choć w niektórych wypadkach wolno im się nimi posługiwać (np. łukiem Czarny Rycerz z rasy elfów, kuszą przez półorki i niektóre formacje Czarnych Rycerzy ludzi, czy ew. zależnie od MG), jednakże nigdy pod groźbą utraty honoru rycerskiego nie użyją jej przeciwko otwarcie walczącemu przeciwnikowi, a szczególnie przeciwko innym Rycerzom.
7. Używane Zbroje: Czarni Rycerze mogą używać każdej zbroi, aczkolwiek lubują się w zbrojach ciężkich (górne, tułowiowe, płaszczyznowe, płytowe) i jeżeli tylko będą mieli możliwość, będą ich używać. W sytuacjach pokojowych preferują bogate szaty (ew. szaty zrobione ze skór. smoczych).
8. Używanie Magii: Początkowo (do 10 poziomu) gardzą i nie umieją się posługiwać magią, choć lubią korzystać z magicznych broni, zbroi, tarcz, ochronnych talizmanów, itp., jednakże nigdy nie użyją w walce magii zamiast broni (choć lubią posługiwać się bronią magiczną). W rzadkich wypadkach i w miarę potrzeb, poinstruowani wcześniej przez czarodzieja, mogą się nauczyć np. uaktywniania niektórych przedmiotów magicznych, przywołania upuszczonego miecza (specjalnie do tego efektu umagicznionego), itd. (zależnie od MG). Dopiero od 10 poziomu Czarny Rycerz którego Wiara w wyznawanego Boga jest większa od 50 % może zgłosić się do Kapłanów własnej wiary i prosić ich by wyznaczyli mu świętą misję, po wypełnieniu której przy składaniu ofiary Bóstwu może zostać zauważony przez nie i naznaczony mocą posługiwania się czarami czarnoksięskimi tak, jakby był Czarnoksiężnikiem z 0 poziomu (moc ta rośnie wraz z nowo nabywanymi poziomami tzn. np. na 20 poziomie Czarny Rycerz ma taką samą moc rzucania czarów jak Czarnoksiężnik z 10 poziomu). Oczywiście obowiązują go wszelkie ograniczenia w posługiwaniu się czarami wynikające z IQ, M, UM, PM i WI.
   Uwaga: Czarny Rycerz przy tym nie zyskuje żadnych zdolności Cz., a rzucać czary Cz. z magicznych pergaminów umie odtąd tylko połowicznie (rzut na połowę UM na krąg magii czaru). Ponadto Czarni Rycerze mają też moc posługiwania się przedmiotami naznaczonymi tylko dla istot ewidentnie złych np. przeklętymi ognistymi pejczami, mieczami nicości czy czarnymi zbrojami (jednakże uaktywniać ich poszczególne zdolności może po odpowiednim instruktażu Czarnoksiężnika lub Astrologa). Czarny Rycerz ma ponadto moc przywoływania (rzut na UM) swego demonicznego konia, jeżeli już go zdobędzie.
9. Formacje: Każda, aczkolwiek najczęściej spotyka się Czarnych Rycerzy samotnie lub w małych grupach awanturników. Jednak bez względu na formację musi on mieć (logiczny) cel przebywania w takiej grupie i - jeżeli jest to legalnie możliwe - będzie się starał zostać jej przywódcą, ustępując tylko lepszym (itp.) od siebie Rycerzom, sławnym i doświadczonym postaciom z nie sprzecznymi poglądami ew. dużo znamienitszej arystokracji.
   Uwaga: Formacje Czarnych Rycerskie to prawie zawsze formacje konne - kawaleria.
10. Tytuły:

Poziom 1-4	ZWIASTUN CIEMNOŚCI
Poziom 5-9	ZWIASTUN ZŁA
Poziom 10-14	RYCERZ ZŁA
Poziom 15-17	RYCERZ CIEMNOŚCI
Poziom 18	PAN CIEMNOŚCI
Poziom 19	KSIĄŻĘ CIEMNOŚCI

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Poziom 20+ KRÓL CIEMNOŚCI

11. Stronnicy i Posiadłości:

Poziom 10-14 musi posiadać własną siedzibę o charakterze wojskowym np. kasztel, zameczek, gród wzbogacone o podziemia oraz pełną liczbę stronników (równą 1/ 10 CH Rycerza Zła)

Poziom 15-19 musi posiadać własny zamek ew. twierdzę (w szczególnie niebezpiecznych okolicach), wzbogacone o obszerne podziemia (lub katakumby) oraz własny poczet rycerski (jazdę) w sile min. 10 rycerzy na każdy poziom powyżej 15.

Poziom 20+ zobowiązany jest do posiadania własnego księstwa np. miasto z otaczającymi go obszarami oraz dysponować elitarną armią złożoną głównie z martwiaków (zależnie od etosu).

12. Zdolności:

Od 0 poziomu Czarnego Rycerza:

1. Wyzwanie - Umiejętność użycia odpowiednich słów (rzut na CH) w celu wyzwania na pojedynek (żołnierza lub rycerza): udane jeśli osoba ta nie odparła tej formy sugestii - 2 (–1 % na poziom Czarnego Rycerza).
2. Wytrwałość - Dwukrotnie wolniejsze męczenie się, tzn. Wytrzymałość na typowe zmęczenie (np. w walce) równa się (w r.) 2/ 10 aktualnej Żywotności + 2/10 wolnej (nieobciążonej) Siły Fizycznej.
3. Zamaszyste cięcie - Dwukrotnie wolniejszy, nadzwyczaj silny, wymagający dużego zamachu cios tnący, celujący w newralgiczne miejsca: jeśli trafiany przeciwnik nie uchyli się (nie wykona udanego rzutu na ZR akt. –1 % na poziom Czarnego Rycerza) to podwaja skuteczność raniącą ataku (po udanym uchyleniu się nic nie rani).
4. Powalenie - Dwukrotnie wolniejsze, nadzwyczaj silne uderzenie przy udanym Trafieniu pozwalające wybić z równowagi osobę o podobnym ciężarze: %-owy rzut na ZR akt. (–1 % na poziom Czarnego Rycerza) albo przewraca (lub zwala z konia), co uniemożliwia czynną obronę i ataki przez całą r.
   Uwaga: Próby podnoszenia będąc atakowanym można podejmować tylko raz w rundzie (na końcu, udana po %-owym rzucie na ZR akt.; nie atakowany podnosi się automatycznie).
5. Gniew Rycerski - Odmiana szału w jaki Paladyn ma prawo wpaść po urazie honoru, w chwili śmierci przyjaciela itp., powiększający Trafienie Czarnego Rycerza o bonus 5 % +5 % na 3 poziomy, trwające przez 3 r. +r. na poziom Czarnego Rycerza.
6. Jeździectwo - Umiejętność perfekcyjnej jazdy i walki konnej dająca bonus 10 % do Trafienia w stosunku do piechoty oraz o 10 % zwiększająca szansę utrzymania się na koniu w krytycznych momentach (np. po Trafieniu lancą).
7. Dworność - Umiejętność wzorowego zachowania i dobierania słów (w odpowiednim towarzystwie), pozwalająca na wykonanie drugiego rzutu na reakcję względem siebie, jeśli poprzedni był niekorzystny: %-owy rzut na CH
8. Podtrzymanie Życia - Zachowanie przytomności podczas agonii oraz ryzykowna umiejętność powstrzymania własnej agonii i wynikającej z niej słabości ciała (można w tym stanie nadal np. walczyć, ale ma się społowioną SZ i ilość ataków) na czas 5 r. +r. na poziom Czarnego Rycerza, o ile wykonało się pozytywny %-owy rzut na szok - 4 (nieudany wywołuje natychmiastowy zgon).
9. Odporność na strach - Naturalna dodatkowa odporność na strach, pozwalająca na wykonanie każdorazowo dodatkowego rzutu obronnego przed strachem, jeśli poprzedni był nieudany.
10. Zwiększone zdrowienie - Samowyleczenie po wygodnym (np. w łóżku), nie przerwanym śnie przez 8 godzin dodatkowo 12 ran.

Od 1 poziomu Czarnego Rycerza:

11. Szał bitewny - Odmiana furii w pierwszych minutach (r. na poziom Czarnego Rycerza) bitwy (min. 10 osób na poziom Czarnego Rycerza naraz walczących) pozwalająca na oddanie podwójnej ilości ataków w walce wręcz.
12. Ukrycie Witalności - Raz dziennie na okres 5 r. na poziom Czarnego Rycerza umiejętność ukrycia własnych sił życiowych przed wykryciem życia (np. martwiaków), co pozwala na nietykalność z ich strony o ile samemu nie zachowa się agresywnie itp. (zależne od MG): udane po pozytywnym %-owym rzucie na MD
13. Wykrycie Zachwiania Równowagi - Wyczucie i lokalizacja zachwiania równowagi spowodowane obecnością emanacji ewidentnie dobrych, złych lub neutralnych istot w promieniu ½ SZ metrów przed sobą;
    Uwaga: Czynność ta wymaga skupienia przez pełną r.
14. Emanacja Zła - Roztaczanie pseudo-naturalnej aureoli zła wokół swego ciała uniemożliwiające dotknięcie (ew. zranienie) przez istoty z charakteru ewidentnie dobre [lub magiczne o dobrym charakterze], które nie przełamią tej formy zaklęcia na połowę jej wartości (–1 % na poziom Czarnego Rycerza).
    Uwaga: aureola ta jest w stanie zneutralizować wpływ niektórych czarów opartych na mocy dobra.
15. Pozyskiwanie Martwiaka - Odpowiednie zachowanie (m.in. nie agresywne) i prezent daje możliwość zmiany nastawienia martwiaka, który nie odeprze tej formy zaklęcia –1 % na poziom Czarnego Rycerza z wrogiego na neutralne, z neutralnego na przyjazne, z przyjaznego na poddańcze: %-owy rzut na ½ WI +1/10 IQ +1/10 MD (1 taka próba trwa 1-10 r. i jeśli okaże się nieudana uniemożliwia dalsze).
    Uwaga: Szalony, wysoce inteligentny (min. 120 IQ), przeklęty lub wrogo nastawiony martwiak może zaatakować nim się zdąży go pozyskać.
16. Przerażenie - Raz dziennie dwukrotnie wolniejsze atakowanie z roztaczaniem wokół lęku i strachu (przez r. na poziom Czarnego Rycerza): atakująca wręcz osoba, która nie odeprze lęku - 2 (–1 % na poziom Czarnego Rycerza) nie zaatakuje, a jeśli nie odeprze po tym strachu - 2 (–1 % na poziom Czarnego Rycerza) ucieka (odpierając strach co rundę).
17. Identyfikacja Martwego - Rozróżnianie typów martwiaków, z przypomnieniem ich podstawowych zdolności: %-owy rzut na Mądrość.
18. Uaktywnianie Zła - Umiejętność uaktywniania działania ewidentnie złych przedmiotów magicznych (np. artefaktów, mieczy nicości): %-owy rzut na sumę ½ UM, 1/ 10 IQ i 1/ 10 MD (pierwsze trwa 1-10 dni, kolejne tylko 1 r.).

Od 10 poziomu Czarnego Rycerza:

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

19. Czary Czarnoksięskie - Czarny Rycerz uzyskuje moc posługiwania się czarami Czarnoksięskimi (tak jakby był czarnoksiężnikiem z 0 poziomu) oczywiście jeśli spełnił wyznaczona ku temu specjalną misję i złożył (udanie) ofiarę dla własnego Bóstwa.
20. Porażenie Złem - Raz dziennie (przez r. na poziom Czarnego Rycerza) dwukrotnie wolniejsze atakowanie z właściwością zadawania bardziej krwawych ran (o 5 ran na poziom Czarnego Rycerza więcej, o ile zranił).

Punkt 4 TEMPLARIUSZ

Przynależność: istnieją trzy zakony Rycerzy Bogów, są to :

Pandionici	Rycerze Bogów Dobrych
Cyrynici	Rycerze Bogów Neutralnych
Genidianici	Rycerze Bogów Złych

1. Rasy : Ludzie, Elfy, Półelfy, Półolbrzymy, Reptilioni
2. Charakter. : Pandionici - praworządny dobry, Cyrynici - praworządny neturalny, Genidianci - praworządny zły
3. Kodeks postępowania: W swym postępowaniu Templariusz kieruje się kodeksem rycerskim i zakonnym (Templariuszy).
4. Kodeks Templariuszy (wybrane fragmenty):

- Templariusz żyje dla chwały swych Bogów, nie posiada żadnego majątku /w tym też startowego/ jak ziemie, wsie, lasy itp. nie może inwestować swoich zdobyczy w jakikolwiek majątek / wyjątek - rodzina/, zaś wszelkie łupy oddaje zakonowi. W wypadku podróży z misją zakonną zakon może wyposażyć Templariusza w 10*k100 szt. złota.
- Templariusz broni swych Bogów nawet za cenę życia - walka w obronie świętych miejsc, wyznawców oraz kapłanów z danego Kręgu Bogów, a także służenie im wszelką pomocą jest dla Templariusza rzeczą nadrzędną.
- Templariusz nigdy, pod karą wykluczenia z Zakonu i stanu rycerskiego nie zaatakuje innego Templariusza, zaś wszelkie pojedynki z innymi Templariuszami - za wyjątkiem pojedynków o obrazę czci, rozstrzygać będzie według zasad turnieju, walcząc bronią turniejową, lub też urządzając współzawodnictwo.
- Templariusz nigdy, pod karą wykluczenia z Zakonu i klątwy swych Bogów nie zaatakuje wyznawców innych Bogów, Świętych miejsc oraz kapłanów, zaś zmuszony do walki wbrew swej woli będzie dążył do obezwładnienia przeciwnika, możliwie bez czynienia mu krzywdy.
- Templariusz jest wierny i we wszystkim posłuszny Wielkiemu Mistrzowi Zakonu, Kapitule Zakonnej jak i przełożonym swego klasztoru, zaatakuje innego Templariusza, zaś wszelkie pojedynki z innymi
- Przywilejem i honorem dla wszystkich wysokich rodów jest gościć, obsługiwać oraz w miarę możliwości ekwipować templariuszy; Dla Templariusza grzechem jest nadużywanie tego przywileju, obelgą zaś gdy mu się bezpodstawnie zarzuca jego nadużywanie.

5. Wiara: Każdy Templariusz może wierzyć w Bogów którym służy jego zakon i żadnych innych. Aby jednak żaden konkretny Bóg nie był faworyzowany, Kapituła losowo wybiera Boga w jakiego będzie wierzył dany Templariusz i wiarę w tego właśnie Boga wpaja się danemu Nowicjuszowi. Kandydaci biorą tylko udział w ogólnych nabożeństwach poświęconych Bogom danego Zakonu. W praktyce wiarę dla danego nowicjusza losuje się rzutem k6.

Pandionici	**Cyrynici**	**Genidianici**
Dagonin Biały	Oriak	Katan
Asteriusz Wielki	Reptilion Wielki	Set
Graam	Gotem-gor.	Morglith
Arianna	Sharami	Bell
Pian	Borgon Ciemny	Hasan-Grun
Kas-Handil	Gothmed	Nata-Kranta

6. Zasady Rekrutacji : rekrutowana jest tylko szlachta przy wieku:

ludzie	14 lat
półelfy	28 lat
elfy	112 lat
półolbrzymy	28 lat
reptilioni	28 lat

Uwaga: Do osiągnięcia wieku dojrzałości służą jako Kandydaci, po pomyślnym ukończeniu okresu próbnego zostają Nowicjuszami, okres nowicjatu trwa aż do przyjęcia do zakonu - jest to równoznaczne z zakończeniem szkoleń i uzyskaniem statusu TEMPLARIUSZA /0 poz./ Przy każdym zakonie działa szkoła broni, szkoląca nowicjuszy do 100 % biegłości w broniach obowiązkowych dla Templariuszy. / do tego dochodzą dodatki rasowe i profesyjne /

7. Używanie zbroi: jak rycerze, lecz nie gardzą lekkimi zbrojami i bardzo często przy pokazach turniejowych można zobaczyć Templariuszy w zbrojach lekkich jak kolczugi itp.
8. Używanie broni: Templariusz ma obowiązek posiadania co najmniej biegłości w :

- broni drzewcowej do walki konnej - lanca lub kopia
- broni białej podstawowej - miecze /tylko, w wyjątkowych wypadkach toporomiecze/
- broni białej uzupełniającej - jak rycerz;
- broni miotanej - oszczep, włócznia, łuk, kusza;

Uwaga : do 4 poz. *obowiązkowe* jest uzyskanie OBURĘCZNOŚCI.

9. Posiadłości i stronnicy:

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Z racji na specyfikę profesji i ograniczenia majątkowe Templarusz nie może posiadać własnych posiadłości, ani stronników. Natomiast średnio /10-14 poz./ i wysoko />15 poz./ poziomowi Templariusze otrzymują od Przełożonego Zakonu /średnio poz./ lub od Kapituły Zakonu / wysoko poz./ placówki do obsadzenia.

Templariusz z 10-14 poz. otrzymuje misję obsadzenia lub założenia placówki na Orcusie, oraz do pomocy, obrony itp. nisko poziomowych Templariuszy w liczbie 1/ 10 jego CH oraz nowicjuszy w liczbie 1/5 CH.

Templariusz z 15-19 poz. otrzymuje misję obsadzenia lub założenia klasztoru na Orcusie, lub też /decyzją Kapituły/ w którymś z miast na innych wyspach Archipelagu Centralnego. Otrzymuje do pomocy, obrony itp. nisko poziomowych Templariuszy w liczbie 1/ 10 jego CH na każdy poziom powyżej 14 oraz nowicjuszy w liczbie ½ CH.

Templariusz z 20+ poz. otrzymuje misję założenia nowej siedziby Zakonu na którejś z wysp Archipelagu, lub tez / dla poziomu 25 i więcej /na innym archipelagu. Otrzymując do pomocy, obrony itp. 20 średnio poz. Templariuszy oraz 20 nisko poziomowych Templariuszy, na każdy poziom powyżej 19 oraz nowicjuszy w liczbie ½ CH, materiały budowlane, robotników, środki finansowe itp.

Przyrosty współczynników podczas awansu:

ŻYW	4
SF	4
ZR	3
SZ	3
IQ	2
MD	2
UM	2
CH	1+
PR	1+
WI	3
ZW	2

10. Zdolności profesjonalne :

Od 0 poziomu:

1. Wytrwałość - Dwukrotnie wolniejsze męczenie się, tzn. Wytrzymałość na typowe zmęczenie (np. w walce) równa się (w r.) 2/ 10 aktualnej Żywotności + 2/ 10 wolnej (nieobciążonej) Siły Fizycznej.
2. Zamaszyste cięcie - Dwukrotnie wolniejszy, nadzwyczaj silny, wymagający dużego zamachu cios tnący, celujący w newralgiczne miejsca: jeśli trafiany przeciwnik nie uchyli się (nie wykona udanego rzutu na ZR akt. -1% na poziom Templariusza) to podwaja skuteczność raniącą ataku (po udanym uchyleniu się istota trafiana nie odnosi żadnych ran).
3. Powalenie - Dwukrotnie wolniejsze, nadzwyczaj silne uderzenie przy udanym TR pozwalające wybić z równowagi osobę o podobnym ciężarze: %-owy rzut na ZR akt. (-1% na poziom Templariusza) albo przewraca (lub zwala z konia), co uniemożliwia czynną obronę i ataki przez całą r.
   Uwaga: Próby podnoszenia będąc atakowanym można podejmować tylko raz w rundzie (na końcu, udana po %-owym rzucie na ZR akt.; nie atakowany podnosi się automatycznie).
4. Gniew Rycerski - Odmiana szału w jaki Templariusz ma prawo wpaść po urazie honoru, w chwili śmierci przyjaciela itp., powiększający Trafienie Templariusza o bonus 5 % + 5 % na 3 poziomy, trwające przez 3 r. + r. na poziom Rycerza.
5. Jeździectwo - Umiejętność perfekcyjnej jazdy i walki konnej dająca bonus 10 % do Trafienia w stosunku do piechoty oraz o 10% zwiększająca szansę utrzymania się na koniu w krytycznych momentach (np. po trafieniu lancą).
6. Dworność - Umiejętność właściwego zachowania i dobierania słów (w odpowiednim towarzystwie), pozwalająca na wykonanie drugiego rzutu na reakcję względem siebie, jeśli poprzedni był niekorzystny: %-owy rzut na CH
7. Podtrzymanie Życia - Zachowanie przytomności podczas agonii oraz ryzykowna umiejętność powstrzymania własnej agonii i wynikającej z niej słabości ciała (można w tym stanie nadal np. walczyć, ale jest dwukrotnie wolniejszy, tzn. SZ i ilość ataków) na czas 5 r. + r. na poziom Templariusza, o ile wykonało się pozytywny %-owy rzut na szok - 4 (nieudany wywołuje natychmiastowy zgon).
8. Wykrycie Zachwiania Równowagi - Wyczucie i lokalizacja zachwiania równowagi spowodowane obecnością emanacji ewidentnie złych, dobrych lub neutralnych istot w promieniu ½ SZ metrów przed sobą.
   Uwaga: Czynność ta wymaga skupienia przez pełną rundę.
9. Zwiększone zdrowienie - Samowyleczenie po wygodnym (np. w łóżku), nieprzerwanym śnie przez 8 godzin dodatkowo 10 ran.
10. Odporność na strach, klątwy, przemiany - możliwość wykonania drugiego rzutu obronnego przeciw wyżej wymienionym czynnikom jeżeli pierwszy był nieudany. Nie działa jeżeli Templariusz broni się przed klątwą własnych Bogów.

Od 1 poziomu:

11. Przystawienie - Powstrzymanie udanego Trafienia przed zranieniem (ew. małe zranienie na 1/ 10 skuteczności) przez broń kłutą (ew. tnącą), z możliwością zadania (reszty) ran w każdej chwili później (o ile nie zostanie się czymś nowym zaskoczonym).
12. Ofensywny Atak - Zrezygnowanie z obrony broni w celu lepszego TR: tzn. o tyle, ile wynosiła OBR z broni (np. bonus –20 %) zwiększa się TR
13. Defensywny Atak - Podwojenie skuteczności obronnej broni kosztem TR: tzn. np. obrona broni o bonus –20 % wzrasta do bonus –40 %, a Trafienie maleje o tą wartość (bonus –20 %).
14. Podstawy Tarczownika - Zastawianie się tarczą kosztem dwukrotnie wolniejszych ataków zwiększające dwukrotnie obronę tarczy (np. z –25 % na –50 %, chociaż w tym momencie połowę uszkodzeń z ciosu przyjmuje tarcza [normalnie przyjmuje ¼

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

ich], a resztę zbroja) oraz umiejętność wykorzystywania tarczy, jakby miała o klasę mniejsze ograniczenia SZ i ZR (np. z ograniczeń 1/3 ZR i ¼ SZ na ½ ZR i 1/3 SZ).

15. Znajomość heraldyki - Umiejętność rozpoznawania po godłach, herbach itp. oznakach przynależności klasowej i społecznej (i ew. znajomość historii rodu, jeśli dotyczy rodzinnych stron) danej postaci: %-owy rzut na MD +bonus 1/ 10 IQ
19. Emanacja Dobra - Roztaczanie naturalnej Aureoli Dobra wokół swego ciała uniemożliwiające dotknięcie (ew. zranienie) przez istoty z charakteru ewidentnie złe [lub magiczne o złym charakterze], które nie przełamią tej formy zaklęcia na połowę jej wartości - 3 (-1% na poziom Paladyna).
    Uwaga: aureola ta jest w stanie zneutralizować wpływ niektórych czarów opartych na mocy zła.
20. Uaktywnienie Dobra - Umiejętność uaktywniania działania ewidentnie dobrych przedmiotów magicznych (np. artefaktów, mieczy paladyńskich): % rzut na sumę ½ UM, 1/ 10 IQ i 1/ 10 MD (pierwsze trwa 1-10 dni, kolejne tylko 1 r.).

11. Przywrócenie/ Wzrost/ Ukrycie witalności
od 10 poziomu
11. Modlitwa - jak kapłan odpowiedniego poz.
12. Straszliwe cięcie

Siedziby ich klasztorów, znajdują się wyłącznie na Orkusie, po jednym dla każdego zakony w następujących miastach: Olgrion, Gasta, Ostrogar, Gett-war-gar, Inhra-gar, Ranhar-gar
Główne siedziby zakonów znajdują się : w Tagarze Białej - Klasztor. Pandionitów, w Tagarze Szarej - Klasztor. Cyrynitów, w Tagarze Szarej - Klasztor. Genidiantów

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Część 3 Kasta Czarodziejska

Punkt 1 MAG

1. Przynależność: Mag to czarodziej, którego specjalnością jest powiązanie czystej magii z magią natury (np. żywiołów) i dla którego badanie tych aspektów jest najistotniejsze.
2. Charakter: Każdy.
3. Rasy: Tylko ludzie, półelfy i elfy, a reptillioni tylko do 10 poziomu.
4. Formacje: Najczęściej spotyka się ich pojedynczo, ale lubią mieć towarzystwo (np. grupy awanturników). Często stowarzyszają się z innymi Magami.
5. Dwuklasowcy: Maga można łączyć z Wojownikiem, Łowcą, Złodziejem, Zabójcą, Kupcem, Kapłanem, Druidem, Astrologiem, Czarnoksiężnikiem, Iluzjonistą lub Alchemikiem.
6. Używana Broń: Magowie mogą używać każdej broni jednoręcznej, aczkolwiek najczęściej używają broni nie rzucającej się w oczy np. jednoręcznej lekkiej (sztylet, nóż) lub różnych kształtów lasek.
   Uwaga: W wielu organizacjach noszenie przy sobie broni (szczególnie tych rzucających się w oczy np. miecza) jest surowo niedozwolone lub oznacza niedołęstwo i głupotę Maga.
7. Używane Zbroje: Tylko nie ograniczające ZR i SZ, aczkolwiek w zbrojach ograniczających SZ (tylko) Magowie mogą rzucać czary (i używać swych innych zdolności), jednakże ich UM są ograniczone w ten sam sposób, co i SZ
8. Używanie Magii: Po zakończeniu szkolenia Mag nabiera mocy posługiwania się magią i czarami Magicznymi, używania i identyfikowania przedmiotów magicznych, czytania magicznych (czarodziejskich) pergaminów itp., która rośnie wraz z poziomami doświadczenia i zdobywanymi czarami z uwzględnieniem ograniczeń z IQ, M, UM i PM
   Uwaga: Od swych nauczycieli Mag na drogę dostaje 1–5 czarów, jednak do ich zapisania sam musi zakupić magiczną księgę (w ostateczności pożyczyć).
9. Kodeks Postępowania: Magowie w swym postępowaniu kieruje się chęcią zdobycia jak największej wiedzy na temat władzy nad siłami nadprzyrodzonymi i natury oraz zabezpieczeniem jej przed dostaniem się w niepowołane ręce. Z tego też powodu uważnie poszukują wszystkiego co zwiększy ich moc czarodziejską (np. nowych czarów, talizmanów, przedmiotów magicznych itp.), a z drugiej strony jeszcze bardziej dbają by to nie dostało się w obce ręce Powoduje to, że prawie nigdy (za wyjątkiem swoich uczniów, spadkobierców, rodziny itp. bliskich osób) nie wymieniają, sprzedają itp. tych dóbr.
   Uwaga: Magowie bardzo często (zależnie od etosu i charakteru) pomagają w sytuacjach, gdy równowaga sił (np. przyrody) jest naruszona np. wywołanie deszczu na terenie gdzie wiele lat nie padało.
10. Tytuły:

Poziom 1-4	ADEPT MAGII
Poziom 5-9	ZAKLINACZ
Poziom 10-14	CZAROWNIK
Poziom 15-17	WIELKI CZAROWNIK
Poziom 18	MISTRZ MAGII
Poziom 19	WIELKI MISTRZ MAGII
Poziom 20+	ARCYMAG

11. Stronnicy i Posiadłości:

Poziom 10-14 musi posiadać własną wieżę wzbogaconą o tron magii oraz pełną liczbę stronników (równą 1/ 10 CH Czarownika).
Poziom 15-19 dodatkowo musi posiadać siedzibę (np. pałac, zameczek, zamek, itp.) oraz służbę w sile min. 10 osób na poziom Maga powyżej 15.
Poziom 20+ musi mieć wpływ na władzę na pobliskim terenie oraz podporządkować sobie (w dowolny sposób zależny od charakteru) innych czarodziei na tym
obszarze (np. poprzez różne organizacje).

12. Zdolności : Uwaga: Zdolności, która raz nie wyszła nie można powtórzyć w stosunku do tego samego przedmiotu.

Od 0 poziomu Maga:

1. Umiejętność rzucania czarów Maga - Z pergaminów (jeśli UM są większe od 30 %) lub z księgi czy jako autorytatywny (jeśli UM są większe od 50 %): udane po % rzucie na UM (ew. -10 % na krąg magii czaru w przypadku pergaminów).
2. Wykrycie magii - Delikatne dotykanie np. przedmiotu i koncentracja w celu wyczucia oddziaływującej z niego magii: %-wy rzut na UM (trwa pełną rundę).
3. Przelanie PM - Umiejętność pobrania określonej ilości PM i przelania go z jednego amuletu do drugiego (o ile w żadnym nie było blokady PM) i automatyczna (przy tym) ilościowa ocena PM: %-wy rzut na UM (trwa pełną r).
4. Wykrycie blokady PM - Stwierdzenie zabezpieczenia przed pobieraniem PM przez niewłaściwe osoby: %-wy rzut na UM (trwa pełną r).
5. Identyfikacja runu - Rozpoznawanie znaków magicznych (runów), odczytywanie czarów zawartych w nich i ew. ich znaczenia: %-wy rzut na sumę ½ UM i 1/ 10 MD, zmniejszoną min. o bonus –1 % na poziom zakładającego, trwa 1-10 r. z odległości ok 1m; identyfikacja kończy się w momencie całkowitego zbadania czarów figury magicznej lub w momencie pierwszej nieudanej próby. Uwaga: Normalnie czar. zawarty w danym znaku magicznym działa w momencie odsłonięcia go po uprzednim np. zasłonięciu (nadepnięciu itp.).

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

6. Wycieranie runów - Ścieranie znaków magicznych (runów), tak by nie uaktywnić czaru tam zawartego: trwa 1-10 r. i jest udane po %rzucie na sumę ½ UM i 1/ 10 MD, zmniejszoną min. o bonus –1 % na poziom zakładającego.
   Uwaga: Nieudane wykorzystanie zdolności uaktywnia czar. zawarty w symbolu (itp.).
7. Tworzenie blokady PM - Zablokowanie wyssania PM z danego przedmiotu (itp.) poprzez stworzenie blokady z łatwo eksplodującego w momencie wyssania PM (nie dotyczy zakładającego). Założenie blokady wymaga min. 1-100 PM (najczęściej daje się dużo więcej) oraz udanego %rzutu na ½ UM +1/10 IQ (trwa śr. 1-10 r).
   Uwaga: Założenie blokady chroni zawarty w danym przedmiocie magicznym PM przed np. też samorozładowaniem (co może spowodować np. zbyt długie przebywanie w wodzie), rozproszeniem magii itp.
8. Zniszczenie blokady PM - Wessanie PM w blokadę w celu zobojętnienia jej zabezpieczenia przed pobraniem z danego przedmiotu (itp.) jej PM: udane jeśli dało się PM równy lub większy niż PM blokady oraz operacja została prawidłowo przeprowadzona - %-wy rzut na UM powyżej 100 (UM -100), inaczej nie zneutralizowany PM eksploduje zadając 10 ran na 1 ładunek (ew. połowę po udanym rzucie na energię - 5).
9. Wpisanie czaru - Umiejętność rzucenia (przeniesienia) wybranego czaru tak by został wchłonięty w przygotowany do tego umagiczniony symbol (ew. umagicznioną kartę pergaminu) i nie działał aż do naruszenia struktury symbolu (ew. odczytania czaru): %-wy rzut na UM powyżej 100 % (trwa 1-10 godzin) i nieudany marnuje czar. (i ew. pergamin).
10. Przepisywanie czaru - Umiejętność przeniesienia formuły czaru z pamięci lub jego kompletnej pisanej formuły na strony magicznej księgi (tylko taka chroni przed ew. rozmagicznieniem formuły): udane po %rzucie na sumę ½ UM i 1/ 10 ZR, trwa 1 godzinę na krąg czaru oraz wymaga 1-10 PM na stronę (każdy krąg magii danego czaru zajmuje 1 pojemność czaru księgi, czyli 1 stronę) i odpowiedniego atramentu (pochodzącego z czerwonego ziela tzn. adar. sor; porcja jego na stronę kosztuje 1 szt. zł.).

Od 1 poziomu Maga:

11. Tworzenie Znaków Magicznych - Rysowanie i czasowe umagicznianie rysowanych na stałym, twardym, płaskim i gładkim podłożu symboli itp. znaków magicznych (określanych jako runy). Każdy taki znak składa się z centralnej części i odchodzących od niej tzw. nitek (całość nigdy nie przekracza obwodu koła o średnicy 1 m). Narysowanie go wymaga %rzutu na sumę ½ ZR, 1/ 10 MD i 1/ 10 UM (trwa 1-10 godz.), a umagicznienie %rzutu na sumę ½ UM i 1/ 10 IQ, zużywa 1-100 PM i 1-10 r. czasu. W następnej r. należy wpisać w nią wybrany czar, by nie uległa rozmagicznieniu.
    Uwaga: Odsłonięcie (po np. nadepnięciu) runu uaktywnia jego czar.
12. Umagicznienie - Pozwala skumulować PM w jednoczęściowym, wykonanym z twardej substancji przedmiocie, tak by stał się on magiczny (zwiększa to podwójnie wytrzymałość, itp. cechy przedmiotu). Umagicznienie trwa 1-10 r, wymaga 1-100 PM na 1 kg. wagi przedmiotu oraz udanego (inaczej grozi to eksplozją użytego PM) rzutu na %UM powyżej 100 % (UM -100), po czym zachowuje on swa magię przez 1-10 r. + r. na poziom Maga. (Jeżeli w tym czasie wykona się udane założenie blokady PM, to zachowuje on te właściwość na stałe).
    Uwaga: Mag w prawie identyczny sposób może specyficznie umagiczniać przedmioty (co pozwala na ew. późniejsze nadawanie cech magicznych), ale taka czynność wymaga udanego %rzutu na UM powyżej 200 % (UM-200) i grozi ew. odpowiednimi konsekwencjami.
13. Identyfikacja - Rozpoznawanie cech przedmiotów magicznych. Zidentyfikowanie 1 cechy trwa 1-10 godzin bez przerwy i wymaga 1-10 PM oraz %rzutu na sumę ½ UM i 1/ 10 MD –1 % na poziom zakładającego (średnio na bonus -20 %). Nieudana próba uniemożliwia dalsze identyfikowanie. Gdy rozpoznaną cechą jest np. zupełnie nieznany dla Maga czar. lub zdolność jest on w stanie powiedzieć coś o nim bardzo ogólnie.
    Uwaga: Zdolność ta nie identyfikuje cech artefaktów i podobnych przedmiotów magicznych.
14. Wykrycie oczarowania - Pozwala podczas trzymania głowy danej istoty w rękach zorientować się czy ta istota jest pod wpływem jakiegokolwiek typu sugestii (nie rozróżnia) np. oczarowania, uroku, przejęcia: %-wy rzut na sumę ½ UM i 1/ 10 IQ, trwa 1 r, możliwe 1 raz na osobę ew. sytuację.
15. Rozproszenie magii - Wysyłając kierunkowo (maks. 1 m na 10 % UM) odpowiednią ilość PM z amuletu pozwala na stałe zneutralizować (odmagicznić) każdą niezabezpieczoną blokadą PM magię, której (łączna) ilość PM jest mniejsza od użytej do rozproszenia, ponadto jeżeli ilość PM jest 100 krotnie większa od PM blokady, to nadwyżka ponad tą ilość użytego do tego PM jest w stanie rozproszyć zabezpieczaną w ten sposób magię.
    Uwaga: w identyczny sposób 10000 -krotnie większy PM jest w stanie rozproszyć magię Przemian Boskich i Artefaktów).
16. Pozyskanie komponentu - Pozwala mechanicznie (przy pomocy noża i wody) oddzielić dany składnik (najczęściej magiczny) np. organ ciała, składnik mieszaniny, tak by można go było wykorzystać później np. jako komponent (trwa śr. 1 godz. na kg oddzielanej substancji i wymaga %rzutu na sumę 1/ 10 ZR, 1/ 10 IQ, 1/ 10 MD i 1/ 10 UM, jednakże przy powtarzaniu tej samej czynności odnośnie danego substraktu, MG może zwiększyć tą szansę). Przy tego typu oddzielaniu traci się ok. 50 % danego komponentu, ponadto jeśli nie zostanie oczyszczony, to o połowę zmniejsza szansę późniejszego wyjścia dobrego ekstraktu przy robieniu mikstur. itp.
17. Zapożyczenie umiejętności - Pozwala Magowi na nauczenie się wybranej, jednej, średniej (nr 11-18), określonej zdolności Czarnoksiężnika, Iluzjonisty lub Alchemika, z możliwością jej używania adekwatnie do własnego poziomu (itp.), ew. Mag może poświęcić tą zdolność na dodatkową biegłość w broni.
    Uwaga: raz wybrana (nauczona) zdolność nie może być już nigdy zmieniona itp.
18. Preparowanie mikstur. (przetwarzanie esencji) - Pozwala porcję esencji tak rozwodnić (itp.) i spreparować, by powstała mikstura posiadała właściwości magiczne użytej esencji i po jej wypiciu jednorazowo na r. (ew. w przypadku szczególnych efektów runda na poziom Maga itp. zależnie od MG) dała możliwość skorzystania z magii jaką dysponowała esencja. Udaje się po % rzucie na sumę 1/ 10 IQ, 1/ 10 ZR i 1/ 10 UM (Patrz tabela Komponentów.)

Od 10 poziomu Maga:

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

19. Nadanie cechy magicznej - Pozwala na takie manipulowanie magią zawartą w specyficznie i na stałe umagicznionym przedmiocie, by przedmiot ten zyskał określoną zdolność np. poprzez odpowiednie pocieranie uaktywniał wcześniej zawarty w nim czar. Zdolność taka musi być prosta i nic nie jest w stanie tworzyć, ani niszczyć (pozostałe działanie zależy ściśle od MG). Udane nadanie cechy magicznej wymaga %rzutu na sumę ½ UM i 1/ 10 IQ, trwa 1-10 godz. Nieudane powoduje eksplozję PM
Uwaga: Jeżeli w danym przedmiocie blokada PM nie została założona osobiście, to szansa poprawnego nadania cechy magicznej jest dwukrotnie niższa.
20. Analiza magii - W oparciu o odpowiednią posiadaną wiedzę i zdobyte odpowiednie dane, komponenty i inne materiały Mag może przez okres śr. 1-10 lat +rok na poziom trudności (zależnie od MG, min. śr. 1-10 godzin dziennie) opracować i skonstruować niezwykle silny w działaniu przedmiot magiczny, którego cechy odpowiadają w przybliżeniu sile artefaktu (działanie artefaktu częściowo oparte jest na równowadze sił np. magicznych, zła i dobra zawartych w nim mocy. Sprawia to, że przedmiot jest bardzo silny, ale i niebezpieczny dla używającego). Szansa wykonania takiego przedmiotu wynosi (suma w %) 2/10 UM +2/100 IQ i 2/100 MD Tylko połowa tej szansy pozwala na wykonanie go w prawidłowy sposób (tak jak to sobie życzył Mag), inaczej przedmiot zachowuje się inaczej, z trudnymi do przewidzenia konsekwencjami np. eksploduje podczas pierwszego użycia. Przy pomocy tej zdolności Mag ma identyczną szansę, ew. modyfikowaną na wykonywanie innych czynności związanych z silną magią (np. przepisywanie Ksiąg Wiedzy, uaktywnianie nieznanych artefaktów, itp.).

Punkt 2 CZARNOKSIĘŻNIK

1. Przynależność: Czarnoksiężnik to czarodziej, którego specjalnością jest powiązanie czystej magii z magią uzyskiwaną ze zła i nekromancji (czyli z magii wynikającej ze śmierci, obumierania i trupów) i dla którego badanie tych aspektów jest najistotniejsze.
2. Charakter: każdy zły (Praw. Zły, Neutr. Zły, Chaot. Zły).
Uwaga: W niektórych wypadkach (jeśli zostaną magicznie zmienione np. poprzez Zaklęcie Assanu) lub gdy Czarnoksiężnik sam się na to zdecyduje, MG może zezwolić na inne charaktery. Postacie te uzyskują odtąd tylko połowę należnego im doświadczenia. Ci z Dobrym charakterem także nie będą chcieli rzucać czarów i wykorzystywać zdolności sprawiających komuś krzywdę, wymagających wyrządzenia zła itd. (zależnie od MG).
3. Rasy: Tylko ludzie, półelfy, półorki i półolbrzymy, ale wśród tych ostatnich nie spotyka się ich powyżej 15 poziomu.
4. Formacje: Najczęściej spotyka się ich pojedynczo, ale lubią mieć towarzystwo (np. grupy awanturników czy martwiaków), a także stowarzyszać się z innymi Czarnoksiężnikami.
5. Dwuklasowcy: Tylko z Wojownikiem, Zabójcą, Kupcem, Kapłanem, Astrologiem, Magiem, Iluzjonistą lub Alchemikiem, ew. także z Rycerzem (wtedy by rzucać czar. musi być bez zbroi) lub Złodziejem. W odpowiednich okolicznościach MG może zezwolić nawet na łączenie z Łowcą lub Gwardzistą.
6. Używana Broń: Czarnoksiężnicy mogą używać każdej broni jednoręcznej, aczkolwiek najczęściej noszą broń nie rzucającą się w oczy np. jednoręczną lekką (sztylet, nóż) lub różnych kształtów laski.
Uwaga: W wielu organizacjach noszenie przy sobie broni (szczególnie tych rzucających się w oczy np. miecza) jest surowo niedozwolone lub oznacza niedołęstwo i głupotę Czarnoksiężnika.
7. Używane Zbroje: Tylko nie ograniczające ZR i SZ, aczkolwiek w zbrojach ograniczających SZ (tylko) Czarnoksiężnicy mogą rzucać czary (i używać swych innych zdolności), jednakże ich UM są ograniczone w ten sam sposób co i SZ
8. Używanie Magii: Po zakończeniu szkolenia Czarnoksiężnik nabiera mocy posługiwania się magią i czarami Czarnoksięskimi, używania i identyfikowania przedmiotów magicznych, czytania magicznych (czarodziejskich) pergaminów itd. Jego moc rośnie wraz z poziomami doświadczenia i zdobywanymi czarami z uwzględnieniem ograniczeń z IQ, M, UM i PM.
Uwaga: Od swych nauczycieli Czarnoksiężnik na drogę dostaje 1–5 czarów, jednak do ich zapisania musi sam zakupić magiczną księgę (w ostateczności pożyczyć).
9. Kodeks Postępowania: Czarnoksiężnik w swym postępowaniu kieruje się chęcią zdobycia jak największej wiedzy na temat władzy nad siłami nadprzyrodzonymi, zła i nekromancji (np. nad martwiakami) oraz zabezpieczeniem jej przed dostaniem się w niepowołane ręce. Z tego też powodu bardzo poszukuje wszystkiego co zwiększy jego moc czarodziejską (np. nowych czarów, talizmanów, przedmiotów magicznych), a z drugiej strony jeszcze bardziej dba by jego dorobek nie dostał się w obce ręce Powoduje to, że prawie nigdy (za wyjątkiem swoich uczniów, spadkobierców, rodziny i bliskich osób) nie wymieniają lub sprzedają tych dóbr.
Uwaga: Czarnoksiężnicy bardzo często (zależnie od etosu i charakteru) próbują przejąć kontrolę (ew. chociaż współpracować) nad wszelkimi siłami i istotami zła, uważając, że moc Czarnoksiężnika zależy m. in. od mocy kontrolowanego zła.
10. Tytuły:

Poziom 1-4	UCZEŃ ZŁA
Poziom 5-9	ANIMATOR ZŁA
Poziom 10-14	NEKROMANTA
Poziom 15-17	WIELKI NEKROMANTA
Poziom 18	MISTRZ CZARNEJ MAGII
Poziom 19	WIELKI MISTRZ CZARNEJ MAGII
Poziom 20+	KSIĄŻĘ CZARNEJ MAGII

11. Stronnicy i Posiadłości:

Poziom 10-14 musi posiadać własne lochy, podziemia itp. wzbogacone o tron ciemności oraz pełną liczbę stronników (równą 1/ 10 CH Nekromanty).

Poziom 15-19 dodatkowo musi posiadać siedzibę (typu pałac, zamek itp.) oraz służbę w sile min. 10 osób na poziom Czarnoksiężnika powyżej 15.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Poziom 20+ musi mieć wpływ na władzę na otaczającym terenie oraz podporządkować sobie (w dowolny sposób zależny od charakteru) innych czarodziei na tym obszarze (np. poprzez różne organizacje).

12. Zdolności: Uwaga: Zdolności, która raz nie wyszła nie można powtórzyć w stosunku do tego samego przedmiotu.

Od 0 poziomu Czarnoksiężnika:

1. Umiejętność rzucania czarów Czarnoksięskich - Z pergaminów (jeśli UM są większe od 30 %) lub z księgi czy jako autorytatywny (jeśli UM są większe od 50 %): udane po %rzucie na UM (ew. -10 % na krąg magii czaru w przypadku pergaminów).
2. Wykrycie magii - Delikatne dotykanie np. przedmiotu i koncentracja w celu wyczucia oddziaływującej z niego magii: %-wy rzut na UM (trwa pełną rundę).
3. Przelanie PM - Umiejętność pobrania określonej ilości PM i przelania go z jednego amuletu do drugiego (o ile w rzadnym nie było blokady PM) i automatyczna (przy tym) ilościowa ocena PM: %-wy rzut na UM (trwa pełną r).
4. Wykrycie blokady PM - Stwierdzenie zabezpieczenia przed pobieraniem PM przez niewłaściwe osoby: %-wy rzut na UM (trwa pełną r).
5. Identyfikacja runu - Rozpoznawanie znaków magicznych (runów), odczytywanie czarów zawartych w nich i ew. ich znaczenia: %-wy rzut na sumę ½ UM i 1/ 10 MD, zmniejszoną min. o bonus –1 % na poziom zakładającego, trwa 1-10 r. z odległości ok 1m; identyfikacja kończy się w momencie całkowitego zbadania czarów figury magicznej lub w momencie pierwszej nieudanej próby.
   Uwaga: Normalnie czar. zawarty w danym znaku magicznym działa w momencie odsłonięcia go po uprzednim np. zasłonięciu (nadepnięciu itp.).
6. Wycieranie runów - Ścieranie znaków magicznych (runów), tak by nie uaktywnić czaru tam zawartego: trwa 1-10 r. i jest udane po %rzucie na sumę ½ UM i 1/ 10 MD, zmniejszoną min. o bonus –1 % na poziom zakładającego.
   Uwaga: Nieudane wykorzystanie zdolności uaktywnia czar. zawarty w symbolu (itp.).
7. Tworzenie blokady PM - Zablokowanie wyssania PM z danego przedmiotu (itp.) poprzez stworzenie blokady z łatwo eksplodującego w momencie wyssania PM (nie dotyczy zakładającego). Założenie blokady wymaga min. 1-100 PM (najczęściej daje się dużo więcej) oraz udanego %rzutu na sumę ½ UM i 1/ 10 IQ (trwa śr. 1-10 r).
   Uwaga: Założenie blokady chroni zawarty w danym przedmiocie magicznym PM przed np. też samorozładowaniem (co może spowodować np. zbyt długie przebywanie w wodzie), rozproszeniem magii itp.
8. Zniszczenie blokady PM - Wessanie PM w blokadę w celu zobojętnienia jej zabezpieczenia przed pobraniem z danego przedmiotu (itp.) jej PM: udane jeśli dało się PM równy lub większy niż PM blokady oraz operacja została prawidłowo przeprowadzona - %-wy rzut na UM powyżej 100 (UM -100), inaczej nie zneutralizowany PM eksploduje zadając 10 ran na 1 ładunek (ew. połowę po udanym rzucie na energię - 5).
9. Wpisanie czaru - Umiejętność rzucenia (przeniesienia) wybranego czaru tak by został wchłonięty w przygotowany do tego umagiczniony symbol (ew. umagicznioną kartę pergaminu) i nie działał aż do naruszenia struktury symbolu (ew. odczytania czaru): %-wy rzut na UM powyżej 100 % (trwa 1-10 godzin) i nieudany marnuje czar. (i ew. pergamin).
10. Przepisywanie czaru - Umiejętność przeniesienia formuły czaru z pamięci lub jego kompletnej pisanej formuły na strony magicznej księgi (tylko taka chroni przed ew. rozmagicznieniem formuły): udane po %rzucie na sumę ½ UM i 1/ 10 ZR, trwa 1 godzinę na poziom czaru oraz wymaga 1-10 PM na stronę (każdy krąg magii danego czaru zajmuje 1 pojemność czaru księgi, czyli 1 stronę) i odpowiedniego atramentu (pochodzącego z czerwonego ziela tzn. adar. sor; 1 porcja jego na stronę kosztuje 1 szt. zł.).

Od 1 poziomu Czarnoksiężnika:

11. Tworzenie Znaków Magicznych - Rysowanie i czasowe umagicznianie rysowanych na stałym, twardym, płaskim i gładkim podłożu symboli itp. znaków magicznych (określanych jako runy). Każdy taki znak składa się z centralnej części i odchodzących od niej tzw. nitek (całość nigdy nie przekracza obwodu koła o średnicy 1 m). Narysowanie go wymaga %rzutu na sumę ½ ZR, 1/ 10 MD i 1/ 10 UM (trwa 1-10 godz.), a umagicznienie % rzutu na sumę ½ UM i 1/ 10 IQ, zużywa 1-100 PM i 1-10 r. czasu. W następnej r. należy wpisać w nią wybrany czar, by nie uległa rozmagicznieniu.
    Uwaga: Odsłonięcie (po np. nadepnięciu) runu uaktywnia jego czar.
12. Umagicznienie - Pozwala skumulować PM w jednoczęściowym, wykonanym z twardej substancji przedmiocie, tak by stał się on magiczny (zwiększa to podwójnie wytrzymałość, itp. cechy przedmiotu). Umagicznienie trwa 1-10 r, wymaga 1-100 PM na 1 kg. wagi przedmiotu oraz udanego (inaczej grozi to eksplozją użytego PM) rzutu na %UM powyżej 100 % (UM -100), po czym zachowuje on swa magię przez 1-10 r. + r. na poziom Czarnoksiężnika. (Jeżeli w tym czasie wykona się udane założenie blokady PM, to zachowuje on te właściwość na stałe).
    Uwaga: Czarnoksiężnik w prawie identyczny sposób może specyficznie umagiczniać przedmioty (co pozwala na ew. późniejsze nadawanie cech magicznych), ale taka czynność wymaga udanego %rzutu na UM powyżej 200 % (UM-200) i grozi ew. odpowiednimi konsekwencjami.
13. Identyfikacja - Rozpoznawanie kolejnych cech przedmiotów magicznych: zidentyfikowanie 1 cechy trwa nieprzerwanie 1-10 godzin i wymaga 1-10 PM oraz %rzutu na sumę ½ UM i 1/ 10 M –1 % na poziom zakładającego (średnio na bonus -20 %). Nieudana próba uniemożliwia dalszą identyfikację. Gdy zidentyfikowaną cechą jest np. zupełnie nieznany czar. lub zdolność Czarnoksiężnik jest w stanie powiedzieć coś o nim bardzo ogólnie.
    Uwaga: Zdolność ta nie identyfikuje cech artefaktów i podobnych przedmiotów magicznych.
14. Ukrycie Witalności - Raz dziennie na okres 5 r. na poziom Czarnoksiężnika umiejętność ukrycia się przed wykryciem życia np. martwiaków, co pozwala na nietykalność z ich strony. Zdolność wymaga wstrzymania się od agresywnego zachowania wobec wykrywających istot (zależne od MG). Udane po pozytywnym %rzucie na MD
15. Pozyskiwanie Martwiaka - Odpowiednie zachowanie (m.in. nie agresywne) i ew. prezent daje możliwość zmiany nastawienia martwiaka, który nie odeprze tej formy zaklęcia –1 % na poziom Czarnoksiężnika z wrogiego na neutralne, z neutralnego na

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

przyjazne, z przyjaznego na poddańcze: %-wy rzut na sumę ½ WI, 1/ 10 IQ i 1/ 10 MD (1 taka próba trwa 10 rund i pierwsza nieudana uniemożliwia dalsze).
Uwaga: szalony, wysoce inteligentny (min. 120 IQ), przeklęty lub wrogo nastawiony martwiak może zaatakować nim się zdąży go pozyskać.

16. Tworzenie Figur. Magicznych - Rysowanie (na stałym, twardym, płaskim i gładkim podłożu) i czasowe umagicznianie takich figur. jak: koło, oko, trójkąt, kwadrat, pentagram, heksagram itd. Każda taka figura ogranicza powierzchnie koła o min. 1 m średnicy, a kreska która ją tworzy składa się z niezwykle cienkich linii ułożonych równolegle do siebie, których ilość zależy od ilości boków (koło magiczne składa się z jednej linii, oko z dwóch, a pentagram z pięciu). Narysowanie 1 linii wymaga %rzutu na sumę ½ ZR, 1/ 10 MD i UM (trwa 1-10 godzin), a jej umagicznienie %rzutu na sumę ½ UM i 1/ 10 Wiary, zużywa 1-100 PM i 1-10 r. czasu, po czym w następnej r. należy zacząć wpisywać w nią wybrany czar. (zamykając w ten sposób końce tej linii), by nie uległa rozmagicznieniu.
17. Identyfikacja Martwego - Rozróżnianie typów martwiaków, z przypomnieniem ich podstawowych zdolności: %-wy rzut na Mądrość (ew. modyfikowany).
18. Identyfikacja pentagramu - Rozpoznawanie figur. magicznych oraz zawartych ich składowych liniach (tyle linii, ile ma boków figura) czarów i ew. ich znaczenia: %-wy rzut na sumę ½ UM i 1/ 10 MD, zmniejszony o bonus min. –1 % na poziom zakładającego, trwa 1-10 r. z odległości ok. 1 m. W wypadku każdej następnej linii rzut należy powtórzyć; identyfikacja kończy się w momencie całkowitego zbadania czarów figury magicznej lub w momencie pierwszej nieudanej próby.

Od 10 poziomu Czarnoksiężnika:

19. Wyssanie PM z martwej Materii - Raz dziennie umożliwia pobrać PM z określonego martwego ciała (trupa) i przelania go amuletu (o ile w żadnym nie było blokady PM) i automatycznie ilościowo ocenia PM: %-wy rzut na UM powyżej 100 % (trwa nieprzerwanie 1-10 r). Jednorazowo Czarnoksiężnik jest w stanie pobrać PM z niezabezpieczonej przed wyssaniem masy trupa maks. 1 PM na 100 Żywotności byłej ofiary; powodując, że ulega on uszkodzeniu (10 uszkodzeń na 1 PM), objawiające się powolnym rozsypywaniem się w proch (ze starości - przed ew. wskrzeszeniem potrzebna jest regeneracja energii życiowej i regeneracja ciała).
20. Umagicznienie martwego - Pozwala podnieść żywotność danego martwiaka dwukrotnie (ew. w związku z tym i odporności) oraz spowodować by naturalna obrona martwiaka (skóry, aury itp.) była dwukrotnie większa (łącznie z ew. wyparowaniami), choć nie wpływa to np. na jego obronę ze ZR, broni itp. Udane umagicznienie wymaga 1-100 PM na 100 Żywotności martwiaka, udanego rzutu na ½ UM na typ martwiaka oraz trwa 1-10 r. +r. na typ martwiaka.
Uwaga: W przypadku niektórych martwiaków umagicznienie może powodować dodatkowe efekty (np. zwiększa antyodporność strachu, upiornego wycia itp.).

Punkt 3 ILUZJONISTA

1. Przynależność: Iluzjonista to czarodziej, którego specjalnością jest powiązanie czystej magii z magią oddziałująca na umysł (np. iluzje, miraże itp.), dla którego badanie tych aspektów jest najistotniejsze.
2. Charakter: Każdy.
3. Rasy: Ludzie, półolbrzymy i gnomy, a wśród półelfów, półorków, hobbitów i reptillionów nie spotyka się powyżej 10 poziomu.
4. Formacje: Najczęściej spotyka się ich pojedynczo, ale lubią mieć towarzystwo (np. grupy awanturników), a także stowarzyszać się z innymi czarodziejami.
5. Dwuklasowcy: Iluzjonistę można łączyć z Wojownikiem, Złodziejem, Zabójcą, Kupcem, Kapłanem, Astrologiem, Magiem, Czarnoksiężnikiem, ew. i z Alchemikiem, a w niektórych okolicznościach jak MG zezwoli to nawet z Łowcą lub Gwardzistą.
6. Używana Broń: Iluzjoniści mogą używać każdej broni jednoręcznej, aczkolwiek najczęściej noszą broń nie rzucającą się w oczy np. jednoręczną lekką (sztylet, nóż) lub różnych kształtów laski.
Uwaga: W wielu organizacjach noszenie przy sobie broni (szczególnie tych rzucających się w oczy np. miecza) jest surowo niedozwolone lub oznacza niedołęstwo i głupotę Iluzjonisty.
7. Używane Zbroje: Tylko nie ograniczające ZR i SZ, aczkolwiek w zbrojach ograniczających SZ (tylko) Iluzjoniści mogą rzucać czary (i używać swych innych zdolności), jednakże ich UM są ograniczone w ten sam sposób, co SZ
8. Używanie Magii: Po zakończeniu szkolenia Iluzjonista nabiera mocy posługiwania się magią i czarami Iluzjonistycznymi, używania i identyfikowania przedmiotów magicznych, czytania magicznych (czarodziejskich) pergaminów itp. Jego moc rośnie wraz z poziomami doświadczenia i zdobywanymi czarami z uwzględnieniem ograniczeń z IQ, M, UM i PM.
Uwaga: Od swych nauczycieli Iluzjonista na drogę dostaje 1–5 czarów, jednak do ich zapisania musi sam zakupić magiczną księgę (w ostateczności pożyczyć).
9. Kodeks Postępowania: Iluzjonista w swym postępowaniu kieruje się chęcią zdobycia jak największej wiedzy na temat władzy nad siłami nadprzyrodzonymi i siłami umysłu (itp.) oraz zabezpieczeniem jej przed dostaniem się w niepowołane ręce. Z tego też powodu bardzo poszukują wszystkiego co zwiększy ich moc czarodziejską (nowych czarów, talizmanów, przedmiotów magicznych itp.), a z drugiej strony jeszcze bardziej dbają by to nie dostało się w obce ręce. Powoduje to, że prawie nigdy (z wyjątkiem swoich uczniów, spadkobierców, rodziny, itp. bliskich osób) tych dóbr. nie wymieniają, sprzedają itp.
Uwaga: Iluzjoniści bardzo często (zależnie od etosu i charakteru) słyną z wykonywania najprzedziwniejszych (magicznych i trikowych) sztuczek, dlatego to często są mile widziani na wielu arystokratycznych dworach.
10. Tytuły:

Poziom 1-4	KUGLARZ
Poziom 5-9	HIPNOTYZER
Poziom 10-14	MAGIK

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Poziom 15-17 WIELKI MAGIK
Poziom 18 MISTRZ ILUZJI
Poziom 19 WIELKI MISTRZ ILUZJI
Poziom 20+ STWORZYCIEL

11. Stronnicy i Posiadłości:

Poziom 10-14 musi posiadać własny pałacyk (itp.) wzbogacony o tron iluzji oraz pełną liczbę stronników (równą 1/ 10 CH Magika).

Poziom 15-19 dodatkowo musi posiadać siedzibę (np. pałac, zameczek, zamek itp.) oraz służbę w sile min. 10 osób na poziom Iluzjonisty powyżej 15.

Poziom 20+ musi mieć wpływ na władzę na otaczającym terenie oraz podporządkować sobie (w dowolny sposób zależny od charakteru) innych czarodziei na tym obszarze (np. poprzez różne organizacje).

12. Zdolności:

Uwaga: Zdolności, która raz nie wyszła nie można powtórzyć w stosunku do tego samego przedmiotu.

Od 0 poziomu Iluzjonisty:

1. Umiejętność rzucania czarów Iluzjonistycznych - Z pergaminów (jeśli UM są większe od 30 %) lub z księgi, czy jako autorytatywny (jeśli UM są większe od 50 %): udane po %rzucie na UM (ew. -10 % na krąg magii czaru w przypadku pergaminów).
2. Wykrycie magii - Delikatne dotykanie np. przedmiotu i koncentracja w celu wyczucia oddziaływującej z niego magii: %-wy rzut na UM (trwa pełną rundę).
3. Przelanie PM - Umiejętność pobrania określonej ilości PM i przelania go z jednego amuletu do drugiego (o ile w żadnym nie było blokady PM) i automatyczna (przy tym) ilościowa ocena PM: %-wy rzut na UM (trwa pełną r).
4. Wykrycie blokady PM - Stwierdzenie zabezpieczenia przed pobieraniem PM przez niewłaściwe osoby: %-wy rzut na UM (trwa pełną r).
5. Identyfikacja runu - Rozpoznawanie znaków magicznych (runów), odczytywanie czarów zawartych w nich i ew. ich znaczenia: %-wy rzut na sumę ½ UM i 1/ 10 MD, zmniejszoną min. o bonus –1 % na poziom zakładającego, trwa 1-10 r. z odległości około 1 m; identyfikacja kończy się w momencie całkowitego zbadania czarów figury magicznej lub w momencie pierwszej nieudanej próby.
   Uwaga: Normalnie czar. zawarty w danym znaku magicznym działa w momencie odsłonięcia go po uprzednim np. zasłonięciu (nadepnięciu itp.).
6. Wycieranie runów - Ścieranie znaków magicznych (runów), tak by nie uaktywnić czaru tam zawartego: trwa 1-10 r. i jest udane po %rzucie na sumę ½ UM i 1/ 10 MD, zmniejszoną min. o bonus –1 % na poziom zakładającego.
   Uwaga: Nieudane wykorzystanie zdolności uaktywnia czar. zawarty w symbolu (itp.).
7. Tworzenie blokady PM - Zablokowanie wyssania PM z danego przedmiotu (itp.) poprzez stworzenie blokady z łatwo eksplodującego w momencie wyssania PM (nie dotyczy zakładającego). Założenie blokady wymaga min. 1-100 PM (najczęściej daje się dużo więcej) oraz udanego %rzutu na sumę ½ UM i 1/ 10 IQ (trwa śr. 1-10 r).
   Uwaga: Założenie blokady chroni zawarty w danym przedmiocie magicznym PM przed np. też samorozładowaniem (co może spowodować np. zbyt długie przebywanie w wodzie), rozproszeniem magii itp.
8. Zniszczenie blokady PM - Wessanie PM w blokadę w celu zobojętnienia jej zabezpieczenia przed pobraniem z danego przedmiotu (itp.) jej PM: udane jeśli dało się PM równy lub większy niż PM blokady oraz operacja została prawidłowo przeprowadzona - %-wy rzut na UM powyżej 100 (UM -100), inaczej nie zneutralizowany PM eksploduje zadając 10 ran na 1 ładunek (ew. połowę po udanym rzucie na energię - 5).
9. Wpisanie czaru - Umiejętność rzucenia (przeniesienia) wybranego czaru tak by został wchłonięty w przygotowany do tego umagiczniony symbol (ew. umagicznioną kartę pergaminu) i nie działał aż do naruszenia struktury symbolu (ew. odczytania czaru): %-wy rzut na UM powyżej 100 % (trwa 1-10 godzin) i nieudany marnuje czar. (i ew. pergamin).
10. Przepisywanie czaru - Umiejętność przeniesienia formuły czaru z pamięci lub jego kompletnej pisanej formuły na strony magicznej księgi (tylko taka chroni przed ew. rozmagicznieniem formuły): udane po %rzucie na sumę ½ UM i 1/ 10 ZR, trwa 1 godzinę na Krąg Magii czaru oraz wymaga 1-10 PM na stronę (każdy krąg magii danego czaru zajmuje 1 pojemność czaru księgi, czyli 1 stronę) i odpowiedniego atramentu (pochodzącego z czerwonego ziela tzn. adar. sor; 1 porcja jego na stronę kosztuje 1 szt. zł.).

Od 1 poziomu Iluzjonisty:

11. Tworzenie Znaków Magicznych - Rysowanie i czasowe umagicznienie rysowanych na stałym, twardym, płaskim i gładkim podłożu symboli itp. znaków magicznych (określanych jako runy). Każdy taki znak składa się z centralnej części i odchodzących od niej tzw. nitek (całość nigdy nie przekracza obwodu koła o średnicy 1 m). Narysowanie go wymaga %rzutu na sumę ½ ZR, 1/ 10 MD i 1/ 10 UM (trwa 1-10 godz.), a umagicznienie %rzutu na sumę ½ UM i 1/ 10 IQ, zużywa 1-100 PM i 1-10 r. czasu. W następnej r. należy wpisać w nią wybrany czar, by nie uległa rozmagicznieniu.
    Uwaga: Odsłonięcie (po np. nadepnięciu) runu uaktywnia jego czar.
12. Odporność na iluzję - Naturalna dodatkowa odporność na iluzję pozwalająca na wykonanie każdorazowo dodatkowego rzutu obronnego przed iluzją, jeśli poprzedni był nieudany.
13. Identyfikacja oczarowania - Pozwala podczas trzymania głowy danej istoty w rękach zorientować się czy ta istota jest pod wpływem jakiegokolwiek typu sugestii (nie rozróżnia) np. oczarowania, uroku, przejęcia itp.: %-wy rzut na sumę ½ UM i 1/ 10 IQ, trwa 1 r, ew. przeprowadzając szczegółowe badanie (%-wy rzut na sumę ½ M, 1/ 10 IQ, trwa 2-20 r.) rozpoznać cechy tej sugestii itp. efektów zajmujących umysł z dokładnością do rozpoznania objawów, czasu ew. trwania, sposobu zdjęcia go itp.
    Uwaga: Możliwe tylko 1 raz na osobę, ew. sytuacje.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

14. Zdjęcie oczarowania - Pozwala na jednorazową próbę (%-wy rzut na sumę 1/ 10 IQ, 1/ 10 ZR, 1/ 10 MD i 1/ 10 UM, trwa 2-20 r. rozproszenia dowolnej formy uroku, oczarowania, przejęcia itp.
15. Naśladowanie głosu - Pozwala na naśladowanie dobrze znanego głosu (min. przez 1 godzinę, %-wy rzut na Mądrość, może on być modyfikowany jeśli Iluzjonista chce powtórzyć głos słabo znany, nietypowy itp.).
16. Trzeźwość umysłu - Raz dziennie po zadeklarowaniu i skupieniu się pozwala uodpornić swój umysł na jakąkolwiek iluzję i sugestię na okres 1 r. na poziom. Jakiekolwiek działanie Iluzjonisty itp. niweluje ten stan.
17. Trik - Pozwala na wykonanie zręcznościowej sztuczki kuglarskiej absorbującej uwagę (udane po %rzucie na ZR akt., modyfikowanym w zależności od założonej trudności sztuczki).
    Uwaga: Osoby przyglądające się trikom są dwukrotnie łatwiej zaskakiwane, ponadto MG może modyfikować np. reakcje widzów do Iluzjonisty (np. dwukrotny rzut na reakcję).
18. Identyfikacja - Rozpoznawanie kolejnych cech przedmiotów magicznych: zidentyfikowanie 1 cechy trwa nieprzerwanie 1-10 godzin i wymaga 1-10 PM oraz %rzutu na sumę ½ UM i 1/ 10 MD –1 % na poziom zakładającego (średnio na bonus -20 %). Nieudana próba uniemożliwia dalszą identyfikację. Gdy zidentyfikowaną cechą jest np. zupełnie nieznany czar. lub zdolność Iluzjonista jest w stanie powiedzieć coś o nim bardzo ogólnie.
    Uwaga: Zdolność ta nie identyfikuje cech artefaktów i podobnych przedmiotów magicznych.

Od 10 poziomu Iluzjonisty:

19. Identyfikacja iluzji - Umiejętność rozpoznawania kolejnych cech obserwowanej iluzji (itp. form magii): zidentyfikowanie 1 cechy trwa nieprzerwanie 1-10 r. i wymaga %rzutu na sumę ½ UM i 1/ 10 IQ, –1 % na poziom zakładającego iluzje (średnio na bonus -20 %) i jeżeli będzie nieudany uniemożliwia dalsze identyfikowanie. Gdy zidentyfikowaną cechą jest np. zupełnie nieznana funkcja, czar. lub zdolność, to Iluzjonista jest w stanie powiedzieć coś o nim bardzo ogólnie.
    Uwaga: Zdolność ta nie identyfikuje cech artefaktów i podobnych przedmiotów magicznych.
20. Wessanie PM z iluzji - Raz dziennie umożliwia pobrać PM z określonej formy magicznej półrzeczywistej iluzji i przelania go amuletu (o ile nie była w żaden sposób zabezpieczona przed wyssaniem PM) i automatycznie ilościowo ocenia PM: %-wy rzut na UM powyżej 100 % (trwa nieprzerwanie 1-10 r). Jednorazowo Iluzjonista jest w stanie pobrać PM warty 10 % +1 % na poziom Iluzjonisty PM użytego do stworzenia tej iluzji. Powoduje to automatycznie jej zniszczenie.

Punkt 4 ALCHEMIK

1. Przynależność: Alchemik to czarodziej, którego specjalnością jest powiązanie czystej magii z alchemią (czyli magią opartą na magii przemian chemicznych) i dla którego badanie tych aspektów (np. transmutacji) jest najistotniejsze.
2. Charakter: Każdy.
3. Rasy: Ludzie, ponadto Półelfy, Półorki i Gnomy, choć nie spotyka się wśród nich powyżej 15 poziomu oraz i Reptillioni, wśród których nie spotyka się Alchemików powyżej 10 poziomu.
4. Formacje: Najczęściej spotyka się ich pojedynczo i często (np. po komponenty) przyłączają się do grupy awanturników. Lubią otaczać się pomocnikami (też np. Alchemikami), a także stowarzyszać się z innymi czarodziejami (głównie Alchemikami i Magami).
5. Dwuklasowcy: Alchemika można łączyć z Wojownikiem, Złodziejem, Zabójcą, Kupcem, Kapłanem, Astrologiem, Magiem, Czarnoksiężnikiem, ew. z Rycerzem lub Iluzjonistą, a w ostateczności jeśli MG zezwoli nawet z Łowcą lub Gwardzistą.
6. Używana Broń: Alchemicy mogą używać każdej broni jednoręcznej, aczkolwiek najczęściej noszą broń nie rzucającą się w oczy np. jednoręczną lekką (sztylet, nóż) lub różnych kształtów laski.
    Uwaga: W wielu organizacjach noszenie przy sobie broni (szczególnie tych rzucających się w oczy np. miecza) jest surowo niedozwolone lub oznacza niedołęstwo i głupotę Alchemika.
7. Używane Zbroje: Tylko nie ograniczające ZR i SZ, aczkolwiek w zbrojach ograniczających SZ (tylko) Alchemicy mogą rzucać czary (i używać swych innych zdolności), jednakże ich UM są ograniczone w ten sam sposób, co SZ
8. Używanie Magii: Po zakończeniu szkolenia Alchemik nabiera mocy posługiwania się magią i czarami Alchemicznymi, używania i identyfikowania przedmiotów magicznych, czytania magicznych (czarodziejskich) pergaminów. Jego moc rośnie wraz z poziomami doświadczenia i zdobywanymi czarami z uwzględnieniem ograniczeń z IQ, MD, UM i PM
    Uwaga: Od swych nauczycieli Alchemik na drogę dostaje 1–5 czarów, jednak do ich zapisania musi sam zakupić magiczną księgę (w ostateczności pożyczyć).
9. Kodeks Postępowania: Alchemik w swym postępowaniu kieruje się chęcią zdobycia jak największej wiedzy na temat władzy nad siłami nadprzyrodzonymi i transmutacji (itp.) oraz zabezpieczeniem jej przed dostaniem się w niepowołane ręce. Z tego też powodu bardzo poszukują wszystkiego co zwiększy ich moc czarodziejską (np. nowych czarów, talizmanów, przedmiotów magicznych), a z drugiej strony jeszcze bardziej dbają by to nie dostało się w obce ręce Powoduje to, że prawie nigdy (z wyjątkiem swoich uczniów, spadkobierców, rodziny, itp. bliskich osób) tych dóbr. nie wymieniają, sprzedają itp.
    Uwaga: Alchemik w swych badaniach najczęściej pracuje nad przetwarzaniem próbek (komponentów) z np. magicznych istot w określone, magiczne, najczęściej płynne (np. mikstury) użytkowe substancje, których użycie da np. ten sam efekt. Z tego też powodu lubią podróżować z grupami awanturników by zdobyć (przy okazji oczyścić i zakonserwować przed rozkładem) poszukiwane komponenty.
10. Tytuły:

Poziom 1-4	ADEPT ALCHEMII
Poziom 5-9	LABORANT
Poziom 10-14	MUTATOR
Poziom 15-17	WIELKI MUTATOR
Poziom 18	MISTRZ ALCHEMII

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Poziom 19 WIELKI MISTRZ ALCHEMII
Poziom 20+ KSIĄŻĘ ALCHEMII

11. Stronnicy i Posiadłości:

Poziom 10-14 musi posiadać własną siedzibę np. dom, wieżę itp. wzbogaconą o pracownię oraz pełną liczbę stronników (równą 1/ 10 CH Mutatora).

Poziom 15-19 dodatkowo musi posiadać siedzibę (typu pałac, zameczek, zamek)oraz służbę w sile min. 10 osób na poziom Alchemika powyżej 15.

Poziom 20+ musi mieć wpływ na władzę na otaczającym terenie, swobodny dostęp do komponentów (kopalnie) oraz podporządkować sobie (w dowolny sposób zależny od charakteru) innych czarodziei na tym obszarze (np. poprzez różne organizacje).

12. Zdolności:

Uwaga: Zdolności, która raz nie wyszła nie można powtórzyć w stosunku do tego samego przedmiotu.

Od 0 poziomu Alchemika:

1. Umiejętność rzucania czarów Alchemicznych - Z pergaminów (jeśli UM są większe od 30 %) lub po z księgi, czy jako autorytatywny (jeśli UM są większe od 50 %): udane po %rzucie na UM (ew. -10 % na krąg magii czaru w przypadku pergaminów).
2. Wykrycie magii - Delikatne dotykanie np. przedmiotu i koncentracja w celu wyczucia oddziaływującej z niego magii: %-wy rzut na UM (trwa pełną rundę).
3. Przelanie PM - Umiejętność pobrania określonej ilości PM i przelania go z jednego amuletu do drugiego (o ile w żadnym nie było blokady PM) i automatyczna (przy tym) ilościowa ocena PM: %-wy rzut na UM (trwa pełną r).
4. Wykrycie blokady PM - Stwierdzenie zabezpieczenia przed pobieraniem PM przez niewłaściwe osoby: %-wy rzut na UM (trwa pełną r).
   Identyfikacja runu - Rozpoznawanie znaków magicznych (runów), odczytywanie czarów zawartych w nich i ew. ich znaczenia: %-wy rzut na sumę ½ UM i 1/ 10 MD, zmniejszoną min. o bonus –1 % na poziom zakładającego, trwa 1-10 r. z odległości około 1 m; identyfikacja kończy się w momencie całkowitego zbadania czarów figury magicznej lub w momencie pierwszej nieudanej próby.
   Uwaga: Normalnie czar. zawarty w danym znaku magicznym działa w momencie odsłonięcia go po uprzednim np. zasłonięciu (nadepnięciu itp.).
5. Wycieranie runów - Ścieranie znaków magicznych (runów), tak by nie uaktywnić czaru tam zawartego: trwa 1-10 r. i jest udane po %rzucie na sumę ½ UM i 1/ 10 MD zmniejszoną min. o bonus –1 % na poziom zakładającego.
   Uwaga: Nieudane wykorzystanie zdolności uaktywnia czar. zawarty w symbolu (itp.).
6. Tworzenie blokady PM - Zablokowanie wyssania PM z danego przedmiotu (itp.) poprzez stworzenie blokady z łatwo eksplodującego w momencie wyssania PM (nie dotyczy zakładającego). Założenie blokady wymaga min. 1-100 PM (najczęściej daje się dużo więcej) oraz udanego %rzutu na sumę ½ UM i 1/ 10 IQ (trwa śr. 1-10 r).
   Uwaga: Założenie blokady chroni zawarty w danym przedmiocie magicznym PM przed np. też samorozładowaniem (co może spowodować np. zbyt długie przebywanie w wodzie), rozproszeniem magii itp.
7. Zniszczenie blokady PM - Wessanie PM w blokadę w celu zobojętnienia jej zabezpieczenia przed pobraniem z danego przedmiotu (itp.) jej PM: udane jeśli dało się PM równy lub większy niż PM blokady oraz operacja została prawidłowo przeprowadzona - %-wy rzut na UM powyżej 100 (UM -100), inaczej niezneutralizowany PM eksploduje zadając 10 ran na 1 ładunek (ew. połowę po udanym rzucie na energię - 5).
8. Wpisanie czaru - Umiejętność rzucenia (przeniesienia) wybranego czaru tak by został wchłonięty w przygotowany do tego umagiczniony symbol (ew. umagicznioną kartę pergaminu) i nie działał aż do naruszenia struktury symbolu (ew. odczytania czaru): %-wy rzut na UM powyżej 100 % (trwa 1-10 godzin) i nieudany marnuje czar. (i ew. pergamin).
9. Przepisywanie czaru - Umiejętność przeniesienia formuły czaru z pamięci lub jego kompletnej pisanej formuły na strony magicznej księgi (tylko taka chroni przed ew. rozmagicznieniem formuły): udane po %rzucie na sumę ½ UM i 1/ 10 ZR, trwa 1 godzinę na Krąg Magii czaru oraz wymaga 1-10 PM na stronę (każdy krąg magii danego czaru zajmuje 1 pojemność czaru księgi, czyli 1 stronę) i odpowiedniego atramentu (pochodzącego z czerwonego ziela tzn. adar. sor; 1 porcja jego na stronę kosztuje 1 szt. zł.).

Od 1 poziomu Alchemika:

11. Umagicznienie - Pozwala skumulować PM w jednoczęściowym, wykonanym z twardej substancji przedmiocie, tak by stał się on magiczny (zwiększa to podwójnie wytrzymałość, itp. cechy przedmiotu). Umagicznienie trwa 1-10 r, wymaga 1-100 PM na 1 kg. wagi przedmiotu oraz udanego (inaczej grozi to eksplozją użytego PM) rzutu na %UM powyżej 100 % (UM -100), po czym zachowuje on swa magię przez 1-10 r. + r. na poziom Alchemika. (Jeżeli w tym czasie wykona się udane założenie blokady PM, to zachowuje on te właściwość na stałe).
    Uwaga: Alchemik w prawie identyczny sposób może specyficznie umagiczniać przedmioty (co pozwala na ew. późniejsze nadawanie cech magicznych), ale taka czynność wymaga udanego %rzutu na UM powyżej 200 % (UM-200) i grozi ew. odpowiednimi konsekwencjami.
12. Odporność na trucizny - Naturalna dodatkowa odporność na trucizny pozwalająca na wykonanie każdorazowo następnego rzutu obronnego przed trucizną, jeśli poprzedni był nieudany.
13. Identyfikacja - Rozpoznawanie kolejnych cech przedmiotów magicznych: zidentyfikowanie 1 cechy trwa nieprzerwanie 1-10 godzin i wymaga 1-10 PM oraz %rzutu na sumę ½ UM i 1/ 10 MD –1 % na poziom zakładającego (średnio na bonus -20 %). Nieudana próba uniemożliwia dalszą identyfikację. Gdy zidentyfikowaną cechą jest np. zupełnie nieznany czar. lub zdolność Alchemik jest w stanie powiedzieć coś o nim bardzo ogólnie.
    Uwaga: Zdolność ta nie identyfikuje cech artefaktów i podobnych przedmiotów magicznych.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

14. Preparowanie wywarów - Z posiadanych ziół określonego gatunku pozwala jednorazowo (przez okres ok. 1-100 godzin) spreparować wywar. (1-10 porcji na 10 dkg ziół, %-wy rzut na ½ Mądrości dla każdej porcji czy zachowała, ew. zmieniła właściwości), który czasowo (śr. 1-100 dni, ew. 10-krotnie dłużej po umagicznieniu) ma określone właściwości.
15. Identyfikacja materii - Stwierdza (przez dotyk, przez 2-20 r, %-wy rzut na sumę 1/ 10 IQ, 1/ 10 MD i 1/ 10 UM, +ew. bonus 5 % na każde kolejne udane kiedyś badanie danej rasy), jakie dana istota albo substancja ma (o ile w ogóle są) właściwości magiczne (dotyczy to całej rasy itp.). Alchemik może przeprowadzić badanie (1-10 godz., %-wy rzut na sumę 1/ 10 IQ, 1/ 10 MD i 1/ 10 UM, +ew. bonus 5 % na każde kolejne udane badanie danej rasy) co jest (np. jaki organ, narząd) odpowiedzialne za cechy magiczne oraz jak można to wykorzystać jako komponent.
    Uwaga: Właściwości magiczne np. organów spotyka się tylko u niektórych istot posługujących się magią itp. umiejętnościami (nie dotyczy zdolności wyuczonych, przemian Pb itd. - ściśle zależy od rasy i MG), ponadto każda właściwość, trzeba oddzielnie sprawdzać.
16. Pozyskanie komponentu - Pozwala mechanicznie (przy pomocy noża i wody, trwa śr. 1 godz. na kg. oddzielanej substancji i wymaga %rzutu na sumę 1/ 10 ZR, 1/ 10 IQ, 1/ 10 MD i 1/ 10 UM, jednakże przy powtarzaniu tej samej czynności odnośnie danego substraktu, MG może zwiększyć tą szansę) oddzielić dany składnik (najczęściej magiczny) np. organ ciała, składnik mieszaniny, tak by można go było wykorzystać później (np. jako komponent). Przy tego typu oddzielaniu traci się ok. 50 % danego komponentu, ponadto jeśli nie zostanie oczyszczony, to o połowę zmniejsza szansę późniejszego wyjścia dobrego ekstraktu przy robieniu np. mikstur.
17. Preparowanie esencji - Pozwala w odpowiednim laboratorium (suche pomieszczenie, plus szklane naczynia do ekstrakcji, podgrzewanie, czysta woda, kwas) przez 10-100 godzin wytworzyć 1 porcję magicznej esencji z 3 kg odpowiednich magicznych komponentów, odpowiednio uprzednio przygotowanych (np. oczyszczonych, zatężonych) o ile dobrze się to zrobiło (%-wy rzut na sumę 1/ 10 UM, 1/ 10 IQ, 1/ 10 M i 1/ 10 ZR).
    Uwaga: Jednorazowo Alchemik może przetwarzać 1 kg komponentów na 10 używanych odpowiednich naczyń, ale nie więcej niż 1 kg na poziom Alchemika.
18. Preparowanie mikstur. (przetwarzanie esencji) - Pozwala porcję esencji odpowiednio rozwodnić (itp.) i spreparować, by powstała mikstura posiadała właściwości magiczne użytej esencji i po jej wypiciu jednorazowo na r. (ew. w przypadku szczególnych efektów runda na poziom Alchemika, zależnie od MG) dała możliwość skorzystania z magii jaką dysponowała ta esencja, udane po %rzucie na sumę 1/ 10 IQ, 1/ 10 ZR i 1/ 10 UM (Patrz TABELA KOMPONENTÓW)

Od 10 poziomu Alchemika:

19. Nadanie cechy magicznej - W specyficznie i na stałe umagicznionym przedmiocie pozwala na manipulowanie (zawartą magią), tak by przedmiot ten zyskał określoną zdolność np. poprzez odpowiednie pocieranie uaktywniał wcześniej zawarty w nim czar. Zdolność taka musi być prosta i nic nie jest w stanie tworzyć, ani niszczyć (pozostałe działanie zależy ściśle od MG). Udane nadanie cechy magicznej wymaga %rzutu na sumę ½ UM i 1/ 10 IQ, trwa 1-10 godz. Nieudane eksploduje PM.
    Uwaga: Jeżeli w danym przedmiocie blokada PM nie została założona osobiście, to szansa poprawnego nadania cechy magicznej jest dwukrotnie niższa.
20. Analiza magii - W oparciu o odpowiednią posiadaną wiedzę i jeżeli Alchemik zdobył odpowiednie dane, komponenty i inne materiały może przez okres śr. 1-10 lat +rok na poziom trudności (zależnie od MG, min. śr. 1-10 godzin dziennie) opracować i skonstruować niezwykle silny w działaniu przedmiot magiczny, którego cechy odpowiadają w przybliżeniu sile artefaktu (działanie artefaktu częściowo oparte jest na równowadze sił np. magicznych, zła i dobra, itp., zawartych w jego mocy, przez co jest to przedmiot bardzo silny, ale i niebezpieczny dla używającego). Szansa wykonania takiego przedmiotu wynosi (suma w %) 2/10 UM + 2/100 IQ i 2/100 MD Tylko połowa tej szansy pozwala na wykonanie go w prawidłowy sposób (tak jak to sobie życzył Alchemik), w przeciwnym wypadku przedmiot zachowuje się inaczej, z ew. groźnymi konsekwencjami np. eksploduje podczas pierwszego użycia. Przy pomocy tej zdolności Alchemik ma identyczną szansę, ew. modyfikowaną na wykonywanie innych czynności związanych z silną magią (np. przepisywanie Ksiąg Wiedzy, uaktywnianie nieznanych artefaktów).

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Część 4 Kasta Kleryczna

Punkt 1 KAPŁAN

1. Przynależność: Kapłan to funkcja, której zadaniem jest przysparzanie wyznawców i szerzenie (ew. kultywowanie) wiary w wyznawane Bóstwo.
2. Charakter: Każdy, zależny od wyznawanego Boga.
3. Rasy: Każda, jednakże wśród elfów i krasnoludów nie spotyka się Kapłanów powyżej 15 poziomu, a wśród półolbrzymów i hobbitów powyżej 10 poziomu.
4. Kodeks Postępowania: Każdy Kapłan stawia sobie za cel fanatyczną służbę i bezgraniczną miłość dla swego Bóstwa. Kapłan nigdy nie zezwoli na obrażanie wiary, niszczenie świętych dla jego religii miejsc, budowli, relikwii itp. i (w zależności od etosu) będzie ochraniał i dbał o współwyznawców itp.
5. Dwuklasowcy: Kapłana można łączyć z Wojownikiem, Łowcą, Gwardzistą, Barbarzyńcą, Rycerzem, Czarnym Rycerzem, Złodziejem, Zabójcą, Kupcem, Magiem, Czarnoksiężnikiem, Iluzjonistą i Alchemikiem.
6. Używana Broń: Zależy ściśle od wyznawanej przez Kapłana religii, jednakże większość nie-wojennych i nie-złych religii nie pozwala przelewać krwi i dlatego w tych wypadkach dozwolone są praktycznie bronie obuchowe.
7. Używane Zbroje: Każda, ale ściśle uzależniona od własnego etosu np. kapłani Bogów wojny mogą używać każdych zbroi i tarcz, a Kapłan Bogów miłości żadnej zbroi ani tarczy.
8. Używanie Magii: Po zakończeniu szkolenia gdy Kapłan złoży ofiarę własnemu Bóstwu i zostanie zauważony (MG może to pominąć, uznając, że w trakcie szkolenia musiało już do tego dojść), zyskuje moc posługiwania się czarami Kapłańskimi, z których część dostaje od swych nauczycieli (1–5 czarów). Oczywiście Kapłana obowiązują wszelkie ograniczenia ze względu na IQ, M, UM i PM Wyuczony wcześniej przez czarodziei jest w stanie uaktywniać działanie przedmiotów magicznych, czytać kleryczne pergaminy magiczne itp. Jego zdolności rosną wraz z poziomami doświadczenia i zdobywanymi nowymi czarami.
9. Formacje: Zależy od etosu Kapłana, spotyka się ich w niemal każdej formacji.
10. Tytuły:

Poziom 1-4	AKOLITA
Poziom 5-9	MNICH
Poziom 10-14	BRAT
Poziom 15-17	WIELEBNY BRAT
Poziom 18	STRAŻNIK MAJESTATU
Poziom 19	NAJWYŻSZY STRAŻNIK MAJESTATU
Poziom 20+	ARCYKAPŁAN

11. Stronnicy i Posiadłości:

Poziom 10-14 musi wybudować świątynię na której czele sam stanie oraz mieć pełną liczbę stronników (równą 1/ 10 CH Brata).
Poziom 15-19 dodatkowo wybudować klasztor, gdzie będzie się szkolić przyszłych Kapłanów jego wiary oraz służbę świątynną w liczbie min. 10 osób na poziom Kapłana powyżej 15.
Poziom 20+ musi mieć wpływ na władzę na danym terenie, doprowadzić by jego świątynia była najznamienitszą na danym obszarze oraz by w jej otoczeniu przeważali współwyznawcy.

12. Zdolności:

Od 0 poziomu Kapłana:

1. Umiejętność rzucania czarów Kapłańskich - Z pergaminów (jeśli UM są większe od 30 %) lub z księgi, z pamięci czy jako autorytatywny (jeśli UM są większe od 50 %): udane po %rzucie na UM (ew. -10 % na krąg magii czaru w przypadku pergaminów).
2. Wykrycie magii - Delikatne dotykanie np. przedmiotu i koncentracja w celu wyczucia oddziaływującej z niego magii: %-wy rzut na UM (trwa pełną rundę).
3. Wyssanie PM - Umiejętność całkowitego przelania PM z jednego amuletu do drugiego (o ile w żadnym nie było blokady PM) i automatyczna (przy tym) ilościowa ocena PM: %-wy rzut na UM (trwa pełną rundę).
4. Wykrycie blokady PM - Stwierdzenie zabezpieczenia przed pobieraniem PM przez niewłaściwe osoby: %-wy rzut na UM (trwa pełną rundę).
5. Identyfikacja pentagramu - Rozpoznawanie typów figur. magicznych. Pozwala odczytywać czary zawarte w składowych liniach figury (jeżeli wcześniej nie spotkał się z takim czarem, informuje o przybliżonym jego działaniu np. rani ogniem): %-wy rzut na sumę ½ UM i 1/ 10 MD, zmniejszoną o bonus min. –1 % na poziom zakładającego, trwa 1-10 r. z odległości ok. 1 m. W wypadku każdej następnej linii (czaru) rzut należy powtórzyć. Identyfikacja kończy się po całkowitym zbadaniu czarów figury magicznej lub w momencie pierwszej nieudanej próby.
   Uwaga: Jakiekolwiek przerwanie (najczęściej z zewnątrz i to przez żywą istotę) linii (fizyczne lub wstąpieniem nad jej ciąg) powoduje uaktywnienie, ew. przerwanie działania pentagramu itp.
6. Wycieranie pentagramów - Ścieranie linii w figurach magicznych takich jak pentagramy, koła magiczne, bez uaktywnienia czaru tam zawartego: trwa 1-10 r. i jest udane po %rzucie na sumę ½ UM i 1/ 10 MD, zmniejszoną min. o bonus –1 % na poziom zakładającego. Każdą linię (czar) reprezentuje jeden bok figury i wymaga oddzielnego rzutu, nieudana próba uaktywnia ten i ew. pozostałe niestarte czary figury.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

7. Odporność na zaklęcia - Naturalna dodatkowa odporność na zaklęcia pozwalająca na wykonanie każdorazowo dodatkowego rzutu obronnego przed zaklęciem, jeśli poprzedni by nieudany.
8. Podstawy Religioznawstwa - Perfekcyjna znajomość praw własnej wiary i jej dogmatów (%-wy rzut na Mądrość), ew. innych lokalnych wierzeń, religii itp. (%-wy rzut na ½ MD), z możliwością głoszenia np. kazań (%-wy rzut na CH) umożliwiające, na ten czas, dwukrotnie zwiększyć CH Kapłana.
9. Nietykalność - Umiejętność w niebezpiecznych sytuacjach uświadomienia inteligentnemu, cywilizowanemu wrogowi (najskuteczniej Hersztowi bandy) o prawnym immunitecie bezpieczeństwa dotyczącym wszystkich Kapłanów: %-wy rzut na sugestię (2) –1 % na poziom Kapłana, pozwalające na min. zachowanie życia w takiej sytuacji.
   Uwaga: Nie dotyczy istot dzikich, prymitywnych.
10. Tworzenie Kręgu Witalności - Poprzez połączenie się rękami Kapłanów tej samej wiary umożliwiają wybranemu z nich rzucanie czarów z PM pochodzącego z Żywotności wszystkich Kapłanów kręgu (rany które odnoszą Kapłani od ubytku własnego PM rozchodzą się równomiernie na każdego z nich i podobnie jak rany psychiczne nie powodują wzrostu agonii), ponadto antyodporność rzuconego tak czaru jest dwukrotnie większa.

Od 1poziomu Kapłana:

11. Rozgrzeszanie - Jednorazowe odpuszczenie (zdjęcie) współwyznawcy: grzechu, przekleństwa, klątwy, Boskiej klątwy. Każda taka czynność wymaga Kapłana, który jest to w stanie zrobić (odpowiednio 4 % na poziom Kapłana, 3 % na poziom Kapłana, 2 % na poziom Kapłana i 1 % na poziom Kapłana w wypadku Klątwy Boskiej), datku, którego lwia część przypada na koszty uroczystości (odpowiednio 1-10 szt. zł. +1 na poziom Kapłana, 10 szt. zł. +10 na poziom Kapłana, 100 szt. zł. +10 na poziom Kapłana i 1000 szt. zł. +10 na poziom Kapłana), ofiary (lub opłacenia jej zakupu) i ew. pokrycia kosztów czarów wspomagających. Jeśli zostały spełnione powyższe warunki Kapłan musi wykonać jednorazowo udany %-wy rzut na Wiarę i Zauważenie, by rozgrzeszenie odniosło skutek.
    Uwaga: w wypadku nieudanego rozgrzeszenia ten kapłan nie jest w stanie drugi raz próbować odpuścić (tego tej osobie).
12. Modlitwa - Pieśń modlitewna śpiewana np. podczas walki podnosząca morale (bonus 10 % na strach - 2) i dająca bonus 10 % +10 % na 10 poziomów Kapłana do TR i OB towarzyszom w zasięgu 1/ 10 SZ metrów wokół. Możliwa tylko raz dziennie przez okres r. na poziom Kapłana o ile Kapłan wykona udany %-wy rzut na Wiarę.
    Uwaga: nałożyć się na siebie jest tylko w stanie modlitwa śpiewana przez paladyna i kapłana.
13. Identyfikacja Martwego - Rozróżnianie typów martwiaków, z przypomnieniem ich podstawowych zdolności: %-wy rzut na MD –5 %/typ martwiaka.
14. Odegnanie (Pozyskanie) martwiaków - Poprzez odpowiednią modlitwę (%-wy rzut na Wiarę), zachowanie i ukazanie symbolu Bóstwa pozwala odstraszyć martwiaki, które nie odparły tej formy zaklęcia (–1 % na poziom Kapłana). W każdej następnej rundzie (aż do skutku) odstraszone martwiaki mogą nadal odpierać zaklęcie. Jednorazowo można odegnać najwyżej 1 martwiaka na poziom Kapłana. Kapłan o odpowiednim najczęściej złym etosie, ew. wyznający złe Bóstwa (itp.) w ten sam sposób, o ile wcześniej on, ani nikt z jego otoczenia nie zachowa się agresywnie (itp.) zamiast odstraszać może pozyskiwać, co pozwala najczęściej (szalonych, wysoce inteligentnych, tzn. z ok. 120 IQ, przeklętych itp. już to nie dotyczy) zmienić nastawienie względem siebie na przyjazne, tzn. objawiające się traktowaniem jak swego.
15. Odwrócenie (Przejęcie) martwiaka - Odpowiednia modlitwa (%-wy rzut na Wiarę) i ukazanie symbolu Bóstwa określonemu martwiakowi powoduje jego ucieczkę (na r. na poziom Kapłana), ew. (jeśli Kapłan jest wyznawcą złego Boga lub etosu) pozyskanie go jako przyjaciela, o ile nie wykona %rzutu na zaklęcia –1 % na poziom Kapłan, ew. zagłady (analogicznie do śmierci psychicznej człowieka) lub przejęcia (w przypadku Kapłanów złych Bóstw lub etosów) nad nim kontroli (analogicznej do efektu uroku), jeśli nie wykona ponadto %-wy rzutu na przetrwanie - 4 (–1 % na poziom Kapłana).
16. Tworzenie Figur. Magicznych - Rysowanie (na stałym, twardym, płaskim i gładkim podłożu) i czasowe umagicznianie takich figur. jak: koło, oko, trójkąt, kwadrat, pentagram, heksagram itd. Każda taka figura ogranicza powierzchnie koła o min. 1 m średnicy, a kreska która ją tworzy składa się z niezwykle cienkich linii ułożonych równolegle do siebie, których ilość zależy od ilości boków (koło magiczne składa się z jednej linii, oko z dwóch, a pentagram z pięciu). Narysowanie 1 linii wymaga %rzutu na sumę ½ ZR, 1/ 10 M i 1/ 10 UM (trwa 1-10 godzin), a jej umagicznienie %rzutu na sumę ½ UM i 1/ 10 Wiary, zużywa 1-100 PM i 1-10 r. czasu, po czym w następnej r. należy zacząć wpisywać w nią wybrany czar. (zamykając w ten sposób końce tej linii), by nie uległa rozmagicznieniu.
17. Wpisanie czaru - Umiejętność rzucenia (przeniesienia) czaru tak by został wchłonięty w przygotowany do tego umagiczniony symbol (ew. umagicznioną kartę pergaminu) i nie działał, aż do naruszenia struktury symbolu (ew. odczytania czaru): %-wy rzut na UM powyżej 100 % (trwa 1-10 godzin). Nieudany marnuje czar. (ew. pergamin).
18. Oddanie Bogu - Jednorazowa (raz dziennie) możliwość poświęcenia własnego życia (przed spodziewaną śmiercią) w celu poproszenia np. o zemstę w stosunku do zabójców: udane po %rzucie na Wiarę i Zauważenie (można modlić się o to co r, przez okres r. na poziom Kapłana). Zemsta Boga zależy od MG i objawia się najczęściej w przeciągu 1-100 dni śmiercią winowajców (traktuje się to analogicznie jak Klątwę Boską).
    Uwaga: Kapłan w wypadku śmierci ma co najmniej o 10 % mniejszą szansę zostać wskrzeszonym.

Od 10 poziomu Kapłana:

19. Namaszczenie - Przy pomocy odpowiednich olejków (1 litr łoju z magicznej istoty), PM (1-10) i ceremonii (%-wy rzut na Wiarę) Kapłan może namaścić i częściowo umagicznić daną postać. Powoduje to dwukrotne zwiększenie jej Żywotności i ewentualnych Wyparowań własnej skóry (a przy tym jej Obronę) oraz w pewnym stopniu modyfikuje Odporności i Wytrzymałość. W momencie osiągnięcia normalnej Żywotności np. z powodu odniesionych ran efekt ten przestaje działać.
20. Przekleństwo - W krytycznej sytuacji (itp.) poprzez udaną modlitwę (udany rzut na Wiarę i na Zauważenie i maks. 2 razy dziennie) kapłan ma możliwość nałożenia przekleństwa na daną istotę, która nie odeprze go na połowę swej odporności na

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

przekleństwa –1 % na poziom kapłana lub automatycznie na przedmiot. Przekleństwo to powoduje np. uciążliwą przywarę uaktywniającą się w określonych okolicznościach, jednakże nie powoduje bezpośredniej śmierci, kalectwa itp.
Uwaga: z przedmiotu, przekleństwo ma szansę przenieść się na pierwszą (ew. inną w kolejności) istotę, która dotknie go, ponadto można zażyczyć sobie by było to możliwe np. w określonych okolicznościach.

Punkt 2 DRUID

1. Przynależność: Druid jest to typ kapłana Natury, który głosi wiarę w określone Bóstwo Natury, przy okazji będąc jej strażnikiem, obrońcą i sędzią.
2. Charakter: Tylko Neutr. Neutr., przy czym jeśli na danym obszarze występują dane kręgi druidyczne, to dozwolone są charaktery Neutr. Dobry czy Neutr. Zły (około po 20 % szansy, zależnie od MG).
3. Rasy: Każda za wyjątkiem półorków, krasnoludów i reptillionów, ponadto wśród półolbrzymów, gnomów i hobbitów nie spotyka się Druidów powyżej 15 poziomu.
4. Kodeks Postępowania: Druid jest bardzo związany z naturą i jej elementami, dlatego w swym postępowaniu będzie kierował się czcią i protekcją natury, nie zapominając przy tym o zachowaniu równowagi w przyrodzie. Wszelkich wrogów i niszczycieli natury bez względu na ich charakter, znaczenie i powody Druid będzie bezlitośnie zwalczał, chociaż nie jest w tym drobiazgowy, tzn. np. nie jest przeciwny zabijaniu zwierząt w ograniczanych ilościach do jedzenia. Druid nie znosi wszelkich wytworów cywilizacji, a szczególnie dużych miast, dlatego też stara się ich unikać. Druidzi są bardzo czuli na zachwiania równowagi w otaczającym ich świecie i za wszelką cenę chcą ją przywrócić.
5. Dwuklasowcy: Druida można łączyć z Wojownikiem, Łowcą, Magiem, a w wyjątkowych sytuacjach (uzasadnionych) także z Barbarzyńcą lub Kupcem.
   Uwaga: Niekiedy MG może zezwolić także na połączenie Druida (z kręgu Czasu) z Astrologiem.
6. Używana Broń: Ściśle uzależniona od etosu, przy czym z reguły jest to broń pochodzenia naturalnego (np. laski, cepy, maczugi) lub broń naturalna (sierp, siekiera, nóż, młot itp.). Druidzi z kręgu ognia lub równowagi mogą używać broni żelaznych, z kręgu powietrza włóczni i łuków, z kręgu wody szabli i trójzębów, z ziemi maczug i młotów itd.
7. Używane Zbroje: Tylko pochodzenia naturalnego (tzn. skóry). Druidzi o specjalnych etosach (np. z kręgu ognia lub równowagi) mogą używać zbroi metalowych lub z metalowymi dodatkami.
8. Używanie Magii: Po zakończeniu szkolenia, jeżeli Druid złoży ofiarę własnemu Bóstwu i zostanie zauważony (MG może to pominąć, uznając, że w trakcie szkolenia musiało już do tego dojść), zyskuje moc posługiwania się czarami Druidycznymi, z których część dostaje od swych nauczycieli (1–5 czarów). Oczywiście Druida obowiązują wszelkie ograniczenia ze względu na IQ, M, UM i PM Wyuczony wcześniej przez czarodziei jest w stanie uaktywniać działanie przedmiotów magicznych, czytać kleryczne pergaminy magiczne itp. Jego zdolności rosną wraz z poziomami doświadczenia i zdobywanymi nowymi czarami.
9. Formacje: Druidzi są najczęściej samotnikami, chociaż jako bardzo wścibscy lubią przyłączać się do małych grupek (np. awanturników) i towarzyszyć im w podróżach po bliższej lub dalszej okolicy. Na dłuższe wyprawy Druidzi decydują się bardzo niechętnie i tylko z bardzo ważnego powodu.
   Uwaga: Druidzi spotykają się ze sobą (np. w obrębie kręgu Druidycznego) najczęściej w określonym czasie lub za sprawą bardzo ważnego powodu (naruszenie równowagi). Poza takim wypadkiem nigdy nie spotyka się ich na raz w większej ilości!
   Każdy druid po zakończeniu szkolenia musi zadeklarować swą przynależność do jakiegoś Kręgu Druidycznego, którego etosem odtąd będzie się ściśle kierował. Po wypełnieniu dla takiego kręgu "misji swego życia" może zostać do niego przyjęty. Kręgi te umożliwiają swym członkom wzajemną pomoc (doradztwo, szkolenia, misje), uczą lepiej wykorzystywać "pewne" czary, a także występują często jako sędziowskie trybunały (wykluczenie z kręgu oznacza niemożliwość szkolenia się i pogardę innych). Od 10 poziomów druidzi w ramach swych kręgów mogą otrzymać pewne dodatkowe, proste umiejętności ściśle z ich specjalizacją powiązane (zależy to wyłącznie od lokalnych obyczajów i.. MG). Oto 16 istniejących na Orchii Kręgów Druidycznych (jeden z nich jest do wyboru gracza):
   Wielki Krąg Życia: Krąg Roślin, Krąg Zwierząt, Krąg Życia, Krąg Śmierci.
   Wielki Krąg Równowagi: Krąg Prawa, Krąg Neutralności, Krąg Chaosu, Krąg Pojednania.
   Wielki Krąg Czasu: Krąg Przeszłości, Krąg Przyszłości, Krąg Teraźniejszości, Krąg Istoty
   Wielki Krąg Żywiołów: Krąg Ognia, Krąg Wody, Krąg Powietrza, Krąg Ziemi
10. Tytuły:

Poziom 1-4	OPIEKUN NATURY
Poziom 5-9	BRAT NATURY
Poziom 10-14	OJCIEC NATURY
Poziom 15-17	WIELKI OJCIEC NATURY
Poziom 18	STRAŻNIK RÓWNOWAGI
Poziom 19	PAN RÓWNOWAGI
Poziom 20+	ARCYDRUID

11. Stronnicy i Posiadłości:

Poziom 10-14 musi mieć poświęconą (naturalną) siedzibę np. grotę oraz pełną liczbę stronników np. uczniów (równą 1/ 10 CH Ojca Natury).

Poziom 15-19 dodatkowo mieć pod swoją wyłączną kontrolą dany obszar. naturalny, którego nikt nie będzie niszczył lub cywilizował, wzbogacony o sanktuarium oraz zwierzyniec do ochrony terytorium min. 10 istot na poziom Druida powyżej 15.

Poziom 20+ musi posiadać dodatkowo świątynię natury oraz najwyższy wpływ na władzę i ochronę natury na danym obszarze.

12. Zdolności:

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Od 0 poziomu Druida:

1. Umiejętność rzucania czarów Druidycznych - Z pergaminów (jeśli UM są większe od 30 %) lub z księgi, z pamięci czy jako autorytatywny (jeśli UM są większe od 50 %): udane po %rzucie na UM (ew. -10 % na krąg magii czaru w przypadku pergaminów).
2. Wykrycie magii - Delikatne dotykanie np. przedmiotu i koncentracja w celu wyczucia oddziaływującej z niego magii: %-wy rzut na UM (trwa pełną rundę).
3. Wyssanie PM - Umiejętność całkowitego przelania PM z jednego amuletu do drugiego (o ile w żadnym nie było blokady PM) i automatyczna (przy tym) ilościowa ocena PM: %-wy rzut na UM (trwa pełną rundę).
4. Wykrycie blokady PM - Stwierdzenie zabezpieczenia przed pobieraniem PM przez niewłaściwe osoby: %-wy rzut na UM (trwa pełną rundę).
5. Identyfikacja pentagramu - Rozpoznawanie typów figur. magicznych. Pozwala odczytywać czary zawarte w składowych liniach figury (jeżeli wcześniej nie spotkał się z takim czarem, informuje o przybliżonym jego działaniu np. rani ogniem): %-wy rzut na sumę ½ UM i 1/ 10 MD, zmniejszoną o bonus min. –1 % na poziom zakładającego, trwa 1-10 r. z odległości ok. 1 m. W wypadku każdej następnej linii (czaru) rzut należy powtórzyć. Identyfikacja kończy się po całkowitym zbadaniu czarów figury magicznej lub w momencie pierwszej nieudanej próby.
   Uwaga: Jakiekolwiek przerwanie (najczęściej z zewnątrz i to przez żywą istotę) linii (fizyczne lub wstąpieniem nad jej ciąg) powoduje uaktywnienie, ew. przerwanie działania pentagramu itp.
6. Wycieranie pentagramów - Ścieranie linii w figurach magicznych takich jak pentagramy, koła magiczne, bez uaktywnienia czaru tam zawartego: trwa 1-10 r. i jest udane po %rzucie na sumę ½ UM i 1/ 10 MD, zmniejszoną min. o bonus –1 % na poziom zakładającego. Każdą linię (czar) reprezentuje jeden bok figury i wymaga oddzielnego rzutu, nieudana próba uaktywnia ten i ew. pozostałe niestarte czary figury.
7. Odporność na zaklęcia - Naturalna dodatkowa odporność na zaklęcia pozwalająca na wykonanie każdorazowo dodatkowego rzutu obronnego przed zaklęciem, jeśli poprzedni by nieudany.
8. Podstawy Religioznastwa - Perfekcyjna znajomość praw własnej wiary i jej dogmatów (%-wy rzut na Mądrość), ew. innych lokalnych wierzeń, religii itp. (%-wy rzut na ½ MD), z możliwością głoszenia np. kazań (%-wy rzut na CH) umożliwiające, na ten czas, dwukrotnie zwiększyć CH Druida.
9. Nietykalność - Umiejętność w niebezpiecznych sytuacjach uświadomienia inteligentnemu, cywilizowanemu wrogowi (najskuteczniej Hersztowi bandy) o prawnym immunitecie bezpieczeństwa dotyczącym wszystkich Kapłanów: %-wy rzut na sugestię (2) –1 % na poziom Druida, pozwalające na min. zachowanie życia w takiej sytuacji.
   Uwaga: Nie dotyczy istot dzikich, prymitywnych.
10. Pozyskanie zwierząt - Łagodne i stanowcze podejście do widzianych (maks. +1 na poziom Druida) zwierząt (ptaki, ssaki, ew. gady), tak by zmieniły one nastawienie do Druida na obojętne (%-wy rzut na sumę ½ CH, 1/ 10 IQ i MD Próba taka trwa 1-10 r, a pierwsza nieudana uniemożliwia dalsze) lub przyjacielskie, dla tych, z nich, które nie odeprą tej formy oczarowania (%-owy rzut na odporność 2 –1 % na poziom Druida).
    Uwaga: Bardzo głodne lub wrogo nastawione zwierzę może zaatakować nim się zdąży je obłaskawić.

Od 1 poziomu Druida:

11. Identyfikacja natury - Umożliwia rozpoznanie każdej lokalnej formy życia i nieożywionej formy przyrody (np. rozróżnia rodzaje skał). Następuje automatycznie gdy chodzi o typowe zwierzęta, rośliny i minerały albo po %rzucie na M w przypadku pozostałych. Zdolność ta pozwala (po %rzucie na sumę ½ MD i 1/ 10 IQ) rozróżniać jednorazowo żywe istoty nie należące do ojczystej (dla Druida) fauny i flory.
    Uwaga: Jeżeli Druid wykryje jakiekolwiek wartościowe minerały, rudy czy kruszce, nigdy nie podzieli się tą wiadomością z nikim, gdyż może to doprowadzić do zachwiania równowagi w przyrodzie (przez np. próbę ich wydobycia).
12. Wykrycie zachwiania równowagi - Wyczucie i lokalizacja zachwiania równowagi spowodowanego emanacją ewidentnie złych, dobrych lub neutralnych istot w promieniu ½ SZ metrów przed sobą.
    Uwaga: Czynność ta wymaga skupienia przez pełną rundę.
13. Podstawy zielarstwa - Umiejętność zbierania znanego sobie dziko rosnącego zioła (%-wy rzut na ½ IQ, trwa 1-10 dni, modyfikowane w zależności od znajomości terenu, pozwala zebrać średnio 1-10 dkg świeżej masy) oraz określania jego cech (%-wy rzut na ½ MD, trwa 1-10 godzin). Odpowiednie spreparowanie go może dać wywar. o swoistych właściwościach. Normalnie Druid zna 1–5 gatunków ziół. (Patrz: LISTA ZIÓŁ)
    Uwaga: Wysuszenie ziół trwa ok. 1-10 dni i obniża masę uzyskanych ziół średnio o 1-99 % (ustala w zależności od ziela i pogody MG).
14. Preparowanie wywarów - Z posiadanych ziół określonego gatunku pozwala jednorazowo (przez okres ok. 1-100 godzin) spreparować wywar. (1-10 porcji na 10 dkg ziół, %-wy rzut na ½ Mądrości dla każdej porcji czy zachowała, ew. zmieniła właściwości), który czasowo (śr. 1-100 dniach, ew. 10 -krotnie dłużej po umagicznieniu) ma określone właściwości.
15. Samowyżywienie - Umiejętność wynajdywania w naturalnym środowisku dla siebie (+1 osoba na 5 poziomów Druida) rzeczy możliwych do jedzenia (jagody, bulwy itp.): %-wy rzut na sumę IQ i 1/ 10 MD, trwa 10-100 r. MG może to modyfikować zależnie od warunków.
16. Wtopienie w naturę - Umiejętność cichego poruszania i krycia się w cieniu naturalnego otoczenia, np. w lesie, w górach bez zostawiania śladów: wymaga % rzutu na ZR akt i wolnego poruszania się (min. 2 razy wolniejsze).
    Uwaga: Druid wykorzystując tę zdolność jest w stanie np. dwukrotnie lepiej zaskakiwać (%-wy rzut na zaskoczenie na ½ SZ akt).

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

17. Wpisanie czaru - Umiejętność rzucenia (przeniesienia) czaru tak by został wchłonięty w przygotowany do tego umagiczniony symbol (ew. umagicznioną kartę pergaminu) i nie działał, aż do naruszenia struktury symbolu (ew. odczytania czaru): %-wy rzut na UM powyżej 100 % (trwa 1-10 godzin) i nieudany marnuje czar. (ew. pergamin).
18. Trzeźwość umysłu - Raz dziennie po zadeklarowaniu i skupieniu się pozwala uodpornić swój umysł na jakąkolwiek iluzję i sugestię, przy czym jakiekolwiek działanie Druida, itp. niweluje ten stan.

Od 10 poziomu Druida:

19. Naznaczenie zwierzęcia - Pozwala dotykane (przez min. 1-100 r.) zwierzę czasowo umagicznić (1-100 PM), tak by podczas skupienia uwagi Druid mógł odbierać wrażenia jego zmysłami (wzrok, słuch, dotyk) przez okres 1 godz. na poziom: %-wy rzut na ½ UM.
    Uwaga: umagicznienie zwiększa zwierzęciu dwukrotnie Żywotność oraz ew. Obronę i Wyparowania skóry.
20. Wyssanie PM z nieożywionej Natury - Raz dziennie umożliwia pobrać PM z nieożywionego elementu natury, naruszającego (dysharmonizującego) naturalny układ lokalnej natury (np. z fragmentu muru, mostu, ściany ustawionych w puszczy itp.) i przelać go do amuletu (o ile w żadnym nie było blokady PM) i automatycznie (przy tym) ilościowo ocenić PM: %-wy rzut na UM powyżej 100 % (trwa nieprzerwanie 1-10 r). Jednorazowo Druid jest w stanie pobrać PM z masy maks. kg na poziom Druida uzyskując 1-10 PM na 100 kg masy danego elementu, sprawiając, że ulega on uszkodzeniu (10 uszkodzeń na 1 PM).

Punkt 3 ASTROLOG

1. Przynależność: Astrolog traktowany jest jako kapłan gwiazd i przeznaczenia, który życie swe poświęca na zdobycie i szerzenie jak największej wiedzy na ich temat, głosząc przy tym wiarę w określone Bóstwo Przeznaczenia, Gwiazd, Czasu lub Równowagi.
2. Charakter: Każdy, zależny od wyznawanego Boga.
3. Rasy: Każda z wyjątkiem elfów i półelfów, jednakże wśród półolbrzymów, półorków i hobbitów nie trafiają się Astrologowie powyżej 10 poziomu.
4. Kodeks Postępowania: Astrolog w swym postępowaniu kieruje się potrzebą zdobycia jak największej wiedzy i rozwiązania jak największej ilości tajemnic, niewiadomych itp. Pradawna magia, relikty przeszłości, niezbadane artefakty i lądy, nierozwiązane tajemnice, prastare grobowce i wszelkie przedmioty magiczne zawsze przyciągają uwagę i ciekawość Astrologa. Wystarczy mapa w starej księdze, niedokończona historia czy nieznana legenda by Astrolog wyruszał (najczęściej z grupą awanturników) w celu jej zbadania. Równolegle Astrolog gromadzi uzyskaną wiedzę, wszystkie tajemnicze czy magiczne przedmioty. Astrologowie lubią swą wiedzę (niekiedy odpłatnie) przekazywać innym i jeżeli nie mają w tym konkretnego celu, starają się mówić prawdę (jeśli kłamstwo wyjdzie na jaw, Astrolog okrywa się wielką niesławą, co sprawia, że żaden Astrolog może nie zechcieć go szkolić).
    Uwaga: Podobnie jak Druidowi Astrologowi z reguły (zależnie od etosu) nie zależy na usilnym przekonywaniu do swojej wiary.
5. Dwuklasowcy: Astrologa można łączyć z Wojownikiem, Kupcem, Magiem, Alchemikiem, Iluzjonistą lub Czarnoksiężnikiem, ew. też z Rycerzem, Paladynem, Czarnym Rycerzem, a jeśli MG zezwoli to nawet z Gwardzistą albo Łowcą.
    Uwaga: Niekiedy MG może zezwolić także na połączenie Astrologa z Druidem (z kręgu Czasu).
6. Używana Broń: Zależy ściśle od wyznawanej religii Astrologa, jednakże większość nie-wojennych i nie-złych religii nie zezwala na przelewanie krwi i dlatego w tych wypadkach dozwolone są tylko bronie obuchowe. Astrologowie nie lubią broni i jeśli już się zdecydują na jej posiadanie musi to być broń nie rzucająca się w oczy.
7. Używane Zbroje: Każda, ale ściśle uzależniona od etosu np. Astrolog Bogów Gwiazd Wojny może używać każdych zbroi i tarcz, a Astrolog Bogów Gwiazd Miłości żadnej zbroi, ani tarczy.
8. Używanie Magii: Po zakończeniu szkolenia gdy Astrolog złoży ofiarę własnemu Bóstwu i zostanie zauważony (MG może to pominąć, uznając, że w trakcie szkolenia musiało już do tego dojść) uzyskuje moc posługiwania się czarami Astrologicznymi, z których część dostaje od swych nauczycieli (1–5 czarów). Oczywiście Astrologa obowiązują wszelkie ograniczenia ze względu na IQ, M, UM i PM Wyuczony wcześniej przez czarodziei lub po własnej identyfikacji jest w stanie uaktywniać działanie przedmiotów magicznych, czytać kleryczne pergaminy magiczne itp. Jego zdolności rosną wraz z poziomami doświadczenia i zdobywanymi nowymi czarami.
9. Formacje: Zależne od etosu, ale nie nazbyt liczne - nigdy nie tworzą większych zgrupowań.
10. Tytuły:

Poziom 1-4	OBSERWATOR
Poziom 5-9	BRAT GWIAZD
Poziom 10-14	MĘDRZEC
Poziom 15-17	WIELKI MĘDRZEC
Poziom 18	STRAŻNIK PRZEZNACZENIA
Poziom 19	NAJWYŻSZY STRAŻNIK PRZEZNACZENIA
Poziom 20+	PAN PRZEZNACZENIA

11. Stronnicy i Posiadłości:

Poziom 10-14 musi wybudować obserwatorium na czele którego sam stanie oraz mieć pełną liczbę stronników (równą 1/ 10 CH Mędrca).

Poziom 15-19 dodatkowo wybudować świątynię oraz musi mieć służbę świątynną w liczebności min. 10 osób na poziom Astrologa powyżej 15.

Poziom 20+ musi zapewnić dodatkowo bezpieczeństwo obserwatorium, np. poprzez wybudowanie zamku oraz mieć wpływ na władzę na pobliskim obszarze.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

12. Zdolności:

Od 0 poziomu Astrologa:

1. Umiejętność rzucania czarów Astrologicznych - Z pergaminów (jeśli UM są większe od 30 %) lub z księgi, z pamięci czy jako autorytatywny (jeśli UM są większe od 50 %): udane po %rzucie na UM (ew. -10 % na krąg magii czaru w przypadku pergaminów)
2. Wykrycie magii - Delikatne dotykanie np. przedmiotu i koncentracja w celu wyczucia oddziaływującej z niego magii: %-wy rzut na UM (trwa pełną rundę).
3. Wyssanie PM - Umiejętność całkowitego przelania PM z jednego amuletu do drugiego (o ile w żadnym nie było blokady PM) i automatyczna (przy tym) ilościowa ocena PM: %-wy rzut na UM (trwa pełną rundę).
4. Wykrycie blokady PM - Stwierdzenie zabezpieczenia przed pobieraniem PM przez niewłaściwe osoby: %-wy rzut na UM (trwa pełną rundę).
5. Identyfikacja pentagramu - Rozpoznawanie typów figur. magicznych. Pozwala odczytywać czary zawarte w składowych liniach figury (jeżeli wcześniej nie spotkał się z takim czarem, informuje o przybliżonym jego działaniu np. rani ogniem): %-wy rzut na sumę ½ UM i 1/ 10 MD, zmniejszoną o bonus min. –1 % na poziom zakładającego, trwa 1-10 r. z odległości ok. 1 m. W wypadku każdej następnej linii (czaru) rzut należy powtórzyć. Identyfikacja kończy się po całkowitym zbadaniu czarów figury magicznej lub w momencie pierwszej nieudanej próby.
   Uwaga: Jakiekolwiek przerwanie (najczęściej z zewnątrz i to przez żywą istotę) linii (fizyczne lub wstąpieniem nad jej ciąg) powoduje uaktywnienie, ew. przerwanie działania pentagramu itp.
6. Wycieranie pentagramów - Ścieranie linii w figurach magicznych takich jak pentagramy, koła magiczne, bez uaktywnienia czaru tam zawartego: trwa 1-10 r. i jest udane po %rzucie na sumę ½ UM i 1/ 10 MD, zmniejszoną min. o bonus –1 % na poziom zakładającego. Każdą linię (czar) reprezentuje jeden bok figury i wymaga oddzielnego rzutu, nieudana próba uaktywnia ten i ew. pozostałe niestarte czary figury.
7. Odporność na zaklęcia - Naturalna dodatkowa odporność na zaklęcia pozwalająca na wykonanie każdorazowo dodatkowego rzutu obronnego przed zaklęciem, jeśli poprzedni by nieudany.
8. Podstawy Religioznawstwa - Perfekcyjna znajomość praw własnej wiary i jej dogmatów (%-wy rzut na Mądrość), ew. innych lokalnych wierzeń, religii itp. (%-wy rzut na ½ MD), z możliwością głoszenia np. kazań (%-wy rzut na CH) umożliwiające, na ten czas, dwukrotnie zwiększyć CH Astrologa.
9. Nietykalność - Umiejętność w niebezpiecznych sytuacjach uświadomienia inteligentnemu, cywilizowanemu wrogowi (najskuteczniej Hersztowi bandy) o prawnym immunitecie bezpieczeństwa dotyczącym wszystkich Kapłanów: %-wy rzut na sugestię (2) –1 % na poziom Astrologa, pozwalające na min. zachowanie życia w takiej sytuacji.
   Uwaga: Nie dotyczy istot dzikich, prymitywnych itp.
10. Podstawy astrologii - Rozpoznawanie konfiguracji ciał niebieskich, ich wzajemnych powiązań, przesuwania się itp. (np. %-wy rzut na MD pozwala określić położenie w stosunku do ojczystego miasta w każdym momencie obserwacji gwiazd). Zdolność ta daje też szansę (50 % +1 % na poziom Astrologa) na znalezienie dla określonej postaci szczęśliwej (w danym miesiącu) gwiazdy (wytyczenie horoskopu). Jeżeli postać była całą noc przy tym (pod bezpośrednim blaskiem gwiazd), to w danym miesiącu (m.in. dzięki sile sugestii) zyskuje (lub traci jeśli zdolność nie wyszła - nic nie da powtórzenie jej) szczęście objawiające się bonusem +/- 5(%) [podwajanym na każde 10 poziomów Astrologa] do szansy TR, OBR, UM, WI i Odporności, oraz o tyle samo modyfikujące szansę pomyślnego wyjścia wróżby.

Od 1 poziomu Astrologa:

11. Czytanie przeszłości - Jednorazowo pozwala na odczytanie z gwiazd (nocą przez 1-10 godzin) ogólnej historii i przeszłości ostatnich dni (1-10 +1 na poziom) dotykanej istoty lub przedmiotu magicznego: %-wy rzut na sumę 1/ 10 UM, 1/ 10 IQ, 1/ 10 MD i 1/ 10 Wiary (zużywa 10 PM).
12. Wykrywanie ukrytości - Przeszukiwanie określonego miejsca (pow. 1 pola) w celu znalezienia pułapki, ukrytego przejścia itp.: pobieżne albo trwające 5 r: udane przy %rzucie na sumę 2/10 IQ i 2/10 SZ albo szczegółowe trwające ok. 15 minut udane przy udanym %rzucie na sumę ½ IQ i 1/ 10 MD.
13. Wycenianie wartości - Określenie przybliżonej wartości kosztowności, ew. drogocennego przedmiotu: %-wy rzut na sumę ½ MD i 1/ 10 IQ (trwające 1-10 r).
14. Podstawy wróżenia - Raz dziennie, przez 1-10 godzin przepowiedzenie przyszłości na podstawie własnej wiedzy i ułożenia rozrzuconych kilkunastu małych kości, ew. na podstawie czystości wnętrzności zwierząt ofiarnych. By wróżba odniosła skutek wymagany jest %-wy rzut na sumę 1/ 10 M, 1/ 10 IQ i 1/ 10 WI, zmodyfikowany o odpowiedni element losowy, którym jest ułożenie pomyślne kości (śr. w 40 % jest pomyślne) lub odpowiednia czystość wnętrzności zwierząt ofiarnych (śr. 60 % jest pomyślne). Pomyślność elementu losowego (np. ułożenia kości) zwiększa dwukrotnie szansę pomyślnego wyjścia wróżby, a niepomyślność zmniejsza analogicznie. Pomyślne wyjście wróżby daje najczęściej dodatkowy bonus 10 % do jej rzeczywistego wyjścia (o ile rzeczywiste szanse na jej wyjście wynoszą min. 5 %), niepomyślne zmniejszą analogicznie.
   Uwaga: Wróżbę można przeprowadzić tylko raz na daną okoliczność i odpowiada ona na pytanie: Czy pomyślne będzie..
15. Tworzenie Znaków Magicznych - Rysowanie (na stałym, twardym, płaskim i gładkim podłożu) i czasowe umagicznianie symboli i podobnych znaków magicznych (określanych jako runy). Każdy taki znak składa się z centralnej części i odchodzących od niej tzw. nitek (całość nigdy nie przekracza obwodu koła o średnicy 1 m). Narysowanie go wymaga %rzutu na sumę ½ ZR, 1/ 10 MD i 1/ 10 UM (trwa 1-10 godz.), a umagicznienie %rzutu na sumę ½ UM i 1/ 10 IQ, zużywa 1-100 PM i 1-10 r. czasu, po czym należy w następnej r. wpisać weń wybrany czar, by nie uległ rozmagicznieniu.
   Uwaga: odsłonięcie (po np. nadepnięciu) runu uaktywnia czar.
16. Tworzenie Figur. Magicznych - Rysowanie (na stałym, twardym, płaskim i gładkim podłożu) i czasowe umagicznianie takich figur. jak: koło, oko, trójkąt, kwadrat, pentagram, heksagram itd. Każda taka figura ogranicza powierzchnię koła o min. 1 m

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

średnicy, a kreska która ją tworzy składa się z niezwykle cienkich linii ułożonych równolegle do siebie, których ilość zależy od ilości boków - np. koło magiczne składa się z jednej linii, oko z dwóch, a pentagram z pięciu. Narysowanie 1 linii wymaga % rzutu na sumę ½ ZR, 1/ 10 MD i 1/ 10 UM (trwa 1-10 godzin), a jej umagicznienie %rzutu na sumę ½ UM i 1/ 10 Wiary, zużywa 1-100 PM i 1-10 r. czasu, po czym w następnej r. należy wpisać w nią wybrany czar. (zamykając w ten sposób końce tej linii, by nie uległa rozmagicznieniu.

17. Wpisanie czaru - Umiejętność rzucenia (przeniesienia) czaru tak by został wchłonięty w przygotowany do tego umagiczniony symbol (ew. umagicznioną kartę pergaminu) i nie działał aż do naruszenia struktury symbolu (ew. odczytania czaru): %-wy rzut na UM powyżej 100 % (trwa 1-10 godzin) i nieudany marnuje czar. (i ew. pergamin).
18. Identyfikacja - Rozpoznawanie, kolejnych cech przedmiotów magicznych: zidentyfikowanie 1 cechy trwa nieprzerwanie 1-10 godzin i wymaga 1-10 PM oraz %rzutu na sumę ½ UM i 1/ 10 M –1 % na poziom zakładającego (średnio na bonus -20 %). Nieudana próba uniemożliwia dalsze identyfikowanie. Gdy zidentyfikowaną cechą jest np. zupełnie nieznany czar. lub zdolność Astrolog może powiedzieć coś o nim bardzo ogólnie.
    Uwaga: Zdolność ta nie identyfikuje cech artefaktów i podobnych przedmiotów magicznych.

Od 10 poziomu Astrologa:

19. Objawienie - Raz dziennie pozwala ujrzeć w podświadomości (w stanie jakim się teraz znajduje) znajomą postać lub miejsce. Widzenie nie obejmuje swym zasięgiem żadnych szczegółów otoczenia: %-wy rzut na Wiarę (ew. zmniejszony przy słabszej znajomości). Trwa maks. 1 r. na poziom Astrologa.
20. Przekleństwo - W krytycznej sytuacji (itp.) poprzez udaną modlitwę (udany rzut na Wiarę i na Zauważenie i maks. 2 razy dziennie) Astrolog może nałożyć przekleństwo na istotę, która nie odeprze go na połowę swej odporności na przekleństwa –1 % na poziom Astrologa lub automatycznie na przedmiot. Przekleństwo może np. wywołać na stałe uciążliwą przywarę uaktywniającą się w określonych okolicznościach, jednakże nie powodującą bezpośredniej śmierci, kalectwa itp.
    Uwaga: przekleństwo ma szansę przenieść się na pierwszą (ew. inną w kolejności) istotę, która dotknęła przeklętego przedmiotu (istot to nie dotyczy). Można też zażyczyć sobie by było to możliwe w określonych okolicznościach.

Punkt 4 PÓŁBÓG

1. Przynależność: Półbóg inaczej nazywany Mistrzem Wiedzy Wewnętrznej jest funkcją kleryczną reprezentującą postać, która czuje że może stać się Bogiem (itp.) i nie boi się głosić swoich poglądów. Półboga traktuje się jako połączenie kapłana wierzącego w siebie i postaci, która wierzy, że prędzej czy później stanie się (albo już jest) prawdziwym Bóstwem.
2. Charakter: Każdy. Zależny od etosu.
3. Rasy: Każda za wyjątkiem krasnoludów.
4. Kodeks Postępowania: Półbóg musi dokonać wyboru swego etosu, zaczynając od tego za kogo się uważa (czy występuje jako nowy Bóg, który zstąpił na ziemię, jest synem Bożym, jest Mesjaszem głoszącym boskie przyjście). Najważniejszym celem każdego Półboga jest zebranie jak największej liczby wyznawców (najlepiej fanatycznych, wg. wiary, że po śmierci ostatniego z wyznawców Bóg traci mentalny kontakt z tym planem egzystencji i traktuje się go jak uśpionego) i niedopuszczenie, by pamięć o nim kiedykolwiek wygasła (wg wiary, że Bóg może ostatecznie zostać zabity tylko wtedy, gdy zostanie niszczona ostatnia wzmianka o nim). Półbogowie nienawidzą innych religii, z tego też powodu tępią każdego innego (konkurencyjnego) Półboga lub Kapłana o przeciwnych poglądach. Jednak czasami, szczególnie na niskich poziomach doświadczenia, chętnie współpracuje z Kapłanami o nie sprzecznym etosie.
    Uwaga: Każdy Półbóg musi jak najszybciej (najpóźniej do 10 poziom) określić precyzyjnie wszystkie dogmaty (prawa) swojej wiary zawarte w jego etosie i charakterze, gdyż jeśli spełni kilka warunków (ustalonych przez MG np. pokona innego dużo silniejszego Pb., wyśle swego sobowtóra w niebiosa itp.) może zyskać moc wpływania na swoich wyznawców jeśli w trakcie modlitwy po spełnieniu ofiary zostaną zauważeni.
5. Dwuklasowcy: Półbóg ze względu na jego indywidualność nie można łączyć z żadną postacią.
6. Używana Broń: Zależy ściśle od etosu religii, którą głosi Półbóg, jednakże większość nie-wojennych i nie-złych religii nie zezwala na przelewanie krwi. W takich przypadkach dozwolone są tylko bronie obuchowe.
7. Używane Zbroje: Każda, ale ściśle uzależniona od własnego etosu. Np. Półbóg etosu wojny może używać każdych zbroi i tarcz, a Półbóg etosu miłości ani zbroi, ani tarczy.
8. Używanie Magii: Po zakończeniu samoszkolenia (ew. u Kapłana lub przyjaznego Półboga) i złożeniu ofiary własnemu Bóstwu (czyli przeważnie sobie) oraz zauważeniu (samozauważenie), o ile nie zostanie przy tym zauważony przez niechętnych Bogów (szansa 1 % na poziom, ew. MG może to pominąć, uznając, że w trakcie szkolenia Półbóg pomyślnie już to przeszedł) Półbóg zyskuje moc posługiwania się czarami Półboskimi. Część z nich może dostać (1–5 czarów) od swych nauczycieli (jeśli ich miał) albo zdobyć w inny sposób. Oczywiście Półboga obowiązują wszelkie ograniczenia ze względu na IQ, M, UM i PM Wyuczony wcześniej przez czarodzieja jest w stanie uaktywniać działanie przedmiotów magicznych, czytać kleryczne pergaminy magiczne, itp. Jego zdolności rosną wraz z poziomami doświadczenia i zdobywanymi czarami.
    Uwaga: Półbóg niechętnie posługuje się magią, tylko w ostateczności używając przemian (przemianami jest nazwana zdolność wkradania się w łaski przychylnych Bogów, dzięki udanej wierze i samozauważeniu, i władanie dzięki temu ich wolą. Wiąże się to z ryzykiem zauważenia i ukarania przez niechętne Bóstwa. Najłagodniejszą karą z ich strony jest śmierć).
9. Formacje: Półbogowie są przede wszystkim samotnikami i nie tolerują innych Półbogów, aczkolwiek w niektórych sytuacjach mogą dogadać się z innymi Półbogami (np. w przypadku szkolenia). Jest to jednak bardzo ryzykowne i Półbogowie często szkolą się sami poprzez tzw. letarg medytacyjny (wtedy odpowiednie czary muszą zdobywać sami). Półbogowie są niechętni Kapłanom, Astrologom, Druidom, Paladynom i Czarnym Rycerzom, jednakże w sytuacjach dużej wagi nie mają nic przeciwko współpracy z nimi, chyba że głoszą skrajnie sprzeczne poglądy, często też przyłączają się do małych grup awanturników by w ich asyście głosić swoją wiarę (itp.).

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

10. Tytuły:

Poziom 1-4	UCZEŃ WIARY
Poziom 5-9	BRAT WIARY
Poziom 10-14	MISTRZ WIARY
Poziom 15-17	WIELKI MISTRZ WIARY
Poziom 18	ŚWIATŁO WIARY
Poziom 19	PAN WIARY
Poziom 20+	BRAT BOGÓW

11. Stronnicy i Posiadłości:

Poziom 10-14 musi wybudować (najlepiej dobrze ukrytą - np. w podziemiach, w górach) świątynię wzbogaconą o ołtarz oraz mieć pełną liczbę stronników (równą 1/ 10 CH Mistrza Wiary).

Poziom 15-19 musi wybudować dobrze ukryty grobowiec dla siebie (np. w labiryncie, piramidzie itp.) oraz zebrać fanatycznych obrońców swej wiary, w sile min. 10 istot na poziom Półboga powyżej 15.

Poziom 20+ musi mieć wpływ na władzę na danym terenie w postaci np. państwa (księstwa itp.) teokratycznego oraz zadbać by przeważali w nim wyznawcy.

12. Zdolności:

Od 0 poziomu Półboga:

1. Umiejętność rzucania czarów Półboskich - Z pergaminów (jeśli UM są większe od 30 %) lub z księgi, z pamięci czy jako autorytatywny (jeśli UM są większe od 50 %): udane po %rzucie na UM (ew. -10 % na krąg magii czaru w przypadku pergaminów).
2. Wykrycie magii - Delikatne dotykanie np. przedmiotu i koncentracja w celu wyczucia oddziaływującej z niego magii: %-wy rzut na UM (trwa pełną rundę).
3. Wyssanie PM - Umiejętność całkowitego przelania PM z jednego amuletu do drugiego (o ile w żadnym nie było blokady PM) i automatyczna (przy tym) ilościowa ocena PM: %-wy rzut na UM (trwa pełną rundę).
4. Wykrycie blokady PM - Stwierdzenie zabezpieczenia przed pobieraniem PM przez niewłaściwe osoby: %-wy rzut na UM (trwa pełną rundę).
5. Identyfikacja pentagramu - Rozpoznawanie typów figur. magicznych. Pozwala odczytywać czary zawarte w składowych liniach figury (jeżeli wcześniej nie spotkał się z takim czarem, informuje o przybliżonym jego działaniu np. rani ogniem): %-wy rzut na sumę ½ UM i 1/ 10 MD, zmniejszoną o bonus min. –1 % na poziom zakładającego, trwa 1-10 r. z odległości ok. 1 m. W wypadku każdej następnej linii (czaru) rzut należy powtórzyć. Identyfikacja kończy się po całkowitym zbadaniu czarów figury magicznej lub w momencie pierwszej nieudanej próby.
   Uwaga: Jakiekolwiek przerwanie (najczęściej z zewnątrz i to przez żywą istotę) linii (fizyczne lub wstąpieniem nad jej ciąg) powoduje uaktywnienie, ew. przerwanie działania pentagramu itp.
6. Wycieranie pentagramów - Ścieranie linii w figurach magicznych takich jak pentagramy, koła magiczne, bez uaktywnienia czaru tam zawartego: trwa 1-10 r. i jest udane po %rzucie na sumę ½ UM i 1/ 10 MD, zmniejszoną min. o bonus na poziom zakładającego. Każdą linię (czar) reprezentuje jeden bok figury i wymaga oddzielnego rzutu, nieudana próba uaktywnia ten i ew. pozostałe niestarte czary figury.
7. Odporność na zaklęcia - Naturalna dodatkowa odporność na zaklęcia pozwalająca na wykonanie każdorazowo dodatkowego rzutu obronnego przed zaklęciem, jeśli poprzedni by nieudany.
8. Podstawy Religioznawstwa - Perfekcyjna znajomość praw własnej wiary i jej dogmatów (%-wy rzut na Mądrość), ew. innych lokalnych wierzeń, religii itp. (%-wy rzut na ½ MD), z możliwością głoszenia np. kazań (%-wy rzut na CH) umożliwiające, na ten czas, dwukrotnie zwiększyć CH Kapłana.
9. Nietykalność - Umiejętność w niebezpiecznych sytuacjach uświadomienia inteligentnemu, cywilizowanemu wrogowi (najskuteczniej Hersztowi bandy) o prawnym immunitecie bezpieczeństwa dotyczącym wszystkich Kapłanów: %-wy rzut na sugestię (2) –1 % na poziom Półboga, pozwalające na min. zachowanie życia w takiej sytuacji.
   Uwaga: Nie dotyczy istot dzikich, prymitywnych
10. Umiejętność zapadania w letarg medytacyjny - Poprzez przyjęcie odpowiedniej pozy i medytację możliwość obniżania do minimum przemiany materii, na okres maks. 1 dnia +1 na poziom Pb., co pozwala też odłączyć się od wszelkich bodźców, nie wyłączając świadomości (ból, huk, znaczne zimno, itp. są w stanie przerwać ten stan). Jeżeli po zakończeniu tego stanu Półbóg nie zapewni sobie minimum drugie tyle czasu na odpowiednią rekonwalescencję (bogate, kosztowne [5x] jadło i kompleksowy odpoczynek) nie będzie w stanie drugi raz (aż do wypoczynku) zapaść w ten stan.
    Uwaga: W trakcie tego stanu Półbóg ma możliwość samemu wyszkolić się na nowy poziom (jednak wraz z ew. nowym poziomem magii nie zyskuje nowych czarów), o ile ma odpowiednią ilość doświadczenia i nieprzerwanie będzie medytował przez tyle dni ile wymaga szkolenie. Przykład: Jeżeli podczas szkolenia na pierwszy poziom akurat wypadnie czas szkolenia równy 1 dniu (normalnie szkolenie na poziom trwa 1-10 dni) to szkolenie podczas medytacji zakończyło się pomyślnie.

Od 1 poziomu Półboga:

11. Umiejętność używania Przemian Półboskich - Nadzwyczaj ryzykowna umiejętność zmiany rzeczywistości oparta na samozauważeniu i "podłączeniu" się do dysponujących tą wolą przyjaznych Bóstw. Aby wykonać wybraną wcześniej Przemianę Półboską Pb. musi wykonać udany, %-owy rzut na Wiarę i udany %-owy rzut na Samozauważenie oraz nie może zostać zauważony przez nieprzychylnych Bogów (szansa zauważenia jest zależna od używanej Przemiany!). W wypadku Zauważenia przez wrogie Bóstwa Pb. otrzymuje KARĘ BOSKĄ, która jeśli nie zostanie odparta udaną Wiarą i Samozauważeniem (%-owymi rzutami na nie) oznacza w najlepszym (!) wypadku natychmiastową śmierć Półboga (ponadto oczywiście nie wychodzi mu to, o co chciał uzyskać Przemianą). (Patrz: LISTA PRZEMIAN PÓŁBOSKICH i KAR BOSKICH)

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

12. Widzenie w ciemnościach - Umiejętność widzenia w naturalnych (!) nocnych ciemnościach tak, jakby był to półmrok (ogranicza o bonus -10 % TR, OB, UM i wykonywane zdolności) oraz w półmroku, tak jakby widział normalnie.
13. Zatajenie charakteru - Uniemożliwia wykrycie charakteru Pb. wszelkimi typowymi czarami i zdolnościami.
14. Umagicznienie ciała - Umiejętność (w odpowiednim okresie letargu medytacyjnego) wytwarzania 1–5 PM dziennie i gromadzenia go w sobie (maksymalnie jest w stanie zgromadzić 10 PM na każdy 1 punkt swej żywotności, nadmiar. rani). PM można używać do rzucania czarów lub do uzupełniania amuletów (i odwrotnie).
    Uwaga: W momencie skumulowania w sobie PM o maksymalnej dopuszczalnej wartości ciało Półboga staje się czasowo magiczne, co daje mu dwukrotnie większą Żywotność i ew. wyparowania ze skóry. Efekt ten kończy użycie do rzucenia czaru choćby 1 punktu zgromadzonego PM Jakiekolwiek zetknięcie dłuższe niż r. z wodą (itp.) całkowicie usuwa ten PM i magiczność ciała.
15. Wykrycie Zachwiania Równowagi - Wyczucie i lokalizacja zachwiania równowagi spowodowane obecnością emanacji ewidentnie złych, dobrych lub neutralnych istot w promieniu ½ SZ metrów przed sobą.
    Uwaga: Czynność ta wymaga skupienia przez pełna rundę.
16. Tworzenie Figur. Magicznych - Rysowanie (na stałym, twardym, płaskim i gładkim podłożu) i czasowe umagicznianie takich figur. jak: koło, oko, trójkąt, kwadrat, pentagram, heksagram itd. Każda taka figura ogranicza powierzchnię koła o min. 1 m średnicy, a kreska która ją tworzy składa się z niezwykle cienkich linii ułożonych równolegle do siebie, których ilość zależy od ilości boków - np. koło magiczne składa się z jednej linii, oko z dwóch, a pentagram z pięciu. Narysowanie 1 linii wymaga %rzutu na sumę ½ ZR, 1/ 10 MD i 1/ 10 UM (trwa 1-10 godzin), a jej umagicznienie %rzutu na sumę ½ UM i 1/ 10 Wiary, zużywa 1-100 PM i 1-10 r. czasu, po czym w następnej r. należy wpisać w nią wybrany czar. (zamykając w ten sposób końce tej linii, by nie uległa rozmagicznieniu.
17. Wpisanie czaru - Umiejętność rzucenia (przeniesienia) czaru tak by został wchłonięty w przygotowany do tego umagiczniony symbol (ew. umagicznioną kartę pergaminu) i nie działał aż do naruszenia struktury symbolu (ew. odczytania czaru): %-wy rzut na UM powyżej 100 % (trwa 1-10 godzin) i nieudany marnuje czar. (ew. pergamin).
18. Spostrzeganie niewidzialnych - Umiejętność, podczas koncentracji uwagi, normalnego widzenia istot niewidzialnych i niektórych niematerialnych.

Od 10 poziomu Półboga:

19. Objawienie - Raz dziennie pozwala ujrzeć w podświadomości (w stanie jakim się teraz znajduje) znajomą postać lub miejsce. Widzenie nie obejmuje swym zasięgiem żadnych szczegółów otoczenia: %-wy rzut na Wiarę (ew. zmniejszony przy słabszej znajomości). Trwa maks. 1 r. na poziom Półboga.
20. Przekleństwo - W krytycznej sytuacji (itp.) poprzez udaną modlitwę (udany rzut na Wiarę i na Zauważenie i maks. 2 razy dziennie) Półbóg może nałożyć przekleństwo na istotę, która nie odeprze go na połowę swej odporności na przekleństwa –1 % na poziom Półboga lub automatycznie na przedmiot. Przekleństwo może np. wywołać na stałe uciążliwą przywarę uaktywniającą się w określonych okolicznościach, jednakże nie powodującą bezpośredniej śmierci, kalectwa itp.
    Uwaga: przekleństwo ma szansę przenieść się na pierwszą (ew. inną w kolejności) istotę, która dotknęła przeklętego przedmiotu (istot to nie dotyczy). Można też zażyczyć sobie by było to możliwe w określonych okolicznościach.

Tabela 4—1 Przemiany Półboskie

Uwaga: W pobliżu miejsc poświęconym innym Bóstwom, w pobliżu wysokopoziomowych kapłanów tych Bóstw czy przy głośnym wymawianiu imienia obcego Bóstwa itd. szansa ta jest dwu- lub wielokrotnie wyższa.

1	Otwarcie przejścia: pozwala dany obszar. np. drzwi (maks. powierzchnia 1 pola, grubości do 10 cm na poziom) zmienić w przenikalny dla każdej materii (na okres 10 rund na poziom).
2	Odwrócenie czaru: niszczy każdy rzucony czar. (ale nie jego już istniejący efekt np. powstały pożar. czy wywołane nim wzmocnienie ciała)
3	Prośba: w postaci, która nie odparła tej sugestii wywołuje nakaz wykonania określonej (nie bezpośrednio samobójczej) czynności.
4	Uśpienie siłą woli: istoty (maks. 1 na poziom Półboga), które nie odeprą tej hipnozy zasypiają na okres 2-20 rund.
5	Auto-teleportacja: bezbłędna teleportacja w dowolne widziane (wcześniej!) miejsce na danym planie (tylko siebie i to bez nadmiernego obciążenia).
6	Uspokojenie żywiołu: uspakaja żywioł, który nie oparł zaklęcia, ew. automatycznie każdy element jego niepokoju np. burzę, wichurę
7	Wybudowanie budowli: na danym płaskim terenie, ew. wewnątrz jaskiń tworzy o dowolnym wnętrzu budowle kamienną (maks. o objętości 20 m sześciennych na poziom).
8	Zabicie siłą woli: zniszczenie umysłu istot (maks. 1 na poziom Półboga), które nie odeprą tego zaklęcia.
9	Wola Boska: działa analogicznie jak czar. (Wola Boska z 10 Kręgu Magii Półboga) na istoty, które nie odparły tej formy zaklęcia. Uwaga: Półbóg może używać tylko tych efektów (np. powtarzać czary), które już raz widział lub odczuł!!!
10	Gniew Boży: natychmiastowo sprowadza losowy (realnie możliwy) kataklizm na dany obszar, o powierzchni w promieniu 1-10 +10 m na poziom Półboga.
12	Kontrola Żywiołu: przejmuje kontrolę na 10 rund na poziom Półboga nad żywiołem, który nie odparł zaklęcia, ew. automatycznie każdy element jego niepokoju.
15	Cofnięcie czasu: pozwala cofnąć rzeczywistość o rundę na poziom Półboga z zachowaniem świadomości przez niego o tym minionym czasie, aczkolwiek w wypadku wskrzeszenia (itp. powrót duszy do ciała) szansa na zauważenie przez niechętne bóstwa jest dwukrotnie większa.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

20 Enklawa Boska: na okres 1-100 + 1 na poziom Półboga otacza obszar. 10 pól na poziom jego barierą nieprzenikalną dla wszelkiej materii i magii.
25 Pomoc Boska: pozwala uzyskać od przychylnego Bóstwa pomoc w postaci np. Prawdziwej Woli Boskiej, ukazania oblicza itp., którą jest w stanie dysponować np. w przeciągu 1 rundy na poziom.
Uwaga: efekt ściśle zależy od etosów Bóstw i MG).
30 Aureola Boska: (jedna z cech charakteryzujących niższe Bóstwa) na 1 dzień daje potrójną obronę (dodatkowe rzuty) na magię, przemiany, niektóre rany itp.
40 Przywołanie, ew. Obudzenie Boga: sprowadza (najczęściej sobowtóra), ew. budzi określone Bóstwo, nie wywołując pomsty. Czas zależy od MG i wagi problemu dla którego go np. obudzono.
50 Pobranie Mocy: jednorazowo pozwala wyssać z powierzchni ziemi PM do wartości 1000 na poziom Półboga.
Uwaga na konsekwencje jego magazynowania!!
60 Stworzenie półplanu: czasowo (1-100 dni na Półboga) stwarza własny Półplan Egzystencji, tzn. zaświat oparty na ojczystym Planie Egzystencji z elementami ukształtowania ustalonymi przez Półboga (i MG), do którego prowadzi określone wejście (brama) znane początkowo tylko Półbogowi (i MG).
70 Zostanie Bogiem: czasowe (na 1-100 rund) upodobnienie się do prawdziwego Bóstwa pozwalające w tym stanie władać Prawdziwą Wolą Boską i posiadać Aureolę Boską (patrz wyżej).
80 Uśpienie Bóstwa: jeśli dane Bóstwo nie odeprze (min. 3–5 razy z posiadanej aury) tego typu zaklęcia, zapada w tzw. Boski Letarg na okres maks. 1-10 lat +1 rok na poziom Półboga.
90 Uzyskanie nieśmiertelności: zahamowuje proces starzenia się organizmu, uniemożliwiając śmierć ze starości lub zwykłych naturalnych czynników, jak choroby, typowe trucizny itp.
100 Unicestwienie Bóstwa: jeśli dane Bóstwo nie odeprze tej formy zaklęcia (min. 3–5 razy z posiadanej aury), daje 1 % szansy na poziom Półboga, że na zawsze, ew. maks. na 1-100 lat na poziom Półboga.
200 Zapomnienie Bóstwa: jeśli dane Bóstwo nie odeprze tej formy zaklęcia (min. 3–5 razy z posiadanej aury), to wymazuje (itp.) pamięć o nim.
Uwaga: inne Bóstwa lub specyficzne okoliczności mogą do tego nie dopuścić itp.

Tabela 4—2 Kary Boskie

Szansa %	Opis
1 – 20	Natychmiastowa śmierć, nim uda się przemiana
21 – 40	Śmierć (jw.) i utrata doświadczenia z ostatniego poziomu
41 – 60	Śmierć (jw.) i utrata doświadczenia z 1-10 poziomów (utrata większej ilości doświadczenia niż się ma - oznacza eliminację postaci)
61 – 80	Śmierć (jw.) i społowienie wszelkich cech (współczynników) postaci i poziomów (nie dotyczy wieku, wzrostu itp.)
81 – 99	Śmierć (jw.) poprzez starcie z powierzchni ziemi i zapomnienie o jej istnieniu we wszelkich umysłach i zapiskach – eliminacja Półboga.
100	Jak powyżej, plus pokaranie śmiercią wszelkich przyjaciół Półboga, kamratów, wyznawców itp.

Punkt 5 MNICH

1. Przynależność: Mnich jest tym rodzajem postaci której obce jest rzemiosło wojenne nie potrafi walczyć, używać broni lub zbroi. Jego powołaniem jest służyć pomocą ludziom i innym istotom rozumnym. Z tego też powodu nie posiada uprzedzeń rasowych, etnicznych czy społecznych. Mnich pomaga bez względu na wyznania, pochodzenie, status, zapłatę itp. oraz własne bezpieczeństwo.
2. Charakter: Każdy praworządny
3. Rasy: Każda z wyjątkiem półorków, jednak wśród półolbrzymów, gnomów, hobbitów nie trafiają się mnisi powyżej 7 poziomu, a wśród reptillionów i półelfów powyżej 15 poziomu.
4. Bogowie: Jako jedyna profesja może posiadać dwoje bogów. Jednym jest bezwarunkowo GRAAM - drugi polecany o nie sprzecznym charakterze.
5. Kodeks postępowania: Mnich w swoim życiu kieruje się nauką wpojoną mu podczas szkolenia.

- Każda istota ma prawo do życia - więc nie zabijaj, są inne sposoby rozwiązywania problemów.
- Każdy może być w niebezpieczeństwie twoim obowiązkiem jest mu pomóc, nawet za cenę własnego bezpieczeństwa.
- Zwierzęta nie zabijają dla zabawy, nie bądź gorszy; Jeżeli musisz zabić zabijaj szybko aby ograniczyć cierpienie.
- Pieniądze nie są wiarygodnym wskaźnikiem potęgi, są potrzebne ale nie niezbędne. Czasem czyjeś dobre słowo potrafi odmienić przeznaczenie.

6. Łączenie profesji: Ze względu na zapatrywania profesji niemożliwe jest łączenie tej profesji z jakąkolwiek inna . W wyjątkowych okolicznościach MG może pozwolić na połączenie tej profesji z profesją barda - bardzo duże ograniczenia dla barda - profesja Mnicha jest dominująca.
7. Używana broń: Mnich nie korzysta z żadnych broni, choć umie posługiwać się nożem.
8. Używane zbroje: Żadne.
9. Używanie magii: Po zakończeniu szkolenia otrzymują k5 czarów oraz dwie zdolności nadnaturalne :

- WZMACNIANIE : (% rzut na WI) powodujący czasowe (k5 godzin /POZ) uodpornienie na bodźce zewnętrzne (temperatura, ból, głód, itp.) oraz magię (o 5 % na POZ)

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

- ULECZANIE : poprzez nałożenie rąk (% rzut na (WI+UM) /2) Mnich ma możliwość przywrócenia 20 pkt. ŻYW /POZ. lecz dzieje się to kosztem jego 2 pkt. ŻYW (na każde 20 pkt. przywróconych innej postaci).

10. Formacje: Mnisi na ogół podróżują samotnie ,jednak w okolicach niezbyt bezpiecznych starają się posiadać wsparcie np. grupy awanturników.
11. Stronnicy i posiadłości :

Mnich powyżej 10 POZ powinien posiadać własną lecznicę, najlepiej znaną wszystkim ważnym osobom i przez wszystkich polecaną.

Mnich powyżej 15 POZ powinien posiadać pewną ilość (1/ 10 CH) uczniów.

Mnich powyżej 20 POZ powinien posiadać kilku (1/ 100 CH) fanatycznych obrońców ,(2 /10 CH) uczniów, stronników w najbliższym osiedlu, wiosce, mieście itp. w liczbie co najmniej 5 na poziom powyżej 20 oraz mieć wpływ na lecznictwo w danym okręgu.

12. Zdolności profesjonalne:

Od 0 poziomu doświadczenia:

1. Umiejętność rzucania czarów
2. Modlitwa - pieśń modlitewna śpiewana np. podczas walki podnosząca morale (bonus 10 % na strach (2)) i dająca bonus 10 % +10 % na 10 poziomów Mnicha do Trafienia Mnichowi i towarzyszom w zasięgu 1/ 10 SZ metrów wokół: możliwa tylko raz dziennie przez okres r. na poziom Mnicha o ile wykonał on udany %-owy rzut na Wiarę.
   Uwaga: nałożyć się na siebie jest tylko w stanie modlitwa śpiewana przez Mnicha i kapłana.
3. Nietykalność - umiejętność w niebezpiecznych sytuacjach uświadomienia inteligentnemu, cywilizowanemu wrogowi (najskuteczniej Hersztowi bandy) o prawnym immunitecie bezpieczeństwa dotyczącym wszystkich Mnichów: %-wy rzut na sugestię (2) –1 % na poziom Mnicha, pozwalające na min. zachowanie życia w takiej sytuacji.
   Uwaga: Nie dotyczy istot dzikich, prymitywnych.
4. Podstawy zielarstwa - umiejętność zbierania znanego sobie dziko rosnącego zioła (%-wy rzut na ½ IQ, trwa 1-10 dni, modyfikowane w zależności od znajomości terenu, pozwala zebrać średnio 1-10 dkg świeżej masy) oraz określania jego cech (%-wy rzut na ½ MD, trwa 1-10 godzin). Odpowiednie spreparowanie go może dać wywar o swoistych właściwościach. Normalnie Druid zna k20 gatunków ziół. (Patrz: LISTA ZIÓŁ)
   Uwaga: Wysuszenie ziół trwa ok. 1-10 dni i obniża masę uzyskanych ziół średnio o 1-99 % (ustala w zależności od ziela i pogody MG).
5. Wykrycie magii - delikatne dotykanie np. przedmiotu i koncentracja w celu wyczucia oddziaływującej z niego magii: %-wy rzut na UM (trwa pełną rundę).
6. Preparowanie wywarów - z posiadanych ziół określonego gatunku pozwala jednorazowo (przez okres ok. 1-100 godzin) spreparować wywar. (1-10 porcji na 10 dkg ziół, %-wy rzut na ½ Mądrości dla każdej porcji czy zachowała, ew. zmieniła właściwości), który czasowo (śr. 1-100 dniach, ew. 10 -krotnie dłużej po umagicznieniu) ma określone właściwości.
7. Rozpoznanie roślin - identyfikacja wszelkich standartowych zwierząt i roślin występujących w rodzinnych stronach (łącznie z ich zwyczajami i cyklem życiowym): %-owy rzut na sumę IQ i 1/ 10 M, a potem ew. już automatycznie (ew. %-owy rzut na MD).
8. Wytrwałość - dwukrotnie wolniejsze męczenie się, tzn. Wytrzymałość na typowe zmęczenie (np. w walce) równa się (w r.) 2/10 aktualnej Żywotności + 2/10 wolnej (nieobciążonej) Siły Fizycznej.
9. Odporność na magie - naturalna dodatkowa odporność na wszelką magię. Pozwala na wykonanie dodatkowego rzutu obronnego przeciw magii i jej efektom, jeśli poprzedni był nieudany.
10. Przepisanie czaru - umiejętność przeniesienia formuły czaru z pamięci lub jego kompletnej pisanej formuły na strony magicznej księgi (tylko taka chroni przed ew. rozmagicznieniem formuły): udane po %rzucie na sumę ½ UM i 1/ 10 ZR, trwa 1 godzinę na krąg czaru oraz wymaga 1-10 PM na stronę (każdy krąg magii danego czaru zajmuje 1 pojemność czaru księgi, czyli 1 stronę) i odpowiedniego atramentu (pochodzącego z czerwonego ziela tzn. adar sor; porcja jego na stronę kosztuje 1 szt. zł.).

Od 1 poziomu doświadczenia:

11. Wyczucie magii - podczas koncentracji umiejętność wykrycia obecności (nie lokalizuje) w pobliżu (1/10 SZ wokół) magii: %-owy rzut na UM.
12. Identyfikacja - rozpoznawanie, kolejnych cech przedmiotów magicznych: zidentyfikowanie 1 cechy trwa nieprzerwanie 1-10 godzin i wymaga 1-10 PM oraz %rzutu na sumę ½ UM i 1/ 10 M –1 % na poziom zakładającego (średnio na bonus -20 %). Nieudana próba uniemożliwia dalsze identyfikowanie. Gdy zidentyfikowaną cechą jest np. zupełnie nieznany czar. lub zdolność Mnich może powiedzieć coś o nim bardzo ogólnie.
    Uwaga: Zdolność ta nie identyfikuje cech artefaktów i podobnych przedmiotów magicznych.
13. Telepatyczny przekaz - umiejętność [raz dziennie na każde 50 UM przekazania innej osobie wizerunku postaci, miejsca lub innej istoty (sprawdzane % rzutem na UM - 10 pkt. na każdy stopień wierności obrazu)]
14. Podstawy astrologii - Rozpoznawanie konfiguracji ciał niebieskich, ich wzajemnych powiązań, przesuwania się itp. (np. %-wy rzut na MD pozwala określić położenie w stosunku do ojczystego miasta w każdym momencie obserwacji gwiazd). Zdolność ta daje też szansę (50 % +1 % na poziom Mnicha) na znalezienie dla określonej postaci szczęśliwej (w danym miesiącu) gwiazdy (wytyczenie horoskopu). Jeżeli postać była całą noc przy tym (pod bezpośrednim blaskiem gwiazd), to w danym miesiącu (m.in. dzięki sile sugestii) zyskuje (lub traci jeśli zdolność nie wyszła - nic nie da powtórzenie jej) szczęście objawiające się o bonus +/- 5(%) [podwajanym na każde 10 poziomów Mnicha] do szansy TR, OBR, UM, WI i Odporności, oraz o tyle samo modyfikujące szansę pomyślnego wyjścia wróżby.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

15. Pozyskanie komponentu - pozwala mechanicznie (przy pomocy noża i wody) oddzielić dany składnik (najczęściej magiczny) np. organ ciała, składnik mieszaniny, tak by można go było wykorzystać później np. jako komponent (trwa śr. 1 godz. na kg oddzielanej substancji i wymaga % rzutu na sumę 1/ 10 ZR, 1/ 10 IQ, 1/ 10 MD i 1/ 10 UM, jednakże przy powtarzaniu tej samej czynności odnośnie danego substraktu, MG może zwiększyć tą szansę). Przy tego typu oddzielaniu traci się ok. 50 % danego komponentu, ponadto jeśli nie zostanie oczyszczony, to o połowę zmniejsza szansę późniejszego wyjścia dobrego ekstraktu przy robieniu mikstur. itp.
16. Preparowanie mikstur. (przetwarzanie esencji) - pozwala porcję esencji tak rozwodnić (itp.) i spreparować, by powstała mikstura posiadała właściwości magiczne użytej esencji i po jej wypiciu jednorazowo na r. (ew. w przypadku szczególnych efektów runda na poziom Mnicha itp. zależnie od MG) dała możliwość skorzystania z magii jaką dysponowała esencja. Udaje się po % rzucie na sumę 1/ 10 IQ, 1/ 10 ZR i 1/ 10 UM (Patrz tabela Komponentów.)
17. Trzeźwość umysłu - raz dziennie po zadeklarowaniu i skupieniu się pozwala uodpornić swój umysł na jakąkolwiek iluzję i sugestię, przy czym jakiekolwiek działanie Druida, itp. niweluje ten stan.
18. Oddanie bogu - poprzez odprawienie odpowiedniej ceremonii (udany % rzut na WI) połączonej ze złożeniem ofiary mnich zapewnia ofiarodawcom na k10 dni zdolność nadnaturalna Szczęściarz. Po (% na ZW) ten czas może przedłużyć się k10 razy lub jeżeli ofiara była naprawdę wielka może zostać jako zdolność nadnaturalna.

Od 10 poziomu doświadczenia:

19. Objawienie - raz dziennie pozwala ujrzeć w podświadomości (w stanie jakim się teraz znajduje) znajomą postać lub miejsce. Widzenie nie obejmuje swym zasięgiem żadnych szczegółów otoczenia: %-wy rzut na Wiarę (ew. zmniejszony przy słabszej znajomości). Trwa maksymalnie 1 r. na poziom Mnicha.
20. Regeneracja - raz dziennie na każde 500 UM mnich może próbować zregenerować czyjeś ciało (sprawdzane % rzutem na UM - 400 – 1 /każde 10 pkt. obrażeń ,nieudany nie wyklucza regeneracji a jedynie uniemożliwia ją temu mnichowi w stosunku do tej postaci)

Siedziby Gildii : Główna siedziba Gildii Uzdrowicieli znajduje się w odległości 4 dni drogi od Gasty, wśród Elfich Lasów. (Na czele stoi Wielebny Brat Rivventhaus elf 27 poz.)
Klasztory Uzdrowicieli znajdują się w miastach : Gasta; Get-war-gar; Olgrion; Tagara Szara; Inchra-gar; Ogra-gar;
Potocznie mówi się, że klasztor. uzdrowicieli jest w Tagarze Szarej, w rzeczywistości znajduje się on pomiędzy trzema Tagarami (w równej odległości od wszystkich). Uwaga : W najbliższym czasie ma powstać jeszcze jeden klasztor. w Ariagarze.

Tabela 4—3 Czary dla Mnicha

I krąg	
Symbol nietykalności	
Błogosławieństwo	
Przełamanie słabości	
Wykrycie ewidentnego zła/ dobra	
Leczenie lekkich obrażeń	+2 poziomy
Rozświetlenie	
Aura wiary	
Zdrowienie	jak czar druidyczny
Wzmocnienie wiary	jak czar półboski
Rozkojarzenie	jak czar magów
Oczyszczenie cieczy	jak czar alchemiczny ale dla wszystkich cieczy
Magiczna tarcza	jak czar magów
Zmiana kolorów	jak czar iluzjonistyczny
Wielka przyjaźń Zasięg : wzrok Czas działania : spec. Koszt : 10 PM Opóźnienie : 3 segmenty Opis : Czar powoduje, że każda postać która nie odparła go na połowę odporności nr 2 (sugestia) będzie traktować mnicha tak jak swego przyjaciela, jednak nie będzie się z nim dzielić złotem klejnotami itp. ale nie będzie miała nic przeciwko poczęstowaniu go jedzeniem, piciem, użyczeniem miejsca do spania itp. Czar dzieła do pierwszej różnicy zdań.	
II krąg	
Wykrycie trucizny	
Tarcza wiary	
Przełamanie zmęczenia	
Niewidzialność dla umarłych	
Jasność umysłu	jak czar astrologiczny
Pokora	jak czar półboski
Światło	jak czar magów
Balsam	jak czar alchemiczny +2 poziomy

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Ceremonia	
Kontakt z mocą Boską	
Animacja liny	jak czar iluzjonistyczny
Rozpoznanie trucizny	jak czar alchemiczny
III krąg	
Leczenie ślepoty	+2 poziomy
Ochrona przed sferami negatywnymi	
Natchnienie życia	
Widzenie niewidzialności	
Oczyszczenie pokarmu/ wody	
Uświęcenie ziemi	+2 poziomy
Aureola nietykalności	jak czar półboski
Uzyskanie umiejętności	jak czar półboski
Pochwała uczynku	jak czar półboski
Wzmocnienie czaru	jak czar magów
IV krąg	
Leczenie poważnych ran	+2 poziomy
Błogosławieństwo wody	
Leczenie chorób	+2 poziomy
Neutralizacja trucizny	+2 poziomy
Wykrycie kłamstwa	
Ochrona przed sferami neutralnymi	
Widzenie prawdy	jak czar półboski +2 poziomy
Rozumienie języków	jak czar magów
Usypiające dźwięki	jak czar iluzjonistów
Antidotum	jak czar alchemiczny
Opieka nad zmarłym	
Poświęcenie kapliczki	
Rozmowa z duszą	jak czar astrologiczny
Bariera mocy	jak czar półboski
V krąg	
Egzorcyzm	
Uzdrowienie	+2 poziomy
Poświęcenie ołtarza	
Symbol niebezpieczeństwa	
Letarg	+2 poziomy
Przywrócenie pamięci	jak czar astrologiczny
Jasnowidzenie	jak czar astrologiczny
Magiczna kula	jak czar magiczny
Morale	jak czar iluzjonistyczny
Spreparowanie narkotyku	jak czar alchemiczny pozwala na sporządzanie mikstur leczących, także narkotyków
VI krąg	
Wskrzeszenie	+2 poziomy
Przebudzenie z letargu	
Powstrzymanie mocy	
Uzdrowienie	jak czar druidyczny +2 poziomy
Rozejm Andurharhusa	jak czar astrologiczny +4 poziomy działa bez względu na to czy postacie chcą czy też nie kontynuować walkę
Ceremoniał	jak czar czarnoksięski +2 poziomy lecz wystarcza jakakolwiek krew najczęściej jest to krew mnicha aby zadziałał czar
Urok	jak czar iluzjonistyczny
Sanktuarium	jak czar druidyczny
VII krąg	
Schronienie	jak czar astrologiczny
Samowskrzeszenie	jak czar półboski
Majestat	jak czar półboski
Fanatyzm	jak czar iluzjonistyczny
VIII krąg	
Regeneracja ciała	+4 poziomy

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Pomoc niebios	
Zaklęcie Assanu	jak czar druidyczny
Ocalenie	jak czar iluzjonistyczny
Regeneracja pamięci	jak czar astrologiczny
IX krąg	
Posłuchanie u Boga	
Regeneracja Energii Życiowej	
Nawrócenie	jak czar półboski
Geniusz	jak czar półboski
X krąg	
Cud	
Sfera uzdrowień	+2 poziomy
Wzrok prawdy	
Wędrówka duszy	jak czar druidyczny
Mądrość Niebios	jak czar astrologiczny
I spec.	
Reinkarnacja	
Panaceum Życia	jak czar alchemiczny

Określenie +2 poziomy lub +4 poziomy oznacza że należy liczyć jakby postać była o 2 lub 4 wyżej.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Część 5 Kasta Złodziejska

Punkt 1 ZŁODZIEJ

1. Przynależność: Złodziej to postać, która swe bogactwo i znaczenie opiera na dobrach, które w mniej lub bardziej legalny sposób pozyska (ukradnie) od innych osób, organizacji itp.
2. Charakter: każdy niepraworządny (Neutr.Dobry, Neutr.Neutr., Neutr.Zły, Chaot.Dobry, Chaot.Neutr., Chaot.Zły).
3. Rasy: każda, z wyjątkiem reptillionów, jednakże wśród półolbrzymów i krasnoludów nie spotyka się Złodziei powyżej 15 poziomu.
4. Kodeks Postępowania: unikając walki w sposób skryty stara się dostać do upatrzonego mienia i wykraść je, ponadto uważa się za najlepszego speca od wszelkich zabezpieczeń i pułapek, przez co rozbezpieczanie ich traktuje jako sprawę honorową.
5. Dwuklasowcy: tylko z Wojownikiem, Barbarzyńcą, Kapłanem, Magiem, Iluzjonistą, Alchemikiem, ew. z Czarnoksiężnikiem lub Kupcem, a w ostateczności jeśli MG zezwoli nawet z Łowcą.
6. Używana Broń: każda, chociaż gardzą broniami długimi (przez to nieporęcznymi), jak piki, partyzany, halabardy, a szczególnie kopiami i lancami.
7. Używane Zbroje: każda lekka, maksymalnie 2 -krotnie ograniczające ZR i SZ, ew. skóry smocze. W momencie wykonywania zdolności inne zbroje często przeszkadzają (ograniczają np. ZR), więc Złodzieje nie lubią ich nosić.
8. Używanie Magii: Złodzieje nie umieją posługiwać się magii, jednakże intryguje ich ona i lubią ją wykorzystywać. W rzadkich wypadkach, poinstruowani wcześniej przez czarodzieja mogą się nauczyć np. uaktywniania niektórych przedmiotów magicznych, przywołania upuszczonego miecza (specjalnie do tego efektu umagicznionego itp. (zależnie od MG). Ponadto są w stanie posługiwać się czarodziejskimi pergaminami, ale tylko połowicznie (%-owy rzut na połowę UM i –5 % na każdy krąg magii czaru).
9. Formacje: Złodzieje najczęściej działają samodzielnie, choć bardzo lubią stowarzyszać się z postaciami, które mogą zapewnić im względne bezpieczeństwo (np. grupa awanturników) lub być na usługach możnych (np. arystokracji).
10. Tytuły:

poziom 1-4	ZŁODZIEJASZEK
poziom 5-9	RABUŚ
poziom 10-14	MISTRZ ZŁODZIEJSKI
poziom 15-17	WIELKI MISTRZ ZŁODZIEJSKI
poziom 18	STRAŻNIK GILDII
poziom 19	KSIĄŻĘ ZŁODZIEJI
poziom 20+	KRÓL ZŁODZIEJI

11. Stronnicy i Posiadłości:

Poziom 10-14 - musi dysponować tajną siedzibą np. karczmą, gospodą, zajazdem oraz pełną liczbą stronników (równą 1/ 10 CH Mistrza Złodziejskiego).

Poziom 15-19 - musi mieć dużą siedzibę typu zameczek, pałacyk oraz organizację złodziejską złożona min. z 10 osób na poziom Złodzieja powyżej 15.

Poziom 20+ - musi kontrolować na danym obszarze półświatek złodziejski oraz zbierać stały haracz z danego obszaru (dzielnica, wioska, małe miasteczko itp.).

12. Zdolności: zdolności nie dotyczącej TR, której się nie udało wykonać odnośnie określonej sytuacji za pierwszym razem nie można już wykonać ponownie (ew. o ile nie wzrośnie jej szansa wykonania).

Od 0 poziomu Złodzieja:

1. Wykrywanie ukrytości - przeszukiwanie określonego miejsca (pow. 1 pola), itp. w celu znalezienia np. pułapki, ukrytego przejścia: pobieżne trwające 5 r: udane przy %-owym rzucie na sumę 2/ 10 IQ i 2/ 10 SZ albo szczegółowe trwające ok. 15 minut udane przy udanym %-owym rzucie na sumę ½ IQ i 1/ 10 MD
2. Założenie ukrytości - tworzenie ukrytych przejść, schowków, zakładanie pułapek (o ile ma się odpowiednie przyrządy i plany): %-owy rzut na sumę ½ ZR akt. i 1/ 10 IQ, trwające min. 1-10 godzin w przypadku prostych pułapek lub min. 1-10 dni w przypadku przejść, zapadni itd.
3. Rozbezpieczanie ukrytości - umiejętność rozbezpieczania widocznych i dostępnych mechanizmów pułapek, ukrytych przejść itp.: %-owy rzut na sumę ½ ZR akt. i 1/ 10 MD; ew. zmuszenie do zadziałania pułapki (o ile ma się odpowiednie przyrządy) w celu np. znalezienia sposobu jej ominięcia: %-owy rzut na sumę 1/ 10IQ, 1/10 MD, 1/ 10 SZ akt. i 1/ 10 ZR akt. trwające średnio 1-100 r.
4. Nasłuchiwanie odgłosów - wyczulenie słuchu w celu np. podsłuchiwania (maks. do odległości 1/ 10 SZ liczonej w metrach wokół, ew. zależnie od warunków i MG).
5. Wycenianie wartości - określenie przybliżonej wartości kosztowności, ew. drogocennego przedmiotu: %-owy rzut na sumę ½ MD i 1/ 10 IQ (trwające 1-10 r.).
6. Język mimiki - umiejętność rozpoznawania (%-owy rzut na sumę 1/2IQ i 1/ 10 MD) i ew. przekazywania (%-owy rzut na sumę ½ IQ i 1/ 10 ZR) wiadomości (ew. silnych emocji) przy pomocy mimiki, o ile oczywiście twarz jest dobrze widoczna.
7. Otwieranie zamków - przy pomocy pęku wytrychów (z pęku 10 tylko 1–5 wytrychów minus 1 na każdy złamany pasuje do danego zamku), ew. przy większych zamkach przy pomocy sztyletu: %-owy rzut na sumę ½ ZR akt. i 1/ 10 IQ (trwa 1-10 r.,

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

średnio 5). W wypadku nie udanej próby wytrych lub sztylet najczęściej się łamią (%-owy rzut na wytrzymałość). Próbę można powtarzać, dopóki ma się pasujące wytrychy, ew. sztylety.
8. Ukrycie wartości - umiejętność zwiększenia lub zmniejszenia wartości przedmiotu (o ile ma się ew. przyrządy itp.) poprzez np. polerowanie, zabrudzenie itp. maks. o 10-100 % +20 % na poziom Złodzieja aktualnej wartości przedmiotu: udane po %-owym rzucie na sumę ½ ZR, 1/ 10 IQ i 1/ 10 MD (trwa 1-100 r.).
9. Przystawienie - powstrzymanie udanego TR przed zranieniem (ew. małe zranienie na 1/ 10 skuteczności) przez broń kłutą (ew. tnącą), z możliwością zadania (reszty) ran w każdej chwili później (o ile nie zostanie się czymś nowym zaskoczonym).
10. Krycie w cieniu - ukrycie się w zacienionym, mało widocznym miejscu (zakamarku), skuteczne przy nie poruszaniu się i niewykonywaniu energicznych ruchów: %-owy rzut na ZR akt., ew. możliwość kompletnego zaskoczenia podczas wyjścia z cienia po nieudanym %-owym rzucie ofiary na ½ SZ akt.

Od 1 poziomu Złodzieja:
11. Podstawy wspinaczki - umiejętność prawie alpinistycznego wspinania się po skałach, drzewach, spękanych murach itp.: %-owy rzut na sumę ZR akt., 1/ 10 IQ i 1/ 10 MD zmniejszony o bonus 1 % na każdy meTR wysokości powyżej 2 (sprawdzane co 2 m).
12. Ciche chodzenie - bezgłośne poruszanie się (skradanie): %-owy rzut na ZR akt., ponadto dwukrotnie spowalnia normalny chód (sprawdzane co r).
13. Kieszonkostwo - podbieranie małych przedmiotów (doliniarstwo) np. sakiewki, ozdoby itp.: %-owy rzut na sumę ½ ZR akt. i 1/ 10 SZ, z możliwością wykrycia przez ofiarę lub osoby towarzyszące po udanym %-owym rzucie na sumę ich 1/ 10 SZ i 1/ 10 IQ –1 % na poziom Złodzieja.
    Uwaga: odczekanie na odpowiedni moment trwa minimum 1-10 r.
14. Prześlizgnięcie - umiejętność ominięcia pułapki (najczęściej zapadni itp. powierzchniowych) bez jej zadziałania: %-owy rzut na sumę ½ ZR akt. i 1/ 10 SZ (trwające 1-10 r. na pole).
    Uwaga: Złodziej może objaśnić innym ten sposób (%-owy rzut na Mądrość) i mogą tak samo próbować ją ominąć (%-owy rzut na ½ ZR akt.).
15. Unik - ewolucyjne uchylenie się przed jednym, spodziewanym (!), długo sygnalizowanym atakiem (szarża, obalanie, tratowanie), ciosem (przetrącenie, zamaszysty i straszliwy atak) lub przed 1 strzałem z daleka: %-owy rzut na ZR akt. czy było to skuteczne. W niektórych (!- zależnie ściśle od MG) sytuacjach skuteczny unik może połowić np. efekt zionięcia, eksplozji itp.
    Uwaga: w tej r. nic już nie można innego robić.
16. Odczytywanie pergaminów - umiejętność rzucania czarów (o ile UM są większe od 30 %) z magicznych pergaminów, udane po %-owym rzucie na ½ UM zmniejszonymi o bonus –5 % na krąg magii czaru.
17. Oswobodzenie - umiejętność poluzowania i wysunięcia się z więzów: niektórych pułapek, czy słabego uścisku (o ile istnieją realne szanse ku temu): %-owy rzut na sumę 1/ 10 SF, 1/ 10 IQ i 1/ 10 ZR.
    Uwaga: oswobadzanie trwa od 1 r. w przypadku uścisku i do 1-10 godzin jeśli z więzów itp. (zależnie od MG).
18. Zapożyczenie umiejętności - Pozwala Złodziejowi na nauczenie się wybranej, jednej, średniej (nr 11-18), określonej zdolności zabójcy lub kupca, z możliwością jej używania adekwatnie do własnego poziomu (itp.), ew. można poświęcić tą zdolność na dodatkową biegłość w broni.
    Uwaga: raz wybrana (nauczona) zdolność nie może zostać już nigdy zmieniona itp.

Od 10 poziomu Złodzieja:
11. Analiza pułapki - umiejętność identyfikacji mechanizmu i innych parametrów nie magicznej pułapki, umożliwiające (o ile jest to możliwe) znalezienie bezbłędnego sposobu na jej rozbezpieczenie, ominięcie albo poznanie zasady działania (w celu np. nauczenia się jak ją zakładać): pobieżne (trwa r.) %-owy rzut na sumę 1/ 10 IQ i 1/ 10 MD albo szczegółowe (trwa min. 1-10 godzin) %-owy rzut na sumę ½ IQ i 1/ 10 MD
12. Wycieranie symboli magicznych - umiejętność ścierania znaków magicznych (runów), ew. linii w figurach magicznych (pentagramy, koła magiczne itp.), tak by nie uaktywnić czaru tam zawartego: trwa 1-10 r. i jest udane po %-owym rzucie na sumę ½ UM i 1/ 10 MD zmniejszone o bonus min –1 % na poziom zakładającego. Każdą linię (czar) w wypadku figur. magicznych reprezentuje jeden bok figury i wymaga oddzielnego rzutu, przy czym nieudana próba uaktywnia ten i ew. pozostałe niestarte czary figury.

Punkt 2 ZABÓJCA

1. Przynależność: Zabójca to postać, która specjalizuje się w skrytym eliminowaniu niewygodnych osób, najczęściej za pieniądze (najemny morderca).
2. Charakter: każdy nie dobry (Praw. Neutr., Praw. Zły, Neutr. Neutr., Neutr. Zły, Chaot. Neutr., Chaot. Zły).
3. Rasy: brak jedynie wśród gnomów i hobbitów, ponadto wśród półolbrzymów i krasnoludów nie spotyka się Zabójców powyżej 10 poziomu.
4. Kodeks Postępowania: Zabójcy poza osobistymi porachunkami eliminują konkretne istoty na podstawie kontraktów z bogatymi i ważnymi osobistościami, gdyż zapewnia im to pewną rękojmię przeżycia w przypadku wpadki. Z tego też powodu Zabójcy nigdy nie wydają swego pracodawcy, a w wypadku niezrealizowania kontraktu często zwracają otrzymaną zaliczkę.
5. Dwuklasowcy: tylko z Wojownikiem, Gwardzistą, Barbarzyńcą, Kapłanem, Magiem, Czarnoksiężnikiem, Iluzjonistą i Alchemikiem, ponadto w wyjątkowych sytuacjach MG może pozwolić na połączenie ze Złodziejem lub Kupcem.
6. Używana Broń: każda, choć nie lubią broni długich (przez to nieporęcznych), jak piki, partyzany, halabardy, a szczególnie kopii i lanc.
7. Używane Zbroje: każda lekka, maksymalnie 2-krotnie ograniczająca ZR i SZ, ew. skóry smocze. W momencie wykonywania zdolności inne zbroje często przeszkadzają (ograniczają np. ZR), więc nie lubią ich nosić.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

8. Używanie Magii: Zabójcy nie umieją posługiwać się magią, jednakże intryguje ich ona i lubią ją wykorzystywać. W rzadkich wypadkach, poinstruowani wcześniej przez czarodzieja mogą się nauczyć np. uaktywniania niektórych przedmiotów magicznych, przywołania upuszczonego miecza (specjalnie do tego efektu umagicznionego) itd. (zależnie od MG). Ponadto są w stanie posługiwać się czarodziejskimi pergaminami, ale tylko połowicznie (%-owy rzut na połowę UM –5 % na krąg magii czaru).
9. Formacje: najczęściej działają samodzielnie, chociaż lubią stowarzyszać się z postaciami, które są w stanie zapewnić im względne bezpieczeństwo (np. grupa awanturników) lub być na usługach możnych (np. arystokracji).
10. Tytuły:

poziom 1-4 ZŁOCZYŃCA
poziom 5-9 SKRYTOBÓJCA
poziom 10-14 LIKWIDATOR
poziom 15-17 WIELKI LIKWIDATOR
poziom 18 MISTRZ MORDU
poziom 19 KSIĄŻĘ MORDU
poziom 20+ KRÓL MORDU

11. Stronnicy i Posiadłości:

poziom 10-14 musi dysponować tajną siedzibą np. karczmą, gospodą, podziemiami oraz pełną liczbą stronników (równą 1/ 10 CH Likwidatora).
poziom 15-19 musi mieć dużą siedzibę typu zameczek, podziemia oraz organizację zabójców złożoną min. z 10 osób na poziom Zabójcy powyżej 15.
poziom 20+ musi kontrolować na danym obszarze półświatek zabójców oraz kontrolować władzę na danym obszarze (dzielnica, wioska, małe miasteczko itp.).

12. Zdolności: Zdolności której się nie udało wykonać odnośnie określonej sytuacji za pierwszym razem nie można już wykonać ponownie (ew. o ile nie wzrośnie jej szansa wykonania):

Od 0 poziomu Zabójcy:

1. Wykrywanie ukrytości - przeszukiwanie określonego miejsca (pow. 1 pola) itp., w celu znalezienia np. pułapki, ukrytego przejścia itp.: pobieżne trwające 5 r.: udane przy %-owym rzucie na sumę 2/ 10 IQ i 2/ 10 SZ albo szczegółowe trwające ok. 15 minut udane przy udanym %-owym rzucie na sumę ½ IQ i 1/ 10 MD.
2. Założenie ukrytości - tworzenie ukrytych przejść, schowków, zakładanie pułapek (o ile ma się odpowiednie przyrządy i plany): %-owy rzut na sumę ½ ZR akt. i 1/ 10 IQ, trwające min. 1-10 godzin w przypadku prostych pułapek lub min. 1-10 dni w przypadku przejść, zapadni itp.
3. Rozbezpieczanie ukrytości - umiejętność rozbezpieczania widocznych i dostępnych mechanizmów pułapek, ukrytych przejść itp.: %-owy rzut na sumę ½ ZR akt i 1/ 10 MD; ew. zmuszenie do zadziałania pułapki (o ile ma się odpowiednie przyrządy) w celu np. znalezienia sposobu jej ominięcia: %-owy rzut na sumę 1/ 10 IQ, 1/ 10 MD, 1/ 10 SZ akt. i 1/ 10 ZR akt. trwające średnio 1-100 r.
4. Nasłuchiwanie odgłosów - wyczulenie słuchu w celu np. podsłuchiwania (maks. do odległości 1/ 10 SZ liczonej w metrach wokół, ew. zależnie od warunków i MG).
5. Wycenianie wartości - określenie przybliżonej wartości kosztowności, ew. drogocennego przedmiotu: %-owy rzut na sumę ½ MD i 1/ 10 IQ (trwające 1-10 r.).
6. Język mimiki - umiejętność rozpoznawania (%-owy rzut na sumę ½ IQ i 1/ 10 MD) i ew. przekazywania (%-owy rzut na sumę ½ IQ i 1/ 10 ZR) wiadomości, ew. silnych emocji przy pomocy mimiki, o ile oczywiście twarz jest dobrze widoczna.
7. Otwieranie zamków - przy pomocy pęku wytrychów (z pęku 10 tylko 1–5 wytrychów minus 1 na każdy złamany pasuje do danego zamku), ew. przy większych zamkach przy pomocy sztyletu: %-owy rzut na sumę ½ ZR akt. i 1/ 10 IQ (trwa 1-10 r., średnio 5). W wypadku nie udanej próby wytrych lub sztylet najczęściej się łamią (%-owy rzut na wytrzymałość). Próbę można powtarzać, dopóki ma się pasujące wytrychy, ew. sztylety.
8. Ukrycie wartości - umiejętność zwiększenia lub zmniejszenia wartości przedmiotu (o ile ma się odpowiednie przyrządy itp.) poprzez np. polerowanie, zabrudzenie itp., maks. o 10-100 % +20 % na poziom Zabójcy aktualnej wartości przedmiotu: udane po %-owym rzucie na sumę ½ ZR, 1/ 10 IQ i 1/ 10 MD (trwa 1-100 r).
9. Precyzyjne pchnięcie - dwukrotnie wolniejszy dokładny i niespodziewany atak wręcz bronią kłutą celujący w newralgiczne, mniej opancerzone miejsca, oparty na zaskoczeniu: jeśli trafiany przeciwnik nie wykona %-owego rzutu na SZ akt. (–1 % na poziom Zabójcy) to liczy się tylko wartość połowy wyparowań zbroi przeciwnika.
10. Krycie w cieniu - ukrycie się w zacienionym, mało widocznym miejscu (zakamarku), skuteczne przy nie poruszaniu się i niewykonywaniu energicznych ruchów: %-owy rzut na ZR akt. (ew. możliwość kompletnego zaskoczenia podczas wyjścia z cienia po nieudanym %-owym rzucie ofiary na 1/2SZ akt.).

Od 1 poziomu Zabójcy:

11. Podstawy wspinaczki - umiejętność prawie alpinistycznego wspinania się po skałach, drzewach, spękanych murach itp.: %-owy rzut na sumę ZR akt., 1/ 10 IQ i 1/ 10 MD zmniejszone o bonus 1 % na każdy m wysokości powyżej 2 (sprawdzane co 2 m).
12. Ciche chodzenie - bezgłośne poruszanie się (skradanie): %-owy rzut na Z. akt., ponadto dwukrotnie spowalnia normalny chód (sprawdzane co r).
13. Precyzyjny strzał - dwukrotnie wolniejszy dokładny i niespodziewany strzał lub rzut celujący w newralgiczne, mniej opancerzone miejsca, oparty na zaskoczeniu: jeśli trafiany przeciwnik nie wykona %-owego rzutu na SZ akt. (–1 % na poziom Zabójcy) to liczy się tylko wartość połowy wyparowań zbroi przeciwnika.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

14. Pchnięcie w odkryte - dwukrotnie wolniejszy niespodziewany atak wręcz jednoręczną lekką bronią kłutą w odkryte miejsca oparty między innymi na zaskoczeniu i sprawności ominięcia zbroi: jeśli trafiany przeciwnik nie wykona %-owego rzutu na SZ akt. (–1 % na poziom Zabójcy) i %-owego rzutu na ZR akt. (–1 % na poziom Zabójcy) to dostaje pełne rany, a jeśli który wykona to dostaje połowę skuteczności raniącej (wykonanie obydwu uniemożliwia zranienie).
15. Identyfikacja trucizny - umiejętność rozpoznawania ilości, rodzajów składników i działania trucizn standardowo używanych (o ile ma się odpowiednią próbkę i możliwość jej rozcieńczania): %-owy rzut na sumę ½ MD i 1/ 10 IQ, trwający 1-10 r, oddzielnie rzucane na każdą określaną czynność lub składnik.
16. Odczytywanie pergaminów - umiejętność rzucania czarów (o ile UM są większe od 30 %) z magicznych pergaminów, udane po %-owym rzucie na ½ UM zmniejszone o bonus –5 % na krąg magii czaru.
17. Przycelowanie - dwukrotnie wolniejsze staranne celowanie zwiększające TR o bonus 10 % +10 % na każde 3 poziomy Zabójcy.
18. Charakteryzacja - umiejętność zmieniania rysów twarzy i przebierania się w odpowiednie stroje (o ile Zabójca posiada odpowiednie przyrządy itp. materiały do charakteryzacji) tak by wyglądać jak ktoś inny: %-owy rzut na sumę ½ ZR akt. i 1/ 10 MD, trwające min. 1-10 godzin.
    Uwaga: w przypadku nieumiejętnej charakteryzacji lub podejrzanego zachowania (itp.) %-owy rzut (co r.) na 1 (iluzje) –1 % na poziom Zabójcy, że przyglądająca się osoba wykryje to.

Od 10 poziomu Zabójcy:

19. Preparowanie trucizn - posiadając odpowiednie składniki i recepturę pozwala na wykonanie analogicznej trucizny, jaką się kiedyś identyfikowało: %-owy rzut na sumę ½ MD i 1/ 10 IQ (trwa min. 1-10 godzin) i jednorazowo dostarcza 1-10 porcji o trwałości ok. 1 dnia na poziom Zabójcy.
    Uwaga: odpowiednio zabezpieczona (np. czarem) może być przechowywana o wiele dłużej.
20. Morderczy cios - dwukrotnie wolniejsza umiejętność użycia pchnięcia w odkryte pozwalające na to, by każde zranienie było zranieniem krytycznym (oczywiście wyparowania się nie liczą).

Punkt 3 KUPIEC

1. Przynależność: Kupiec to funkcja, której celem jest bogacenie się drogą handlu i pośrednictwa.
2. Charakter: każdy nie chaotyczny (Praw.Dobry, Praw.Neutr., Praw.Zły, Neutr.Dobry, Neutr.Neutr., Neutr.Zły)
3. Rasy: każda, jednakże wśród półelfów i półorków nie spotyka się Kupca powyżej 15 poziomu, a wśród półolbrzymów, reptillionów i elfów powyżej 10 poziomu.
4. Kodeks Postępowania: Kupiec w swym postępowaniu kieruje się przede wszystkim zyskiem w przeprowadzanych transakcjach (przy czym jest to bardzo uzależnione od jego charakteru). W związku z tym gardzi przemocą, za to za największe osiągnięcia stawia sobie najbardziej zyskowne transakcje. Niekiedy Kupcy sami organizują grupy awanturników z którymi mogą poznawać nowe rynki zbytu (szczególnie lubią handlować z prymitywnymi społecznościami nie znającymi wartości np. złota, srebra, kamieni szlachetnych), ew. lubią być na usługach możnych (np. arystokracji) zapewniając sobie ich protekcję. W świecie tym Kupcy należą do najbardziej wścibskiej funkcji, w związku z czym umieją korzystać z wielu ułatwiających im to zdolności
5. Dwuklasowcy: Kupca można łączyć z Wojownikiem, Łowcą, Barbarzyńcą, Kapłanem, Astrologiem, Magiem, Czarnoksiężnikiem, Iluzjonistą, Alchemikiem ew. też ze Złodziejem, a jeśli MG zezwoli, to nawet z Gwardzistą, Zabójcą albo z Druidem.
6. Używana Broń: każda, aczkolwiek gardzą broniami ciężkimi, które rzucają się w oczy, szczególnie kopiami i lancami.
7. Używane Zbroje: najczęściej nie używają, a jeśli już to lekkie (maksymalnie 2 -krotnie ograniczające ZR i SZ), ew. skóry smocze. Przed spodziewanymi walkami Kupcy, aczkolwiek niechętnie (ograniczają niektóre zdolności) mogą korzystać z cięższych zbroi.
8. Używanie Magii: Kupcy nie umieją posługiwać się magią, jednakże intryguje ich ona i z chęcią ją wykorzystują. W rzadkich wypadkach, poinstruowani wcześniej przez czarodzieja mogą się nauczyć np. uaktywniania niektórych przedmiotów magicznych, przywołania upuszczonego miecza (specjalnie do tego efektu umagicznionego) itd. (zależnie od MG). Ponadto są w stanie posługiwać się magicznymi czarodziejskimi pergaminami, ale tylko połowicznie (%-owy rzut na połowę UM –5 % na krąg magii czaru).
9. Formacje: najczęściej działają samodzielnie, chociaż nie lubią dłuższych podróży bez silnej eskorty w postaci oddziału gwardii, rycerstwa czy grupy awanturników).
10. Tytuły:

poziom 1-4	KRAMARZ
poziom 5-9	HANDLARZ
poziom 10-14	MISTRZ KUPIECKI
poziom 15-17	WIELKI MISTRZ KUPIECKI
poziom 18	MISTRZ CECHU
poziom 19	KSIĄŻĘ KUPCÓW
poziom 20+	KRÓL KUPCÓW

11. Stronnicy i Posiadłości:

poziom 10-14 musi dysponować własnym sklepem lub zajazdem (itp.) oraz pełną liczbą stronników np. jako (równą 1/ 10 CH Mistrza Kupieckiego).

poziom 15-19 musi mieć dużą siedzibę handlową jak targowisko, giełda itp. oraz organizację kupiecką np. karawany, grupy sklepów złożone min. z 10 osób obsługi na poziom Kupca powyżej 15.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

poziom 20+ musi mieć własny cech kupiecki oraz kontrolować na danym obszarze (dzielnica, miasteczko itp.) dany rynek np. pod postacią własnego cechu.

12. Zdolności: zdolności, której się nie udało wykonać odnośnie określonej sytuacji za pierwszym razem nie można już wykonać ponownie (ew. o ile nie wzrośnie jej szansa wykonania).

Od 0 poziomu Kupca:

1. Wykrywanie ukrytości - przeszukiwanie określonego miejsca (pow. 1 pola), itp., w celu znalezienia np. pułapki, ukrytego przejścia, itp.: pobieżne, trwające 5 r: udane przy %-owym rzucie na sumę 2/ 10 IQ i 2/ 10 SZ albo szczegółowe trwające ok. 15 minut udane przy udanym %-owym rzucie na sumę ½ IQ i 1/ 10 MD
2. Założenie ukrytości - tworzenie ukrytych przejść, schowków, zakładanie pułapek (o ile ma się odpowiednie przyrządy i plany): %-owy rzut na sumę ½ ZR akt. i 1/ 10 IQ, trwające min. 1-10 godzin w przypadku prostych pułapek lub min. 1-10 dni w przypadku przejść, zapadni itd.
3. Rozbezpieczanie ukrytości - umiejętność rozbezpieczania widocznych i dostępnych mechanizmów pułapek, ukrytych przejść itp.: %-owy rzut na sumę ½ ZR akt. i 1/ 10 M; ew. zmuszenie do zadziałania pułapki (o ile ma się odpowiednie przyrządy) w celu np. znalezienia sposobu jej ominięcia: %-owy rzut na sumę 1/ 10 IQ, 1/ 10 MD, 1/ 10 SZ akt. i 1/ 10 ZR akt., trwające średnio 1-100 r.
4. Nadsłuchiwanie odgłosów - wyczulenie słuchu w celu np. podsłuchiwania (maks. do odległości 1/10 SZ liczonej w metrach wokół, ew. zależnie od warunków i MG).
5. Wycenianie wartości - określenie przybliżonej wartości kosztowności, ew. drogocennego przedmiotu: %-owy rzut na sumę ½ MD i 1/ 10 IQ (trwające 1-10 r).
6. Język mimiki - umiejętność rozpoznawania (%-owy rzut na sumę ½ IQ i 1/ 10 MD) i ew. przekazywania (%-owy rzut na sumę ½ IQ i 1/ 10 ZR) wiadomości (ew. silnych emocji), przy pomocy mimiki, o ile oczywiście twarz jest dobrze widoczna.
7. Otwieranie zamków - przy pomocy pęku wytrychów (z pęku 10 tylko 1–5 wytrychów minus 1 na każdy złamany pasuje do danego zamku), ew. przy większych zamkach przy pomocy sztyletu: %-owy rzut na sumę ½ ZR akt. i 1/ 10 IQ (trwa 1-10 r, średnio 5). W wypadku nie udanej próby wytrych lub sztylet najczęściej się łamią (%-owy rzut na wytrzymałość). Próbę można powtarzać, dopóki ma się pasujące wytrychy, ew. sztylety.
8. Ukrycie wartości - umiejętność zwiększenia lub zmniejszenia wartości przedmiotu (o ile ma się potrzebne przyrządy itp.) poprzez np. polerowanie, zabrudzenie itp. maks. o 10-100 % +20 % na poziom Kupca aktualnej wartości przedmiotu: udane po %-owym rzucie na sumę ½ ZR, 1/ 10 IQ i 1/ 10 MD (trwa 1-100 r).
9. Podstawy targu - znajomość lokalnych praw handlowych i rynków (%-owy rzut na Mądrość, ew. modyfikowane przez MG) i umiejętność lepszego targowania (trwa 1-10 r, %-owy rzut na sumę ½ MD, 1/ 10 CH i 1/ 10 IQ).
   Uwaga: postać, która podczas targowania nie wykona tego rzutu przyjmuje cenę drugiej, jeśli obydwie nie wykonały, to przyjmują wartość pośrednią, a jeśli obydwie wykonały ten rzut, to albo nie dobijają targu albo wykonują ponownie je, z tym, że o bonus -10 % gorzej niż poprzednio.
10. Krycie w cieniu - ukrycie się w zacienionym, mało widocznym miejscu (zakamarku), skuteczne przy nie poruszaniu się i niewykonywaniu energicznych ruchów: %-owy rzut na ZR akt. (ew. możliwość kompletnego zaskakiwania podczas wyjścia z cienia, po nieudanym %-owym rzucie ofiary na ½ SZ akt.).

Od go poziomu Kupca:

11. Natarczywość - pozwala po odpowiedniej przemowie (trwającej 1-10 r, plus udany %-owy rzut na sumę ½ CH i 1/ 10 MD Kupca) zainteresować np. przechodnia do oferowanych towarów, ew. do ponownego rozpatrzenia swej potrzeby zakupu: %-owy rzut na sugestię (2) –1 % na poziom Kupca.
    Uwaga: zbyt naiwna natarczywość może spowodować zmianę reakcji w stosunku do Kupca.
12. Przejrzenie intencji - pozwala po zachowaniu klienta (przez okres 1-10 r) przejrzeć jego zamiary, co do rzeczywistej chęci zakupu towaru czy ew. wykryć nastawienie względem siebie podczas np. niebezpiecznej sytuacji: %-owy rzut na sumę 1/ 10 IQ, 1/ 10 MD i 1/ 10 SZ
13. Nietykalność - umiejętność w niebezpiecznych sytuacjach uświadomienia inteligentnemu, cywilizowanemu wrogowi (najskuteczniej np. Hersztowi bandy) o prawnym immunitecie bezpieczeństwa dotyczącym wszystkich Kupców: %-owy rzut na sugestię (2) –1 % na poziom Kupca, pozwalające na min. zachowanie życia w takiej sytuacji.
    Uwaga: nie dotyczy to istot dzikich, prymitywnych itp.
14. Podstawy fałszerstwa - umiejętność (przy odpowiednich narzędziach i materiałach) wykonania kopii mało skomplikowanego przedmiotu (np. kosztowności) w celu np. sprzedaży lub zabezpieczenia się przed kradzieżą oryginału: %-owy rzut na sumę 1/ 10 ZR, 1/ 10 IQ i 1/ 10 MD (trwa ok. 1-100 godzin).
15. Odczytywanie pergaminów - umiejętność rzucania czarów (o ile UM są większe od 30 %) z magicznych pergaminów, udane po %-owym rzucie na ½ UM zmniejszone o bonus –5 % na krąg magii czaru.
16. Uniżony ton - umiejętność zmiany nastawienia na lepsze (%-owy rzut na CH Kupca) np. nieprzychylnie nastawionej osoby (pozwalające na wykonanie dodatkowego %-owego rzutu na reakcję w stosunku do Ku).
17. Retoryka - dobieranie odpowiednich słów (%-owy rzut na sumę ½ CH i 1/ 10 PR trwające ok. 1 r), w celu zwiększenia efektu użycia następnej zdolności Kupca np. daje dwukrotnie większą antyodporność na sugestię przy wmówieniu, natarczywości czy nietykalności itp. zależnie od MG.
    Uwaga: zdolność ta podwyższa też o bonus +1 % na poziom Kupca szansę udania się tej zdolności
18. Wmówienie - przekonanie (%-owy rzut na sumę CH, 1/ 10 PR i 1/ 10 MD) danej osoby do np. potrzeby kupna (w miarę przydatnego i o ile jest w stanie to kupić) przedmiotu (itp.): %-owy rzut na sugestię –1 % na poziom Kupca (niekiedy nie wyjście tej zdolności do wrogo nastawionych postaci może być niebezpieczne).

Od go poziomu Kupca:

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

19. Analiza wartości - identyfikacja i bezbłędna wycena składowych danego towaru (zarówno misternej roboty naszyjnika z klejnotami, jak i nawet całej budowli lub zamku): pobieżne (trwa min. 1-10 r.) %-owy rzut na sumę 1/ 10 IQ i 1/ 10 MD, albo szczegółowe (trwa min 1-100 godzin) %-owy rzut na sumę ½ IQ i 1/ 10 MD
20. Przekupstwo - przekonanie (%-owy rzut na sumę ½ CH i 1/ 10 PR) w zamian za oferowaną łapówkę (ale o wartości intratnej dla przekonywanego r. 1-100 szt. złota), o zmianie stanowiska (decyzji) w określonej sprawie (o ile jest to w ogóle możliwe) itp. ułatwienie: %-owy rzut na połowę odporności na sugestię –1 % na poziom Kupca.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Rozdział Siedemnasty

Część 1 Losowanie Skarbów

Po dłuższych lub krótszych perypetiach, każda grupa awanturników ma szansę na zdobycie skarbów. Wiele istot lubi gromadzić najcenniejsze lub najbardziej tajemnicze przedmioty, choćby np. w celu późniejszego wykupu, odsprzedaży albo, jak to czynią smoki, z samej chęci ich posiadania. Ponieważ skarby są identyczne w bardzo rzadkich przypadkach, należy (robi to MG) przeprowadzić losowanie skarbu. Szansa na wylosowanie danego skarbu podawana jest w specjalnym zestawieniu np. 50A1, 2B1, 6C2, 12D4, 8E3 (mag.2), -F-. Dla laika wygląda ono z początku absurdalnie, jednakże w tego typu grach ważne jest by poza MG (po krótkim czasie będzie się on w tym doskonale orientować) nikt nie zorientował się np. podglądając notatki, co jest w skarbie (szczególnie ze względu na przedmioty przeklęte, magiczne, itp.). Aby zrozumieć takie zestawienie (wiedza tylko dla MG) należy zwrócić uwagę na następujące informacje:

- Po pierwsze każda litera oznacza jakie wartości (co) można w skarbie znaleźć. I tak skarb dzielimy na następujące typy:
  - A (litera) oznacza, że mamy do czynienia ze ŚRODKAMI PŁATNICZYMI jak pieniądze (monety) i kamienie szlachetne.
  - B (litera) oznacza, że mamy do czynienia z OZDOBAMI jak biżuteria i drogocenne szaty.
  - C (litera) oznacza, że mamy do czynienia z DZIEŁAMI SZTUKI.
  - D (litera) oznacza, że mamy do czynienia z UZBROJENIEM, a więc środkami służącymi do walki, jak broń i uzbrojenie ochronne (zbroje, tarcze).
  - E (litera) oznacza, że mamy do czynienia ze KSIĘGAMI i pergaminami.
  - F (litera) oznacza, że mamy do czynienia z MIKSTURAMI i innymi wyrobami przydatnymi głównie dla czarodziei i kleryków.
- Po drugie liczba przed literą pomnożona przez 5 informuje jaką mamy szansę na wylosowanie, że w całym znalezionym skarbie akurat tego jej elementu (np. dzieł sztuki, uzbrojenia). Odpowiednim ustawieniem szans (np. 50A1) MG może założyć dwukrotne istnienie w 100 % w tym skarbie danego typu i daje 50 % szansy na to, że jest jeszcze on raz.
- Po trzecie liczba po literze informuje ile razy mnożona jest podstawowa(a więc od 1 do 5) ilość przedmiotów w skarbie, czyli oznacza to przez ile mnoży się w danym przypadku standartową, losową ilość (patrz Tabela Podstawowej Ilości Skarbów w Skarbie [tabela niżej]) przedmiotów danego elementu skarbu.

Uwaga: prościej - pomnożenie tej liczby przez wynik z poniższej tabeli mówi ile dokładnie jest w nim przedmiotów, oczywiście odnośnie jednego elementu np. sztuk ozdób w przypadku skarbu typu B).

Tabela 1—1 Tabela Podstawowej Ilości Przedmiotów w Skarbie

Szansa %	Opis
01 – 50	Podstawowa ilość sztuk: 1
51 – 70	Podstawowa ilość sztuk: 2
71 – 80	Podstawowa ilość sztuk: 3
81 – 85	Podstawowa ilość sztuk: 4
86 – 90	Podstawowa ilość sztuk: 5
91	Ew. co piąty przedmiot w tym skarbie jest magiczny
92	Ew. co czwarty przedmiot w tym skarbie jest magiczny
93	Ew. co trzeci piąty przedmiot w tym skarbie jest magiczny
94	Ew. co drugi piąty przedmiot w tym skarbie jest magiczny
95	Ew. każdy przedmiot w tym skarbie jest magiczny
96	Co drugi wylosowany przedmiot ma podwójną wartość ze względu na elementy zdobnicze
97	Co drugi wylosowany przedmiot ma połowę wartości i wytrzymałości ze względu na uszkodzenia
98	Co drugi wylosowany przedmiot ma 1/ 10 wytrzymałości ze względu na uszkodzenia
99	Każdy przedmiot w tym skarbie jest przeklęty
100	Zależnie od MG, np. przedmioty są wykonane z dużą domieszką srebra

Uwaga 1: tam, gdzie nie napisany jest mnożnik rzuć jeszcze raz efekty zsumuj.

Uwaga 2: w wypadku, gdy stwierdza się, że istnieje wielokrotna szansa na znalezienie danego typu skarbu, to dla każdej pełnej wartości 100 % (co odpowiada liczbie 20 przed literą) wykonuje się rzut w powyższej tabeli, przy czym ilości się sumuje, a wylosowane cechy specjalne (np. mag.2) dotyczą całości skarbu (oznaczonego jedną literą).W podanym przykładzie przy literce E podany jest symbol w nawiasie -mag.2 oznacza on, że w przypadku tego elementu skarbu (księgi i pergaminy)akurat co drugi (stąd liczba) przedmiot jest magiczny (tak jakby rzuciło się automatycznie liczbę 94 %, w trakcie losowania podstawy liczebności). Oczywiście obowiązuje to, jeżeli ten element skarbu się wylosuje.

A oto wszystkie oznaczenia i skróty w tabelach losowania skarbów :

Tabela 1—2 Skróty w Tabelach Losowania Skarbów

Skrót	Opis

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Przekl.	Przeklęte (ewentualna liczba wskazuje, co który jest przeklęty);
Artef.	Artefakty (w tym skarbie jest szansa wylosowania artefaktu);
Mag.	Magiczne (ewentualna liczba wskazuje, co który jest magiczny);
Zn.	Zniszczony (zostało około 1/ 10 wartości i wytrzymałości, ewentualna liczba wskazuje, co który jest zniszczony);
Uszk.	Uszkodzony (zostało około½wartości i wytrzymałości, ewentualna liczba wskazuje, co który jest zniszczony);
Zdob.	Zdobiony (wartość jest większa z powodu np. zdobień, średnio dwukrotnie, ewentualna liczba wskazuje, co który jest zdobiony);
*	Oznacza, że skarby pozostawiane są zawsze w skarbcu (np. smoki);
**	Oznaczają, że skarby częściowo noszone są ze sobą, a częściowo pozostawione są w skarbcu (np. większość cywilizowanych ras);
***	Oznaczają, że skarby noszone są zawsze ze sobą (np. giganty);
Pe. m.	Oznacza, że mieszki, które mogą znajdować się w skarbie są zawsze pełne i zawierają po 100 monet
n pe. m.	Oznacza, że mieszki, które mogą znajdować się w skarbie są zawszenie pełne i zawierają maksymalnie po 1-10 monet.
Char. pis.	Oznacza, że charakter. pisma powoduje, że tekst jest nieczytelny (obce pis. oznacza, że pismo jest w obcym języku (a więc np. nie w orkowym lub we wspólnym danego Archipelagu)

Powyższy przykład [50A1, 2B1, 6C2, 12D4, 8E3(mag.2), -F-.] zapisu skarbu należy więc odczytać następująco (kojarzenie ze skrzyniami niekiedy ułatwianego pojęcie):

- 50A1 : oznacza, że są 3 skrzyneczki na pieniądze, z czego 2 zawierają po 1–5 [mnożnik 1 razy od 1 do 5 możliwe do wylosowania w Tabeli Podstawowej Ilości] mieszków oraz istnieje 50 % szansa, że w 3-ciej też jest 1–5 mieszków;
- 2B1 : oznacza, że jest 10 % szansy, że w następnej skrzyneczce można znaleźć 1–5 sztuk ozdób (np. biżuterii);
- 6C2 : oznacza, że jest 30 % szansy, że w następnej skrzyneczce jest 2-10(1–5 razy 2) sztuk dzieł sztuki;
- 12D4 : oznacza, że jest 60 % szansy, że w następnej skrzyneczce jest 4-20(1–5 razy 4) sztuk różnego uzbrojenia;
- 8E3 (mag.2) : oznacza, że jest 40 % szansy, że następnej skrzynce można znaleźć 3-15 (1–5 razy 3) ksiąg lub pergaminów, z czego co drugi (w kolejności losowania) jest magiczny.
- F - : oznacza, że w tym skarbie nie ma mikstur. i itp. przedmiotów;

Punkt 1 Losowanie pomocnicze

W momencie, gdy MG losuje, że kto ma dostać przedmiot magiczny (np. w wypadku zapisania się do Gildii) i nie wie co to ma być za przedmiot, to warto, by skorzystać z poniższej Tabelki:

1. Magiczne KAMIENIE
2. Magiczne OZDOBY
3. Magiczne SZATY
4. Magiczne DZIEŁA SZTUKI

Magiczna broń :

5. Magiczne ZBROJE
6. Magiczne KSIĘGI
7. Magiczne PERGAMINY
8. Magiczne MIKSTURY
9. Magiczne RÓŻDŻKI itp.

W identyczny sposób można także można uprościć sobie zapisywanie takich (niesprecyzowanych) skarbów: - jeżeli zakładamy, że nie wiemy z jakich dziedzin mogą być to przedmioty, to zamiast liter. (od A do F) wpisujemy jedną "X". Np. 25X2 (co odczytujemy identycznie jakby była tu litera z podstawowego spisu skarbu). W takim wypadku każdorazowo rzucamy 1-10 i sprawdzamy w powyższej Tabeli!

Część 2 Losowanie Magicznych Przedmiotów w Skarbie typu "A"

Punkt 1 Monety

Tabela 2—1 Losowanie Monet

Szansa %	Opis	Uwagi
01	Mieszek z 1-100 monetami mitrylowymi	1 sztuka mitrylu = 100 sztuk złota
02 – 05	Mieszek z 1-100 monetami platynowymi (ew. patrz niżej)	1 sztuka platyny = 10 sztuk złota
06 – 25	Mieszek z 1-100 monetami złotymi	1 sztuka złota jest podstawową monetą
26 – 99	Mieszek z 1-100 monetami srebrnymi	100 sztuk srebra = 1 sztuka złota
100	Mieszek z 1-100 monetami podrobionymi (rzuć 2 razy, a będziesz wiedział co na co jest podrabiane uwaga: jeżeli wylosowałeś to samo, to znaczy, że waga kruszcu w monetach jest za mała)	

Uwaga: na Archipelagu Pajęczym zamiast platyny środkiem płatniczym jest adamandyt, a w przeliczeniu 1 jego sztuka jest tyle

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

warta, co 1 sztuka platyny.

Ponieważ monety pakowane są w skórzane woreczki (mieszki) i różne kruszce przeważnie są trzymane oddzielnie, losując monety nie losuje się od razu ilości ich sztuk, a ilość mieszków. W jednym mieszku ilość danych monet najczęściej waha się w granicach 1-100 sztuk (normalnie więc ilość monet w mieszku losuje się w granicach 1-100), aczkolwiek, jeżeli przy skarbie zaznaczony jest skrót "peł. m." (pełne mieszki), to należy to odczytać, że mieszki są maksymalnie pełne, a więc zawierają po 100 sztuk monet danego kruszcu. W wypadku skrótu "n. peł. m" (nie pełne mieszki) należy rozumieć, że w mieszku zostało zaledwie 1-10 monet danego kruszcu.
Uwaga: niekiedy się zdarza, że mieszek posiada monety magiczne, jednak jeśli czarodziej chciałby identyfikować ich magiczność, to musi to robić na każdej osobno (powodzenia!). Ponadto istnieje bardzo mała szansa, że moneta będzie skrywała jaką specjalną cechę magiczną (patrz TABELA cech magicznych monet!).

Punkt 2 Magiczne Monety - szansa w skarbie "A" 1-75 %

Tabela 2—2 Losowanie Magicznych Monet

Zamiast losować po jednej sztuce można losować naraz np. po 10 sztuk, zależnie od łącznej ilości monet i MG.

Szansa %	Opis	Uwagi
01 – 95	Moneta tylko magiczna	Po zdjęciu blokady można zyskać 1 – 100 PM
96 – 97	Moneta nietrwale umagiczniona	Bez blokady PM- wyssanie jej daje 1 – 10 PM
98 – 99	Moneta służyła wcześniej jako amulet, przez co jest wydrążona w środku (1/2 wartości)	Posiada, zabezpieczony blokadą 1-50 % lub niezabezpieczony przed wyssaniem 51-100 % PM o wartości równej średnio 10 – 1000 PM.
100	Moneta posiada jakieś specyficzne cechy magiczne	Wylosuj jakie

Rodzaje MONET specyficznie magicznych:
1. Iluzyjnej Wartości - moneta przedstawia sobą 10- krotnie wyższą wartość, aczkolwiek skuteczne nie uwierzenie chwilowo neguje ten efekt.
2. Cichego Powrotu - po pstryknięcie palcami i wypowiedzeniu hasła moneta wraca do ręki (jest teleportowana z dowolnej odległości).
3. Głośnego Powrotu - na klaśnięcie i wypowiedziane hasło moneta wraca do ręki właściciela, ale pod warunkiem, że jest on w pobliżu (maks. do 10 metrów odległości na każde 10 UM)
4. Nadziei - raz w miesiącu po wypowiedzeniu określonego hasła pozwala przy wykonywaniu danej czynności mieć zwiększoną szansę na jej wyjście o bonus +10 %, ale pod warunkiem, że szansa bazowa wyjścia tej czynności wynosi minimum 1 %.
5. Przekupstwa - rzucona do ręki jakiejś istoty wywiera pewien wpływ na jej s
6. Sugestii (wymaga rzutu obronnego z antyodpornością -50 %), że postać ta wykona aktualnie wypowiedziane życzenie (realne i nieszkodliwe) byłego właściciela.

Punkt 3 Drogocenne kamienie

Tabela 2—3 Losowanie Drogocennych Kamieni

Szansa %	Opis	Uwagi
0,1	KORON	Wielki Błękitno-Zielony Kryształ wart 5000 -50000 szt. złota, przy wyrzuceniu 01 jest 10 % szansa, że się ten kamień wylosuje
01	Mieszek z 1-10 BRYLANTAMI	1 brylant jest warty średnio 100-1000 szt. złota
02	Mieszek z 1-10 SZMARAGDAMI	1 szmaragd jest wart średnio 80-800 szt. złota
03	Mieszek z 1-10 SZAFIRAMI	1 szafir. jest wart średnio 40-400 szt. złota
04 – 05	Mieszek z 1-10 DIAMENTAMI	1 diament jest wart średnio 20-200 szt. złota
06 – 07	Mieszek z 1-10 RUBINAMI	1 rubin jest wart średnio 10-100 szt. złota
08 – 10	Mieszek z 1-10 OPALAMI	1 opal jest wart średnio 5-50 szt. złota
11 – 15	Mieszek z 1-10 TOPAZAMI	1 topaz jest wart średnio 2-20 szt. złota
16 – 25	Mieszek z 1-10 AGATAMI	1 agat jest wart średnio 1-10 szt. złota
26 – 40	Mieszek z 1-10 AMETYSTAMI	1 ametyst jest wart średnio 1–5 szt. złota
41 – 55	Mieszek z 1-10 TURKUSAMI	1 turkus jest wart średnio 1-2 szt. złota
56 – 70	Mieszek z 1-10 PERŁAMI	1 perła jest warta średnio 1 szt. złota
71 – 85	Mieszek z 1-10 BURSZTYNAMI	1 bursztyn jest wart średnio 10 szt. srebra
86 – 95	Mieszek z 1-10 KORALAMI	1 koral jest wart średnio 5 szt. srebra
96 – 97	Mieszek z 1-10 NEFRYTAMI	1 nefryt jest wart średnio 1 szt. srebra
98 – 99	Mieszek z 1-10 kamieniami	(np. pociski do procy)
100	Mieszek z 1-10 innymi kamieniami i minerałami	(np. krzemień)

Podobnie jak monety drogocenne kamienie, rzadkie minerały i nie oprawione klejnoty też pakowane są w skórzane wo-

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

reczki (mieszki). Najczęściej, ze względu na rzadkość lub wielkość, w jednym mieszku mieści się średnio 1-10 kamieni.
Uwaga: W momencie wylosowania, że w woreczku są kamienie magiczne, to należy sprawdzić ile ich jest tam takich (min. 1 + 10 % szansy na każdy kolejny). Po zidentyfikowaniu magiczności sprawdź w TABELI cech magicznych kamieni szlachetnych!

Punkt 4 Magiczne Drogocenne Kamienie - szansa w skarbie "A" 76-100 %

Każdy magiczny kamień posiada dwukrotnie większe naturalne piękno i wartość [to wie tylko postać z wyceną wartości].

Tabela 2—4 Losowanie Magicznych Drogocennych Kamieni

Szansa %	Opis	Uwagi
01 – 05	Kamień tylko magiczny	Po zdjęciu blokady można zyskać 1 – 100 PM
06 – 25	Kamień jest nietrwale umagiczniony	Bez blokady PM - wyssanie daje 1-10 PM
26 – 50	Kamień służył wcześniej jako amulet, przez co jest wydrążony w środku (1/2 wartości)	Zabezpieczony blokadą (1-50 %) lub niezabezpieczony przed wyssaniem (51-100 %) PM o wartości równej średnio 10-1000 PM
51 – 70	W kamieniu tym zawarty jest czar.	Pozwalająca w momencie skruszenia kamienia uaktywnić czar. zawarty w nim - wylosuj jaki to czar
71 – 100	Posiada jakieś cechy magiczne	Wylosuj jakie

Rodzaje KAMIENI specyficznie magicznych:

1. Iluzyjnej Wartości - kamień przedstawia sobą 10- krotnie wyższą wartość, aczkolwiek skuteczne nie uwierzenie chwilowo neguje ten efekt.
2. Nadziei - raz w miesiącu po wypowiedzeniu określonego hasła pozwala przy wykonywaniu danej czynności mieć zwiększoną szansę na jej wyjście o bonus +10 %, ale pod warunkiem, że szansa bazowa na wyjście tej czynności wynosi minimum 1 %.
3. Przekupstwa - rzucony do ręki jakiejś istoty wywiera pewien wpływ na jej sugestię (wymaga rzutu obronnego z antyodpornością -50 %), że postać ta wykona aktualnie wypowiedziane życzenie (realne i nieszkodliwe) byłego właściciela.
4. Snu - po uaktywnieniu - potarciu (przez najbliższą 1 godzinę/ 10 UM uaktywniającego) w każdej r. każda istota nań spoglądająca odpiera hipnozę nakazującą spać (wymaga rzutu na iluzję z antyodpornością bonus -20 %, inaczej zasypia się na 1-10 godzin)
5. Zachłanności - po uaktywnieniu - potarciu (przez najbliższą 1 godzinę/ 10 UM uaktywniającego) w każdej r. każda istota nań spoglądająca odpiera hipnozę nakazującą wyłączne posiadanie jego (wymaga rzutu na iluzję z antyodpornością bonus -20 %, inaczej będzie się o niego walczyło aż do śmierci)
6. Telepatii - pozwala nawiązywać stały kontakt telepatyczny między dwoma osobami, które go ostatnie dotykały, jednakże w momencie dotknięcia go przez kolejną postać odłącza jedną z tych dwóch (losowo), wywołując szok (z antyodpornością bonus –25 %), który jeśli postać nie odeprze powoduje jej śmierć (umysłu).
7. Geniuszu - raz/ 50 dni po uaktywnieniu - potarciu pozwala tak rozwinąć intuicję postaci, że jest w stanie wydedukować rozwiązanie na nurtujący ją pojedynczy problem.
8. Odporności - na czas posiadania zwiększa wszystkie odporności istoty o bonus +10 % oraz jedną losową (1-10) chroni szczególnie, automatycznie negując wszelkie antyodporności bodźców na nią skierowanych.
9. Szczęścia - na czas posiadania działa analogicznie do zdolności nadnaturalnej szczęściarz.
10. Zdrowia - na czas posiadania chroni przed jakimkolwiek chorobami oraz daje podwójną (dodatkowy rzut, gdy pierwszy nie wyszedł) na wszelkie przekleństwa i klątwy (ale nie zaklęcia).
11. Kontroli golemów - po uaktywnieniu trzymający go jest w stanie kontrolować 1 golema na każde pełne 50 UM (na raz).
12. Klejnot Boskości - chroni posiadacza, przed każdą przemianą półboską o ile jej naturalne ryzyko zauważenia nie jest większe od 10 %, ponadto półbogom pozwala na dwukrotną obronę przed Karą Boską.
13. Łza Nieba (kamień Meteoru) - rzucony celnie w coś, pod koniec lotu przeradza się w mały meteoryt, który zadaje 10-1000 ran (ew. połowę po udanym rzucie na odporność na ogień) i przy tym jest w stanie zadać uszkodzenia (w wielkości 1/ 10 siły raniącej).
    Uwaga: Astrolog lub Druid Kręgu Żywiołu Ziemi posługujący się tym uzyskuje podwójnie silniejszy efekt.
14. Mądrości - postać, która ma go na szyi na ten czas ma zwiększoną o bonus 50 Mądrość, ponadto przy pomocy niego jest się w stanie wyuczyć dwukrotnie więcej czarów Autorytatywnych (aczkolwiek po zdjęciu kamienia zapomina je automatycznie i w przypadku ponownego założenia trzeba się ich na nowo uczyć).
15. Kamień Ziemi - każda żywa istota (z wyjątkiem Druidów i Astrologów), która go dotknie w każdej r. trzymania musi odeprzeć petryfikację (odporność nr 10), albo ulega skamienieniu (analogiczne działanie, jak w przypadku czaru statua).
16. Księżycowy - opisany w analogicznym czarze Alchemicznym.
17. Kupiectwa- dzięki niemu kupiec jest w stanie wykorzystywać całą swą Mądrość przy wszelkich swoich zdolnościach i na każde otrzymane 10 Punktów Doświadczenia otrzymuje 1 dodatkowy.
    Uwaga: magia ta nie kumuluje się z inną tego typu.
18. Doświadczenia - nosząca go istota otrzymuje odtąd dwukrotnie więcej doświadczenia.
    Uwaga: magia ta nie kumuluje się z inną tego typu.
19. AntySztormów - uaktywniony pozwala w promieniu 10 metrów na każde 10 UM uaktywniającego stworzyć enklawę "ciszy" podczas burzy, sztormu, wichur, itp.
20. Kontaktu Boskiego - raz dziennie, jeśli przy pierwszej próbie zostanie uaktywniony (trwa 1-10 r; %-owy rzut na sumę 1/ 10 UM i 1/ 10 Wiary) przez najbliższą r/ 10 UM podwaja Zauważenie postaci.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Uwaga: w przypadku Półbogów kamień też podwaja aktualną szansę na Zauważenie np. przemiany przez niechętnych Bogów.

Część 3 Losowanie Magicznych Przedmiotów w Skarbie typu "B"

Punkt 1 Biżuteria - szansa w skarbie "B" 1-75 %

Tabela 3—1 Losowanie Biżuterii

Szansa %	Opis	Cena	Uwagi
01 – 02	Korona	1 warta średnio 20 – 200 zł.;	+25 PR; 50 %, że wysadzana k10 kamieniami szlachetnymi
03 – 05	Łańcuch	1 wart średnio 10 – 100 zł.;	+15 PR; 20 %, że wysadzany k10 kamieniami szlachetnymi
06 – 07	Diadem	1 wart średnio 8 – 80 zł.;	+15 PR; 90 %, że posiada 1 kamień szlachetny
08 – 10	Naszyjnik	1 wart średnio 5 – 50 zł.;	+15 PR; 50 %, że posiada 1 kamień szlachetny
11 – 12	Skrzynia	1 warta średnio 2 – 20 zł.;	
13 – 15	Skrzyneczka	1 warta średnio 1 – 10 zł.;	
16 – 20	Łańcuszek	1 wart średnio 1 – 5 zł.;	+2 PR; 20 %, że posiada 1 kamień szlachetny
21 – 25	Bransoleta	1 warta średnio 1 – 5 zł.;	+5 PR; 50 %, że posiada 1 kamień szlachetny
26 – 30	Obręcz na rękę	1 warta średnio 1 – 5 zł.;	
31 – 32	Lusterko	1 warte średnio 1 – 5 zł.;	
33 – 35	Zwierciadełko	1 warte średnio 1 – 5 zł.;	
36 – 70	Pierścień	1 wart średnio 1 – 5 zł.;	+5 PR; 50 %, że posiada 1 kamień szlachetny
71 – 75	Broszka	1 warta średnio 1 – 4 zł.;	+2 PR; 20 %, że posiada 1 kamień szlachetny
76 – 80	Para kolczyków	1 warta średnio 1 – 2 zł.;	+5 PR; 50 %, że posiada 1 kamień szlachetny
81 – 85	Wisiorek	1 wart średnio 1 zł.;	+5 PR; 50 %, że posiada 1 kamień szlachetny
86 – 95	Obrączka	1 warta średnio 1 zł.;	
96 – 100	Inna ozdoba	1 warta średnio 1 – 10 zł.;	

Uwaga: Wiele pierścieni i ozdób posiada może posiadać dodatkowo wkomponowany w siebie drogocenny kamień. W wypadku pierścieni, koron i diademów jest to 50 %-owa szansa (w wypadku koron jeśli się wylosują -naraz można znaleźć po 1-10 [premiowane] drogocennych kamieni). Inne ozdoby mają tylko 5 %-ową szansę na takie upiększenie (drogocennym kamieniem). W momencie wylosowania, że dana ozdoba lub przedmiot jest magiczny, po zidentyfikowaniu magiczności sprawdź w TABELI cech magicznych biżuterii.

Punkt 2 Losowanie Biżuterii Magicznej

Tabela 3—2 Losowanie Biżuterii Magicznej

Każdy taki przedmiot posiada dwukrotnie większe naturalne piękno i wartość [to wie postać z wyceną wartości].

Szansa %	Opis	Uwagi
01 – 05	Przedmiot jest tylko magiczny	Po zdjęciu blokady można zyskać 1 – 100 PM
06 – 25	Przedmiot jest nietrwale umagiczniony	Bez blokady PM - wyssanie daje 1-10 PM
26 – 50	Przedmiot służył wcześniej jako amulet, przez co jest wydrążony w środku (1/2 wartości)	Zabezpieczony blokadą (1-50 %) lub niezabezpieczony przed wyssaniem (51-100 %) PM o wartości równej średnio 10-1000 PM; niektórych przedmiotów może to nie dotyczyć
51 – 100	Posiada jakieś cechy magiczne	Wylosuj jakie - w zależności od rodzaju przedmiotu

Rodzaje KORON, DIADEMÓW lub OBRĘCZY specyficznie magicznych:

1. Iluzyjnej Wartości - przedmiot przedstawia sobą 10- krotnie wyższą wartość, aczkolwiek skuteczne nie uwierzenie chwilowo neguje ten efekt.
2. Władzy - podczas noszenia zwiększa CH o bonus +100 % i PR o bonus +50 %.
3. Śmierci - podczas wkładania na głowę lub zdejmowania z niej ma szansę uśmiercić (%-owy rzut na czary specjalne -5, z antyodpornością bonus –50 %). Na czas jej noszenia roztacza aurę zła (10 metrów wokół, uniemożliwiającą nie złym charakterom podjęcie agresji przeciw noszącemu ją, jeśli w danej rundzie nie przełamią zaklęcia), oraz potęguje (o bonus +10 %) wszelkie czynności mające spowodować śmierć (bonus -10 % do antyodporności, zdolności, siły sporządzanych trucizn itd.).
4. Naznaczenia - postać ją nosząca jest automatycznie chroniona czarem o tej samej nazwie, ponadto jej zauważenie (nie dotyczy Pb.) staje się dwukrotnie większe na ten czas.
   Uwaga: w momencie stracenia jej lub oddania (itp.) postać jest automatycznie zauważana przez swe Bóstwo i podlega Upomnieniu (patrz Modlitwy) przez nie.
5. Rozpadu - każda postać nie ewidentnie zła, która dotknie jej nie osłoniętym ciałem może zostać obrzucona w proch (%-owy rzut na czary specjalne -5, z antyodpornością bonus -50 %), za to postaciom ewidentnie złym potęguje najczęściej dwukrotnie ich zdolności i przemiany (antyodporności, długość trwania itp.).

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

6. Martwiacza - pozwala kontrolować martwiaki znajdujące się w pobliżu (jakby telepatycznie), ale maksymalnie 1 typ na każde 50 UM posiadacza (kapłani Morghlitha 1 typ 20 UM), ponadto roztacza na 1 meTR wokół aurę stałego ukrycia witalności.
7. Posłuszeństwa - raz dziennie na każde 50 UM postać jest w stanie wywołać we wskazanej istocie nakaz wykonania jakiegoś (nie samobójczego i zrozumiałego) polecenia, jeżeli nie odeprze ona go swą odpornością na sugestię (zmniejszoną o bonus -50 %).
8. Światła - roztacza po uaktywnieniu (wypowiedzeniu hasła-zaklęcia; %-owy rzut na UM) 10 metrów wokół siebie stałą aurę światła, a do 20 metrów sferę półmroku.
9. Szczęścia - na czas posiadania działa analogicznie do zdolności nadnaturalnej szczęściarz.
10. Nietykalności - roztacza po uaktywnieniu (wypowiedzeniu hasła zaklęcia; %-owy rzut na UM) aurę ochronną dającą dodatkowo bonus -10 % OB i 10 wyparowań na każde 10 UM uaktywniającego (zarówno) oraz bonus +10 % do wszystkich odporności.
11. Doświadczenia - nosząca go istota otrzymuje dwukrotnie więcej doświadczenia niż powinna.
    Uwaga: magia ta nie kumuluje się z inną tego typu.
12. Klątwy Boskiej - postać, która założy ją (np. 25 % na to przy identyfikacji; 1 % na dzień dla noszącego ją) automatycznie zostaje zauważona przez jedno z najbardziej niechętnych mu Bóstw i spada na niego Kara Boska, przy czym jej moc jest większa o bonus 10 %.
13. Poziomów - postać, która uaktywniła kamień i wykonała %-owy rzut na szok (inaczej ginie) jest automatycznie podnoszona o 1- 5 poziomów; zyskując przy tym tylko 100 + 1-100 punktów doświadczenia. Po użyciu przedmiot rozpada się w proch. Dana postać tylko raz jest w stanie być poddana skutecznemu działaniu takiej magii.
    Uwaga: Wraz z nowymi poziomami postać dostaje wszelkie przyrosty należne z poziomów, ale nie uczy się ew. nowych czarów, ponadto by podnieść się na nowy poziom musi wpierw uzupełnić brakujące doświadczenie.
14. Fortecy - uaktywniona i rzucona na płaski teren wytwarza w promieniu 1 metra/ 10 UM uaktywniającego wysoki (na połowę tego), magiczny, kamienny mur. obronny o szerokości 2 metrów (kosztem wnętrza) z jednym miejscem prze który może przechodzić tylko uaktywniający i ew. inni, jeśli on stoi w tym przejściu.
    Uwaga: Korona wraca do swej poprzedniej postaci po 1 godz./ 10 UM uaktywniającego, ew. na hasło przez niego wypowiedziane.
15. Korona Królów - zabija istotę (%-owy rzut na 1/ 10 odporności na zaklęcia), która założy ją na gołą głowę, a ma poniżej 150 Charyzmy i nie jest arystokratą. Ci co przetrwali ten efekt lub spełniają obydwa warunki zyskują bonus +50 % do Charyzmy, bonus +50 % do Prezencji, traktowani są jak Elita Władzy (bez względu na aktualny w tej krainie status społeczny) oraz aż do śmierci nie są w stanie zdjąć jej z głowy. Wszyscy poddani (np. żołnierze) w promieniu 100 metrów/ 10 Charyzmy władcy są automatycznie w fanatyzmie, a znajdujący się wokół (broniący bezpośrednio władcy w promieniu 10 metrów/ 10 Charyzmy) są zawsze w szale bitewnym.

Uwaga: Praworządnym władcom pozwala ona spełnić raz w roku jedno Życzenie.

Rodzaje ŁAŃCUCHÓW, ŁAŃCUSZKÓW, NASZYJNIKÓW lub WISIORKÓW specyficznie magicznych:

1. Talizman Ochrony Życia - posiada moc połowienia wszelkich ran, które postać dostaje (nie dotyczy czarów natychmiastowo zabijających - np. umysł) oraz daje podwójny rzut obronny (po pierwszym nieudanym może rzucić jeszcze raz, przy czym wynik drugiego już obowiązuje) na każdą przemianę, truciznę lub czar. powodującą natychmiastową śmierć.
2. Talizman Mądrości - zwiększa MĄDROŚĆ postaci o bonus +50 %, ale tylko na czas noszenia.
3. Talizman Istnienia - składa się z 1-10 jaśniejących diamentów, z których jeden pęka na 1 sekundę przed śmiercią właściciela, uzdrawia i przenosi w najbliższe najbezpieczniejsze miejsce itd..
4. Talizman Zdrowienia - osoba nosząca uzyskuje podwójnie większe samozdrowienie oraz jest chroniona przed wszelkimi niemagicznymi chorobami (i zarazami).
5. Kontroli Martwiaków - pozwala kontrolować dany typ martwiaków (wylosuj 1-10 jaki) oraz jest w stanie w dowolnej chwili bez możliwości odparcia zniszczyć dowolnego z tego typu.
6. Talizman Duszenia - w 1-100 r. po założeniu na szyję niezwykle silnie (magicznie) zaciska się zadając w każdej r. 1-100 ran od niedotlenienia (ew. połowę w przypadku posiadania zbroi, ew. 1/ 10 ran w wypadku zbroi płytowych).
7. Talizman Kontroli PM - postać rzucająca czar. i posiadająca uaktywniony ten talizman zużywa tylko połowę PM wymaganego przez ten czar. (dotyczy to też czarów rzucanych z własnej żywotności).
    Uwaga: minimalny koszt rzucenia czaru nie może być niższy od 1 PM.
8. Talizman Infrawizji - postać przy pomocy tego przedmiotu postać jest w stanie widzieć na zasadzie infrawizji (zasięg SZ!).
9. Szczęścia - na czas posiadania działa analogicznie do zdolności nadnaturalnej Szczęściarz.
10. Zdrowia - na czas posiadania chroni przed jakimkolwiek chorobami oraz daje podwójną (dodatkowy rzut, gdy pierwszy nie wyszedł) na wszelkie przekleństwa i klątwy (ale nie zaklęcia).
11. Talizman Ochrony Boskości - w wypadku spadnięcia na noszącego go Kary Boskiej nie chroni przed śmiercią, ale pozwala zneutralizować wszelkie inne kary dodatkowe, poza tym sam ma szansę 10 % na rozpadnięcie się (kompletne).
    Uwaga: Postać wskrzeszana po Karze Boskiej (która go używała) ma tylko połowę swej odporności na szok.
12. Talizman Mistrzów - Postaci, która go nieprzerwanie nosi dłużej niż przez 5 dni zwiększa na czas noszenia najwyższą posiadaną biegłość o 50 pkt., a ponadto umożliwia mu dodatkowy atak tą bronią (o ile mieści się z opóźnieniem w danej rundzie). Zdjęcie talizmanu przerywa jego działanie (i potrzeba ponownie 5 dni na jego uaktywnienie).
13. Talizman Twardości - Przedmiot ten dysponuje specyficzną magią ochronną. Z tego też powodu wyróżnia się jego 5 typów:

- "Karamin" - zwiększa magicznie obronę o bonus 10 %, oraz wyparowania o 100 na rany kłute i o 10 na rany cięte i obuchowe; (szansa wylosowania 1-30 %).

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

- "Taramin" - zwiększa magicznie obronę o bonus 10 %, oraz wyparowania o 100 na rany tnące i o 10 na rany kłute i obuchowe; (szansa wylosowania 31-60 %).
- "Ogramin" - zwiększa magicznie obronę o bonus 10 %, oraz wyparowania o 100 na rany obuchowe i o 10 na rany kłute i cięte; (szansa wylosowania 61-90 %).
- "El-..." - posiada podwójną moc ochronną jednego z powyższych typów; (szansa wylosowania 91-99 %)
- "Tan-..." - posiada potrójną moc ochronną jednego z pierwszych 3 typów; (szansa wylosowania po rzuceniu równych 100 %).

14. Talizman Energii Magicznej - posiadaczowi czasowo zwiększa o bonus 20 % Umiejętności Magicznej, a ponadto umożliwia przelewanie PM z własnej Żywotności do trzymanego w ręku amuletu kosztem 20 ran za 1 uzyskany PM. Postać w ten sposób nie jest w stanie jednak obniżyć swoją Żywotność poniżej 0 (zera).
15. Talizman Krwi - Posiadacz, który krwawo (nie dotyczy więc broni obuchowych) zrani przeciwnika powoduje, że otrzymuje on o 1-100 ran więcej. Jeżeli tak zraniona ofiara przez to znajdzie się w agonii, to automatycznie jest to poważna agonia (a więc zatrzymać ją może minimum leczenie poważnych ran). Posiadacz tego talizmanu przy każdym krwawym zranieniu swego ciała dostaje o 1-100 ran mniej.

Rodzaje PIERŚCIENI lub OBRĄCZEK specyficznie magicznych:

1. Wielkiej Tarczy - w momencie uaktywnienia tworzy magiczną tarczę przed postacią, co daje efektywnie bonus 50 (%) do obrony oraz zatrzymuje wszystkie (nieobszarowe, bez względu na to czy są magiczne) strzały i pociski.
   Uwaga: po rundzie na każde 10 UM używającego tarcza samoczynnie przestaje działać (wymaga ew. powtórnego uaktywniania).
2. Władzy - podczas noszenia zwiększa CH. o bonus +50.
3. Przekupstwa - rzucony do ręki jakiejś istoty wywiera taki wpływ na jej sugestię (wymaga rzutu obronnego z antyodpornością -50 %), że postać ta wykona aktualnie wypowiedziane życzenie (realne i nieszkodliwe) byłego właściciela.
4. Prawdy - na czas noszenia pozwala wykrywać każde kłamstwo oraz chroni przed wykryciem własnego kłamstwa przez obcych.
5. Przemian - zmniejsza szansę zauważenia przez niechciane Bóstwa, ale tylko o bonus 1 % oraz daje podwójny rzut obronny (czyli w wypadku pierwszego nieudanego można rzucić jeszcze raz, ale ten wynik jest ostateczny) przed przemianami.
6. Mroku - pozwala widzieć doskonale w każdej ciemności, ponadto chroni przed wykryciem życia w istocie noszącej go.
7. Słońca - pozwala dwukrotnie zwiększyć zasięg wzroku, kompletnie chroni przed oślepieniem oraz przed jakimkolwiek przegrzaniem, dusznością itp. (np. umożliwia w zbroi metalowej bez ograniczeń przebywanie na pustyni).
8. Infrawizji - przy pomocy tego przedmiotu postać jest w stanie widzieć na zasadzie infrawizji (zasięg SZ!).
9. Szczęścia - na czas posiadania działa analogicznie do zdolności nadnaturalnej szczęściarz.
10. Zdrowia - na czas posiadania chroni przed jakimkolwiek chorobami oraz daje podwójną (dodatkowy rzut, gdy pierwszy nie wyszedł) na wszelkie przekleństwa i klątwy (ale nie zaklęcia).
11. Regeneracji - daje postaci regenerację 5 punktów Żywotności na rundę, przy czym działa ona tylko do 0 Żywotności (za to automatycznie zatrzymuje każdą agonię).
    Uwaga: regeneracja ta nie uzupełnia ubytków!
12. Dobra - raz w roku jest spełnić życzenie (na zasadzie Cudu), ponadto postaci daje stałą aurę ewidentnego dobra (z antyodpornością -50 %).
    Uwaga: pierścień ten działa tylko dla postaci o dobrym charakterze!
13. Wiary - postać nosząca ten pierścień jest w stanie (poważnie) modlić się dwukrotnie częściej, ponadto na czas jego noszenia jej Wiara jest zwiększona o bonus +20 %.
14. Zdrowienia - osoba nosząca uzyskuje dwukrotnie większe samozdrowienie oraz jest chroniona przed wszelkimi niemagicznymi chorobami (i zarazami).
15. Wzmocnienia - na czas noszenia zwiększa wszelkie odporności i Obronę właściciela o bonus +10 % oraz Żywotność o bonus +50.
16. Krytycznych - postać nosząca go podwaja swoją aktualną szansę na krytyczne trafienie w przeciwnika lub nadefektywne rzucenie czaru.
17. Niewidzialności - pocierając skutecznie (%-owy rzut na UM) pierścień przez całą rundę uzyskuje się pod jej koniec niewidzialność siebie (schodzi ona analogicznie jak w wypadku odpowiedniego czaru Iluzjonisty)
18. Ewidentności - postać nosząca go nieprzerwanie min. dzień automatycznie zyskuje aurę ewidentności adekwatną do swego charakteru, uniemożliwiającą innym istotom o ewidentnie przeciwnych charakterach dotknięcie jej (nie dotyczy broni), jeśli nie przełamią zaklęcia na połowę wartości tej odporności.
    Uwaga: Istotom które już dysponują aurą pierścień ten zwiększa jej antyodporność o bonus -50.
19. Zguby - przy zwykłej identyfikacji wydaje się być pierścieniem mroku (najczęściej), jednakże założony na palec objawia swą nekromancką moc i przemienia właściciela w 0- poziomowego martwiaka, który ostatni raz go nosił, chyba że odeprze się jego działanie wykonując rzut obronny na polimorfię.
    Uwaga: rzut obronny przed tym przemienieniem wykonuje się co każde 10 r, a sama przemiana odbywa się przy najbliższej północy i nic poza zdjęciem klątwy nie jest w stanie pomóc ofierze.
20. Losu (Nala-zak) - raz na 1-100 dni (kiedy, wie tylko MG) wywołuje losowo jeden z poniższych efektów, dzięki (sporadycznemu) kontaktowi jego mocy z jednym Planów Chaosu. Efekt ten działa na właściciela, jeśli ten właśnie miał go założonego na palcu.

- daje użytkownikowi jednorazową możliwość wzięcia pod Urok (patrz analogiczny czar. Iluzjonisty) dowolnej istoty, która nie odeprze tej przemiany na 1/ 10 swej odporności na Zaklęcia.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

- jeden losowy współczynnik podstawowy postaci wzrasta o połowę swej wartości (nie dotyczy Zauważenia).
- na postać działa efekt analogiczny do czaru Promień AntyZbroi, z tym, że działa on jak przemiana (a więc broni się przed nim na 1/ 10 część odpowiedniej odporności)
- pierścień wysysa 50 pkt. Energii Życiowej, przy czym jeśli postać przez to będzie jej miała mniej niż 1, to staje się 10- poziomowym zombim - strażnikiem pierścienia.
- pozostawia na użytkowniku Klątwę Boską, objawiającą się połowieniem współczynnika o największej wartości.
- pozostawia na użytkowniku klątwę, objawiającą się utratą bazowych odporności o 50 %
- pozwala w przeciągu najbliższych 5 rund spełnić po jednym Życzeniu (patrz analogiczny czar. Maga) w każdej rundzie (aczkolwiek postać nie zdaje sobie z tego sprawy).
- przynosi nadprzyrodzoną wiedzę, dzięki czemu postać zyskuje 5-50 pkt.. Mądrości i wynikające z tego 50-500 +500 Punktów Doświadczenia .

21. Kupiectwa- dzięki niemu kupiec jest w stanie wykorzystywać całą swą Mądrość przy wszelkich swoich zdolnościach i na każde otrzymane 10 Punktów Doświadczenia otrzymuje 1 dodatkowy.
    Uwaga: magia ta nie kumuluje się z inną tego typu.
22. Mocy ...- są to pierścienie, które działają tylko dla 1 istoty i następną są w stanie obdarować swą mocą dopiero po 50 latach (najczęściej losuje się to jako +/- 1-50). Nosząca ją istotą poza cechą przewodnią (charakterystyczną tylko dla danego pierścienia) zyskuje moc porozumiewania się telepatycznego z postacią noszącą inny pierścień Mocy, o ile obydwa pierścienie zostały wcześniej zetknięte będąc na ich rękach.

- Akrobacji - Podnosi na czas noszenia Zręczność postaci o wartość 100 (pkt.).
- Geniuszu - Podnosi na czas noszenia Inteligencję postaci o wartość 100 (pkt.).
- Magii - Podnosi na czas noszenia Umiejętności Magiczne postaci o wartość 100 (pkt.).
- Mądrości - Podnosi na czas noszenia Mądrość postaci o wartość 100 (pkt.).
- Mistrzów - Podnosi na czas noszenia wszystkie posiadane Biegłości o 100 (pkt.).
- Siły - Podnosi (lub obniża) na czas noszenia Siłę Fizyczną postaci do wartości 500 (pkt.). [Trafienie, Odporności i Wytrzymałość należy rozpatrywać do nowej Siły Fizycznej itd.]
- Szybkości - Podnosi na czas noszenia Szybkość postaci o wartość 100 (pkt.).
- Urody - Podnosi na czas noszenia Prezencję postaci o wartość 100 (pkt.).
- Wiary - Podnosi na czas noszenia Wiarę postaci o wartość 100 (pkt.) i Zauważenie o 10 (pkt.).
- Władzy - Podnosi na czas noszenia Charyzmę postaci o wartość 100 (pkt.).
- Żywotności - Podnosi (lub obniża) na czas noszenia Żywotność postaci do wartości 500 (pkt.). [Agonię, Odporności i Wytrzymałość należy rozpatrywać względem nowej Żywotności itd.]
  Uwaga: Założenie jakichkolwiek dwóch pierścieni Mocy naraz natychmiast niszczy umysł (i zabija) każdej istoty.

23. Celności - istota nosząca go uzyskuje moc o wiele celniejszego Trafiania, co w praktyce daje bonus +50(%) do każdego rodzaju TRAFIENIA.
24. Ziemi (zwany też pierścieniem Gargoili) - podwaja Żywotność używającej go postaci, ponadto raz dziennie (po potarciu) umożliwia by postać stała się kamiennym posągiem. Taką postać traktuje się jak najzwyklejszy (magiczny) posąg. Jeżeli zostanie on uszkodzony lub żywa istota będzie dłużej niż r. dotykała jego, to postać w nim zaczyna orientować się w otoczeniu i na życzenie może przybrać normalną postać.
    Uwaga: podczas wychodzenia z petryfikacji (odkamienienia) postać musi wykonać pozytywny %-owy rzut na szok, inaczej oznacza to, że jej umysł nie przetrwał tego (umiera).
25. Wody (zwany też Trytonim) - noszącemu daje umiejętność mistrzowską pływania, ponadto umożliwia oddychanie pod wodą i nurkowanie bez ograniczeń wynikających z głębokości i zbroi.

Rodzaje LUSTEREK lub ZWIERCIADEŁEK specyficznie magicznych:

1. Próżności - pokazuje każdemu przeglądającemu się, że jest o bonus +50(%) PR piękniejszy.
2. Pamięci - postać, która się w nim przejrzy odzyskuje pamięć odnośnie przebytego przez siebie danego zdarzenia.
3. Światła - roztacza po uaktywnieniu (wypowiedzeniu hasła-zaklęcia; %-owy rzut na UM) 10 metrów wokół siebie stałą aurę światła, a do 20 metrów sferę półmroku.
4. Ślepoty - po skierowaniu na daną istotę światła odbitego w nim może wywołać oślepienie na 1-10 rund (jeśli np. przez godziną będzie się świeciło jej nieprzerwanie w oczy, na okres 1-100 lat całkowicie ślepnie).
5. Odbicia wzroku - pozwala odbić strach wywoływany przez struchlca, tak że jeśli nie obroni się on przed zaklęciem, to sam jemu podlega i ginie.
   Uwaga: także jest w stanie odbić spojrzenie petryfikujące np. meduzy.

Rodzaje SKRZYNEK lub SKRZYNECZEK specyficznie magicznych:

1. Niewidzialnego Ukrycia - przedmiot pozostawiony na dnie (ew. mała nie agresywna istota) staje się na ten czas niewidzialny.
2. Konserwacji - komponent, ew. inny łatwo psująca się rzecz (jedzenie, trofeum z ciała itp.) zachowuje się w niej, jakby była w sterylnym otoczeniu i nigdy się nie psuje (a więc nie działa na niego czas, temperatura itp. czynniki).
3. Równowagi - jakikolwiek przedmiot w niej zamknięty zawsze zachowuje pozycję pionową (bez względu na obracanie skrzynki).
4. Światła - roztacza po otworzeniu (z wnętrza) 10 metrów wokół siebie stałą aurę światła, a do 20 metrów sferę półmroku.
5. Zarazy - otworzona wywołuje wyzwolenie (zamkniętej w niej) jakiejś szybko roznoszącej się choroby (zarazy).

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Rodzaje BRANZOLET lub OBRĘCZY specyficznie magicznych:
1. Zręczności - postać na czas noszenia ma zwiększoną ZR o bonus +25 %.
2. Ochrony Krwi - na czas noszenia zapobiega krwawieniu podczas agonii i chroni, przed jakimkolwiek truciznami, które dostaną się do krwi.
3. Siły - na czas noszenia zwiększa o bonus +40 SF właściciela.
4. Twardości - umagicznia na czas noszenia skórę postaci zwiększając jej dwukrotnie obronę i wyparowania oraz daje bonus +10 % do wszystkich odporności fizycznych.
5. Iluzyjnej Zbroi - jeśli postać nie korzysta ze zbroi z dodatkami metalowymi, zyskuje obronną aurę dającą jej po uaktywnieniu premię do Obrony równą 5 pkt. + 10 pkt. na każde pełne 10 UM noszącego ją.
6. Błagania - właścicielowi pozwala obniżyć Karę Boską (o 10 pkt. sprawdzając % rzutem w tabeli kary boskie - w przypadku dwóch, jeśli złączy obydwie ręce o 15 pkt.).

Uwaga: przy zejściu % Kary na 0 bądź niżej sprawdza się Upomnienie Boskie.

Rodzaje KOLCZYKÓW lub BROSZEK specyficznie magicznych:
1. Iluzyjnej Wartości - kamień przedstawia sobą 10- krotnie wyższą wartość, aczkolwiek skuteczne nie uwierzenie chwilowo neguje ten efekt.
2. Nadziei - raz w miesiącu po wypowiedzeniu określonego hasła pozwala przy wykonywaniu danej czynności mieć zwiększoną szansę na jej wyjście o bonus +10 %, ale pod warunkiem, że szansa bazowa wynosi minimum 1 %.
3. Przekupstwa - rzucony do ręki jakiejś istoty wywiera taki wpływ na jej sugestię (wymaga rzutu obronnego z antyodpornością - 50 %), że postać ta wykona aktualnie wypowiedziane życzenie (realne i nieszkodliwe) byłego właściciela.
4. Miłości - zwiększa posiadaczowi o bonus +20 % PR oraz raz w roku jest w stanie zahipnotyzować dowolną istotę (która jej nie odeprze z antyodpornością -50 %) by najmocniej jak umie zakochała się w nim (ze wszelkimi tego np. seksualnymi konsekwencjami).
   Uwaga: w momencie użycia tej zdolności automatycznie pryska oddziaływanie tego uczucia na ostatnią ofiarę.
5. Przyjaźni - postać posiadająca ten przedmiot nabywa czasowo umiejętności pozytywnego oddziaływania na innych, przez co na reakcję do takiej osoby rzuca się 2 razy i wybiera się lepszy wynik.

Punkt 3 Drogocenne Szaty szansa w skarbie "B" 76-100 %

Tabela 3—3 Drogocenne Magiczne Szaty

Szansa %	Opis	Uwagi
01 – 05	Przedmiot jest tylko magiczny	Po zdjęciu blokady można zyskać 1 – 100 PM
06 – 50	Przedmiot jest nietrwale umagiczniony	Bez blokady PM - wyssanie daje 1-10 PM
51 – 100	Posiada jakieś cechy magiczne	Wylosuj jakie - w zależności od rodzaju przedmiotu

Punkt 4 Losowanie Drogocennych Szat

Tabela 3—4 Losowanie Drogocennych Szat

Szansa %	Opis	Cena	Waga	Uwagi
01 – 05	Ubranie bogato zdobione	1 warte średnio 20 – 200 zł.	5	+20 PR
06 – 10	Ubranie arystokratyczne !	1 warte średnio 2 – 20 zł.	4	+10 PR
11 – 20	Ubranie eleganckie	1 warte średnio 1 – 2 zł.	3	+5 PR
21 – 25	Płaszcz bogato zdobiony	1 wart średnio 10 – 100 zł.	3	+20 PR
26 – 30	Płaszcz arystokratyczny !	1 wart średnio 1 – 10 zł.	2	+10 PR
31 – 40	Płaszcz elegancki	1 wart średnio 1 zł.	1	+5 PR
41 – 45	Kapelusz bogato zdobiony	1 wart średnio 2 – 20 zł.	1	+5 PR
46 – 55	Suknia bogato zdobiona	1 warta średnio 10 – 100 zł.	10	+25 PR
56 – 65	Buty bogato zdobione	1 warte średnio 2 – 20 zł.	6	+10 PR
66 – 75	Pasy bogato zdobione	1 warte średnio 5 – 50 zł.	10	+10 PR
76 – 85	Szarfy bogato zdobione	1 warte średnio 2 – 20 zł.	2	+5 PR
86 – 95	Wstęgi bogato zdobione	1 warte średnio 1 – 10 zł.	1	+2 PR
96 – 98	Rękawiczki bogato zdobione	1 warte średnio 1 – 5 zł.	0,1	+1 PR
99 – 100	Inne części garderoby		-	(np. szale, kubraki, rajstopy)

Rodzaje UBRAŃ (ew. SUKIEN) specyficznie magicznych:
1. Liturgiczne - (tylko dla Kleryków) - podczas modlitwy daje użytkownikowi +10 pkt. do Wiary oraz +5 pkt. do Zauważenia.
2. Ofiarna - ofiara złożona w tej szacie pozwala na dwukrotny rzut na Wiarę i Zauważenie podczas modlitwy (wybiera się korzystniejszy wynik). Uwaga: po takim użyciu przedmiot przestaje być magiczny.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

3. Łazarza - pozwala ewentualnie samoistnie wskrzesić postać (następnego dnia), która zginęła w tej szacie (uwaga szok!), jednakże podczas jej noszenia nic innego nie może ją przykrywać, a z powodu m.in. swej brzydoty odejmuje na ten czas bonus 50 % CH i bonus 100 % PR, choć minimalna wartość tych współczynników nigdy nie może jednak spaść poniżej wartości 1 (%).
4. Pominięcia - w momencie uaktywnienia ubrania osoby szukające tej postaci wykonują rzut odpornościowy (zmniejszony o bonus -50 %) przed hipnozą (1), inaczej nie są w stanie dostrzec jej.
5. Gwiezdna Szata - (tylko dla Astrologów) - pozwala noszącemu ją Astrologowi zwiększyć dwukrotnie antyodporność czarów oraz dwukrotnie więcej wyuczyć się czarów autorytatywnych, ponadto daje bonus +10 % do Wiary i bonus +5 % do Zauważenia. Dodatkowo każda czynność wykonywana przez Astrologa ma o bonus 10 % większą szansę na udane wykonanie (patrz szczęściarz).
   Uwaga: w momencie nie noszenia tej szaty dłużej niż przez 1–5 dni traci się jej moc.
6. Szata Ognia - na postać zupełnie nie działa ogień itp. ciepło poniżej skuteczności raniącej 10-1000 ran (dla każdej szaty losuje się osobno tę wartość), jednakże nie chroni przed ranami powyżej tej bariery (choć sama nadal pozostaje niepalna).
   Uwaga: dla wyznawców bogini Szarami wartość bariery jest zawsze dwukrotnie wyższa.
7. Szata Wchłonięcia Oddechu Smoka - raz dziennie jest w stanie całkowicie ochronić postać przed zionięciem smoka, czy innej podobnej istoty (chimery itp.)
8. Szata Wchłonięcia Trucizny - raz dziennie jest w stanie całkowicie ochronić przed jakąkolwiek trucizną kontaktową lub trującym gazem (trwa aż do ustania działania bodźca).
9. Czarna Szata - jeżeli postać nic poza nią nie nosi, to jest w stanie po 1-100 dniach nauczyć się stawać niewidzialna w każdych ciemnych miejscach, a jej obrona jest zwiększona o bonus -50 %.
10. Szata Wielkiej Magii - na czas jej noszenia umożliwia tak upakować wiedzę odnośnie magii, że postać może 2 razy szybciej przypominać sobie formuły czarów nie autorytatywnych oraz jest w stanie przy pomocy niej nauczyć się dwukrotnie więcej czarów autorytatywnych, z których każdy zyskuje dwukrotnie większą antyodporność.
    Uwaga: w momencie nie noszenia tej szaty dłużej niż przez 1–5 dni traci się jej moc.

Rodzaje PŁASZCZY specyficznie magicznych:
1. Twardości - naszyty na inny płaszcz daje dodatkowo bonus -25 % OB oraz bonus + 100 do każdej wartości posiadanych wyparowań (wytrzymałość jego wynosi 155 %)
2. Nietykalności - roztacza po uaktywnieniu (wypowiedzeniu hasła zaklęcia; %-owy rzut na UM) aurę ochronną dającą dodatkowo bonus -10 % OB i 10 wyparowań na każde 10 UM uaktywniającego (zarówno) oraz bonus +10 % do wszystkich odporności, nie kumuluje się z jakąkolwiek inną magią ochronną.
3. Niewidzialności - zapięty na guzik u szyi powoduje, że dzierżący go staje się niewidzialnym. W momencie uczynienia jakiegokolwiek agresywnego (itp.) kroku guzik sam się odpina i postać znów jest widzialna (patrz odpowiedni czar. iluzjonisty).
4. Ochrony przed Złą Pogodą - postać dokładnie w niego zawinięta jest chroniona magicznie przed każdym wiatrem, deszczem i zimnem lub upałem, ponadto nie działają na niego naturalnie wywołane błyskawice itp. wyładowania atmosferyczne).
5. Ochrony przed Ogniem i Zimnem - postać w niego zawinięta jest chroniona magicznie przed każdym naturalnym ogniem i mrozem.

Rodzaje KAPELUSZY lub KAPTURÓW specyficznie magicznych:
1. Niewidzialności - zapięty na guzik u szyi powoduje, że noszący go staje się niewidzialnym. W momencie uczynienia jakiegokolwiek agresywnego (itp.) kroku guzik sam się odpina i postać znów jest widzialna (patrz odpowiedni czar. iluzjonisty).
2. Ochrony przed Złą Pogodą - postać nosząca go jest chroniona magicznie przed każdym wiatrem, deszczem i zimnem lub upałem, ponadto nie działają na niego naturalnie wywołane błyskawice itp. wyładowania atmosferyczne).
3. Czarodziejski - każdy czarodziej w nim zyskuje (dopóki go nie zdejmie) drugie tyle co posiada Żywotności, ponadto używany PM z własnej żywotności zadaje tylko połowę ran.
4. Ocalenia - jest w stanie uaktywnić czar. Ocalenie, podczas zagrożenia życia noszącego go, ale tylko raz w stosunku do jednej osoby (tzn. dla postaci, która go użyje staje się bezużyteczny).
   Uwaga: patrz czar. Iluzjonisty pt.: "Ocalenie".
5. Infrawizji - przy pomocy tego przedmiotu postać jest w stanie widzieć na zasadzie infrawizji (zasięg SZ!).

Rodzaje PASÓW specyficznie magicznych:
1. Niedźwiedziej Siły - postać posiadająca ten pas ma siłę (SF) równą 200, aczkolwiek nie kumuluje się ona z furią.
2. Trolowej Siły - postać posiadając ten pas ma siłę (SF) równą 400, aczkolwiek nie kumuluje się ona z furią.
3. Bawolej Siły - postać posiadając ten pas ma siłę (SF) równą 600, aczkolwiek nie kumuluje się ona z furią, ponadto w każdej r. wykorzystywania tej siły (np. w walce) musi wykonać %-owy rzut na szok inaczej pada zemdlony na 1-10 rund.
4. Giganciej Siły - postać posiadając ten pas ma siłę (SF) równą 800, aczkolwiek nie kumuluje się ona z furią, ponadto w każdej r. wykorzystywania tej siły (np. w walce) musi wykonać %-owy rzut na szok inaczej pada martwy z powodu przeciążenia.
5. Białych Krasnoludów - posiadacz jego zyskuje możliwość natychmiastowej regeneracji połowy ran od każdego fizycznego zranienia oraz automatycznie zasklepia wszelkie rany trudno-gojące i zatrzymuje agonię.
   Uwaga: pas ten także żywym istotom na czas noszenia zwiększa dwukrotnie odporność na szok (nr 4)

Rodzaje RĘKAWIC specyficznie magicznych:
1. Zręczności - postać na czas ich noszenia kompleksowo ma zwiększoną ZR o bonus +25 %
2. Siły - postać na czas ich noszenia ma o bonus +100 większą SF.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

3. Złodziejskie - każda czynność manipulacyjna wykonywana w tych rękawicach ma szansę o bonus +10 % większą, że się uda (patrz zdolność szczęściarza).
4. Niewrażliwości na Kwas - chronią całkowicie rękę przed dowolną siłą żrącą (i nie tylko) kwasu, zasady, soków trawiennych, śluzów itp.
5. Pancerne - postać bezpośrednio uderzona pięścią obleczoną w tę metalową rękawice ma dwukrotnie większe szanse na ogłuszenie (z antyodpornością bonus -50 %), ponadto w walce na pięści daje dodatkowo podstawowe ranienie o bonus +100 ran więcej, a więc bokser. ze 100 % biegłością zadaje bez bonus z SF 150 ran.

Rodzaje BUTÓW specyficznie magicznych:
1. Chodzenia po Wodzie - postać w tych butach nabywa umiejętności chodzenia po nie wzburzonej wodzie (patrz odpowiedni czar. druidyczny)
2. Chodzenia po Powietrzu - postać w tych butach nabywa umiejętności chodzenia po nie targanym wiatrami powietrzu (patrz odpowiedni czar. półboski).
3. Latania - postać w tych butach nabywa umiejętności latania w nie targanym wiatrami powietrzu (patrz odpowiedni czar. maga)
4. Lewitacji - postać w tych butach nabywa umiejętności unoszenia się pionowo w górę i w dół w nie targanym wiatrami powietrzu (patrz odpowiedni czar. maga)
5. Siedmiomilowe - postać w tych butach nabywa umiejętności wykonywania słabo kontrolowanych, dowolnych skoków, ale na odległość nie większą od około 10 kilometrów, jednakże po każdym skoku męczy się dziesięciokrotnie szybciej niż normalnie.
   Uwaga: w wypadku przekroczenia limitu wytrzymałości na zmęczenie postać ma szansę (jeśli jest w powietrzu) spadnięcia na ziemię w połowie skoku.

Rodzaje SZARF lub WSTĘG specyficznie magicznych:
1. Liturgiczna - (tylko dla Kapłanów) - podczas modlitwy daje użytkownikowi bonus +10 % do Wiary oraz bonus +5 % do Zauważenia.
2. Gwiazd - posiada 10-1000 białych gwiazdeczek (każda szarfa-wstęga posiada inną wartość). Każda gwiazdeczka chroni przed otrzymaniem 1 rany, po czym gaśnie (czernieje).
   Uwaga: jeśli przedmiot ten przebywa w świetle (bezpośrednim) nocnych gwiazd, odradza jedną gwiazdkę na każdą godzinę naświetlania.
3. Młodości - nosząc ją postać starzeje się dwukrotnie wolniej.
4. Honoru (dla kasty rycerskiej) - jednorazowo chroni sumienie rycerza przed konsekwencjami niehonorowego uczynku (ucieczka z pola walki itp. naruszenie kodeksu). Po zadziałaniu dla tej postaci przedmiot już nie funkcjonuje.
5. Most - rzucona w kierunku np. szczeliny (o maksymalnej szerokości 2 m na każde 10 UM uaktywniającego), przekształcając się w kładkę-most (bez poręczy), po której (%-owy rzut na ZR na każde 10 m dł. i uwaga na wiatr) można przejść na drugą stronę. W dowolny momencie można tę szarfę/ wstęgę ściągnąć (przeobraża się znów w pierwotną wersję), jednakże automatycznie powoduje to stracenie gruntu pod nogami dla istot, które aktualnie na niej się znajdują (itp.).

Część 4 Losowanie Magicznych Przedmiotów w Skarbie typu "C"

Punkt 1 Dzieła Sztuki

Tabela 4—1 Losowanie Dzieł Sztuki

Szansa %	Opis	Cena	Waga	Uwagi
01 – 03	Obraz	2 k100 szt. kruszcu	20	
04 – 05	Ikona	k100 szt. kruszcu	5	
06 – 10	Gobelin	k100 szt. kruszcu	20	
11 – 12	Arras	5 k10 *10 szt. kruszcu	80	
13 – 14	Puszysty dywan	2 k100 szt. kruszcu	100	
15	Skóra smocza	k100 /10 kg szt. kruszcu	2 k10 *10	
16 – 17	Narzuta	k10 szt. kruszcu	10	
18 – 19	Makata	k10 szt. kruszcu	5	
20 – 25	Świecznik	2 k10 szt. kruszcu	20	
26 – 28	Lampa	k5 szt. kruszcu	5	
29 – 30	Rzeźba	5 k10 *10 szt. kruszcu	200	
31 – 32	Płaskorzeźba	k5 szt. kruszcu	50	
33 – 34	Statua	k5 *10 szt. kruszcu	150	
35 – 40	Statuetka	k10 szt. kruszcu	20	
41 – 42	Lustro	k10 szt. kruszcu	40	
43 – 44	Zwierciadło	2 k10 szt. kruszcu	10	
45 – 55	Ornamentowany kielich	k100 szt. kruszcu	4	
56 – 60	Ozdobny puchar	2 k100 szt. kruszcu	5	

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

61 – 63	Ornamentowana czara	k10 *5 szt. kruszcu	3	
64 - 67	Ozdobiona amfora	k10 *5 szt. kruszcu	7	
68 – 80	Ornamentowany dzban	k10 szt. kruszcu	4	
81 – 84	Ozdobna waza	2 k10 szt. kruszcu	20	
85 – 95	Ozdobna misa	k5 szt. kruszcu	4	
96 – 98	Kryształ	k10 *100 szt. kruszcu	10	
99 – 100	Inny przedmiot		-	np.: kieliszek, talerz

Punkt 2 Magiczne Dzieła Sztuki

Tabela 4—2 Magiczne Dzieła Sztuki

Szansa %	Opis	Uwagi
01 – 05	Przedmiot jest tylko magiczny	Po zdjęciu blokady można zyskać 1 – 100 PM
06 – 50	Przedmiot jest nietrwale umagiczniony	Bez blokady PM - wyssanie daje 1-10 PM
51 – 100	Posiada jakieś cechy magiczne	Wylosuj jakie - w zależności od rodzaju przedmiotu

Rodzaje OBRAZÓW lub IKON specyficznie magicznych:
1. Liturgiczny - (tylko dla Kapłanów) - podczas modlitwy daje użytkownikowi bonus +10 % do Wiary oraz bonus +5 % do Zauważenia.
2. Tęsknoty do... (wylosuj do jakiego Boga) - uaktywniony hasłem - zaklęciem (%-owy rzut na UM) powoduje przeniesienie dotykających go istot do najbliższej świątyni tego Boga, chyba że uaktywniający wzywa własne Bóstwo i zostanie zauważony, co powoduje przeniesienie go do jego własnej najbliższej świątyni.
3. Więzienny - w momencie dotknięcia postać, która nie odeprze zaklęcia (z antyodpornością bonus -50 %) zostaje wchłonięta i uwięziona w obrazie.
   Uwaga: w momencie zniszczenia obrazu zaklęcie przestaje działać i wszystkie uwięzione istoty zostają uwolnione (%-owy rzut na szok, czy to przeżyją).
4. Świętości - postacie, które stoją wokół niego na sąsiednich polach (tzn. w promieniu jednego pola) są chronieni aurą dającą bonus +10 % do TR, OB, odporności, antyodporności rzucanych czarów oraz mają ochronę 25 % antymagii.
5. Strażniczy - w momencie zbliżenia się na 5 metrów do uaktywnionego obrazu wylania się z niego postać-strażnik, o parametrach wojownika analogicznych do postaci powstałej z czaru maga - Przywołanie Wojownika (jakby był rzucony min. z 10 p maga).

Rodzaje GOBELINÓW lub ARRASÓW specyficznie magicznych:
1. Zachłanności - po uaktywnieniu-potarciu (przez najbliższą 1 godzinę/ 10 UM uaktywniającego) w każdej r. każda istota nań spoglądająca odpiera hipnozę nakazującą wyłączne posiadanie go (wymaga rzutu na iluzję z antyodpornością bonus -20 %, inaczej będzie się o niego walczyło aż do śmierci)
2. Teleportacji - po dotknięciu wyszytego na środku znaku postać teleportowana jest do miejsca, gdzie znajduje się identyczny (do pary) drugi gobelin, o ile i on jest rozłożony.
   Uwaga: jeżeli któryś z gobelinów zostanie zniszczony, to powoduje to odmagicznienie pierwszego.
3. Przejścia - nałożony na ścianę pozwala w tym miejscu przejść (w jedną stronę), o ile jej grubość nie wynosi (wylosuj!) 20- 200 cm.
4. Lustrzany - zawieszona na ścianie powoduje, że ściana (ew. drzwi) staje się przeźroczysta od tej strony. Uwaga: nie działa na przez magiczne ściany i powyżej 20-200 cm grubości (wylosuj jakiej ta akurat dotyczy).
5. Labirynt Umysłu - postacie, które spojrzą na wyszyty wzór. labiryntu, muszą w każdej r. patrzenia odeprzeć paraliż umysłowy (szok -4) albo podlegają mu na stałe (uwaga na śmierć z pragnienia itp.).

Rodzaje DYWANÓW, ew. SKÓR SMOCZYCH specyficznie magicznych:
1. Latania - postać na nim siedząca, jeśli zostanie poinformowana, jest w stanie na nim latać w nie targanym wiatrami powietrzu (patrz odpowiedni czar. maga), jednakże w momencie zmiany kierunku musi wykonać pozytywny rzut na UM, inaczej zachowuje stary (dotyczy to też zmiany wysokości, a więc lądowania i wznoszenia się).
2. Lewitacji - postać na nim siedząca, jeśli zostanie poinformowana, jest w stanie na nim lewitować pionowo w górę w i w dół w nie targanym wiatrami powietrzu (patrz odpowiedni czar. maga), jednakże wzniesienie się i opadnięcie wymaga udanego %-owego rzutu na UM.
3. Tarcza - postać (ew. przedmiot) w niego owinięta zostaje przeniesiona w pewien fragment półplanu, co zapewnia jej całkowitą izolację od wszystkiego co oddziaływuje na dywan, ponadto sam dywan staje się kompletnie niezniszczalny i nie odwijalny przez najbliższe 1- 100 lat.
   Uwaga: istota (lub przedmiot) zawinięta w tym dywanie nie podlega działaniu czasu (pewna forma letargu). Przed terminem uwolnienia można odwinąć dywan znając odpowiednie hasło-zaklęcie (jednakże nie poznaje się jego poprzez identyfikacje, a wyłącznie za pomocą czarów Życzenie, Geniusz, Jasnowidzenie, Wzrok Prawdy itp.).
4. Ukrycia - drzwi i inne przejścia zasłonięte tym dywanem stają się niewidoczne i niewyczuwalne dotykowo na tle danej ściany.
5. Posiłku - posiłek zjedzony na nim jest dwukrotnie bardziej smaczny, odżywczy i na dwukrotnie dłużej starcza.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Rodzaje NARZUT lub MAKAT specyficznie magicznych:
1. Iluzyjnej Wartości - przedstawia sobą 10- krotnie wyższą wartość, aczkolwiek skuteczne nie uwierzenie chwilowo neguje ten efekt.
2. Ukrycia - drzwi i inne przejścia zasłonięte tą narzutą stają się niewidoczne i niewyczuwalne dotykowo na tle danej ściany.
3. Wykrycia Niebezpieczeństwa - po uaktywnieniu na czas zawieszenia na drzwiach informuje (zmianą koloru) o pojawieniu się niebezpiecznych istot po jej drugiej stronie (drzwi).
4. Lustrzana - zawieszona na ścianie powoduje, że ściana (ew. drzwi) staje się przeźroczysta od tej strony.
   Uwaga: nie działa przez magiczne ściany i powyżej 20-200 cm grubości (wylosuj odnośnie jakiej ta akurat dotyczy).
5. Labirynt Umysłu - postacie, które spojrzą na wyszyty wzór. labiryntu, muszą w każdej r. patrzenia odeprzeć paraliż umysłowy (szok -4) albo podlegają mu na stałe (uwaga na śmierć z pragnienia, itp).

Rodzaje ŚWIECZNIKÓW lub LAMP specyficznie magicznych:
1. Liturgiczny - (tylko dla Kapłanów) - podczas modlitwy daje użytkownikowi bonus +10 % do Wiary oraz bonus +5 % do Zauważenia.
2. Światła - roztacza po uaktywnieniu (wypowiedzeniu hasła-zaklęcia; %-owy rzut na UM) 10 metrów wokół siebie stałą aurę światła, a do 20 metrów sferę półmroku.
3. Spiskowców - podczas palenia tej lampy postacie znajdujące się wokół niej (w kręgu jej światła) nie mogą być przez nikogo podsłuchiwane, ani magicznie obserwowane.
4. Rozproszenia Strachu - postacie stojące w jej świetle są całkowicie odporne na strach itp. jego formy (włącznie z wyciem upiora, spojrzeniem struchlca, czarami opartymi na strachu itp.).
5. Ciemności - postać trzymająca ten przedmiot nigdy nie jest jako pierwsza atakowana przez jakiekolwiek zło i martwiaki.
6. Nadziei - raz w miesiącu po wypowiedzeniu określonego hasła i zapaleniu światła pozwala przy wykonywaniu danej czynności mieć zwiększoną szansę na jej wyjście o bonus +10 %, pod warunkiem, że szansa bazowa wynosi minimum 1 %.
7. Naznaczenia - postać go trzymająca jest automatycznie chroniona czarem o tej samej nazwie, ponadto jej zauważenie (nie dotyczy Pb.) staje się dwukrotnie większe na ten czas.
   Uwaga: w momencie stracenia jej lub oddania (itp.) postać jest automatycznie zauważana przez swe Bóstwo i podlega Upomnieniu Boskiemu, analogicznie jak przy nieudanej (a zauważonej) modlitwie.
8. Przewodnik - w momencie uaktywnienia (trwa 10 r) wskazuje kierunkiem natężenia światła kierunek (najkrótszej drogi) do danego, nieruchomego celu.
9. Autorytatywnych czarów - nosząc ten przedmiot zyskuje się taką moc, że każdy wyuczony (w tym czasie) czar. nieautorytatywny traktuje się jak autorytatywny.
10. Zgnilizny - każda żywa istota przebywająca w pobliżu 1-10 metrów od płomienia musi odeprzeć efekt gazu (%-owy rzut na gazy -7) albo natychmiast ulega śmierci i w przeciągu 1-10 r. jej ciało gnije.

Rodzaje RZEŹB, PŁASKORZEŹB, STATUŁ lub STATUETEK specyficznie magicznych:
1. Zachłanności - po uaktywnieniu-potarciu (przez najbliższą 1 godzinę/ 10 UM uaktywniającego) w każdej r. istota nań spoglądająca odpiera hipnozę nakazującą wyłączne posiadanie go (wymaga rzutu na iluzję z antyodpornością bonus -20 %, inaczej będzie się o niego walczyło aż do śmierci)
2. Iluzyjnej Wartości - przedstawia sobą 10- krotnie wyższą wartość, aczkolwiek skuteczne nie uwierzenie chwilowo neguje ten efekt.
3. Naznaczenia - postać ją posiadająca (nie musi mieć przy sobie) jest automatycznie chroniona czarem o tej samej nazwie, ponadto jej zauważenie (nie dotyczy Pb.) staje się dwukrotnie większe na ten czas.
   Uwaga: w momencie stracenia jej lub oddania (itp.) postać jest automatycznie zauważana przez swe Bóstwo i podlega Karze Boskiej, analogicznie jak przy nieudanej (a zauważonej) modlitwie Pb.
4. Strażnicza - w momencie zbliżenia się na 5 metrów do uaktywnionej rzeźby wyłania się z niego postać-strażnik, o parametrach wojownika analogicznych do postaci powstałej z czaru maga - Przywołanie Wojownika (jakby był rzucony min. z 10 poziomu maga).
5. Zaklęta - w momencie uaktywnienia poprzez wypowiedzenie hasła-zaklęcia statuetka ta (np.) zamienia się w istotę (o naturalnych rozmiarach), którą sobą przedstawia i najczęściej nie dysponuje żadnymi przedmiotami itp., które mogła mieć w momencie z petryfikowania (itp.).

Rodzaje LUSTER lub ZWIERCIADEŁ specyficznie magicznych:
1. Sobowtóra - postać, która przetrze lustro wywołuje swojego sobowtóra, która w zależności od charakteru może zaatakować (patrz czar. czarnoksięski Schody do piekła) lub wtopić się we właściciela, co powoduje, że cechy jego na czas jednego dnia stają się o bonus 50 % wyższe (nie dotyczy biegłości broni, zauważenia itp.).
   Uwaga: postacie o dobrym charakterze mają 30 % szansy na walkę, neutralne na 50 %, a złe 70 %, ponadto po użyciu przedmiot traci swe właściwości na 1-10 dni.
2. Odbicia - ustawione na wprost rzucającego czary odbiją każdy czar. skierowany bezpośrednio na trzymającego, aczkolwiek nie dotyczy to większości czarów obszarowych.
3. Przeniesienia - pozwala postaci, która potrze te lustro przenieść się na analogiczne najbliższe lustro tego typu (wymaga to %-owego rzutu na szok, inaczej postać mdleje na 1- 10 r.).
4. Pamięci - postać, która się w nim przejrzy odzyskuje pamięć odnośnie przebytego przez siebie danego zdarzenia.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

5. Utraty Pamięci - postać, która przetrze te lustro musi w każdej r. tej czynności odpierać emanujące z niego zaklęcie (%-owy rzut na szok), inaczej traci połowę swej mądrości i połowę aktualnego stanu doświadczenia.

Rodzaje KIELICHÓW, PUCHARÓW, CZAR lub MIS specyficznie magicznych:
1. Zemsty - każdy płyn wypity z niego okazuje się śmiertelną trucizną.
2. Ukojenia - raz dziennie wypicie świeżej, źródlanej wody z tego naczynia goi wszystkie rany i leczy choroby.
3. Wykrycia Trucizny - puchar. staje się purpurowy, gdy naleje się trucizny.
4. Liturgiczny - (tylko dla Kapłanów) - podczas modlitwy daje użytkownikowi bonus +10 % do Wiary oraz bonus +5 % do Zauważenia.
5. Iluzyjnej Wartości - przedstawia sobą 10- krotnie wyższą wartość, aczkolwiek skuteczne nie uwierzenie chwilowo neguje ten efekt.
6. Neutralizacji Trucizny - płyn wlany do tego naczynia natychmiast przestaje być trucizną (itp.).
7. Zachłanności - po uaktywnieniu-potarciu (przez najbliższą 1 godzinę na każde 10 UM uaktywniającego) w każdej r. istota nań spoglądająca odpiera hipnozę nakazującą wyłączne posiadanie go (wymaga rzutu na iluzję z antyodpornością bonus -20 %, inaczej będzie się o niego natychmiast walczyło aż do śmierci).
   Uwaga: po czasie działania kielicha efekt zachłanności mija.
8. Wiecznej Wody - co godzina naczynie te napełnia się wodą zawartą w powietrzu.
   Uwaga: po napełnieniu przestaje się napełniać.
9. Goryczy - postać o dobrym charakterze, która napije się z niego czegoś, i nie odeprze tej odmiany trucizny i wiążącego ją zaklęcia (%-owy rzut na truciznę i ew. po tym %-owy rzut na zaklęcia) traci połowę swego doświadczenia oraz jego charakter. staje się neutralny. Postać o neutralnym charakterze, która napije się z niego czegoś, i nie odeprze tej odmiany trucizny i wiążącego ją zaklęcia (%-owy rzut na truciznę i ew. po tym %-owy rzut na zaklęcia) traci połowę swego doświadczenia oraz jego charakter. staje się zły. Postać o złym charakterze, która napije się z niego czegoś, i nie odeprze tej odmiany trucizny i wiążącego ją zaklęcia (%-owy rzut na truciznę i ew. po tym %-owy rzut na zaklęcia) jej charakter. staje się ewidentnie zły, ponadto na stał zyskuje aureolę zła (ewidentnego).
   Uwaga: gorycz z jednego kielicha tylko raz jest w stanie próbować zapanować na daną postacią, czyli każde następne korzystanie z niego dla niej nie uaktywnia już jego mocy.
10. Ofiarny - ofiara złożona w tym naczyniu pozwala na dwukrotny rzut na Wiarę i Zauważenie podczas modlitwy (przyczy wybiera się korzystniejszy wynik).
    Uwaga: po takim użyciu przedmiot przestaje funkcjonować na 1- 10 dni.

Rodzaje DZBANÓW lub AMFOR specyficznie magicznych:
1. Miodowy - po dniu woda w tym dzbanie samoczynnie zamieniana jest w miód.
2. Dymny - po otworzeniu jego zaczyna się wydobywać ostry dym, analogicznie do odpowiedniego czaru Alchemicznego p.t.: "Wywołanie dymu".
3. Eksplozji - po rozbiciu naczynia w miejscu tym następuje eksplozja, analogicznie jak w przypadku czaru alchemicznego, rzuconego z 10 p.
4. Spirytusowy - po dniu woda w tym naczyniu samoczynnie zamienia się w czysty spirytus, ponadto wyznawcy Piana po wypiciu jego mogą w dowolnym momencie stać się kompletnie pijanymi, ew. od razu wytrzeźwieć.
5. Trującego Dymu- raz dziennie po otworzeniu szybko wydobywa się z niego dym, który w zetknięciu się z ciałem powoduje natychmiastowe śmiertelne zatrucie, jeśli nie odeprze się jego efektu (%-owy rzut na gazy -7, sprawdzane w każdej r. kontaktu). Dym rozwiewa się po 1-100 r. (zależnie od MG i sytuacji).

Rodzaje KRYSZTAŁÓW lub KUL specyficznie magicznych:
1. Snu - po uaktywnieniu-potarciu (przez najbliższą 1 godzinę na każde 10 UM uaktywniającego) w każdej r. każda istota nań spoglądająca odpiera hipnozę nakazującą spać (wymaga rzutu na iluzję z antyodpornością bonus -20 %, inaczej zasypia się na 1-10 godzin).
2. Jajo Życia - przedmiot ten wygląda jakby był szklanym jajem wypełnionym zielonym fosforyzującym płynem. Jego magia pozwala raz dziennie uleczyć z 10 ran każdą istotę, która ją dotknie. Postaciom o dobrych charakterach kula ta leczy 100 ran. Leczenie to jest adekwatne do leczenia poważnych ran. Dodatkowo kula ta rozbita nad ciałem martwiaka wsysa swoją energię w niego, co powoduje zdjęcie klątwy martwiozy i regenerację ciała. Daje to możliwość przywrócenia jego do poprzedniej normalnej postaci (o ile jego szok przetrwa wskrzeszenie, z tym, że w tym przypadku jest on zwiększony o bonus +50 %).
   Uwaga: Przedmiot ten samoczynnie pęka w rękach istoty o złym charakterze.
3. Infrawizji - postać przy pomocy tego przedmiotu postać jest w stanie widzieć na zasadzie infrawizji (zasięg SZ!).
4. Szczęścia - na czas posiadania działa analogicznie do zdolności nadnaturalnej szczęściarz.
5. Wiecznej Młodości - jeżeli właściciel posiada ten przedmiot przy sobie (musi on dotykać gołego ciała), to się nie starzeje.
6. Słońca - uaktywniona roztacza na ponad 100 metrów wokół światło (i drugie tyle półmroku), które swej jasności odpowiada słonecznemu, przez co każda istota nań spoglądająca musi wykonać %-owy rzut na Iluzję albo zostaje oślepiona, przy czym na martwiaki działa ono jak promienie słońca.
7. Upiorny - uaktywniony przez 1-10 r. (raz dziennie) jest w stanie wydobyć z siebie dźwięki analogiczne do upiornego wycia.
8. Gnilca - postać która dotknie go, jeśli nie wykona %-owego rzutu na zarazę (odporność nr 6), to po 1-10 dniach zaczyna ją toczyć gnilec i podlega klątwie mumiozy [patrz opis mumii].

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

9. Prawdomówności - żadna postać w promieniu 5 metrów od niej nie jest w stanie skłamać. Na ten zasięg wokół roztacza też aurę adekwatną do czaru astrologicznego : Jasnowidzenie.
10. Magiczna (zwana też kulą "Jasnowidzenia") - posiada na stale założony na sobie czar. maga : Magiczna Kula. Spoglądanie w tą kulę rozpatruje się względem działania tego czaru.

Część 5 Losowanie Magicznych Przedmiotów w Skarbie typu "D"

Tabela 5—1 Losowanie Magicznych Przedmiotów w Skarbie typu "D"

Szansa %	Typ skarbu
01 – 75	Broń
76 – 85	Zbroja
86 – 95	Tarcza
96	Element zbroi
97	Zbroja końska
98	Siodło
99	Rydwan
100	Specjalne: 1 – chorągiew, 2 – proporzec, 3 – pochwa, 4 – kołczan, 5 – do wyboru przez MG

Tabela 5—2 Tabela Rodzajów Umagicznień Broni

Tabela sprawdzania (po identyfikacji) magiczności broni:

Szansa %	Opis	Uwagi
01 – 05	Nietrwale magiczna	bez blokady PM
06 – 30	Tylko magiczna	
31 – 40	Słabo magiczna	bonus +0 do TR/+10 do ran
41 – 45	Słabo magiczna	bonus +0 do TR/+20 do ran
45 – 50	Słabo magiczna	bonus +0 do TR/+30 do ran
51 – 54	Słabo magiczna	bonus +0 do TR/+40 do ran
55	Słabo magiczna	bonus +0 do TR/+50 do ran
56 – 65	* Średnio magiczna	bonus +10 do TR/+10 do ran
66 – 70	* Średnio magiczna	bonus +20 do TR/+20 do ran
71 – 73	* Średnio magiczna	bonus +30 do TR/+30 do ran
74	* Średnio magiczna	bonus +40 do TR/+40 do ran
75	* Średnio magiczna	bonus +50 do TR/+50 do ran
76 – 85	* Silnie magiczna	bonus +10 do TR/+20 do ran
86 – 87	* Silnie magiczna	bonus +20 do TR/+40 do ran
88	* Silnie magiczna	bonus +30 do TR/+60 do ran
89	* Silnie magiczna	bonus +40 do TR/+90 do ran
90	* Silnie magiczna	bonus +50 do TR/+100 do ran
91 – 94	* Specjalistycznie umagiczniona	sprawdź w tabeli
95 – 96	Wykonana z dużą domieszką srebra, a więc jej wytrzymałość jest dwukrotnie mniejsza (dotyczy tylko elementów metalowych, inaczej pomiń ten punkt); rzuć jeszcze raz jak ta broń jest magiczna	
97	Wykonana z dużą domieszką złota, a więc jej wytrzymałość jest dwukrotnie mniejsza i o bonus -10 gorzej się nią trafia, aczkolwiek jej wartość jest dziesięciokrotnie większa (dotyczy tylko elementów metalowych, inaczej pomiń ten punkt); rzuć jeszcze raz jak ta broń jest magiczna.	
98	Wykonana z adamandytu, a więc jej wytrzymałość jest dwukrotnie większa, a ciężar, minimalna siła użycia i opóźnienie są dwukrotnie mniejsze (dotyczy tylko elementów metalowych, inaczej pomiń ten punkt); rzuć jeszcze raz jak ta broń jest magiczna	
99	Wykonana z mitrylu, a więc jej wytrzymałość jest 10-krotnie większa, ciężar. 10 krotnie mniejszy, a minimalna siła użycia i opóźnienie są dwukrotnie mniejsze (dotyczy tylko elementów metalowych, inaczej pomiń ten punkt); mitryl nigdy nie może być magiczny	
100	* Broń o cechach mieszanych, ew. Jeśli są odpowiednie okoliczności broń ekstremalnie magiczna (artefaktyczna)	

(*) oznacza, że istnieje 10 % szansa istnienia dodatkowej cechy ulepszającej magicznie daną broń (wylosuj analogicznie jak w wypadku Księgi Umagicznień).

Punkt 1 Bronie

Tabela 5—3 Częstotliwość Występowania Broni w Skarbach

Szansa %	Opis

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

01	Bicz
02 – 03	Cep
04 – 05	Gwiazdki
06	Halabarda
07	Harpun
08 – 09	Kopia
10	Kusza ciężka
11 – 15	Kusza typowa
16 – 18	Łuk refleksyjny
19 – 21	Łuk prosty
22 – 23	Maczuga
24 – 30	Miecz ciężki
31 – 39	Miecz lżejszy
40 – 43	Młot
44 – 45	Oskard
46	Nóż
47 – 48	Oszczep
49 – 51	Pika, partyzana
52	Proca (1-50) lub mieszek kamieni (51-00)
53 – 54	Półtalerze
55 – 56	Rapier. lub szpada
57	Sieć
58	Sierp
59 – 68	Szabla
69	Szlapar
70 – 79	Sztylet
80 – 81	Toporomiecz
82 – 85	Topór. obosieczny
86 – 93	Topór. typowy lub siekiera bojowa
94	Trójząb lub widły
95 – 96	Tarsar
97 – 98	Włócznia
99	Rzadko używana broń np. łańcuch, pała
100	Inna broń np. mała machina oblężnicza

Punkt 2 Zbroje

Tabela 5—4 Częstotliwość Występowania Zbroi w Skarbach

Szansa %	Opis
1 – 10	Zbroje płytowe
11 – 20	Zbroje płaszczyznowe
21 – 30	Półzbroje
31 – 40	Pancerze i półpancerze
41 – 60	Kolczugi
61 – 70	Zbroje łuskowe
71 – 80	Zbroje kurtkowe
81 – 85	Skóry zwierzęce
86 – 100	Skóry smocze i inne łuskowe

Punkt 3 Tarcze

Tabela 5—5 Częstotliwość Występowania Tarcz w Skarbach

Szansa %	Opis
1 – 15	Pawęże
16 – 50	Tarcze rycerskie
51 – 85	Tarcze typowe metalowe
86 – 100	Tarcze drewniane

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Punkt 4 Składniki Zbroi

Tabela 5—6 Częstotliwość Występowania Składników Zbroi w Skarbach

Szansa %	Opis
1 - 30	Hełmy ciężkie
31 - 50	Inne hełmy
51 - 80	Dodatki metalowe
81 - 100	Dodatki skórzane

Część 6 Bronie Specjalistyczne

Uwaga: jeżeli broń specjalistyczna jest przeznaczona przeciwko określonym istotom, to względem nich traktuje się ją jak ekstremalnie magiczną i ma też w stosunku do nich dwukrotnie większą szansę na trafienie krytyczne, ponadto dotyczy tylko takich rodzajów broni jak miecze, tarsary, wszelkie topory i toporomiecze, szable i szlapary, młoty bojowe, półtalerze, trójzęby, włócznie, kopie, lance, sztylety i oszczep (ew. zależnie od MG i inne).

- 01-05 % Pozytywnej Energii (norm. bonus +10 TR /10 RAN)- bonus +10/30 do lycantropów; bonus +30/ 50 do martwiaków; bonus +50/ 100 do ewidentnie złych istot innoplanowych.
  Uwaga: trzymany w ręku zapobiega wyssaniu Energii Życiowej.
- 06-10 % Łamacz (norm. bonus +30 TR /50 RAN) - każda niemagiczna broń skrzyżowana przy próbie sparowania ciosu ulega natychmiastowemu złamaniu.
- 11-15 % Negatywnej Energii (norm. bonus -10 TR /-10 RAN do martwiaków; bonus +10/30 do lycantropów; bonus +30/50 do żywych; bonus +50/ 100 do ewidentnie dobrych istot innoplanowych.
- 16-25 % Gadzi (norm. bonus -10 TR /10 RAN) - bonus +10/ 50 do typowych gadów; bonus +20/ 100 do smoków i magicznych gadów;
- 26-30 % Gigantów (norm. tylko magiczny)- bonus +40/ 80 do gigantów, cyklopów, tytanów itp.
- 31-35 % Antyregeneracji (norm. bonus +10 TR /20 RAN) - bonus +30/ 50 do regenerujących się magicznie np. trolli, orków Uruk-hai, hydr.
- 36-40 % Eteralności (norm. bonus +20 TR /40 RAN) - bonus +40/ 80 do eteralnych, astralnych i innych niematerialnych.
- 41-45 % ...Charakteru (norm. tylko magiczny) - bonus +30/50 do istot o tym charakterze (wylosuj jakiego dotyczy: 1-3 dobry; 4-6 neutralnego; 7-10 złego).
- 46-50 % Magiczności (norm. bonus +25 TR /50 RAN)- bonus +100/ 150 do magicznych z natury istot lub chronionych przez magiczne tarcze itp. czary.
- 51-55 % Praw (norm. bonus +10 TR /10 RAN) - bonus +20/ 20 do istot ze stosunkiem do prawa neutralnym; bonus +40/ 40 do istot chaotycznych; posiada własne 25 % antymagii, chroniąc nią właściciela, w momencie trzymania broni w ręku.
- 56-60 % Twardości (norm. bonus +40 TR /40 RAN) - bonus +50/ 50 do istot z drewna (itp.); bonus +50/5 0 do istot z kamienia; bonus +60/ 60 do istot z metalu.
- 61-65 % Podłości (norm. bonus +50 TR /100 RAN) - daje tak niezwykłą chęć walki, że postać zmienia swój charakter. na chaotyczny zły i przy okazji staje się szalona, jeżeli w przeciągu doby nie zabije bezbronnej istoty.
- 66-70 % Obrońca (norm. bonus +10 TR /50 RAN) - uaktywniony (trwa r) i trzymany w ręku roztacza magiczną aurę, która chroni dając bonus –5 % OB/ 10 UM właściciela
- 71-80 % Martwiaczy (norm. bonus +10 TR /20 RAN) - postać która dotknęła jej gołą ręką lub została zraniona tą bronią wykonuje % -owy rzut na zaklęcia klątwy (bonus antyodpornością -50 %), inaczej o każdej północy wykonuje % -owy rzut na polimorfię, czy nie przeistoczy się w (rodzaj) martwiaka, który ostatni dotykał ostrza tej broni.
- 81-85 % Z Tchnieniem Życia(50 %)/ śmierci(50 %) - broń ta została na stale umagiczniona adekwatnym do jej nazwy czarem Alchemicznym (decyduje MG).
- 86-95 % inne bronie specjalistyczne (np. kłamstwa, odwagi itp.).
- 96-100 % Bronie Ekstremalnie Magiczne (artefaktyczne)- patrz tabela niżej.

Część 7 Bronie Ekstremalnie Magiczne – Artefaktyczne

Punkt ten dotyczy w praktyce tylko mieczy i tarsarów.
Uwaga: postać będąca właścicielem, jeżeli będzie się źle obchodziła z taką bronią jest narażona na klątwę, a w najlepszym przypadku tylko na przekleństwo, ponadto traci umiejętność wykorzystywania magicznych właściwości tej broni (staje się ona w jego rękach tylko zwykłym magicznym przedmiotem [wyjątkiem są Miecz Astralny i Eteralny]), ponadto bronie te, jeżeli dostaną się w niepowołane ręce są wstanie wysłać silnie raniącą energetyczną magię (10-1000, ew. połowę). Po czym są w stanie przemieścić się np. na ołtarz, na którym zostały wykute i nie można ich użyć przez najbliższe 100 lat.

- 01-04 % Astralny (tylko magiczny) - moc tej broni podwaja zadane rany, jeżeli ofiara ciosu jest związana z Planem Astralnym lub jest w jakiś sposób niematerialna. W walce z normalnym przeciwnikiem wszelkie zbroje i bronie niemagiczne nic przed nim nie chronią, a magiczne tylko połowicznie. Raz w roku broń ta pozwala też przenieść się na Plan Astralny i swą magią pozwala przystosować się do jego warunków.
- 05 % Eteralny (tylko magiczny) - moc tej broni podwaja zadane rany, jeżeli ofiara ciosu jest związana z Planem Eteralnym lub jest w jakiś sposób niematerialna. W walce z normalnym przeciwnikiem wszelkie zbroje i bronie nic przed nim nie chronią

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

(dotyczy to też większości magicznych). Raz na 5 lat broń ta pozwala też przenieść się na Plan Eteralny i swą magią pozwala przystosować się do jego warunków.

- 06-09 % Wampiryczny (tylko magiczny) - wchłania w siebie żywotność, którą zdjęła podczas zranienia kogoś i w następnej rundzie (na początku) przekazuje ją właścicielowi, jednakże nigdy nadwyżka żywotności nie jest w stanie przekroczyć żywotności posiadacza broni (a więc można maksymalnie osiągnąć dwukrotną wartość żywotności).
  Uwaga: efekt ten porównywalny jest do nadleczania lekkich ran. Nadmiar. żywotności utrzymuje się maksymalnie przez 24 godziny (o ile nie straci się tego przy zranieniach).
- 10 % Króla Wampirów (tylko magiczny) - wchłania w siebie żywotność, którą zdjęła podczas zranienia kogoś i w następnej rundzie (na początku) przekazuje ją właścicielowi.

  Uwaga: efekt ten porównywalny jest do nadleczania lekkich ran, po czym nadmiar. żywotności utrzymuje się maksymalnie przez 24 godziny (o ile nie straci się tego przy zranieniach).
- 11-15 % Boski Obrońca (norm. bonus +50 TR /50 RAN) - uaktywniony (trwa rundę) i trzymany w ręku roztacza magiczną aurę, która chroni dając bonus 5 %/ 10 UM właściciela, do OB i odporności oraz jest w stanie ostrzec (intuicyjnie) przed niespodziewanym zagrożeniem życia.
- 16-20 % Końca (norm. bonus +10 % TR /10 RAN) - w momencie zażyczenia sobie czyjejś śmierci broń ta staje się dla tej istoty jak z bonus +100/ 200, aczkolwiek nie można zmienić nastawienia tej broni, aż do śmierci tej istoty.
- 21-25 % Siekacz (norm. bonus +100 TR /100 RAN) - dwukrotnie zwiększa szanse na trafienie krytyczne (dotyczy też i w siebie).
- 26-30 % Boskości (norm. bonus +50 TR /50 RAN) - pozwala używać przemian półboskich (adekwatnie jak półbóg z analogicznego poziomu), z pełnymi ich ew. konsekwencjami.
  Uwaga: jeżeli broń tą używa półbóg, to daje mu ona tylko to, że jego własne przemiany mają dwukrotnie mniejszą szansę na zauważenie przez nieprzychylne Bóstwa.
- 31-40 % Antymagii (norm. bonus +10 TR /10 RAN) - posiada własne 50 % antymagii, chroniąc nią właściciela w momencie trzymania broni w ręku oraz połowi ew. każdy niekorzystny, raniący efekt magiczny.
- 41-50 % Siły (norm. tylko magiczny) - w momencie uaktywnienia (trwa 1 r) jest w stanie na życzenie zwiększyć SF postaci w ręku dzierżącym miecz o dowolną wartość, z tym że postać musi wykonać pozytywny rzut na szok (4) (czy nie umrze, z powodu przeciążenia tak wielką magią) zmniejszony o bonus -10 % na każde 100 uzyskanej SF, po czym efekt ten działa przez 1 r. na każde 10 UM właściciela.
- 51-55 % Przeznaczenia (norm. bonus +100 TR /150 RAN) - istota, która posłuży się tą bronią i zabije nią coś, po 10-100 dniach sama zostaje starta z powierzchni ziemi (chyba, że w tym czasie będzie martwa). Broń ta dodatkowo daje bonus +10 % na trafienia krytyczne.
- 56-60 % Burza Błyskawic (norm. bonus +10 TR /50 RAN)- raz dziennie uaktywniony (trwa 5 r) i rzucony w górę zmienia się w (niekontrolowaną) kulę błyskawic (analogicznie jak czar. *Kula błyskawic*, rzucony, jak przez maga z 25 poziomu, a więc średnio z antyodpornością bonus -50 %).
- 61-65 % Śmierci (norm. bonus +20 TR /50 RAN) - poświęcając (zabijając tą bronią) bezbronną istotę wywołuje na okres 10 r. na każde 10 UM magię broni o sile bonus +50/ 150.
- 66-75 % Arcymartwiaczy (norm. bonus +10 TR /50 RAN) – postać, która dotknęła gołą ręką lub została zraniona od tej broni wykonuje %-owy rzut na klątwy (bonus antyodpornością -50 %), inaczej o każdej północy wykonuje %-owy rzut na polimorfię, czy nie przeistoczy się w (rodzaj) arcymartwiaka, który ostatni dotykał ostrza tej broni.
- 76-90 % Ewidentności (rodzaj broni ustala MG - patrz miecze ewidentności)
- 91-95 % Żywiołów (norm. bonus +50 TR /50 RAN) - pozwala raz dziennie przywołać magiczny element żywiołu (patrz czar. druidyczny *Przywołanie żywiołu*) oraz chroni całkowicie przed negatywnymi elementami tego żywiołu, ponadto kosztem oddania tej broni danemu żywiołowi można wydać rozkaz arcy-żywiołowi;

  Uwaga: MG ustala jakiemu żywiołowi służy ta broń.
- 96-97 % Życia (norm. bonus +50 % TR tylko) - wrogom życia np. martwiakom, niektórym istotom ewidentnie złym i posługującym się nekromancją zadaje dodatkowo bonus +10 RAN na każde 10 UM właściciela. Broń ta ochroni też dzierżącego ją przed wyssaniem energii życiowej, a nawet w tym czasie chroni (natychmiastowo leczy, ale nie regeneruje ubytków, a więc można ją zabić tylko przez ścięcie głowy) przed wszelkimi ranami.
- 98 % Wiecznego Życia (norm. bonus +50 % TR tylko) - wrogom życia np. martwiakom, niektórym istotom ewidentnie złym i posługującym się nekromancją zadaje dodatkowo bonus +10 RAN na każde 10 UM właściciela. Broń ta chroni też dzierżącego ją przed wyssaniem energii życiowej, a nawet w tym czasie chroni (natychmiastowo leczy, ale nie regeneruje ubytków, a więc można ją zabić tylko przez ścięcie głowy) przed wszelkimi ranami, ponadto właściciel jej nie starzeje się.
- 99 % broń o właściwościach mieszanych (logicznie)- rzuć dwa razy
- 100 %bron o innych właściwościach

Część 8 Artefaktyczne Miecze Ewidentności

Traktuje się je jakby wykonane były z mitrylu, aczkolwiek w ich skład wchodzi stal, srebro, adamandyt i złoto.

Punkt 1 Miecze Dobra

MIECZ PRZEWODNIK +10 % TR /+30 RAN; 5 % ANTYMAGII;

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

sp. 1. leczą właściciela z 10 ran przy każdym zranieniu złego (z charakteru) przeciwnika,
sp. 2. w momencie uaktywnienia (trwa 1 r) wskazuje ostrzem kierunek (najkrótszej drogi) do danego, znanego i nieruchomego celu.
MIECZ PRAWDY +20 % TR /+60 RAN; 10 % ANTYMAGII;
sp. 1. leczą właściciela z 20 ran przy każdym zranieniu złego (z charakteru) przeciwnika;
sp. 2. jak wyżej;
sp. 3. w momencie trzymania rękojeści lekkimi drganiami informuje, o zamierzonym kłamstwie postaci, która mówi do Paladyna, aczkolwiek nie reaguje na niewiedzę, zmianę sytuacji itp.
MIECZ NADZIEJI +30 % TR /+90 RAN; 15 % ANTYMAGII;
sp. 1. leczą właściciela z 30 ran przy każdym zranieniu złego (z charakteru) przeciwnika;
sp. 2 i 3 jak wyżej;
sp. 4. raz dziennie w momencie uaktywnienia (trwa 1 r.) pozwala zwiększyć jednorazowo szansę wyjścia danej czynności o 10 pkt. (o ile szansa na jej wyjście wynosi min. 1 %), np. P. zwiększa sobie o 10 pkt. szansę TR albo zaznacza, że jeśli trafi, to by szansa ciosu krytycznego była o pkt. 10 większa od normalnej (jeśli nie trafi, to szansa aktualnie przepada).
MIECZ POKOJU +40 % TR /+120 RAN; 20 % ANTYMAGII;
sp. 1. leczą właściciela z 40 ran przy każdym zranieniu złego (z charakteru) przeciwnika,
sp. 2, 3 i 4 jak wyżej;
sp. 5. w momencie uaktywnienia (trwa 1 r) wykrywa wrogie nastawienie (i lokalizuje w kim) w promieniu 1 metra /10 % UM paladyna;
sp. 6. raz dziennie wbity w (nieprzeklętą) ziemię (dopóki Paladyn trzyma go w ten sposób oburącz, ale maksymalnie przez r/ 10 UM) powstrzymuje (jakby niemożliwą do odparcia sugestią, przed którą chronić może tylko antymagia) od jakiegokolwiek agresywnego działania wszelkie (!) inteligentne (min. 5 IQ) istoty, w promieniu 10 metrów /10 UM P.
MIECZ ŚWIATŁOŚCI +50 % TR /+150 RAN; 25 % ANTYMAGII;
sp. 1. leczą właściciela z 50 ran przy każdym zranieniu złego (z charakteru) przeciwnika,
sp. 2, 3, 4, 5 i 6 jak wyżej;
sp. 7. w momencie uaktywnienia (trwa 1 r) i skupienia wykrywa kierunek nadchodzącego, albo czającego się ewidentnie złego niebezpieczeństwa;
sp. 8. jest w stanie ostrzec np. podczas snu (działa jakby przeczucie) o r. bezpośrednio zagrażającym życiu Paladyna niebezpieczeństwie, ale tylko na r. wcześniej.
sp. 9. wbity w (nieprzeklętą) ziemię i uaktywniony (trwa 1 r) raz na 24 godziny jest w stanie sprowadzić światłość, która na martwiaki i postacie ewidentnie złe działa jak analogiczny czar. kapłański (o bonus antyodporności na zaklęcia -50 %).
ŚWIĘTY MIECZ PALADYŃSKI WIARY +100 % TR /+200 RAN; 50 % ANTYMAGII;
sp. 1. leczą właściciela ze 100 ran przy każdym zranieniu złego (z charakteru) przeciwnika,
sp. 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 i 9 jak wyżej;
sp. 10. pozwala modlić się do swego Bóstwa w dowolnej chwili, bez konsekwencji za ewentualny brak ofiary, przy czym współczynniki wiary i zauważenia są podczas takiej modlitwy liczone tak, jakby były dwukrotnie wyższe.
ŚWIĘTY MIECZ PALADYŃSKI DOBRA +100 % TR /+200 RAN; 50 % ANTYMAGII;
sp. 1. leczą właściciela ze 100 ran, przy każdym zranieniu złego (z charakteru) przeciwnika,
sp. 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 i 9 jak wyżej;
sp. 10. pozwala raz dziennie nabyć mocy zdolnej do dowolnej formy uzdrowienia, ponadto posiada moc umożliwiającą wskrzeszenie, regenerację ciała albo regenerację energii życiowej, jednakże po użyciu jej przez najbliższe 1-100 dni nie można użyć tej zdolności (brak mu mocy, by to powtórzyć).
ŚWIĘTY MIECZ PALADYŃSKI MŚCICIEL +100 % TR /+200 RAN; 50 % ANTYMAGII;
sp. 1. leczą właściciela ze 100 ran, przy każdym zranieniu złego (z charakteru) przeciwnika,
sp. 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 i 9 jak wyżej;
sp. 10. walcząc nim ma się dwukrotnie większe szanse na trafienie krytyczne w przeciwnika, a dwukrotnie niższe w siebie.

Punkt 2 Miecze Neutralności

MIECZ OGNISTY +10 TR /+40 RAN;
sp. 1. w momencie uaktywnienia (trwa 1 r) chroni przed jakimkolwiek naturalnym ciepłem i ogniem (aż do momentu wypuszczenia z ręki)
sp. 2. raz dziennie ma moc przyspieszenia siebie (np. dwukrotnie wyższa ilość ataków, podobnie jak czar. maga przyspieszenie) na okres 1 r. /10 UM.
MIECZ LODOWY +20 TR /+80 RAN;
sp. 3. w momencie uaktywnienia (trwa 1 r) chroni przed jakimkolwiek mrozem (aż do momentu wypuszczenia z ręki)
sp. 4. raz dziennie ma moc zmrożenia przeciwnika (bez możliwości odparcia z wyjątkiem antymagii), tak że na okres 1 r. /10 UM jest spowolniony.
MIECZ PŁOMIENNY +30 TR /+120 RAN;
sp. 5. w momencie uaktywnienia (trwa 1 r) chroni przed jakimkolwiek ciepłem i ogniem (aż do momentu wypuszczenia z ręki)
sp. 6. raz dziennie ma moc na okres 1 r. /10 UM otoczenia swej postaci wokół (na odległość 1 metra /10 UM) magicznym ogniem, który jest w stanie zadać każdej istocie 10-100 ran +10/UM właściciela (ew. połowę, przy udanym rzucie odpornościowym na ogień na -25 %).

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

MIECZ BŁYSKAWIC +40 TR /+160 RAN;
sp. 7. w momencie uaktywnienia (trwa 1 r) chroni przed jakimkolwiek magnetyzmem i elektrycznością (aż do momentu wypuszczenia z ręki)
sp. 8. raz dziennie ma moc przez okres 1 r. /10 UM rażenia każdej istoty, która zetknie się z tą bronią, błyskawicą o sile 10-1000 ran (ew. 1-100, jeżeli postać odeprze to udanym rzutem odpornościowym na elektryczność (9), zmniejszonym o antyodporność bonus -40 %).
MIECZ SZTORMOWY +50 TR /+200 RAN;
sp. 9. w momencie uaktywnienia (trwa 1 r) chroni przed jakimkolwiek negatywnym wpływem pogody i każdym jej efektem (też przed brakiem tlenu, dowolnie silnym wiatrem itp. jednakże do momentu wypuszczenia tej broni z ręki).
sp. 10. raz dziennie ma moc na okres 1 r. /10 UM jest w stanie wywołać burzę, z wiatrem o sile huraganu (patrz czar. druidyczny wywołanie wiatru), ponadto z błyskawicami (jedna w każdej r) którymi może kierować i wybierać na kogo spadają (każda zadaje 10-1000 ran, ew. 1-100, jeżeli postać odeprze to udanym rzucie odpornościowym na elektryczność (9), zmniejszonym o antyodporność bonus -50 %).
JEDYNY MIECZ NEUTRALNOŚCI +100 TR /+300 RAN;
sp. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 i 10 jak wyżej wszystkie specjale.
sp. 11. każda zraniona tym mieczem istota ewidentnie zła lub dobra musi wykonać udany rzut obronny (osłabiony, o antyodporność bonus -50) na dezintegrację (odporność nr 5), inaczej jej ulega.

Punkt 3 Miecze Złe

MIECZ CIEMNOŚCI +10 TR /+30 RAN;
sp. 1. w momencie trafienia (nie koniecznie zranienia) przy każdym trafieniu spija dodatkowo 10 Żywotności (analogicznie jak upiór), bez jakiejkolwiek obrony (za wyjątkiem antymagii).
sp. 2. w momencie uaktywnienia miecza (trwa 1 r.) roztacza selektywną ciemność (1 m /10 UM wokół i trwa aż do momentu wypuszczenia broni z ręki).
MIECZ NEKROMANCJI +20 TR /+60 RAN;
sp. 1. w momencie trafienia (nie koniecznie zranienia) spija dodatkowo 20 Żywotności (analogicznie jak upiór), bez jakiejkolwiek obrony (za wyjątkiem antymagii).
sp. 2. jak wyżej,
sp. 3. raz dziennie w momencie uaktywnienia miecza (trwa 1 r) przez najbliższy okres 1 r. /10 UM o ile postać zabita tym mieczem jeśli nie odeprze pewnej formy zaklęcia (3) (z antyodpornością bonus -25 %) w ciągu rundy staje się zombie (będącym pod całkowitą kontrolą Cz. R.).
MIECZ UPIORNY +30 TR /+90 RAN
sp. 1. w momencie trafienia (nie koniecznie zranienia) spija dodatkowo 30 Żywotności (analogicznie jak upiór) bez jakiejkolwiek obrony (z wyjątkiem antymagii).
sp. 2 i 3 jak wyżej,
sp. 4. raz dziennie w momencie uaktywnienia miecza (trwa 1 r.) i wbicia go w (nieuświęconą) ziemię pozwala na okres 1 r. /10 UM wywołać wycie upiora (obejmuje obszar. 1 pola /10 UM, posiadając własną antyodporność bonus -30 %) i samemu nie być nim objętym.
sp. 5. w momencie śmierci właściciela w walce miecz ten przywołuje upiora zemsty o takich cechach, jakby był zrobiony z właściciela miecza.
MIECZ DEMONICZNY +40 TR /+120 RAN
sp. 1. w momencie trafienia (nie koniecznie zranienia) spija dodatkowo 40 Żywotności (analogicznie jak upiór), bez jakiejkolwiek obrony (za wyjątkiem antymagii).
sp. 2, 3 i 4 jak wyżej,
sp. 6. raz dziennie w momencie uaktywnienia miecza (trwa 1 r.) i wbicia go w (nieuświęconą) ziemię pozwala przez okres 1 r. /10 UM przywołać (losowo zależnie od MG) demona, który np. w zamian za ofiarowanych niewolników jest w stanie wykonać proste polecenie właściciela miecza.
sp. 7. w momencie śmierci właściciela w walce miecz ten przywołuje (losowo zależnie od MG) demona zemsty.
MIECZ ŚMIERCI +50 TR /+150 RAN
sp. 1. w momencie trafienia (nie koniecznie zranienia) spija dodatkowo 50 Żywotności (analogicznie jak upiór), bez jakiejkolwiek obrony (z wyjątkiem antymagii).
sp. 2, 3, 4 i 6 jak wyżej,
sp. 8. raz dziennie w momencie uaktywnienia miecza (trwa 1 r.) sprawia, że przez okres 1 r. /10 UM w momencie zranienia postać, która nie odeprze tej formy trucizny (z antyodpornością bonus -50 %) jest skazana na niechybną śmierć po okresie 1-100 r. (neutralizacja trucizny skutkuje).
sp. 9. w momencie śmierci właściciela w walce miecz ten przywołuje nekromancką siłę działającą adekwatnie do czaru czarnoksięskiego *Masakra* (w promieniu 1 metra /10 UM właściciela, z antyodpornością bonus -50 %).
MIECZ NICOŚCI +100 TR /+200 RAN
sp. 1. w momencie trafienia (nie koniecznie zranienia) spija dodatkowo 100 Żywotności (analogicznie jak upiór), bez jakiejkolwiek obrony (z wyjątkiem antymagii).
sp. 2, 3, 4, 6, 8 i 9 jak wyżej,

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

sp. 10. raz dziennie po uaktywnieniu miecza (trwa 1 r.) sprawia, że przez okres 1 r. /10 UM w momencie zranienia postać, która nie odeprze tej formy anihilacji (z antyodpornością bonus -50 %) zostaje spalona na proch.
sp. 11. raz dziennie po momencie uaktywnienia miecza (trwa 1 r.) pozwala swą nekromancką mocą obrócić w nicość dowolnego trupa, tak że przy okazji pęka jego dusza i już nigdy nie można go wskrzesić itp.

Tabela 8—1 Tabela Sprawdzania Magiczności Zbroi (lub Tarcz)

Szansa %	Opis
01 – 90	Magiczna - powoduje to, że posiada dwukrotną obronę, wytrzymałość i dwukrotnie większe wyparowania oraz zabezpieczona jest blokadą PM, a po jej zdjęciu najczęściej posiada minimum 1-100 PM /kg wagi (itp.).
91 – 93	Słabo magiczna - posiada dwukrotną obronę, wytrzymałość i dwukrotnie większe wyparowania, nie posiada blokady PM, tak, że po wyssaniu. PM można uzyskać 1 PM /kg wagi, ponadto podczas zawilgocenia samoistnie przestaje być magiczna.
94	Zbroja specjalistycznie umagiczniona (sprawdź w tabeli)
95	Wykonana z brązu, a więc jej wytrzymałość jest dwukrotnie mniejsza i obronę liczy się, jak w przypadku miękkiego metalu, a więc o 50 mniejszą (dotyczy tylko elementów metalowych, inaczej pomiń ten punkt); rzuć jeszcze raz jak jest magiczna
96	Wykonana z dużą domieszką srebra, a więc jej wytrzymałość jest dwukrotnie mniejsza i obronę liczy się, jak w przypadku miękkiego metalu, a więc o 50 mniejszą (dotyczy tylko elementów metalowych, inaczej pomiń ten punkt); rzuć jeszcze raz jak jest magiczna
97	Wykonana z dużą domieszką złota, a więc jej wytrzymałość jest dwukrotnie mniejsza, ciężar. dwukrotnie większy i obronę liczy się jak w przypadku miękkiego metalu, a więc o 50 mniejszą, aczkolwiek jej wartość jest dziesięciokrotnie większa (dotyczy tylko elementów metalowych, inaczej pomiń ten punkt); rzuć jeszcze raz jak jest magiczna
98	Wykonana z adamandytu, a więc jej cena jest 20 –krotnie większa, wytrzymałość (i obrona) jest dwukrotnie większa, ciężar. dwukrotnie mniejszy (dotyczy tylko elementów metalowych, inaczej pomiń ten punkt); rzuć jeszcze raz jak jest magiczna.
99	Wykonana z mitrylu, a więc jej cena jest 100 razy większa, wytrzymałość (i obrona) jest 10 -krotnie większa, a ciężar. dwukrotnie mniejszy, ponadto ograniczenia ZR i SZ są o klasę niższe (dotyczy tylko elementów metalowych, inaczej pomiń ten punkt); mitryl nigdy nie może być magiczny.
100	* broń o cechach mieszanych, ew. jeśli są odpowiednie okoliczności broń artefaktyczna.

Część 9 Zbroje Specjalistyczne

Ponadto są to zbroje silnie magiczne - patrz cechy zbroi magicznych, zwiększone o dwukrotnie większą wytrzymałość.

1. Białych Krasnoludów - posiadacz jej zyskuje możliwość natychmiastowej regeneracji połowy ran od każdego fizycznego zranienia oraz automatycznie zasklepia wszelkie rany trudno gojące i zatrzymuje agonię.
2. Antymagii - posiadacz dysponuje dodatkowo 10 % antymagią, a ponadto jest niewrażliwy na ciosy od broni Astralnych i Eteralnych.
3. Święta - używana przez postać ewidentnie dobrą pozwala zwracać (bez możliwość odparcia, z wyjątkiem antymagii) rany, które na siebie przyjął właściciel (tzn. postać, która zraniła odnosi tyle samo ran), ponadto postać taka całkowicie neguje wyczerpanie podczas agonii, przez co w dowolnym stadium agonii postać zachowuje się jakby nie była zraniona.
4. Biała - postać w tej zbroi nie odczuwa zmęczenia i automatycznie od każdego ciosu przyjmuje połowę ran (tzn. zapisuje mu się tylko połowę ran, które otrzymuje od broni itp).
5. Czarna - w ciemnościach zbroja ta zyskuje podwójną obronę i wyparowania.
6. Strachu - w momencie uderzenia jej bronią, wywołuje jęk (dźwięk) działający analogicznie jak strach na postać, która nie odeprze tego rodzaju sugestii.
7. AntyMartwiacza - pozwala ignorować większość zdolności martwiaczych (itp. efekty), ponadto chroni przed wyssaniem energii życiowej.
8. Giętkości - postać ją nosząca nie posiada żadnych ograniczeń ZR i SZ.
9. Życia - nosząc ją postać o nie złym charakterze jest w stanie raz dziennie całkowicie się uleczyć.
10. Kalectwa (Zbroja Ułomności) - postać, która ponad dzień będzie nosić tę zbroję automatycznie nabywa (losowej) zdolności nienaturalnej, na zasadzie klątwy Boskiej, po czym na 1-100 dni zbroja ta traci tę swoją właściwość.
11. Nicości - każdy kto ją założy w każdej r. musi odeprzeć dezintegrację albo obraca się w pył.
12. Niewidzialna - zbroja jest na stałe niewidzialna dla wszystkich, z wyjątkiem noszącego ją.
13. Żywej Skóry - jest to artefaktyczna zbroja, która założona na nagie ciało po godzinie wtapia (wchłania) się w skórę postaci i zanika wizualnie, dając jej wszelkie swe cechy jak obronę i wyparowania, ale nie (!) ograniczenia. Jej ubocznym efektem jest to, że założenie na nią czegokolwiek, co daje wyparowania powoduje po chwili (1–5 r.) samospalenie tego, przez co postać zyskuje 1 ranę na każde 1 punkt wyparowań nałożonego np. odzienia.
    Uwaga: Zbroja samoczynnie oddziela się po śmierci noszącej ją postaci.
14. Żywego Srebra - każda ewidentna istota (najczęściej martwiak) wrażliwa na srebro w zetknięciu się z tym srebrnym pancerzem otrzymuje 1-100 ran. Ma ona też właściwość odbijania wszelkich promieni i petryfikujących spojrzeń skierowanych na nią.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

15. Świętości Paladyńskiej - artefaktyczna zbroja, zadająca 10-100 ran na r. od elektryczności każdej postaci o nie praworządnym dobrym charakterze, która ją wdzieje. Noszącemu ją Paladynowi zbroja ta daje wszelkie cechy pięciu zbroi: Antymagii, Świętej, Białej, AntyMartwiaczej i Żywego Srebra!
    Uwaga: zbroi takiej nie można wylosować w standardowo znajdowanych skarbach, ponadto Paladyn, który ją nosi w momencie jej stracenia lub sprzeniewierzenia zyskuje automatycznie Klątwę Śmierci.
16. Śmierci (czarnorycerska)- artefaktyczna zbroja, zadająca 10-1000 ran na r. od polimorfii (zwyrodnienia kształtów ciała) każdej postaci o nie praworządnym złym charakterze, która ją wdzieje. Noszącemu ją Czarnemu Rycerzowi zbroja ta daje wszelkie cechy trzech zbroi: Czarnej, Strachu i AntyMartwiaczej.
    Uwaga: zbroi takiej nie można wylosować w standardowo znajdowanych skarbach.

Część 10 Tarcze Specjalistyczne

Ponadto są to silnie magiczne - patrz cechy zbroi magicznych, zwiększone o dwukrotnie większą wytrzymałość.

1. Srebrna - daje szansę 50 % +/-25 % (zależnie od wielkości tarczy i MG) odbicia każdego wzroku (np. struchlca czy petryfikującego meduzy i bazyliszka), oraz podwaja swoją Obronę w stosunku do lycantropów i martwiaków.
2. Tarczowników - w rękach tarczownika czterokrotnie zwiększa naturalną obronę tarczy, poprzez samoczynne nastawianie się w kierunku nadchodzących ataków.
3. Przejrzystości - dla używającego jej jest ona przeźroczysta (jak kryształ).
4. AntySmocza - chroni całkowicie jej posiadacza przed każdym zionięciem smoków, ponadto przy każdym ataku smoka podwaja mu szansę na trafienie krytyczne w siebie (lub na pechowe rzucenie czaru).
5. Ewidentności - postać używająca jej automatycznie zyskuje aurę ewidentności adekwatną do swego charakteru, uniemożliwiającą innym istotom o ewidentnie przeciwnych charakterach dotknięcie jej (nie dotyczy broni), jeśli nie przełamią zaklęcia na połowę wartości tej odporności.
    Uwaga: Istotom które już dysponują taką aurą tarcza ta zwiększa jej antyodporność o bonus - 50 %.
6. Przetrwania (Absolutnej Obrony) - postać, która nieruchomo skuli się za tarczą jest całkowicie chroniona jest przed wszelkimi atakami fizycznymi potworów, magii czy bronią, ale tylko idącymi od przodu.
7. Boskości - odbija w rzucającego każdą przemianę półboską o ile jej naturalne ryzyko zauważenia nie jest większe od 10 %.
8. Athlara - na życzenie roztacza wokół siebie Ciemność (adekwatnie do odpowiedniego czaru czarnoksiężnika), ponadto w zetknięciu z gołym ciałem żywej istoty o charakterze innym niż praworządny zły wysysa w każdej r. 1 punkt Energii Życiowej.
    Uwaga: Jeżeli w żywej postaci wyssano w ten sposób całą Energię Życiową, to staje się ona 0 poziomowym zombie (oznacza to jej "śmierć" definitywną).
9. AntyMagii - daje dodatkowo 20 % antymagii postaci, która ją trzyma, ale tylko na magię fizyczną (raniącą ciało, a nie umysł) rzucaną od przodu.
10. Łamacz - każda nie magiczna broń skrzyżowana z nią przy próbie sparowania ciosu ulega natychmiastowemu złamaniu.
    Uwaga: po trzykrotnym uderzeniu w tarczę bronią magiczną należy sprawdzić %-owym rzutem na wytrzymałość broni czy nie ulegnie ona złamaniu.
11. Lustrzana - odbija wszelkie petryfikujące, zauraczające, czy hipnotyzujące spojrzenia, oraz czary powiązane ze światłem, itp.
12. Świętości Rycerskiej - noszący ją (w ręku) Rycerz (wyłącznie) jest tylko w stanie być zabity jednym ciosem lub czarem, gdyż wszelkie rany nie powodujące natychmiastowej jego śmierci są natychmiast (-w przeciągu 1 sg) uleczane. Tarcza ta chroni też noszącego 50 % Antymagią.
13. Gotam-gora - istota dzierżąca tą tarcze dopóki stąpa po skale, kamieniu lub piachu ma dodatkową Żywotność (adekwatną do nadleczenia) w wysokości 500 (pkt.). Wyznawca Gotam-gora walcząc z nią nie odczuwa zmęczenia, a ponadto ta dodatkowa Żywotność dla niego jest podwajana.
    Uwaga: W wypadku odniesienia ran można je leczyć normalnie.
14. Zagłady - istota, która atakuje posiadacza (używającego) tarczy traktowana jest względem niego jakby miała tylko połowę swej Obrony i Wyparowań (bez względu, czy pochodzą ze skóry, zbroi, czy z magii).
15. Świętości Paladyńskiej - Noszącą ją w ręku istotę ewidentnie dobrą (np. min. 1 poziom Paladyna) traktuje się jakby była o trzy poziomy doświadczenia wyżej (wraz ze wszelkimi jej zdolnościami i współczynnikami przysługującymi tym poziomom). W momencie odłożenia, upuszczenia lub utraty tarczy współczynniki i zdolności wracają do normy. Tarcza ta raz do roku (!) ma też właściwość (możliwość) pomocy swemu właścicielowi na zasadzie czaru : *Ocalenie* (oczywiście kiedy to będzie niezbędne). W wypadku niewykorzystania w danym roku tej właściwości jest ona kumulowana w tarczy (co objawia się często szczególnym symbolem na jej wierzchu np. miniaturowym wizerunkiem łabędzia). Większość tego typu tarcz (90 %) jest w stanie skumulować naraz w sobie maksymalnie do pięciu "Ocaleń", jednakże te rzadkie (10 %) mogą to robić (w ilości) bez ograniczeń.
    Uwaga: Istota nie ewidentnie dobra, która dotknie tej tarczy zyskuje 1-100 ran (ew. co rundę) i nie jest w stanie z niej korzystać.
16. Czarnej Magii - Noszącą ją w ręku istotę ewidentnie złą (np. min. 1 poziom Czarnego Rycerza) traktuje się jakby z przodu roztaczała (w promieniu 10 metrów) aurę obezwładniającego strachu. Każda postać, która nie odeprze go zostaje obezwładniona fizycznie i tylko dotknięcie istoty ewidentnie dobrej (ew. rzucenie na niego czaru typu Aureola Dobra) może przerwać ten stan. Efekt strachu można wywołać tylko raz dziennie na każde 50 UM posługującego się nią. Tarcza ta posiada też specyficzną magię, która zmniejsza o klasę własne ograniczenia (ZR i SZ), analogicznie do zdolności tarczownika. Trzecią cechą tego przedmiotu, jest kompletna ochrona przed jakimkolwiek obniżeniem Energii Życiowej.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Uwaga: Istota nie ewidentnie zła, która dotknie tej tarczy zyskuje 1-100 ran (ew. co rundę) i nie jest w stanie z niej korzystać. Nie dotyczy to wyjątkowo wszelkich Czarnoksiężników i istot pod wpływem czaru: Aureola Zła.

Część 11 Losowanie Magicznych Przedmiotów w Skarbie typu "E"

Punkt 1 Magiczne Księgi szansa w skarbie "E" 1-75 %

Uwaga: zrobienie typowej (!) księgi magicznej wymaga skorzystania z księgi umagicznień, umagicznienia okładki i każdej ze stron oddzielnie. Wilgoć lub wyssanie PM niszczy właściwości utrzymywania na swych kartach magicznych formuł czarów itp.

Tabela 11—1 Losowanie Magicznych Ksiąg

Szansa %	Opis	Waga	Cena	Ilość stron	Uwagi
01 – 20	Typowa mała	20	25	5	
21 – 35	Typowa średnia	20	40	10	
36 – 45	Typowa duża	21	85	25	
46 – 50	Typowa wielka	24	160	50	
51 – 55	Podróżna mała	5	125	5	
56 – 60	Podróżna średnia	5	150	10	
61 – 65	Podróżna duża	5	185	20	
66 – 70	Podróżna wielka	5	260	40	
71 – 75	Specjalna mała	50	250	100	
76 – 80	Specjalna średnia	60	350	200	
81 – 85	Specjalna duża	80	550	400	
85 – 90	Specjalna wielka	120	1000	800	
91 – 94	Inne księgi magiczne				
95	Księgi artefaktyczna				patrz tabela niżej
96 – 100	Księga wiedzy	20	500-5000	1000	

Punkt 2 Magiczne Pergaminy szansa w skarbie "E" 76-100 %

Paragraf 1 Mapy magiczne (1-35 %)

Bez pomocy udanej identyfikacji nie można odczytać umieszczonych na nich prawdziwych informacji.

Tabela 11—2 Losowanie Magicznych Map

Szansa %	Opis
01 – 20	Kryją wiadomości o ukrytych skarbach i bogactwach, co nie oznacza, że jeszcze tam one są.
21 – 40	Kryją wiadomości o planach miast i zamków, co nie oznacza, że nie zostały wcześniej np. zburzone.
41 – 50	Kryją wiadomości o geograficznym ukształtowaniu jakichś krain.
51 – 55	Kryją wiadomości o innych archipelagach.
56 – 75	Kryją wiadomości o labiryntach itp. podziemiach (co nie oznacza, że nie są błędne).
76 – 100	Kryją wiadomości, których normalnie nie można odczytać itp. (zależne od mg).

Paragraf 2 Typowe pergaminy lub listy magiczne (36-90 % lub 91-100 %)

Tabela 11—3 Losowanie Typowych Pergaminów

Szansa %	Opis
01 – 20	Zawierają jeden czar. do rzucenia
21 – 30	Zawierają dwa czary do rzucenia
31 – 35	Zawierają trzy czary do rzucenia
36 – 40	Zawierają cztery czary do rzucenia
41 – 45	Zawierają pięć czarów do rzucenia
46 – 55	Rzuć dwa razy i zsumuj efekty, by sprawdzić ile czarów jest do rzucenia.
56 – 75	Zawierają czyste miejsce na zapisanie 1–5 czarów
76 – 100	Zawierają rzadkie informacje np. o jakiejś tajemnicy.

Tabela 11—4 Tabela Pomocnicza Losowania Ksiąg, Pergaminów

Szansa %	Profesja	Szansa %	Poziom

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

01 – 20	Kapłańska	01 – 25	1
21 – 30	Druidyczna	26 – 45	2
31 – 50	Astrologiczna	46 – 60	3
51 – 55	Półboska	61 – 70	4
56 – 70	Maga	71 – 75	5
71 – 80	Czarnoksiężnika	76 – 80	6
81 – 90	Iluzjonisty	81 – 85	7
91 – 100	Alchemika	86 – 90	8
		91 – 95	9
		96 – 99	10
		100	Specjalny 1

Część 12 Księgi Wiedzy

Są to unikalne, silnie magiczne księgi, posiadające ogromną moc. Moc ta w takiej księdze gromadzi się przez 100 lat, po czym w momencie jej otworzenia przenosi umysł osoby, która ją otworzyła (tylko jedną, ew. losowo) na równoległy pół-plan egzystencji. Pozostawione ciało wraz z księgą staje się jakby statuą i pogrąża się w pewien rodzaj letargu, w którym nie odczuwa bólu, zmęczenia i wszystkich czynników fizjologicznych i zewnętrznych. Umysł postaci jest w stanie tylko czytać tę księgę przyswajając sobie jej wiedzę i niektóre elementy np. sił witalnych, których dotyczyła ta księga. Po upływie 40 dni umysł postaci wraca do ciała wraz z przyswojonymi zmianami oraz wykonuje %-owy rzut na szok czy jej umysł przetrwał takie operacje.

Księgi wiedzy nigdy nie mają tytułu, wyjaśniającego do jakiego zagadnienia się odnoszą. Ponadto nic nie jest w stanie ich otworzyć przed wyznaczonym czasem (nawet czary typu Życzenie). Aby sprawdzić czy daną księgę można już otworzyć MG rzuca % i sprawdza (ew. modyfikując):

- 1-50 % księga nie była używana, przez ponad 100 lat;
- 51-100 % księga była otwierana 1-100 lat temu.

Uwaga: Otworzoną przed chwilą taką księgę postać jest w stanie zamknąć po przeczytaniu tytułu, jeżeli odeprze wiążące go zaklęcie na 1/ 10 tej odporności.

Tabela 12—1 Tabela Tematów Ksiąg Wiedzy

Szansa %	Opis
01 – 05	Żywotność (zmiany – patrz tabela pomocnicza)
06 – 10	Siła fizyczna (zmiany – patrz tabela pomocnicza)
11 – 15	Zręczność (zmiany – patrz tabela pomocnicza)
16 – 20	Szybkość (zmiany – patrz tabela pomocnicza)
21 – 25	Inteligencja (zmiany – patrz tabela pomocnicza)
26 – 30	Mądrość (zmiany – patrz tabela pomocnicza)
31 – 35	Umiejętności magiczne (zmiany – patrz tabela pomocnicza)
36 – 40	Wiara (zmiany – patrz tabela pomocnicza)
41 – 45	Zauważenie (bonus +10 %)
46 – 50	Charyzma (zmiany – patrz tabela pomocnicza)
51 – 55	Prezencja (zmiany – patrz tabela pomocnicza)
56 – 60	Odporność na... – rzuć 1 – 10 i wybierz, która (zmiany – patrz tabela pomocnicza)
61 – 65	Wieku (zmiany – patrz tabela pomocnicza, ale zamiast wieku operuj latami)
66 – 70	Zawodów (pozwalawyuczyćsiędanegozawodu,ew.jeślisięgojużmastaćsięwnimspecjalistąitp.)
71 – 75	Zdolności nadnaturalnych (postać losowo nabywa zdolności nadnaturalnej)
76 – 80	Zdolności nienaturalnych (postać losowo nabywa ułomności)
81 – 85	Biegłości w broni – wylosuj w jakiej (zmiany – patrz tabela pomocnicza)
85 – 90	Doświadczenia (postać podwaja swoje doświadczenie)
91 – 95	Szkoleń (postać nabywa umiejętności podstawowego kursu jednego ze szkoleń nadnaturalnych – wylosuj jakiego)
96 – 100	Inny temat (decyzja MG)

Tabela 12—2 Tabela Pomocnicza - Sprawdzenie, jak Zmienia Współczynniki Dana Księga Wiedzy

Szansa %	Opis
01 – 05	Dany współczynnik rośnie dwukrotnie (możliwe tylko raz odnośnie jednego współczynnika, ponadto rzut na przeżycie wykonuje się o bonus -50 % gorzej);
06 – 15	Dany współczynnik rośnie o 20+, a inny o najbardziej podobnych cechach o 10+ (np. dla SF jest Żyw., dla IQ jest M, dla Wiary UM), ponadto postać nabywa cech i zdolności odpowiedniego kursu podstawowego na jakieś szkolenie nadnaturalne (np. na masaura);
16 – 40	Dany współczynnik rośnie o 20+, a inny o najbardziej podobnych cechach o 10+ (np. dla SF jest Żyw., dla IQ jest M,

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

	dla Wiary UM);
41 – 60	Dany współczynnik rośnie o 20+;
61 – 80	Dany współczynnik rośnie o 10+;
81 – 85	Dany współczynnik rośnie o 20+, kosztem innego (wylosuj)
86 – 90	Dany współczynnik maleje o 10+;
91 – 95	Dany współczynnik maleje o 20+;
96 – 99	Dany współczynnik maleje o 20+ i postać nabiera cech jakiejś (np. wylosuj) ułomności;
100	Dany współczynnik maleje dwukrotnie (możliwe tylko raz odnośnie jednego współczynnika, ponadto rzut na przeżycie wykonuje się o bonus -50 % gorzej);

Część 13 Księgi Artefaktyczne

- 01-10 % Nieprzemijającej Mądrości (waga 20, koszt 5 000) - w wypadku czytania tej księgi postać zostawia tam swą wiedzę i doświadczenie, tak że jakakolwiek zmiana charakteru lub ubytek mądrości (itp.), która zabrała u doświadczenie niweluje się w momencie ponownego odczytania tej księgi.
- 01-05 % Ulepszeń (waga 50, koszt 30 000, 1000 stron) - pozwala po specjalnym umagicznieniu nadawać pewne cechy broniom:
  - na odpowiednie hasło-zaklęcie, jeśli jest w zasięgu wzroku przenosi się pod nogi wzywającego (potrzebny %-owy rzut na UM przy wymawianiu hasła).
  - pozwala wytworzyć energię, która umożliwia posłużenia się tą bronią o jeden raz więcej w danej r. (a więc daje dodatkowy atak).
  - pozwala wywołać magię, dwukrotnie zwiększającą szansę na trafienie krytyczne we wroga.
  - pozwala wywołać magię dwukrotnie zmniejszającą szansę na trafienie krytyczne w siebie i przez przeciwnika.
  - daje moc podwojenia własnej antyodporności przy używaniu zdolności gdzie ona jest liczona.
  - daje antymagię, o losowej wartości 2-20 %.
  - daje antymagię, o wartości równej 1/10UM istoty, która ją uaktywniła.
  - wytrzymałość przedmiotu na zniszczenie staje 10 -krotnie zwiększona.
  - daje magiczny bonus obronny (1-50 % bonus –5 %; 51-75 % bonus -10 %; 76-85 % bonus -15 %; 86-90 % bonus -20 %; 91-95 % bonus -25 %; 96-100 % rzuć 2 razy i zsumuj)
  - daje dwie cechy naraz - wylosuj jakie i zsumuj właściwości.
- 06-50 % Wojaży (waga 10, koszt 10 000, 100 stron) - każda ze stron zamknięta jest blokadą PM.
- 51-80 % Wielkich Wojaży (waga 20, koszt 20 000, 200 stron) - każda ze stron zamknięta jest blokadą PM.
- 81-90 % Wielkiej Magii (waga 100, koszt 50 000, 250 stron) - umożliwia tak upakować wiedzę odnośnie magii, że postać może 2 razy szybciej przypominać sobie formuły czarów nieautorytatywnych oraz może przy jej pomocy nauczyć się dwukrotnie więcej czarów autorytatywnych, z których każdy zyskuje dwukrotnie większą antyodporność.
- 91-95 % Arcy... (waga 40, koszt 100 000, 500 stron) - jest to legendarna księga, której inteligencja i mądrość dostosowuje się do właściciela, potęgując jego możliwości. W momencie czytania nawiązuje ona telepatyczną konwersację z właścicielem, umożliwiając mu rzucenie każdego czaru w niej zawartego jakby był czarem autorytatywnym i to kosztem tylko połowy wymaganego PM. Księga ta na swych kartach kryje wszystkie (!) formuły standartowych czarów danej funkcji (wylosuj jakiej) i pozwala rzucać je, jakby było się o 1 poziom wyżej /100 UM. W momencie własnego zagrożenia (np. ogień) księga ta jest w stanie wywołać analogiczne przeczucie we właścicielu, ponadto chroniące je zaklęcie uniemożliwia jakiekolwiek mechaniczne zniszczenie księgi.
  Uwaga: na świecie jest tylko 100 takich ksiąg, każda z nich ma swoje imię i najczęściej jest silnie strzeżona (i utajona).
- 96-100 % księgi pramagii (zależne od MG)- księgi te zawierają pewną unikalną wiedzę odnośnie manipulowania PM.

Część 14 Losowanie Magicznych Przedmiotów w Skarbie typu "F"

Punkt 1 Mikstury szansa w skarbie "F" 1-75 %

Tabela 14—1 Losowanie Magicznych Mikstur

Szansa %	Opis
01 – 15	Buteleczka z porcją mikstury zrobionej z jakiegoś komponentu alchemicznego (wylosuj z jakiego)
16 – 25	Buteleczka z 1–5 porcjami mikstury antidotum (patrz odpowiedni czar. Al.)
26 – 30	Buteleczka z 1–5 porcjami mikstury zrobionej z jakiegoś komponentu alchemicznego (wylosuj z jakiego)
31 – 40	Buteleczka lub dzbanuszek z 1 porcją magicznej wody życia uzdrawiającej w przeciągu 1-10 r.
41 – 44	Buteleczka lub dzbanuszek z 1-10 porcjami magicznej wody życia uzdrawiającej w przeciągu 1-10 r.
45	Buteleczka z 1–5 porcjami stężonej wody życia pozwalającą wskrzeszać (tylko!), Jeśli od śmierci postaci nie upłynął 1 dzień, przy czym na każde pełne sto żywotności potrzeba 1 porcji tej mikstury.
46 – 55	Dzbanuszek z 1 porcją magicznego miodu sytości, pozwalającemu zabezpieczyć potrzeby kaloryczne na okres 1 dnia.
56 – 60	Dzban z 1-10 porcjami magicznego miodu sytości, pozwalającemu zabezpieczyć potrzeby kaloryczne na okres 1 dnia (1 porcja).

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

61 – 65	Buteleczka z 1–5 porcjami mikstury Magicznych Perfum (patrz odpowiedni czar. Al.)
66 – 85	Buteleczka z 1 porcją mikstury zrobionej (z odpowiednio przerobionych komponentów) na wzór. czaru... (wylosuj jakiego), a więc działającemu jak on (ew. podobnie - zależnie od mg).
85 - 90	Buteleczka z inną formą mikstury magicznej (np. Z panaceum życia).
91 - 100	Buteleczka [1-10 porcji] z magiczną trucizną (rzuć jaką), przy czym działa ona dwukrotnie silniej i szybciej.
	Uwaga: bezpośrednio wodę można umagiczniać tylko pod postacią lodu (wtedy dwukrotnie bardziej odporny jest na ciepło) albo gdy pływająca w niej magiczna zawiesina stanowi min. 1 masy w litrze

Punkt 2 Inne przedmioty szansa w skarbie "F" 76-100 %

Tabela 14—2 Losowanie Różnych Magicznych Przedmiotów

Szansa %	Opis
01 – 25	Różdżka czarodziejska (wydrążony w środku, elastyczny pręcik - najczęściej odpowiedniego rodzaju drewna, często pokryty symbolami) - umagiczniona specjalnie, przechowuje tzw. "ładunki" (pm, ekstrakty itp.) Czarów, które na hasło i uaktywnienie można kierować w danym kierunku (wskazuje się różdżką). Uwaga: najczęściej różdżka posiada 1–5 ładunków jednego czaru (wylosuj też kogo i jaki to czar).
26 – 40	Laski czarodziejskie i kleryczne (wydrążony w środku, twardy kij, zrobiony najczęściej z odpowiedniego rodzaju drewna, często pokryty symbolami) - umagiczniony specjalnie, przechowuje tzw. "ładunki" (pm, ekstrakty, itp.) Czarów, które na hasło i uaktywnienie można kierować w kierunku wskazanym przez laskę, ew. Przez dotyk; uwaga: najczęściej laski posiadają 1-50 ładunków jednego czaru (wylosuj też kogo i jaki to czar).
41 – 50	Berła królewskie i kleryczne (jest to odpowiednio przerobiona wekiera, analogicznie do lasek klerycznych i możliwe z niej jest analogiczne korzystanie, jeśli zostanie podobnie umagiczniona); berło posiada najczęściej 2-20 ładunków jakiegoś czaru (wylosuj kogo i jaki to czar).
51 – 55	Specjalnie umagiczniona aparatura alchemiczna do ekstrakcji (ew. Inne wyposażenie pracowni alchemicznej), co daje jej dwukrotnie większą wytrzymałość, szybkość obróbki komponentów itp.
55 – 75	Duży amulet magiczny z PM (sprawdź jaki w poniższej tabeli)
76 – 80	Instrument magiczny o specyficznych magicznych cechach
81 – 95	Magiczne (np. Specyficznie) rzeczy z codziennego użytku kasty złodziejskiej (np. Liny, wytrychy), kasty rycerskiej (np. Namiot), klerycznej (np. Kadzidła, świece, kreda), żołnierskiej (np. Wnyki łowców) lub czarodziejskiej (np. Przybory do pisania) - decyduje MG.
96 – 99	Przedmiot o nieopisanych tu cechach magicznych (np. Specjalistycznych, zależnie ściśle od mg, sytuacji itp.), Ew. Nie standartowy przedmiot magiczny (np. Magiczna mikstura podnosząca na stale o 10 pkt. Żywotność).
100	Przedmiot o cechach artefaktycznych (zależnie ściśle od MG, sytuacji itp.).

Tabela 14—3 Tabela Dużych Amuletów Magicznych

Szansa %	Opis
01 - 50	W amulecie zgromadzone jest 10-1000 PM, ale jest on zabezpieczony (z reguły silną np. Z 1000 PM) blokadą PM.
51 - 95	W amulecie zgromadzone jest 10-1000 PM i nie jest on zabezpieczony blokadą PM, co powoduje, że w środowisku wilgotnym może ulec rozproszeniu.
96 - 97	Ten amulet pozwala przy rzucaniu czarów z żywotności odnosić tylko połowę ran, ponadto rzuć jeszcze raz i zsumuj właściwości.
98	W amulecie tym nagromadzone jest 100-10 000 PM, ale jest on zabezpieczony bardzo silnymi blokadami PM.
99	W amulecie tym nagromadzone jest 100-10 000 PM i nie jest on zabezpieczony bardzo silnymi blokadami PM.
100	Amulet o innej ilości PM, ew. O innych cechach.

Przykłady innych specyficznie magicznych przedmiotów:

- Zaczarowany instrument - patrz odpowiedni czar. Iluzjonisty (rodzaj dźwięku ustala MG). Instrument posiada np. 2-20 ładunków.
- ArcyWytrychy - pozwalają otworzyć każde niemagiczny zamek, oraz dają bonus +50(%) przy otwieraniu magicznych.
- "Mitrylowa" linka - Jej konstrukcja posiada domieszkę mitrylowych cieniutkich włókien. Posiada udźwig (wytrzymałość) 10 000 SF i prawie jest nie do przecięcia (dopiero ponad 1000 ran tnących to robi). Jej waga wynosi 0,1 SF na każdy meTR długości. Najczęściej występuje jako odcinek 1-100 metrów.
- Lina Dusiciel - posiadacz jej w losowym (ustala MG) momencie nagle zostaje ją owinięty i co rundę od duszenia dostaje 1-100 ran.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Rozdział Osiemnasty

Część 1 Rzadkie Szkolenia

Od niepamiętnych lat na Orkusie królują pewne ni to bractwa, ni to stowarzyszenia, których głównym celem jest prowadzenie tzw. Szkoleń. Ich działalność jest z reguły tajna, a uczestnictwo niebezpieczne i kosztowne. Mimo to, dzięki m.in. prestiżowi jaki dają, już na wiele lat naprzód miejsca są rezerwowane. Istnieją one jako twory, których nie interesuje polityka czy bogactwo, za to główną rolę grają u nich kursy, które w danym szkoleniu istnieją. Ci co już dostaną się na dany kurs przed jego ukończeniem w zasadzie nie są w stanie z niego zrezygnować, tak samo też nie mogą wybierać sobie kursów w obrębie szkolenia, a muszą je odbywać po kolei.
Do najpospolitszych Szkoleń zaliczamy:
A. Szkolenia Wojskowe - Szkolenie Kardżu, Szkolenie Masaurów, Szkolenie Asaurów, Bractwa (Szkoły) Broni, Szkoły Gladiatorów;
B. Szkolenia Ogólne - Szkolenie Odpornościowców, Szkolenie Akrobatów, Szkolenie Zwiadowców, Szkolenie Teoretyków i Szkoła Dyplomatów.

Wszelkie te szkolenia są tak utajnione, że dowiedzieć się można o ich istnieniu tylko w bardzo rzadkich przypadkach, np. po zrobieniu czegoś wyjątkowego dla danego miasta, choć nie jest to powód do przyjęcia na szkolenie. Z tego też powodu dalsza opisywana tu wiedza powinna być przeznaczona dla MG, a już szczególnie dane umiejscowienia Szkoleń (podane jest to na zakończeniu rozdziału).

Część 2 Kardż

Jest to szkolenie wojskowo-biologiczne z dużą ilością czynników sprawnościowych, stresotwórczych i mobilizujących organizm. Najczęściej zauważalnymi jego elementami walki jest wpojenie celowania w najczulsze biologicznie miejsca przeciwnika, przy czym dotyczy to też zwierząt i potworów. Kurs ten odbywa w specjalnych tajnych klasztorach nieprzerwanie przez okres 1-3 lat.
Ryzyko: Po każdym kursie następuje egzamin umiejętności kursanta. Polega on na tym, że postać musi odbyć rytualną walkę (na śmierć i życie) ze swym "sobowtórem", czyli z innym kursantem o podobnych współczynnikach i umiejętnościach. Istnieje jednak szansa wylosowania zwolnienia z walki i wynosi ona 100 % -20 % /kurs.
Warunki przyjęcia:
Istnienie wolnego miejsca, przy czym szansa na wolne miejsce wynosi 10 % /poziom postaci i sprawdzać dla danej osoby można raz na 3 lata (w jednej szkole).
Wpisowe:
A. 100 szt. złota dla klas niższych, 500 szt. złota dla klas średnich i 1000 sztuk złota dla klas wyższych i elity władzy.
B. opłacić 200 sztuk złota za każdy kurs
C. dodatkowo 10 sztuk złota/ poziom kursanta
Opłacenie żywności za minimum rok (po 40-50 sztuk złota za rok).
Posiadanie minimum 50 IQ, 50 M i 50 CH
Nieprzynależność do Masaurów, Teoretyków, Dyplomatów i Bractw Broni.
Kurs podstawowy Kardżu - trwa 1 rok.
- Postać osiąga w każdej typowej broni (UWAGA: a więc w broni, w której nazwie jest słowo typowa) biegłość równą minimum 75 % (ew. więcej, jeśli są dodatki rasowe).
- Postać przy każdym ataku jest w stanie zadać o 10 ran więcej.
- Postać staje się szybsza o bonus 10 + 1-10.
- Postaci wzrasta CH o bonus 10 + 1-10 i Doświadczenie o 50 + 2-20
- Postać jest zobowiązana nosić (przyklejoną) opaskę na czole z symbolem poziomej kreski albo traktowana będzie jako ktoś, kto gardzi Kardżem czyli wróg nr 1 do eliminacji.

Kurs walki wręcz - trwa 0,5 roku.
- Postać osiąga biegłość w każdym typie walki wręcz równą minimum 75 % (ew. więcej, jeśli są dodatki rasowe).
- Postać zyskuje bonus 10 + 1-10 więcej ZR
- Postać jeśli jest świadoma niebezpieczeństwa, zyskuje zawsze o 10 pkt. lepszą obronę.
- Postaci wzrasta CH o bonus 1-10 i Doświadczenie o 20 + 2-20
- Postać jest zobowiązana nosić (przyklejoną) opaskę na czole z symbolem krzyżyka albo traktowana będzie jako ktoś, kto gardzi Kardżem, czyli wróg nr 1 do eliminacji.

Kurs walki bronią - trwa 0,5 roku.
- Postać osiąga minimum 100 % biegłości (ew. więcej, jeśli są dodatki rasowe) w każdej broni typowej.
- Biegłość w każdej broni każdorazowo przy podnoszeniu się na poziom wzrasta dodatkowo o 1 pkt.(%).
- Opóźnienie broni w rękach kardżysty zmniejsza się o 10 (1 segment), ale nigdy nie może być mniejszy od 10 (1 segmentu).
- Postaci wzrasta CH o bonus 1-10 i Doświadczenie o 20 + 2-20
- Postać jest zobowiązana nosić (przyklejoną) opaskę na czole z symbolem przekreślonego krzyżyka albo traktowana będzie jako ktoś, kto gardzi Kardżem, czyli wróg nr 1 do eliminacji.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Kurs biologiczny - trwa 0,5 roku.
- Podwójnie zwiększa szansę na aktualne TR krytyczne w przeciwnika.
- Postać przy każdym ataku jest w stanie zadać jeszcze (!) o 20 ran więcej (a więc razem o 30 więcej).
- Po 3 rundach nieprzerwanej medytacji w kucki raz dziennie postać jest w stanie wprowadzić swoje ciało w przyspieszenie, które przez r/ poziom pozwala posiadać dwukrotnie większą SZ i dwukrotnie większą liczbę ataków.
- Postaci wzrasta CH o bonus 1-10 i Doświadczenie o 20 + 2-20
- Postać jest zobowiązana nosić (przyklejoną) opaskę na czole z symbolem podwójnie przekreślonego krzyżyka albo traktowana będzie jako ktoś, kto gardzi Kardżem, czyli wróg nr 1 do eliminacji.
Kurs Mistrzowski - trwa 1 rok.
- Pozwala nauczać Kardżu (jeśli ma się odpowiedni sprzęt, miejsce itp.).
- Postać osiąga minimum 125 % biegłości (ew. więcej, jeśli są dodatki rasowe) w każdej broni typowej.
- Postać przy każdym ataku jest w stanie zadać jeszcze (!) o 20 ran więcej (a więc razem o 50 więcej).
- Postać nabiera umiejętności używania "Selektywnego ataku" (patrz zdolność Wojownika), przy czym jeśli ją już posiada, to wykonuje ją z dwukrotnie mniejszymi ograniczeniami.
- Postać jeśli jest świadoma niebezpieczeństwa, to zyskuje jeszcze (!) o 10 pkt. większą obronę (a więc razem o 20 pkt. lepszą).
- Postaci wzrasta o bonus 1-10 Żyw., SF, ZR, SZ, IQ, MD i odporność na szok.
- Postaci wzrasta także CH o bonus 10 + 1-10 i Doświadczenie o 50 + 2-20
- Postać jest zobowiązana nosić (przyklejoną) opaskę na czole z symbolem podwójnie przekreślonego krzyżyka wewnątrz kółka albo traktowana będzie jako ktoś, kto gardzi Kardżem, czyli wróg nr 1 do eliminacji.

Część 3 Masaur

W specjalnych wojskowych klasztorach organizm postaci może zostać przygotowany na ogromne przeciążenia fizyczne i magiczne, a w szczególności na rany od nich. Kurs tworzy postać zdolną do znakomitej obrony i o wielkiej odporności na rany, co jest szczególne przydatne do zatrzymywania w pojedynkę przeważającej liczby wrogów w wąskich przejściach, korytarzach, uliczkach czy drzwiach.
Ryzyko: Podczas poddawania ciała kursanta odpowiedniej magii i wysiłkom fizycznym istnieje szansa zabicia go nimi równa 1 %/ na każdy miesiąc szkolenia, przy czym sprawdza się ją po każdym kursie (kumulatywnie).
Warunki przyjęcia:
1. Minimum 150 cm wzrostu, 80 kg wagi i wiek poniżej średniego (dla danej rasy).
2. Wpisowe:
   A. szt. złota.
   B. opłacić 300 sztuk złota za każdy kurs
   C. dodatkowo 10 sztuk złota/ poziom kursanta
1. Opłacenie żywności za minimum rok (po 40-50 sztuk złota za rok).
2. Posiadanie minimum 100SF, 50ZR i 50 SZ
3. Nieprzynależność do Kardżystów i Zwiadowców
4. Odpowiednia funkcja jak: Wojownik, Gwardzista, Barbarzyńca, Rycerz, ew. jest 50 % szansa +1 %/ poziom, że znajdzie się w tym roku miejsce dla: Paladyna, Łowcy, Kupca, Kapłana lub Półboga.
5. Nie posiadanie złego, ani chaotycznego charakteru.

Kurs podstawowy Masaura - trwa 1 rok.
- Skóra postaci staje się tak twarda, że zyskuje on obronę większą o 10 pkt. i wyparowania jej osiągają wartość wyższą o 20 (każde).
-Postać zyskuje możliwość przejścia do obrony (powstrzymania) o -10 pkt. z TR do obrony/ poziom (bez względu na dotychczasową).
- Umiejętność utrzymania równowagi - przy jakiejkolwiek próbie przewrócenia traktuje się ją jakby miała dwukrotnie większą ZR
- Wzrasta Żyw. o bonus 20 + 1-10.
- Wzrasta ZR o bonus 10 + 1-10, ale kosztem SZ
- Charyzma postaci wzrasta o 10 + 1-10, a doświadczenie o bonus 40 + 2-20.
- Postać jest zobowiązana do noszenia na lewym ramieniu opaski z białą gwiazdką (przy czym kary za nieprzestrzeganie tego są różne i zależą od szefa danej szkoły Masaurów).
Kurs regeneracyjny (trwa 4 miesiące):
- Naturalne zdrowienie postaci staje się dwukrotnie wyższe.
- Raz w tygodniu jednorazowo jest w stanie w przeciągu 1–5 r. zregenerować 10 ran/ 10 UM.
- Przy zranieniach powtarzających się już po 3 razie odczuwa się tylko połowę ran. Dotyczy to np. odłamków, czarów z efektem raniącym identycznie co r. itp.
- Charyzma postaci wzrasta o 1-10, a doświadczenie o bonus 20 + 2-20.
- Postać jest zobowiązana do noszenia na lewym ramieniu opaski z białą gwiazdką (przy czym kary za nieprzestrzeganie tego są różne i zależą od szefa danej szkoły Masaurów).
Kurs obronny broni (trwa 4 miesiące):
- W każdej broni jest w stanie dwukrotnie lepiej wykorzystać jej obronę.
- Odpowiednie sposoby trzymania broni uniemożliwiają mu jej wytrącenie.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

- Umiejętność podcięcia bronią (zamiast ataków w tej rundzie), udane jeśli przeciwnik nie utrzymał równowagi (%-owy rzut na ZR –1 %/ poziom).
- Charyzma postaci wzrasta o 1-10, a doświadczenie o bonus 20 + 2-20.
- Postać jest zobowiązana do noszenia na lewym ramieniu opaski z białą gwiazdką (przy czym kary za nieprzestrzeganie tego są różne i zależą od szefa danej szkoły Masaurów).

Kurs fizyczny (trwa 4 miesiące)
- SF wzrasta o 10 + 1-10.
- Skóra postaci staje się tak twarda, że zyskuje on obronę jeszcze większą o 10 pkt. i wyparowania jej wzrastają o 20 pkt.(każde), a więc razem ma większą o 20 pkt. obronę i o 40 pkt. większe wyparowania.
- Zamiast atakowania jest w stanie (po zadeklarowaniu) przyjąć ciałem dany cios, tak że liczy się mu tylko połowę ran, które go osiągnęły (odnosi połowę ran).
- Charyzma postaci wzrasta o 1-10, a doświadczenie o bonus 20 + 2-20.
- Postać jest zobowiązana do noszenia na lewym ramieniu opaski z białą gwiazdką (przy czym kary za nieprzestrzeganie tego są różne i zależą od szefa danej szkoły Masaurów).

Kurs Mistrzowski Masaura (trwa 1 rok).
- Żywotność postaci wzrasta dwukrotnie, a ponadto odtąd wszelkie jej przyrosty żywotności (np. z poziomu) liczą się podwójnie.
- Skóra postaci staje się tak twarda, że zyskuje on obronę jeszcze większą o 30 pkt.i wyparowania jej wzrastają o 60 pkt.(każde), a więc razem ma większą o 50 pkt. obronę i o 100 pkt. większe wyparowania.
- Postać automatycznie odnosi tylko połowę ran od ognia i zionięć smoczych.
- Postać jest stanie korzystać ze zdolności: "Podtrzymanie życia" i "Wytrwałość" (analogicznie jak Rycerz).
- Charyzma postaci wzrasta o 20 + 2-20, a doświadczenie o bonus 50 + 2-20.
- Postać jest zobowiązana do noszenia na lewym i prawym ramieniu opaski z białą gwiazdką (przy czym kary za nieprzestrzeganie tego są różne i zależą od szefa danej szkoły Masaurów).

Część 4 Asaur

Szkolenie to umożliwia osiągnięcie mistrzostwa w różnych rodzajach walki wręcz, ujawnia ich tajniki i ukryte możliwości.

Ryzyko: Podczas tego szkolenia istnieje szansa równa 1 %/ miesiąc kursu (sprawdzane po każdym szkoleniu kumulatywnie) nabycia jakiejś zdolności nienaturalnej, gdyż przepracowanie, ciągłe uderzenia (np. w głowę) mogą spowodować pewne odchylenia.

Warunki przyjęcia:

1. Wpisowe:
   A. 300 szt. złota.
   B. opłacić 100 sztuk złota za każdy kurs
   C. dodatkowo 10 sztuk złota/ poziom kursanta
2. Opłacenie żywności za minimum rok (po 40-50 sztuk złota za rok).
3. Posiadanie minimum 50 ZR i 40 SZ

Kurs podstawowy Asaura - trwa 2 lata.
- Postać nabywa Biegłość w każdym typie walki wręcz równą minimum 75 % (ew. więcej, jeśli ma dodatki rasowe), a w jednym wybranym równą 100 %.
- SZ i ZR postaci wzrastają o bonus 1-10.
- Postać zyskuje 2 nowe biegłości i możliwość ich rozdysponowania na szkolenie specjalistyczne (ew. maksymalnie na podwójnego specjalistę) w wybranej technice walki i za to za darmo - w trakcie szkolenia.
- Biegłość w każdym typie walki wręcz każdorazowo przy podnoszeniu się na poziom wzrasta dodatkowo o 1 pkt.(%).
- Opóźnienie ataku Asaura w wybranej technice walki zmniejsza się o 10 (1 segment), ale nigdy nie może być mniejsze od 10 (1 segmentu).
- CH postaci wzrasta o bonus 1-10, a doświadczenie o 30 + 2-20.

Kurs mistrzowski - trwa 1 rok
- Postać nabywa Biegłość w każdym typie walki wręcz równą minimum 100 % (ew. więcej, jeśli ma dodatki rasowe), a w jednym wybranym równą 125 %.
- SF, SZ i ZR postaci wzrastają o bonus 1-10
- Postać dysponując odpowiednimi materiałami i nauczycielami jest w stanie prowadzić Kurs.
- Postać w jednym wybranym typie walki wręcz zyskuje 1 atak więcej (w r).
- Podczas walki wręcz postać 10-krotnie wolniej męczy się.
- W wybranym typie walki wręcz walczy zachowując całkowitą ZR i SZ, bez względu na ograniczenia zbroi, jednak wymaga to jej przerobienia.
- Postać przy korzystaniu z jakichkolwiek specjalnych ciosów czy chwytów (itp.) ma dwukrotnie większą szansę na ubezwłasnowolnienie przeciwnika (ogłuszenie, obezwładnienie, podcięcie) i na szansę TR krytycznego w niego.
- CH postaci wzrasta o 20 + 2-20 i doświadczenie o 30 + 2-20.

Część 5 Bractwabroni

Najczęściej spotykane Bractwa Broni to:

Miecznicy, Topornicy, Łucznicy, Kusznicy, Nożownicy, Włócznicy, Lansjerzy, Kopijnicy i Pikinierzy.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Poszczególne szkoły przygotowują postać do niezwykle efektywnego posługiwania się danym rodzajem broni. Uczestnikom wpajają one zamiłowanie do niej, co często (w praktyce) objawia się to jej czczeniem. Postać taka innym rodzajem broni jest w stanie posłużyć się tylko, gdy zniszczono jej (ew. nie jest w stanie odzyskać - zależnie od MG) ulubiony oręż.
Ryzyko: Postać, która wybrała tak specjalistyczne szkolenie ma szansę 1 %/ miesiąc kursu (sprawdzane po każdym kursie kumulatywnie) stracić połowę swej aktualnej biegłości w innych broniach. Ponadto jej przyrosty z poziomu w innych broniach są zawsze dwukrotnie niższe (z zaokrągleniem w dół).
Warunki przyjęcia:
1. Wpisowe:
   A. 100 szt. złota.
   B. odpłatność 100 sztuk złota za kurs podstawowy, 300 szt. złota za kurs dowódczy i 500 szt. złota za kurs mistrzowski.
   C. dodatkowo 10 sztuk złota/ poziom kursanta
2. Opłacenie żywności za każdy rok szkolenia (po 40-50 sztuk złota za rok).
3. Nie posiadanie chaotycznego charakteru.
4. Niski poziom (istnieje 5 %/poziom szansa, że postać zostanie odrzucona z powodu ugruntowanych już przyzwyczajeń i nawyków).

Kurs podstawowy Broni - trwa 2 lata (z czego pierwszy służy jako staż).
- Postać uzyskuje Biegłość równą minimum 100 % we wszystkich rodzajach szkolonej broni(ew. dodatki rasowe mogą to zwiększyć).
- Szansa na aktualne TR krytyczne w przeciwnika w tych broniach jest dwukrotnie większa.
- W każdej broni jest w stanie dwukrotnie lepiej wykorzystać jej obronę.
- Postać zyskuje zdolność specjalną (ściśle zależną od rodzaju broni):
Miecznicy - zamiast ataku rzut mieczem (atak kł.) na odległość równą 1/10SF
Topornicy - łamanie tarcz (dwukrotnie wolniejszy atak), ale tarcza, która nie wytrzyma (%-owy rzut na wytrzymałość) ulega przepołowieniu.
Młotnicy- obalanie młotem (dwukrotnie wolniejszy atak) - ofiara musi wykonać rzut na sumę swej ZR aktualnej i 1/ 10 SF, inaczej upada; po upadku wykonuje rzut na szok, czy nie straci przytomności na 1-10 rund.
Łucznicy - plus jeszcze jeden atak w r.
Kusznicy - możliwość strzelania w każdej pozycji, nawet w walce wręcz.
Nożownicy - ukryty cios (każda postać, która mu się uważnie nie przyglądała, nie jest w stanie zobaczyć momentu pchnięcia lub rzutu nożem).
Włócznicy - nadstawienie, czyli w ostatnim momencie ustawienie włóczni, przeciwko szybko zbliżającej się (np. podbiegającej) postaci, dzięki czemu odnosi ona dwukrotnie więcej ran.
Lansjerzy - umiejętność ominięcia tarczy, dzięki czemu liczy się tylko połowicznie jej obrona.
Kopijnicy - przy każdym trafieniu (także nie raniącym) przeciwnik musi wykonać %-owy rzut na ZR akt. albo ulega przewróceniu (ew. zdjęciu z siodła).
Pikinierzy - możliwość używania pik, jakby były krótsze o 2 metry (a więc możliwość np. traktowania piki typowej jakby miała też zasięg 1).
- CH i PR postaci wzrasta o bonus 10 + 1-10, a doświadczenie o 25 + 2-20.

Kurs dowódczy (trwa 1 rok).
- Postać zyskuje umiejętność wykorzystywania zdolności pt.: "Formowanie szyku".
- Odpowiednie sposoby trzymania broni uniemożliwiają jej wytrącenie.
- Biegłość w każdym typie specjalizowanej broni przy podnoszeniu się na poziom wzrasta zawsze o 5 pkt.(%).
- Opóźnienie w wybranym rodzaju broni (w każdym typie) zmniejsza się o 10 (1 segment), ale nigdy nie może być mniejsze od 10 (1 segmentu).
- Postać w swym rodzaju broni zyskuje 10 pkt. do TR na każde pełne 50 pkt. własnej IQ (nie podnosi to biegłości, ale szansę TR).
- W wybranej broni postać jest w stanie posiadać 1 dodatkowy atak w rundzie (ew. tylko "pół" np. w wypadku ciężkich kusz).
- CH postaci wzrasta o bonus 10 + 2-20, PR o bonus 1-10, a doświadczenie o 25 + 2-20.

Kurs mistrzowski - trwa 1 rok
- Biegłość we wszystkich typach tej broni wzrasta o bonus 2-20 (%)
- W wybranej broni postać jest w stanie posiadać jeszcze 1 dodatkowy atak w rundzie (ew. tylko "pół" np. w wypadku ciężkich kusz).
- Postać nabywa umiejętności wyrabiania i naprawy tych broni, o ile ma odpowiedni sprzęt i materiały.
- Postać zyskuje 2 nowe biegłości i możliwość ich rozdysponowania na szkolenie się specjalistyczne (ew. maksymalnie na podwójnego specjalistę) w wybranej 1 broni za darmo i w trakcie szkolenia.
- CH postaci wzrasta o bonus 20 + 2-20, PR o bonus 1-10, a doświadczenie o 25 + 2-20.

Część 6 Gladiator

Dla jednych jest to szkolenie dobrowolne, a dla innych przymusowe, lecz zawsze bardzo ryzykowne. Najczęściej uczy posługiwać się niestandardowymi broniami, zdolnościami i trikami, zawsze z zachowaniem dużej widowiskowości. Raz na 2 lata odbywa się Wielki Turniej (z wielkimi nagrodami), którego wygranie może (w zależny od MG sposób) nobilitować.
Ryzyko: Raz na dwa miesiące (niewolnicy raz w miesiącu) należy odbyć walkę na arenie z nieznanym (losowym) przeciwnikiem (np. ze zwierzęciem, z potworem czy z innym gladiatorem). W wypadku przegrania walki z cywilizowaną istotą istnieje średnio

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

50 % szansa, że publiczność nie każe dobić (o ile jeszcze się żyje). Szansa ta może być modyfikowana przez np. wysoką PR gladiatora (kursanta).
Warunki przyjęcia:
1. Sprzedaż jako niewolnika do Szkoły Gladiatorów albo dobrowolne podpisanie 2 lub 3 letniego kontraktu uczestnictwa.
Kurs podstawowy (trwa 2 lata):
- Postać wybiera sobie broń przypadkową (typu: widły, łańcuch, sieć, pięści, bicz), w której (już po roku) nabywa biegłości równej minimum 100 %.
- Możliwość darmowego podnoszenia się na poziom w przypadku kasty żołnierskiej (ew. rzadziej dotyczyć to może też rycerskiej lub złodziejskiej).
- Każdy podnoszący się na poziom w trakcie szkolenia otrzymuje wszelkie przyrosty Żyw., SF, ZR, SZ i Biegłości (z poziomu) podwójnie.
- Następuje wzrost o 1-10 pkt.(premiowane) ZR, SZ i wszystkich posiadanych Biegłości.
- Nabywa się umiejętności korzystania ze zdolności pt:" Finezyjny atak" i "Unik".
- PR postaci wzrasta o bonus 10 + 1-10, CH o 1-10 i doświadczenie (nie wliczając z walk) o 35 + 2-20.
Kurs Mistrzowski (trwa 1 rok).
- Każda posiadana biegłość wzrasta o bonus 1-10, a w broni przypadkowej jeszcze o bonus 2-20.
- Postać nabiera pewnych aktorskich manier. podczas walki, dzięki czemu jego CH i PR wzrasta o bonus 1-10, a podczas sprawdzania w walce reakcji (ew. i lojalności) rzuca się na nie 2 razy, po czym wybiera lepszy wynik.
- Żyw., SF, ZR i SZ postaci wzrasta o 10 + 1-10.
- Podczas używania w walce zdolności zależnych od poziomu minusy dodatkowo są większe o –1 %/ poziom
- Posiadając odpowiednie środki jest się w stanie szkolić innych na gladiatorów.
- CH i PR postaci wzrasta o bonus 1-10, a doświadczenie o 35 + 2-20.

Część 7 Odpornościowiec

Jest to bardzo ryzykowny kurs przygotowujący do przetrzymywania magii i efektów z nią związanych. Całość szkolenia (jeśli się je przeżyło) pozwala na zwiększenie określonych odporności, ale najczęściej kosztem ogromnego wyniszczenia organizmu. Szkolenie te odbywa się w specjalnych labiryntach.
Ryzyko: Pod koniec (!) każdego kursu (nim otrzyma cechy ze szkolenia) postać, której odporność na szok nie przetrwa tych przeciążeń ginie (a więc jeżeli nie rzuci udanie na odporność przetrwania, przy czym elfy i półelfy dodatkowo z antyodpornością -20, a inne rasy z antyodpornością -10). Ponadto po zakończeniu każdego kursu podstawowego postać traci 1/ 10 część swej SF i połowę swej aktualnej PR
Warunki przyjęcia:
1. Wpisowe:
A. 500 szt. złota.
B. opłacenie 300 sztuk złota za każdy kurs.
C. dodatkowo 10 sztuk złota/ poziom kursanta
2. Opłacenie żywności za każdy rok szkolenia (po 40-50 sztuk złota za rok).
3. Podpisanie karty ryzyka i pozostawienie testamentu.
4. Za każde dodatkowo opłacone 1000 sztuk złota zmniejsza się szansę śmierci (odporność na szok zostaje czasowo zwiększona o bonus 10 %).
Kurs podstawowy (trwa 2 lata).
- Postać traci na stale wspomnianą już część SF (1/10) i PR (połowę).
- Obydwie bazowe odporności wzrastają o bonus 10 pkt.
- Żyw. postaci wzrasta o jej 1/ 10 część.
- Jedna wybrana odporność zyskuje bonus 20 + 2-20.
- Druga wybrana odporność zyskuje bonus 10 + 1-10.
- Trzecia wybrana odporność zyskuje bonus 1-10.
- Czwarta odporności zyskuje dodatkową odporność na czynniki z nią związane (a więc wybiera się odporność, na którą przy jej sprawdzaniu będzie się rzucało dwukrotnie i wybierało korzystniejszy wynik).
- Postać męczy się dwukrotnie wolniej i podczas agonii funkcjonuje normalnie (choć ew. nadal ubywa jej Żyw. z niepodwiązanych lub śmiertelnych ran).
- CH postaci wzrasta o bonus 1-10, a doświadczenie o 15 + 2-20.
Kurs Mistrzowski (trwa 1 rok).
- Postać traci jeszcze raz część SF (1/10) i PR (połowę aktualnej).
- Jedna z niemodyfikowanych jeszcze odporności zostaje dwukrotnie zwiększona (jej całkowita wartość).
- Każda z pozostałych jeszcze odporności wzrasta o 1-10.
- Raz na 10 dni (tydzień na Orkusie) po zadeklarowaniu i rundzie medytacji (w kucki) trzymając w ręku przedmiot magiczny postać jest w stanie na okres rund/ 10 UM uzyskać całkowitą (bezwzględną) odporność na magię, co można by porównać do posiadania 100 % Antymagiczności.
- Żyw. postaci wzrasta jeszcze raz o jej 1/ 10 część.
- Postać bez powietrza, wody czy jedzenia jest w stanie przeżyć dwukrotnie dłużej niż normalnie.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

- Naturalna temperatura, niektóre choroby i sytuacje tylko połowicznie szkodzą (np. dopiero dwukrotnie niższa temperatura powoduje marznięcie) postaci.
- CH postaci wzrasta o 10 + 1-10, a doświadczenie o 35 + 2-20

Część 8 Akrobata (Szkoła Akrobatów)

Jest to rozszerzony kurs zręcznościowy dla złodziei, który umożliwia znaczne rozszerzenie zdolności sprawnościowych i manipulacyjnych.
Ryzyko: Podczas kursu postać może doznać trwałego kalectwa, co sprawdza się po zakończeniu kursu %-owy rzutem na ZR W wypadku kalectwa kurs nie zostaje zaliczony. Istnieje nawet szansa, że spowodowało ono śmierć kursanta, jeśli nie wykona on dodatkowego, udanego %-owego rzutu na utrzymanie równowagi (na ZR).
Warunki przyjęcia:
1. Wpisowe:
A. od 10 do 1000 sztuk złota (w zależności od umowy, wolnych miejsc, powiązań).
B. opłacić 200 sztuk złota za każdy kurs
C. dodatkowo 10 sztuk złota/ poziom kursanta
3. Opłacenie z góry żywności za każdy rok (po 40-50 sztuk złota za rok).
4. Młody wiek (poniżej średniej dla danej rasy).
5. Przynależność do kasty złodziejskiej (Z., Za., ew. Ku.).
Kurs podstawowy - trwa 1 rok.
- ZR wzrasta o bonus 20 + 1-10, a SZ i SF o bonus 1-10.
- Umiejętność chodzenia po naprężonej linie (możliwe po udanym %-owym rzucie na ZR akt. -50 sprawdzanym co każde 2 metry).
- Udoskonalony unik - możliwość korzystania ze zdolności uniku i wykonywania w tym czasie innej zdolności (ew. może to być kolejny unik).
- Umiejętność korzystania ze zdolności pt.: "Finezyjny atak".
- Umiejętność "kociego" spadania z wysokości (udane po %-owym rzucie na ZR akt. -10/1 m lotu).
- Umiejętność walki w każdych, choćby skrajnych warunkach np. leżąc.
- CH i PR postaci wzrasta o bonus 1-10, a doświadczenie o 45 + 2-20
Kurs Mistrzowski (trwa 1 rok).
- Umiejętność dezorientowania, poprzez wymyślne sztuczki i przewroty, by istota, która nie wykaże się Mądrością (udanym %-owy rzutem na MD), przyglądając się temu zapomniała zaatakować akrobatę.
- Postać nabywa premię do biegłości w jednym ze sposobów walki wręcz (losuje ją).
- W każdym typie walki (z wyjątkiem walk na odległość) postać zyskuje 10 pkt.do TR na każde posiadane 50 IQ
- ZR wzrasta o bonus 10 + 1-10, a SZ i SF o bonus 1-10.
- CH i PR wzrasta o bonus 1-10, a doświadczenie o bonus 35 + 2-20

Część 9 Zwiadowca

Jest to tajne i najemne szkolenie złodziejskie, z dużą ilością elementów sprawnościowych. Przygotowuje ono do swobodnego poruszania się w każdych warunkach, w sposób nie rzucający się innym w oczy.
Ryzyko: Kurs ten jest jedynie ryzykowny pod względem politycznym, gdyż istnieje szansa, że osoba taka narazi się jakiejś frakcji lub organizacji politycznej, która będzie chciała ją za to wyeliminować (zabić lub uwięzić).
Warunki przyjęcia:
1. Wpisowe:
A. od 10 do 1000 sztuk złota (w zależności od umowy, wolnych miejsc, powiązań).
B. opłacić 200 sztuk złota za każdy kurs
C. dodatkowo 10 sztuk złota/ poziom kursanta
3. Opłacenie z góry żywności za każdy rok (po 40-50 sztuk złota za rok).
4. Niski poziom (istnieje 5 %/ p. szansa, że poziom postaci zostanie uznany za zbyt wysoki dla tego rodzaju szkolenia).
5. Nieprzynależność do średniej i wyższej arystokracji (a szczególnie elity władzy).
6. CH mniejsza od 100 (%).
Kursy (w wypadku posiadania już zdolności zyskuje się tylko bonus +10 %/50IQ jej szczęśliwszego wykonania)
Kurs podstawowy Zwiadowcy - trwa 0,5 roku.
- Nabywa się zdolności:" Widzenie w półmroku"," Ciche chodzenie" i" Tropienie" (analogicznie jak u odpowiednich funkcji).
- ZR wzrasta o bonus 1-10, a SZ o bonus 10 + 1-10.
- Umiejętność mylnego zostawiania śladów (udane po %-owym rzucie na 1/2IQ +1/10ZR i MD)
- Doświadczenie postaci wzrasta o 20 + 1-10
Kurs specjalistyczny (trwa 0,5 roku).
- Nabywa się zdolności: "Wykrycie ukrytości", "Rozbezpieczanie pułapek", "Otwieranie zamków", "Podstawy wspinaczki" i "Słyszenie szmerów" (analogicznie jak u odpowiednich funkcji). Jeżeli postać posiada już którąś z tych zdolności, tedy traktuje się jakby jej potencjalne umiejętności w niej były o 10 pkt. większe (itp., zależnie od MG).
- Postać jest w stanie bezszelestnie biegać (ew. wymaga to udanego %-owy rzutu na ZR, w sytuacjach stresowych).
- Doświadczenie postaci wzrasta o 20 + 1-10

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Kurs mistrzowski (trwa 1 rok).
- Pozwala nauczać innych, o ile dysponuje się odpowiednimi środkami.
- Nabywa się zdolności: "Wykrycia magii", "Wyssania PM", "Identyfikacji znaków i figur. magicznych", "Przycelowanie" i "Precyzyjny Strzał". Jeżeli postać posiada już którąś z tych zdolności, tedy traktuje się jakby jej potencjalne umiejętności w niej były o 10 pkt. większe (itp., zależnie od MG).
- Postać nabywa premie do biegłości w jednym ze sposobów walki wręcz (losuje ją).
- Postać jest w stanie identyfikować (wzrokowo) funkcję danej postaci, jeśli dokładniej się przyjrzy (minimum przez 2-20 rund).
- Postać nabywa zdolność "Wypatrywanie", za pomocą której jest w stanie
wykrywać niektóre "ukrytości" z daleka.
- CH postaci wzrasta o bonus 10 + 1-10, UM o bonus 1-10 i doświadczenie o 30 + 1-10.

Część 10 Teoretyk

Jest to kurs polegający na dostarczaniu ogromnej ilości wiedzy i o skromnych możliwościach jej wykorzystania. Wiedza ta w szczególności odnosi się do życia wielu istot, ich zwyczajów (trybu życia), umiejętności itp. Niekiedy pozwala dać odpowiedź na pytanie co należy czynić w krytycznych sytuacjach.
Ryzyko: Kurs teoretyka wymaga ogromnej odporności umysłu na przeciążenia wiedzą, w szczególności na sugestię i wytrzymałość umysłu. Podczas każdego kursu postać musi sprawdzić udanym %-owy rzutem na sugestię, czy była w stanie nerwowo dotrwać do ukończenia kursu. Ponadto po zakończeniu kursu %-owy rzutem na odporność na szok postać sprawdza, czy odbyty kurs nie był przyczyną jakiejś choroby psychicznej (w takim przypadku - patrz zdolności nienaturalne).
Warunki przyjęcia:
1. Wpisowe:
A. 1000 sztuk złota
B. opłacić 500 sztuk złota za każdy kurs
C. dodatkowo 10 sztuk złota /poziom kursanta
3. Opłacenie z góry kosztów żywności za każdy rok (po 40-50 sztuk złota za rok).
4. Charakter. niechaotyczny.
5. Nieprzynależność do Barbarzyńców.
6. Posiadanie minimum 75 IQ i 75 MD
Kurs podstawowy Teoretyka: tzw. Biologiczny (trwa 4 lata):
- Postać nabywa szczegółowych wiadomości o wszelkich pospolitych istotach humanoidalnych (historia, obyczaje itp.). O tym, czy postać jest w stanie przypomnieć sobie odpowiednie wiadomości decyduje jednorazowy %-owy rzut na połowę MD
- Postać nabywa szczegółowych wiadomości o wszelkich pospolitych zwierzętach (zwyczaje, życie itp.). O tym, czy postać jest w stanie przypomnieć sobie odpowiednie wiadomości decyduje jednorazowy %-owy rzut na połowę MD
- Postać nabywa szczegółowych wiadomości o wszelkich pospolitych martwiakach (cechy specjalne, powstawanie, zwyczaje itp.). O tym, czy postać jest w stanie przypomnieć sobie odpowiednie wiadomości decyduje jednorazowy %-owy rzut na połowę MD
- Postać nabywa szczegółowych wiadomości o wszelkich pospolitych potworach (zwyczaje, tryb życia itp.). O tym, czy postać jest w stanie przypomnieć sobie odpowiednie wiadomości decyduje jednorazowy %-owy rzut na połowę MD
- MD postaci wzrasta o bonus 4-40, CH o 1-10 i doświadczenie o 40-400 + 40 + 2-20.
Kurs specjalistyczny: Morski (trwa 2 lata).
- Postać nabywa szczegółowych wiadomości o wszelkich pospolitych zjawiskach związanych z morzem (życie morza, zjawiska pogodowe itp.). O tym, czy postać jest w stanie przypomnieć sobie odpowiednie wiadomości decyduje jednorazowy %-owy rzut na połowę MD
- Postać nabywa szczegółowych wiadomości o wszelkich pospolitych statkach (konstrukcjach), żegludze i nawigacji. O tym, czy postać jest w stanie przypomnieć sobie odpowiednie wiadomości decyduje jednorazowy %-owy rzut na połowę MD, ponadto wiedza ta jest adekwatna do wiedzy bosmana.
- MD postaci wzrasta o bonus 2-20, CH o 1-10 i doświadczenie o 20-200 + 20 + 2-20.
Kurs specjalistyczny: Religijny (trwa 1 rok).
- Postać nabywa szczegółowych wiadomości o wszelkich pospolitych religiach, bóstwach, wierzeniach i mitach. O tym, czy postać jest w stanie przypomnieć sobie odpowiednie wiadomości decyduje jednorazowy %-owy rzut na połowę MD
- MD, CH i Wiara postaci wzrasta o bonus 1-10, a doświadczenie o 10-100 + 10 + 1-10.
Kurs końcowy: Wojskowo-Magiczny (trwa 3 lata).
- Postać nabywa szczegółowych wiadomości o posługiwaniu się, naprawie i konstruowaniu wszelkich broni. Przy tych czynnościach postać zyskuje 10 pkt. /50 MD, że uzyska oczekiwany efekt (np. trafi, naprawi broń itp.). Niekiedy tę wiedzę można wykorzystywać przy wykonywaniu pułapek.
- Postać nabywa szczegółowych wiadomości o batalistyce, podstawach inżynierii i budowie umocnień (np. zamków). Wiedzę tę można także wykorzystywać do labiryntów, a o tym czy postać jest w stanie przypomnieć sobie odpowiednie wiadomości decyduje jednorazowy %-owy rzut na połowę MD
- Postać nabywa szczegółowych wiadomości o wszelkich szkołach magii, o PM, czarach i zjawiskach z nimi związanych. O tym, czy postać jest w stanie przypomnieć sobie odpowiednie wiadomości decyduje jednorazowy %-owy rzut na połowę MD
- MD postaci wzrasta o bonus 3-30, CH o 10 + 1-10, UM i wszystkie posiadane biegłości o bonus 1-10, a doświadczenie o 30-300 + 30 + 1-10.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Część 11 Dyplomata

Intelektualny kurs przeznaczony dla klas wyższych (bogate mieszczaństwo, arystokracja). Przyucza on do kierowania dużą ilością osób, łagodzenia lub zaogniania sytuacji, pełnienia misji poselskich.
Ryzyko: Jak każdy kurs ma swoje wady. Uwypuklanie przez kursanta roli jaką odgrywać ma po zakończeniu szkolenia często prowadzi go do nadmiernej pewności siebie i arogancji. Uczestnik kursu ma szansę 1 % /miesiąc kursu (sprawdzane kumulatywnie po każdym kursie), że zostanie pyszałkiem. W praktyce w wielu okazjach sprawdzając reakcję lub lojalność do takiej osoby należy rzucić 2 razy % i wybrać bardziej dla niego niekorzystny wynik.
Warunki przyjęcia:
1. Wpisowe:
A. 500 sztuk złota
B. opłacić 100 sztuk złota za każdy kurs
C. dodatkowo 10 sztuk złota/ poziom kursanta
3. Opłacenie z góry żywności za każdy rok (po 40-50 sztuk złota za rok).
4. Charakter. nie może być zły ani chaotyczny.
5. Reprezentowanie bogatego mieszczaństwa lub arystokracji
6. Posiadanie minimum 100 IQ, 100 M, 100 CH i 50 PR
Kursy. (w wypadku posiadania już zdolności zyskuje się tylko bonus +10 %/ 50 IQ jej szczęśliwszego wykonania)
Kurs podstawowy Dyplomaty (trwa 1 rok).
- Postać zyskuje możliwość używania (odpowiednio zmodyfikowanych)następujących zdolności: "Dworność", "Heraldyka", "Wmówienie", "Retoryka" i "Uniżony ton".
- Postać jest w stanie wykorzystywać swoją CH do
Perswazji - jednorazowo postać jest w stanie zmienić swe poglądy w danej sprawie, jeśli nie odeprze sugestii.
Zażegnania podsycenia sporu - jeśli postać nie odeprze sugestii, to przestaje ją interesować (ew. zaczyna ponownie) dany problem (spór).
- Postać jest w stanie nauczyć się dodatkowo 1 wybranego języka (pospolitej rasy).
- Postać zyskuje bonus 30 + 2-20 CH oraz 1–5 MD i 20 + 10-50 + 1-10 doświadczenia.
Kurs Mistrzowski (trwa 3 lata).
- Postać jest w stanie nauczyć się dodatkowo 3 wybranych języków (pospolitych ras), o ile jeszcze jest w stanie (wymagana odpowiednia ilość wolnych pojemności językowych)
- Postać zyskuje możliwość używania (odpowiednio zmodyfikowanych) następujących zdolności: "Przekupstwo", "Wykrycie wartości", "Język mimiki" i "Nietykalność".
- Postać jest w stanie wykorzystywać swoją CH do:
Zastraszenia - po udanym %-owym rzucie na ½ CH + 1/ 10 IQ i nieodparciu tej sugestii przez ofiarę, jest ona w stanie oddać w niektórych sytuacjach do ¼ części swych majętności (skarbów).
Negocjacji na migi - po udanym rzucie n a½ IQ + 1/10CH jest się w stanie każdej inteligentnej (minimum 30 IQ) istocie wytłumaczyć, że nie ma się wrogich zamiarów itp.
- Postać zyskuje bonus 30 + 2-20 CH oraz o bonus 1-10 MD i PR, a o 10-100 + 50 + 2-20 doświadczenie.

Część 12 Umiejscowienia szkoleń

Tabela 12—1 Tabela Miejscowości Szkoleń Specjalistycznych

Kardżyści	4 szkoły w Ostrogarze, 2 w Tagarze Szarej i 2 w Ogragarze;
Masaurowie	2 szkoły w Ostrogarze, 2 w Olgrionie i 1 w Aria-garze;
Asaurowie	2 szkoły w Ostrogarze, 1 w Get-warr-garze, 1 w Gaście i 1 w Tagarze Szarej;
Bractwa Broni	
Miecznicy	Ostrogar, Ora-gar, Olgrion, Tagara Biała, Ogragar. (2x);
Topornicy	Aria-gar, Ogragar, pustkowia;
Włócznicy	Ostrogar, Ogragar;
Nożownicy	Get-warr-gar, Ogragar;
Lansjerzy	Tagara Szara (2x);
Kopijnicy	Tagara Ciemna, Tagara Szara;
Pikinierzy	Ostrogar;
Kusznicy	Get-warr-gar, Ongir-gar, Tagara Szara, Tagara Biała, Ogragar;
Łucznicy	Ostrogar, Ora-gar, Tagara Ciemna, Ogragar;
Gladiatorzy	1 szkoła w Gaście, 1 w Aria-garze, 2 w Tagarze Szarej;
Odpornościowcy	1 szkoła w Ostrogarze, 1 w Ranhar-garze, 1 w Ora-garze;
Akrobaci	1 szkoła w Ora-garze, 1 w Olgrionie, 1 w Tagarze Szarej;
Zwiadowcy	1 szkoła w Inchra-garze i 1 na pustkowiach Orkusa;
Teoretycy	1 szkoła w Ranhar-garze, 2 w Tagarze Szarej i 2 w Ogra-garze;
Dyplomaci	1 szkoła w Get-warr-garze, 1 w Ongir-garze, 2 w Tagarze Szarej, 1 w Ogra-garze;

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Uwaga: po średnio 10 latach szkoły często zmieniają swe siedziby (a więc istnieje 10 % szansa/ 10 lat, że dana szkoła przeprowadzi się do innego miasta, ew. zaniknie lub powstanie nowa).

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Rozdział Dziewiętnasty

Część 1 Czary - objaśnienia

KRĄG: opisuje stopień trudności czaru. Aby móc rzucać czary z danego kręgu, trzeba być na odpowiednim poziomie doświadczenia. Posiadanie np. poziomu 0 lub 1 uprawnia do rzucania czarów z pierwszego kręgu, poziomu 2 lub 3 do czarów z drugiego kręgu, itd. Czary należące do Kręgów Specjalnych zwane są potocznie Arcyczarami. Czar z wyższego kręgu od przysługującego można rzucić tylko z odpowiednie przygotowanego pergaminu magicznego na którym jest taki czar i to w formie przygotowanej do rzucenia. Czarodzieje nie mogą rzucać nawet z pergaminów lub przedmiotów czarów klerycznych - i odwrotnie klerycy czarów typowych dla czarodzieji.

ZUŻYCIE PM: każdy czar do rzucenia wymaga określonej ilości PM (potencjału Magicznego). Próba rzucenia czaru (udana lub nie) absorbuje taką ilość z amuletu lub/i z żywotności rzucającego (pobranie 1 PM z własnej żywotności zadaje 10 obrażeń analogicznych do obrażeń psychicznych).

CZAS RZUCANIA: każdy czar wymaga koncentracji na rzucenie czaru. Jeżeli w tym czasie postać zostanie zraniona lub rozproszona będzie jej uwaga, to czar nie wychodzi.

ZASIĘG: jest to odległość na którą można rzucić czar. Jeżeli czar jest obszarowy, to zasięg rzucania wyznacza najdalsze miejsce ześrodkowania czaru (centrum obszaru objętego magią).
Normalnie podaje się kilka typów zasięgu;
daleki - czar można rzucić na odległość wyrażoną w metrach równą podwojonej Szybkości rzucającego;
normalny- czar można rzucić na odległość wyrażoną w metrach równą Szybkości rzucającego;
średni- czar można rzucić na odległość wyrażoną w metrach równą połowie Szybkości rzucającego;
bliski - czar można rzucić na odległość wyrażoną w metrach równą 1/10 Szybkości rzucającego;
dotyk - czar można rzucić tylko poprzez dotyk (do danej istoty, przedmiotu, miejsca);
0 (zero) - czar ten można rzucić tylko na siebie.
Istnieją też czary, które można rzucać w dowolne miejsce w zasięgu wzroku (w dobrych warunkach widzi się na odległość mierzoną w metrach równą dziesięciokrotnej wartości współczynnika Szybkość). Zasięg rzucania tych czarów zaznacza się słowem "wzrok".

CZAS DZIAŁANIA: opisuje jak długo dany czar będzie trwał na danym obszarze. Najczęściej podawany jest on jako stały lub w danej jednostce czasowej typu rok, dzień, godzina, minuta, runda (10sekund). Przy czarach, które trwają krócej niż 1 rundę (ich działanie jest natychmiastowe i jednorazowe) wpisuje się liczbę "0" (zero). Niekiedy działanie czaru może zostać czymś przerwane lub (zależnie od opisu czaru) czar może trwać nie uaktywniony, dopóki nie zaistnieją odpowiednie okoliczności uaktywniające go. W takich przypadkach wpisuje się czas trwania w nawias "( )" !!!. Czary typu symbole (runy) magiczne trwają z reguły dotąd, dopóki nie zaistnieją odpowiednie okoliczności uaktywniające je (np. wejście na magiczny run lub zejście z niego - rzadziej znalezienie się w jego zasięgu). Niektóre symbole odwrotnie - roztaczają swoją magię od razu - dopóki nie zostaną np zmazane.

OBSZAR DZIAŁANIA: informuje na kogo, na co lub/i na jaką przestrzeń odziałuje magia danego czaru. W niektórych przypadkach znajdują się tu odnośniki, informujące, że dodatkowe informacje znajdują się w tekście opisu czaru. Jeżeli w obszarze działania powiedziane jest, że czar działa w jakimś promieniu (lub wokół), to oznacza to, że jego magia tworzy pewną sferę. W wypadku użycia słowa "pole" należy rozumieć powierzchnię kwadratu o boku 2 metrów (4 metry kwadratowe).

Część 2 Spis czarów

CZARY MAGÓW
PIERWSZY KRĄG

MAGICZNY POCISK (Elektryczność)
KRĄG: I (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: daleki
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Wywołuje jasną (niewidzialną w świetle słonecznym) iskrę -pocisk zawsze trafiającą w cel (też po łuku) i zadającą 1k10*10 obrażeń + 1k10*10 na każde 10 POZ Maga, ew. połowę po udanej obronie przed elektrycznością (pozytywny % rzut na odporność nr 9).

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

ROZKOJARZENIE (Sugestia)
KRĄG: I (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: specjal. (zależy od szczęścia ofiary)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota + 1/POZ
OPIS: Czar zupełnie dezorientuje potraktowane nim istoty - nie mogą one podejmować rzadnych działań (atak, obrona, rozmowa, itp.). Czar trwa aż do jego odparcia udanym % rzutem na odporność nr 2 (jeden rzut na początku każdej rundy - też tej w momencie rzucenia). W wypadku bezpośredniego zagrożenia (np. gdy zbliży się ktoś niebezpieczny) postać może uciec, a jeśli nie jest możliwe, biernie się bronić (bez obrony z tarczy, broni i zdolności).

PŁONĄCE DŁONIE (Ogień)
KRĄG: I (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: 0 **CZAS DZIAŁANIA:** (5 rund + 1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal
OPIS: Na prawej dłoni Maga pojawia się magiczny ogień, nie czyniący mu krzywdy, o ile nie skieruje go w swoim kierunku. Dotkniętej istocie (% rzut na ZR akt. zmniejszony o obronę ze ZR akt. istoty + ew. magię i obronę z broni) zadaje 1k10 *10 obrażeń od magicznego ognia, ew. połowę, jeśli postać wykona udany % rzut na odporność nr 8. Płonąca ręka podnosi bliską obronę maga o 25 pkt
Jeżeli mag ma powyżej 125 UM, tedy jest w stanie wytwarzać ogień z obydwu dłoni naraz. Pozwala mu to atakować w jednej rundzie każdą dłonią oddzielnie i w walce podnosi obronę bliską o 50 pkt. (czyli po 25 za każdą rękę).
Jeżeli mag ma powyżej 150 UM, tedy jest w stanie wytwarzać ogień na całym ciele (nie rani to go, ani nie niszczy noszonych przez niego przedmiotów). Pozwala mu to atakować w jednej rundzie każdą dłonią oddzielnie, a ponadto każda istota, która go dotknie gołym ciałem otrzymuje analogiczne obrażenia (1k10*10, ewentualnie ich połowę). Stan ten podnosi w stosunku do atakujących wręcz obronę maga o 100 pkt.
Ogień z płonących dłoni jest w stanie uszkadzać przedmioty (1 uszkodzenie na każde 10 zadanych obrażeń). Jest to skuteczne, jeżeli dla danego przedmiotu wyszedł nieudany % rzut na wytrzymałość. Te z nich, które są z łatwopalnych materiały (jak papier, pióra, lekkie tkaniny) mogą nawet ulec zapaleniu.
Mag może w dowolnym momencie zatrzymać czar.

ZAMKNIĘCIE/OTWARCIE DRZWI (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: specjal. (ewentualnie 1k100*10 rund)
OBSZAR DZIAŁANIA: drzwi o powierzchni mniejszej niż 1 pole + 1 pole/5 POZ
OPIS: Czar ten może być użyty zarówno do zamknięcia, jak i do otwarcia drzwi, a także przesuwnych ścian zapadni i schowków.
Zamknięcie tym czarem drzwi (itp.) dwukrotnie zwiększa ich wytrzymałość i obronę (czasowo umagicznia je), a ponadto uniemożliwia ich otworzenie licząc od pierwszej próby ich otwierania przez najbliższe 1k100 *10 rund.
Otwierając tym czarem drzwi (itp.) mag ma szansę 10% +10% na POZ, że je lekko uchyli. W wypadku, gdy drzwi te są zabezpieczone zamkami tedy za każdy z nich szansa ta zmniejszona jest o 5-25 % - zależnie od ich skomplikowania (w wypadku magicznych zamków o 25%). Drzwi magiczne zmniejszają szansę otwarcia o połowę (i od tego odejmuje się modyfikator wynikający z ilości zamków). Gdy czar nie poskutkuje w stosunku danych drzwi, tedy na tym poziomie doświadczenia maga są one dla niego nie do pokonania. Uwaga: Rzucenie tego czaru podczas próby otworzenia/ zamknięcia drzwi np przez złodzieja za pomocą wytrychów zwiększają mu szansę o 20 pkt. (nie mówiąc już o tym, że czar sam też może działać).

OGNIK (Energia)
KRĄG: I (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (10 rund + 10 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 5 metrów wokół (specjal.)
OPIS: Wokół miejsca na które się go rzuciło pozwala uzyskać światełko, które w ciemności tworzy sferę półmroku lub z półmroku normalną jasność.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Rzucony prosto w oczy zmniejsza ofierze o 10 pkt. Trafienie, Obronę, UM i wykonywane zdolności. Czar ten ogranicza dodatkowo o 20 pkt. wspomniane wyżej cechy, jeśli postać taka nie wykona udanego % rzutu na odporność nr 5 lub jest wrażliwa na światło.
Martwiakom wrażliwym na światło rzucone bezpośrednio na ciało zadaje 100 obrażeń. Sam ognik w tym memencie automatycznie znika
Uwaga: Przebywanie w półmroku o 10 pkt. zmniejsza Trafienie, Obronę, UM i wykonywane czynności.

MAGICZNA SIŁA (Czar specjalny)
KRĄG: I (czar nr 6)
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (10 rund + 5 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (1 istota lub przedmiot w promieniu 1/10 SZ liczonej w metrach od rzucającego)
OPIS: Telekinetyczna siła pozwalająca na przemieszczanie małych i niezbyt ciężkich przedmiotów lub istot. Maksymalna waga którą można manipulować w jednej rundzie nie może przekroczyć tylu kg, ile wynosi liczbowo 1/10 część UM maga. Maksymalna prędkość przesuwania nie może w rundzie przekroczyć 1/10 SZ maga liczonej w metrach. Czar ten działa dopóki koncentruje się na nim rzucający.
Za aprobatą MG czar ten można wykorzystywać np. do przewrócenia kogoś jeśli jest wytrącony z równowagi (tzn w balansie) lub do przytrzymania ciosu w celu zmniejszenia celności i siły obrażeń przez niego zadawanych. W tym ostatnim wypadku ofiarę traktuje się jakby miała zmniejszoną SF tego ataku o analogiczną wartość co siła czaru. W praktyce są to 4 pkt. SF na każde 10 pkt. UM maga.
Uwaga: Rzucony na istotę spadającą, z reguły o połowę zmniejsza jej szybkość spadania, neutralizując o tyle samo doznawane od wstrząsu obrażenia. W tym momencie czar ten też kończy się. Niekiedy z czaru tego korzysta się próbując zwolnić tempo tonięcia lub zapadania w bagnie czy piasku.

MAGICZNA TARCZA (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr 7)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: (6 rund + 6 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: przed magiem
OPIS: Tworzy niewidzialną barierę ochraniającą z przodu maga i ew. osobę znajdującą się tuż za jego plecami. Ochrona ta daje +10 pkt. do odporności na wszelkie czary rzucane od przodu oraz pozwala zatrzymać pociski wystrzelone z tego kierunku. Zaabsorbowanie przez ten czar jednego strzału lub pocisku (też magicznego, jak: magiczny/czarny pocisk, ognik, iluzyjny sztylet, piorun) powoduje skrócenie działania czaru o 1 rundę. Nie chroni przed pociskami obszarowymi np. z katapulty, jednakże w bezpośrednim starciu tarcza podwyższa obronę maga od przodu o 20 pkt. + 1 pkt/POZ.
Uwaga: Tarcza ta przemieszcza się wraz z magiem, a jej centrum znajduje się na wprost jego piersi.

SKRUSZENIE DREWNA (Petryfikacja)
KRĄG: I (czar nr 8)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stały
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 drewniany przedmiot - maksymalnie 1 metr sześcienny/50 UM
OPIS: Powoduje, widoczne jako rysy, pęknięcia niemagicznego drewna. Pod wpływem silnego uderzenia czymś twardym lub w coś twardego przedmiot taki ulega zniszczeniu (zadając ewentualnie tylko połowę obrażeń). Żywemu i animowanemu drewnu czar ten zadaje 1k10*10 obrażeń + 1k10*10 na każde 2 POZ maga.
Czar ten nie działa na drewno namoczone wodą lub w niej zanurzone.

NATURALNA ODPORNOŚĆ (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr 9)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 2 godz. + 2 godz./POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot
OPIS: Dany przedmiot lub istota staje się odporny na naturalny chłód, ciepło (gorąco) itp. Dodatkowo odporności na magiczne zimno i ciepło są większe o 20 pkt. Czar ten o połowę zmniejsza też obrażenia i uszkodzenia doznawane od ognia lub mrozu.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

UDERZENIE WIATRU (Energia)
KRĄG: I (czar nr 10)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: specjal
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda
OBSZAR DZIAŁANIA: ścieżka o szerokości 2 metrów i długości 2 metry + 2 metry/POZ
OPIS: Wytwarza bardzo silny kierunkowy podmuch wiatru. Ma on możliwość porwania i oderwania od ziemi każdą istotę lub przedmiot o masie mniejszej niż połowa SF maga. Ofiara czaru porwana wiatrem jest ciskana na odległość 1k10 metrów + 1metr/POZ maga i od wstrząsu przy upadku odnosi k10 obrażeń za każde 2 metry lotu lub/i 1 uszkodzenie. MG w zależności od rodzaju podłoża ma prawo zmodyfikować obrażenia czy uszkodzenia.
Obiekty przytrzymujące się czegoś, względnie mocno przytwierdzone do podłoża lub cięższe od połowy SF rzucającego ten czar, mogą jedynie stracić równowagę (przesunąć się lub przewrócić). Sprawdza się to % rzutem na ZR aktualną lub na szansę założoną przez MG. Czar ten w zasadzie nie wpływa na obiekty o masie większej niż SF maga liczona w kg, jednakże w wypadku zaistnienia śliskich nawierzchni czar ten może nawet podciąć giganta.
Uwaga: Po rzuceniu tego czaru mag jest wyczerpany i musi odpocząć k5 rund.

MIGOCZĄCE BARWY (Energia)
KRĄG: I (czar nr 11)
ZUŻYCIE PM: 15
CZAS RZUCANIA: 1 segm.
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: K6 istot
OPIS: Z ręki maga strzela wachlarz oślepiająco jaskrawych barw. W pierwszej kolejności efekt obejmuje istoty znajdujące się najbliżej maga. Wszystkie istoty wyższe POZ od rzucającego czar mogą wykonać rzut obronny na odp. nr.5, inne nie. Wszystkie istoty ślepe lub nie posiadające zmysłu wzroku są odporne na efekty tego czaru. Istoty, którym nie powiódł się test zostają całkowicie oślepione na K3 rundy. Po całkowitym oślepieniu powrót do normalnego stanu zajmuje 3 rundy, podczas których trudność testów opartych na postrzeganiu jest zwiększona o połowę. Ten czar może być używany jedynie przez adeptów białej magii.

PAJĘCZY CHÓD (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr 12)
ZUŻYCIE PM: 25
CZAS RZUCANIA: 3 segm.
ZASIĘG: Dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 3 rundy + 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Ten czar pozwala wspinać się i chodzić po pionowych ścianach, powierzchniach, oraz zwisać głową w dół. Osoby, które nie chcą znaleźć się pod wpływem tego zaklęcia mogą wykonać rzut obronny. Aby móc wspinać się za pomocą tego zaklęcia trzeba mieć gołe ręce i stopy. Maksymalna prędkość z jaką można się poruszać wynosi 60 (bez obciążenia), a 30 z obciążeniem. W czasie działania czaru nie można używać przedmiotów ważących mniej niż sztylet, ponieważ po prostu przykleją się do ciała. Rzucający czar może przerwać jego działanie w każdej chwili

CZARY MAGÓW
DRUGI KRĄG

WYKRYCIE NIEWIDZIALNOŚCI (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: 6 rund + 6 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: zasięg wzroku wybranej istoty
OPIS: W trakcie trwania tego czaru postać objęta nim widzi wszystko co jest niewidzalne.
Uwaga: Czar ten nie pozwala zobaczyć eteralnych.

MAGICZNE LUSTRO (Energia)
KRĄG: II (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 4 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: dotyk

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

CZAS DZIAŁANIA: 5 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: przód maga
OPIS: Tworzy przed naznaczoną tym czarem osobą półprzeźroczystą taflę zwierciadlaną. Lustro to zawieszone jest w powietrzu i przemieszcza się wraz z postacią, która ma na sobie ten czar, ale zawsze jest na wprost jego piersi. W niektórych sytuacjach chroni też osobę stojącą tuż za plecami, jednakże obydwie postacie mają w tedy trudne warunki (co do połowy zmniejsza m.in. ich TR, OBR i UM).
Czar ten jest w stanie odbijać skierowane z przodu (licząc względem środka piersi) wzrokowe ataki niektórych istot np. petryfikującą magię oczu bazyliszka, wzrok meduzy, hipnotyczny wzrok.
!!!Dodatkowo magia jego daje 20 % bezwzględną szansę z daleka i 10% z bliska, że czary, pociski lub ciosy skierowane na chronionych tym czarem nie trafią. Oczywiście nie dotyczy to efektów obszarowych

MAGICZNY HARPUN (Energia)
KRĄG: II (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 4 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: średni **CZAS DZIAŁANIA:** 1 runda + 1 runda/3 POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: W ręku maga materializuje się magiczny "harpun", który może być rzucony w przeciwnika. Skuteczne trafienie ma miejsce, gdy mag wykona udany % rzut naakt. ZR, zmniejszoną o obronę z akt. ZR i magii przeciwnika. Zawarta w "harpunie" energia zadaje 50 obrażeń, ew. połowę, jeśli odparło się jej moc "harpun" tkwi w ciele ofiary jeszcze przez 1 rundę/3 POZ zadając identycznie obrażenia co rundę. Ubocznym efektem tego czaru jest to, że ofiara w każdej rundzie działania czaru ma UM zmniejszone do połowy, oraz nie jest w stanie samemu odsunąć się od maga.

PIORUN (Elektryczność)
KRĄG: II (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: daleki
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot
OPIS: Z ręki maga po lini prostej wystrzeliwuje promień elektryczności. Dochodząc do celu razi on każdą istotę stojącą dokładnie na drodze do niego. Każda ofiara czaru otrzymuje 1k10 obrażeń/2 POZ maga, jeżeli jednak nie wykona udanego % rzutu na odporność nr 9 otrzymuje ich dziesięciokrotnie więcej. Uwaga: Posiadanie w ręku całkowicie metalowych broni (np mieczy, szabli) o 10 pkt. zmniejsza szansę odparcia czaru. To samo także dotyczy noszonych metalowych zbroi.

PALĄCE PRĄDY (Elektryczność)
KRĄG: II (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 4 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (5 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole, ewentualnie 1 istota
OPIS: Na polu wybranym uprzednio przez maga czar ten wytwarza magiczne prądy. Są one widoczne w półmroku i w ciemności, jako jarzące się błękitne smugi. Istota, która w danej rundzie przebywała na polu objętym tym czarem otrzymuje od elektryczności 1k10 x10 obrażeń.
Czar ten można też użyć przeciwko pojedyńczej istocie - rzucając go na nią. Trwa on wtedy do momentu odparcia czaru udanym % rzutem na odporność nr 9 (elektryczność). Rzut ten postać wykonuje na początku każdej rundy trwania czaru.

ZAKLĘCIE BRONI (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr 6)
ZUŻYCIE PM: 20 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: specjal. (1 dzień)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 przedmiot (broń)
OPIS: Pozwala umagicznić dany egzemplarz broni przeciwko określonym istotom, a dokładnie mówiąc przeciwko jednej określonej rasie. Jest to możliwe, o ten egzemplarz broni zranił jakiegoś osbnika z takiego gatunku.
Zaklęcie broni powoduje, że każdorazowo zraniona nią istota może otrzymać 50 dodatkowych obrażeń (wysokie wyparowania np zbroi mogą zmniejszyć ich ilość lub zapobiec im).
Za każde pełne 100 pkt UM rzucającego ten czar, broń taka ma dodatkową moc + 50 pkt. do TR i + 50 pkt. do obrażeń. Przykładowo więc mag z UM równymi 110 pkt. daje broni + 50 pkt. do TR i 100 pkt. do obrażeń.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Standartowo zaklęcie te zanika po dniu od czasu jego rzucenia. Wpisanie tego czaru w znak runiczny znajdujący się na danej broni powoduje, że czar ten umagiczni ją dopiero po rundzie od naruszenia struktury tego symbolu.
Czar ten uaktywnia się w momencie użycia tej broni przeciwko jakiemukolwiek przeciwnikowi. W wypadku gdy jest to niewłaściwa dla magii tego zaklęcia istota - czar natychmiast przestaje działać, nie przynosząc rzadnego efektu. Czar ten przestaje działać także, gdy tak zaklęta broń zetknie się z wodą lub wilgocią przez dłuższy okres niż kolejne 5 rund.

OCZAROWANIE (Sugestia)
KRĄG: II (czar nr 7)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ) + specjal. (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota w 1 rundzie
OPIS: Skupiając uwagę na 1 istocie w 1 rundzie czar ten pozwala zmienić jej nastawienie do siebie na korzystniejsze o klasę.
Jest to możliwe, jeżeli ofiara nie wykonała udanego % rzutu na odporność nr 2. W postaciach, które nie odparły czaru z postawy wrogiej czyni neutralną (choć w przypadku głodnego drapieżcy nic to nie zmieni), a neutralną zmienia w przyjacielską (w wypadku powyższym to już się liczy). Czar ten nie ma efektu w czasie rozpoczętej walki oraz w szczególnych sytuacjach (np. podczas tortur, niewoli). Uwaga: Niekorzystne dla ofiary czaru działanie maga (np próba wyłudzenia czegoś) dość szybko może zmienić nastawienie na gorsze.

WYWOŁANIE DESZCZU (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr 8)
ZUŻYCIE PM: 20 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1k10 rund
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ (ewentualnie o połowę krócej)
OBSZAR DZIAŁANIA: kwadrat o boku 5 metrów/POZ
OPIS: Mag stojąc pod gołym niebem i kondensując parę w powietrzu wywołuje krótkotrwały, zwykły deszcz. W suchym otoczeniu (step, pustynia itp.) trwa on połowę krócej, a podczas "deszczowej" pogody (tzn. gdy zanosi się na deszcz) dwukrotnie dłużej. Normalnie deszcz ten utrudnia wszystkim o 10 pkt. Trafienie, UM i wykonywane czynności, osłabia o 1/4 siłę czarów zadających obrażenia od ognia (ew. również czas ich trwania) i ma szansę (5% kumulatywne na każdą rundę padania deszczu) ugasić normalny nieduży ogień (pochodni, ogniska itp.) Uwaga: W czasie suszy itp. wywołanie deszczu można rzucić tylko 1 raz na 1k10 dni

LEWITACJA (Energia)
KRĄG: II (czar nr 9)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (5 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot
OPIS: Danej istocie lub przedmiotowi o wadze (w kg) mniejszej od UM liczonej w pkt. umożliwia pionowo unosić się lub opadać (z prędkością 2 metrów na rundę), albo utrzymać się na danej wysokości. Odpychany lub ciągniony obiekt może być dodatkowo przesunięty na danej wysokości w bok.
Istoty nie mające ochoty oderwać się od ziemi są w stanie nie być objęte czarem, jeżeli się czegoś mocno przytrzymają (nie były więc zaskoczone) lub/i gdy wykonają udany % rzut na odporność nr 5
Dyspozycje o wysokości do której postać się lewituje, czas, w którym ma zacząć się zniżanie lub ..odwołanie czaru w dowolnej chwili ustala mag podczas rzucania go. Każdy mag umiejący posługiwać się tym czarem, skupiając się (przez minimum 3 segmenty) na postaci lub rzeczy lewitującej (w wypadku lewitacji siebie czyni to podświadomie) może wydać nowe dyspozycje co do poruszania się.
Postać lewitującą traktuje się jakby była częściowo w trudnych warunkach. W tym wypadku oznacza to do połowy zmniejszenie Trafienia i UM, oraz zwiększenia obrony 30 pkt. Po zatrzymaniu się na danej wysokości wszystko wraca do normy.
Postać, która spadnie z danej wysokości odnosi 1k100 obrażeń od wstrząsu przy upadku (wyparowania nic nie chronią) za każde 2 metry spadania z powyżej 2 metrów. Dodatkowo wszystkie kruche przedmioty, które nie wykonają % rzutu na wytrzymałość otrzymują 1k10 uszkodzeń/2 metry lotu. W wypadku miękkiego lądowania MG może obniżyć obrażenia i uszkodzenia o połowę lub je nawet całkowicie wyeliminować. Uwaga: Połączone lewitacje kilku magów są w stanie podnieść nawet giganta.

ŚWIATŁO (Energia)
KRĄG: II (czar nr 10)

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: sfera 10 metrów wokół miejsca rzucenia
OPIS: W promieniu 10 metrów wokół Maga lub określonego przedmiotu pojawia się magiczna jasność, umożliwiająca normalne widzenie. Niektóre martwiaki w jej obrębie odnoszą obrażenia (np. 1k100 co rundę) lub są spowalniane. Uwaga: Poza danym obszarem światło to natychmiast się urywa. Jego natężenie jest zbyt małe do oślepiania (z wyjątkiem osób długo przebywających w ciemnościach), aczkolwiek jego obecność "wyłącza" działanie infrawizji (itp. przystosowanie oczu do ciemności).

PŁOMIENISTA SFERA (Energia)
KRĄG: II (czar nr 11)
ZUŻYCIE PM: 25
CZAS RZUCANIA: 2 segm.
ZASIĘG: 10 metrów
CZAS DZAŁANIA: 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: Kula o promieniu 1,5 metra
OPIS: Zaklęcie tworzy, w obszarze oddalonym o 10 metrów od czarodzieja płonącą, ognistą kulę. Kula ta toczy się w wybranym przez czarodzieja kierunku z prędkością 10 metrów na rundę. Może się ona przetoczyć przez bariery, taki jak meble, czy ściany, które mają mniej niż metr wysokości. W zetknięciu z kulą łatwopalne materiały zaczynają się palić. Istoty, które zetkną się z nią muszą wykonać rzut obronny na odp. nr.8, lub otrzymają 4K10 obrażeń od ognia. Istoty znajdujące się w odległości mniejszej niż 1,5 metra od kuli, po nieudanym rzucie na odp. nr.8 otrzymują 2K10 obrażeń. Kula porusza się, jeśli czarodziej, który rzucił zaklęcie aktywnie nią kieruje, w innym wypadku zatrzymuje się. Kulę można zgasić jak zwykły ogień tej samej wielkości. Powierzchnia sfery jest gąbczasta i nie zadaje innych obrażeń oprócz tych zadawanych od ognia. Kula nie może również odsuwać na bok istot , ani usuwać czy miażdżyć przedmiotów.

CZARY MAGÓW
TRZECI KRĄG

ARCYPRZYSPIESZENIE/ARCYSPOWOLNIENIE [Energia] (ANTYCZNY)
KRĄG ANTYCZNY: III
ZUŻYCIE PM: 30 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: 2 rundy/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Czar ten może zostać rzucony w formie Przyspieszenia, albo w formie Spowolnienia.
Rzucony jako *Arcyprzyspieszenie* trzykrotnie zwieksza naturalną SZ postaci, a zatem i jej ruch. Powoduje to, że gdy postać nie mieściła się w 1 rundzie ze wszystkimi swoimi atakami, tedy po zwiększeniu SZ ma szansę to zrobić, gdzyż do ich wykonania wykorzystuje nową SZ. Dodatkowo postać w trakcie jednej rundy potrafi wykonać dwukrotnie większą ilość czynności, w tym i ataków i rzucanych czarów. Nie dotyczy to jednak czynności (w tym i rzucania czarów) których czas trwania z założenia zajmuje 1 rundę.
Rzucenie *Arcyspowolnienia* powoduje, że naturalna SZ postaci zmniejsza się do 1/3. W przypadku tym, gdy ofiara nie jest w stanie wykonać ataku z powodu opóźnienia (np. broni), to musi z niego zrezygnować albo przełożyć pozostałą część opóźnienia do następnej rundy i w tedy dokończyć atak.

PRZYWOŁANIE BOHATERA [Czar specjalny] (ANTYCZNY)
KRĄG ANTYCZNY: III
ZUŻYCIE PM: 150 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (dzień)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.
OPIS: Czar ten kreuje magiczną nierealną postać. Wizualnie postać ta przypomina rasę i płeć rzucającego ten czar. Istotę tą traktuje się jak żywą. Jest ona profesji wyznaczonej przez maga i potrafi władać startowymi zdolnościami tej profesji. Jej POZ w tej profesji równy jest POZ maga. W wypadku zapożyczenia zdolności postać taka patrz zdolności profesjonalne wojownika nr 1-10).
Wszelkie parametry stworzonej postaci zależą od POZ maga.
I tak: ŻYW = 100 pkt + 10/POZ (nie posiada stanu agoni); SF = 100 pkt + 20/POZ (męczy się normalnie); ZR i SZ po 50 pkt + 5/POZ; INT, MD, PR i UM po 50 pkt +1pkt/POZ; CH =0 (jest niemy); Odporności: 30 pkt + 5pkt /POZ; brak obrony i wyparowań wynikających z twardości skóry.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Sprowadzony wojownik obleczony jest jasną magiczną aurą. Wizualnie przypomina ona metalową zbroję. Posiada ona też pewne obronne właściwości - zapewnia 10 pkt Obrony/POZ maga, po 20 pkt wyparowań/POZ (na każdy rodzaj ciosów). Dodatkowo o 20 pkt zwększa jeszcze odporności fizyczne i 10 pkt odporności psychiczne.
Magiczny wojownik ma biegłość w 3 rodzajach broni wybranych przez maga w momencie rzucania czaru. Wynoszą one po 50 pkt + 10 pkt/POZ. Mimo to postać ta pojawia się zawsze bez broni. By móc go użyć w walce mag musi się o nią mu postarać.
W swych poczynaniach przywołany wojownik kieruje się telepatyczna wolą maga lub własnym rozsądkiem. Aby wydać mu nowe rozkazy mag zmuszony jest jednak być skupiony.
Czar ten (i postać wojownika) ulega rozproszeniu po dniu lub w momencie śmierci tej postaci.

PIEKIELNA OGNISTA KULA [Czar specjalny] (ANTYCZNY)
KRĄG ANTYCZNY: III
ZUŻYCIE PM: 60 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: sfera o promieniu 1 metra/3 POZ
OPIS: W określonym miejscu wytwarza eksplozję magicznego ognia. Rzucony na powierzchnię gruntu czar działa w tym miejscu do momentu, aż nie zaistnieje któryś z poniższych czynników: rozproszenie magii, zatopienie tego miejsca, polanie wodą święconą. Poświęcenie ziemi lub pobłogosławienie wsparte Ceremonią poświęconą dobru także niweluje ten czar.
Od poparzeń i szoku termicznego potrafi ona zadać 1k10*10 obrażeń na każde 3 pełne POZ maga. W wypadku udanego % rzutu na odporność nr 8 doznaje się tylko połowę tych obrażeń. W momencie rzucania mag może zadeklarować mniejszą moc czaru. Traktuje się w tedy ten czar jakby był rzucony z niższego POZ maga.
Wszystkie przedmioty bezpośrednio narażone na ogień powinny wykonać co rundę kontaktu z ogniem % rzut na wytrzymałość. Dla ułatwienia wykonuje się najczęściej jeden rzut i porównuje do kolejnych Wytrzymałości. W wypadku nieudanego rzutu doznają one uszkodzenia w ilości równej 1/10 siły ognia (oznacza to np rozhartowanie, pęknięcie, spalenie).
Czerwonym smokom i istotom naturalnie związanym z ogniem czar ten leczy obrażenia (1k10*10/3 POZ maga).

NIEWIDZIALNOŚĆ [Iluzja]
KRĄG: III (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 3 PM
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: potencjalnie 1 dzień (24 godziny)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot (specjal.)
OPIS: W trakcie trwania czaru istota lub przedmiot o określonych rozmiarach (maksymalnie 2 metry sześcienne + 2 metry/5 POZ) dzięki iluzyjnym załamaniom powietrza może stać się niewidzialną dla istot orientujących się za pomocą wzroku.
Warunkiem zachowania niewidzialności jest powstrzymanie się od wykonywania czynności agresywnych lub/i energicznych. Niewidzialnej postaci jest przy pierwszym ataku dwukrotnie łatwiej zaskoczyć ofiarę (% rzut na zaskoczenie liczony względem jej połowy akt. SZ). Istoty przed którymi chroni ten czar nie są w stanie zlokalizować postaci niewidzialnej, jeśli znajduje się ona w kompletnym bezruchu i ciszy. Z tej iluzji można zrezygnować w dowolnym momencie lub automatycznie, gdy wykona się jakiekolwiek agresywne, hałaśliwe lub energiczne posunięcie.
Niewidzialna postać, broniąca się biernie ma liczoną z całej akt. ZR premię do OB.

WIADOMOŚĆ [Sugestia]
KRĄG: III (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: specjal.
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Czar ten pozwala na dowolną odległość w obębie jednej Sfery Egzystencji jednostronnie przekazać określoną informacją innej istocie. Warunkiem dotarcia informacji jest to, że obu istot nie dzieli żadna bariera magiczna (itp.), a rzucający czar bardzo dobrze zna postać, do której ma być nadana informacja. MG w tym celu może założyć że znajomość taka minimum musiała trwać np. około 10 dni.
W trakcie 1 rundy maksymalnie można podać około 10 słów. Jeśli wiadomość nie została uprzednio dobrze przygotowana (np. postać zastanawia się w trakcie trwania czaru co ma powiedzieć), ilość słów, które jest w stanie przesłać mag drastycznie się zmniejsza.

PSYCHICZNA TARCZA [Zaklęcie]

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

KRĄG: III (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty;
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (5 rund/POZ);
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Tworzy niewidzialną barierę ochraniającą osobę przed atakami psychicznymi typu sugestia (odporność nr 2), iluzja (odporność nr 1) i paraliż umysłowy (odporność nr 4). W praktyce odporności na te czynniki zwiększają się o 20 pkt + 10 pkt/5 POZ maga. W wypadku odpierania czynników działających na sugestię magia tego czaru umożliwia wykonanie dodatkowego % rzutu na tą odporność i wybrania korzystniejszego wyniku. Zaklęcie to dodatkowo chroni przed oddziaływaniem niektórych efektów czarów opartych na ingrencji w umysł, a więc np przed zwariowaniem w *Obłędzie otoczenia* lub przed stratą kontroli na sobą w przypadku czaru *Chaos*.
Czar *Psychiczna tarcza* jest w stanie także jednorazowo zneutralizować efekt czaru typu *Cios psychiczny* (albo psioniczny), po czym rozpada się (kończy swoje działanie).

PRZYSPIESZENIE/SPOWOLNIENIE [Energia]
KRĄG: III (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 30 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: 2 rundy/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Czar ten może zostać rzucony w formie przyspieszenia, albo w formie spowolnienia.
Rzucony jako *Przyspieszenie* dwukrotnie zwiększa naturalną SZ postaci, a zatem i jej ruch. Powoduje to, że gdy postać nie mieściła się w 1 rundzie ze wszystkimi swoimi atakami, wtedy po zwiększeniu SZ ma szansę to zrobić, gdzyż do ich wykonania wykorzystuje nową SZ.
Rzucenie *Spowolnienia* powoduje, że naturalna SZ postaci zmniejsza się o połowę. W przypadku tym, gdy ofiara nie jest w stanie wykonać ataku z powodu opóźnienia (np. broni), to musi z niego zrezygnować albo przełożyć pozostałą część opóźnienia do następnej rundy i wtedy dokończyć atak.

KRZEPA [Energia]
KRĄG: III (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 godz./POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (speecjal.)
OPIS: Dotkniętej postaci na określony czas dwukrotnie zwiększa SF (i wszelkie premie do walki z niej wynikające). Czar ten nie jest kumulatywny z typową furią, ani z żadnymi przedmiotami zwiększającymi magicznie SF.
Czar ten jest w stanie objąć istotę o maksymalnym, własnym ciężarze do 150 kg (czyli 600 SF), chociaż każde kolejne rzucenie go podwaja tę granicę (a więc np. trzykrotnie rzucony obejmuje istoty do wagi 600kg).

PRZYWOŁANIE WOJOWNIKA [Czar specjalny]
KRĄG: III (czar nr 6)
ZUŻYCIE PM: 150 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (dzień)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.
OPIS: Czar ten kreuje magiczną nierealną postać wojownika. Wizualnie postać ta przypomina rasę i płeć rzucającego ten czar. Istotę tą traktuje się jak żywą. Jest ona też wojownikiem i potrafi władać startowymi zdolnościami kasty żołnierskiej (patrz zdolności profesjonalne wojownika nr 1-10).
Wszelkie parametry stworzonej postaci zależą od POZ maga.
I tak: ŻYW = 100 pkt + 10/POZ (nie posiada stanu agoni); SF = 100 pkt + 20/POZ (męczy się normalnie); ZR i SZ po 50 pkt + 5/POZ; INT, MD, PR i UM po 50 pkt +1pkt/POZ; CH =0 (jest niemy); Odporności: 30 pkt + 5pkt /POZ; brak obrony i wyparowań wynikających z twardości skóry.
Sprowadzony wojownik obleczony jest jasną magiczną aurą. Wizualnie przypomina ona metalową zbroję. Posiada ona też pewne obronne właściwości - zapewnia 10 pkt Obrony/POZ maga, po 20 pkt wyparowań/POZ (na każdy rodzaj ciosów). Dodatkowo o 20 pkt zwększa jeszcze odporności fizyczne i 10 pkt odporności psychiczne.
Magiczny wojownik ma biegłość w 3 rodzajach broni wybranych przez maga w momencie rzucania czaru. Wynoszą one po 50 pkt + 10 pkt/POZ maga. Mimo to postać ta pojawia się zawsze bez broni. By móc go użyć w walce mag musi się o nią mu postarać.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

W swych poczynaniach przywołany wojownik kieruje się telepatyczna wolą maga lub własnym rozsądkiem. Aby wydać mu nowe rozkazy mag zmuszony jest jednak być skupiony.
Czar ten (i postać wojownika) ulega rozproszeniu po dniu lub w momencie śmierci tej postaci.

WZMOCNIENIE CZARU [Energia]
KRĄG: III (czar nr 7)
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/2 POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: następny czar
OPIS: Jednorazowo zwiększa antyodporność rzuconego zaraz po nim czaru tak, że rzut obronny wykonuje się przed nim na połowę odpowiedniej odporności. Dopiero po tym dodatkowo zmniejszoną o antyodporność wynikającą z POZ i UM maga.

ZWIERCIADŁO ZAKRZYWIENIA [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr 8)
ZUŻYCIE PM: 6 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: przed magiem
OPIS: Jest w stanie odchylić każdy czar (z wyjątkiem obszarowych itp.) lub wzrok maksymalnie o kąt 10 stopni/POZ maga, tak że może zostać on skierowany na istotę obok. Każdy odbity w ten sposób czar skraca trwanie zwierciadła o rundę.

ODKRYCIE PRAWDY [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr 9)
ZUŻYCIE PM: 3 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub powierzchnia 1 pola
OPIS: Pozwala na danym polu odkryć ukryte przejście, pułapkę magiczną (np. symbol strażniczy) lub mechaniczną, a także obecność utajonego pisma itp. efekty. Czar ten może też wykryć w danej istocie ewidentne zło, dobro lub neutralność, efekty zauroczenia, uroku lub przejęcia umysłu itd. W niektórych wypadkach MG może pozwolić wykryć nim inne efekty (np. iluzje, specyficzną magię).
Po rzuceniu tego czaru na dany przedmiot magiczny ma się o 5 pkt/50 UM większą szansę identyfikacji (przy czym dotyczy też to i identyfikacji artefaktów).

OGNISTA KULA [Ogień]
KRĄG: III (czar nr 10)
ZUŻYCIE PM: 6 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: sfera o promieniu 1 metra/3 POZ
OPIS: W określonym miejscu wytwarza eksplozję magicznego ognia. Od poparzeń i szoku termicznego potrafi ona zadać 1k10*10 obrażeń na każde 3 pełne POZ maga. W wypadku udanego % rzutu na odporność nr 8 doznaje się tylko połowę tych obrażeń.
Wszystkie przedmioty bezpośrednio narażone na ogień powinny wykonać % rzut na wytrzymałość. Dla ułatwienia wykonuje się najczęściej jeden rzut i porównuje do kolejnych Wytrzymałości. W wypadku nieudanego rzutu doznają one uszkodzenia w ilości równej 1/10 siły ognia (oznacza to np rozhartowanie, pęknięcie, spalenie).
Czerwonym smokom i istotom naturalnie związanym z ogniem czar ten leczy obrażenia (1k10*10/3 POZ maga).

CZARY MAGÓW
CZWARTY KRĄG

LATANIE [Energia]
KRĄG: IV (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 8 PM + specjal. (1 PM/rundę)
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (10 rund/POZ + specjal.)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Daje dotkniętej postaci naturalną zdolność latania w dowolnym kierunku z szybkością równą 1/10 SZ postaci (liczoną w metrach/rundę). Czar ten działa, o ile postać jest w stanie kontrolować lot. Zamroczenie, śmierć itp. utrata świadomości kończy czar, zadając ew. rany z wstrzasu po upadku - 1k100 obrażeń/2 metry wysokości powyżej 2. W trakcie latania naturalne TR i UM są zmniejszone do połowy. Dotyczy to też analogicznie szansy wykonania niektórych czynności wymagających skupienia.
W wypadku wykonywania ostrych zwrotów Obrona jest większa o 30 pkt. Latanie takim slalomem wymaga jednak całkowitej koncentracji na tym. Nie można więc w tedy walczyć, ani rzucać czarów.
Postacie w stanie nietrzeźwym lub nie posiadające minimum po 50 pkt INT i UM nie są w stanie korzystać z efektu tego czaru.

CIOS PSYCHICZNY [Szok]
KRĄG: IV (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 4 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota + MAG
OPIS: Pozwala skumulować energię własnego umysłu i wysłać go w kierunku wroga. Niszczy ona jego umysł zadając 20 ran (umysłowych) na POZ maga. Z powodu ogromnego wysiłku przy rzucaniu tego czaru rzucający go otrzymuje połowę zadanych obrażeń.
Uwaga: Czar ten nie działa na martwiaki z grupy szkieletów, mumii i kościeji (a więc typu 2, 6 i 10).

CZASOWE UMAGICZNIENIE BRONI [Energia]
KRĄG: IV (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 20
CZAS RZUCANIA: 4 rundy
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (10 rund/POZ + specjal.), ewentualnie stały
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 niemagiczna broń lub przedmiot
OPIS: Jest to przelanie energii na niemagiczną broń, pozwalające umagicznić ją (jako broń słabo magicznąi bez blokady PM). Zwiększa to jej potencjalną szansę do Trafienia o 1k10*10 pkt, oraz o taką samą wartość właściwości raniące. O ile uległo zwiększenie szansy TR (i o ile wwzrosła ilość zadawanych obrażeń) można się dowiedzieć dopiero po identyfikacji.
Efekt tego czaru nie jest kumulatywny. Dotyczy to też i innych czarów tego typu. Wyjątkiem są jednak czary opierające się na wierze i przeznaczeniu (np. *Błogosławieństwo*).
Wilgoć lub woda, która będzie działała przez ponad minutę (6 rund) na taką broń automatycznie ją rozmagicznia. Korzystne efekty przynosi częste wycieranie jej z krwi (to też wilgoć).
Uwaga: Założenie blokady PM na broń poddaną temu czarowi powoduje, że pozostaje ona magiczna na stałę, aczkolwiek jej premia do TR i zadawanych obrażeń zmniejsza się o połowę. Broń taką traktujemy jako średnio-magiczną.

SKRUSZENIE KAMIENIA [Petryfikacja]
KRĄG: IV (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 4 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stały
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 przedmiot, ew. 1 metr sześć./50 UM
OPIS: Powoduje pęknięcia niemagicznego kamienia widoczne jako rysy. Pod wpływem silnego uderzenia czymś twardym (lub w coś twardego) kamień taki ulega rozkruszeniu. Żywym i animowanym istotom z kamienia (żywioł ziemi czy kamienny golem) czar ten zadaje 1k10*10 obrażeń/2 POZ maga.

ANIMACJA PRZEDMIOTU [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 200 PM
CZAS RZUCANIA: 5 rund
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (10 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 przedmiot o objętości 1 metra sześciennego/POZ

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

OPIS: Nadaje czasową zdolność ruchu i świadomość danemu niemagicznemu przedmiotowi. Warunkiem zadziałania czaru jest jednak to by przedmiot taki był wykonany z miarę jednolitego materiału. Animowana rzecz potrafi wykonywać proste czynności nakazane przez maga w momencie rzucania czaru.
Nadana zdolność ruchu i "świadomości" umożliwia takiemu przedmiotowi prawie dowolne wyginanie się. Oznacza to możliwość przemieszczania się poprzez toczenie się lub kroczenie na "nogach" (w wypadku stołów lub krzeseł. Wyginanie lub prostowanie niektórych fragmentów umożliwia także zadawanie ciosów.
W walce animowany przedmiot traktowany jest zależnie od swojej wielkości i masy. Jego parametry ustala MG. Najczęściej posiada 1 atak/rundę (opóźnienie 4sg). Umiejętność Trafienia wynosi 50 pkt + 10pkt/metr długości przedmiotu. Po skutecznym ciosie zadje 50 obrażeń/metr długości (lub 10 cm szerokości) przedmiotu. Oczywiście tu też stosujemy dorzut losowy [+/-1k50].
Obrona takiego animanta wynosi 10 pkt + 1pkt/2cm średnicy (w wypadku posiadania śliskich nawierzchni razy 2). Posiada też Wyparowania równe 1pkt/1 cm średnicy i "ŻYW" 100pkt/1 metr długości o grubości min. 10cm. W wypadku przedmiotów z natury bardzo twardych lub metalu wyparowania i ŻYW mogą być 2-3 krotnie większe. ZR takiego przedmiotu odpowiada średnio 20 pkt, zaś SZ 10 pkt/POZ. W wypadku przedmiotów z natury bardzo twardych lub metalu SZ jest 2-3 krotnie niższa. Dodatkowo przedmiot taki traktujemy jakby posiadał INT maga, MD równą 1 pkt, zaś odporności psych-fiz. 25 pkt + 1pkt/1cm średnicy.
Czar przestaje działać, jeżeli animowanemu przedmiotowi zada się więcej obrażeń niż posiada ŻYW (nie posiada stanu agonii) lub gdy przełamie się go.
Uwaga: MG może znacznie zmienić parametry w zależności od kształtu i materiału, z którego wykonano przedmiot np. drewno jest dwukrotnie słabsze czy uderzenia zadawane miększym materiałem nie ranią (nie odnoszą skutku) itd.

MAGICZNA ZBROJA [Energia]
KRĄG: IV (czar nr 6)
ZUŻYCIE PM: 40 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stały), ew. 10 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: mag
OPIS: Czar ten skumulowaną formą energii otacza postać maga. Wizualnie jest to lekka, jasna aura, która przypomina metalową zbroję. Posiada ona też pewne obronne właściwości - zapewnia 10 pkt Obrony/POZ maga i po 20 pkt wyparowań/POZ (na każdy rodzaj ciosów). Dodatkowo o 20 pkt zwiększa jeszcze odporności fizyczne i 10 pkt odporności psychiczne.
Po rzuceniu czar ten nie działa aż nie zostanie uaktywniony. Zajmuje to 2 segmenty. Od tej chwili czar chroni już tylko przez 10 rund/POZ maga. Automatyczne auaktywnienie czaru następuje także w momencie zranienia postaci noszącej ten czar.
Zbroja ta nie działa w połączeniu z jakąkolwiek inną magiczną, czy niemagiczną zbroją ograniczająca (SZ lub ZR).

GRZMOT [Szok]
KRĄG: IV (czar nr 7)
ZUŻYCIE PM: 4 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: 2 metry/POZ wokół
OPIS: Wywołuje obezwładniający huk, który ogłusza na rundę wszystkich (z wyjątkiem martwiaków) znajdujących się w zasięgu czaru. Istoty, które nie odparły tego szoku (udanym % rzutem na odporność nr 4) są ogłuszone i nieprzytomne dodatkowo na jeszcze 1k10 rund.
Do wykonania % rzutu na szok w pierwszej rundzie upoważnione są osoby noszące magiczne hełmy lub posiadające na sobie czar *Psychiczna tarcza*.

ROZUMIENIE JĘZYKÓW [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr 8)
ZUŻYCIE PM: 4 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 15 rund/POZ (od 10 POZ 1 godzina/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota o INT powyżej 30 pkt
OPIS: Zaklęcie to pozwala danej istocie uzyskać zdolność rozumienia danego języka. W praktyce umżliwia to pojmowanie go, mówienie w nim i czytanie. Postać posiadająca 30 pkt INT jest w stanie korzystać tylko z języków o 1 stopniu trudności. INT 60 pkt pozwala rozumieć języki o 2 stopniu trudności, 120 pkt INT o 3 stopniu, 240 o 4, a 480 pkt INT o 5 stopniu trudności językowej.

POLIMORFIA [Polimorfia]

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

KRĄG: IV (czar nr 9)
ZUŻYCIE PM: 8 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Zmienia postać, która nie odparła czaru (poprzez udany % rzut na polimorfię), w inną żywą istotę. Może to być przedstawiciel dowolnej rasy, którą kiedyś widział już rzucający czar (najczęściej będzie to jakieś zwierzę). Jedynym warunkiem jest wielkość tej nowej istoty, gdyż nie może ona odbiegać od norm swej nowej rasy, a przy tym musi być podobnych rozmiarów do poprzedniego kształtu.
Nowa postać nie tylko nie zachowuje jakichkolwiek poprzednich zdolności, ale wręcz traktowana jest jako typowy przedstawiciel obecnego gatunku. Wyjątkiem od tej zasady jest ŻYW, która zostaje zachowana z poprzedniej formy (niekiedy dotyczy to także działającą jeszcze magii). Spolimorfowany ma normalne właściwości nowej postaci np. latanie za pomocą skrzydeł, jeśli został zamieniony w coś latającego, ale nie ma dostepu do specyficznych zdolności, takich jak: regeneracja, przemiany, czary, zianie, wytwarzanie trucizn, petryfikacja itd.
Istotę można przywrócić do normalnej postaci tylko tym czarem (z intencją: "niech wróci do poprzedniej postaci"), ale wtedy sprawdza ona szok (% rzutem na szok) czy przeżyje to ona. Inaczej dopiero w momencie śmierci przybiera się z powrotem własną poprzednią postać.
Uwaga: Mag może zmienić tym czarem także siebie (nie musi się przy tym mu opierać, a więc nie broni się przed nim). Wyjątkowo zachowuje on swą świadomość, INT i wolę, choć bez samokontroli instynktownie zachowuje się jak przybrana rasa. W dowolnym momencie jeśli jest nie niepokojony kosztem 1 rundy mag potrafi się sam odmienić. Wymagany od niego jest również % rzut na szok, czy przeżyje tą odmianę.

MAGNETYZM [Elekktryczność]
KRĄG: IV (czar nr 10)
ZUŻYCIE PM: 40 PM
CZAS RZUCANIA: 9 segmentów
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/POZ wokół
OPIS: Wszystkie istoty na danym obszarze są przyciągane do ziemi. Oznacza to że zostają spowolnione. W praktyce oznacza to zmniejszenie naturalnej SZ o połowę.
Ofiaty czaru, które nie odparły czaru udanym % rzutem na odporność nr 9 (sprawdzenie wykonuje się na początku każdej rundy pobytu na tym obszarze) nie mogą chodzić (itp.) choć na siedząco mogą z o połowę mniejszą skutecznością (UM i TR) rzucać czary, strzelać z kuszy czy z krótkich łuków.
Jeżeli ktoś na sobie ma metalową zbroję (ew. dużo metalu), tedy jego % rzut obronny przedmagnetyzmem jest o połowę słabszy, a więc liczony względem połowy tej odporności. Oczywiście gdy się "żelastwa" pozbędzie, to broni się normalnie.

CZARY MAGÓW
PIĄTY KRĄG

LUSTRO PAMIĘCI [Zaklęcie] (ANTYCZNY)
KRĄG ANTYCZNY: V
ZUŻYCIE PM : 150 PM
CZAS RZUCANIA : 1 runda
ZASIĘG : dotyk
CZAS DZIAŁANIA : 1 dowolne lustro
OBSZAR DZIAŁANIA : 1 istota, ew. specjal.
OPIS: zaklęte tym czarem lustro zapamiętuje każdy obraz, jaki oświetlony ukazał się przed nim (ale nie dalej niż w promieniu 1m/POZM. od jego powierzchni). Każdy Mag gładząc je jest w stanie wywołać interesujący go obraz i prześledzić go (np. przejście obcych) w dowolnym momencie i odpowiadającym mu tempie. Zaklęcie to nie jest w stanie zapamiętać wizerunków istot niematerialnych (np. wampira) lub niewidzialnych. Czar kończy się w momencie najmniejszego uszkodzenia lustra lub zawilgocenia (aczkolwiek założenie blokady PM chroni przed tym ostatnim).
Uwaga: dany obraz można wywołać tylko raz, gdyż zaklęcie to "zapomina" obrazy, które już ukazało.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

CZASOWE UMAGICZNIENIE ZBROI [Energia]
KRĄG: V (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 50 PM/kg lub specjal. (500 PM i blokada)
CZAS RZUCANIA: 10 rund
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (10 godzin/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 komplet zbroi lub 1 tarcza
OPIS: Jest to przelanie energii magicznej na niemagiczny komplet zbroi. Pozwala to czasowo umagicznić ją. Dzięki temu zwiększa się podwójnie obronę zbroi, jej wyparowania i wytrzymałość. Efekt tego czaru nie jest kumulatywny. Dotyczy to też innych czarów tego typu, z wyjątkiem Błogosławieństwa.
Jakakolwiek wilgoć lub woda, która będzie działała na taką zbroję przez ponad minutę (6 rund) automatycznie ją rozmagicznia. Korzystne efekty przynosi też częste wycieranie jej z krwi (to też wilgoć).
W wypadku wykorzystania do rzucenia tego czaru 500 PM/kg wagi zbroi i po założeniu blokady PM na każdej części kompletu osobno uzyskuje się stały efekt. Oznacza to w praktyce uzyskanie na stale umagicznionej zbroi. Podczas zakładania blokady PM zbroja musi być w komplecie i już umagiczniona tym czarem. Pierwszy błąd przy którejkolwiek blokadzie oznacza erubcję całego nie zabezpieczonego jescze blokadą PM.
Uwaga: Czar ten nie działa na zbroje mitrylowe.

PROMIEŃ ANTYMATERIALNOŚCI [Energia]
KRĄG: V (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 25 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 0, ew. 1 rundę/4 POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota, ew. specjal.
OPIS: Tworzy energię przeznaczoną do niszczenia istot niematerialnych lub mocno z niematerialnością związanych. Dotyczy to szczególnie niektórrych martwiaków, sił półboskich, niematerialne formy istot pochodzących z innych sfer egzystencji (demony) czy nawet oddzielonych od ciał duszy (świadomości). Czar ten zadaje takim istotom 1k100*10 obrażeń. Udany % rzut na połowę wartości odporności nr 5 oznacza złagodzenie obrażeń do 1k100.
Promień ten jest w stanie zneutralizować na okres 1 rundy/4 POZ maga większość niematerialnych, energetycznych barier i sfer ochronnych (decyduje MG).

CZYTANIE MYŚLI [Szok]
KRĄG: V (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 5 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: (5 rund/POZ), specjal.
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota w zasięgu wzroku w trakcie 1 rundy
OPIS: Koncentując się na danej istocie mag przy pomocy tego czaru czyta jej aktualne (!) myśli (przemyśliwania, zamysły). W wypadku istot mało inteligentnych, innoplanowych lub "dziwnych" MG modyfikuje efekt lub/i wręcz uniemożliwia czegokolwiek rozsądnego się dowiedzenia. W każdej rundzie czytania ofiara wykonuje % rzut na intuicję. Pierwszy udany oznacza, że zorientowała się ona o tym. Uniemożliwia to dalsze zaglądanie w jej świadomość. Tak samo nie daje efektu próba czytania myśli, jeżeli ofiara wie o tym lub się tego spodziewa (i zadeklaruje, że na wszelki wypadek myśli o bzdurach).
Uwaga: Przerwanie koncentracji magowi przedwcześnie kończy działanie czaru. Przed czarem tym chroni także *Psychiczna tarcza*.

MAGICZNA KULA [Zaklęcie]
KRĄG: V (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 500 PM
CZAS RZUCANIA: 1 godz.
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (szklana kula)
OPIS: Można rzucić na dowolną jednolitą powierzchnię szklanej lub kryształowej kuli o średnicy min. 10cm. Musi być ona idealnie przeźroczysta, bez skazy, czy zabrudzenia.
Postać z ponad 100 UM spoglądając w nią może odnajdywać i obserwować określony teren lub istotę. W praktyce widzi ją jak wygląda i co robi, ale bez wyraźnych towarzyszących szczegółów otoczenia.
Szansa znalezienia poszukiwanego obiektu (choć raz musiał być wcześniej widziany) równa jest 1/2 UM spoglądającego, +/- 20 pkt za dobre/słabe znanie obiektu, -10pkt jeśli postać jest w ruchu, -1pkt/km oddalenia, itd. (np. -50pkt za magiczne ukrycie itp.). Sprawdzenie, czy widzi się cel wykonuje się w każdej rundzie spoglądania w kulę.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Jeżeli obiekt znajduje się w ciemności (itp.), to nie można go w kuli wypatrzyć, zaś w półmroku szansa znalezienia jest dwukrotnie mniejsza.
Można dowolnie długo spoglądać w kulę, ale co rundę trzeba sprawdzać swą odporność szokową (% rzutem na odporność nr 4). Nieudany rzut oznacza, że postać zasłabła od zaburzeń wzrokowych i równowagi. Powtarzające się zaburzenia tego typu, a więc zbyt długie lub zbyt częste korzystanie z kuli może stać się przyczyną jakiejś ułomności umysłowej (decyduje MG).
Uwaga: Jeżeli na kuli nie zostanie założona dodatkowo blokada PM, to wilgoć w przeciągu 1k10 rund jest w stanie ją rozmagicznić.

SKALNA ŚCIANA [Petryfikacja]
KRĄG: V (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 150 PM
CZAS RZUCANIA: 5 rund
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (dzień)
OBSZAR DZIAŁANIA: tworzy mur o rozmiarach 2metry/2metry/1metr
OPIS: Pozwala na stałym, niemagicznym, jednolitym (itp.) podłożu wypiętrzyć warstwę ziemi. W praktyce okazuje się ona skamieniała i niemagiczna.
Po dniu lub wcześniej gdy zadać jej młotem, kilofem itp. narzędziem lub czarami więcej niż 200 uszkodzeń/1metr sześcienny, mur rozpada się w gruz.

MAGICZNA SFERA [Energia]
KRĄG: V (czar nr 6)
ZUŻYCIE PM: 50 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: sfera o promieniu maksimum 1 metra/4 POZ
OPIS: Tworzy półprzeźroczystą, nieprzenikalną, nieruchomą sferę wokół miejsca rzucenia. Ustawiona na stałym gruncie gruncie, stanowi barierę, przez którą nie jest w stanie przejść żadna materia, istota, siła, czar, niematerialna i eteralna istota. Nie dotyczy to przemian półboskich i czarów typu *Magiczne drzwi* i *Symbol przemieszczenia*.
Czar ten jednak może być w dowolnym momencie anulowany przez rzucajacego. Istoty, które siłą próbują przejść przez barierę otrzymują 1k10 obrażeń od elektryczności i są z powrotem sprężyście wypychane.
Uwaga: Istoty posiadające skutecznie działającą antymagię mogą dostać się do wnętrza sfery. Próba przedostania się do środka za pomocą Antymagii może odbywać się nawet co rundę.

FALA SŁABOŚCI [Energia]
KRĄG: V (czar nr 7)
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 0, ew. (1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: wszystkie istoty znajdujące się na ścieżce o szerokości 1 metra/POZ i 1 długości 2 metrów/POZ
OPIS: Wszystkim istotom, które nie odparły czaru (udanym % rzutem na odporność nr 5) zmniejsza dwukrotnie SF, ŻYW, Wytrzymałość i SZ. Efekt ten trwa dopóki postać nie odeprze czaru, co sprawdza się na początku każdej rundy, względem tylko połowy odporności na energię (udanym % rzutem na połowę wartości odporonności nr 5).
Wszystkim pozostałym (a więc i ewentualnie tym co go już odparli) znajdującym się na obszarze działania czaru aż do końca jego trwania obniża SZ (całkowitą) o 20 pkt. Utracone współczynniki nie powracają, jeśli postać została wprowadzona w agonię lub zabita (oczywiście ew. uzdrowienie lub wskrzeszenie je przywraca).

PRZENIKNIĘCIE [Energia]
KRĄG: V (czar nr 8)
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stały) specjal.
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Istocie dotkniętej - w momencie, w którym ona zechce - pozwala przeniknąć dowolną niemagiczną (!), całkowicie płaską (!) powierzchnię, o ile jej grubość nie przekracza 1cm/POZ maga.
Za każdy cm grubości, który chce dodatkowo przekroczyć taka osoba otrzymuje 1k100 obrażeń, po czym sprawdza % rzutem na odporność nr 4 czy to przetrwała (a więc czy nie umrze).
Użycie przeniknięcia lub dostanie się do wody na dłużej niż 6 rund kończy działanie czaru.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

TELEPATIA [Sugestia]
KRĄG: V (czar nr 9)
ZUŻYCIE PM: 5 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: specjal.
CZAS DZIAŁANIA: (6 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)
OPIS: W koncentracji pozwala rozmawiać w umyśle z określoną, inteligentną istotą, która nie jest temu przeciwna albo która nie odparła czaru udanym % rzutem na sugestię.
By porozumieć się nie trzeba znać języka rozmówcy, gdyż telepatia ta odbywa się na zasadzie przesyłania pewnych wyobrażeń, sugestii itp.

LODOWY JĘZOR [Zaklęcie]
KRĄG: V (czar nr 10)
ZUŻYCIE PM: 75 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota, ew. specjal.
OPIS: Zaklęte to wyzwala

CZARY MAGÓW
SZÓSTY KRĄG

SKRUSZENIE METALU [Petryfikacja]
KRĄG: VI (czar nr 1)
5**ZUŻYCIE PM:** 6 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: bliski
zas działania: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 przedmiot (ew. 1 metr sześcienny/50 UM)
OPIS: Powoduje pęknięcia niemagicznego metalu. Widoczne są one jako rysy. Pod wpływem silnego uderzenia czymś twardym (lub w coś twardego) przedmiot taki ulega zniszczeniu (zadając ewentualnie połowę obrażeń). Żywym i animowanym istotom z metalu (niektóre formy żywiołów ziemi, żelazny golem) czar ten zadaje 1k10*10 obrażeń na każde 2 POZ maga.
Czar ten nie działa na metal zanurzony w wodzie.

PRZYWOŁANIE POTWORA [Czar specjalny]
KRĄG: VI (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 300 PM
CZAS RZUCANIA: 1k10 rund
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (dzień)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.
OPIS: Czar ten sprowadza z równoległej sfery egzystencji magiczną, nierealną żywą postać potwora. Rasę potwora mag może wybrać tylko 1 raz i to w momencie nauki tego czaru. Musi ona być dobrze jemu znana. Oznacza to, że mag wcześniej musiał obcować z nią minimum przez 10 dni. Czar ten nie zadziała na na istoty posiadające antymagię, oraz powstałe (jako gatunek) na obcej dla maga sferze egzystencji. Najczęściej więc będzie to np. jakiś gigant, troll, bazyliszek, gatunek mniejszego smoka, albo pegaz.
Przywołana postać jest identyczna pod względem wyglądu, cech lub zachowania do normalnej postaci. Wyjątek jest tylko ŻYW (i to co z niej wyniaka), ponieważ jest ona dwukrotnie wyższa z powodu umagicznienia ciała. To samo dotyczy też naturalnych wyparowań skóry. Obydwie jednak te cechy nie są zwiększone, jeżeli postać jest naturalnie magiczna.
Cechy przywołanego osobnika zależą od je go POZ. Ten zaś bazowo jest "0". Mag może mieć szczęście i może mu się udać przywołać wyższy POZ. Szansa, że postać będzie o dwa POZ wyższa równa jest 1%/POZ maga. Jeżeli rzut taki się uda mag może wykonać dodatkowy rzut, czy nię będzie miała o kolejne 2 POZ więcej, itd.
Przywołany osobnik może używać każdych zdolności przynależnych jego rasie, profesji (jeśli ją ma) i POZ . Istota taka jest pod kontrolą maga, a w poczynaniach kieruje się jego wolą przekazaną telepatycznie lub własnym rozsądkiem (insynktem). Postać taka automatycznie jest odsyłana (znika) po dniu, gdy zginie lub w dowolnym momencie na życzenie kierującego nią.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

TRON MAGII [Czar specjalny]
KRĄG: VI (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 3000 PM
CZAS RZUCANIA: 1 godz.
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (kamienny tron)
OPIS: Utrwala antyczną, ochronną energię w pojedyńczym, kamiennym tronie. Czar przestanie działać w momencie, gdy tron zostanie mechaniczne zniszczony. Jest on jednak w stanie wytrzymać średnio od 1000 do 10 000 uszkodzeń (w zależności od rodzaju kamienia użytego do jego powstania).
Tak umagicznione miejsce siedzącemu na nim czarnoksiężnikowi podwaja antyodporności czarów. Dodatkowo podwojona zostaje długość ich trwania, o ile jest ona zależna od POZ rzucającgo.
Magia ochronna tronu ma możliwość odbicia z powrotem w kierunku rzucającego każdego niechcianego przez maga czaru. Sznasa, że tak się stanie równa jest 5%/ POZ maga. O tym, czy dany czar rzucany na siędzącego na tronie jest szkodliwy dla niego decyduje MG.
Dodatkowo tron magii siedzącemu nań daje Antymagię o wartości równej 1%/POZ maga i co rundę regeneruje 1 obrażenie/POZ.
Specyficzna magia tronu powoduje, że może on służyć za amulet o pojemności do 1 milona PM. Dodatkowo samoczynnie zbiera on w sobie po każdym roku 1k100 PM. Zgromadzony potencjał automatycznie chroniony jest wilgocią i rozproszeniem magii.
Wokół tronu w promieniu 5 metrów roztacza się energia niedopuszczająca do wnętrza obcych, jeśli nie przełamią tej siły udanym % rzutem na połowę odporności nr 5 (ewentualnie jeszcze zmniejszoną o antyodporność). Ta funkcja jednak nie wpływa na innych magów z minimum 1 POZ. Niepowołanym istotom które dostały się do wnętrza bariery, energia czaru zadaje 10 obrażeń/każdą rundę pobytu. W praktyce więc w pierwszej rundzie postać otrzymuje 10 obrażeń, w drugiej 20, w trzeciej 30, itd.
Każde dotknięcie tronu przez postać nie będącą magiem (z minimum 1 POZ) zadaje jej 1k100 * 10 obrażeń.
Uwaga: W wypadku większych bitew trony takie wraz z czarnoksiężnikiem umieszczane są często na specjalnie przygotowanych do tego lektykach, wozach lub wielkich latających dywanach.

SFERA NIEWRAŻLIWOŚCI [Energia]
KRĄG: VI (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 60 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: (1 dzień/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1-2 metry/4 POZ. wokół (zależnie od woli maga)
OPIS: Na stałym gruncie wokół miejsca rzucenia niczym barierę tworzy półprzeźroczystą, jednostronnie (!) nieprzenikalną, nieruchomą sferę. W momencie rzucania mag musi zaznaczyć w którą stronę jest ona nieprzenikalna. Nie może on po tym tego zmienić. W jednym kierunku nie może przez nią przejść żadna materia, istota, siła, czar, przemiana półboska, czy forma eteralności (itp.). Wyjątkowo dotyczy to też przemian boskich i czarów typu *Symbol przemieszczenia, Magiczne drzwi.* Czar ten jednak może być w dowolnym momencie anulowany przez rzucającego. Istoty, które siłą próbują przejść przez barierę w niewłaściwą stronę otrzymują 1k10 obrażeń od elektryczności i są z powrotem sprężyście wypychane (w każdej próbie).
Uwaga: Uwaga: Istoty posiadające skutecznie działającą antymagię mogą dostać się do wnętrza sfery. Próba przedostania się do środka za pomocą Antymagii może odbywać się nawet co rundę.

TELEPORTACJA [Czar specjalny]
KRĄG: VI (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 60 PM
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda (specjal.)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot (specjal.)
OPIS: Pozwala przenieść każdą dotkniętą istotę w określone miejsce sfery egzystencji, w którym już znajdował się mag.
W wypadku próby teleportowania się do wnętrza budowli, podziemi, labiryntu itp. zamkniętej przestrzeni następuje automatyczna śmierć - rozmazanie przy zetknięciu się z jakąkolwiek pierwszą odgradzającą ścianą lub sferą.
Po udanej teleportacji postać pojawia się tam z początkiem następnej rundy. Przez jej jednak całość postać jest wyczerpana i nie może podjąć rzadnego działania.
Postaci niechętnych teleportacji czar ten nie obejmuje. Istoty nastawione obojętnie do tego czaru, nieświadome jego, swobodne przedmioty, trupy mają rzut obronny na ten czar. Udany % rzut na odporność nr 5 lub na wytrzymałość oznacza niepoddanie się teleportacji.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Uwaga: Czar ten działa na przenoszeniu się zdematerializowanej struktury (a więc oparty jest na zasadzie dematerializacji i materializacji).

CZARY MAGÓW
SIÓDMY KRĄG

OBŁOK ŚMIERCI [Gazy]
KRĄG: VII (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 35 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/2 POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole (sześcienne)
OPIS: Tworzy trującą, ciemną, chmurę na danym obszarze, zabijającą każdą postać która nie odeprze tego gazu (7) albo minimum rani na 1-100 ran od duszenia (a broni się w każdej r pobytu w niej). Wiatr słaby i średni jest w stanie przesuwać ten obłok o 1-2 m w r, jednakże każdy silny powiew albo deszcz rozprasza ją.
Uwaga: chmura ta jest cięższa od powietrza i rzucona w górę opada pionowo, jednak jej efekt raniąco-zabijający działa wtedy, gdy głowa istoty znajdzie się w jej obrębie.

KULA PIORUNÓW [Elektryczność]
KRĄG: VII (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 70 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: do 10 metrów/POZ od kuli
OPIS: Mag tworzy elektryczną kulę, którą umieszcza w powietrzu w dowolnym, stałym miejscu (w zasiegu wzroku) na danym obszarze. Z niej to w każdej r trwania czaru wyzwalane są pioruny w ilości 1 na każde 2 poziomy Maga, przy czym każda jest w stanie istocie, która nie odeprze elektryczności (9) zadać 10-100 ran na każde 2 poziomy Maga. Tor lotu błyskawicy może tworzyć łuk, jak w przypadku magicznego pocisku. Mag podświadomie kieruje w kogo leci błyskawica, jednak tylko wtedy, gdy kula i ofiary są w zasięgu wzroku.
Uwaga: czar ten niszczy wyjście Maga z zasięgu, jego śmierć lub ogłuszenie, a także pierwszy czar oparty na elektryczności, który dosięgnie kulę. Jednakże w przypadku wpisania czaru do runu (pentagramy itp.), po jego uaktywnieniu błyskawice losowo trafiają w żywe istoty znajdujące się w ich zasięgu.

KONTROLA OTOCZENIA [Sugestia]
KRĄG: VII (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 70 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 5 metrów/POZ wokół (specjal.)
OPIS: pozwala wykrywać wszelkie nowe elementy w określonym zasięgu, identyfikować przynależność do określonej rasy (jeśli ją wcześniej znało), wykrywać w przybliżeniu intencje względem siebie (dobre, obojętne, wrogie), wykrywać ewidentne zło/dobro. Czar ten bez potrzeby skupienia orientuje o stopniu oddalenia, szybkości poruszania się i ilości istot wokół siebie (nawet gdy są niewidzialne), jednakże jakakolwiek przeszkoda stała (całkowita), jak: ściany, sfery ochronne itp. nie dopuszcza kontrolowania tych (całkowicie zasłoniętych) obszarów.

EKSPLOZJA [Energia]
KRĄG: VII (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 35 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/2 POZ wokół
OPIS: w danym miejscu wyzwala ogromną enrgię (wybuchu), która ma moc niszczenia. W polach epicentrum (1m./4p.Maga wokół punktu rzucenia) jest ona w stanie zadać od energii 1-100 ran razy 1 na każde 2 poziomy Maga (min. 6-600), ew. połowę, jeśli istota odeprze energię. W obszarze poza epicentrum zadaje połowę ran (1-100 razy 1 /4p.Maga, ew. połowę, jeśli istota odeprze czar). Stałym, niesprężystym fragmentom otoczenia (mur, drzwi, itp), będących w epicentrum czar ten zadaje 1-10 uszkodzeń razy 1 /2p.Maga (10% siły wybuchu). Wszystkie przedmioty i postacie, które są w zasięgu epicentrum i mają masę mniejszą od 20 kg (80SF) na poziom Maga są odrzucane na boki średnio na 1-10 metrów odnosząc dodatkowo 1-5 uszkodzeń lub 1-10 ran na każde 2 metry "turlania" (przy miękkim

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

podłożu połowę lub nic). Istoty (ew. przedmioty) cięższe i objęte czarem poza epicentrum muszą wykonać %-owy rzut na połowę ZR akt., inaczej ulegają przewróceniu (ew. przesunięciu). Jeżeli czar zostanie umiejętnie umiejscowiony na niezabardzo twardym (a więc na niekamiennym lub niemetalowym) pojedyńczym, dużym, na stale umocowynym przedmiocie typu drzwi, cienka ściana, a także na wozach, itp sprzętach, to zadaje on 1-100 uszkodzeń na każde 2 poziomy Maga.

UROK [Sugestia]
KRĄG: VII (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 7 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: istota, która nie odparła tego typu sugestii (2) staje się fanatycznym przyjacielem Maga. Natychmiastowo, w miarę swych możliwości wykonuje zawsze każdą zrozumiałą prośbę M. (nawet typu samobójczej misji), aczkolwiek polecenie natychmiastowego samobójstwa automatycznie niweluje urok. Istota zauroczona nie orientuje się w tym, ani nic nie czyni by zdjęto z niej ten czar (nie wierzy np. jeśli jej o tym mówią). W wypadku uroków wielokrotnych istota ta wykonuje czynności dla 'pana' o wyższej do niego lojalności.

CZARY MAGÓW
ÓSMY KRĄG

ODDZIELENIE ŚWIADOMOŚCI OD CIAŁA [Szok]
KRĄG: VIII (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 8 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 godz./POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 czarodziej
OPIS: Czar ten daje możliwość oddzielenia świadomości umysłu od ciała. Wraz z tym ulega oddzieleniu połowa aktualnej Energii życiowej i połowa nagromadzonego w ciele PM. W tej postaci mag traktowany jest jakby jego współczynniki psychiczne były o połowe mniejsze. W postaci świadomości oczywiście nic się nie słyszy i nie czuje się fizycznych czynników (wilgoci, wiatru, zimna).
Oddzielona świadomość (nazywana dalej duszą) pod postacią eteralnego obłoczka ma możliwość wydostania się z ciała i poruszania się w dowolną stronę. Odbywa się ono na zasadzie czaru *Latanie*, z tym że nie wymaga PM i trwa aż do końca oddzielenia. Podróżująca świadomość nie powinna za daleko oddalać się od pozostawionego własnego ciała, ani przechodzić w obręb innych Sfer Egzystemcji. Ciało bez duszy jest bezbronne i nie funkcjonuje. Jeśli ktoś je zabije, to dusza wracająca ginie w nim. Umiera ona także jeżeli na czas nie powróci do własnego ciała.
Tym czarem nie można dostać się do obcego ciała, i to nawet jeżeli jest ono bezbronne lub bez duszy.
W zasadzie oddzielona świadomość jest w stanie rzucać czary. Może jednak korzystać wyłącznie z PM, który był w ciele w momencie odzielenia świadomości. Jeżeli czarnoksiężnik nie zdobył i nie przestudiował pierwszego tomu księgi czarnoksięstwa nie ma zdolności gromadzenia w sobie PM. Pod tą postacią nie mogą być rzucone czary wymagające dotyku lub specjalnych czynności (np. *Lalka*). Ostatecznie zawsze decyduje MG.
Pod postacią tej "duszy" postać widzi magię (niebiesko jarzy się ona dla niego), istoty niematerialne (jako zielone cienie), istoty półmaterialne (różowe cienie) i istoty żywe (czerwone cienie). Dodatkowo poznaje martwiaki (żółte cienie) i inne obecne dusze (fioletowe obłoczki). Te ostatnie widzi też w istotach żywych, niektórych martwiakach i postaciach z innych sfer egzystencji. Na pewno nie widzi ich w mastugach i ich sługach.
Pod tą postacią niemagiczne przedmioty i powierzchnie widać jako czarne powierzchnie o różnych intensywnościach - w zależności od struktury i gęstości. Dusza potrafi przez nie przelatywać (10 cm/ rundę), ale nic przez nie nie widzi dopóki z nich nie wyleci. Nie do przejścia dla duszy są magiczne powierzchnie i sfery.
Świadomość-dusza ma pawo magicznie się porozumieć (jeśli dysponuje telepatią) lub walczyć z każdą istotą którą widzi. Może też być to inna dusza, o ile nie jest ona w ciele. Można tez atakować inne postacie.
Dusza walczy wyłącznie za pomocą czarów. Jest ona przy tym widoczna dla każdego, kto ma możliwość widzenia eteralnych. Typowe wykrycie niewidzialności nie ujawni jej. Obrażenia, które dostanie oddzielona świadomość mogą być tylko otrzymane od czynników niefizycznych (zaklęcia, energia, iluzja). Zwykłe osoby mogą zlokalizować duszę na podstawie drogi niektórych czarów, które kierunkowo rzuciła ona. Aby zranić ją wystarczy wtedy trafić czymś magicznym lub czarem (najłatwiej obszarowym). W trakcie tej walki duszę taką traktuje się jak pod wpływem *Stałej niewidzialności*, z tym że nie można ją wykryć w typowy dla niewidzialności sposób.
ZYW świadomości oddzielonej od ciała jest analogiczna do połowy ŻYW ciała z którego wyszła. Zadanie większych obrażeń od tej wartości automatycznie zabija postać. W tym stanie nie posiada się agonii. W wypadku innych Sfer Egzystencji lub obecności potężnych demonów, mastug i martwiaków MG z reguły wprowadza wiele poprawek do funkcjonowania tego czaru. Najczęściej są one bardzo niekorzystne.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

PROMIEŃ ANTYZBROI [Czar specjalny]
KRĄG: VIII (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 40 PM
CZAS RZUCANIA: 8 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: na postaci, która go nie odeprze (5) czar ten niszczy wszelką magię ochronną, niemagiczne części ochronne (zbroję itp.), a także ma szansę zniszczyć przedmioty magiczne dające ochronę, jeżeli nie przetrzymają magii czaru. Broni i itp. przedmiotów, których używa się do innych celów, czar ten nie dotyczy.
Uwaga: czar ten działa m.in. na zasadzie energii i petryfikacji, dlatego przedmioty nim zniszczone rozsypują się w proch.

ADAPTACJA CIELESNA [Polimorfia]
KRĄG: VIII (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 40 PM
CZAS RZUCANIA: 8 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (6 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Ciało danej istoty zostaje dzięki niemu uodpornione na jakiekolwiek fizyczne, niemagiczne czynniki otoczenia typu pioruny, ogień, pogodę, zawały ziemi (skóra na to jest równorzędnie twarda), wstrząsy (!) itp. W danej chwili istota ta może być odporna tylko na 1 czynnik. Jeśli zażyczy sobie skórę twardą jak żelazo, to uodparnia się przy tym na ciosy (a więc od niemagicznej broni żelaznej nie odniesie ran). Poświęcając 1 pełną r na koncentrację można zmienić adaptację na inną. Adaptacja do powietrza jest w stanie zmienić ciężar na lżejszy od powietrza, a więc możliwość unoszenia przez wiatr, nieodnoszenia ran przy upadku itd. W zależności od decyzji M. i sytuacji można ten czar używać w do innych czynników, ale należy pamiętać, że jednocześnie może być użyta adaptacja tylko do jednego typu naturalnych czynników (np. jeśli do wody, to już do niczego więcej).

OCALENIE [Czar specjalny]
KRĄG: VIII (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 800 PM
CZAS RZUCANIA: 8 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (rok)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (sytuacja)
OPIS: Wywołuje efekt jednorazowego uratowania istoty w chwili śmiertelnego, nagłego niebezpieczeństwa albo w dowolnym, w którym istota zechce, momencie zagrożenia życia. Warunkiem zadziałania czaru jest by czynnik powodujący śmierć działał natychmiastowo. Czar ten działa poprzez przeniesienie w najbliższe, najbezpieczniejsze miejsce na sekundę przed dotarciem czynnika powodującego śmierć (jakby na sekundę wcześniej znał przeznaczenie), a w rzadkich wypadkach, kiedy nie ma w pobliżu bezpiecznego miejsca osłania półrzeczywistą, iluzyjną siłą, która potrafi inteligentnie uratować życie postaci. MG może modyfikuje efekt czaru w zależności od sytuacji i zagrożenia.
Uwaga: Czar ten nie działa w sytuacjach, gdy śmierć następuje powoli np: z powodu wyczerpania, tortur lub stopniowo działającej trucizny czy obniżającej się w inny sposób żywotności (agonia, taniec śmierci, kradzież cienia). Tak samo nie działa w przypadku samobójstwa czy krytycznego trafienia w siebie.

STATUA [Petryfikacja]
KRĄG: VIII (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 8 PM
CZAS RZUCANIA: 8 segmentów
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: stały
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Dowolną materialną lub półmaterialną (np. wampira) istotę, jeśli nie zostanie odparty, jest w stanie zamienić w kamienną statuę (w pozie w jakiej ją to zastało, łącznie ze wszyskimi rzeczami, które aktualnie miała przy sobie). Petryfikacja ta trwa na stałe, tzn. dopóki ktoś nie użyje czaru: Ożywienie kamienia, jednakże w tym momencie istota ta musi wykonać sprawdzenie przetrwania (4) czy to przeżyła.
Uwaga: jeśli statua zostanie uszkodzona itp. to w miejscu uszkodzenia (np. pęknięcia) w momencie ożywienia kamienia pojawia się przerwa identyczna (np. rany), a więc odłamanie głowy itp. powoduje, że odpetryfikowana - przywrócona do normalnej cielesności istota jest bez głowy, a więc automatycznie staje się martwa itp. (np. brak odłamanej ręki powoduje duże rany, krwawienie i kalectwo, pęknięcie tułowia w okolicach pleców jest adekwatne do poważnych ran i śmierci z powodu złamania kręgosłupa). Ostateczny efekt od ew. uszkodzeń ustala MG., tak samo jak w

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

przypadku upadku/uderzenia statuy ustanawia jej wytrzymałość (np. 10-50%, że ułamie się/pęknie poszkodowana strona statuy).

CZARY MAGÓW
DZIEWIĄTY KRĄG

FAZA [Czar specjalny]
KRĄG: IX (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 90 PM
CZAS RZUCANIA: 9 segmentów
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/100 UM
OBSZAR DZIAŁANIA: Mag
OPIS: Pozwala tak przyspieszyć dla siebie czas, że każdy pozostały w tej r (i ew. w następnych) segment (10 SZ) liczy się dla Maga jak 1 r. Przykładowo jeśli M. po rzuceniu tego czaru do końca r zostało jeszcze 30 SZ (3 segmenty), to może traktować to, jakby miał jeszcze 3 rundy i np. może rzucić 3 czary. Idąc w trakcie trwania fazy ma dwukrotnie zwiększoną obronę ze ZR (względem innych) i bez problemu jest wstanie uchylić się przed atakami z daleka, czy przed większością czarów (z wyjątkiem niektórych wielkoobszarowych i czarów-pocisków zawsze trafiających, jak: Magiczny/Czarny pocisk, Błyskawica). Jeżeli zechciał by w tym stanie atakować wręcz, to przeciwników traktuje jak niezwykle spowolnionych (liczy się im obrona ze zbroji i ew. z magii) i jeżeli zbyt długo nie przebywa w jednym miejscu, to nie musi obawiać się ich ciosów.
Uwaga: jeżeli M. musi już odpoczywać, to oczywiście liczy mu się on w rundach fazy (o ile mu jeszcze zostały).

PRZYWOŁANIE/ODESŁANIE ŻYWIOŁU [Czar specjalny]
KRĄG: IX (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 90/typ, makszymalnie 450 PM
CZAS RZUCANIA: 1-10 rund/typ, ewentualnie 1 rundę/POZ
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.
OPIS: W zależności od PM i posiadanych zdolności M. jest wstanie wezwać lub odesłać określony typ żywiołu (ziemi, wody, powietrza, ognia):
Jeśli użyje PM 90 i ma 100 UM, to działa na każdy magiczny element żywiołu.
Jeśli użyje PM 180 i ma 150 UM, to działa na mały elementarny żywioł.
Jeśli użyje 270 PM i ma 200 UM, to działa na typowy elementarny żywioł (średni).
Jeśli użyje PM 360 i ma 250 UM, to działa na duży elementarny żywioł.
Jeśli użyje PM 450 i ma 300 UM, to działa na arcyelementarny żywioł.
Przywołany żywioł na czas trwania czaru jest posłuszny Magowi, ale w wypadku znaczniejszych żywiołów (ich potężniejsze formy) bez obiecanej zapłaty może się wymknąć spod kontroli (co r sprawdzana jest antymagia żywiołu), ew. mści się (np. po walce). Zapłatą dla żywiołu może być dowolny przedmiot, którego zechce lub składnik danego żywiołu (np. czysty magiczny płomień, lita skała o niespotykanych właściwościach, czysta specyficzna ciecz czy gaz o niespotykanych cechach) itp. Cechy żywiołów opisane są szczegółowo przy ich opisie (np. to, że 2 elementarne żywioły mogą łączyć swą moc czasowo). W wielu sytuacjach niektóre żywioły nie mogą być wzywane (np. ognia i ziemi na morzu) lub mają inne właściwości i parametry (moc).

DEZINTEGRACJA [Energia]
KRĄG: IX (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 90 PM
CZAS RZUCANIA: 9 segmentów
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: stały
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub 1 przedmiot
OPIS: Wyzwala niszczycielską energię, która jest w stanie rozszczepić w niewidzialnie mały pył istotę (i jej ekwipunek osobisty) lub przedmiot, które nie odeprą czaru. W stałych fragmentach skał, ścian itp. dużych obiektach jest w stanie niszczyć tyle fragmentów, dopóki któryś nie odeprze czaru (kolejność, jednorazowa masa, wytrzymałość % itp. ustalane są przez MG w zależności od materiału np. w miękkiej skale tworzy dziurę o średnicy 2 m).
Uwaga: ten czar jest w stanie zniszczyć jednorazowo każdą magiczną barierę lub energetyczną strefę ochronną itp.

WEZWANIE POKONANEGO [Zaklęcie]
KRĄG: IX (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 450 PM
CZAS RZUCANIA: 10 rund

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: (dzień)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)
OPIS: Pozwala przywołać do czasowego istnienia (odtworzyć) zmarłą (i nie wskrzeszoną) istotę, wywodzącą się z tego Planu Egzystencji, pod warunkiem, że zginęła wyłącznie z ręki Maga (i nikt mu w tym nie dopomógł). Posiada ona cechy i zdolności, jakie miała w momencie śmierci, a także dysponuje zniszczonymi doszczętnie w chwili jej śmierci przedmiotami. Taka istota (wraz z rzeczami) rozwiewa się w momencie jej ponownej śmierci lub po dniu, przy czym przez całe powtórne życie służy Magowi najlepiej jak umie. Mag kontroluje taką istotę podświadomie, ponadto w momencie skupienia jest w stanie porozumiewać się z nią telepatycznie.

UTRWALENIE [Czar specjalny]
KRĄG: IX (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 90 PM + specjal.
CZAS RZUCANIA: 1 runda + specjal.
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: specjal.
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.
OPIS: Pozwala w zależności od wydanego PM spowodować, by dany czar (który rzuci się zaraz po tym czarze) został na danym magicznym (!), jednolitym (najlepiej kamiennym) i nieruchomym obszarze (ew. spełniającym te warunki przedmiocie, ale w żadnym przypadku nie na istocie). Jeżeli Mag wyda 10-krotnie większy PM niż on potrzebuje do rzucenia, czar może zostać na danym obszarze, dopóki ktoś wchodząc na ten obszar lub używając przedmiotu magicznego nie wywoła jego jednorazowego efektu (uaktywnienia).

Przy wydaniu 100 razy większego PM Mag jest w stanie wywołać 1 taki efekt/10 UM i spowodawać, że efekt czaru będzie uaktywniać się tylko w stosunku do konkretnych czynników (jak: obecność metalu, PM, antymagii, zapachu itp).

W wypadku niektórych czarów (szczególnie tych, które trwają dłużej niż 1 r) zwiększając jeszcze 10-krotnie PM można umiejscowić dany czar (na stałe) na danym obszarze. MG w oparciu o działanie czaru decyduje jaki czar może zostać umieszczony na stałę, jaki zajmuje obszar lub wręcz zmienia jego działanie.

Uwaga: pozostałością po rzuceniu tego czaru jest mały run magiczny (najczęściej znak w kształcie inicjału maga), którego zniszczenie lub jakiekolwiek zawilgocenie natychmiast przerywa dalsze działanie czaru utrwalenia (aczkolwiek założenie na niego blokady PM chroni przed wilgocią itp).

CZARY MAGÓW
DZIESIĄTY KRĄG

ŻYCZENIE [Czar specjalny]
KRĄG: X (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 500 PM
CZAS RZUCANIA: 10 segmentów
ZASIĘG: specjal.
CZAS DZIAŁANIA: specjal.
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.
OPIS: Pozwala na jednorazowe, skromne urzeczywistnienie woli Maga w celu przyniesienia korzyści magii (itp.). Przy jego pomocy można wywołać dowolny czar z niższego poziomu, o ile jego PM nie nie przekracza 500 pkt, albo na otrzymanie dowolnej informacji (ale nie imienia własnego istot dla których jest ono zatajone np. demonów), legendy, opisu itp. Energia ta ma zdolności tworzenia małych, niemagicznych przedmiotów itp., ale nie cenniejszych od około 500 szt. złota, albo może naprawiać uszkodzone przedmioty (itp.). Czar ten jest w stanie sprowadzić pojedyńczy, nieduży przedmiot niemagiczny, o ile zna się jego dokładną lokalizację. Interpretacja tego czaru w jego szczególnych zastosowaniach zależy wyłącznie od MG, jednakże nigdy nie jest w stanie zmienić przeznaczenia (np. Boskiego), a więc np. przy jego pomocy nie można zdjąć (wpłynąć) na jakiekolwiek (!) przekleństwa lub klątwy.

Uwaga: Czar ten jest w stanie zwiększyć/zmniejszyć na stałe dowolny (z wyjątkiem Zauważenia) współczynnik (co najwyżej o 1-10 pkt ŻYW czy SF, albo o 1-5 pkt inny), zdolność lub biegłość (o 1-5 pkt), ewentualnie może odmłodzić o 1 rok lub stworzyć dodatkową biegłość itd (zależnie od MG).

PŁOMIEŃ ŻYCIA [Energia]
KRĄG: X (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 250 PM
CZAS RZUCANIA: 10 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 5 + 1k10 rund
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

OPIS: Tworzy magiczne płomienie, które każdej istocie stojącej w ich obrębie regenerują całą Żywotność pod koniec każdej r. Czar ten działa na zasadzie uleczenia, ponadto są w stanie natychmiastowo spalić każdego martwiaka, który znajdzie się w ich zasięgu (chyba, że posiada on aktualnie efektywną antymagię).

KLON [Polimorfia]
KRĄG: X (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 5 000 PM
CZAS RZUCANIA: 1 dzień
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stały
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba
OPIS: Od dotykanej osoby potrafi oddzielić jej idealny duplikat (oczywiście tylko cielesny, tzn. bez jakichkolwiek przedmiotow, aktualnie rzuconych czarów itp.). Klon taki jest w stałym letargu, dopóki postać nie zażyczy sobie (trwa 1 r i jest udane po % rzucie połowę UM) przenieść do niego swojej świadomości (% rzut na szok czy przeżyje to przejście), pozostawiając swoje (które wpada w analogiczny letarg). Przeniesienie się do ciała klona może zostać zahamowane rozproszeniem uwagi postaci, utratą świadomości (np. z powodu agonii, ogłuszenia) lub śmiercią. Od tego momentu ciało klonu jest własnym ciałem postaci (młodszym), a poprzednie w przyszłości może służyć jako klon.
Uwaga: jednocześnie można posiadać tylko jednego klona.

NADWCIELENIE [Polimorfia]
KRĄG: X (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 100 PM
CZAS RZUCANIA: 10 segmentów
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 1 godz./POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: Mag
OPIS: M. jest w stanie stać się dowolną istotą, z którą się długo (min. przez 24 godziny) stykał (nie identyczną, ale tej samej płci i rasy). Będąc w tej postaci posiada on wszystkie jej naturalne zdolności i przemiany z którymi się empirycznie (np. na własnej skórze) i szczegółowo zetknął, średnie (dla rasy) cechy (współczynniki) itp., chociaż bez jej ekwipunku. Umysł, wolę, UM, czary itp. cechy M. zachowuje własne, ale w dowolnej chwili, gdy zechce (lub instynktownie) zachowuje się jak normalny przedstawiciel tego gatunku.
Uwaga: obecność lub brak poszczególnych zdolności ustala MG.

ROZDWOJENIE JAŹNI [Szok]
KRĄG: X (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 10 PM
CZAS RZUCANIA: 10 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stały, ew. (1 dzień)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Dotknięta istota (% rzut na ZR akt. zmniejszony o obronę przeciwnika), która nie odparła czaru (4) staje się na stałe nienormalna (zupełnie nie reaguje na otoczenie i jeśli umrze np. z głodu to po ew. wskrzeszeniu nadal zachowuje ten chorobowy stan, który uleczyć można tylko regeneracją umysłu). Rzucając na siebie ten czar uzyskuje się podwójną rozdzielczość umysłu pozwalającą na wykonywanie dwóch niejednakowych i niesprzecznych czynności np. czytać i rozmawiać, walczyć wręcz i używać nieuwierzenia itd., zależnie od sytuacji.

CZARY MAGÓW
PIERWSZY KRĄG SPECJALNY

ASTRALNA CIELESNOŚĆ [Petryfikacja]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 150 PM
CZAS RZUCANIA: 2 rundy
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 dzień/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Daje możliwość przystosowania organizmu dowolnej istoty do bytowania w warunkach każdego Planu Egzystencji, tak jakby była istotą z danego planu. W niektórych okolicznościach (bramy antymagii itp.) czar ten może przestać działać (!).
Uwaga: czar ten przed niczym dodatkowo nie chroni.

PROMIEŃ ISTNIENIA [Czar specjalny]

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

KRĄG SPECJALNY: I (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 110 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: promień o średnicy 2 metrów i długości 1 metra/POZ (ew. specjal.)
OPIS: Wyzwala energię, która w postaciach będących w zasięgu gigantycznego promienia zadaje 10-1000 ran + 10/POZM. i jeśli postać nie odeprze czaru (5) jej ciało (ew. zwłoki) razem z ekwipunkiem osbistym, który ze sobą nosiła przenosi na dowolny (oczywiście losowy lub ustalony przez MG) Plan Egzystencji (z ew. sprawdzeniem szoku czy to przeżyje). W niektórych sytuacjach czar ten może mieć inne (zależnie od sytuacji i MG) efekty (np. martwiaka zamienia w najzwyklejszego trupa czy to co po nim zostało, jeśli zginął od tego czaru, a nie został odesłany na inny Plan Egzystencji albo żywioł automatycznie z powrotem kieruje na jego macieżysty Plan Egzystencji).

WYCHWYCENIE UMYSŁU [Szok]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 55 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Czar ten wywołuje w istocie, która nie przetrwa tego przejęcia duszy (świadomości) %-owy rzut na odporność nr 4 - potrójny efekt:
Po pierwsze istota taka przechodzi pod całkowitą kontrolę M. jakby była pod wpływem czaru przejęcie istoty (M. przejmuje całkowitą kontrolę nad umysłem tej istoty, tak jakby sam kierował tą postacią z całą jej wiedzą i zdolnościami, aczkolwiek sam tego nie przyswaja). Postać taka wykonuje wszystko co każe jej M. bez możliwości wyrażenia na to braku zgody. Trwałe okaleczenie (kalectwo), śmierć jej lub M., rozproszenie oczarowania (ale nie magii) niszczy ten efekt czaru. M. kieruje taką postacią automatycznie (podświadomie, jakby zostawił w niej własny umysł), a ponadto może telepatycznie kontaktować się z nią w każdej chwili (chociaż wymaga to jego koncentracji).
Po drugie Mag w momencie koncentracji ma szansę uzyskać każdą informację, którą posiada dana istota (oczywiście prawdziwą i bez względu czy ją ona ukrywa, chwilowo zapomniała, czy mimo konkretnych danych jeszcze tego nie przeanalizowała). Szansa na uzyskanie takiej informacji wynosi 5%/godzinę penetracji (poprzez koncentrację) umysłu ofiary, przy czym % rzut sprawdzający ją wykonuje co każdą godzinę penetracji umysłu.
Trzecim efektem, którego zażyczyć sobie może M. jest wymazywanie doświadczenia postaci, przy czym może (po 12 godzinach koncentracji) anulować 10% jej doświadczenia na stałe w ciągu jednego dnia, przy czym najszybciej jedenastego dnia dusza takiej ofiary rozpada się.
Uwaga: M. maksymalnie jest w stanie kontrolować 1 umysł/10 Mądrości powyżej 50 i w dowolnym momencie może przerwać czar, jednakże bez możliwości wpłynięcia na jego trzeci efekt, jeśli go już wcześniej narzucił.

TRZĘSIENIE ZIEMI [Energia]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 5 000 PM
CZAS RZUCANIA: 1 godzina
ZASIĘG: specjal.
CZAS DZIAŁANIA: specjal.
OBSZAR DZIAŁANIA: 4 km kwadratowe/POZ
OPIS: Przywołuje ogromną energię z innych Planów i wywołuje niekontrolowany, sztuczny kataklizm w postaci trzęsienia ziemi, zaczynający się z miejsca, które widzi M. i rozchodzący się na wskazany obszar (oczywiście realny do dotarcia kataklizmu). Trzęsienie ziemi objawia się m.in. potężnymi uskokami (przez 2-20 r) i każda istota ma 1%/POZ M., że wpadnie w danej r w szczelinę. Jeżeli taka ofiara nie jest zaskoczona (sprawdza się to % rzutem na SZ aktualną) i utrzyma równowagę (% rzut na ZR aktualną -1/ POZ M.), to jest w stanie nie wpaść do szczeliny. Luźno leżące przedmioty (ew. trupy, itp) mają dwukrotnie większą szansę na wpadnięcie do szczelin.
Uwaga: osoba w szczelinie, jeśli z niej nie wyleci, ginie po 1-5 r od momentu wpadnięcia od zmiażdżenia (ew. uduszenia). Jeśli czas w którym ma zamknąć się szczelina wychodzi poza długość trwania czaru, oznacza to, że trzęsienie ziemi ustało nim szczelina się zamknęła.

STARCIE MAGII [Energia]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 250 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda;
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: specjal. (ew. 1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: sześcian o boku 1/10 SZ maga liczonej w metrach.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

OPIS: Na danym terenie przed M. roztacza się niszczycielska fala antymagii niszcząca na stałe każdy istniejący efekt czaru, każdy obiekt (przedmiot itp.) magiczny, który nie odeprze tego czaru na połowę swej odporności na energię. Istotom magicznym i posługującym się magią na określony czas (r/POZ) odbiera wszystkie zdolności i przemiany magiczne, w tym i możliwość rzucania czarów czy przemian półboskich.

CZARY CZARNOKSIĘSKIE
PIERWSZY KRĄG

CZARNY POCISK (Elektryczność)
KRĄG: I (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: daleki
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Wywołuje czarną (niewidzialną w ciemności) iskrę -pocisk zawsze trafiającą w cel (też po łuku) i zadającą 1k10*10 obrażeń + 1k10*10 obrażeń na każde 10 POZ czarnoksiężnika, ew. połowę po udanej obronie przed elektrycznością (pozytywny % rzut na odporność nr 9).

UTRZYMANIE PRAWDY (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota + 1 istota/POZ
OPIS: Zaklęcie to obejmuje istotę (istoty), która chwilę wcześniej zadeklarowała zachować dla siebie daną tajemnicę. W momencie gdy postać decyduje się w dowolny sposób zdradzić ową wiadomość, tedy tuż przed zdradzeniem sedna sprawy (decyduje MG) musi ona wykonać % rzut na szok (odporność nr 4) inaczej umiera. Gdy deklaracja zachowania danej wiadomości była nieprzymuszana (dobrowolna), to rzut na przetrwanie sprawdza się względem połowy wartości tej odporności.
Po udanym lub nieudanym przeżyciu wydania wiadomości czar ten przestaje działać na ofiarę. Wcześniej można się go pozbyć tylko poprzez zdjęcie klątwy.

SFERA BÓLU (Szok)
KRĄG: I (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 5 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: 0 (specjal.)
CZAS DZIAŁANIA: 6 rund + 6 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: sfera o promieniu 1 metra + 1 metra/2 POZ
OPIS: Czar ten przez pewien czas roztacza wokół czarnoksiężnika magiczną sferę. Każda żywa istota, w rundzie w której znalazła się w jej zasięgu musi wykonać % rzut na Szok (odporność nr 4). Nieudany oznacza, że postać odczuwa straszny ból, uniemożliwiający jakiekolwiek działanie. Ofiarę taką traktuje się w tedy jakby miała tylko bierną swoją obronę (to znaczy tylko ze zbroi i ew. magii).
Ból mija w momencie znalezienia się poza zasięgiem sfery, po ustaniu jej działania lub gdy na początku którejś z nowych rund zostanie pomyślnie wykonany % rzut na odporność nr 4.

ZATRUCIE POKARMU/ WODY (Trucizna)
KRĄG: I (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 5 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stały (specjal.)
OBSZAR DZIAŁANIA: maksymalnie 1 metr sześć. +1/5 POZ
OPIS: Czyni porcję jedzenia lub wody niezdatną do spożycia (nieświerzą, cuchnącą, itp.). W wypadku jej spożycia zadaje 1k100 obrażeń +10/POZ czarnoksiężnika.

NIEWIDZIALNOŚĆ DLA UMARŁYCH (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: bliski

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

CZAS DZIAŁANIA: (dzień)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota/przedmiot (specjal.)
OPIS: W trakcie trwania czaru istota lub przedmiot o określonych rozmiarach (maksymalnie 2 metry sześcienne + 2 metry/10 POZ) może stać się niewidzialną dla istot martwych (martwiaków), a także dla lykantropów i istot wywodzących się ze Sfer Egzystencji związanych z Nekromancją Warunkiem zachowania niewidzialności jest fakt, że nie wykonuje się czynności agresywnych lub/i energicznych. Postaci niewidzialnej jest w momencie pierwszego ataku dwukrotnie łatwiej zaskoczyć martwą ofiarę (% rzut na zaskoczenie liczony tylko względem połowy SZ aktualnej). Istoty przed którymi chroni te zaklęcie nie są w stanie zlokalizować postaci niewidzialnej, jeśli znajduje się ona w kompletnym bezruchu i ciszy. Z tego zaklęcia można zrezygnować w dowolnym momencie lub automatycznie, gdy wykona się jakiekolwiek agresywne, hałaśliwe lub energiczne posunięcie.
Uwaga: Postać broniąca się biernie przed martwiakami będąc w niewidzialności ma premie do obrony liczone z całej wartości ZR aktualnej

PRZERAŻENIE (Sugestia)
KRĄG: I (czar nr 6)
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota + 1 istota/POZ
OPIS: Wywołuje paniczny strach w umyśle istoty, która nie odparła go udanym % rzutem na odporność nr 2. Przerażona ofiara z maksymalną prędkością (sprintem) stara się uciec jak najdalej od czarnoksiężnika. MG powinien uwzględnić zmęczenie podczas ucieczki. Na początku każdej kolejnej rundy ucieczki ofiara wykonuje % rzut na sugestię (odporność nr 2) - rzut udany oznacza przerwanie działania czaru. W momencie, gdy przerażona postać nie mogże uciec, tedy wykonuje % rzut na szok (odporność nr 4). Udany kończy działanie strachu, zaś nieudany powoduje, że postać mdleje na 1k10 rund. Po odzyskaniu świadomości efekt czaru także już nie działa na nią.

MARTWY SŁUŻĄCY (Czar specjalny)
KRĄG: I (czar nr 7)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal
OPIS: Tworzy półmaterialną, widmową postać w wyglądzie przypominającą rzucającemu znaną uprzednio osobę. W zależności od życzenia czarnoksiężnika (i realizmu MG) istota taka ma połowę PR pierwowzoru. Dysponuje także połową SF i MD którą ma czarnoksiężnik. Postać taka na życzenie Czarnoksiężnika może także stawać się widzialna lub niewidzialna dla wszystkich lub konkretnych osób. Niekiedy jej wygląd, zachowanie lub/i sytuacja mogą przestraszyć pierwszy raz widzącą ją osobę. Czar ten nie działa na istoty żywe, ani przedmioty w ich posiadaniu, czy przywiązane do czegoś (zależnie od MG). W praktyce martwy służący służy do przenoszenia różnych przedmiotów i do wykonywania prostych czynności w których posługuje się SF. W usługiwaniu tym może poruszać się za pomocą wolnego latania (maksymalnie w ciągu rundy jest w stanie pokonać 5 metrów). Polecenia wykonywane przez niego muszą być podane słownie i z bliskiej odległości, przy czym pierszeństwo w wykonaniu mają rozkazy czarnoksiężnika. Wydawane polecenia powinno się bardzo dokładnie precyzować, gdyż jak każda istota dysponująca śladową INT (równą 1 pkt) będzie ona "bardzo dokładnie" je wykonywała. Martwy służący rozmywa się i czar przestaje działać w momencie, gdy postać ta znajdzie się w promieniach słońca lub magicznego światła. Dodatkowo istota ta ulega z niszczeniu w momencie jej jakiegokolwiek zranienia czynnikiem fizycznym, magicznym lub gdy czarnoksiężnik rzuci ponownie ten czar.

MASKA (Iluzja)
KRĄG: I (czar nr 8)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (dzień)
OBSZAR DZIAŁANIA: twarz
OPIS: Tworzy iluzję zmieniającą zewnetrzne rysy twarzy, ale nie cechy rasy, płci, aktualnego stanu fizycznego (rany). Czar trwa dopoki ktoś nie wykona udanego nieuwierzenia i nie zniszczy jej następnym, albo nie dotknie tej twarzy.

CIEMNOŚĆ (Iluzja)
KRĄG: I (czar nr 9)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (6 rund + 6 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: sfera o promieniu 2m + 2m/5POZ
OPIS: Wokół jednego miejsca roztacza magiczną ciemność nieprzebytą dla wzroku (tylko czarnoksiężnicy i większość martwiaków w niej lub przez nią widzą). Taką ciemność może zneutralizować każde typowe magiczne światło, o ile ilość źródeł magicznego światła nie jest więcej niż źródeł ciemności. Bezpośrednio padające promienie słońca działają jak magiczne światło (1 źródło). W wypadku równej ilości źródeł magicznego światła-ciemności tworzy się półmrok. W przypadu większej ilości żródeł ciemności utrzymuje się ona - i odwrotnie, gdy źródeł światła jest więcej.
Uwaga: Wejście w zasieg tego czaru niektórych martwiaków, jak cienie, zmrocze, itp. leczy jednorazowo 100 obrażeń, poczym czar ten mija.

PRZEJĘCIE MARTWIAKA (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr 10)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 martwiaki + 1 martwiak/2 POZ
OPIS: Martwiaki, które nie odparły zaklęcia (udanym % rzutem na odporność nr 3) znajdują się odtąd pod całkowitą kontrolą czarnoksiężnika (jakby zostawił w nich cząstkę swego umysłu np. świadomość).

ELEKTRYCZNE DOTKNIĘCIE(Elektryczność)
KRĄG: I (czar nr 11)
ZUŻYCIE PM: 15
CZAS RZUCANIA: 1 segm.
ZASIĘG : Dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Czarnoksiężnik rzucając to zaklęcie koncentruje w sobie energię elektryczną, która po dotknięciu skóry istoty lub innego przewodnika (zbroja metalowa), zadaje K50*10 obrażeń plus jedno obrażenie na POZ czarodzieja. Rzut obronny, ze względu na dużą moc jest negowany. Przetrzymywanie ładunku nie jest możliwe.

ŁĄCZENIE (Energia)
KRĄG: I (czar nr 12)
ZUŻYCIE PM: 25
CZAS RZUCANIA: 3 segm.
ZASIĘG: Dotyk
CZAS DZIAŁANIA: spec.
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 przedmiot
OPIS: Ten czar pozwala na naprawianie małych uszkodzeń w przedmiotach. Zespala połamane części: pierścienia, ogniwa łańcucha, czy wzmacnia osłabiony sztylet, pod warunkiem, że istnieje tylko jedno pęknięcie. Gliniane i drewniane przedmioty z większą liczbą uszkodzeń mogą zostać całkowicie naprawione (nie widać śladów połączeń). Dziura w bukłaku, czy sakwie zostanie "zalepiona", etc. Czarodziej może tym czarem naprawić maksymalnie 1dm3.

PAJĘCZY CHÓD (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr 13)
ZUŻYCIE PM: 25
CZAS RZUCANIA: 3 segm.
ZASIĘG: Dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 3 rundy + 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Ten czar pozwala wspinać się i chodzić po pionowych ścianach, powierzchniach, oraz zwisać głową w dół. Osoby, które nie chcą znaleźć się pod wpływem tego zaklęcia mogą wykonać rzut obronny. Aby móc wspinać się za pomocą tego zaklęcia trzeba mieć gołe ręce i stopy. Maksymalna prędkość z jaką można się poruszać wynosi 60 (bez obciążenia), a 30 z obciążeniem. W czasie działania czaru nie można używać przedmiotów ważących mniej niż sztylet, ponieważ po prostu przykleją się do ciała. Rzucający czar może przerwać jego działanie w każdej chwili.

CZARY CZARNOKSIĘSKIE
DRUGI KRĄG

Czaszka martwiacza (Zaklęcie) **(ANTYCZNY)**
KRĄG ANTYCZNY: II

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

ZUŻYCIE PM: 20
CZAS RZUCANIA: 10 rund
ZASIĘG RZUCANIA: bliski
CZAS DZIAŁĄNIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 oczyszczona czaszka
OPIS: Zaklęcie to naznacza nekromancją pojedyńczą czaszkę. Powoduje to, że zyskuje ona pewne martwiacze cechy (analogiczne do 2 typu martwiaków). Oto jej schemat współczynników:
ŻYW 1/4; SF 1; ZR x1; SZx1; INT 1/2; MD 1/10; UM brak; CH 0; PR 30; ODPORNOŚCI (jak martwiak 2 typu): B1 35 + ze wsp,; B2 30 + ze współczynników. **AMg 10pkt**; TR brak, OB 20 + ze ZR; Wyp 20 pkt; od ciosów kłutych przyjmują 1/2 obrażeń (po odjęciu uprzednio WYP). Może być łana odpędzona lub zniszczona (zdolność kapłana nr 14 i 15 lub paladyna nr 20).
Ma zdolność latania (z prędkością 1/10 SZ w metrach/rundę). Lecąc dwukrotnie wolniej są w stanie używać śladowych psionicznych zdolności - tzw *psionicznych wibracji*. W danej rundzie kierują one ją tylko na 1 istotę. Nieudany % rzut na energię (odp nr 5) powoduje że ofiara otrzymuje 10 ran psychicznych.
Jeśli jest ich kilka zawsze komasują ataki na 1 ofierze (z reguły najbardziej dla nich niebezpiecznej, a więc z bronią obuchową). Ich rany wtedy sumują się.
UWAGA: W momencie rzucania czarnoksiężnik może wydać im pewne nietrudne do zapamiętania polecenia (np. nigdy nie atakuj mnie, tych co ci wskarzę i nie opuszczaj tej komnaty).

NIEKOŃCZĄCA SIĘ DROGA (Iluzja)
KRĄG: II (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 4 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund + 5 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 10 metrów + 1 metr/POZ wokół (specjal.)
OPIS: Istoty, które w danej rundzie znajdą się w obszarze czaru i nie odeprą iluzji (udanym % rzutem na odporność nr 1), to chcąc iść nadal stoją w miejscu, aczkolwiek są przekonane, że idą (itp). Żadne tłumaczenie postronnych nie może zmienić ubewłasnowolnienia ofiary czaru, ponadto postać taka nie jest prawie w stanie uniknąć czarów i przedmiotów (np. rzuconych głazów) spadających na pole, na którym się znajduje.

WEZWANIE MARTWIAKA (Czar specjalny)
KRĄG: II (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 10 PM/typ martwiaka, plus ew. specjal. (10 PM/typ)
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: specjal. (5 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 5 metrów wokół (specjal.)
OPIS: Sprowadza ze Sfery Egzystencji Negatywnej (martwiaczej) w obręb Sfery Egzystencji Materialnej osobniki danego, jednego typu martwiaka. Są to istoty najczęściej powstałe z orków, ludzi lub z innej pospolitej rasy. Poziom doświadczenia wezwanego martwiaka odpowiada połowie POZ czarnoksiężnika (zaokrąglając w dół). Maksymalnie przywołanych istot może wynosić 1 + 1/POZ czarnoksiężnika, zmniejszone dodatkowo o 1 na każdy nr przywoływanego typu martwiaka. Przykładowo czarnoksiężnik z 3 POZ może wezwać 2 szkielety lub 3 zombie. Za dodatkową jeszcze (!) "opłatą" 10 PM/typ martwiaka są one w stanie wykonywać polecenia czarnoksiężnika i to analogicznie jak w wypadku czaru *Przejęcie martwiaka*, z tym, że nie może rozkazać im popełnić samobójstwa (itp). Po upływie 5 rund/POZ czarnoksiężnika, w momencie zakończenia walki lub indywidualnie, w momencie "śmierci martwiaka" przestaje je wiązać zaklęcie. Oznacza to powrót z powrotem do Sfery Negatywnej Egzystencji.
Czarnoksiężnik nie dostaje doświadczenia za zabicie swoich martwiaków - najczęściej wręcz odwrotnie traci je analogicznie, jeżeli niszczył je świadomie (oczywiście nie dotyczy to dobrych charakterów). Wezwanie martwiaka można rzucać tylko raz dziennie, chyba, że dodatkowo rzucony został czar: *Otwarcie szczeliny* (wtedy choćby co rundę, ponadto 20-to krotnie wydłuża to czas przebywania martwiaków na tym planie egzystencji).
<u>Wyróżnia się następujące typy martwiaków:</u>
1 typ obejmuje: zombie, utopce, szubieniczniki
2 typ obejmuje: szkielety, kościotrupy, zdechlaki
3 typ obejmuje: ghule, nagrobce, cmentarnice,
4 typ obejmuje: cienie, zmrocze, ułudy
5 typ obejmuje: południce, trupoń, zjawy
6 typ obejmuje: mumie, struchlece, strzygi
7 typ obejmuje: upiory, upiornice, upiorniki
8 typ obejmuje: duchy, wizje, widma
9 typ obejmuje: wampiry, wampirzyce, cmentary
10 typ obejmuje: kostuchy, kościeje, czarnotrupy

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

CIEMNA STRONA KSIĘŻYCA (Energia)
KRĄG: II (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 20 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segment
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: specjal.
OBSZAR DZIAŁANIA: czarnoksiężnik
OPIS: Czar ten może jednorazowo być rzucony podczas przesilenia nowiu (pełnia księżyca). Daje on szansę równą 5%/POZ, że do następnego nowiu czarnoksiężnik zyska 10 pkt +10 pkt/5 POZ większe szczęście we wszystkich (zależnie od MG) wykonywanych czynnościach. Dodaje się tę premię np do Trafienia, OB, UM, WI, a także w przypadku wykonywania wielu zdolności profesjonalnych, zawodowych, a także w wypadku % sprawdzania czynników losowych. O tą wartość w tym czasie zwiększa się antyodporność rzucanych czarów.
Uwaga: Jeżeli szansa wykonania danej czynności jest naturalnie mniejsza od 10%, to czar ten nie wpływa na nią.

BEZNADZIEJNOŚĆ (Sugestia)
KRĄG: II (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota/POZ
OPIS: Postać, która nie wykonała udanego % rzutu na odporność nr 2 (sugestia) traci wiarę w sukces dotychczasowych działań. Oznacza to, że przestaje ona cokolwiek robić w tym kierunku i np.próbuje wycofać się z danej sytuacji, ew. o poddaniu się.
W momencie zagrożenia życia, o ile w żaden sposób nie można uciec postać będąca jeszcze pod jego wpływem robi dodatkowy rzut obronny na sugestię i jeśli jej się nie uda, to poddaje się (choć w przypadku udanego rzutu czar na nią przestaje działać).

CZASZKA STRAŻNICZA (Czar specjalny)
KRĄG: II (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 rundy
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: specjal. (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 czaszka (ew. 2 metry wokół niej)
OPIS: Czar ten umagicznia daną czaszkę, tak że aż do momentu jej kompletnego zniszczenia towarzyszy jej specyficzna aura. Powoduje ona, że każdy, kto znajdzie się w zasięgu 2 metrów od czaszki w każdej rundzie przebywania musi wykonać % rzut na strach (odporność nr 2). Nieudany rzut oznacza, że postać jest przerażona - a więc towarzyszy jej efekt, jak przy czarze o tej samej nazwie (*Przerażenie*). Aura emanowana przez czaskę nie działa na postacie, które znajdowały się przy niej w momencie rzucania tego czaru. Zniszczenie mechaniczne lub magiczne czaszki zamienia ją w obłoczek trującego gazu (w zamkniętym pomieszczeniu utrzymuje się on przez k10 rund). Istoty, które w tym momencie znajdowały się około 2 metrów od czaszki są narażone na zatrucie gazem. Jest to możliwe, jeżeli nie wykonają udanego % rzutu na odporność nr 7 (gazy, wyziewy). Nieudany rzut oznacza jednorazowe otrzymanie 2k100 obrażeń.

CZARNA PRZEMIANA (Polimorfia)
KRĄG: II (czar nr 6)
ZUŻYCIE PM: 50 PM + 100/typ martwiaka
CZAS RZUCANIA: 1 runda + specjal. (2k10 rund na przeistoczenie się)
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: specjal. (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.
OPIS: Pozwala zamienić się w dobrze sobie znany (np. przez minimum 1 dzień/typ) rodzaj martwiaka. Może to być dowolny, znany czarnoksiężnikowi typ, choć nie wyższy od połowy jego POZ (zaokrąglając w dół). Nowe obleczenie traktowane jezt analogicznie do martwiaka z POZ 0 i jest tej samej rasy co czarnoksiężnik. Zdolności danego typu martwiaka, oraz ogólnomartwiacze mogą być tylko używane pod 2 warunkami. Po pierwsze, jeżeli nie są to specjalne zdolności związane z rodzimą dla martwiaków Sferą Egzystencji Negatywnej (np. specyficzne pożywianie się, wyssanie energii życiowej, lat, żywotności, itp - zaleznie od MG), a po drugie muszą być dobrze znane czarnoksiężnikowi, tzn uprzednio udanie przeanalizował taką zdolność na "trupie" martwiaka, który jej przy nim używał. W praktyce analiza takiej zdolności trwa k10 godzin i wymaga udanego % rzut na 1/2INT - 10pkt /typ martwiaka. W nowym ciele czarnoksiężnik zachowuje własną INT, MD, wolę (możliwość działania), Energię Życiową, zaś inne współczynniki są od-

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

powiednio przeliczane. Poza nielicznymi wyjątkami (rodzaje martwiaków posiadające umiejętności - *odwzorowanie zdolności i dostosowanie*) czarnoksiężnik nie może rzucać czarów i używać zdolności profesjonalnych, a także dostaje tylko 1/2 część przynależnych mu PD.
Po śmierci takiego martwiaka (którym jest czarnoksiężnik), po rozproszeniu magii (itp) lub na życzenie czarnoksiężnika czar mija i czarnoksiężnik w przeciągu 2k10 rund odzyskuje pierwotną postać. Wszelkie obrażenia (ubytki, itp) w 90% regenerują się, aczkolwiek nie wskrzesza to czarnoksiężnika, jeśli pod postacią martwiaka został zabity. Podczas tej przemiany istnieje ryzyko, że rzucający czar nie przetrwa tego przemienienia. Stanie się tak, jeżeli w momencie przemienienia w martwiaka postać nie wykona udanego % rzutu na odporność nr 4 zmniejszoną o 10 pkt na typ martwiaka. Dodatkowo przemieniający się traci tyle energii życiowej, ile wynosi typ martwiaka w którego się przemienił. Nadużywanie więc tego czaru może doprowadzić do faktycznego zamienienia się w martwiaka, z tym, że już nie na tak dobrych warunkach jak powyżej.

DUSZENIE (Sugestia)
KRĄG: II (czar nr 7)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (specjal.)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba + 1 osoba/5 POZ
OPIS: W każdej rundzie, w której postać nie odeprze sugestii (udanym % rzutem na odporność nr 2) zyskuje przekonanie, że jest niezwykle mocno duszona za gardło. W praktyce oznacza to otrzymanie w takiej rundzie k100 obrażeń (psychicznych) + tyle ile wynosi 1/4 część SF rzucającego czar. Wrażenie duszenia mija w momencie śmierci, utraty przytomności (np w agonii) lub po pierwszym udanym odparciu czaru.

TRUJĄCE SŁOWA (Sugestia)
KRĄG: II (czar nr 8)
ZUŻYCIE PM: 4 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ, ew. (dzień)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba/2 POZ (w każdej rundzie)
OPIS: Po rzuceniu tego czaru czarnoksiężnik przez 1 rundę/POZ mówiąc do określonych osób wywołuje efekt *oczarowania.* Oznacza to, że postacie, które nie odparły czaru (% rzutem na odporność nr 2) zmieniają aktualne nastawienie na o oklasę korzystniejsze (np. z wrogiego na neutralne , a z neutralnego na przyjazne).
Czar ten nie ma efektu w trakcie rozpoczętej już walki lub w skrajnych wypadkach wrogości (szał, rozpacz, zemsta).

CIEMNA POŚWIATA (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr 9)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.
OPIS: Wywołuje magiczną, ciemną poświatę wokół czarnoksiężnika. Powoduje ona, że postać widząca ją, która nie odeprze zaklęcia (% rzutem na odporność nr 3) traci animusz i wacha się w takiej rundzie zaatakować czarnoksiężnika (powstrzymując jakąkolwiek w jego stronę). W praktyce postać traci taką całą rundę i nic więcej już w niej nie może robić.

ANIMACJA MARTWEGO (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr 10)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (1k10 godzin)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 martwa istota
OPIS: Jest w stanie spowodować by każde martwe, kompletne fizycznie i nierozłożone ciało posiadło ponownie dawną naturalną zdolność ruchu, ale bez jakiejkolwiek aktywnej formy świadomości (a więc nie może np. aktywnie walczyć). Animowana istota posiada na nowo Żyw., SF i wyparowania, ale traktowana jest jakby była zombim z POZ równego połowie POZ poprzedniego istoty. W zasięgu bliskim animowana martwa istota jest kontrolowana podświadomie przez czarnoksiężnika, ale poza tym zasięgiem czarnoksiężnik musi ją w skupieniu kontrolować (inaczej czar mija).
Uwaga: Podczas skupienia się na kierowaniu taką istotą czarnoksiężnik zyskuje możliwość widzenia i słyszenia jej zmysłami (zależnie od MG).

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

CZERWONY SYMBOL (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr 11)
ZUŻYCIE PM: 5 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 ostrze przedmiotu (znak runiczny)
OPIS: Symbol ten przedstawia jasno-czerwony znak. Może zostać nałożony na dowolne ostrze broni lub jakiegoś przedmiotu. Jednorazowe jego uaktywnienie następuje wtedy, gdy takie ostrze "zasmakuje" krwi, gdyż dodatkowo ten czar zadaje wtedy ofierze k100 obrażeń (samemu przestając już działać). W wypadku, gdy postać posługująca się bronią posiadającą nieuaktywniony jeszcze symbol zaczyna ją używać, tedy w każdej rundzie takiej czynności istnieje 10% szansy, że symbol ten zostanie zniszczony nim uda się go uaktywnić.
Czar ten może zostać nałożony tylko na nieruchomą i suchą powierzchnię ostrza broni kłutej lub ciętej, oraz na ostrza kolców, bolców, prętów, gilotyn (np. w pułapkach). Pierwsze zadziałanie niszczy go.

Odbicie Spojrzenia (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr 12)
ZUŻYCIE PM: 30
CZAS RZUCANIA: 3 segm.
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 2 rundy + 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: specj.
OPIS: Zaklęcie to tworzy migoczący, lustro podobny obszar powietrza przed czarodziejem, który porusza się wraz z nim. Każdy atak "wzrokiem" (bazyliszek, wampir, osoba rzucająca urok, itp.) jest odbijany. Atakująca istota musi wykonać rzut obronny przed własnym wzrokiem (zaklęciem). Czar nie daje ochrony przed istotami, których zdolności działają, gdy się na nie spojrzy. Zatrzymywane są tylko aktywne ataki wzrokowe.

Odczytanie Magii (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr 13)
ZUŻYTE PM: 40
CZAS RZUCANIA: 4 segm.
ZASIĘG: Dotyk
CZAS DZIAŁANIA: spec.
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 przedmiot
OPIS: Dzięki temu czarowi czarodziej jest w stanie odczytać wszelkiego typu magiczne inskrypcje (zatarte przez czas) znajdujące się w księgach, na pergaminach, broniach, itp. Taki czytanie nie wyzwala potencjału magicznego zawartego w napisie, ale może się tak stać w przypadku przeklętych ksiąg, pergaminów, itp. Jednorazowe odczytanie tekstu ujawnia go na stałe, jednak tylko dla oczu rzucającego. Czas dwóch rund wystarcza na odczytanie jednej strony tekstu. Odczytywanie czarów z wyższego kręgu niż jest czarodziej uniemożliwia ich zrozumienie.

Przerażający dotyk (Energia)
KRĄG: II (czar nr 14)
ZUŻYTE PM: 35
CZAS RZUCANIA: 3 segm.
ZASIĘG: Dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 3 rundy + 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: Osoba rzucająca czar
OPIS: Po rzuceniu tego czaru ręce czarnoksiężnika otacza błękitny blask. Wytworzona energia atakuje siły życiowe każdej żywej dotkniętej istoty. Czarnoksiężnik musi wykonać udany rzut na trafienie. Jeżeli dotknięta osoba nie wykona rzutu obronnego K50 obrażeń bez wyparowań, oraz traci 5 pkt. Siły Fizycznej. Utracona Siła Fizyczna wraca z szybkością 2 pkt. na godzinę. Dotknięty martwiak nie otrzymuje obrażeń, ani nie traci SF, ale musi wykonać pozytywny rzut na odp. nr.3, w przeciwnym wypadku wpada w panikę na K6 rund + 1 rundę/POZ czarnoksiężnika.

CZARY CZARNOKSIĘSKIE
TRZECI KRĄG

WĘŻOWY SNOP INGRAMA [Energia] **(ANTYCZNY)**
KRĄG ANTYCZNY: III ,
ZUŻYCIE PM: 3 PM za każdy obrany cel
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG : normalny
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: jedna istota na poziom (special.)

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

OPIS: Wytwarza strumień energii psychicznej, trafiającej w cel według myślowych instrukcji Czarnoksiężnika. Stopień wpływania na kierunek ruchu snopu jest następujący: początkowo porusza się po linii prostej, od poziomu 6 Cz. można go odchylać od linii Cz.-cel o max. 90 stopni, na poziomie 9 możliwe jest zawrócenie promienia (a więc zmiana kierunku o 180 stopni). Jednak nie będzie osiągalne powtórne trafienie tego samego celu, gdyż promień skrętu wynosi około dwóch metrów, no chyba że cel uległ przemieszczeniu albo jest na tyle duży. Wielokrotne trafienie w ten sam obiekt jest możliwe dopiero od 12 poziomu, gdyż wtedy ma pełną władzę nad snopem (360 stopni). Zadaje on 10-100 ran przy każdym trafieniu (bez wyparowań), a po udanym rzucie na odporność nr 4 (Szok) połowę. Jeżeli jednak Cz. poświęci chociaż jeden punkt PM z własnej Żywotności, ma prawo do rzutu K50 (za każdy z tych punktów).

WIDZENIE NIEWIDZIALNOŚCI [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 3 PM
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: 20 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (w zasięgu jej wzroku)
OPIS: Poddana działaniu tego czaru postać widzi wszelkie rzeczy i istoty niewidzialne (ale nie eteralne).

ILUZJA ŚMIERCI/ŻYCIA [Iluzja]
KRĄG: III (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 6 PM
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota)
OPIS: Wywołuje pozorowany wygląd śmierci/życia (tętno, oddychanie, bicie serca, widoczne/ niewidoczne rany - brak/obecność powyższych czynnikow). Każdy kto spróbuje sprawdzić prawdziwość tych efektów przez dokładne przyjżenie się (nieuwierzenie) lub dotknięcie wykonuje % rzut na odporność nr 1. Udany rzut oznacza, że wykrył fałszerstwo.

CZARNY OGIEŃ [Zimno]
KRĄG: III (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 3 PM
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (1 pole + 1 pole/5 POZ)
OPIS: Na określonym obszarze wywołuje małą eksplozję zimnego, zamrażającego, lodowego "ognia". "Czarny ogień" nie daje ciepła, ani światła, potrafi jednak od zmrożenia zadać 1k10*10 obrażeń/3 POZ czarnoksiężnika. W wypadku wykonania udanego % rzutu na odporność nr 8 doznaje się tylko połowę obrażeń.
.
NOCNY JEŹDZIEC [Czar specjalny]
KRĄG: III (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 30 PM
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: (rok/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.
OPIS: Przywołuje półmaterialną, półprzeźroczystą istotę w kształcie uskrzydlonego gada. Wizualnie przypomina ona pteranodona (- zwanego w języku orkowym Kia). Postać ta może unieść na grzbiecie ciężar równy 500 pkt SF (125kg) i latać. Lot jej podobny jest do szybowania z prędkością równą 6-10 metrów na rundę. Istota ta nie ma żadnych zdolności do walki lub obrony (energia), aczkolwiek jej widok może budzić przerażenie wśród istot, które pierwszy raz ją widzą. Kierowana jest zawsze podświadomością czarnoksiężnika który ją sprowadził, ew. tego kto ją dosiada. Zranienie bronią magiczną, czarem, kataklizm (itp.) albo zabicie czarnoksiężnika niszczy ją. Ten sam efekt dają jakiekolwiek promienie słoneczne bezpośrednio padające na nią. Niezbyt dokładne trzymanie się grzbietu lub śmierć istoty podczas lotu może spowodować upadek i obrażenia od wstrząsu (1k100/ 2 metry powyżej 2, itd.).
Postać tą można przyjmować jako innoplanową. Jej ŻYW równa jest 1 pkt, ZR i SZ po 50, INT i MD po 30 pkt., CH 0 i PR 25. Obrona jej wynika głównie z magii i wynosi średnio 50 pkt. Nie czynią jej też krzywdy przedmioty niemagiczne.

PRZENIKNIĘCIE PODŁOŻA [Czar specjalny]
KRĄG: III (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 3 PM

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda
OBSZAR DZIAŁANIA: powierzchnia 1 pola
OPIS: Określoną, jednolitą, płaską (poziomą) powierzchnię, o maksymalnej grubości do 2cm/POZ czarnoksiężnika potrafi zrobić półmaterialną. Istota, ktora wejdzie na takie miejsce i w porę nie uskoczy (musi być niezaskoczona i wykonać udany % rzut na akt. ZR) automatycznie je przenika i spada w dół. Czar ten można wykożystać np. by postać wpadła do pomieszczenia pod stopami (o ile oczywiście powierzchnia jest odpowiednio cienka).

ZEJŚCIE DO ... (piekła) [Czar specjalny]
KRĄG: III (czar nr 6)
ZUŻYCIE PM: 60 PM
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (specjal.)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba
OPIS: Tworzy półrzeczywistą iluzję schodów prowadzących spod nóg postaci w dół (tak naprawdę kieruje on umysł tej istoty do zetknięcia się z obrzeżem jednej ze Sfer Negatywnych). Osoba, która nie odparła hipnozy (udanym % rzutem na odporność nr 1) automatycznie "schodzi" po tych schodach i na końcu trafia na swojego sobowtóra. Z nim to musi stoczyć walkę na śmierć i życie. Po zakończeniu tej walki postać "pojawia się" z powrotem, przy czym jeśli przegrała, to niestety jako martwa (śmierć umysłowa).
Dla innych, postać objęta czarem na czas jego trwania (czas płynie jednakowo dla ofiary i na zewnatrz np. dla jej towarzyszy) pada kompletnie nieprzytomna i poza rozproszeniem magii w żaden sposób nie można jej wcześniej ocucić. Po zakończeniu jej umysłowych zmagań jeśli wygrała natychmiast odzyskuje przytomność, ale jeśli przegrała to okazuje się że jest martwa.
Uwaga: Postać będąca pod wpływem jakiejkolwiek *aureoli dobra* w walce tej jest traktowana względem swego sobowtóra, jakby była przyspieszona (patrz odpowiedni czar u maga).

OTWARCIE SZCZELINY [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr 7)
ZUŻYCIE PM: 150 PM
CZAS RZUCANIA: 1k10 rund
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 dodzina/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: szczelina o rozmiarach: długość 2 metry/POZ, szerokości 50cm/POZ i o głębokości 1 metra/POZ
OPIS: Powoduje otwarcie w podłożu głębokiej szczeliny. Umożliwiaona porozumienie się z Negatywną Sferą/Półsferą (np. ze Sferą Egzystencji Martwiaczej), w celu wezwania jego mieszkańców (np. czarem Wezwanie Martwiaka-nawet co 1 rundę).
Żywa, niemagiczna istota, która dostanie się do szczeliny w każdej rundzie w niej przebywania traci 1 punkt energii życiowej (nic nie traci, jeśli chroni ją jakaś *aureola dobra*). Gdy wyczerpie się energia życiowa postać ginie i staje się zombim o POZ o połowę mniejszym niż posiada czarnoksiężnik. Takiej postaci praktycznie już nie można wskszesić (patrz rozdział Martwiaki). Martwiaki mogą wyjść ze szczeliny bez problemu, ale inni robią rzut na akt. ZR -1pkt/POZ czarnoksiężnika. Nieudany rzut oznacza ponowne stoczenie się na dno. Martwiak, który ponownie dostanie się do szczeliny automatycznie wraca tam skąd przybył. Wezwanie demona, itp istoty przy pomocy szczeliny skraca czas oczekiwania na niego dziesięciokrotnie, choć niekiedy utrudnia kontrolę (np. pentagram jest zbyt mały, aby objąć szczelinę). Po zakończeniu działania czaru szczelina zamyka się, wyrzucając to, co do niej wpadło, a podłoże wraca do stanu identycznego jak przed rozstąpieniem się.
Uwaga: Szczeliny nie można otworzyć, jeśli pod podłogą znajduje się pusta przestrzeń lub podłożem jest sypki piasek, woda, itp.

CZARNY ORĘŻ [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr 8)
ZUŻYCIE PM: 20 PM
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 10 dni/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: pojedyńcza sztuka niemagicznej broni
OPIS: Dotknięta broń czasowo staje się silnie magiczna. Istocie, która zostanie nią zraniona zadaje dodatkowo 2k10*10 obrażeń. Ewidentnie dobra zraniona postać broni się dodatkowo przed paraliżem (% rzutem na odporność nr 6). Nieudany rzut oznacza do konca następnej rundy fizyczny paraliż (postać słyszy, czuje i widzi, jednak nie ma kontroli ciałem). Obrażenia zadane tą bronią mogą być leczone tylko magicznie lub przy pomocy *Przywrócenia witalności.*
Uwaga: Czaru tego nie można "utrwalić" zakładając na broń blokadę PM.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

MARTWE OCZY [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr 9)
ZUŻYCIE PM: 60 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: własne oczy
OPIS: Czarnoksiężnik przy pomocy tego zaklecia potrafi tak przemienić swoje oczy, że upodobniają się one po cześci do martwiaczych. Dzięki temu potrafi widzieć w ciemnościach na zasadzie infrawizji, oraz wzrokowo odróżniać żywe istoty od martwych.
Uwaga: Zaklęcie to zawsze przestaje działać w momencie, gdy promienie słoneczne padną na twarz (ew. ktoś rzuci mu magiczne światło na oczy).

ROZMOWA Z DUSZĄ [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr 10)
ZUŻYCIE PM: 60 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ (specjal.)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)
OPIS: Zaklęcie to jest w stanie zadziałać tylko, jeżeli zostanie rzucone na trupa z całą zachowaną czaszką lub na martwiaka. Po rzuceniu tego czaru astrolog jest w stanie w podświadomości nawiązać konwersację z duszą tej istoty. Jest to jednak skuteczne, jeżeli za życia posługiwała się ona językiem, który zna aktualnie rzucający ten czar.
W wypadku gdy powyższy warunek jest spełniony tedy skupiony nad tym astrolog przez najbliższych kilka rund jest w stanie rozmawiać tak jakby z tą istotą. W wypadku rozmowy z trupem jest w stanie dowiedzieć się tylko o rzeczach związanych z jego przeszłością za życia. W formie konwersacji w 1 rundzie czar ten pozwala coś zakomunikować, zadać pytanie, albo wysłuchiwać odpowiedzi, jednakże nie może się w niej znaleść więcej niż 10 słów. Zastanawianie się, błędnie sformułowanie pytanie, czy dowiadywanie się o rzeczy bardzo skomplikowane bardzo skraca czas otrzymywania odpowiedzi lub wręcz uniemożliwia jej uzyskanie [MG może korzystać ze stoperu].
Podczas tego kontaktu dusza nie kłamie, jeddnakże w wypadku niezgodności charakteru z czarnoksiężnikiem lub jeżeli postać ta jest, czy była jemu wroga, tedy może mówić zagadkami, albo w inny sposób zbaczać z możliwości udzielenia właściwej odpowiedzi. W niektórych sytuacjach MG może założyć szansę, że dana dusza mało pamięta (np. poza ostatnim rokiem życia), jest za głupia na daną wiedzę lub nieświadomie błędnie ją interpretuje (itp).
Uwaga: Czarem tym nie można połączyć się z duszą, która uległa rozpadzie np. po (nieudanej) próbie wskrzeszenia, czy zabiciu przez specyficzną magię lub martwiaki.

CZARY CZARNOKSIĘSKIE
CZWARTY KRĄG

AUREOLA NEKROMANCJI [Czar specjalny]
KRĄG: IV (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 8 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 2 rundy/POZ (specjal.)
OBSZAR DZIAŁANIA: 2 metry wokół (specjal.)
OPIS: Wokół czarnoksiężnika roztacza się małą sfera. Każdej żywej istocie, która znajdzie się wewnatrz niej wysysa automatycznie ŻYW zadając co rundę 1 ranę/POZ czarnoksiężnika. Przed efektem tym chroni tylko AntyMagia i niektóre czary, jak np. *Aureola Dobra.* Wyssana ŻYW na okres 10rund/POZ o tyle samo zwiększa akt. ŻYW czarnoksiężnika. W jednej rundzie czar ten potrafi zbierać ŻYW od wielu istot.

OSŁABIENIE [Energia]
KRĄG: IV (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 20 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (dzień)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Istota, która nie odeprze tej energii traci na okres dnia połowę swojej aktualnej żywotności. Oznacza to, że jeśli dostanie odpowiednią ilość obrażeń to może zostać zabita (mimo potencjalnej wiekszej żywotności). Efekt tego czaru może zniweczyć tylko *uzdrowienie, regeneracja ciała* (itp), oraz ew. udane rozproszenie magii.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

CHORAŁ [Czar specjalny]
KRĄG: IV (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 40 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (3 rundy/3 POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 2 metry/POZ wokół + specjal.
OPIS: Czar ten wywołuje potrójny efekt - po jednym naprzemian w każdej rundzie trwania.
W pierwszej rundzie trwania na danym obszarze pojawia się magiczna ciemność (patrz czar: *Ciemność*), w której nic kompletnie nie widać. Walka i Obrona w tym momencie jest ograniczona (patrz rozdział Walka). Pojawienie się ciemności w tej rundzie potrafi także oślepić osoby nie przyzwyczajone do niej. Na okres k10rund zostają więc oślepieni wszyscy, którzy nie wykonali udanego % rzutu na odporność nr 1.
W następnej rundzie ciemność znika, za to rozlega się niesamowita muzyka (tzw. *potępieńczy śpiew*). W postaciach, które nie przetrwają jego efektu (co sprawdza się udanym % rzutem na odporność nr 4) wywołyje stan paraliżu umysłowego. Trwa on 1k10rund.
W trzeciej rundzie muzyka cichnie i w dowolnym miejscu na tym obszarze (decyduje czarnoksiężnik - jeśli nie może to automatycznie w centrum czaru) pojawia się eksplozja zimnego ognia. Zajmuje ona obszar o średnicy 1 pola + 1pola/5 POZ czarnoksiężnika. Od zmrożenia jest w stanie ona zadać 1k10*10obrażeń/5 POZ czarnoksiężnika, ew. połowę przy udanym % rzucie na odporność nr 8.
Po tej rundzie cykl ewentualnie zaczyna się powtarzać (rozpoczynając od rundy z ciemnością)

KOSZMAR SENNY [Sugestia]
KRĄG: IV (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 4 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: specjal. (1 dzień/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)
OPIS: W posiadającej inteligencję postaci, która nie odeprze czaru (udanym % rzutem na odporność nr. 2) przez okres najbliższych nocy (codziennie podczas snu) wywołuje niesamowicie horrorystyczne sny, których główną ofiarą jest ta postać. We śnie takim pokonuje ona przeszkody, odbywa pojedynki, itd zależnie od fantazji czarnoksiężnika (ew. MG), ale z przeciwnościami porównywalnymi do własnych możliwości (np. sobowtóry). Ofiara powinna mieć ok. 50% szansy tego przeżycia, inaczej jako zbyt nierealistyczny obraz może tej nocy nie zadziałać (oczywiście gra gracza i MG może ostro to modyfikować, itp). Jeżeli taka postać zginie we śnie, to budząc się musi wykonać rzut % na przeżycie (4 - szok), czy nie spowodowało to jej śmierci umysłowej.

NIEWIDZIALNOŚĆ [Iluzja]
KRĄG: IV (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 4 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: potencjalnie 1 dzień (24 godziny);
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot (specjal.)
OPIS: W trakcie trwania czaru istota lub przedmiot o określonych rozmiarach (maksymalnie 2 metry sześcienne + 2 metry/5 POZ) dzięki iluzyjnym załamaniom powietrza może stać się niewidzialną dla istot orientujących się za pomocą wzroku.
Warunkiem zachowania niewidzialności jest powstrzymanie się od wykonywania czynności agresywnych lub/i energicznych. Niewidzialnej postaci jest przy pierwszym ataku dwukrotnie łatwiej zaskoczyć ofiarę (% rzut na zaskoczenie liczony względem jej połowy akt. SZ). Istoty przed którymi chroni ten czar nie są w stanie zlokalizować postaci niewidzialnej, jeśli znajduje się ona w kompletnym bezruchu i ciszy. Z tej iluzji można zrezygnować w dowolnym momencie lub automatycznie, gdy wykona się jakiekolwiek agresywne, hałaśliwe lub energiczne posunięcie.
Niewidzialna postać, broniąca się biernie ma liczoną z całej akt. ZR premię do OB.

CZARNA ZBROJA [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr 6)
ZUŻYCIE PM: 8 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: (20 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.
OPIS: Zaklęcie to podwaja aktualną Obronę używanej zbroji (nie dotyczy tarczy) na zasadzie czynienia wokół niej magicznej ciemnej otoczki. Dodatkowo także daje wyparowania chroniące przed obrażeniami w wysokości 10pkt/POZ czarnoksiężnika.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Uwaga: Czar ten trwa dwukrotnie krócej (czyli 10 rund/POZ) jeśli zbroja jest już magiczna.

ODESŁANIE ZŁA/DOBRA [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr 7)
ZUŻYCIE PM: 12 PM;
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota innoplanowa (specjal.)
OPIS: Potrafi odesłać do macierzystej Sfery Egzystencji istotę obcą sferze w obrębie której rzucany jest ten czar. Zaklęcie poskutkuje tylko jeśli ofiara czaru jest o ewidentnie złym, dobrym lub neutralnym charakterze i przy okazji nie odeprze tego czaru (% rzutem na odporność nr.3). W wypadku istot nie przygotowanych do takiego przejścia należy sprawdzić (% rzutem) odporności nr. 4 (przetrwanie), czy nie będzie to dla nich zabójcze.

ZATAJENIE [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr 8)
ZUŻYCIE PM: 8 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 godzina/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)
OPIS: Pozwala na określony czas ukryć ewidentność charakteru w danej istocie, kłamstwo (przed jego magicznym wykryciem), ew. określony efekt czaru np. oczarowanie, przejęcie. W niektórych sytuacjach MG może pozwolić, by zaklęcie to miało jeszcze inne zastosowania, np. zataja działanie trucizny, bólu, piętna.
Istota zatajająca swą jakąkolwiek aurę dobra, zła lub neutralności przez okres trwania czaru nie jest w stanie korzystać z tej aury.

WEZWANIE SŁABSZEJ MOCY ZŁA [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr 9)
ZUŻYCIE PM: 800 PM
CZAS RZUCANIA: 1k10 rund + ew. 1k10 godzin
ZASIĘG: specjal.
CZAS DZIAŁANIA: (6 rund/POZ + ew. specjal.)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota z obcej sfery egzystencji
OPIS: Zaklęcie to pozwala skontaktować się i ewentualnie wezwać przy pomocy znanego imienia każdą istotę innoplanową o ewidentnie złym charakterze. Przykładowo może być to jakiś goriash, pseudodemon, półdemon, słabsza mastuga. Aby zaklęcie zadziałało należy poprawnie wymówić osobiste imię takiej istoty (tzw pierwsze i prawdziwe), musi ona mieć zdolność przedostania się w obręb danej Sfery Egzystencji i musi się zgodzić na to.
W pierwszej fazie wzywania trwającej maksymalnie 6 rund/POZ czarnoksiężniaka, dogaduje się on z nią telepatycznie pod jakimi warunkami zechce przybyć i ewentualnie służyć. Ustalany też jest na jak długi okres czasu przybędzie. Zapłatą za umowę mogą być np. pieniądze, ofiary, PM, lata (wysysane), itp - zależnie od istoty, czarnoksiężnika, MG i sytuacji. W zależności od CH dogadującego się (zmodyfikowanej np. do połowy) istota ta może zawierzyć propozycji. Oznacza to w praktyce pojawienie się jej w określonym miejscu w obębie danej Sfery Egzystencji. Zależnie od mocy przywoływanej istoty może to nastąpić w przeciągu rund, godzin lub dni.
W zależności od poprzednich ustaleń przyzwana istota najczęściej skrupulatnie wykonuje powierzone jej zadanie. W wypadku niedotrzymania umowy przez czarnoksiężnika istota ta może dochodzić swych praw innymi metodami np. agresją, wezwaniem pobratyńca, itd (zależnie od MG).
Czar ten nie dotyczy większości potężnych istot z obcych Sfer Egzystencji (w tym np. arcydemonów, arcymastug i wysokopoziomowych typowych przedstawicieli Sfer Negatywnych. Zawsze istnieje też możliwość, że rzucający czar padnie ofiarą istoty z którą się kontaktuje, szczególnie, że zna jej prawdziwe imię, a ona ma zły charakter. Sprowadzona tym czarem istota wraca samoistnie, kiedy zechce (jeśli ma taką możliwość), albo pod wpływem pewnych czarów (patrz np. czar *Odesłanie zła/dobra*).
Uwaga: W wielu sytuacjach czar ten może mieć inne zastosowanie np. zwiększy zauważenie przez złe bóstwo, pozwola przekazać ważną wiadomość, itp (zależnie od MG).

PROMIEŃ NEKROMANCJI [Energia]
KRĄG: IV (czar nr 10)
ZUŻYCIE PM: 4 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: 0 (specjal.)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

OPIS: Z dłoni czarnoksiężnika ku wybranej (wzrokiem) istocie biegnie ciemny pas. Potrafi on osiągnąć cel sunąc nawet po łuku. Ofiara zmuszona jest wykonać % rzut na odporność nr 5 (energia). Nieudany oznacza, że odnosi ona 1k10*10 obrażeń +10obrażeń/POZ czarnoksiężnika. Po zranieniu (w przeciągu 5 segmentów) promień powraca do rzucającego i wtapia się w niego. W praktyce oznacza to, że na okres 60 rund/POZ czarnoksiężnika zostaje zwiększona akt. jego ŻYW o wartość połowy obrażeń zadanych przez promień ofierze.

CZARNA ŚWIĄTYNIA [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr 11)
ZUŻYCIE PM: 80 PM;
CZAS RZUCANIA: 20 rund;
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 5 metrów/POZ
OPIS: Stwarza z danego terenu obszar przeniesiony na Półplan Egzystencji tego Planu i istnieje dopóki Czarnoksiężnik go nie odwoła(przenosi go a na jego miejscu nie ma nic-goła ziemia!!). Na obszar ten można się dostać tylko za zgodą Czarnoksiężnika lub znając Hasło Wejścia wydatkując 20 PM. Na tym obszarze CZ. jest w stanie siłą woli zneutralizować próbę rzucenia jakiegokolwiek niechcianego czaru lub natychmiast usunąć niepotrzebne istoty (ew. obrona tylko z Antymagii).
Istotom nie chcianym przez CZ. świątynia zadaje k100*100/r. punktów obrażeń (decyduje o tym CZ. telepatycznie).
Uwaga: CZ. wydatkując 20 PM może przenieść się z dowolnego miejsca świata do świątyni.Powraca on na miejsce z którego się przenusł na swoje życzenie nie wydatkując PM.

CZARY CZARNOKSIĘSKIE
PIĄTY KRĄG

STWORZENIE MARTWIAKA [Zaklęcie] **(ANTYCZNY)**
KRĄG ANTYCZNY: V
ZUŻYCIE PM: 100 PM/typ martwiaka + specjal. (10 PM za każdy POZ martwiaka)
CZAS RZUCANIA: specjal.
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stały
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)
OPIS: Czarnoksiężnik czarem tym potrafi z dowolnego trupa humanoidalnej rasy stworzyć martwiaka. Typ jego nie może przekraczać wartości połowy POZ czarnosiężnika. Startowo więc może maksymalnie stworzyć martwiaka z 4 typu. POZ martwiaka po stworzeniu tym czarem równy jest 0, chyba, że czarnoksiężnik zadecydyje poświęcić dodatkowy PM. Maksymalny POZ martwiaka uzyskany tym czarem nie może przekraczać jednak wartości maksymalnemu kręgowi magii, którym potrafi dysponować czarnoksiężnik.
Stworzony martwiak jest pod całkowitą kontrolą czarnoksiężnika (identycznie jak po czarze *Przejęcie martwiaka*).
Awans na POZ u tak powstałych martwiaków możliwy jest tylko w obrębie Negatywnej Sfery Egzystencji lub po ewentualnym "odsiedzeniu" w ciemności przez czas rok/ nowy poziom.
Istota użyta do stworzenia martwiaka nie może być już nigdy wskrzeszona. Jej dusza staje się integralną częścią Negatywnej Sfery Egzystencji. Cechy szczególne martwiaków - patrz opisy.

CIEŃ ZEMSTY BOGÓW [Zaklęcie] **(ANTYCZNY)**
KRĄG ANTYCZNY: V (czar nr 9)
ZUŻYCIE PM: 50 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: (stały) specjal.
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.
OPIS: Wywołuje potężne zaklęcie, które jest wstanie zniszczyć umysł każdej istoty. Działa to na pierwszą istotę, która zaatakuje czarnoksiężnika (licząc od momentu rzucenia czaru). Po zadziałaniu czaru istnieje 75% sznasa (wie o tym tylko czarnoksiężnik i MG), że zaklęcie to zachowało swą moc. W praktyce oznacza to, że mający szczęście czarnoksiężnik może się pozbyć wielu napastników nawet nie wiedząc o ich zamiarach. Czar ten kończy swe działanie w momencie śmierci czarnoksiężnika lub gdy % rzut na utrzymanie się zaklęcia był dla czarnoksiężnika niekorzystny.
Istota, która naraziła się na magię tego czaru automatycznie pada ogłuszona na 2k20 rund. Po zakończenia tego okresu, musi sprawdzić swą odporność na klątwy. Nieudany % rzut na połowę odporności nr 3 powoduje, że umysł ofiaty zostaje śmiertelnie porażony. Oznacza to natychmiastową jej śmierć.
Uwaga: Jakakolwiek ochrona przed złem (np. w postaci Emanacji lub Aureoli Dobra) chroni przed tym czarem.

LALKA [Petryfikacja]
KRĄG: V (czar nr 1)

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 1-10 godzin
ZASIĘG: dotyk (specjal.)
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba (specjal.)
OPIS: Czarnoksiężnik przy pomocy tego czaru może umagicznić ulepioną z gliny i gałganków lalkę. Jeżeli do jej stworzenia użyto jakąkolwiek część ciała danej osoby (jak pojedyńczy włos, paznokieć, itp fragment ciała) i całość tworzy jakby małego jej sobowtóra, czarnoksiężnik ma % szansę równą sumie: 5 pkt/POZ i 1/10 części akt. ZR, że wykona odpowiednio wierną kopię ofiary. Jest to możliwe, o ile oczywiście dokładnie wcześniej przyglądał się ofierze.
Jeśli lalka została umiejętnie wykonana i umagiczniona tym czarem, to zaczyna on funkcjonować. Czarnoksiężnik nakłuwając, przypiekając, itp maltretując kukłę wywołuje psychiczny efekt bólu w ofierze, który w momencie zadania ran kukle w ten sposób paraliżuje ofiarę z bólu ofiarę. W sytuacjach stresowych ofiara jednak może wykonywać różne czynności z tym, że traktuje się ją jakby miała parametry o połowę niższe). Ból działający nieprzerwanie przez ilość rund większą od aktualnej wytrzymałości ofiary powoduje u niej utratę świadomości. Trwa ona k10 rund i w tym stanie nie odczuwa ona bólu.
W momencie zniszczenia kukły lub trwałego jej okaleczenia ofiara czaru poddana jest nadzwyczaj silnemu ataku bólu. Musi wtedy wykonać % rzut na szok. Nieudany wynik oznacza śmierć (rany umysłowe).
Czar ten kończy się w momencie zniszczenia lub trwałego okaleczenia kukły, ewentualnie po udanym rozproszeniu magii na niej lub namoczeniu jej w wodzie. Ten ostatni sposób nie skutkuje, jeżeli na kukle została założona blokada PM.

RĘKA ORMA [Polimorfia]
KRĄG: V (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 5 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: 3 rundy/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 kończyna (danej istoty)
OPIS: W wypadku nieodparcia czaru (udanym % rzutem na odporność nr 10) wywołuje przejęcie władzy nad określoną kończyną - ręką lub nogą. Efekt tego jest taki, że czarnoksiężnik kieruje wybraną kończyną ofiary tak, jakby to była jego.
Po przejęciu ręki najczęściej nakazuje się jej duszenie ofiary. Jeżeli ofiara nie wykona udanego % rzutu na zaskoczenie, tedy nie zdąży przytrzymać przejętej dłoni. Nieoderwana od szyji dłoń zaciska się na niej i dusi. Oznacza to otrzymywanie 1k100 obrażeń/rundę. Ręka będącą pod kontrolą może też próbować , wbić "w siebie" sztylet (jeśli się nie przytrzyma). W wypadku przejęcia kontroli nad nogą można powodować utratę równowagi, kopnięcia, itp. efekty. Przejęta kończyna działa nawet po utracie świadomości przez ofiarę.
By czar przestał działać należy przeczekać jego trwanie, ewentualnie odciąć przejętą kończynę (wystarczy np. dłoń), jednak w tym przypadku może ona pełznąć z szybkością równą połowie SZ czarnoksiężnika. W wypadku uczepienia się żywej istoty zaciskająca się dłoń może zadawać około 1k10 obrażeń i ograniczyć o 10 pkt szansę udanego wykonania różnych czynności. Ma jednak ona o połowę mniejszą SF niż przy ciele.

KRĄG CZARNEGO OGNIA [Zimno]
KRĄG: V (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (maksymalnie okrąg oddalony o 1 metr/POZ)
OPIS: Wokół określonego punktu w pewnym od niego oddaleniu tworzy pojedyńczy krąg (okrąg) z czarnych płomieni. Mają one około 1 metra szerokości i 0,5 metra szerokości. Nie dają one ciepła, ani światła, natomiast w zetknięciu z żywą istotą porażają zimnem i zadają 1k10*10 obrażeń/3 POZ czarnoksiężnika. W wypadku udanego % rzutu na odporność nr 8 (magiczne zimno) ofiara doznaje tylko połowę ran.
Obrażenia odnosi się także przy każdej ponownej próbie przekroczenia lini płomieni kręgu.

STWORZENIE MARTWIAKA [Zaklęcie]
KRĄG: V (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 100 PM/typ martwiaka + specjal. (10 PM za każdy POZ martwiaka)
CZAS RZUCANIA: 1 godzina/typ + 10 minut/POZ
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stały
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)
OPIS: Czarnoksiężnik czarem tym potrafi z dowolnego trupa humanoidalnej rasy stworzyć martwiaka. Typ jego nie może przekraczać wartości połowy POZ czarnosiężnika. Startowo więc może maksymalnie stworzyć martwiaka z 4

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

typu. POZ martwiaka po stworzeniu tym czarem równy jest 0, chyba, że czarnoksiężnik zadecydyje poświęcić dodatkowy PM. Maksymalny POZ martwiaka uzyskany tym czarem nie może przekraczać jednak wartości kręgu magii, którym potrafi dysponować czarnoksiężnik.
Stworzony martwiak jest pod całkowitą kontrolą czarnoksiężnika (identycznie jak po czarze *Przejęcie martwiaka*).
Awans na POZ u tak powstałych martwiaków możliwy jest tylko w obrębie Negatywnej Sfery Egzystencji lub po ewentualnym "odsiedzeniu" w ciemności przez czas rok/ nowy poziom.
Istota użyta do stworzenia martwiaka nie może być już nigdy wskrzeszona. Jej dusza staje się integralną częścią Negatywnej Sfery Egzystencji. Cechy szczególne martwiaków - patrz opisy.

CIOS PSIONICZNY [Zaklęcie]
KRĄG: V (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 5 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: 0 (specjal.)
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/POZ wokół (specjal.)
OPIS: Spotęgowaną przez magię siłę umysłu czarnoksiężnik wysyła wokół siebie. Wywołuje to falę energii umysłowej, która wszystkim (!) istotom wokół niego zadaje po 10 ran (umysłowych) na POZ czarnoksiężnika. Z powodu ogromnego wysiłku przy rzucaniu tego czaru rzucający go otrzymuje połowę tych obrażeń (5 ran/POZ).
Czar ten nie działa na martwiaki z grupy szkieletów, mumii i kościeji (a więc na martwiaki z typu 2, 6 i 10).

SPROWADZENIE CIEMNOŚCI [Czar specjalny]
KRĄG: V (czar nr 6)
ZUŻYCIE PM: 500 PM + specjal.
CZAS RZUCANIA: 5 rund + 1k100 rund
ZASIĘG: specjal.
CZAS DZIAŁANIA: (1 dzień/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: zależnie od pogody, ale nie więcej niż 10 kilometrów kwadratowych/POZ czarnoksiężnika (specjal.)
OPIS: Rzucenie tego czaru ma szansę równą 5%/POZ czarnoksiężnika (+/- 5-50 w zależności od pogody) zakłócić zachwianie równowagi na korzyść zła. Jeżeli uda go się w ten sposób rzucić, tedy z naturalnych czynników (głównie przy okazji obecności ciemnych chmur burzowych) wywołuje on na danym otwartym obszarze magiczną ciemność. Panuje ona zarówno w dzień jak i w nocy. Ciemność ta nie ogranicza jednak za bardzo widzenia. Względem utrudnienia widzenia traktuje się ją jak półmrok. Istotom o dziennym trybie życia ogranicza to o 10 pkt wszelkie wykonywane zdolności, a także TR, Obronę, UM. Nocnym postaciom (i o podobnym trybie życia) warunki te umożliwiają normalne widzenie. Czar ten generalnie nie ma zastosowania głęboko pod ziemią i względem istot tam się znajdujących.
Magia tego "megaczaru" zapewnia wszystkim dowódcom o złych charaktrach premie do charyzmmy w wysokości 50 pkt +50 pkt/10 POZ czarnoksiężnika. Po odpowiedniej przemowie ułatwia to bardzo poddanym żołnierzom wpadnięcie w fanatyzm. Dodatkowo czar ten uniemożliwia na obszarze na którym wpływa rzucenie takich czarów jak *Jasność* (choć nie wpływa na *Czerń*), *Promyk słońca*, *Sanktuarium*, *Wskrzeszenie*, *Regeneracja*, *Regeneracja energii życiowej*. MG ma prawo zadecydować też o innych czarach, które nie zadziałają pod wpływem sprowadzenia ciemności. Czar ten nie działa jedynie na terenie, który w momencie jego rzucenia poświęcony był dobru (np. pod wpływem odpowiedniej formy czaru *Uświęcenie ziemi*). .
Pośrednie zastosowanie tego czaru jest też takie, że likwiduje on naturalne tchórzostwo złych z charakteru istot, oraz osłabia niekorzystny wpływ magii, która działa na złe "kreatury". W praktyce oznacza to możliwość wykonania dodatkowego % rzutu obronnego na strach jeżeli pierwszy był nieudany, neguje ułomność *tchórzostwo* i o 10 pkt + 10/POZ czarnoksiężnika zwiększa wszelkie odporności.
W wypadku rzucenia tego czaru przez czarnoksiężnika z minimum 10 POZ ma on jeszcze dodatkowe zastosowania. Na przykład pozwala normalnie chodzić w dzień wielu martwiakom i tym podobnym istotom, oraz uniemożliwia odwracanie martwiaków.
Ostatecznie działanie czaru zawsze może być zmodyfikowane przez MG, sytuację, czy przez zgodne z działaniem czaru sugestie czarnoksiężnika. W wypadku połączenia z *Fatum trzynastego* czar ten dodatkowo o 20 pkt zwiększa TR, OBR, UM, WI i szansę wyjścia wykonywanych zdolności wszystkim poddanym czarniksiężnika.
Uwaga: Czar ten można rzucić tylko raz dziennie. W niektórych niesprzyjających warunkach (np. słoneczna pogoda, wszystko pokryte śniegiem) czar ten wymaga dodatkowego PM (ustalanego przez MG), najczęściej podwójnego. Niektóre czynniki naturalne (zmienna pogoda), czary (szczególnie druidyczne) są w stanie rozproszyć efekt tego czaru.

KRADZEŻ CIENIA [Zaklęcie]
KRĄG: V (czar nr 7)
ZUŻYCIE PM: 50 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: specjal.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba
OPIS: Jeżeli dana osoba nie odparła tej formy zaklęcia (udanym % rzutem na odporność nr.3), to traci swój cień. W praktyce jego zniknięcie jest oznaką działania klątwy. Powoduje ona, że odtąd każdego dnia (o północy) ofiara traci część swojej Żywotności (10 pkt.). Automatycznie też obniżone zostają cechy zależne od tego współczynnika. Po pewnym czasie spadek ŻYW doprowadza do agonii i nieuchronnej śmierci.
Zaklęcie to traci swą moc, jeśli postać umrze, zdejmie się klątwe lub zabije czarnoksiężnika, który rzucił ten czar. Klątwa ta przestaje też działać, jeżeli czrnoksiężnik ją odwoła. ŻYW, którą straciło się z powodu tego zaklęcia można odzyskać tylko gdy czar zostanie przerwany. Można to jednak zrobić tylko przy pomocy magicznego lub paladyńskiego leczenia. Wcześniej przywrócić tej ŻYW nie może nawet *Uzdrowienie*, czy *Regeneracja*.
Po udanym wskrzeszeniu w wypadku śmierci ofiary czar ten automatycznie przestaje działać, a ŻYW powraca do naturalnego stanu.

OCHRONA PRZED NEGATYWNYM PLANEM [Zaklęcie]
KRĄG: V (czar nr 8)
ZUŻYCIE PM: 30 PM;
CZAS RZUCANIA: 1 runda;
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (dzień);
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot (specjal.)
OPIS: Postaci lub przedmiotowi chronionymi tym zaklęciem nic nie mogą zrobić naturalne czynniki Sfer Egzystencji Negatywnej, Martwiaczej, itp., a także z ich form pośrednich. W niektórych przypadkach dotyczy to także specyficznych czynników z innych sfer egzystencji (Eteralnych, Astralnych, itp).
Dodatkowo zaklęcie to pozwala społawiać szkodliwe wpływy elementów charakterystycznych dla sfer negatywnych (itp.), np. wyssanie Energii Życiowej, rany od miecza Ewidentnego Zła, a także efekty niektórych czarów (*Fali Ewidentnego Zła, Uderzenia Zła,* itp.).
Czar ten jest w stanie zabezpieczyć przed szkodliwym wpływem *Aury Śmierci*, *Upiornych jęków*, potępieńczego śpiewu i czaru *"Schody do..."* .
UWAGA: Czar ten potrafi zaabsorbować (zneutralizować) pierwsze wyssane punkty Energii Życiowej (maksymalnie 1/każdy POZ czarnoksiężnika).

CIEŃ ZEMSTY ATLARA [Zaklęcie]
KRĄG: V (czar nr 9)
ZUŻYCIE PM: 5 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: (stały) specjal.
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.
OPIS: Wywołuje potężne zaklęcie, które jest wstanie zniszczyć umysł każdej istoty. Działa to na pierwszą istotę, która zaatakuje czarnoksiężnika (licząc od momentu rzucenia czaru). Po zadziałaniu czaru istnieje 50% sznasa (wie o tym tylko MG), że zaklęcie to zachowało swą moc. W praktyce oznacza to, że mający szczęście czarnoksiężnik może się pozbyć wielu napastników nawet nie wiedząc o ich zamiarach. Czar ten kończy swe działanie w momencie śmierci czarnoksiężnika lub gdy % rzut na utrzymanie się zaklęcia był dla czarnoksiężnika niekorzystny.
Istota, która naraziła się na magię tego czaru automatycznie pada ogłuszona na 2k20 rund. Po zakończenia tego okresu, musi sprawdzić swą odporność na klątwy. Nieudany % rzut na odporność nr 3 powoduje, że umysł ofiaty zostaje śmiertelnie porażony. Oznacza to natychmiastową jej śmierć.
Uwaga: Jakakolwiek ochrona przed złem (np. w postaci *Emanacji* lub *Aureoli Dobra*) chroni przed tym czarem.

PSYCHICZNA TARCZA [Zaklęcie]
KRĄG: V (czar nr 10)
ZUŻYCIE PM: 30 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (5 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)
OPIS: Tworzy niewidzialną barierę ochraniającą osobę przed atakami psychicznymi typu sugestia (odporność nr 2), iluzja (odporność nr 1) i paraliż umysłowy (odporność nr 4). W praktyce odporności na te czynniki zwiększają się o 20 pkt + 10 pkt/5 POZ czarnoksiężnika. W wypadku odpierania czynników działających na sugestię magia tego czaru umożliwia wykonanie dodatkowego % rzutu na tą odporność i wybrania korzystniejszego wyniku. Zaklęcie to dodatkowo chroni przed oddziaływaniem niektórych efektów czarów opartych na ingrencji w umysł, a więc np przed zwariowaniem w *Obłędzie otoczenia* lub przed stratą kontroli na sobą w przypadku czaru *Chaos*.
Czar *Psychiczna tarcza* jest w stanie także jednorazowo zneutralizować efekt czaru typu *Cios psychiczny* (albo psioniczny), po czym rozpada się (kończy swoje działanie).
VIII

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

CZARY CZARNOKSIĘSKIE
SZÓSTY KRĄG

UPIORNE DŹWIĘKI [Sugestia]
KRĄG: VI (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 12 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: 0 (specjal.)
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/2 POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 10 metrów + 10 metrów/2 POZ wokół (specjal.)
OPIS: W każdej rundzie trwania czaru wywołuje niesamowite, przerażające, potępieńcze wycie. Jest ono analogiczne do dźwięku wydawanego przez upiora.
Dźwięk wydawany przez ten czar przenika ono umysł każej słyszącej go postaci. Jego zabójcze właściwości objawiają się, jeżeli postać słysząca go nie wykona udanego % rzutu na odporność nr 2. Umysł ofiary, która nie odparła wrażenia tego wycia zostaje sparaliżowany na okres 1k10 godzin. Natychmiast po zakończeniu paraliżu postać sprawdza swą odporność na przetrwanie, czy jej umysł przeżył ten efekt. Nieudany % rzut na odporność nr 4 oznacza śmierć ofiary.
Na czar ten nie są wrażliwe między innymi: martwiaki, golemy, żywioły. Rzucający *Upiorne dźwięki* nie podlega efektowi rozchodzącego się od siebie. Jest on jednak wrażliwy na obce *Upiorne dźwięki*.

CIENISTE PRZEJŚCIE [Czar specjalny]
KRĄG: VI (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 100 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.); do 10 km/POZ wokół
OPIS: W obrębie jednej sfery egzystenci pozwala przenieść w miejsce wyznaczone przez czarnoksiężnika. Odbywa się to na zasadzie dematerializacji i materializacji. Dotknięta osoba może ulec temu przeniesieniu tylko jeżeli chce tego (poddaje się jego woli). Wraz z nią czarowi podlega wszystko to co ma ona na sobie lub trzyma uniesione nad ziemią w rękach. Istoty obojętnie nastawione teleportacji (nie mające wykrystalizowanego podglądu czy chcą podlegać czarowi) zmuszone są do wykonania % rzutu na odporność nr 5. Udany rzut oznacza niepoddanie się temu czarowi. Jednym z warunków przeniesienia jest to, że miejsce te musi być dobrze znane rzucającemu (tzn musiał już znajdować się kiedyś dokładnie w tym miejscu). Innym warunkiem jest to, że czar ten potrafi "teleportować" tylko do obszaru znajdującego się pod zamkniętą przestrzenią - a więc tylko do wnętrzy budowli, podziemi, labiryntu. Czar niezadziała przy próbie pojawienia się na przestrzeni otwartej - poza cieniem lub w miejsce oświetlone, gdyż czar ten jest w stanie przenieść tylko z jednego cienia w obręb drugiego "cienia" - wnętrza budowli.
Po zadziałaniu czaru postać pojawia się w wyznaczonym miejscu w następnej rundzie (w momencie jej końca [0 moment]). Do końca następnej rundy przeniesiona postać jest wyczerpana teleportacją. Oznacza to efekt analogiczny do zmęczenia, a więc niemożliwość wykonywania jakichkolwiek czynności.

CEREMONIAŁ [Czar specjalny]
KRĄG: VI (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 60 PM
CZAS RZUCANIA: 5 rund
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 dzień/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.
OPIS: Pozwala przywrócić do życia istotę, w sposób analogiczny do wskrzeszenia, ale tylko na pewien okres (dzień/POZ) i pod pewnymi warunkami. By postaci przywrócić życie lub ewentualnie je przedłużyć czarnoksiężnik musi w momencie rzucenia czaru wykonać pewne czynności. Polegają one na ściśnięcią dłonią jeszcze bijącego serca postaci, która należała do tej samej rasy co wskrzeszający. Wyciśnięcie krwi musi odbywać się nad nagim ciałem postaci, która ulega wskrzeszeniu. Po skropieniu sprawdza się, czy postać przetrwała wskrzeszenie. Oznacza to wykonanie % rzutu na odporność nr 4. Niekorzystny wynik oznacza pęknięcie duszy i niemożliwość dalszego przywrócenia do życia. Wskrzeszona w ten sposób postać nie traci jak przy wskrzeszeniu 1/10 odporności szoku i 1/10 część prezencji.
Po wyznaczonym czasie, jeżeli nie zostanie ponownie rzucony ceremoniał lub normalne *Wskrzeszenie* (czy tym podobny czar) postać natychmiast pada martwa.

KRWAWY KAMIEŃ [Czar specjalny]
KRĄG: VI (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 1200 PM

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

CZAS RZUCANIA: 10 rund
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: głaz o rozmiarach minimum 1 metra sześć. (specjal.)
OPIS: Powoduje, że jednolity i gładki głaz staje się magiczny. Dodatkowo dostaje on właściwości spijania ŻYW z postaci, które zginą na nim.
Dokładnie kamień ten spija w momencie umierania ofiary połowę jej ŻYW i agonii (w praktyce jest to wartość równa jej żywotności). Jeżeli istota, której użyto do tego rytuału nie należała do tej samej rasy co czarnoksiężnik, to kamień ten czerpie dziesięciokrotnie mniej. W określonych warunkach kamień ten potrafi 2-krotnie więcej czerpać żywotność (tzn. w trzynasty dzień miesiąca, po rzuceniu odpowiedniego czaru i przy ceremonii *Ciemnej strony księżyca*).
Zabitą na krwawym głazie istotę potrafi wskrzesić tylko czar *Regeneracja*. Jej odporność na szok podczas przeżycia tego wskrzszeszenia jest jednak obniżona o połowę.
Najważniejszym znaczeniem krwawego kamienia jest fakt, że jeżeli czarnoksiężnik, czy ewidentnie zła istota (np. minimum pierwszy POZ czarnego rycerza, demon) stoi na tym kamieniu lub go dotyka, to automatycznie neutralizuje odnoszone obrażenia o odpowiednią wartość pochłoniętych przez krwawy kamień punktów. Oczywiście w pewnym momencie może się to wyczerpać. Obrażenia nie są jednakże wracane w wypadku otrzymania ciosu, którego leczenie wymaga regeneracji. W praktyce oznacza to niemożliwość zagojenia rany powstałej po obcięciu czegoś.
Uwaga: Czar *Ceremonia* (głoszona w imię dobra, itp) lub rozbicie kamienia niszczy jego moc.

TRON CIEMNOŚCI [Czar specjalny]
KRĄG: VI (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 3000 PM
CZAS RZUCANIA: 1 godzina
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: kamienny tron (specjal.)
OPIS: Utrwala antyczną, ochronną energię w pojedyńczym, kamiennym tronie. Czar przestanie działać w momencie, gdy tron zostanie mechaniczne zniszczony. Jest on jednak w stanie wytrzymać średnio od 1000 do 10 000 uszkodzeń (w zależności od rodzaju kamienia użytego do jego powstania).
Tak umagicznione miejsce siedzącemu na nim czarnoksiężnikowi podwaja antyodporności czarów. Dodatkowo podwojona zostaje długość ich trwania, o ile jest ona zależna od POZ rzucającgo.
Magia ochronna tronu ma możliwość odbicia z powrotem w kierunku rzucającego każdego niechcianego przez czarnoksiężnika czaru. Sznasa, że tak się stanie równa jest 5%/ POZ czarnoksiężnika. O tym, czy dany czar rzucany na siędzącego na tronie jest szkodliwy dla niego decyduje MG.
Dodatkowo tron magii siedzącemu nań daje Antymagię o wartości równej 1%/POZ czarnoksiężnika i co rundę regeneruje 1 obrażenie/POZ.
Specyficzna magia tronu powoduje, że może on służyć za amulet o pojemności do 1 milona PM. Dodatkowo samoczynnie zbiera on w sobie po każdym roku 1k100 PM. Zgromadzony potencjał automatycznie chroniony jest wilgocią i rozproszeniem magii.
Wokół tronu w promieniu 5 metrów roztacza się energia niedopuszczająca do wnętrza obcych, jeśli nie przełamią tej siły udanym % rzutem na połowę odporności nr 5 (ewentualnie jeszcze zmniejszoną o antyodporność). Ta funkcja jednak nie wpływa na innych czarnoksiężników z minimum 1 POZ i na czarnych rycerzy z minimum 11 POZ. Niepowołanym istotom które dostały się do wnętrza bariery, energia czaru zadaje 10 obrażeń/każdą rundę pobytu. W praktyce więc w pierwszej rundzie postać otrzymuje 10 obrażeń, w drugiej 20, w trzeciej 30, itd.
Każde dotknięcie tronu przez postać nie będącą czarnoksiężnikiem (z minimum 1 POZ) lub wysokopoziomowym czarnym rycerzem (z 10 POZ) zadaje jej 1k100 * 10 obrażeń.
Uwaga: W wypadku większych bitew trony takie wraz z czarnoksiężnikiem umieszczane są często na specjalnie przygotowanych do tego lektykach, wozach lub wielkich latających dywanach.

CZARY CZARNOKSIĘSKIE
SIÓDMY KRĄG

TANIEC ŚMIERCI [Zaklęcie]
KRĄG: VII (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 35 PM;
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: specjal.
OBSZAR DZIAŁANIA: w promieniu 10metrów/ POZ wybrana 1 istota/2 POZ przed czarnoksiężnikiem
OPIS: Akustycznym efektem tego czaru jest rozchodząca się w podświadomości muzyka. W praktyce oznacza to, że każda postać w zasięgu zaklęcia słyszy muzykę, a przy okazji zdaje sobie sprawę, że nie grają rzadne instrumenty.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Czar ten może objąć maksymalnie 1 postać/2 POZ czarnoksiężnika. Wskazane ręką istoty znajdujące się przed czarnoksiężnikiem w obrębie działania czaru zmuszone wykonać są % rzut na odporność nr 2 (sugestia). Nieudany rzut oznacza, że ofiara zaczyna w rytm muzyki wykonywać szaleńcze ruchy. Przypominają one taniec, ale są tak energiczne, że w straszliwym tempie wyczerpują organizm. W praktyce oznacza to w każdej rundzie otrzymanie 5 ran (umysłowych).
Postacie objęte tym czarem tańczą tak szaleńczo mimo ogarniającego ich zmęczenia. Niezwracają kompletnie uwagi na otoczenie, odnoszone rany, niebezpieczeństwa i inne czynniki. Jeżeli postać zostanie unieruchomiona, ogłuszona, przejęta, itp, to w każdej rundzie dostaje tylko 1 taką ranę. Stoją na nogach i tańczą nawet gdy posiadane przez nie obrażenia znajdują się w obrębie agonni. Gdy dojdzie ona do jej końca zwalają się martwe na zienię.
Działanie *Tańca śmierci* może zostać przerwane tylko poprzez *Leczenie chorób* (umysłowych), *Uzdrowienie* albo czar typu *Ogłuszający huk* lub *Grzmot.*
Akustyczny efekt czaru (w tym także jego działanie) ustaje, gdy ostatnia ofiara czaru padnie martwa. Wcześniej nic nie może pomóc nawet wyniesienie poza obręb melodii lub zabicie czarnoksiężnika.

FATUM TRZYNASTEGO [Zaklęcie]
KRĄG: VII (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 70 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: specjal.
CZAS DZIAŁANIA: (1 dzień)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.
OPIS: Zaklęcie to ma efekt, gdy zostanie rzucone trzynastego dnia miesiąca. Tego dnia, aż do północy zwiększa moc czarów czarnoksiężnika, który go użył.
W praktyce efekt fatum powoduje, że czarnoksiężnikowi nie można zepsuć podczas rzucania rzadnego czaru. W praktyce oznacza to, że tylko zranienie powodujące śmierć, odcięcie czegoś lub pozbawiające przytomność potrafi uniemożliwić rzucenie czaru. Cecha ta nie pomaga, jeżeli czarnoksiężnik sam z siebie nie może rzucić czaru (np. jest związany, obezwładniony, oślepiony).
W tym czasie dwukrotnie ulega zwiększeniu antyodporność czarów czarnoksiężnika.
Dodatkowo ich efekt jest taki jakby on sam był o POZ wyżej.
W wielu sytuacjach czar ten daje dodatkowe efekty. Zależą one od MG i intencji czarnoksieżnika. Przykładem tego jest to że rzucony pod działającym *Sprowadzeniem ciemności* daje tego dnia wszystkim poddanym czarnoksiężnika +20 pkt do TR, Obrony, UM, WI i wykonywanych czynności. Oczywiście dotyczy to istot bytujących w powstałej uprzednio ciemności.

CIELESNA EKSPLOZJA [Energia]
KRĄG: VII (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 7 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: W ciele ofiary, która nie odparła tej formy energii udanym % rzutem na odporność nr.5 wywołuje małą eksplozję w trzewiach. Zadaje ona 1k100*10 poważnych obrażeń. Do ich uleczenia uleczenia potrzebne jest minimum *Leczenie Poważnych Obrażeń*.
Istota, która przeżyła to rany sprawdza swą odporność na ból. Nieudany % rzut na odporność nr 4 powoduje, że przez najbliższe k100 godzin zwija się z bólu. Po tym okresie ma ona o połowę niższe TR, UM, ZR, SZ, oraz wykonywane zdolności. Pozbycie się tej dolegliwości jest możliwe tylko po minimum *Leczeniu Poważnych Obrażeń*, czy *Uzdrowieniu*.

ZBROJA NEKROMANCJI [Energia]
KRĄG: VII (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 70 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 dzień)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)
OPIS: Czar ten roztacza wokół postaci czarną błyszczącą aurę z daleka wyglądającą na zbroję. Noszący ją jest zawsze przytomny podczas agonii i może normalnie w tym stanie funkcjonować (oczywiście do czasu, gdy czar przestaje działać). Dodatkowo czar ten automatycznie społawia efekt raniący czarów zadających obrażenia fizyczne (odporności nr. 6-10).
W przypadku rzucenia tego czaru na czarnoksiężnika ma ona dodatkowe efekty. Po pierwsze czarnoksiężnik po założeniu zbroi nie odczuwa jej ograniczeń. Oznacza to, że w tym czasie może rzucać czary w dowolnej zbroi. Nie dotyczy

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

to jednak tarczy. Po drugie Zbroja nekromancji umożliwia pozyskanie ŻYW z zabitych własnoręcznie od jednego ciosu wrogów. Nie dotyczy to postaci zabitych czarami nie działającymi na dotyk. Uzyskana ŻYW (do końca działąnia czaru) o połowę swej wartości zwiększa ŻYW czarnoksiężnika. Dodatkowo o 1/10 jej część magicznie zostaje zwiększona w tym czasie Obrona.
Uwaga: Natychmiastowo po 24 godzinach od rzucenia czar ten przestaje działać. Niwelowana jest też dodatkowa ŻYW, Obrona, a także możliwość rzucania czarów w zbroi. Koniec działania Zbroi nekromancji przedwcześnie także następuje po podziałaniu na noszącego ten czar astrologicznego *Promienia słońca*, kapłańskiego *Uderzenia dobra* lub paladyńskiego miecza.

PRZEJĘCIE POSTACI [Zaklęcie]
KRĄG: VII (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 7 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba
OPIS: Czarnoksiężnik przejmuje całkowitą kontrolę nad umysłem osoby (humanoid, reptillion, tryton), która nie odparła zaklęcia udanym % rzutem na odporność nr.3. Przejęcie daje możliwość tak kierowania ofiarą, jakby się samemu nią było, z jej całą wiedzą i zdolnościami. Nie oznacza to jednak przyswojenia zasobów wiedzy, którymi ona dysponowała. Maksymalnie czarnoksiężnik jest w stanie kontrolować 1 umysł/10 pkt własnej MD powyżej 50.
Prrzejęta osoba wykonuje dosłownie wszystko co każe jej czarnoksiężnik bez możliwości wpłynięcia na to bez jego zgody. Czarnoksiężnik kieruje taka postacią automatycznie (jakby zostawił w niej własny umysł), ale tylko w obrębie jednej Sfery Egzystencji. W tym czasie postać jest niewrażliwa na inne oczarowania, uroki i przejęcia.
Trwałe okaleczenie (kalectwo) ofiary, jej śmierć lub czarnoksiężnika, rozproszenie oczarowania (ale nie magii) to jedyne możliwości, ktore są w stanie uwolnić z pod wpływu *Przejęcia postaci*.

CZARY CZARNOKSIĘSKIE
ÓSMY KRĄG

ODDZIELENIE ŚWIADOMOŚCI OD CIAŁA [Szok]
KRĄG: VIII (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 8 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: czarnoksiężnik
OPIS: Czar ten daje możliwość oddzielenia świadomości umysłu od ciała. Wraz z tym ulega oddzieleniu połowa aktualnej Energii życiowej i połowa nagromadzonego w ciele PM. W tej postaci czarnoksiężnik traktowany jest jakby jego współczynniki psychiczne były o połowe mniejsze. W postaci świadomości oczywiście nic się nie słyszy i nie czuje się fizycznych czynników (wilgoci, wiatru, zimna).
Oddzielona świadomość (nazywana dalej duszą) pod postacią eteralnego obłoczka ma możliwość wydostania się z ciała i poruszania się w dowolną stronę. Odbywa się ono na zasadzie czaru *Latanie*, z tym że nie wymaga PM i trwa aż do końca oddzielenia. Podróżująca świadomość nie powinna za daleko oddalać się od pozostawionego własnego ciała, ani przechodzić w obręb innych Sfer Egzystemcji. Ciało bez duszy jest bezbronne i nie funkcjonuje. Jeśli ktoś je zabije, to dusza wracająca ginie w nim. Umiera ona także jeżeli na czas nie powróci do własnego ciała.
Tym czarem nie można dostać się do obcego ciała, i to nawet jeżeli jest ono bezbronne lub bez duszy.
W zasadzie oddzielona świadomość jest w stanie rzucać czary. Może jednak korzystać wyłącznie z PM, który był w ciele w momencie odzielenia świadomości. Jeżeli czarnoksiężnik nie zdobył i nie przestudiował pierwszego tomu księgi czarnoksięstwa nie ma zdolności gromadzenia w sobie PM. Pod tą postacią nie mogą być rzucone czary wymagające dotyku lub specjalnych czynności (np. *Lalka*). Ostatecznie zawsze decyduje MG.
Pod postacią tej "duszy" postać widzi magię (niebiesko jarzy się ona dla niego), istoty niematerialne (jako zielone cienie), istoty półmaterialne (różowe cienie) i istoty żywe (czerwone cienie). Dodatkowo poznaje martwiaki (żółte cienie) i inne obecne dusze (fioletowe obłoczki). Te ostatnie widzi też w istotach żywych, niektórych martwiakach i postaciach z innych sfer egzystencji. Na pewno nie widzi ich w mastugach i ich sługach.
Pod tą postacią niemagiczne przedmioty i powierzchnie widać jako czarne powierzchnie o różnych intensywnościach - w zależności od struktury i gęstości. Dusza potrafi przez nie przelatywać (10 cm/ rundę), ale nic przez nie nie widzi dopóki z nich nie wyleci. Nie do przejścia dla duszy są magiczne powierzchnie i sfery.
Świadomość-dusza ma pawo magicznie się porozumieć (jeśli dysponuje telepatią) lub walczyć z każdą istotą którą widzi. Może też być to inna dusza, o ile nie jest ona w ciele. Można tez atakować inne postacie.
Dusza walczy wyłącznie za pomocą czarów. Jest ona przy tym widoczna dla każdego, kto ma możliwość widzenia eteralnych. Typowe wykrycie niewidzialności nie ujawni jej. Obrażenia, które dostanie oddzielona świadomość mogą być tylko otrzymane od czynników niefizycznych (zaklęcia, energia, iluzja). Zwykłe osoby mogą zlokalizować duszę na podstawie drogi niektórych czarów, które kierunkowo rzuciła ona. Aby zranić ją wystarczy wtedy trafić czymś magicz-

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

nym lub czarem (najłatwiej obszarowym). W trakcie tej walki duszę taką traktuje się jak pod wpływem *Stałej niewidzialności*, z tym że nie można ją wykryć w typowy dla niewidzialności sposób.
ZYW świadomości oddzielonej od ciała jest analogiczna do połowy ŻYW ciała z którego wyszła. Zadanie większych obrażeń od tej wartości automatycznie zabija postać. W tym stanie nie posiada się agonii. W wypadku innych Sfer Egzystencji lub obecności potężnych demonów, mastug i martwiaków MG z reguły wprowadza wiele poprawek do funkcjonowania tego czaru. Najczęściej są one bardzo niekorzystne.

DYM/ŚCIANA ŚMIERCI [Gaz]
KRĄG: VIII (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 16 PM
CZAS RZUCANIA: 8 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole sześcienne/4 POZ (dowolnie ukształtowana bryła)
OPIS: Wytwarza na danym obszarze trujący, półprzeźroczysty, mglisty opar. Ukształtowany jest on w formie małej dymowej chmurki, albo dymnej ściany.
Każda istota, która znajdzie się w chmurce lub już w niej jest, wdychając ten opar zatruwa swój organizm. Postacie o ŻYW mniejszej niż 20pkt./POZ czarnoksiężnika które w takiej rundzie nie wykonają udanego % rzutu na połowę odporności nr 7 natychmiast giną. Pozostałe postacie od duszenia się doznają w każdej rundzie kontaktu z tą chmurką 2k100 obrażeń. Zatkanie szczelne wcześniej nosa i ust zapobiega tym ranom.
Czar ten automatycznie jest niszczony pod wpływem wiatru (itp) lub po określonym czasie.

MASAKRA [Polimorfia]
KRĄG: VIII (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 80 PM
CZAS RZUCANIA: 8 segmentów
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/POZ wokół, ew. 1 istota (specjal.)
OPIS: Czar ten ma właściwość niszczenia wszelkich form zwierzęcego życia na obszarze swego oddziaływania. W praktyce oznacza to zabicie każdej żywej istoty (nawet smoka, trolla, czy owada), która nie odeprze tej polimorfii udanym % rzutem na połowę odporności nr 10. Czar ten działa też na miękkogłowe martwiaki i wampiry.
Aby przetrwać efekt czaru należy wykonać udany % rzut na odporność nr 10. Nieodparcie polimorfii oznacza poprzez zniekształcenia ciała (wynaturzenia) otrzymanie 100 poważnych obrażeń/2 POZ czarnoksiężnika.
Czar ten zamista na obszarze można skomasować na 1 istocie. % rzut obronny wykonuje ona na 1/4 wartość odporności nr. 10. Nieudany rzut oznacza, że postać automatycznie ginie, a ciało jej nadaje się już tylko do ewentualnej regeneracji.

DZIEŃ UMARŁYCH [Zaklęcie]
KRĄG: VIII (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 400 PM
CZAS RZUCANIA: 10 rund
ZASIĘG: specjal.
CZAS DZIAŁANIA: (1 dzień)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (maksymalnie kwadrat o boku 10 metrów/POZ)
OPIS: Na danej nie uświęconej ziemi (np. dzikie cmentarzysko) powoduje powstanie wszystkich kompletnych trupów. Powstają one jako martwiaki o typie i rodzaju zależnym od stopnia rokładu, ewidentności istoty, pochodzenia, klątwy, itd. Najczęściej będą to zombie, szkielety, kościotrupy, zdechlaki. Tworzy się je względem parametrów jakie miały zmarłe istoty w momencie śmierci. Czarem tym nie można uzyskać martwiaków tzw. miękkogłowych.
Powstałe istoty są przyjazne czarnoksiężnikowi. Potrafią też wykonać dla niego każde polecenie, o ile przemówi on do nich w Dawnej mowie lub jeśli zrozumieją jego migowe polecenia. W tym ostatnim przypadku Mg wykonać może dla każdego wykonać % rzut na INT czy rozumie polecenia czarnoksiężnika. Wynik w granicach 99-100 może oznaczać zrozumienie na opak polecenia wydanego na migi.
Inne martwiaki, które już znajdowały się na terenie, na który rzucono czar zaklęcie to przynosi efekt analogiczny do umagicznienia martwiaka. Dwukrotnie zwiększeniu ulega więc aktualna ŻYW, Obronę i ewentualne Wyparowania skóry.
Zaklęcie to traci swą moc wraz z nadejściem najbliższego świtu. Powstałe martwiaki stają się na nowo trupami, a inne martwiaki powracają do normy, itd. Czar *Sprowadzenie ciemności* chroni przed efektem, które daje nadejście świtu.

CHAOS [Czar specjalny]
KRĄG: VIII (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 160 PM
CZAS RZUCANIA: 8 segmentów

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

ZASIĘG: specjal.
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: maksymalnie 10 metrów/POZ wokół + specjal.
OPIS: Na określonym terenie, który widzi lub dokładnie oglądał czarnoksiężnik jest w stanie wywołać silne naruszenie równowagi, a przede wszystkim stabilizacji. W zależności od fantazji czarnoksiężnik może wywołać najdziwniejsze efekty, jak odpadanie liści, tynku, obrazów, unoszenie się przedmiotów (do ok.10kg wagi/POZ). Pozwala to mu niszczyć w dowolny sposób większe jednolite powierzchnie, mieszać przedmioty, poruszać martwe lub śpiące postacie. Sens tego czaru polega na oddziaływaniu na istoty i ustabilizowane układy. Powoduje to, że każda postać powtarzająca (!) jakąś czynność jest osłabiana w określony losowy sposób zależnie od MG i koncepcji czarnoksiężnika. Przykładowo więc w 1 rundzie otrzymuje 20 ran umysłowych (na 1k100 możliwych), w 2 rundzie pęka jego niemagiczny łuk (na magiczne przedmioty nie wpływa), w 3 rundzie unosi się na 2 metry (maks.) i w następnej rundzie spada głową w dół dostając 1k100 obrażeń od wstrząsu, ew. połowę (lub nic) przy miękkim lądowaniu, w 5 rundzie wali się szafa (drzewo, itp) pod nogi, itd. Efekty takie nie mogą powtarzać się po sobie, albo być ustawione w specjalnej kolejności. Zbyt często nie można więc też wywoływać efektów raniących. maksymalnie nie mogą też one zadać więcej niż k100 obrażeń. Ponieważ czar ten nie ma złej natury nie może też zabijać lub trwale okaleczać. W każdej rundzie musi dziać się coś innego. Obroną przed tym czarem jest zachowywanie się jak najbardziej chaotyczne.
Istota praworządna w każdej rundzie czaru odnosi dodatkowo 1k10obrażeń. Postać chaotyczna regeneruje w tym czasie 1k10 obrażeń. Istoty o charakterze praworządnym w trakcie trwania czaru i przez analogiczny okres po nim traktowane są jakby były pechowcami (patrz analogiczna ułomność). Istoty o charakterze chaotycznym w tym czasie traktowane są jakby były szczęściarzami (patrz analogiczna zdolność nadnaturalna).
Po zakończeniu czaru lub wyjściu z jego zasięgu wszystkie postacie, które choć 1 rundę były pod wpływem jego sprawdzają, czy to przetrwały. Nieudany % rzut na odporność nr.4 oznacza, że pada się ze zmęczenia (umysłowego) na okres 2k20rund.
Uwaga: Czar ten łatwo może zneutralizować paladyńskie zaklęcie: *Ustanowienie prawa*. W niektórych sytuacjach (inne Sfery Egzystencji) czar ten może przybierać inne efekty (zależnie od MG).

CZARY CZARNOKSIĘSKIE
DZIEWIĄTY KRĄG

FATUM STAROŚCI [Zaklęcie]
KRĄG: IX (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 18 PM
CZAS RZUCANIA: 9 segmentów
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: specjal.
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)
OPIS: Czar ten ma analogiczny efekt, co klątwa śmierci i identycznie się go neutralizuje (zdjęciem klątwy). Działa on na istotę, która go nieodparła udanym % rzutem na 1/10 wartość odporności nr 3. Sprawia on, że ofiara ma dużo większą szansę śmierci. Dodatkowo klątwa ta ma jeszcze jednorazową właściwość przejścia na istotę, która pierwsza się dotknęła "zarażonej" (tzn. obłożonej klątwą) istoty. W tym momencie są już 2 zarażone istoty. Czar ten można rzucić też na dany przedmiot magiczny, przyczym ew. przenosi się na istotę, która pierwsza dotknie jego.
Siła Fatum śmierci polega na zwiększaniu prawdopodobieństwa śmierci. W praktyce oznacza to przesunięcie o 10 pkt. lub % wyniku testu, ktory mógł by zakończyć się śmiercią lub kalectwem.
Przykładem tego może być sytuacja, gdy postać będąca pod wpływem Fatum śmierci skacze przez szczelinę. MG w tym momencie może zasugerować rzut na 10% czy postać nie poślizgła się przy odbijaniu. Dodatkowo wykonując % rzut na akt. ZR podczas skoku może obniżyć szansę jego wyjścia o 10 pkt. Stosuję się to także przy krytycznych w siebie, przy określaniu złamań, przy rzutach na odporności, itd.

PRZENICOWANIE CIAŁA [Polimorfia]
KRĄG: IX (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 9 PM
CZAS RZUCANIA: 9 segmentów
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Od zniekształceń na ciele czar ten zadaje istocie 1k100 obrażeń. Dodatkowo jeżeli postać nie odeprze polimorfii (udanym % rzutem na połowę odporność nr.10), to czar ten wywołuje wywrócenie wnętrza postaci na zewnątrz. Oznacza to, że wszystkie wnętrzności znajdują się na zewnątrz, a skóra i włosy wewnątrz. Efektowi temu nie podlega zbroja i ubranie. Rozlane fagmenty ciała powodują, że każda widząca to cywilizowana postać musi wykonać % rzut na szok. Osoby, które się z tym już spotkały mają odporność na to zwiększoną o 10-20 pkt. Nieudany rzut na szok, oznacza, że postać dostaje torsji i przez 1k10 rund nie jest w stanie aktywnie działać. Jej obrona przy tym liczona jest jako bierna (a więc tylko ze zbroi i magii).

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Bez przeprowadzenia sekcji nie sposób zidentyfikować potraktowaną tym czarem istotę. Aby przywrócić ofiarę do życia przyjaciele jej muszą poddać ją ponownie *Przenicowaniu ciała*, a następnie *Regeneracji ciała*.

ZACHOWANIE ŻYCIA [Energia]
KRĄG: IX (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 90 PM + specjal. (PM równy naturalnej ŻYW)
CZAS RZUCANIA: 9 segmentów + ew. specjal.
ZASIĘG: 0 (specjal.)
CZAS DZIAŁANIA: specjal. (1 dzień)
OBSZAR DZIAŁANIA: czarnoksiężnik (specjal.)
OPIS: Powoduje, że czarnoksiężnik zyskuje ponadnaturalną Żywotność równą 10 krotnej poprzedniej. Zwiększeniu ulega tylko wartość naturalnej ŻYW. Nie może być ona podniesiona, jeżeli jest już zwiększona (czarem lub poprzez jakąś formę umagicznienia). Czar ten nie zwiększa energii życiowej, odporności i rozciągłości agonii. Straconą od obrażeń ŻYW tą można do stanu wyjściowego przywracać naturalnie (jeśli się zdąży) lub magicznie. W praktyce oznacza to, że po zadaniu wielu ran postać może być np. *Uzdrowiona*, a więc znów wraca do maksymalnej wartości tej cechy.
ŻYW ulega zwiększeniu w momencie rzucenia czaru lub później, jeżeli tak sobie życzył rzucający go. W tym drugim wypadku ulega ona zwiększeniu w dowolnym momencie po jego specjalnym uaktywnieniu. Zajmuje to 1 rundę, absorbuje uwagę i wymaga udanego % rzutu na połowę UM.
Zwiększona ŻYW trwa aż do najbliższego wschodu słońca. Tylko czar *Sprowadzenie ciemności* pozwala nierozpraszać jej wraz ze wschodem.

ESENCJA ZŁA [Zaklęcie]
KRĄG: IX (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 90 PM
CZAS RZUCANIA: 9 segmentów
ZASIĘG: specjal.
CZAS DZIAŁANIA: (specjal.)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.
OPIS: Zaklęcie to otwiera psychiczno-telepatyczny kontakt z losowo wybraną sferą w której panuje ewidętne zło. Może to być abys, piekło, hades, itd. Czar ten trwa dopoki czarnoksiężnik się koncentruje, jednak po skończeniu jest wyczerpany umysłowo przez okres k100 godzin.
W pobliżu miejsc ewidętnie złych, ołtarzy złych bóstw lub otwartych bramach Esencja zła umożliwia nawiązanie kontakt z niesamowicie potężnymi siłami zła. Nie zawsze się udaje odpowiednio trafić. MG powinien sprawdzić % rzutem z kim nastąpił kontakt.
01- Zło, z którym nawiązał kontakt czarnoksiężnik było tak wszechpotężne, że na jakiejś zasadzie (np. teleportacji) wciągnęło go do siebie na stałę. W zasadzie oznacza to koniec postaci.
02-04 - Kontakt z tak potężnym złem natychmiast zabił czarnoksiężnika.
05-10 - Czarnoksiężnik został wysłuchany i bez względu na pomoc w najbliższym czasie zostanie zabity. Od MG zależy czy udzielona mu zostanie porada.
11-90 - W zamian za określone usługi zło może pomóc swą wiedzą, doświadczeniem, a więc na tyle na ile pozwala psychiczny kontakt. Za pomyślną odpowiedź mogą zażyczyć sobie ofiar, cyrografów, zniszczenia czyjejś duszy, życia. W momencie tego wykonania są w stanie pomóc (ale nie muszą). MG może założyć szansę, że porada ta obróci się także przeciwko czarnoksiężnikowi.
90-96 - Czarnoksiężnik nie potrafił porozumieć się tym czarem z istotą, z którą go połączyło.
97-99 - Siły zła zaintrygował kontakt z czarnoksiężników. Dla swych tylko znanych celów wyślą do czarnoksiężnika swe sługi.
100 - Nastąpiło wielkie naruszenie równowagi. Najprawdopodobniej kontakt ten spowodował otwarcie "bramy". Siły zła wyruszyły na podbój.
Czar ten w wielu sytuacjach może mieć dodatkowe znaczenie. Przykładowo np. może skrócić czas oczekiwania na przybycie oczekiwanego demona lub wzmocnić znaczenie jakiejś ceremonii.

UWIĘZIENIE DUSZY [Szok]
KRĄG: IX (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 45 PM
CZAS RZUCANIA: 9 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: specjal. (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota)
OPIS: Dusza istoty, która nie odparła czaru udanym % rzutem na odporność nr.4 zostaje wychwycona do pustego wnętrza przedmiotu trzymanego w ręku przez czarnoksiężnika. Ofiara czaru zaczyna czuć się, jakby jej coś brakowało, ale może zachowywać się normalnie.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Brak duszy powoduje, że np. w przypadku śmierci postaci nie można nie można wskrzesić. Dodatkowo ofiara nie odzyskuje przytomności, jeśli znajdzie się w stanie agonii i przestaje się być płodna. Zależnie od MG i sutuacji mogą wystąpić i inne efekty.
Postać taka, często z chęci dalszego życia często deklaruje się dobrowolnie służyć czarnoksiężnikowi. W przeciwnym razie może on zniszczyć duszę (wraz z opakowaniem), jeśli wykorzysta do tego jakiś magiczny czar lub magiczny efekt zadający obrażenia. To samo się dzieje jeżeli rozbije opakowanie.
Jeżeli istocie zostanie zniszczona dusza traci ona świadomość i odtąd staje się na wzór zombiego powłoką słuchająca się tego, kto to uczynił.
W wypadku uwolnienia duszy istnieje 50% szansa (modyfikowana przez MG ze względu na bliskość właściciela), że powróci ona do własnego ciała, inaczej postać w tym stanie zostaje już na stałę (ew. można użyć czaru astrologicznego: Sprowadzenie duszy).
Jeżeli przedmiot zostanie zniszczony w pobliżu właściciela duszy istnieje 90% szansy, że wróci ona do właściciela, ale jeżeli w jego rękach, to automatycznie.
Uwaga: Istoty o ewidentnych charakterach mają dodatkowy rzut obronny przed tym czarem.

CZARY CZARNOKSIĘSKIE
DZIESIĄTY KRĄG

MARTWY SOBOWTÓR [Polimorfia]
KRĄG: X (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 500 PM
CZAS RZUCANIA: 1 godzina
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba (specjal.)
OPIS: Z dotykanej martwej osoby (tej samej rasy i płci), o nieuszkodzonym ciele umie stworzyć idealny swój duplikat. Oczywiście chodzi tu o same ciało, a więc nie dotyczy jakichkolwiek przedmiotów, aktualnie rzuconych czarów, itp rzeczy. Klon taki jest w stałym letargu (patrz odpowiedni czar kapłański). Gdy czarnoksiężnik zażyczy sobie (trwa to 6 rund i skutkuje po udanym % spradzeniu UM względem połowy ich wartości) może przenieść swoją świadomość i wszystkie cechy umysłowe do tamtego ciała. Wymagany jest przy tym % rzut na szok, czy przeżyje to przejście. Stare ciało po oddzieleniu od poprzedniego wpada w analogiczny stan letargu w jakim dotychczas spoczywało poprzednie.
Przeniesienie się do tego ciała (klona) nie może zostać zachamowane rozproszeniem uwagi czarnoksiężnika, utratą świadomości (np. agonia, ogłuszenie) lub śmiercią.
Od tego momentu ciało martwego sobowtóra (klonu) ożywa i jest własnym ciałem postaci (np młodszym).
Uwaga: jednocześnie można posiadać tylko jednego martego sobowtóra.

NAKAZ [Czar specjalny]
KRĄG: X (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 1000 PM
CZAS RZUCANIA: 10 segmentów
ZASIĘG: specjal.
CZAS DZIAŁANIA: specjal.
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.
OPIS: Pozwala na jednorazowe, skromne urzeczywistnienie woli Czarnoksiężnika w celu przyniesienia korzyści nekromancji (itp.). Przy jego pomocy można wywołać dowolny czar z niższego poziomu, o ile jego PM nie nie przekracza 500 pkt, albo na otrzymanie dowolnej informacji (ale nie imienia własnego istot dla których jest ono zatajone np. demonów), legendy, opisu itp. Energia ta ma zdolności tworzenia małych, niemagicznych przedmiotów itp., ale nie cenniejszych od około 500 szt. złota, albo może naprawiać uszkodzone przedmioty (itp.). Czar ten jest w stanie sprowadzić pojedyńczy, nieduży przedmiot niemagiczny, o ile zna się jego dokładną lokalizację. Interpretacja tego czaru w jego szczególnych zastosowaniach zależy wyłącznie od MG, jednakże nigdy nie jest w stanie zmienić przeznaczenia (np. Boskiego), a więc np. przy jego pomocy nie można zdjąć (wpłynąć) na jakiekolwiek (!) przekleństwa lub klątwy.
Uwaga: Czar ten jest w stanie zwiększyć/zmniejszyć na stałe dowolny (z wyjątkiem Zauważenia) współczynnik (co najwyżej o 1-10 pkt ŻYW czy SF, albo o 1-5 pkt inny), zdolność lub biegłość (o 1-5 pkt), ewentualnie może odmłodzić o 1 rok lub stworzyć dodatkową biegłość itd (zależnie od MG).

NIECZYSTA SIŁA [Zaklęcie]
KRĄG: X (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 10 PM
CZAS RZUCANIA: 10 segmentów
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (1 metr/POZ wokół)
OPIS: Czar ten wywołuje niematerialną, niwidzialną, itp, ewidentnie złą siłę "nie czystą", która w danej r. przenika wszelkie nie chronione umysły na określonym obszarze, które nie odeprą zaklęcia (3) na połowę jego wartości. W swych ofiarach wywołuje ona zwątpienie, strach, zawiść, pożądanie, mściwość, zazdrość albo agresję, w zależności od zamysłu czarnoksiężnik. Postać, która dodatkowo nie odeprze sugestii (2) wyznaczonego zachowania, próbuje urzeczywistnić jego efekt np. ucieczką, kłamstwem, agresją, itp, nie zdając sobie oczywiście sprawy z jakiego powodu to czyni (po prostu taka jest jej potrzeba). W każdej r. trwania czaru nieczysta siła podżega w ten sposób wybrane istoty, tak, że teoretycznie ten czar nie jest do wykrycia (poza ew. intuicją)
Uwaga: przed czarem tym chroni aureola dobra (itp czary), a automatycznie niszczy ją każdy czar oparty na uderzeniu "ewidentnego" dobra np. fala ewidentności (dobra), itd.

DEMONICZNE ZAKLĘCIE [Zaklęcie]
KRĄG: X (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 50 PM
CZAS RZUCANIA: 10 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: specjal. (10 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: W dotkniętej istocie czar ten wywołuje niesamowity chłód spowalniający postać (Tr, ZR, SZ, itd spadają do połowy swej wartości), a jeśli nie odeprze ona zaklęcia (3) to jest ono w stanie całkowicie unieruchomić fizycznie postać. Jeżeli przy tym dotknięciu istota odniosła jakąkolwiek ranę, to wykonuje obronę odporności na energię (5), inaczej to zaklęcie wysysa cały PM z istoty, zostawiając z niej tylko suchą powłokę skórna (itp, tzn postać jest całkowicie wysuszona, tak, że silne gniecenie obraca tą pozostałość w proch). Przywrócenie do życia takiej istoty nie jest możliwe bez uprzedniego przywrócenia energii życiowej i regenracji ciała, a i mimo tego postać ma tylko połowę normalnej szansy na udany powrót duszy do ciała (1/2 % odporności na szok).
Uwaga: zaklęcie te może być rzucone na przedmiot o maksymalnych rozmiarach np. objętości 1m. sześciennego) i jednorazowo może zadziałać podczas pierwszej próby dotknięcia jego, choćby przypadkwego. Ponieważ ten czar może zadziałać nawet na czarnoksiężnik, to najczęściej rzuca się go na bełty kusz w zaistalowanych już pułapkach, czy na porzucone.

PRZEJĘCIE ISTOTY [Sugestia]
KRĄG: X (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 10 PM
CZAS RZUCANIA: 10 segmentów
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: czarnoksiężnik przejmuje całkowitą kontrolę nad umysłem istoty, która nie odparła zaklęcia (%-owym rzutem na odporność nr.3), tak, jakby sam nią kierował z całą jej wiedzą i zdolnościami, aczkolwiek sam tego nie przyswaja. Istota taka wykonuje dosłownie wszystko co każe jej czarnoksiężnik bez możliwości wpłynięcia na to bez jego zgody. Trwałe okaleczenie (kalectwo), śmierć jej lub czarnoksiężnik, rozproszenie oczarowania (ale nie magii) jest w stanie zniszczyc efekt tego czaru. Maksymalnie czarnoksiężnik jest w stanie kontrolowac 1 umysł/10 pkt Mądrości powyżej 50).
Uwaga: Czarnoksiężnik kieruje taka postacią automatycznie (jakby zostawił w niej własny umysł), ale tylko w obrębie jednego Planu Egzystencji.

CZARY CZARNOKSIĘSKIE
PIERWSZY KRĄG SPECJALNY

FALA NEKROMANCJI [Polimorfia]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 550 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: specjal. (1 runda/2 POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: kwadrat o boku 1 metra/POZ
OPIS: Powoduje, że wszystkie trupy na danym obszarze stają się martwiakami, a czarnoksiężnik który rzucił ten czar ma możliwość kierowania ich wolą. Najczęściej będą to zombie, szkielety, lub kościotrupy, o analogicznym poziomie doświadczenia co ofiara z której powstają. Innym martwiakom objętym tym zaklęciem przywraca ono pełną moc (np. pozwala na użycie jeszcze raz zdolności którą można użyć tylko 1 raz dziennie) i Żywotność (odpowiednik uzdrowienia żywej istoty). Czar ten ma ponadto możliwość zbicia każdej istoty, która ma mniejszą żywotność od 10/POZCz., jednak już bez zamiany w martwiaka (w tej r).

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Uwaga: poza tym w niektórych sytuacjach czar ten można dodatkowo wykożystywać inaczej (zależnie od MG i sytuacji).

CMENTARNY WIATR [Czar specjalny]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 110 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/2 POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: kwadrat o boku 2 metrów/POZ (specjal.)
OPIS: Na danym obszarze pojawia się lodowato-zimny wiatr, który ma zdolność paraliżowania ze strachu istot, które nie przetrwają szoku (%-owym rzutem na odporność nr.4 w każdej r. trwania czaru). Wszelkim martwiakom, itp istotom czar ten w każdej r. trwania regeneruje 10ran/2p.czarnoksiężnik, ponadto podnosi obronę tych istot o b. -5%/POZCz.. W niektórych sytuacjach czar ma ten dodatkowe zastosowanie (zależnie od MG): np. w trakcie tego czaru nie mogą zostać odwrócone rzadne martwiaki, itd.

OTWARCIE BRAMY [Zaklęcie]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 1100 PM
CZAS RZUCANIA: 10-1000 rund (czyli 1k100 x10);
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (10 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: sześcian o boku 1k10 metrów
OPIS: Te potężne zaklęcie pozwala otworzyć czasowe przejscie miedzy 2 sąsiadującymi Planami (lub Półplanami itp.), a na których empirycznie przebywał już Czarnoksiężnik. Umożliwia ono przedostanie się na drugi plan, jeśli dana istota przeżyje szok zetknięcia się z nowym Planem (% rzut na odporność nr. 4). Bezkarne przejście (względem rzutu na szok) jest możliwe tylko pomiedzy własnym Planem Egzystencji, a jego Półplanami. W jednej rundzie przez bramę może przechodzić tylko 1 istota, ale istnieje 5% szansa w każdej rundzie, że jakaś istota (dowolna, np. z ciekawości) z innego Planu zechce przejść przez nią.

FATUM STAROŚCI [Zaklęcie]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 11 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot (specjal.)
OPIS: Dla istoty, która nie odparła zaklęcia tego na wartość 1/10 części tej odporności (nr.3) czar ten ma analogiczny efekt, co klątwa starości i identycznie się go neutralizuje (zdjęciem klątwy). Czar ten sprawia, że dana istota starzeje się 10-krotnie szybciej, ponadto ma jeszcze jednorazową właściwość przeniesienia się na istotę, która pierwsza się dotknęła "zarażonej" (tzn. obłożonej klątwą) istoty. Czar ten można rzucić też na dany przedmiot magiczny, przyczym jednorazowo ew. przenosi się na istotę, która pierwsza dotknie jego, a więc może i zadziałać na rzucającego ten czar (patrz czar: Fatum śmierci).
Uwaga: Śmierć ze starości oznacza definitywną śmierć istoty (pęknięcie duszy)- jak przy nieudanym wskrzeszeniu.

ZŁODZIEJ ŚWIATŁA [Energia]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 1000 PM
CZAS RZUCANIA: 10 rund + 1k10 rund
ZASIĘG: specjal. (dotyk)
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: sfera o promieniu 1 metra/POZ
OPIS: Na danym (niemagicznym) obszarze pochłania całe światło do tego stopnia, że jakakolwiek jasność odrazu jest wchłaniana przez powstałą na tym miejscu magiczną czerń. Wyssanie światla z takiego miejsca daje czarnoksiężnik 1-100 PM razy 1/POZCz. (na tym poziomie 20-2000PM), przy czym wartość tą modyfikuje MG w zależnosci od oświetlenia np. słabe światło może nawet 2 krotnie zmniejszyć uzyskiwaną ilość PM. Jeżeli do takiej sfery dojdzie światło słoneczne, to jest ono w stanie rozproszyć tą magiczną czerń w przeciągu dnia (całego), ponadto czar ten zneutralizować można odpowiednio dużym PM w rozproszeniu magii, ew. czarem: Starcie Magii. Niektóre martwiaki (cienie, zmrocze, itd) w takiej czerni regenerują w każdej r. pobytu w niej 100ran, itd.
Uwaga: Częste rzucanie tego czaru bardzo "mobilizuje" druidów i wielu awanturników o dobrych charakterach (szczególnie paladynów).

CZARY ILUZJONISTYCZNE

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

PIERWSZY KRĄG

GEST ŚMIECHU (Iluzja)
KRĄG: I (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: specjal
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba + 1 osoba/POZ
OPIS: Iluzjonista wywołując magiczny trick jest w stanie uzyskać niekontrolowany efekt histerycznego śmiechu w osobach, które nie odparły tej iluzji (% rzutem na odporność nr 1). Śmiech ten trwa, aż się postać nie opamięta (co sprawdza się % rzutem na iluzję w każdej kolejnej rundzie). Osoba będąca pod wpływem jego nie jest w stanie rzucać czarów, ani strzelać np. z kuszy, a ponadto jej Obrona i Trafienie są w tym czasie społowione.
Uwaga: Czar ten nie działa na osoby prymitywne (a więc o INT lub MD mniejszej od 50 pkt).

ILUZYJNY SZTYLET (Iluzja)
KRĄG: I (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 5 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment + 2 segmenty/rzut
ZASIĘG: na maksymalną odległość 1/10 SF liczonej w metrach
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: przed Iluzjonistą
OPIS: Posyła małą ilość iluzji niszczącą umysł. Każda taka wiązka zadaje 50 obrażeń (umysłowych, tzn nie wywołujących efektu agonii), ew. połowę, gdy postać odeprze ją % rzutem na iluzję. W jednej rundzie, o ile mieści się z opóźnieniem, iluzjonista jest w stanie wykonać (wykonując ruch jak przy rzucaniu sztyletem) 1 rzut-sztylet + 1 na każde 50 pkt jego UM.
Warunkiem zadziałania danej wiązki iluzji na umysł ofiary jest dobre wycelowanie (trafienie) jej przez rzucającego, co każdorazowo sprawdza się % rzutem na akt. ZR iluzjonisty zmniejszonym o ew. OB z magii i ZR aktualnej ofiary.

ILUZJA ŚMIERCI/ŻYCIA (Iluzja)
KRĄG: I (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (standartowych rozmiarów)
OPIS: Wywołuje pozorowany wygląd śmierci/życia (tętno, oddychanie, bicie serca, widoczne/niewidoczne rany - brak/obecność powyższych czynnikow). Każdy kto spróbuje sprawdzić prawdziwość tych efektów przez dokładne przyjżenie się (nieuwierzenie) lub dotknięcie wykonuje % rzut na odporność nr 1. Udany rzut oznacza, że wykrył fałszerstwo.

ILUZYJNA ZBROJA (Iluzja)
KRĄG: I (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: specjal.
OBSZAR DZIAŁANIA: iluzjonista
OPIS: Tworzy wokół postaci iluzyjną otoczkę, widoczną jako migającą światełkami i tęczą aureolę. Powoduje ona niemożliwość dokładnego namierzenia wzrokiem iluzjonisty, z racji tego, że jego postać wygląda, jakby rozpływała się w powietrzu (itp. np może wydawać się, że nie znajduje się dokładnie w tym miejscu, w którym powinna być). W praktyce ta iluzja o 20 pkt zwiększa aktualną OB, a ponadto jej dezorientująca moc (OB) wzrasta o 10 pkt/POZ.
Aureola ta zaczyna jednorazowo działać od momentu gdy Iluzjonista zażyczy sobie (1 segment) i trwa przez najbliższe 10 rund na każde 10 pkt jego UM. Nie chroni ona jednak przed efektami obszarowymi, itp.
Uwaga: Czar ten w momencie rzeczywistego działania przeszkadza w rzucaniu czarów na iluzjonistę (z wyjątkiem oczywiście obszarowych, itp.), co powoduje, że rzucająca czar na iluzjonistę postać ma jakby o 10 pkt + 5 pkt na POZ iluzjonisty mniejsze UM.

ZMIANA KOLORÓW (Iluzja)
KRĄG: I (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: średni **CZAS DZIAŁANIA:** 1 godzina/POZ

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

OBSZAR DZIAŁANIA: powierzchnia 1 pola + 1 pola/5 POZ
OPIS: Daną powierzchnię pokrywa (iluzyjnymi) kolorami dowolnego rodzaju. Iluzjonista z UM powyżej 100 pkt jest w stanie nawet tworzyć tym napisy, zaś posiadający 150 UM nawet średniej jakości znane sobie obrazki lub wizerunki.

ŚLISKOŚĆ (Iluzja)
KRĄG: I (czar nr 6)
ZUŻYCIE PM: 5 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 3 rundy + 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole + 1 pole /5 POZ
OPIS: Powoduje, że dana powierzchnia staje się niebywale śliska. Postacie znajdujące się na niej, które w danej rundzie nie wykonają udanego % rzutu na odporność nr 1 są zmuszane zachować równowagę. W tym przypadku nieudany % rzut na ZR aktualną (zmniejszoną dodatkowo o 1pkt/POZ iluzjonisty) najczęściej powoduje wywrócenie się postaci. W wypadku, gdy nawierzchnia jest naprawdę śliska (sama z siebie), tedy MG może założyć dodatkową antyodporność czaru (zarówno względem iluzji jak i ZR) w wysokości nawet np 10, 25 lub w wypadku lodu nawet 50 pkt.
Uwaga: Rzucając ten czar selektywnie np. na rękawicę dzierżącą miecz lub na dobrze wytarte, typowe siodło można spowodować inne konsekwencje.

WYOBRAŻENIE (Iluzja)
KRĄG: I (czar nr 7)
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: (specjal.)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: W umyśle postaci, która nie odeprze iluzji (udanym % rzutem na odporność nr 1, zmniejszoną dodatkowo o 3 pkt/POZ iluzjonisty) wywołuje przerażającą wizję (np ducha). Wykorzystanie tego czaru do straszenia powoduje przerażenie w pierwszej rundzie (patrz analogiczny czar), a ponadto utrzymuje się aż do nastania rundy, w której zostanie udany wykonany % rzut na strach (odporność nr 2).
Iluzjonista o UM większych od 120 pkt w niektórych wypadkach może założyć inny efekt. Przykładowo pokazując tym wyobrażonym duchem jakieś wykonywanie czynności można podpowiedzieć co należy w danej sytuacji zrobić.

WIDZIADŁO (Iluzja)
KRĄG: I (czar nr 8)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina +1 godzina/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (maksymalnie 1 pole sześcienne + 1 pole/10 POZ
OPIS: Stwarza mglistą, niemą iluzję - widziadło, wyglądające w przybliżeniu jak jakiś przedmiot lub istota. Są one podobne, choc nie identyczne z pierwowzorem. W wypadku bardziej skomplikowanych tworów odtwarzanych z poamięci może być wymagany np % rzut na połowę MD.
Nieuwierzenie w rzeczywistość istnienia takiego widziadła (po udanym % rzucie na odporność nr 1) powoduje, że przestaje ono istnieć. Robi to też każde dotknięcie jego. Widziadło może zachowywać się dowolnie, ale tylko w momencie, gdy jest w zasięgu wzroku iluzjonisty, który bez potrzeby skupiania się kontroluje je. Może on powodować, by ono latało, czy naśladowało gesty, ale nienaturalne zachowanie (szczególnie przedmiotu) daje podstawy do nieuwierzenia.

AURA ILUZJI (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr 9)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund + 5 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (1 osoba)
OPIS: Wywołuje czasowe zwiększenie CHAR. i PREZ. o 10 pkt + 5 pkt/POZ iluzjonisty, a ponadto uniemożliwia rzucenie w tym czasie do postaci objętej czarem arcynegatywnej reakcji - wrogiej (96-100%). Aura ta zwiększa także antyodporność rzucanych czarów opartych na iluzji o 20 pkt + 10 pkt/10 POZ.
Czar ten o 20 pkt + 10 pkt/10 POZ iluzjonisty zwiększa czasowo odporność nr 1, a dodatkowo umożliwia korzystanie ze zdolności profesjonalnej: *Odporność na iluzję* istocie, która normalnie jej nie posiada.

WIDZENIE NIEWIDZIALNOŚCI (Zaklęcie)

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

KRĄG: I (czar nr 10)
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund + 5 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: zasięg wzroku
OPIS: W trakcie trwania tego czaru postać objęta nim widzi wszystko co jest niewidzalne.
Uwaga: Czar ten nie pozwala zobaczyć eteralnych.

PAJĘCZY CHÓD (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr 11)
ZUŻYCIE PM: 25
CZAS RZUCANIA: 3 segm.
ZASIĘG: Dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 3 rundy + 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Ten czar pozwala wspinać się i chodzić po pionowych ścianach, powierzchniach, oraz zwisać głową w dół. Osoby, które nie chcą znaleźć się pod wpływem tego zaklęcia mogą wykonać rzut obronny. Aby móc wspinać się za pomocą tego zaklęcia trzeba mieć gołe ręce i stopy. Maksymalna prędkość z jaką można się poruszać wynosi 60 (bez obciążenia), a 30 z obciążeniem. W czasie działania czaru nie można używać przedmiotów ważących mniej niż sztylet, ponieważ po prostu przykleją się do ciała. Rzucający czar może przerwać jego działanie w każdej chwili

CZARY ILUZJONISTYCZNE
DRUGI KRĄG

NIEKOŃCZĄCA SIĘ DROGA (Iluzja)
KRĄG: II (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 4 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund + 5 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 10 metrów + 1 metr/POZ wokół (specjal.)
OPIS: Istoty, które w danej rundzie znajdą się w obszarze czaru i nie odeprą iluzji (udanym % rzutem na odporność nr 1), to chcąc iść nadal stoją w miejscu, aczkolwiek są przekonane, że idą (itp).
Żadne tłumaczenie postronnych nie może zmienić ubewłasnowolnienia ofiary czaru, ponadto postać taka nie jest prawie w stanie uniknąć czarów i przedmiotów (np. rzuconych głazów) spadających na pole, na którym się znajduje.

NIEWIDZIALNOŚĆ (Iluzja)
KRĄG: II (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: potencjalnie 1 dzień (24 godziny)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot (specjal.)
OPIS: W trakcie trwania czaru istota lub przedmiot o określonych rozmiarach (maksymalnie 2 metry sześcienne + 2 metry/5 POZ) dzięki iluzyjnym załamaniom powietrza może stać się niewidzialną dla istot orientujących się za pomocą wzroku.
Warunkiem zachowania niewidzialności jest powstrzymanie się od wykonywania czynności agresywnych lub/i energicznych. Niewidzialnej postaci jest przy pierwszym ataku dwukrotnie łatwiej zaskoczyć ofiarę (% rzut na zaskoczenie liczony względem jej połowy akt. SZ). Istoty przed którymi chroni ten czar nie są w stanie zlokalizować postaci niewidzialnej, jeśli znajduje się ona w kompletnym bezruchu i ciszy. Z tej iluzji można zrezygnować w dowolnym momencie lub automatycznie, gdy wykona się jakiekolwiek agresywne, hałaśliwe lub energiczne posunięcie.
Niewidzialna postać, broniąca się biernie ma liczoną z całej akt. ZR premię do OB.

ZAKLĘCIE ILUZJI (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 10 PM + specjal.
CZAS RZUCANIA: 2 segment
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: potencjalnie (1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: najbliższy czar

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

OPIS: Jednorazowo zaklina najbliższy rzucony czar oparty na iluzji, tak, że iluzję taką można traktować jak zaklęcie (nie zmienia to działania czaru, ale pozwala np działać na martwiaki), jednakże pod warunkiem, że wydane zostanie na niego dwukrotnie więcej PM (niż wymaga jego rzucenie).
Uwaga: Czar ten też obejmuje iluzję zawartą w niektórych czarach specjalnych, a ponadto uniemożliwia rozproszeniu iluzji (itp.) przez nieuwierzenie w nią.

BLIŹNIAK (Iluzja)
KRĄG: II (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 6 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: specjal
CZAS DZIAŁANIA: (2 rundy/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.
OPIS: Tworzy iluzyjnego bliźniaka swojej postaci (maksymalnie jednego na każde 50 pkt UM rzucającego czar). Znajduje się on zawsze maks. 1 metr obok, ponadto dokładnie naśladuje w ruchach samego iluzjonistę. Postać taka ma identyczne parametry jak iluzjonista i jest jakby jego odbiciem (mówi to samo co on, itd). Skuteczne nieuwierzenie (% rzut na iluzję, trwa pełną rundę) pozwala zniszczyć bliźniaka (jeśli akurat na niego się patrzyło), ew. robi to każde dotknięcie np. czarem-pociskiem, bronią, ale w tym przypadku trzeba wykonać identyczne Trafienie, jak we właściwego Iluzjonistę, z jego całkowitą obroną (też magiczną).

MAGICZNE LUSTRO (Energia)
KRĄG: II (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 4 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: 0 (specjal.)
CZAS DZIAŁANIA: 6 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba
OPIS: Tworzy przed naznaczoną tym czarem osobą półprzeźroczystą taflę zwierciadlaną. Lustro to zawieszone jest w powietrzu i przemieszcza się wraz z postacią, która ma na sobie ten czar, ale zawsze jest na wprost jego piersi. W niektórych sytuacjach chroni też osobę stojącą tuż za plecami, jednakże obydwie postacie mają w tedy trudne warunki (co do połowy zmniejsza m.in. ich TR, OBR i UM).
Czar ten jest w stanie odbijać skierowane z przodu (licząc względem środka piersi) wzrokowe ataki niektórych istot np. petryfikującą magię oczu bazyliszka, wzrok meduzy, hipnotyczny wzrok.
!!! Dodatkowo magia jego daje 20 % bezwzględną szansę z daleka i 10% z bliska, że czary, pociski lub ciosy skierowane na chronionych tym czarem nie trafią. Oczywiście nie dotyczy to efektów obszarowych

POBUDZENIE/OSŁABIENIE EMOCJI (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr 6)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota + 1 istota/5 POZ
OPIS: Sugestia ta pobudza/osłabia emocje istoty, która nie odparła czaru (% rzutem na odporność nr 2).
Po wzbudzeniu emocji postać taka jest podenerwowana i ew agresywna. Każde sprawdzenie reakcji w tym stanie jest o 10 pkt wyższe (np. wyrzucenie na sprawdzenie reakcji 86% oznacza 96%). W trakcie trwania czaru istotę taką denerwuje każdy niestereotypowy gest innej osoby, czy sytuacja (zależnie od MG i ew. od % rzutu na reakcję).
Osłabienie emocji spowalnia refleks istoty o 10 pkt +1 pkt/POZ iluzjonisty. Dodatkowo też istotę taką można dwukrotnie łatwiej zaskoczyć (tzn jej rzut na SZ liczony jest względem połowy wartości tego współczynnnika). Czar ten może być wykorzystywany przy łagodzeniu podrażnionej istoty, czy likwidowania wpływu szału (np. automatycznie wyprowadza z dowolnego typu furii i uniemożliwia w nią wpadnięcie przez najbliższy czas).
Uwaga: Jeżeli iluzjonista tym czarem jest w stanie objąć więcej niz 1 istote, to zamiast tego może zrobić by dana istota broniła się dodatkowo jeszcze tyle razy, ile ponad nią istot mógł by objąć tym czarem (np. 3 razy jeśli iluzjonista jest na 10 POZ.

ZACZAROWANA CHMURKA (Iluzja)
KRĄG: II (czar nr 7)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr wokół (specjal.)

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

OPIS: Tworzy wokół określonego miejsca lub np. głowy istoty magiczną sferę podobną do małego obłoczku. Chmurka ta istoty wewnątrz niej dezorientuje (co o 10 pkt zmniejsza Trafienie, OB, UM i wykonywane czynności). Jeśli Iluzjonista zechce, to postać może dodatkowo być w każdej rundzie oślepiana (skuteczne jest to po niudanym % rzucie ofiary na odporność nr 1), albo otumaniona (nieudany % rzut na sugestię - odporność nr 2), albo wymiotować (po nieudanym % rzucie na odporność nr 7 - gazy). We wszystkich powyższych wypadkach postać jeśli nie wykonała udanego % rzutu na daną odporność, to traktowana jest jakby nie posiadała OB ze ZR (ewentualnie ZR akt równa 5 pkt), oraz jej refleks (SZ - ale nie szybkość poruszania się) redukuje się dwukrotnie.
Uwaga: Chmurka ta może toważyszyć nawet, gdy istota/przedmiot jest w ruchu, ponadto jej ewentualne efekty trwają do końca trwania czaru.

ŚWIATŁO (Energia)
KRĄG: II (czar nr 8)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: sfera 10 metrów wokół miejsca rzucenia
OPIS: W promieniu 10 metrów wokół iluzjonisty lub określonego przedmiotu pojawia się magiczna jasność, umożliwiająca normalne widzenie. Niektóre martwiaki w jej obrębie odnoszą obrażenia (np. 1k100 co rundę) lub są spowalniane.
Uwaga: Poza danym obszarem światło to natychmiast się urywa. Jego natężenie jest zbyt małe do oślepiania (z wyjątkiem osób długo przebywających w ciemnościach), aczkolwiek jego obecność "wyłącza" działanie infrawizji (itp. przystosowanie oczu do ciemności).

ANIMACJA LINY (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr 9)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (5 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: lina maksymalnie długości 1 metra + 1 metra/POZ
OPIS: Iluzjonista trzymając koniec liny powoduje jakby "ożywienie" jej. Dzięki temu jest ona w stanie oplątać się (owinąć) wokół określonego przedmiotu, istoty, cześci ciała, o ile jej długość jest wystarczająca - potrzeba 2 metry liny na 1 metr obwodu. Istoty będące w ruchu lina ta jest wstanie owinąć, jeśli w danej rundzie nieuskoczy ona przed nią (co sprawdza się % rzutem na ZR akt. -1 pkt POZ iluzjonisty).
W pierwszej rundzie lina owija się wokół nóg (do połowy wartości obniża to akt. ZR i SZ). W następnej rundzie oplata się wokół tułowia, zadając ewentualnie k10 obrażeń/rundę od duszenia postaciom nie odzianym w zbroję płytową. Jeżeli jeszcze nadal starcza liny, to w trzeciej rundzie lina unieruchamia ręce (jeżeli ofiara nie wykona udanego % rzutu na akt. ZR zmniejszoną o 1 pkt/POZ iluzjonisty). W czwartej rundzie lina może owinąć się wokół sz szyji i głowy, zadając, jeśli zechce rzucający czar, od duszenia k100 obrażeń + tyle ile wynosi 1/4 część SF iluzjonisty. Duszenie takie nie działa to na martwiaki i bezpłucne istoty.
Animowaną linę można przeciąć, gdy zada się w jednym miejscu po minimum 80 pkt tnących obrażeń (ew. 400 w wypadku grubych lin). Linę taką traktuje się jakby miała OB równą 10 pkt i wyparowania 0 pkt. Zaklęcie utrzymuje się jednak nadal w najdłuższym kawałku o długości minimum 2 metrów. Podczas cięcia (o ile nie wykonyje się specjalnego przycelowania - co to oznacza decyduje MG) można łatwo przeciąć też i ewentualnie duszoną ofiarę. Najczęściej MG zakłada, że trafia ją połowa skuteczności ciosu.

PRZESUNIĘCIE (Czar specjalny)
KRĄG: II (czar nr 10)
ZUŻYCIE PM: 6 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty + specjal.
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/2 POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: Iluzjonista (specjal.)
OPIS: W każdej rundzie trwania czaru iluzjonista może (!) się przenieść telekinetycznie w określone miejsce w zasięgu wzroku oddalone nie dalej niż o 1 metr na POZ. Jeżeli po rzuceniu tego czaru i odjęciu k5 segmentów za opóźnienie wydane na przemieszczenie iluzjonista jest szybszy od wymierzonych w niego ciosów (ew. czarów), to najczęściej (zależnie od sytuacji, rodzaju i MG) powoduje to ich uniknięcie. W kolejnych rundach po rzuceniu tego czaru już się odejmuje tylko k5 segmentów na każde kolejne opóźnienie przesunięcia.
Czar ten nie przenosi przez magiczne czy materialne bariery. W takich przypadkach iluzjonista rozbija się o nie, otrzymujac np. k100 *10 obrażeń obuchowych.

CZARY ILUZJONISTYCZNE

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

TRZECI KRĄG

CIOS PSYCHICZNY [Szok]
KRĄG: III (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 3 PM
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)
OPIS: Pozwala skumulować energię własnego umysłu i wysłać go w kierunku wroga. Niszczy ona jego umysł zadając 20 ran (umysłowych) na POZ iluzjonisty. Z powodu ogromnego wysiłku przy rzucaniu tego czaru rzucający go otrzymuje połowę zadanych obrażeń.
Uwaga: Czar ten nie działa na martwiaki z grupy szkieletów, mumii i kościeji (a więc typu 2, 6 i 10).

ILUZJA PRZEDMIOTU [Energia]
KRĄG: III (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 30 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina + 60 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (maksymalnie 1 metr sześcienny)
OPIS: Stwarza iluzję prostej konstrukcji przedmiotu podobną (choć nie identyczną) do przedmiotu, który iluzjonista dobrze zna. W wypadku mało znanych przedmiotów MG ma prawo wymagać modyfikowanego % rzutu na MD. Przedmiot ten może zachowywać prawie dowolny kształt, kolor, zapach, normalną temperaturę otoczenia, ale nienaturalne formy dają podstawy do nieuwierzenia.
Iluzja przedmiotu zostaje zniszczona w momencie skutecznego nieuwierzenia w niego (co sprawdza się % rzutem na odporność nr.1). Dodatkowo iluzja ta rozprasza się w momencie energicznego ruchu tym przedmiotem, po uderzeniu w niego lub go ściśnięciu, albo po zanurzeniu go w cieczy.

OŚLEPIAJĄCY BŁYSK [Energia]
KRĄG: III (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 9 PM
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: specjal.
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.
OPIS: Wytwarza strumień światła oślepiający na 1 rundę wszystkich przed iluzjonistą. Oślepienie dodatkowo utrzymywać się będzie przez 10 rund/POZ, jeśli ofiara nie wykona udanego % rzutu na odporność nr 5.
Niektórym martwiakom i czułym na światło istotom czar ten zadaje 1k100*10 obrażeń, ew. połowę po udanym % rzucie na energię (odporność nr 5).

NAMIĘTNOŚĆ [Sugestia]
KRĄG: III (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 6 PM
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba (specjal.)
OPIS: Czar ten wywołuje ogromną namiętność (pożądanie, itp.) do postaci przeciwnej płci, którą pierwszą ujrzy. O sile uczucia decyduje dodatkowy % rzut na reakcję, zmniejszony o 50 pkt (np. zamiast wyniku równego 56 otrzymujemy 6). W skrajnych wypadkach postać będzie się starała robić prawie wszystko, by posiąść pożądaną osobę, itp.
Uwaga: Jeżeli postać jest mało znana, wroga, upośledzona widocznie, obcej rasy, itp. to czar ten może nie zadziałać (zależnie od MG), ponadto mogą być przykre jego efekty po opamiętaniu się.

SUGESTIA [Sugestia]
KRĄG: III (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 3 PM
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba (specjal.)
OPIS: W umyśle postaci, która nie odparła sugestii (udanym % rzutem na odporność nr.2) stwarza określone przez iluzjonistę jedno (pojedyńcze) przekonanie o słuszności danej decyzji. Może to być np. niechęć do trzymania broni

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

(wyrzuca ją), uświadomienie, że dana postać to twój największy, śmiertelny wróg (atakuje ją), czy chęć przepłynięcia wpław rzeki (natychmiast to czyni). Sugestia samobójstwa automatycznie rozprasza czar.

HIPNOTYCZNA KULA [Iluzja]
KRĄG: III (czar nr 6)
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/POZ wokół (specjal.)
OPIS: Tworzy iluzyjną, tęczową, błyszczącą kolorkami i światełkami kulę o średnicy około 50 cm. W zależności od woli iluzjonisty potrafi ona latać lub spoczywa w określonym miejscu. Magia jej co rundę ma moc hipnotyzowania każdej istoty w promieniu 1 metra/POZ iluzjonisty od niej.
Postacie, które nie odparły hipnozy (udanym % rzutem na odporność nr.1) są odtąd aż do końca trwania czaru wpatrzone w kulę. W zależności od woli iluzjonisty ofiary hipnozy idą, biegną za nią lub/i starają się ją dotknąć. Są przy tym tak nierozważne, że z transu potrafi je wybić dopiero pierwszy cios (lub inne zranienie). Czar ten nie działa na rzucającego go i na ślepych.
Hipnotyczna kula może unosić się w powietrzu z szybkością na rundę odpowiadającej naturalnej SZ iluzjonisty liczonej w metrach i także on ustala (podświadomie, bez rozpraszania uwagi) jej aktualną trasę (o ile jest w jego zasięgu wzroku).

MAGICZNE SKRZYDŁA [Czar specjalny]
KRĄG: III (czar nr 7)
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 nieobciążona osoba
OPIS: Na ramionach postaci, którą dotknie iluzjonista tworzy magiczne niewidzialne skrzydła. Umożliwiają one wzniesienie się w powietrze w przeciągu 1 rundy, jeśli postać przy tym wykona udany % rzut na akt. ZR.
Szybkość poruszania w locie wynosi 10 metrów na rundę. Wpływ wiatru ogranicza lub przyspiesza lot, a poruszanie się w górę jest możliwe maksymalnie pod kątem 45 stopni. W trakcie lotu ręce muszą być wolne, ponadto nie można nic robić, co wymaga koncentracji (np. rzucać czary, itp). Jednorazowo lot może trwać maksymalnie tyle rund, ile ma aktualnej wytrzymałości postać. Polecane są więc częste odpoczynki na ziemi (przez 1k10 rund). Postać, która zmęczy się w trakcie lotu lub z innego powodu nie będzie w stanie poruszać skrzydlami spada. Od takiego upadku otrzymuje się 1k100 obrażeń za każde 2 metry wysokości powyżej 2 metrów.

UŚPIENIE/WZMOCNIENIE DŹWIĘKU [Energia]
KRĄG: III (czar nr 8)
ZUŻYCIE PM: 3 PM
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 15 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/POZ wokół (specjal.)
OPIS: Energia tego czaru może być użyta do wzmocnienia lub złagodzenia dźwięków.
Użyty jako *Uśpienie dźwięku* wycisza wszelkie dźwięki na danym obszarze. Może to uniemożliwić komenderowanie, zmniejszyć dwukrotnie UM podczas rzucania czaru, zwiększyć (o np. 20 pkt) możliwość zaskoczenia (zmniejsza o tyle refleks). Wesja ta pozwala ochronić przed wieloma czarami i efektami opartymi na dźwięku. Dotyczy to szczególnie takich spraw jak czary (np. *Usypiające dźwięki, Chorał*), ryki (np. godowe, strachu), wycia, jęki (np. upiorów). Croni także przed wpływem gry bardów czy śpiewem harpi lub syren. Jeżeli czar ten ma towarzyszyć danej istocie, tedy jest to możliwe, jeżeli nie odeprze go ona udanym % rzutem na odporność nr. 5.
Użyty jako *Wzmocnienie dźwięku* zagłusza wszelkie dźwięki na danym obszarze. Może to uniemożliwić komenderowanie, zmniejszyć dwukrotnie UM podczas rzucania czaru, zwiększyć (o np. 20 pkt) możliwość zaskoczenia (zmniejsza o tyle refleks). Jeżeli czar ten ma towarzyszyć danej istocie, tedy jest to możliwe, jeżeli nie odeprze go ona udanym % rzutem na odporność nr. 5. Dodatkowo ta wersja czaru dwukrotnie zwiększa zasięg, antyodporność i obrażenia czarów i innych efektów opartych na dźwiękach. Potrafi także dwukrotnie zwięszyć moc i zasięg *Pieśni modlitewnej.*

ZŁUDZENIOWA PUŁAPKA [Iluzja]
KRĄG: III (czar nr 9)
ZUŻYCIE PM: 30 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole (specjal.)
OPIS: Na danym obszarze tworzy jednorazową pułapkę odpowiadającą jakiejś mechanicznej. Wygląd i działąnie pułapki musi wyglądać jak najbardziej realistycznie - inaczej bowiem ona nie poskutkuje. Pułapka taka musi być widoczna przy uważnym przyglądaniu się, a jej schemat budowy ma być prosty. Pierwsza postać, która w nią wejdzie dostaje 2k10*10 ran umysłowych. Na zewnątrz wygląda to jednak jakby pułapka naturalnie zadziałała i nie wygląda by była w stanie zadziałać jeszcze raz. W wypadku, gdy cokolwiek mogło by zasugerować o nierealności pułapki (np. zadała stanowczo za mało lub za dużo ran), tedy postać ma prawo wykonać % rzut na iluzję. Pozytywny wynik rzutu oznacza, że postać poznaje się na iluzji i nie otrzymuje obrażeń.
Pułapki stworzone tym czarem najlepiej nadają się jako dodatek do rzeczywistych pułapek.

PSYCHICZNA TARCZA [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr 10)
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (10 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Tworzy niewidzialną barierę ochraniającą osobę przed atakami psychicznymi typu sugestia (odporność nr 2), iluzja (odporność nr 1) i paraliż umysłowy (odporność nr 4). W praktyce odporności na te czynniki zwiększają się o 20 pkt + 10 pkt/5 POZ iluzjonisty. W wypadku odpierania czynników działających na sugestię magia tego czaru umożliwia wykonanie dodatkowego % rzutu na tą odporność i wybrania korzystniejszego wyniku. Zaklęcie to dodatkowo chroni przed oddziaływaniem niektórych efektów czarów opartych na ingrencji w umysł, a więc np przed zwariowaniem w *Obłędzie otoczenia* lub przed stratą kontroli na sobą w przypadku czaru *Chaos*.
Czar *Psychiczna tarcza* jest w stanie także jednorazowo zneutralizować efekt czaru typu *Cios psychiczny* (albo psioniczny), po czym rozpada się (kończy swoje działanie).

CZARY ILUZJONISTYCZNE
CZWARTY KRĄG

POMINIĘCIE [Iluzja]
KRĄG: IV (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 4 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 przedmiot lub istota, o rozmiarach do 1 metra/POZ; specjal. (wokół)
OPIS: Pozwala tak zahipnotyzować każdą istotę patrzącą na objęty tym czarem obiekt, że jeśli nie wykona udanego % rzutu na odporność nr 1, tedy nie widzi go (to znaczy tak się jej wydaje). Magia *Pominięcia* działa w każdej rundzie trwania czaru, ale wystarcza pierwsze jej nieodparcie, by teoretycznie do końca trwania czaru nie widzieć danego obiektu. Jeżeli ofiarze czaru osoba widząca (jeszcze) ten obiekt dokładnie go wskarze, tedy automatycznie niweluje to hipnozę. Patrząc nadal na taki obiekt - od rundy, w której nie odparło się tej iluzji można ponownie znaleźć się pod działaniem czaru.
Czar ten nie przestaje działać (!) nawet, gdy obiekt objęty pominięciem podejmuje jakikolwiek agresywny lub gwałtowny ruch wobec innych istot.
Uwaga: Pod względem większości efektów (szczególnie w wypadku walki) czar ten jest analogiczny do niewidzialności.

KREACJA [Czar specjalny]
KRĄG: IV (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 40 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina + 1 godzina/100 UM)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.
OPIS: Stwarza półrzeczywistą iluzję 1 przedmiotu podobną (choć nie identyczną) do przedmiotu, który dobrze zna iluzjonista. W wypadku bardziej skomplikowanie wykonanych przedmiotów MG może wymagać udanego % modyfikowany rzutu na MD.
Wykeowany tym czarem przedmiot ma kształt, kolor, zapach, temperaturę analogiczne do pierwowzoru. Iluzja tego typu powoduje, że przedmiot jest trwały i wygląda jak rzeczywisty. Standartowo ma te same parametry, z tym jednak że dużo łatwiej go zniszczyć (jego wytrzymałość i wyparowania są o połowę mniejsze od standartowych tego typu przedmiotów). Czar ten najczęściej stosuje się do tworzenia przedmiotów codziennego zastosowania np. może zastąpić brak łopaty, pergaminu, wiadra, noża. Zależnie od wyuczonych za młodu zawodów iluzjonista można kreować

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

przedmioty prawie idealnie odzwierciedlające pierwowzór. Przykładowo iluzjonista-jubiler potrafi stworzyć cenny klejnot, a iluzjonista-zbrojmistrz miecz o standartowym wyglądzie. Bronie i zbroje wykreowane tym czarem są bardzo mało skuteczne. Po pierwsze nie skutkują one na martwiaki, a po drugie silniejszy cios w taką rzecz potrafi ją łatwo zniszczyć. W momencie poważnego zniszczenia, złamania lub odprysku przedmiot taki rozwiewa się. W wypadku wykreowanej monety wystarczy ją nadgryść, aby zniszczyć działanie tego czaru.

PRZEJĘCIE ILUZJI [Iluzja]
KRĄG: IV (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 20 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: stałe (ew. 1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pojedyńcza iluzja
OPIS: Powoduje, że dana iluzja lub widziadło przechodzi na stałę pod kontrolę rzucającego czar. W wypadku gdy iluzja była aktywnie kontrolowana to czar nie działa na stałę, tylko przez 1 rundę/POZ. Interpretacja jak iluzja zachowuje się po przejęciu należy wyłącznie do MG.

ZŁOTY KRĄG [Iluzja]
KRĄG: IV (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 40 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stały, ew. (1 godzina/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/POZ wokół (specjal.)
OPIS: W obrębie tej sfery jest w stanie zmienić kolor i połysk wszyskim lub kilku znajdującym się wewnątrz przedmiotom i powierzchniom na metaliczny (np. złoty, srebrny, miedziany, itp). Czar ten działa od momentu przekroczenia sfery. Nieuwierzenie w iluzję i trzeźwość umysłu nie działa, jeśli postać znajduje się w obrębie sfery.

PIĘTNO [Iluzja]
KRĄG: IV (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 20 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 dzień/POZ, ew. (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba
OPIS: Zostawia na czole postaci, która nie odparła iluzji piętno (o kształcie zależnym od iluzjonisty i MG). Zobaczone przez obcą postać obniża o 50 pkt % rzut na rekację względem naznaczonego (np. wyrzut 46 oznacza 96). W wypadku skrajnej wrogości czar ten do jego ofiary powoduje agresję, niechęć lub strach wszystkich mu obcych.
Jeżeli postać ma już na twarzy bliznę, albo normalne piętno, to czar ten na stałe (do zregenerowania blizny) obniża o średnio o 10 pkt. sprawdzaną względem tej osoby reakcję.

TĘCZOWY MOST [Czar specjalny]
KRĄG: IV (czar nr 6)
ZUŻYCIE PM: 20 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (3 rundy/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (łuk o promieniu 2 metrów/POZ i szerokości 2 metrów)
OPIS: Czar ten kreuje tęczowy łuk. W praktyce jest on półrzeczywistą iluzją i można go traktować jako selektywnie działający most. Dla iluzjonisty, osób przez niego wybranych i tych co nieodparli (!) iluzji (wykonali więc nieudany % rzut na iluzję) czar ten może służyć za most lub schody. Skuteczne nieuwierzenie (po udanym % rzucie na iluzję) lub czyjaś sygestia że jest to tylko iluzja powoduje że postać może stracić wiarę w rzeczywiste istnienie mostu. Stanie się tak, jeżeli udanie wykona % rzut na iluzję. W praktyce powoduje to niemożliwość skorzystania z mostu lub upadek z wysokości, jeżeli się już było na nim (standartowo otrzymuje się w tedy 1k100 obrażeń za każde 2 metry spadania z powyżej 2 metrów. Nie działa to jedank na iluzjonistę. Po zejściu z mostu ten co go rzucił potrafi w dowolnym momencie anulować ten czar. Uwaga: Postacie, które widzą inne istoty krocząc po tęczowym moście mają dodatkowo pogorszony % rzut obronny na iluzję o 50 pkt.

USYPIAJĄCE DŹWIĘKI [Sugestia]
KRĄG: IV (czar nr 7)
ZUŻYCIE PM: 4 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: średni

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ: ew. sen trwa (5 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/POZ wokół (specjal.)
OPIS: W każdej rundzie trwania czar ten wywołuje na danym obszarze dźwięki o usypiającej tonacji. Istoty, które nie odpeprą tej sugestii (udanym % rzutem na odporność nr. 2) natychmiast usypiają. Postacie, które jescze nie usnęły muszą bronić się przed sennością w każdej rundzie jego trwania.
Tylko huk, uderzenie w gong, zadanie ran lub czynne budzenie przez całą rundę są w stanie przebudzić z tego magicznego snu.

LĘK WYSOKOŚCI [Sugestia]
KRĄG: IV (czar nr 8)
ZUŻYCIE PM: 4 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: (1 dzień/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota/POZ
OPIS: Wyzwala w istocie, która nie odparła czaru (udanym % rzutem na połowę odporności nr.2) oszałamiający lęk przed każdą wysokością. Ofiara czaru jeśli znajduje się powyżej gruntu traci kontrolę nad sobą i ma szansę spaść w dół, jeśli się nie przytrzyma czegoś. Lewitujące, latające i tym podnie unoszące się postacie automatycznie zmuszone są lądować w następnej rundzie. Czar ten zmusza też do zejścia z wyższych wierzchowców (np. z koni, słoni, pegazów, ale nie z antarów).
Pod wpływem tego czaru nie można wchodzić na wieże, wysokie schody, drabiny, itp.

WIĘZIENNE PRĘTY FORBANA [Czar specjalny]
KRĄG: IV (czar nr 9)
ZUŻYCIE PM: 4 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (specjal.)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole (specjal.)
OPIS: Wokół wskazanego pola pojawiają się stalowe pręty. Jest to odmiana półrzeczywistej iluzji - nie można więc jej zniszczyć nieuwierzeniem. Odstęp pomiędzy prętami wynosi w pierwszej rundzie działania czaru po 20 cm. Co rundę pręty te zbliżają się do centrum pola. W jednej rundzie pręty zawężają przestrzeń o 10 cm. Średnio już w 5 rundzie zwężania unieruchamiają ofiarę (ofiary), a z każdą następną rundą zadają po 100 obrażeń (umysłowych). Aby pręty zawężały się iluzjonista musi je w skupieniu kontrolować. Uniemożliwienie mu tego powoduje, że pręty nie mogą się zawężać. Czar zanika po 1k10 rundach od przerwania kontroli lub w momencie śmierci iluzjonisty.
Uwaga: Nadzwyczaj sprawna postać jest w stanie w trakcie k5 rund wspiąć się po prętach i wyskoczyć ze środka. Aby to uczynić postać jednak musiałaby wykonać udany % rzut na akt. ZR zmniejszoną o 100 pkt. Można oczywiście opuścić tą pułapkę używając *Lewitacji, Latania, Teleportacji* lub zdolności *Trzeźwości umysłu*.

NIEWIDZIALNA BARIERA
KRĄG: IV (czar nr 10) [Energia]
ZUŻYCIE PM: 20 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (10 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: powierzchnia (o grubości 10 cm, wysokości 2 metrów, szerokości 2 metrów)/5 POZ
OPIS: Tworzy niewidzialną, nieprzesuwną, pionowo ustawioną na stałym gruncie magiczną barierę. Przez jej powierzchnię nie jest w stanie przejść rzadna materia, istota, siła, czar i niematerialna istota. Nie dotyczy to jednak przemian półboskich. Czar ten może być w dowolnym momencie anulowany przez rzucającego.
Istoty, które siłą próbują przejść przez barierę (przy każdej próbie) otrzymują k10 obrażeń od elektryczności, a pozatym są sprężyście odpychani.Barierę tą są w stanie pokonać tylko istoty, którym w danej rundzie skutecznie zadziałała AntyMagia.

CZARODZIEJSKI FLET [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr 11)
ZUŻYCIE PM: 4 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: (specjal.)
OBSZAR DZIAŁANIA: 2 metrów/POZ wokół (specjal.)
OPIS: Iluzjonista jednorazowo czarem tym zaklina zwykły flet. Gdy ktoś zacznie na nim grać w przeciągu 1 rundy/POZ, to wszystkie istoty (z wyjątkiem grającego) w zasięgu muzyki w każdej rundzie gry muszą muszą oderzeć ogarniającą je hipnozę. Tym co nieudało się wykonać udanego % rzutu na odporność nr.1 są zmuszone tak uważnie

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

przysłuchiwać się muzyce, że nie bacząc na wszystko stoją nieruchomo do końca gry. Zranienie grającego, zmęczenie się jego (1 runda gry kosztuje go 1 pkt Wytrzymałości), rozproszenie mu uwagi lub przerwanie gry automatycznie budzi ofiary z hipnozy i zdejmuje przy okazji z fletu zaklęcie.
, jednak dopóki postać jest zachipnotyzowana, to nie reaguje na otoczenie i tylko zranienie, huk (ale nie zwykły chałas) lub rozproszenie oczarowania może ją z tego stanu uwolnić.
Uwaga: zatkanie uszu daje tylko b. +20% do odporności na dźwięk fletu.

CZARY ILUZJONISTYCZNE
PIĄTY KRĄG

CIOS PSIONICZNY [Zaklęcie]
KRĄG: V (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 5 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: specjal.
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/POZ wokół (specjal.)
OPIS: Spotęgowaną przez magię siłę umysłu iluzjonista wysyła wokół siebie. Wywołuje to falę energii umysłowej, która wszystkim (!) istotom wokół niego zadaje po 10 ran (umysłowych) na POZ czarnoksiężnika. Z powodu ogromnego wysiłku przy rzucaniu tego czaru rzucający go otrzymuje połowę tych obrażeń (5 ran/POZ).
Czar ten nie działa na martwiaki z grupy szkieletów, mumii i kościeji (a więc na martwiaki z typu 2, 6 i 10).

HIPNOZA [Iluzja]
KRĄG: V (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 10 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: specjal.
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Ofiara, która nie odparła iluzji (udanym % rzutem na odporność nr.1) staje się podporządkowana ciałem i umysłem woli iluzjonisty. Jest on wstanie koncentrując się przekazywać własne rozkazy, a nawet może doprowadzić do samobójstwa (o ile przeciwnik ma możliwość np. dysponując odpowiednim narzędziem). Wszystko co jednak ofiara robi wykonuje powoli i mechanicznie. W praktyce oznacza to o połowę zmniejszone współczynniki ofiary.
Po zakończeniu koncentracji iluzjonisty postać nic nie może robić przez 1k10 rund (jest ubezwłasnowolniona, ale nie podlega już hipnozie).

MORALE [Czar specjalny]
KRĄG: V (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 5 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: specjal.
OBSZAR DZIAŁANIA: 5 metrów/POZ przed iluzjonistą (specjal.)
OPIS: Po rzuceniu tego czaru iluzjonista zmuszony jest nieruchomo stać z wysoko podniesionymi ku górze rękoma. Dodatkowo wymago on całkowitej koncentracji. Uniemożliwia więc to rozglądanie się, rozmowę czy wykonywanie innych czynności. Po zakończeniu koncentracji czar ten na poddanych jego wpływowi postaciach utrzymuje się przez 1 rundę/4 POZ iluzjonisty.
W zależności od woli iluzjonisty czar ten wywołuje magiczny, czasowy wzrost albo spadek Energii Życiowej (o 20 pkt). W praktyce wpływa to też na odwagę i możliwości wybranych postaci, w obrębie zasięgu działania czaru. Wzrost/spadek morale daje dwukrotny rzut obronny na strach, przy czym liczy się wynik korzystny/ niekorzystny. Dodatkowo podczas walki lub wykonywania karkołomnych ewolucji magia jego o 20 pkt zwiększa/zmniejsza każdy ze współczynników podstawowych i każdą biegłość. Oczywiście nie dotyczy to ZW. W praktyce więc np. postać ma o 24 pkt więcej/mniej do TR, zadaje o 5 obrażeń więcej/mniej. Zmiana biegłości też może przyczynić się do wartości zadawanych obrażeń. Obrona modyfikowana jest w zależności od aktualnie nabytej wartości ZR i biegłości.

ILUZJA POSTACI [Czar specjalny]
KRĄG: V (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 50 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (1 godz./POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (maks. 1 metr sześć./4 POZ)

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

OPIS: Tworzy półmaterialną iluzję żywej istoty. W wymiarach nie może ona jednak wychodzić poza objętość wyznaczoną przez połączone dowolnie sześciany o rozmiarach 1 metra sześciennego każdy.
Powstały twór musi być wzorowany na jakimś pierwowzorze. Przypomina on go prawie identycznie, jednakże, ktoś kto dobrze zna model może doszukać się minimalnych nieścisłości. W celu tego stwierdzenia MG może wymagać dłuższego przyglądania się i udanego % rzutu na MD.
Jeżeli się ma ku temu powody (np. powyższy) postać może zadeklarować "nieuwierzenie". W wypadku udanego % rzutu na odporność nr 1 (wykonuje go za postać MG) czar kończy swe działanie i iluzja rozmywa się.
Poza ŻYW (która rowna jest 1) fizyczne współczynniki iluzyjnej postaci są przeciętne dla danej rasy i wybranej profesji (z 0 POZ). Kolor, zapach, temperatura także nie odbiegają od właściwości rasy. Parametry umysłowe (też UM) adekwatne są zaś do połowy parametrów, którymi dysponuje iluzjonista. Postać taka nie posiada jednakże WI, ZW i rzadnych zdolności profesjonalnych.
Jeżeli postać iluzyjna jest tworzona razem z odzieniem to nie może odłączyć od siebie ani jednej jego części. Spowodowało by to rozwianie się czaru. Ubranie takie lub zbroja jednak nie dają obrony i wyparowań. Co innego oczywiście, jeśli iluzja nagiej postaci przywdzieje normalne ubranie lub zbroję.
Podczas kreacji postać można wyposażyć w osobistą broń. Z tych samych powodów co w przypadku odzienia nie można pozbywać się nawet jej fragmentu (np. rzucając, strzelając). Ofiara, ktora odniesie rany od takiej broni liczy je normalnie, ale nie powodują one widocznych ran, a nadodatek są tylko umysłowe. Brak krwawienia z ran powstałych od ciosów tnących może dać powód do "nieuwierzenia". Oczywiście można to ominąć - ofiarowując nieuzbrojenej iluzji normalną broń.
Posiadana przez iluzję broń i odzienie nie mogą jednak odbiegać od normy przewidzianej dla danej rasy (i profesji). Niedopełnienie tego warunku może być przyczyną "nieuwierzenia".
Iluzyjna postać w swym zachowaniu nie powinna odbiegać od rasy którą reprezentuje. Może także mówić (w językach którymi włada iluzjonista), mieć naturalne odruchy i proste umiejętności tej rasy. W wypadku tego ostatniego oznacza to możliwość latania jeśli posiada się skrzydła, ale nie widzenia w ciemności. Postaci takiej wolno też bronić się lub walczyć. Jej biegłość w każdej broni równa jest 100pkt. Wszystkie pozostałe czynności zależą już od fizyczno-psychicznych cech postaci. Iluzja taka zachowuje się tak, jakby iluzjonista zostawił w niej cząstkę swego umysłu.
Poza wspomnianymi momentami czar ten przestaje działać (iluzja rozwiewa się) natychmiast, gdy zajdzie jedna z poniższych okoliczności: iluzjonista straci świdomość (uśnie, zginie), iluzja zostanie zraniona przez magię lub czynnik fizyczny, postać lub zwierzę dokona świadomego udanego nieuwierzenia.
Uwaga: Maksymalnie naraz iluzjonista może mieć stworzoną jedną iluzyjną postać. Dopóki ona istnieje oznacza to jednak dla niego niemożliwość snu, a także o połowę zmniejszenie własnej INT i UM.

WIRUJĄCE OSTRZA [Iluzja]
KRĄG: V (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 25 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: O
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: w promieniu 1 metra/5 POZ (specjal.)
OPIS: Wokół postaci iluzjonisty pojawiają się błyski. Poruszają się one z dużą prędkością i wyglądają niczym wirujące ostrze. Każda postać (też przyjaciel), która dostanie się w ich zasięg co rundę musi wykonać % rzut na odporność nr 1. Nieudane odparcie iluzji oznacza, że postać otrzymuje 50 ran (umysłowych)/5 POZ iluzjonisty.

OTOCZKA RZECZYWISTOŚCI [Zaklęcie]
KRĄG: V (czar nr 6)
ZUŻYCIE PM: 5 PM;
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów;
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (2 rundy/POZ);
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba
OPIS: Chroni przed bezpośrednimi obrażeniami od typowych i półrzeczywistych iluzji. Dodatkowo odpiera hipnozę, halucynacje, i czary typu *Obłęd otoczenia*. W wypadku szkodliwych efektów dźwiękowych MG może założyć zwiększenie odpowiednich odporności o 20 pkt.

ILUZJA FIZYCZNEJ MOCY [Czar specjalny]
KRĄG: V (czar nr 7)
ZUŻYCIE PM: 10 PM + 1 PM/ POZ
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: specjal.
CZAS DZIAŁANIA: specjal.
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

OPIS: Pozwala odtworzyć prawie każdy efekt czaru zadającego bezpośrednio fizyczne obrażenia. Magia *Iluzji mocy* nie może odtworzyć czaru, którego PM potrzebny do rzucenia był większy od 1 pkt/ POZ iluzjonisty. Iluzjonista nie może też rzucić czaru, z którego efektem nie zetknął się empirycznie (tzn od którego nie doznał obrażeń).
Jeżeli moc czaru, który naśladuje iluzjonista jest zależny od POZ rzucającego to poziom ten jest adekwatny do aktualnego POZ iluzjonisty. W wypadku, gdy moc czaru ma stały efekt niezależny od POZ, to ilość obrażeń zależy od naturalnej mocy odtwarzanego czaru. W praktyce najczęściej odtwarzane są więc czary to typu *Piorun*, *Magiczny pocisk*.
Ofiara lub ofiary odtworzonego czaru są upoważnione do wykonania % rzutu na iluzję. Pozytywny wynik oznacza, że ofiarom zdaje się, że z jakiegoś nieznanego powodu czar ten nie zadał im obrażeń.
Negatywny wynik sugeruje postaci, że została zaatakowana rzeczywistym efektem jakiegoś czaru. Mimo, że postać nie widzi obrażeń czuje się, jakby uderzył w nią czar (sugerowany przez iluzjonistę). Jest ona przy tym, zmuszona także do wykonania % rzutu, który decyduje, czy czar odniósł pełny efekt, czy tylko połowiczny. Oczywiście stosuje się ten rzut, jest on wymagany przez naturalną formę odtwarzanego czaru. W wypadku czarów zabijających nieudany % rzut przed taką rzekomą magią może spowodować śmierć postaci (umysłową - ale to też wystarczy). Także jeżeli obrażenia wywołane przez taki czar sugerują śmierć postaci, to też ginie automatycznie ona po nich.
Ten czar nie wpływa na martwiaki i na nieożywione przedmioty (a więc np. na ekwipunek).

ROZUMIENIE JĘZYKÓW [Energia]
KRĄG: V (czar nr 8)
ZUŻYCIE PM: 5 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 15 rund/POZ (od 10 POZ 1 godzina/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota o INT powyżej 30 pkt
OPIS: Zaklęcie to pozwala danej istocie uzyskać zdolność rozumienia danego języka. W praktyce umżliwia to pojmowanie go, mówienie w nim i czytanie. Postać posiadająca 30 pkt INT jest w stanie korzystać tylko z języków o 1 stopniu trudności. INT 60 pkt pozwala rozumieć języki o 2 stopniu trudności, 120 pkt INT o 3 stopniu, 240 o 4, a 480 pkt INT o 5 stopniu trudności językowej.

WZMOCNIENIE CZARU [Energia]
KRĄG: V (czar nr 9)
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: specjal.
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/2 POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: następny czar
OPIS: Jednorazowo zwiększa antyodporność rzuconego zaraz po nim czaru tak, że rzut obronny wykonuje się przed nim na połowę odpowiedniej odporności. Dopiero po tym dodatkowo zmniejszoną o antyodporność wynikającą z POZ i UM iluzjonisty.

STAŁA NIEWIDZIALNOŚĆ [Iluzja]
KRĄG: V (czar nr 10)
ZUŻYCIE PM: 5 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot (specjal.)
OPIS: W trakcie trwania czaru istota lub przedmiot o określonych rozmiarach (maksymalnie 2 metry sześcienne + 2 metry/5 POZ) dzięki iluzyjnym załamaniom powietrza może stać się niewidzialną dla istot posługujących się wzrokiem w orientacji. Postaci niewidzialnej jest w momencie pierwszego ataku dwukrotnie łatwiej zaskoczyć ofiarę. Procentowy rzut na zaskoczenie w tym przypadku liczony jest tylko względem połowy SZ aktualnej. Istoty przed którymi chroni ten czar nie są w stanie zlokalizować postaci niewidzialnej, jeśli znajduje się ona w kompletnym bezruchu i ciszy. Z tego zaklęcia można zrezygnować w dowolnym momencie. Od standartowej niewidzialności czar ten różni się tym, że nie (!) wychodzi się z niewidzialności, gdy wykonuje się agresywne, hałaśliwe lub energiczne czynności.
Walcząca postać będąca w tej niewidzialności ma liczoną premię do obrony z całej akt. ZR.

CZARY ILUZJONISTYCZNE
SZÓSTY KRĄG

UROK [Sugestia]
KRĄG: VI (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 7 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Istota, która nie odparła tego typu sugestii (udanym % rzutem na odporność nr. 2) staje się fanatycznym przyjacielem iluzjonisty. Natychmiastowo, w miarę swych możliwości wykonuje zawsze każdą zrozumiałą jego prośbę. Każde słowo jest dla niej rozkazem i może się ona podjąć nawet wielce niebezpiecznej misji lub walki. Także nie ma przed swym przyjacielem rzadnych sekretów. Z chęcią może ofiarować też wszystkie swoje materialne i cielesne dobra.
Urok zostaje złamany (przestaje działać), jeżeli iluzjonista napomknie ofierze by popełniła ona jakąś formę samobójstwa. Nie dotyczy to jednak sytuacji w których życie "pana" jest bezpośrednio zagrożone i prosi on o pomoc (z reguły bez proszenia pospieszy z nią).
Istota zauroczona nie ma możliwości zorientowania się, że jest pod urokiem. W wypadku sugerowania jej tego, czy nawet przedstawiania dowodów będzie się ona odnosiła do tego z rezerwą i kpiną. Ofiara czaru nie będzie też nic czyniła by zdjęto z niej ten czar. W wypadku nieodpowiedniego podejścia będzie się nawet przed tym broniła.
W wypadku kilku uroków działających na postać wykonuje ona polecenia "pana" który się do niego ostatni zwraca. W wypadku jednak spornych dyspozycji ofiara wykonuje dyspozycje "pana" o wyższej do niego lojalności.

OBŁĘD OTOCZENIA [Iluzja]
KRĄG: VI (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 60 PM;
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów;
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 10 runda/POZ (specjal.);
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/POZ wokół
OPIS: W umysłach istot, które znajdują się lub znajdą na danym obszarze pozwala stworzyć halucynację (wizję) nierealnego otoczenia, które objawia się pełne pułapek, monstrów i śmierci. Dotyczy to jednakże postaci, które w którejś rundzie działania czaru nie odparły go (udanym % rzutem na odporność nr.1), jako że przed tym czarem należy się bronić w każdej rundzie obecności w jego zasięgu (aż do końca jego działania lub do pierwszego nieodparcia). Istoty które są pod wpływem halucynacji tracą kontakt z całym otoczeniem (poza obroną ze zbroi nic je nie chroni). Tylko w momencie zranienia odzyskują do końca następnej rundy kontrolę nad sobą (po czym się znowu ją traci).
Po zakończeniu czaru każda postać, która znajdowała się pod wpływem halucynacji musi wykonać % rzut na szok (odporność nr.4). Jeżeli był on nieudany, to oznacza to, że ofiara halucynacji doznała trwałego okaleczenia umysłu, co objawia się chorobą umysłową (zależnie od MG) i najczęściej bardzo nienaturalnym zachowaniem (np. poprzez skłonności samobójcze, agresywność, w zależności od MG i ew. zamysłu iluzjonisty).

MAGICZNE DRZWI [Energia]
KRĄG: VI (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 30 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (1 osoba)
OPIS: W obrębie jednej sfery egzystencji otwiera przejście pomiędzy dwoma wybranymi obszarami. Obydwa jednak miejsca nie mogą znajdować się wewnątrz jakiegokolwiek budynku, labiryntu lub podziemi. W takich miejscach czar ten automatycznie niezadziała (oczywiście PM na jego rzucenie się traci). Miejsca te też nie mogą być że oddalone od siebie dalej niż 1 km/POZ iluzjonisty.
Wizualnie po rzuceniu tego czaru w obydwu miejscach pojawiają się białe mgliste "drzwi". Miejsce w którym mają pojawić się drugie drzwi musi być dokładnie znane iluzjoniście i przez nic niezajęte. Niespełnienie tego warunku także powoduje niezadziałanie czaru.
W jednej rundzie przez każde drzwi może przejść jedna osoba. Wejście w drzwi w praktyce absorbuje całą rundę. Dwie osoby próbujące wkroczyć w drzwi po jednej stronie uniemożliwiają sobie to kompletnie. Po wejściu "wychodzi" się przez przeciwległe drzwi w połowie następnej rundy. Do końca jej jest się jednak lekko zamroczonym i nie może podejmować jakiejkolwiek czynności. W wypadku, gdy ktoś wchodził lub stał po drugiej stronie może dojść do mało groźnego zderzenia.
Uwaga: Czar ten oraz jego zakazana forma *Magiczne wrota* często umożliwia elitarnym jednostkom wojsk dostanie się na tyły wroga lub na dziedziniec zamku lub warownego obozu. Czarem tym można się dostać także do wnętrza wielu magicznych, ochronnych sfer (o ile oczywiście nie znajdują się wewnątrz budynku lub podziemi).

TRON ILUZJI [Czar specjalny]
KRĄG: VI (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 3000 PM
CZAS RZUCANIA: 1 godzina
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stały)

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

OBSZAR DZIAŁANIA: kamienny tron (specjal.)
OPIS: Utrwala antyczną, ochronną energię w pojedyńczym, kamiennym tronie. Czar przestanie działać w momencie, gdy tron zostanie mechaniczne zniszczony. Jest on jednak w stanie wytrzymać średnio od 1000 do 10 000 uszkodzeń (w zależności od rodzaju kamienia użytego do jego powstania).
Tak umagicznione miejsce siedzącemu na nim iluzjoniście podwaja antyodporności czarów. Dodatkowo podwojona zostaje długość ich trwania, o ile jest ona zależna od POZ rzucającgo.
Magia ochronna tronu ma możliwość odbicia z powrotem w kierunku rzucającego każdego niechcianego przez iluzjonistę czaru. Sznasa, że tak się stanie równa jest 5%/ POZ iluzjonisty. O tym, czy dany czar rzucany na siędzącego na tronie jest szkodliwy dla niego decyduje MG.
Dodatkowo tron magii siedzącemu nań daje Antymagię o wartości równej 1%/POZ iluzjonisty i co rundę regeneruje 1 obrażenie/POZ.
Specyficzna magia tronu powoduje, że może on służyć za amulet o pojemności do 1 milona PM. Dodatkowo samoczynnie zbiera on w sobie po każdym roku 1k100 PM. Zgromadzony potencjał automatycznie chroniony jest wilgocią i rozproszeniem magii.
Wokół tronu w promieniu 5 metrów roztacza się energia niedopuszczająca do wnętrza obcych, jeśli nie przełamią tej siły udanym % rzutem na połowę odporności nr 5 (ewentualnie jeszcze zmniejszoną o antyodporność). Ta funkcja jednak nie wpływa na innych iluzjonistów z minimum 1 POZ i na bardów z minimum 11 POZ. Niepowołanym istotom które dostały się do wnętrza bariery, energia czaru zadaje 10 obrażeń/każdą rundę pobytu. W praktyce więc w pierwszej rundzie postać otrzymuje 10 obrażeń, w drugiej 20, w trzeciej 30, itd.
Każde dotknięcie tronu przez postać nie będącą iluzjonistą (z minimum 1 POZ) lub wysokopoziomowym bardem (z 11 POZ) zadaje jej 1k100 * 10 obrażeń.
Uwaga: W wypadku większych bitew trony takie wraz z iluzjonistami umieszczane są często na specjalnie przygotowanych do tego lektykach, wozach lub wielkich latających dywanach.

MAGICZNY KWIAT [Zaklęcie]
KRĄG: VI (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 30 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów;
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (dzień)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 właśnie zerwany kwiat (dla 1 osoby)
OPIS: Zaklęcie to może być tylko rzucone na świeżo zerwany pojedyńczy kwiat. W momencie rzucania czaru kwiat się ten przeznacza ściśle określonej istocie. Tak powstała magia nadaje jemu jedną wybraną cechę. Jest ona zależna od koloru, który wybierze iluzjonista. Nadana właściwość uaktywnia się jednorazowo jeżeli postać dla której był przeznaczony kwiat weźmie go dobrowolnie do ręki. W wypadku rzucenia 2 czarów na jeden kwiat MG może wprowadzić modyfikacje koloru i działania kwiatu.
A oto podstawowe kolory i efekty magii kwiatów:
Biały - zapewnia 95% pozytywnej reakcji w momencie wręczania.
Kryształowy - w momencie wręczania ofiara o odporności na szok (nr 4) poniżej 100 pkt. automatycznie na k10 rund zostaje sparaliżowana. Przydatne jest to do porywania.
Różowy - w momencie wręczania poprzez swą magiczną woń daje możliwość zauroczenia ofiary, jeżeli nie wykona ona udanego % rzutu na sugestię. Jeżeli są istotne powody utrudniające zauroczenie (np. nienawiść, furia), to ofiara ma prawo do jeszcze jednego rzutu, jeżeli wynik pierwszego był dla niej niekorzystny.
Czerwony - w momencie wręczenia wybucha magicznym ogniem. Obdarowanemu (i istocie tuż za nim) zadaje on 1k10*10obrażeń + 10 obrażeń na POZ iluzjonisty. Udany % rzut na odporność nr 8 oznacza zmniejszenie obrażeń o połowę. W wypadku bukietu takich kwiatów efekt czaru jest maksymalny i zadaje 100 +10obrażeń/POZ.
Niebieski - w momencie otrzymania postać, która nie ma grubej skóry lub rękawic łatwo może się nim ukłuć. Oznacza to, że jeśli nie wykarze się ZR (udanym % rzutem na jej akt. ZR) to niechcący następuje ukłucie. Zranienie to w przeciągu 1k10 rund powoduje sen, który natychmiast przeradza się w stały letarg. Patrz też analogiczny czar kapłana.
Czarny - w momencie wręczania woń kwiatu jest trująca dla obdarowywanego. Musi on wykonać % rzut na odporność na truciznę. Niekorzystny wynik oznacza śmierć w męczarniach w przeciągu 2k10 rund.
Uwaga: W wypadku wręczenia bukietu jednakowych kwiatków, ofiara % rzut obronny wykonuje na połowę wymaganej kolorem odporności. Dodatkowo jeszcze przy tym uzyskuje się antyodporność równą 1 pkt na każdy kwiat.

CZARY ILUZJONISTYCZNE
SIÓDMY KRĄG

FANATYZM [Sugestia]
KRĄG: VII (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 35 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: normalny

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba/POZ
OPIS: poprzez sugestywne wzmocnienie energii życiowej wytwarza jakby narkotyczną brawurę i odporność we wszystkich przyjacielach, którzy tego chcą i u tych, którzy nie odparli czaru (%-owym rzutem na odporność nr. 5). Efekt tego czaru czasowo podwaja im Żywotność i SF, ponadto osoba taka jest kompletnie posłuszna woli Iluzjonisty (nie może w tym czasie zostać zauroczona, czy oczarowana), nieboi się niczego (automatycznie przełamuje strach, itp. efekty), niemęczy się i dąży do jak największego wykazania się w walce w obronie Iluzjonisty. Postać początkowo nastawiona wrogo do Iluzjonisty broni się lepiej o b. +20%, zaś neutralnie nastawione o b. +10% lepiej. Po zakończeniu działania czaru postać jest kompletnie wyczerpana i musi odpocząć przez minimum godzinę, ew. przez cały dzień, gdy jej odporność szokowa (%-owy rzut na odporność nr.4) nie przetrwała tego zmęczenia (wtedy przez tą pierwszą godzinę jest nieprzytomna z wycieńczenia).

PRZESZYWAJĄCA ILUZJA [Czar specjalny]
KRĄG: VII (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 140 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: wzrok
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)
OPIS: Energia zawarta w tej iluzji w istocie na która była skierowana wytwarza po kolei 10 efektow (1 na r.).
W pierwszej rundzie dostaje 1-100 ran umysłowych, albo jeśli nie odeprze iluzji (%-owym rzutem na odporność nr. 1) to jej umysł zostaje tak zmieniony, że przyjaciół uważa za wrogów, a wrogów za przyjaciół.
W drugiej rundzie ucieka ze strachu, albo jesli nie odeprze sugestii (%-owym rzutem na odporność nr. 2) popełnia samobójstwo np. skok w przepaść, ew. automatyczne zadaje sobie najskuteczniejszą posiadaną bronią maksymalne rany (odliczając wyparowania).
W trzeciej rundzie przeklina swego BOGA (sprawdzenie Zauwazenia), albo gdy nie odeprze zaklęcia (%-owym rzutem na odporność nr. 3) zaczyna postępować odwrotnie do swego charakteru.
W czwartej rundzie stoi ogłuszona, albo jeśli nie odeprze szoku (%-owym rzutem na odporność nr. 4) pada martwa z wyczerpania.
W piątej rundzie jeśli miała fizyczne rany rozjątrza je o 10-100 ran i czar przestaje (!) działać, albo jeśli nie odparła energii (%-owym rzutem na odporność nr. 5) jej ciało traci połowę posiadanej Żywotności (na okres 1 godziny/POZ Iluzjonisty).
W szóstej rundzie ogarnia ją paraliżujący ból mięśni o połowę ograniczający ZR, SZ, TR, Obronę, UM, itd, albo ginie po 1-5 rundach od trucizny.
W siódmej rundzie dusi się nie przyswajając powietrza dostając 1-100 r., albo 2-200, jeśli nie odeprze czaru odpornością na gazy (%-owym rzutem na odporność nr.7).
W ósmej rundzie ciało ofiary zaczyna płonąć zadając 1-100 ran, albo 2-200ran, jeśli postać nie odparła ognia (%-owym rzutem na odporność nr. 8), ponadto jej rzeczy mogą zostać zniszczone (%-owy rzut na wytrzymałość).
W dziwiątej rundzie jest magnetycznie unieruchomiona, albo jeśli nie odparła elektryczności zostaje porażona prądem zadającym 20-200ran.
W ostatniej dziesiątej rundzie jest pod wpływem polimorfi uniemożliwiającej używanie jakichkolwiek czynności i zdolności, albo jeśli nie odeprze petryfikacji (%-owym rzutem na odporność nr. 10) zostaje przemieniona w kamień-posąg (spetryfikowana) na stałe.
Uwaga: postacie o dobrych charakterach powinny unikać częstego używania tego czaru.

CZARUJĄCE DŹWIĘKI [Sugestia]
KRĄG: VII (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 7 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ (potencjalnie 1 dzień/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/POZ wokół (specjal.)
OPIS: wywołują w każdej rundzie trwania czaru dźwięki mogące wywołać w postaciach, które nie odparły czaru czasowy efekt w zależności od woli Iluzjonisty: jak paniczny strach (%-owy rzut na sugestie-2, albo ucieczka aż do granic wytrzymałości), zauroczenie (działa jak urok, ale czasowo), uśpienie (analogicznie, jak czar usypiające dźwięki), itd zależnie od koncepcji Iluzjonisty, sytuacji i MG. Czar ten nie działa na rzucającego.

WEJŚCIE W ILUZJĘ [Polimorfia]
KRĄG: VII (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 14 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (10 rund/POZ)

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

OBSZAR DZIAŁANIA: Iluzjonista (specjal.)
OPIS: daje możliwość przeniknięcia dowolnej materialnej i półmaterialnej iluzji, niewrażliwość na rany iluzyjne i z iluzyjnych przedmiotów, ponadto pozwala stać się niematerialnym (niewidzialnym i niewyczuwalnym dla otoczenia za wyjątkiem martwiaków, itp) wewnątrz odpowiednio dużej iluzji (aż do jej ew. zniszczenia). Wychodząc z obszaru iluzji można zaskakiwać analogicznie jak przy wychodzeniu z niewidzialności.
Uwaga: rzucanie czarów wewnątrz iluzji daje 1% na każdy użyty 1 PM, że czar pechowo (!) niewyjdzie, co w wypadku np. eksplozji PM może doprowadzić do zniszczenia iluzji.

ODDZIELENIE ŚWIADOMOŚCI OD CIAŁA [Szok]
KRĄG: VII (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 7 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: iluzjonista (specjal.)
OPIS: Czar ten daje możliwość oddzielenia świadomości umysłu od ciała. Wraz z tym ulega oddzieleniu połowa aktualnej Energii życiowej i połowa nagromadzonego w ciele PM. W tej postaci iluzjonista traktowany jest jakby jego współczynniki psychiczne były o połowe mniejsze. W postaci świadomości oczywiście nic się nie słyszy i nie czuje się fizycznych czynników (wilgoci, wiatru, zimna).
Oddzielona świadomość (nazywana dalej duszą) pod postacią eteralnego obłoczka ma możliwość wydostania się z ciała i poruszania się w dowolną stronę. Odbywa się ono na zasadzie czaru *Latanie*, z tym że nie wymaga PM i trwa aż do końca oddzielenia. Podróżująca świadomość nie powinna za daleko oddalać się od pozostawionego własnego ciała, ani przechodzić w obręb innych Sfer Egzystemcji. Ciało bez duszy jest bezbronne i nie funkcjonuje. Jeśli ktoś je zabije, to dusza wracająca ginie w nim. Umiera ona także jeżeli na czas nie powróci do własnego ciała.
Tym czarem nie można dostać się do obcego ciała, i to nawet jeżeli jest ono bezbronne lub bez duszy.
W zasadzie oddzielona świadomość jest w stanie rzucać czary. Może jednak korzystać wyłącznie z PM, który był w ciele w momencie odzielenia świadomości. Jeżeli czarnoksiężnik nie zdobył i nie przestudiował pierwszego tomu księgi czarnoksięstwa nie ma zdolności gromadzenia w sobie PM. Pod tą postacią nie mogą być rzucone czary wymagające dotyku lub specjalnych czynności (np. *Lalka*). Ostatecznie zawsze decyduje MG.
Pod postacią tej "duszy" postać widzi magię (niebiesko jarzy się ona dla niego), istoty niematerialne (jako zielone cienie), istoty półmaterialne (różowe cienie) i istoty żywe (czerwone cienie). Dodatkowo poznaje martwiaki (żółte cienie) i inne obecne dusze (fioletowe obłoczki). Te ostatnie widzi też w istotach żywych, niektórych martwiakach i postaciach z innych sfer egzystencji. Na pewno nie widzi ich w mastugach i ich sługach.
Pod tą postacią niemagiczne przedmioty i powierzchnie widać jako czarne powierzchnie o różnych intensywnościach - w zależności od struktury i gęstości. Dusza potrafi przez nie przelatywać (10 cm/ rundę), ale nic przez nie nie widzi dopóki z nich nie wyleci. Nie do przejścia dla duszy są magiczne powierzchnie i sfery.
Świadomość-dusza ma pawo magicznie się porozumieć (jeśli dysponuje telepatią) lub walczyć z każdą istotą którą widzi. Może też być to inna dusza, o ile nie jest ona w ciele. Można tez atakować inne postacie.
Dusza walczy wyłącznie za pomocą czarów. Jest ona przy tym widoczna dla każdego, kto ma możliwość widzenia eteralnych. Typowe wykrycie niewidzialności nie ujawni jej. Obrażenia, które dostanie oddzielona świadomość mogą być tylko otrzymane od czynników niefizycznych (zaklęcia, energia, iluzja). Zwykłe osoby mogą zlokalizować duszę na podstawie drogi niektórych czarów, które kierunkowo rzuciła ona. Aby zranić ją wystarczy wtedy trafić czymś magicznym lub czarem (najłatwiej obszarowym). W trakcie tej walki duszę taką traktuje się jak pod wpływem *Stałej niewidzialności*, z tym że nie można ją wykryć w typowy dla niewidzialności sposób.
ZYW świadomości oddzielonej od ciała jest analogiczna do połowy ŻYW ciała z którego wyszła. Zadanie większych obrażeń od tej wartości automatycznie zabija postać. W tym stanie nie posiada się agonii. W wypadku innych Sfer Egzystencji lub obecności potężnych demonów, mastug i martwiaków MG z reguły wprowadza wiele poprawek do funkcjonowania tego czaru. Najczęściej są one bardzo niekorzystne.

CZARY ILUZJONISTYCZNE
ÓSMY KRĄG

SZARŻA TYSIĄCA KONI [Iluzja]
KRĄG: VIII (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 40 PM
CZAS RZUCANIA: 8 segmentów
ZASIĘG: specjal.
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: prosta ścieżka szerokości 100 metrów
OPIS: naziemne istoty, które nie odparły iluzji (%-owym rzutem na odporność nr. 1) widzą galopójący na siebie tabun koni, który rozdeptuje ich zadając (w każdej rundzie) 10-1000 ran (umysłowych). W niektórych sytuacjach (jak szarża

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

po powierzchni wody) MG może założyć dodatkowy rzut obronny przed tym czarem lub/i zwiększyć czasowo odporność na iluzję (np. o b. +20 %).
Uwaga: czar przestaje działać na istotę, gdy straci ona przytomność (np. z powodu agonii), gdy umrze lub w ogóle nie działa jeśli twardo śpi.

OCALENIE [Czar specjalny]
KRĄG: VIII (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 800 PM
CZAS RZUCANIA: 8 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (rok)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota - sytuacja (specjal.)
OPIS: wywołuje efekt jednorazowego uratowania istoty w chwili śmiertelnego, nagłego niebezpieczeństwa albo w dowolnym, w którym istota zechce, momencie zagrożenia życia. Warunkiem zadziałania czaru jest by czynnik powodujący śmierć działał natychmiastowo. Czar ten działa poprzez przeniesienie w najbliższe, najbezpieczniejsze miejsce na sekundę przed dotarciem czynnika powodującego śmierć (jakby na sekundę wcześniej znał przeznaczenie), a w rzadkich wypadkach, kiedy niema w pobliżu bezpiecznego miejsca osłania półrzeczywistą, iluzyjną siłą, która potrafi inteligentnie uratować życie postaci. MG może modyfikuje efekt czaru w zależności od sytuacji i zagrożenia.
Uwaga: Czar ten nie działa w sytuacjach, gdy śmierć następuje powoli np: z powodu wyczerpania, tortur lub stopniowo działającej trucizny czy obniżającej się w inny sposób żywotności (agonia, taniec śmierci, kradzież cienia). Tak samo nie działa w przypadku samobójstwa czy krytycznego trafienia w siebie.

USZKODZENIE UMYSŁÓW [Iluzja]
KRĄG: VIII (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 400 PM
CZAS RZUCANIA: 8 segmentów
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: stały
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota/POZ (specjal.)
OPIS: Wysłane w wybrane istoty wiązki iluzji uszkadzają tak ich umysły, że tracą one świadomość i pamięć, na skutek czego nie są w stanie funkcjonować bez opieki innych (zostają im tylko odruchy bezwarunkowe, jak np. jedzenie, wydalanie, spanie, itp. bez udziału świadomości). Efekt tego czaru niweluje czar : Przywrócenie pamieci (ew. Regeneracja pamięci).
Uwaga: posiadanie psychicznej tarczy, chroni przed tym czarem, natomist postacie chronione jakimikolwiek aureolami lub aurami ewidentności są uprawnione do próby odparcia tego czaru (%-owym rzutem na iluzję).

HALUCYNACJA [Iluzja]
KRĄG: VIII (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 160 PM
CZAS RZUCANIA: 10 rund
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: (1 rok/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 10 pól/POZ (specjal.)
OPIS: Na wskazanym terenie Iluzjonista kreuje iluzyjną rzeczywistość np. oazę (na pustyni) widać jako cześć pustyni, w miejscu brodu widać głęboką kipiel, itd. Ponadto można go używać do stwarzania pseudorzeczywistości, której oczekuje osoba np. iluzję oazy na pustyni, czy że pod kamieniem znajduje się skorpion (uwaga: działa on rzeczywiście na tą osobę - rany umysłowe).
Uwaga: jeżeli postać nieuwierzyła w tą halucynację (aby to uczynić musi mieć np. powód), to kolejnym odparciem iluzji (skutecznym nieuwierzeniem, czyli %-owym rzutem na iluzję) niszczy ją.

CZARODZIEJSKI OGRÓD [Czar specjalny]
KRĄG: VIII (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 2000 PM
CZAS RZUCANIA: 1k10 godzin
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: sfera o promieniu 10 metrów/POZ wokół (specjal.)
OPIS: na danym jednolitym obszarze ogrodu, itp. w dowolnie ukształtowanej sferze Iluzjonista nakłada półrzeczywistą iluzję na znajdujące się tutaj obiekty. Pozwala ona oddziaływać na wszelkie znajdujące się tutaj osoby i myślące istoty, tak że wszelkie odczucia wzrokowe, smakowe, dotykowe i węchowe są kierowane uprzednią wolą Iluzjonisty. Na tym naturalnym obszarze Iluzjonista podświadomie orientuje się o wszystkim co się na nim dzieje, słyszy wszelkie rozmowy i jeśli się skupi widzi wszystko co się tutaj dzieje, ponadto na tym obszarze Iluzjonista może się stać w dowolnym momencie niewidzialnym, niesłyszalnym, jego przeciwnicy na czary mają dodatkowy rzut obronny, przy czym liczy się

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

wynik niekorzystny (!), a czary przeciwników mają tylko połowę szansy wyjścia (przy rzucaniu ich rzucają na połowę UM).
Uwaga: Iluzjonista czar ten może wykorzystać też by niechciane postacie dotąd po nim błądziły, dopóki któraś nie wymyśli czegoś sensownego (np. zostawiania śladów), gdyż w każdej chwili Iluzjonista może tworzyć np. przekłamanie otoczenia jak powtarzanie krzaków, ścieżek, itd. W zależności od inteligencji gracza i MG można go wykorzystywać w innych sytuacjach (np. do zastawienia pułapki).

CZARY ILUZJONISTYCZNE
DZIEWIĄTY KRĄG

PRZENIKLIWE DŹWIĘKI [Energia]
KRĄG: IX (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 45 PM
CZAS RZUCANIA: 9 segmentów
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/POZ wokół (specjal.)
OPIS: Wywołują wibracje zadające wszystkim na danym obszarze wokół Iluzjonisty 10-1000 ran umysłowych na każdą rundę trwania, ew. połowę jeśli odporność na energię (%-owym rzutem na odporność nr. 5) postaci odparła te wibracje.
* zawalanie się budowli
Uwaga: Czar Wyciszenie (itp.) całkowicie chroni przed efektem tego czaru.

NIEMATERIALNOŚĆ [Czar specjalny]
KRĄG: IX (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 18 PM
CZAS RZUCANIA: 9 segmentów
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: Iluzjonista (specjal.)
OPIS: Jest w stanie postać Iluzjonisty zmienić w formę niematerialną (wraz z przedmiotami, które posiadał przy sobie). Polega ona na tym, że ciało iluzjonisty staje się nieobecne na tym Planie Egzystencji, a jego miejsce zajmuje jakby sam "cień" postaci. Pod taką niematerialną postacią dla Iluzjonisty nie są istotne jakiekolwiek niemagiczne lub niesrebrne obiekty (ściany, bronie, ciała istot), jednakże sam też nie jest wpłynąć na nic fizycznie lub magicznie (nie może także rzucać czarów, czy czymkolwiek posługiwać się z przedmiotów i magii, którą miał przy sobie w momencie stania się niematerialnym). Poruszanie takiej postaci może odbywać się na zasadzie latania, jednak z maksymalną szybkością tylu metrów na rudę (10 sekund), ile ma Szybkości Iluzjonista.Niematerialna postać widzi i słyszy normalnie, jednakże nieodczuwa rzadnych czynników fizycznych i psychicznych, nawet wywołanych przez magię. Wyjątkiem odtego są bronie srebrne, magiczne lub srebrno-magiczne, a także wszelkie magiczne lub/i srebrne obiekty, które są nieprzenikalne dla niematerialnych. Uwaga: Postacie niemaerialne mogą zostać ranione przez wszelkie martwiaki począwszy od piątego typu, przez wszelkie istoty emanujące aurą (sama aureola nie wystarcza) ewidentności, przez golemy, przez większość magicznych istot innoplanowych, itd. W wypadku śmierci (żywotność posiada normalną) postać niematerialna wraca do dawnej postaci, aczkolwiek o jeżeli zbyt długo przebywała jako niemateialna, to już nie jest w stanie tego zrobić.

ZACZAROWANIE INSTRUMENTU [Czar specjalny]
KRĄG: IX (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 9 PM
CZAS RZUCANIA: 9 segmentów
ZASIĘG: dotyk + specjal.
CZAS DZIAŁANIA: (potencjalnie stały), potem (1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: instrument muzyczny + specjal.
OPIS: Zaczarowuje tak dany, kompletny, nieuszkodzony instrument muzyczny, że zapamiętuje on każde (które chce Iluzjonista) dźwięki i o ile są one słyszalne w momencie rzucenia czaru np. ryk smoka, słyszaną muzykę, wycie (jęki) upiora, dźwięki czarów wywołujących muzykę, itp. Gdy jakiś Iluzjonista zagra na takim instrumencie, to umie on powtórzyć ten dźwięk, tak że efekt jego jest identyczny do słyszanego podczas rzucenia czaru i ew. ma analogiczne konsekwencje (np. wywołuje strach, ogłusza, itd.). Ilość powtórzeń zależy od poziomu Iluzjonisty, który rzucał ten czar (minimum 16, tzn jedno na jego poziom). Po wykorzystaniu wszystkich "ładunków" instrument przestaje być magiczny (to samo dzieje się, gdy go zniszczyć lub zamoczyć).Powtarzane dźwięki rozchodzą się na odległość identyczną co pierwowzór, jednakże ich moc nie działa na grającego i jeden metr wokół niego.
Uwaga: Poza standartowym działaniem wydobywający się tak dźwięk jest w stanie uchronić na czas gry przed śpiewem syren, harpi, itp. efektów.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

OBECNOŚĆ [Iluzja]
KRĄG: IX (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 900 PM
CZAS RZUCANIA: 9 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.
OPIS: Czar ten tworzy widziadło wyobrażające Iluzjonistę, jednakże o pewnych specyficznych cechach. W momencie koncentracji przy pomocy niego jest on w stanie widzieć, słyszeć, mówić (przenosi dźwięki od Iluzjonisty), a także odczuwać, tak, jakby był na jego miejscu, ponadto może wysłać go w dowolne miejsce (przez rundę się dematerializuje), które widział, prowadzić go, itp. W dowolnym momencie (trwa to 1 rundę) jest w stanie przenieść się w miejsce gdzie stoi te widziadło (ono wraca w miejsce, gdzie stał iluzjonista). Widziadło to porusza się na zasadzie wolnego latania (10 metrów maksymalnie może przemieścić się na rundę), jednakże nie jest w stanie wpłynąć na jakiekolwiek materialne obiekty (ściany, drzwi, magiczne bariery, itp. rzeczy są dla niego nie do przebycia.W dowolnym momencie po utracie koncentracji Iluzjonisty widzadło to rozpada się (trwa to 5 segmentów), jednakże gdy zacznie się iluzjonista ponownie koncentrować, to ma szansę równą 5% na poziom (maksimum 95%), że ponownie odtworzy swą "obecność". Samo widziadło jest widzialne (chyba, że wmomencie rzucania czaru iluzjonista byłniewidzialny), a jego wygląd, Szybkość i Zręczność są adekwatne do Iluzjonisty. Można je zniszczyć (na stałę) dowolnym czarem zadającym rany psychiczne lub od elektryczności, gdyż niszczą jego strukturę i dekoncentrują one kierującego widziadłem.
Uwaga: Naraz iluzjonista może mieć tylko jedną obezność (itp.).

WEJŚCIE W UMYSŁ [Sugestia]
KRĄG: IX (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 9 PM
CZAS RZUCANIA: 9 segmentów
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/2 POZ wokół (specjal.)
OPIS: I. roztacza wokol siebie sfere, w której jest w stanie czytac aktualne mysli kazdego niechronionego magicznie umyslu, o ile zna jego jezyk ojczysty ew tylko emocje, jesli nie zna; ponadto koncen trujac się moze wywolac efekt sugestii w takiej postaci, jesli nie odeprze ona jej (2); w jednej r trwania czaru I. moze penetrowac umysl tylko 1 istoty w swoim otczeniu.

CZARY ILUZJONISTYCZNE
DZIESIĄTY KRĄG

KAPRYS [Czar specjalny]
KRĄG: X (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 500 PM
CZAS RZUCANIA: 10 segmentów
ZASIĘG: specjal.
CZAS DZIAŁANIA: specjal.
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.
OPIS: pozwala na jednorazowe, skromne urzeczywistnienie woli Iluzjonisty w celu przyniesienia korzyści iluzji (itp.). Przy jego pomocy można wywołać dowolny czar z niższego poziomu, którego PM nie nie przekracza 500, albo na dowiedzenie się dowolnej informacji (ale nie własnego imienia istot dla których jest ono zatajone np. demonów), legendy, opisu, itp. Energia ta ma zdolności tworzenia małych, niemagicznych przedmiotów, itp, ale nie cenniejszych od ok. 500 szt. złota, oraz może też naprawiać uszkodzone przedmioty (itp). Ponadto może sprowadzić pojedyńczy, nie duży przedmiot niemagiczny, o ile zna się jego dokładną lokalizację. Interpretacja tego czaru w jego szczególnych zastosowaniach zależy wyłącznie od MG, jednakże nigdy nie jest w stanie zmienić przeznaczenia (np. Boskiego), a więc np. przy jego pomocy nie można zdjąć (wpłynąć) na jakiekolwiek (!) przekleństwo lub klątwę. Uwaga: czar ten jest w stanie zwiększyć/zmniejszyć na stałę dowolny (z wyjątkiem Zauważenia) współczynnik (co najwyżej o b. 1-10 ŻYW, czy SF, albo o b. 1-5% inny), czy zdolność (o b. 1-5%), ew. odmłodzić o 1 rok, czy stworzyć dodatkową biegłość, itd (zależnie od MG).

AURA WŁADZY [Iluzja]
KRĄG: X (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 100 PM
CZAS RZUCANIA: 10 segmentów
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: (1 dzień)

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

OBSZAR DZIAŁANIA: Iluzjonista (specjal.)
OPIS: czar ten otacza Iluzjonistę magiczną aurą, która dwukrotnie zwiększa jego charyzmę, ponadto tak moduluje głos iluzjonisty, że każde jego rozsądne danie (zależnie od MG i sytuacji) jest uważane za prawdziwe. Aura ta powoduje, że na ten czas wszyscy poddani jego znajdujący się w zasięgu głosu stają się fanatycznie posłuszni i gotowi do największych poświęceń (patrz opis Charyzmy). W momencie ataku na iluzjonistę jego przyjaciele znajdujący się w zasięgu głosu automatycznie wpadają w fanatyzm, a ponadto każda inteligentna (minimum 30 IQ i 30 Mądrości) istota atakująca Iluzjonistę musi odeprzeć iluzję, albo na rundę na poziom Iluzjonisty pada na twarz przed nim (oszołomiona majestatem bijącym od niego).
Uwaga: Zdolność Trzeźwość umysłu i czary chroniące umysł są w stanie zabezpieczyć przed efektami tej aury.

PRZEJĘCIE ISTOTY [Sugestia]
KRĄG: X (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 10 PM
CZAS RZUCANIA: 10 segmentów
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)
OPIS: Iluzjonista przejmuje całkowitą kontrolę nad umysłem istoty, która nie odparła zaklęcia (%-owym rzutem na odporność nr.3), tak, jakby sam nią kierował z całą jej wiedzą i zdolnościami, aczkolwiek sam tego nie przyswaja. Istota taka wykonuje dosłownie wszystko co każe jej Iluzjonista bez możliwości wpłynięcia na to bez jego zgody. Trwałe okaleczenie (kalectwo), śmierć jej lub Iluzjonisty, rozproszenie oczarowania (ale nie magii) jest w stanie zniszczyc efekt tego czaru. Maksymalnie Iluzjonista jest w stanie kontrolowac 1 umysł/10 Madrosci powyżej 50).
Uwaga: Iluzjonista kieruje taka postacią automatycznie (jakby zostawił w niej własny umysł), ale tylko w obrębie jednego PlanuEgzystencji.

WIR [Czar specjalny]
KRĄG: X (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 100 PM
CZAS RZUCANIA: 10 segmentów
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole sześcienne (specjal.)
OPIS: na określonym obszarze tworzy wir energii, pochodzacej z innego planu egzystencji, który jest w stanie porwać każdą istotę, która nie zdąży opuścić tego miejsca. By to uczynić istota ta musi być nie zaskoczona (%-owy rzut na jej Szybkość aktualną) i uskoczyć (%-owy rzut na ZR aktualną). Istota która została pochwycona przez wir jest przenoszona w losowe miejse w promieniu 1-100 km, aczkolwiek istnieje 1% na poziom Iluzjonisty szansy,że wir ten pojmie ją (lub ich) na losowy plan (półplan) egzystencji (w tym wypadku wymaga to %-owego rzutu na szok czy przetrwa się te przejście).
Uwaga: Wir ten działa także na wszelkie przedmioty nie przytwierdzone na stałe do podłoża.

ROZDWOJENIE JAŹNI [Szok]
KRĄG: X (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 10 PM
CZAS RZUCANIA: 10 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stały; w wypadku Iluzjonisty (3 rundy/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)
OPIS: Dotknieta istota (%rzut na ZR akt zmniejszony o obrone z magii, broni i ZR aktualnej przeciwnika), która nie odparla czaru (4) staje się na stale nienormalna (zupelnie nie reaguje na otoczenie i jesli umrze np z glodu to po ew wskrzeszeniu nadal zachowuje ten chorobowy stan, który uleczyc mozna tylko regeneracja umyslu); I. rzucajac na siebie ten czar uzyskuje podwojna rozdzielczosc umyslu pozwalajaca na wykonywanie dwoch nie jednakowych i nie sprzecznych czynnosci np czytac i rozmawiac, walczyc wrecz i uzywac nieuwierzenia, itd, zaleznie od MG.

CZARY ILUZJONISTYCZNE
PIERWSZY KRĄG SPECJALNY

ILUZYJNA ARMIA [Czar specjalny]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 500 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: (1 dzień/POZ)

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

OBSZAR DZIAŁANIA: tworzy 10 istot/POZ (specjal.)
OPIS: Tworzy półrzeczywiste w pełni wyekwipowane w broń i typowe (dla formacji) zbroje oddziały wojowników całkowicie posłusznych I. o maks cechach (wspolczynnikach), itp dla danej rasy i poziomu (10%, ze beda z 1p., 1% ze z 2p, itd); jedna taka postac mozna zniszczyc zabijajac ew po udanym nieuwierzeniu jesli odparlo się iluzje, ponadto traktuje się ja jako normalna zywa istote, itd.

BURZA MÓZGÓW [Szok]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 500 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ, ew. (1 dzień) lub stały
OBSZAR DZIAŁANIA: 10 metrów/POZ wokół (specjal.)
OPIS: w otoczeniu swym I. jest w stanie zamieszac w umyslach wybranych (np wrogich) istot, które w którejs r. trwania czaru nie odparly jego mocy (4), tak ze na okres 1 dnia padaja z tzw pomieszanymi zmyslami tzn nie reaguja na jakiekolwiek odczucia, itp; istnieje przy tym szansa 1%/pI. ze zostanie to na stale, jesli nie przetrwa tego ich system szoku; wszystkie inne postacie które odparly w danej r. czar maja o b. 1%/pI. zmniejszone wszelkie wykonywane czynnosci (TR, Ob, Odp Psych, UM, ZR, SZcalk, i wszelkie inne wykonywane zdolnosci, itp).

ILUZJA DOSKONAŁA [Czar specjalny]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 1000 PM
CZAS RZUCANIA: 10 rund
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 dzień)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.
OPIS: Stwarza przy pomocy energii innoplanowej dowolny jednolity, jednoczesciowy, przedmiot, który kiedys trzymal w reku, z jego (zdublowanymi) cechami ew dowolna niemagiczna istote lub nawet okreslone ukształtowanie (jednolite, itp) budowli, która dobrze znal; przedmiot ten (itp) jest iluzja z prowadzona z innego planu, która na tym planie jest rzeczywistoscia; istnieje 1%/pI. ze jest on w stanie powielic w ten sposob istote lub przedmiot magiczny pochodzacy z planu na którym znajduje się aktualnie I.; ponadto przedmioty i istoty z antymagia w kazdej r. trwania czaru moga zniszczyc swoj iluzyjny duplikat (%rzut na antymagie).

DUBLER ILUZJI [Czar specjalny]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 50 lub 500 lub 5 000 lub 50 000 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: (10 rund/POZ lub 1 godzina/POZ lub 1 dzień/POZ lub 1 rok/POZ) - zależnie od użytego PM
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.
OPIS: W zaleznosci od wydanego PM sprowadza z planow iluzyjnej magii na okreslony czas swoj iluzyjny duplikat, który na tym planie jest rzeczywistoscia i posiada analogiczne cechy, zdolnosci, przemiany, itp jak wlasciwy I. ponadto potrafi rzucac, tak jak I. czary, itp; taki dubler jednak podlega takim samym cechom jak rzeczywisty I. i nie moze wykonywac niemozliwych dla jego I. (np nie rzuci niewymedy towanego czaru, czy nie ulegnie zmeczeniu jesli juz powinna, jednakze nie podlega wplywowi starosci naturalnej, itp; po ew smierci dubler jest w stanie do konca trwania czaru zachowywac sie tak, jakby chcial tego jego rzeczywista (byla) matryca.

CHAOS [Czar specjalny]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 150 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: specjal.
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: maksymalnie 10 metrów/POZ wokół + specjal.
OPIS: Na określonym terenie, który widzi lub dokładnie oglądał iluzjonista jest w stanie wywołać silne naruszenie równowagi, a przede wszystkim stabilizacji. W zależności od fantazji iluzjonista może wywołać najdziwniejsze efekty, jak odpadanie liści, tynku, obrazów, unoszenie się przedmiotów (do ok.10kg wagi/POZ). Pozwala to mu niszczyć w dowolny sposób większe jednolite powierzchnie, mieszać przedmioty, poruszać martwe lub śpiące postacie.
Sens tego czaru polega na oddziaływaniu na istoty i ustabilizowane układy. Powoduje to, że każda postać powtarzająca (!) jakąś czynność jest osłabiana w określony losowy sposób zależnie od MG i koncepcji iluzjonisty. Przykładowo więc w 1 rundzie otrzymuje 20 ran umysłowych (na 1k100 możliwych), w 2 rundzie pęka jego niemagiczny łuk (na magiczne przedmioty nie wpływa), w 3 rundzie unosi się na 2 metry (maks.) i w następnej rundzie spada głową w dół dostając 1k100 obrażeń od wstrząsu, ew. połowę (lub nic) przy miękkim lądowaniu, w 5 rundzie wali się szafa (drze-

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

wo, itp) pod nogi, itd. Efekty takie nie mogą powtarzać się po sobie, albo być ustawione w specjalnej kolejności. Zbyt często nie można więc też wywoływać efektów raniących. maksymalnie nie mogą też one zadać więcej niż k100 obrażeń. Ponieważ czar ten nie ma złej natury nie może też zabijać lub trwale okaleczać. W każdej rundzie musi dziać się coś innego. Obroną przed tym czarem jest zachowywanie się jak najbardziej chaotyczne.
Istota praworządna w każdej rundzie czaru odnosi dodatkowo 1k10obrażeń. Postać chaotyczna regeneruje w tym czasie 1k10 obrażeń. Istoty o charakterze praworządnym w trakcie trwania czaru i przez analogiczny okres po nim traktowane są jakby były pechowcami (patrz analogiczna ułomność). Istoty o charakterze chaotycznym w tym czasie traktowane są jakby były szczęściarzami (patrz analogiczna zdolność nadnaturalna).
Po zakończeniu czaru lub wyjściu z jego zasięgu wszystkie postacie, które choć 1 rundę były pod wpływem jego sprawdzają, czy to przetrwały. Nieudany % rzut na odporność nr.4 oznacza, że pada się ze zmęczenia (umysłowego) na okres 2k20rund.
Uwaga: Czar ten łatwo może zneutralizować paladyńskie zaklęcie: *Ustanowienie prawa*. W niektórych sytuacjach (inne Sfery Egzystencji) czar ten może przybierać inne efekty (zależnie od MG).

CZARY ALCHEMICZNE
PIERWSZY KRĄG

ROZPOZNANIE TRUCIZNY (Trucizny)
KRĄG: I (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 porcja lub ekwiwalent
OPIS: Czar ten nie tylko wykrywa obecność trucizny we wskazanym miejscu, ale dodatkowo wykrywa jej siłę (np raniącą), efekt działania (dokładnie), przybliżoną trwałość (w zaokrągleniu do dni), a także, zależnie od MG inne przybliżone właściwości lub cechy.
Manipulacje trucizną, tak rozpoznaną są łatwiejsze (oznacza to premię +10 pkt do szansy wyjści takiej zdolności). W niektórych przypadkach MG może dać wskazówki co do antidotum na daną truciznę. W praktyce może to w granicach 10 - 50 pkt zwiększyć odporność na taką truciznę.

DYMNY OBŁOCZEK (Gazy)
KRĄG: I (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (6 rund + 1 runda/POZ), ew. specjal. (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole (specjal.)
OPIS: Na wybranym polu lub we wskazanym miejscu wywołuje gazowy obłoczek ciemnego dymu. Jest to możliwe, jeżeli nie ma silnego wiatru. W praktyce dymny obłoczek całkowicie utrudnia widzenie i to zarówno przez niego, jak i z jego środka, przy czym ograniczenie to nie działa na alchemików z UM powyżej 150 pkt, oraz na martwiaki. Walka wręcz na ślepo lub strzelanie na słuch z wnętrza chmurki zmniejsza Trafienie i wykonywane zdolności o połowy ich wartości.
Postacie cicho zachowujące się w obłoczku są niewidoczne i niewyczuwane zapachowo dla istot na zewnątrz, dzięki czemu czar ten może służyć jako ochronny. W niektórych wypadkach (zależnie od MG) czar ten może wywołać dezorientację, jak i nawet strach, szczególnie w wypadku dzikich zwierząt, które nigdy nie zetknęły się z tym czarem. W praktyce o ucieczce zwierzęcia przy którym powstał obłoczek decyduje % rzut na jego odporność nr 2.
Uwaga: Skondensowany w małym, zamkniętym naczyniu (fiolce) uaktywnia się po jego rozbiciu. W praktyce aby czar ten pozostał w fiolce należy tuż po jego rzuceniu bardzo szybko zakorkować ją (najlepiej zrobi to pomocnik). Uda się to, jeżeli postaci takiej wyjdzie udanie % rzut na akt. SZ.

OGNIK (Energia)
KRĄG: I (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (10 rund + 10 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 5 metrów wokół (specjal.)
OPIS: Wokół miejsca na które się go rzuciło pozwala uzyskać światełko, które w ciemności tworzy sferę półmroku lub z półmroku normalną jasność.
Rzucony prosto w oczy zmniejsza ofierze o 10 pkt. Trafienie, Obronę, UM i wykonywane zdolności. Czar ten ogranicza dodatkowo o 20 pkt. wspomniane wyżej cechy, jeśli postać taka nie wykona udanego % rzutu na odporność nr 5 lub jest wrażliwa na światło.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Martwiakom wrażliwym na światło rzucone bezpośrednio na ciało zadaje 100 obrażeń. Sam ognik w tym memencie automatycznie znika
Uwaga: Przebywanie w półmroku o 10 pkt. zmniejsza Trafienie, Obronę, UM i wykonywane czynności.

SKLEJENIE (Energia)
KRĄG: I (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 5 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 dzień + 10 godzin/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: maksymalnie powierzchnię 100 cm kwadratowych
OPIS: Na określony czas wiąże energetycznie dwie niemagiczne, stałe powierzchnie o określonych rozmiarach, tak, że do tego czasu nic prawie (poza magią) nie jest w stanie tego rozerwać.
Czar ten dotyczy tylko trwałych, jednolitych, najlepiej dobrze dopasowanych substancji jak: metal (np. złamane ostrze), twarde drzewo (np. złamane wiosło), kamieni, itp (zależnie od MG).

ŻRĄCA PLAMA (Kwas)
KRĄG: I (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 5 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: k10 rund (specjal.)
OBSZAR DZIAŁANIA: k10 cm kwadratowych + 1cm/3 POZ
OPIS: Czar ten jest w stanie pokryć daną powierzchnię plamą kwasu posiadającego żrące właściwości. Jeżeli pokrywa on martwą, niekamienną substancję, tedy w każdej rundzie daje 1 uszkodzenie/1 cm kwadratowy pokrytej powierzchni. W wypadku nałożenia takiej plamki na gołą skórę (o wyparowaniach średnio mniejszych od 50 pkt) czar ten zadaje w każdej rundzie działania 10 obrażeń/1 cm kwadratowy pokrytego ciała. Wykonanie danej rundzie udanego % rzutu na odporność nr 8 powoduje, że w tej rundzie nie dozna się obrażeń. W rundzie, w której otrzymuje się rany czar ten o 20 pkt zmniejsza UM ofiary. Obrażenia zadane od kwasu jest w stanie leczyć jedynie Leczenie Poważnych Obrażeń. W wypadku poranienia oka postać nie widzi na nie i może być jedynie uleczona magicznie.
Czar ten może być rzucony także selektywnie na wybrane miejsce. Aby czar osadzić na powierzchni koła o średnicy około 15 cm kwadratowych (a więc np na głowie, ręku) trzeba wykonać udany % rzut na UM zmniejszone o 50 pkt. W wypadku bardzo małych celów (oczy, usta, run) MG może wymagać udanego % rzutu na UM zmniejszone nawet o 75 - 100 pkt. Nieudany z powodu tych ograniczeń % rzut na UM podczas rzucania tego czaru oczywiście powoduje jego niezadziałanie.

OSMALENIE/STRĄCEBIE OSADU (Gazy)
KRĄG: I (czar nr 6)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (specjal.)
OBSZAR DZIAŁANIA: powierzchnia 1 metra kwadratowego + 1 metr/ 5 POZ , ew. 10 litrów + 1 litr/POZ
OPIS: Czar te rzucony jako osmalenie (pokrycie osadem) nanosi na daną powierzchnię coś w rodzaju trudno zmywalnego (min. 1 dzień), czarnego pyłu. Osad ten pokrywa równomiernie tą powierzchnię, zasłaniającego ją całkowicie. W wypadku pokrycia twarzy postać wykonuje % rzut na odporność nr 7, albo łzawi dopóki nie umyje oczu (przez k10rund). Łzawienie takie utrudnia o 40 pkt Trafienie, OB, UM, WI i większość wykonywanych czynności. Efekty te nie mogą się nakładać. Przy rzucaniu tej formy czaru alchemik musi wykorzystać grudkę ziemi, popiołu, lub innej, tym podobnej sypkiej substancji.
Czar ten rzucony jako strącenie osadu w danej np. zanieczyszczonej cieczy strąca osad na dno, tak, że górna połowa jest bez osadu (np. czysta, zdatna do picia, niezatruta). Jest to w miarę skuteczny sposób pozwalający to uchronić pijącego z górnej warstwy od zarazków, zanieczyszczeń i wielu trucizn. Czar ten nie oddziela związków chemicznych, które związały się z daną cieczą.

OCZYSZCZENIE WODY (Trucizna)
KRĄG: I (czar nr 7)
ZUŻYCIE PM: 5 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 litr + 1 /3 POZ

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

OPIS: Zanurzając palce w określonej cieczy (w roztworze wody) wywołuje jej oczyszczenie z osadów, soli (np. morskiej), itp, a nieczystości zostają na dłoni. W niektórych wypadkach czar ten oczyszcza z trucizn, nieświeżości wody, chorób, zgnilizny, itp (zależnie od MG).
Uwaga: W roztworach niewodnych działanie czaru zależy od struktury cieczy i MG.

RYSA (Energia)
KRĄG: I (czar nr 8)
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund + 1 runda/POZ (specjal.)
OBSZAR DZIAŁANIA: rysa długości k10 cm + 1 cm/POZ, ewentualnie mniej (specjal.)
OPIS: Na danym materiale zostawia rysę. Rzucona na żywą istotę zadaje 1 pkt obrażeń na każdy cm długości rysy. Jest to widoczne w postaci przeciętej skóry, itp. Czar ten rzucony na miękki materiał (ubranie, papier, niektóre rodzaje drewna) zadaje 1 pkt uszkodzeń na każdy cm jej długości. Twardym i magicznym przedmiotom czar ten zadaje 1 uszkodzenie na każde 2 cm rysy.
Uwaga: Podczas rzucania tego czaru na kogoś Al. musi miec w ręku ostry przedmiot, którym "naśladuje" na sobie zadawane rany-rysy.

WIDZENIE NIEWIDZIALNOŚCI (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr 9)
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund + 5 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: zasięg wzroku
OPIS: W trakcie trwania tego czaru postać objęta nim widzi wszystko co jest niewidzalne. Uwaga: Czar ten nie pozwala zobaczyć eteralnych.

MAGICZNA SIŁA (Czar specjalny)
KRĄG: I (czar nr 10)
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (10 rund + 5 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (1 istota lub przedmiot w promieniu 1/10 SZ liczonej w metrach od rzucającego)
OPIS: Telekinetyczna siła pozwalająca na przemieszczanie małych i niezbyt ciężkich przedmiotów lub istot. Maksymalna waga którą można manipulować w jednej rundzie nie może przekroczyć tylu kg, ile wynosi liczbowo 1/10 część UM alchemika. Maksymalna prędkość przesuwania nie może w rundzie przekroczyć 1/10 SZ alchemika liczonej w metrach. Czar ten działa dopóki koncentruje się na nim rzucający.
Za aprobatą MG czar ten można wykorzystywać np. do przewrócenia kogoś jeśli jest wytrącony z równowagi (tzn w balansie) lub do przytrzymania ciosu w celu zmniejszenia celności i siły obrażeń przez niego zadawanych. W tym ostatnim wypadku ofiarę traktuje się jakby miała zmniejszoną SF tego ataku o analogiczną wartość co siła czaru. W praktyce są to 4 pkt. SF na każde 10 pkt. UM alchemika.
Uwaga: Rzucony na istotę spadającą, z reguły o połowę zmniejsza jej szybkość spadania, neutralizując o tyle samo doznawane od wstrząsu obrażenia. W tym momencie czar ten też kończy się. Niekiedy z czaru tego korzysta się próbując zwolnić tempo tonięcia lub zapadania w bagnie czy piasku.

PAJĘCZY CHÓD (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr 11)
ZUŻYCIE PM: 25
CZAS RZUCANIA: 3 segm.
ZASIĘG: Dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 3 rundy + 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Ten czar pozwala wspinać się i chodzić po pionowych ścianach, powierzchniach, oraz zwisać głową w dół. Osoby, które nie chcą znaleźć się pod wpływem tego zaklęcia mogą wykonać rzut obronny. Aby móc wspinać się za pomocą tego zaklęcia trzeba mieć gołe ręce i stopy. Maksymalna prędkość z jaką można się poruszać wynosi 60 (bez obciążenia), a 30 z obciążeniem. W czasie działania czaru nie można używać przedmiotów ważących mniej niż sztylet, ponieważ po prostu przykleją się do ciała. Rzucający czar może przerwać jego działanie w każdej chwili.

CZARY ALCHEMICZNE
DRUGI KRĄG

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

BALSAM (Energia)
KRĄG: II (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 4 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: specjal. (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 litr loju (płynnego tłuszczu zwierzęcego)
OPIS: Pozwala umagicznić naturalny tłuszcz zwierzęcy, tak, że po nasmarowaniu nim ciała obrażenia goją się dwukrotnie szybciej, tzn postać ma dwukrotnie efektywniejsze samozdrowienie. Czar ten traci swą moc w momencie rozkładu (itp) tego tłuszczu, a więc zależnie od temperatury, jakości, itp (zależnie od MG). Czar *Konserwacja* chroni przed takim rozkładem.
Z 1 litra łoju potraktowanym tym czarem uzyskuje się 5 porcji, przy czym 1 porcja starcza na każde 0,5 metra wzrostu postaci. Wylanie 2 porcji takiego łoju na rany powodujące obniżanie się agonii powoduje jej zatrzymanie (z tym, że traci się na to 2 rundy). To samo może dotyczyć słabszych trucizn o raniącym działaniu. W połączeniu z niektórymi efektami (niektóre zioła, substancje, komponenty) czar ten może mieć inne zastosowania (zależnie od MG).

KONSERWACJA (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 4 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 litr płynnej sybstancji lub 1 kg masy ciała stałego
OPIS: Daną objętość substancji zamkniętą trwale w naczyniu przechowuje w stanie jakby zmrożenia, który chroni ją przed rozkładem, zniszczeniem, ewentualnie i przed odmagicznieniem (zależnie od MG). Trwa to aż do czasu ponownego odbezpieczenia naczynia. Czar ten przestaje działać także już w momencie dostania się do środka jakichkolwiek nowych cząstek powietrza.
Zaklęcie to można także wykożystać do w innych sytuacjach (zależnie od MG) np.: jest w stanie zachamować gangrenę (czy inne zatrucie) palca, jeśli odpowiednio zabezpieczyć przed zewnętrznym środowiskiem dłoń, albo powstrzymać regenerację szybko odradzających się cząstek (odpowiednio małych) niektórych istot (np. troli). W wersji "bojowej" czar ten może służyć do zakończenia funkcjonowania pojedyńczej gałki ocznej, z tym, że jest to w tedy dopiero skuteczne, jeżeli ofiara nie wykona udanego % rzutu na zaklęcia. Oczywiście nacięcie oka lub czar *Leczenie ślepoty* mogą zniwelować taki efekt.

NAWIERZCHNIA (Petryfikacja)
KRĄG: II (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr kwadratowy + 1 metr/ 5 POZ
OPIS: Daną niemagiczną, stałą, jednolitą powierzchnię czar ten jest w stanie zmienić na np. matową, spękaną, połyskliwą, itp, a także w niektórych wypadkach jej barwę (np. tą wynikająca od kąta padania na nią promieni słonecznych).
Tworząc bardzo śliską nawierzchnię można spowodować przewrócenie się postaci na niej walczącej (udane, gdy nie wykonają % rzutu na akt. ZR). W innym wypadu tworząc zwierciadło na tarczy częściowo uodparnia się od ataków wzrokowych np. meduzy. Fizycznie powierzchnia ta nadal jest tym samym materiałem i nie można zrobić tym czarem nawierzchni, która nie występuje w naturze w przypadku danego materiału (podłoża), a więc np. nie można zrobić lustrzanej nawierzchni na miękkim drewnie, czy na wielu odmianach minerałów.

MANIPULACJA CIEPLNA (Energia)
KRĄG: I (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda /2 POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (maks. 1 pole + 1 pole/10 POZ)
OPIS: Podczas koncentracji alchemik jest w stanie w każdej rundzie trwania czaru zmienić temperaturę niemagicznego ognia (rozgrzanej substancji, czy innego podobnego czynnika) dwukrotnie, w dowolną stronę. Taka zmiana temperatury podwyższa/obniża też ew. obrażenia zadawane przez taki ogień (zależnie od MG, ale najczęściej też 2-krotnie w kazdej rundzie trwania). W niektórych przypadkach (zależnie od MG) czar ten działa też na istoty związane z żywiołem ognia i np. jest w stanie taką automatycznie spowolnić/ przyspieszyć (ew. osłabić).

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

DRĄŻENIE (Petryfikacja)
KRĄG: II (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 4 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (10 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: (specjal.)
OPIS: Po nałożeniu dłoni na określone podłoże czar ten w następnej rundzie tworzy pusty otwór o powierzchni ok. 100cm kwadratowych (10/10cm) i głębokości 1 cm. Po każdej 1 rundzie trwania czaru powiększa się on o głębokość 2cm. Czar ten jest w stanie przenicować każdą niemagiczną i nie sypką sybstancję lub przedmiot, zadając 1 uszkodzenie na POZ Alchemika w każdej rundzie trwania czaru. U większości całkowicie unieruchomionych istot (poruszenie się ofiary, ew. przedmiotu przerywa czar) umiejętnie umiejscowiony np. na głowie, kręgosłupie czar ten powoduje w 2-3 rundy natychmiastową śmierć lub paraliż. W wypadku "pancernych" istot, skalnego podłoża lub "twardego" okrycia ciała np. cięższą zbroją, MG może wydłużyć czas drążenia.
Uwaga: Czar ten działa też na golemy, zadając im 2k10*10 obrażeń co rundę, ew. "zabija" jeśli zostanie umiejscowiony nad (ukrytym) ośrodkiem kierującym ich wolą. W wypadku tych istot z reguły dopóki nie zostaną "zaktywizowane", to nie zdają sobie sprawy z otrzymywanych ran.

WYWOŁANIE/POWSTRZYMANIE ODORU (Gazy)
KRĄG: II (czar nr 6)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (1 przedmiot, substancja, istota)
OPIS: Powstrzymuje wydzielanie, ew. wyzwala naturalny odór przedmiotu, substancji lub istoty, przyczym nie wpływa na ten, który już się rozszedł. W istocie żywej jest w stanie powstrzymać jej naturalne skłonności wydalania odoru (np. skunks przez ten okres nie może użyć swej najpotężniejszej broni), albo je wywołać (np. u człowieku powoduje zwiększone wydalanie potu, co w niektórych wypadkach może dwukrotnie zmniejszyć pozytywną reakcję do niego).

ROZGRZANIE/OSTUDZENIE SUBSTANCJI (Energia)
KRĄG: II (czar nr 7)
ZUŻYCIE PM: 4 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda /2 POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (1kg/POZ)
OPIS: Jeśli alchemik koncentruje się na danym przedmiocie/substancji, to jest w stanie zwiększyć/zmniejszyć jej naturalną temperaturę (ciepło właściwe) o 10 stopni na każdą r. trwania, przez co substancja ta może np. ulec rozkładowi, parzyć. itp. Przedmioty magiczne mają na ten czar rzut obronny, a ponadto efekt ten w najlepszym wypadku jest tylko połowiczny.

PRZYSPIESZENIE/SPOWOLNIENIE MIKSTURY (Energia)
KRĄG: II (czar nr 8)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: specjal. (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: maksymalnie 1 litr/POZ (w jednym pojemniku)
OPIS: Dwukrotnie zwiększa/ zmniejsza czas trwania (działania) i okres ważności (użyteczności) większości niemagicznych i magicznych mikstur np. trucizn, przy czym w wypadku mikstur niemagicznych rzucony powtórnie działa kumulatywnie (ew. zależnie od MG)

OCZYSZCZENIE SUBSTANCJI (Trucizna)
KRĄG: II (czar nr 9)
ZUŻYCIE PM: 4 pkt.
CZAS RZUCANIA: 10 rund
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 kg substanci (specjal.)
OPIS: Z określonej ilości substancji działając słabym kwasem jest w stanie oczyścić ją mechaniczno-chemicznie od niepożądanych dodatkowych elementów, takich jak: ścięgna, nerwy, skrzepła krew, błoto, piasek. Dzięki temu szansa

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

wyjścia dobrego ekstraktu przy robienia mikstur jest z reguły o połowę (niż normalnie !) większa. Czar ten stosuje się głównie do oczyszczania komponentów potrzebnych do wyrobu magicznych ekstraktów, jednakże nadaje się też do oczyszczania np. jedzenia z tym podobnych zanieczyszczeń. Uwaga: czar ten zużywa jednorazowo ok.10cm sześciennych wspomnianego kwasu.

ROZPOZNANIE ZAPACHU (Gazy)
KRĄG: II (czar nr 10)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole (ewentualnie 1 porcja)
OPIS: W dowolnej porcji gazu wykrywa zapach (bez jego wdychania) i właściwości, jak efekt i siłę działania, przybliżoną trwałość i ew. (zależnie od MG) działania poboczne. Uwaga: Niekiedy czar ten może dać wskazówki, co do możliwości zabezpieczenia się przed danym gazem lub co do antidotum na jego działanie (itp).

CZARY ALCHEMICZNE
TRZECI KRĄG

KRĄG: III (czar nr 1) ***ROZPOZNANIE MINERAŁU*** [Zaklęcie]
ZUŻYCIE PM: 3 PM
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole lub 1 porcja (specjal.)
OPIS: W dowolnej porcji czystego minerału wykrywa jego naturalną przynależność systematyczną (do jakiej grupy związków należy). Dodatkowo czar ten uświadamia naturalne właściwości substanci jak: efekt i siłę działania, przybliżoną trwałość i ew. (zależnie od MG) działanie uboczne. Niekiedy czar ten może nasunąć informacje co do wartości lub wykożystania minerału, czy co do zabezpieczenia się przed ew. jego działaniem (itp.)

PRZYSPIESZENIE/SPOWOLNIENIE [Energia]
KRĄG: III (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 30 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: 2 rundy/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Czar ten może zostać rzucony w formie przyspieszenia, albo w formie spowolnienia.
Rzucony jako *Przyspieszenie* dwukrotnie zwieksza naturalną SZ postaci, a zatem i jej ruch. Powoduje to, że gdy postać nie mieściła się w 1 rundzie ze wszystkimi swoimi atakami, wtedy po zwiększeniu SZ ma szansę to zrobić, gdzyż do ich wykonania wykorzystuje nową SZ.
Rzucenie *Spowolnienia* powoduje, że naturalna SZ postaci zmniejsza się o połowę. W przypadku tym, gdy ofiara nie jest w stanie wykonać ataku z powodu opóźnienia (np. broni), to musi z niego zrezygnować albo przełożyć pozostałą część opóźnienia do następnej rundy i wtedy dokończyć atak.

STWORZENIE POWIETRZA [Gazy]
KRĄG: III (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 9 PM
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: specjal (dotyk)
CZAS DZIAŁANIA: stały, ew. (1 rundę/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1metr sześcienny/POZ co rundę (specjal.)
OPIS: Koncentrując się jest w stanie stworzyć przy pomocy małej ilości wody (ok. 10cm sześciennych) czyste powietrze. Jest ono możliwe do oddychania dla ludzi, ale nie pod ciśnieniem większym dwukrotnie od normalnego.
Czarem tym można też np. dwukrotnie podsycić siłę raniącą ognia (itp).

SPREPAROWANIE TRUCIZNY [Trucizna]
KRĄG: III (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stały)

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.
OPIS: Dokładnie oczyszczoną (czarem, ew. ze źródła) wodę czar ten umagicznia tak, że staje się ona dowolną trucizną, z jaką miał wcześniej empirycznie doświadczenie. Warunkiem stworzenia takiej trucizny jest więc fakt, że alchemik przeżył jej standartowe działanie na sobie, oraz, że w trakcie jego rzucania przypomniał sobie najpotrzebniejsze informacje o niej. Szansa wyjścia tej trucizny (o ile nie posiada się pełnej receptury przed sobą) równa jest 1/10 MD (liczonej w %) + 1pkt/POZ alchemika. Wartość tą można zwiększać o 10pkt za: posiadanie przed sobą próbki tej trucizny, fakt, że kiedyś się już ją identyfikowało, za rozpoznie jej działania odpowiednim czarem, za udane wcześniej jej zrobienie, oraz za każde 100 posiadanych UM.
Czarem tym uzyskuje się 1 porcję/POZ alchemika wodnego roztworu danej trucizny. Wiele trucizn nie działa lub ma zmienione właściwości pod tą postacią. Aby uzyskać np. sproszkowaną truciznę należy strącić osad (odpowiednim czarem), oraz odparować wodę bez jej podgrzewania (najlepiej czarem).
Antyodporność takich trucizn najczęściej (zależnie od MG i typu substancji) jest analogiczna do aktualnej antyodporności (względem czarów) alchemika.
Zabrudzenie lub wymieszanie z inną substancją, temperatura, itp. czynniki są w stanie zneutralizować lub zmienić działanie tej trucizny. Podobnie zetknięcie przez chwilę z powietrzem najczęściej po dniu neutralizuje, jednakże przeważnie nie dotyczy to tych pod postacią proszku (lub zabezpieczonych czarem *Konserwacja*).

NEUTRALIZACJA MIKSTURY [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 6 PM
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stały, ewentualnie (10 rund /POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 litr/POZ (ewentualnie specjal. - maksymalnie 1metr sześcienny/POZ)
OPIS: Pozwala na stałę zobojętnić działanie (unieaktywnić) małej ilości mikstury (np. trucizny). W wypadku większej ilości niż 1 litr/POZ czar ten działa czasowo (10 rund/POZ).
Czar ten nie wpływa na już poczynione działanie mikstury (nie działa wstecz).

CIĘCIE MATERII [Petryfikacja]
KRĄG: III (czar nr 6)
ZUŻYCIE PM: 6 PM
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: specjal. (dotyk/bliski)
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: długość: 1cm/POZ, szerokość: 1cm, głębokość: 1cm/POZ
OPIS: W każdej rundzie, w której alchemik dotyka jakąś stałą, kompletnie nieruchomą materię, to w miejscu dotykania powoduje jej selektywne rozcięcie na określoną długość, szerokość i głębokość. Jeżeli cięcie ma być przeprowadzane z większej odległości (bez dotyku), to każda materia (też żywe istoty) wykonują % rzut na petryfikację. Udany rzut oznacza, że czar ten w tej rundzie nie zadziałał.
Cięcie materii jednorazowo potrafi zadać 3 uszkodzenia/POZ alchemika. Czar ten w zetknięciu z żywymi istotami potrafi zadać 30 obrażeń/POZ alchemika. Ilość ta zmniejszona zostaje o łączną wartość wyparowań na obrażenia tnące. W wypadku zewnętrznych zbroi i ubiorów 1/10 część zneutralizowanych przez nie obrażeń jest wartością, która oznacza uszkodzenia pancerza.

OCZYSZCZENIE POWIETRZA [Gazy]
KRĄG: III (czar nr 7)
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 5 pól sześciennych + 1/POZ (specjal.)
OPIS: Pozwala w danej przestrzeni dowolnie zanieczyszczone powietrze oczyścić z wszelkich nieporządanych gazów (np. trujących).
Czar ten praktycznie słabo działa w przypadku jakichkolwiek podmuchów powietrza, jak np. przeciągi, wiatry, albo w wypadku specyficznego magicznego zatrucia, itp.

OBŁOCZEK NIEWIDZIALNOŚCI [Gazy]
KRĄG: III (czar nr 8)
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (dzień)
OBSZAR DZIAŁANIA: 2 metry sześcienne +1 metr.5 POZ (specjal.)

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

OPIS: Wytwarza w danym miejscu (bez możliwości przesunięcia) przeźroczysty gazowy obłoczek. Wewnątrz niego każdy przedmiot, ewentualnie istota staje się niewidzialny dzięki otaczającym go załamaniom powietrza dla istot orientujących się za pomocą wzroku. Czar ten wyjątkowo chroni też przed wzrokiem martwych istot i smoków. Sam obłoczek jest niewidzialny, jednakże wykrycie niewidzialności, gazu, czy magii powoduje jego odkrycie. Nie dotyczy to jednak tego co jest wewnątrz.
Warunkiem zachowania niewidzialności jest powstrzymanie się od wykonywania czynności agresywnych lub/i energicznych. Wykonywana przez postać tak czynność wewnątrz obłoczka rozprasza go. To samo może nastąpić po rozproszeniu magii lub silniejszym podmuchu wiatru.
Niewidzialnej postaci jest przy pierwszym ataku dwukrotnie łatwiej zaskoczyć ofiarę (% rzut na zaskoczenie liczony względem jej połowy akt. SZ). Istoty przed którymi chroni ten czar nie są w stanie zlokalizować postaci niewidzialnej, jeśli znajduje się ona w kompletnym bezruchu i ciszy. Z tego obłoczka można zrezygnować w dowolnym momencie lub automatycznie, gdy wykona się jakiekolwiek agresywne, hałaśliwe lub energiczne posunięcie. Wyjątkowo jednakże, czyniąc to powoli i delikatnie (MG może wymagać np % rzutu na ZR) można opuszczać obłoczek lub ponownie doń wchodzić.
Niewidzialna postać, broniąca się biernie w obłoczku, ma liczoną z całej akt. ZR premię do OB.

SKRUSZENIE SUBSTANCJI [Petryfikacja]
KRĄG: III (czar nr 9)
ZUŻYCIE PM: 30 PM
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 przedmiot, ewentualnie maksymalnie 1 metr sześcienny/50 pkt UM
OPIS: Powoduje pęknięcie widoczne jako rysy, określonej stałej, niemagicznej, w miarę jednorodnej substancji jak drewno, kamień, metal (z wyjątkiem mitrylu). Pod wpływem silnego uderzenia czymś twardym lub w coś twardego przedmiot taki ulega zniszczeniu (zadając ewentualnie tylko połowę obrażeń). Żywym i animowanym istotom zbudowanym z tych substancji czar ten zadaje 1k10*10 obrażeń/ POZ alchemika. Jeżeli postać jest okryta zbroją, to czar ten zawsze działa na największą, zewnętrzną jej cześć.

WYBUCH [Energia]
KRĄG: III (czar nr 10)
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole centralne + 2 metry wokół, ewentualnie 1 pole (specjal.)
OPIS: Na obszarze 1 pola (epicentrum) następuje wybuch energii, który ma dużą siłę niszczenia tego, co znajduje się w jego zasięgu. Fala cieplna tego wybuchu zadaje 1k10*10 obrażeń + 10 obrażeń/POZ alchemika. W wypadku udanego % rzutu na odporność nr 8 postać otrzymuje tylko połowę obrażeń. Ciężkie przedmioty i stałe przeszkody otrzymują uszkodzenia o wartości 1/10 części siły wybuchu.
Istoty znajdujące się na polach sąsiadujących z epicentrum automatycznie odnoszą tylko połowę obrażeń.
Wszystkie przedmioty i postacie, które są w zasięgu epicentrum i mają całkowitą masę mniejszą od 10kg (40SF)/POZ alchemika lecą na k5 metrów, odnosząc dodatkowo k10 uszkodzeń lub k100 obrażeń od wstrzasu przy upadku. Przy miękkim lądowaniu MG może założyć połowę obrażeń lub ich brak. W niektórych przypadkach np. delikatnych (szklanych) przedmiotów należy sprawdzić (% rzutem na ich wytrzymałość), czy nie uległy zniszczeniu. Istoty i ewentualnie luźne przedmioty cięższe nie więcej niż dwukrotnie albo objęte czarem poza epicentrum muszą wykonać % rzut na akt. ZR (w wypadku przedmiotów o tej wartości decyduje MG). Nieudany rzut oznacza przewrocenie lub przesunięcie. Czaru tego można używać także do niszczenia bardzo ciężkich przedmiotów (np wozy) lub stałych przeszkód (drzwi, ściany). Po umiejętnym rzuceniu (% rzut na połowę UM) można ten czar skumulować na takiej rzeczy. Zasięg czaru ogranicza się tylko do epicentrum. W takim wypadku postacie żywe otrzymują 1k10 obrażeń +1/POZ alchemika, zaś wybrana rzecz uszkodzenia o wartości dziesięciokrotnie większej.

CZARY ALCHEMICZNE
CZWARTY KRĄG

ODWODNIENIE [Czar specjalny]
KRĄG: IV (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 20 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 kg/POZ, ewentualnie 1 litr/POZ (specjal.)

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

OPIS: Czar ten głównie służy do odwadniania takich związków, jak alkohole, kwasy, zasady, trucizny. Mimo, że niekiedy potrafi to zmienić ich właściwości wykorzystuje się go do uzyskania bardziej stężonych tych związków. W praktyce odpowiednio do substancji (decyduje MG) zwiększa to antyodporność lub/i moc.Czar ten rzucony na małą ilość cieczy (maksymalnie na 1 litr/POZ), to pozbawia ją średnio 90% wody. Nie dotyczy to wody bezpośrednio wchodzącej w skład związków chemiczych.
Jeżeli czar ten zostanie rzucony na stałą substancję, to z 1 kg jej wydziela około 10% jej stanu wody na zewnątrz. Można ją pobrać w wypadku wcześniejszego podstawienia naczynia.
W niektórych przypadkach odwodnionym substancjom wykonuje się % rzut na trwałość (np. na 10%), czy ich właściwości nie uległy zmianie (zależnie od MG).
Bezpośrednio rzucony na istotę żywą (trzeba ją dotknąć do miejsca niczym niechronionego) zadaje on 10 obrażeń/POZ alchemika i postarza o 1 rok/2 POZ alchemika. Zadane obrażenia traktuje się jako "poważne" (a więc nie do uleczenia przez *Leczenie lekkich ran, Przywrocenie witalności* i samozdrowienie). Po nawodnieniu przez k100dni na każdy 1 odwodniony kg na każdy stan ten ma szansę cofnąć się (zależnie od MG).

ISKRY [Elektryczność]
KRĄG: IV (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 4 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda + 1 runda/100 UM
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (1 pole/5 POZ)
OPIS: W danym miejscu wywołuje wyładowanie elektryczne widoczne jako snop iskier. Towarzyszą temu efekty świetlne i dźwiękowe. Nie przyzwyczajone do tego istoty o małej INT (mniejszej od 50 pkt) i zwierzęta są w stanie uznać widok ten za przerażający. Te z nich, które nie odeprą strachu (udanym % rzutem na odporność nr 2) uciekają. Na początku każdej nowej rundy mogą one ponownie próbować przełamywać ten strach.
Czar ten także może zapalić łatwopalne materiały. Istoty znajdujące się na polu z iskrami otrzymują k10 x POZ obrażeń. Przy udanym % rzucie na elektryczność postać odnosi tylko połowę obrażeń. Dodatkowo rzucanie czarów na takim obszarze jest niemożliwe.
Uwaga: Zależnie od MG i alchemika czar ten może mieć dużo większe zastosowanie np. przy robieniu fajerwerków, albo do niwelowania czarów opartych na magnetyźmie.

POWIETRZNA OTOCZKA [Gazy]
KRĄG: IV (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 8 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 godzina/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Wytwarza wokół postaci powietrzną otoczkę, która tworzy zmknięty jego obiekt wokół ciała i chroni przed działaniem każdego gazu, oraz przed brakiem powietrza (także w wodzie, aczkolwiek powoduje szybkie wypłynięcie na powierzchnię). Czar ten także nie dopuszcza do dotyku przez istoty eteralne, oraz wszelkie gazowe, itp. W warunkach braku powietrza do odychania czar ten umożliwia przetrwanie tego niedoboru.
Uwaga: Z reguły (decyduje zależnie od sytuacji MG) czar ten ma moc do połowy obniżenia raniącego wpływu niektórych wyziewów i zionięć. Chroni też przed pyłami, zamoczeniem się, itp.

WYDZIELENIE SUBSTANCJI [Energia]
KRĄG: IV (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 8 PM
CZAS RZUCANIA: 10 rund
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stały
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 kg substancji/POZ (specjal.)
OPIS: Z określonej mieszaniny substancji lub martwego ciała jest w stanie oddzielić 1 kg dowolnej znanej sobie części. Przykładowo z resztek ciała oddziela jakiś specyficzny fragment, jak skórę, mięśnie, kości, itp, ew. wykraja (pobiera) jej część, albo z jakiejś mieszaniny pobiera składnik np. z błota czystą wodę. Umożliwia to ze 100% wydajnością oddzielać komponenty z danego organizmu.
Czar ten też potrafi luźną mieszaninę jednolitych mineralnie substancji mechanicznie rozdzielić (posegregować na podstawie różnic ciężaru właściwego) na poszczególne ich grupy (np. rozdziela lekkie opiłki mitrylu lub amandytu od ciężkich żelaza, itp zależnie od MG).
Czar ten nie rozdziela substancji związanych chemicznie ze sobą, a jakie składniki mogą być wydzielone ustala MG (zalecenie jest by były to jednorodne składniki, części lub organa).

STWORZENIE MIKSTURY [Polimorfia]

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

KRĄG: IV (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 40 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ (specjal.)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.
OPIS: Używając tego czaru plus odpowiedniego komponentu i porcji wyjątkowo czystej wody (źródlanej lub zrobionej przez oczyszczenie wody) otrzymujemy miksturę. Dana mikstura posiada jedną cechę użytego komponentu. Czar ten przenosi tylko cechy bierne i protekcyjne. Na przykład komponent z trolla umożliwia regenerację analogiczną jak w jego wypadku, a komponent z czerwonego smoka umożliwia niewrażliwość na ogień.
Uwaga: Czas działania czaru wynosi 1 rundę/POZ. W tym czasie można wypić miksturę lub rzucić na nią inne czary (np. *Konserwacja*). Czas działania mikstury od mmentu jej wypicia trwa 1 rundę/POZ.

MANIPULACJA ŚWIETLNA [Energia]
KRĄG: IV (czar nr 6)
ZUŻYCIE PM: 20 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/2 POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: maksymalnie 1 pole + 1 pole/POZ wokół (specjal.)
OPIS: W każdej rundzie koncentrocji alchemik jest w stanie zmienić jasność danego źródła światła lub ciemności. Taka zmiana jasności podwyższa/obniża dwukrotnie zasięg, oślepiający wpływ na oczy oraz ewentualnie zadawane przez niego obrażenia (zależnie od MG, ale najczęściejtеż 2-krotnie na każda rundę trwania w wypadku np. martwiaków). W rundzie, w której nie koncentruje się alchemik pozostaje ostatnio uzyskany stopień jasności, natomiast po zakończeniu czaru jasność wraca do pozycji wyjściowej.
Zależnie od MG można przyjąć, że jedno przejście jasności bedzie np. z mroku tworzyło półmrok, z półmroku naturalną jasność, z naturalnej jasności słoneczną jasność, ze słonecznej jasności oślepiającą jasność, itp (np. odwrotnie).

ANTIDOTUM [Trucizna]
KRĄG: IV (czar nr 7)
ZUŻYCIE PM: 40 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: specjal. (ewentualnie stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 litr (specjal.)
OPIS: Dokładnie oczyszczoną (czarem, ew. ze źródła) wodę czar ten umagicznia. Staje się ona antidotum na działanie jakichkolwiek trucizn (nie regeneruje już poczynionych szkod). Tylko duży łyk takiej wody (0,25 litra, czyli ok. 1 szklanki) wywiera wspomniany efekt. Mała ilość antidotum (połowa powyższej porcji) wypita tuż przed zetknięciem się z trucizną (maksimum 10 rund/POZ przed) pozwala dwukrotnie zwiększyć odporność na wszelkie trucizny na okres ok. 2k10 rund.
Jakiekolwiek zabrudzenie antidotum, itp. czynniki odmagiczniają ją. Tak samo samoczynnie odbywa się to po dniu, aczkolwiek w tym przypadku użycie czaru: *Konserwacja* na stałę zachowuje właściwości mikstury.

WZMOCNIENIE CZARU [Energia]
KRĄG: IV (czar nr 8)
ZUŻYCIE PM: 20 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/2 POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: następny czar
OPIS: Jednorazowo zwiększa antyodporność rzuconego zaraz po nim czaru tak, że rzut obronny wykonuje się przed nim na połowę odpowiedniej odporności, a dopiero po tym dodatkowo zmniejszoną o antyodporność wynikającą z poziomów i UM alchemika.

WYKRYCIE WARTOŚCI [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr 9)
ZUŻYCIE PM: 4 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 przedmiot (specjal.)

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

OPIS: Ustala przybliżoną wartość określonego, pojedyńczego przedmiotu (z dokładnością około 10% w przypadku magicznego przedmiotu). Czar ten też ma szanse 5%/POZ alchemika wykryć wartość w przedmiotach o ukrytej magicznie wartości.
Wartość jest ustalana według cen rodzimych alchemika - w innych krainach wartość przedmiotu może być inna.

KWASOWY ROZPRYSK [Kwas]
KRĄG: IV (czar nr 10)
ZUŻYCIE PM: 20 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: sfera o promieniu 1 pola/3 POZ (specjal.)
OPIS: Z małej ilości stężonego kwasu (10cm sześciennych min. 50 %) rozpylając go powoduje bardzo silny kwasowy rozprysk, który niszczy wszystko co znajduje sie w jego zasiegu. Żywym istotom zadaje on 1k100 obrażeń +1 na każdy 1% stężenia kwasu, ew. połowę przy udanym rzucie obronnym na kwas. Dodatkowo po k10 rundach przedmiotom i substancjom wrażliwym na kwas, które się z nim zetknęły zadaje 1 uszkodzenie/2% stężenia (min. 25).
Normalnie czar ten służy do dezynfekcji, niszczenia magicznych i niemagicznych (np. pyłowych) obłoczków, neutralizowania toksycznych substancji, itd (zależnie od MG).

ZAPACHOWY ŚLAD [Gazy]
KRĄG: IV (czar nr 11)
ZUŻYCIE PM: 8 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (potencjalnie 10 dni/POZ), a po uaktywnieniu 1 godzinę/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 10 metrów długości/POZ (specjal.)
OPIS: Nakreślając ręką (z szybkością 1 metra na r.) magiczny ślad alchemik tworzy drogę o szerokości do 1metra + 1metr/10 POZ dla wydobywającego się aktualnie lub później gazu (zapachu). Czar ten zachowuje swą możliwość wychwycenia strumienia gazu przez 10 dni/ POZ alchemika, po czym działa przez 1 godzinę/POZ. Wydzielony gaz/zapach popłynie tylko zapachowej ścieżce (np. w wypadku wyziewu wulkanicznego, czy pęknięcia słoja z trującym gazem). Czar zaczyna działać w chwili rozejścia się gazu, jednakże jeżeli zostanie przeprowadzony przez wietrzny teren, to w zależności od siły wiatru, czy przeciągu część gazu, ew. wszystko może zostać np. rozwiane. Gaz ten także nie będzie posuwał się w nazbyt nienaturalny sposób np. ostro pod górę, a jeśli jego wlot będzie dużo większy od szerokości śladu (zależnie od MG) to większość z niego popłynie w naturalny sposób

CZARY ALCHEMICZNE
PIĄTY KRĄG

SPREPAROWANIE NARKOTYKU [Trucizna]
KRĄG: V (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 dzień (specjal.)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (1 litr + 1litr/10 POZ)
OPIS: Czar ten rzuca się podczas gotowania w nieskazitelnie czystej wodzie odpowiedniej ilości (min. 0,1 kg/litr) niektórych ziół. Praktycznie nie jest ważne jakie użyte były zioła - byle by miały w sobie dużo wonnego "soku". W trakcie rzucania czaru alchemik ustala jakie ma mieć działanie tak powstały narkotyczny wywar. Właściwości mikstury nie można zmienić po rzuceniu tego czaru. Do wyboru rzucającego czar jest jedno z poniższych typów działania:
nasenne - w każdej rundzie postać, która go spożyła wykonuje % rzut na odporność nr 2; nieudany wynik oznacza uśnięcie.
miłosne- po spożyciu postać staje się strasznie podniecona; co rundę sprawdza się % rzutem na sugestię czy żądza zapanuje nad rozsądkiem (nad swą wolą i umysłem).
halucynogenne - po spożyciu % rzutem na iluzję sprawdza się czy na postać nie zaczną działać halucyncje (efekt zależy od sytuacji i MG).
hipnotyczne- sprawdza się co rundę % rzutem na iluzję od kiedy postać dostanie się pod wpływ osoby, która spojrzała się w oczy tej ofiary i wymówiła jego imię (itp).
otumanienia- sprawdza się co rundę % rzutem na szok od kiedy postać znajdzie się w stanie kompletnego otumanienia (nie kojarzy rzeczywistości).
itd- zaleznie od alchemika i zgody MG, ale nigdy nie wywoluje ran, czy zabija.
Trwałość działania mikstur narkotycznej od momentu wytwarzenia wynosi jeden dzień. Po tym wszelkie jej właściwości zanikają bez względu czy nie zostały wykorzystane, czy już są objawami u ofiary. Czar: *Konserwacja* dowolnie przedłuża trwałość mikstury, ale nie okres działania jej na ofiarę.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Uwaga: Jeden litr takiego wywaru starcza na zrobienie 8 porcji (objętości ok 1/10 litra każda).

OGNIOWY PODMUCH [Ogień]
KRĄG: V (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 5 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: sfera o promieniu 2 metrów/3 POZ (specjal.)
OPIS: Normalnie czar ten służy do dezynfekcji, niszczenia magicznych i niemagicznych (np. pyłowych) obłoczków, neutralizowania toksycznych substancji, itd (zależnie od MG). Po rzuceniu na małą ilości silnego ognia (min. wymagana jest silnie rozpalona pochodnia) powoduje bardzo silny podmuch ognia w przeciwnym kierunku względem pozycji rzucającego. Powstały płomień podpala rzeczy, które nie wykonały % rzutu na wytrzymałość. Zadaje to im 2k10 uszkodzeń i ewentualnie przez to niszczy, jeżeli wytrzymałość spadnie do 0. W wypadku łatwopalnych przedmiotów MG może założyć ponowne uszkodzenia (nawet co rundę), jeżeli w poprzedniej rundzie wyszedł nieudany % rzut na wytrzymałość.
Żywym istotom czar ten zadaje 2k10*10 obrażeń od popażeń. Przy udanym % rzucie obronnym na ogień otrzymuje się tylko połowę obrażeń. Dodatkowe rany w kolejnej rundzie mogą zadać łatwopalne przedmioty, które się uprzednio zapaliły.
W wypadku użycia do tego czaru silnego magicznego źródła ognia lub bardzo silnego naturalnego ognia czar ten zadaje dwukrotnie więcej obrażeń i uszkodzeń.

OŚLEPIAJĄCY WYBUCH [Energia]
KRĄG: V (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 50 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole centralne + 2 metry wokół, ewentualnie 1 pole (specjal.)
OPIS: Czar ten działa analogicznie pod każdym względem jak czar *Wybuch*, jednakże dodatkowo towarzyszy mu oślepiający błysk. Wydzielające się światło jest tak intensywne, że uszkadza (na 1k10 godzin) wszystkie oczy istot, które spojrzały na błysk i nie wykonały udanego % rzutu na energię. Martwiakom wrażliwym na światło czar ten zadaje dodatkowo 2k10*10 obrażeń, albo nawet automatycznie zabija jeśli zarazem były w epicentrum i nie wykonały udanego % rzutu na połowę wartości odporności na energię (odporność nr 5).

OBŁOK LEKKOŚCI [Energia]
KRĄG: V (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 25 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr sześcienny (specjal.)
OPIS: Wytwarza w danym miejscu bardzo zbity, zwiewny, półprzeźroczysty gazowy obłoczek. Jest on w stanie unieść na sobie bez rozwiania się ciężar do 10kg/POZ alchemika. Rozproszenie magii, bardzo silne uderzenie wiatru, większość bardzo energicznych ruchów na nim, zbyt duży ciężar, itp czynniki powodują zniszczenie i rozwianie się obłoczka.
Poza szczególnymi wypadkami (np. silny wiatr) obłoczek ten porusza się z maksymalną szybkością równą 5 metrów na rundę. Zwolnienie/przyspieszenie lotu, zatrzymanie się, skręcanie, wznoszenie się i opadanie jest możliwe dzięki umiejętnym ruchom ciała. Osoba nieprzeszkolona w tym jeżeli empirycznie nie zacznie eksperymentować nie ma możliwości kontroli lotu.
Osoba siedząca na obłoczku ze skrzyżowanymi nań nogami jest w stanie z niego (jeżeli potrafi) np.: komenderować, zrzucać przedmioty, rzucać czary, strzelać z kuszy lub krótkich łuków. W takiej rundzie obłoczek nie może być jednak kierowany.

MAGICZNE PERFUMY [Gaz]
KRĄG: V (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 10 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: specjal.
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (1 litr + 1 litr/10 POZ)
OPIS: Czar ten rzuca się podczas gotowania w nieskazitelnie czystej wody, z dodatkiem spirytusu i odpowiedniej ilości aromatycznych ziół (min. 0,1kg/litr). Zapach perfum jest zbliżony do użytych ziół. Jego intensywność (siła) zależy

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

od ilości i jakości użytego spirytusu, gdyż zapach rozchodzi się na odległość 1metra (wokół)/10 ml użytego czystego spirytusu. Litr tak uzyskanego wywaru starcza na zrobienie 10 jednorazowych porcji (objętości 1/10 litra każda). Trwałość porcji wynosi 1dzień, aczkolwiek czar *Konserwacja* wydłuża ją w nieskończoność.
Działanie takich perfum objawia się wydzielaniem magicznej woni. Ma ona możliwość działania tylko, jeżeli rozchodzić się będzie od pojedyńczej żywej istoty. Od momentu poperfumowania woń taka utrzymuje się przez okres 1k10*10 rund + 10 rund/POZ alchemika. Silny wiatr, smród, i tym podobne czynniki mogą skrócić ten okres (nawet 10-krotnie).

Podstawowe działanie magicznych perfum powoduje, że powąchanie w odpowiedniej sytuacji (np. oficjalnej) rozchodzącej się woni stwarza wrażenie, że postać ją wydzielająca ma dwukrotnie większą prezencję. Otumanienie to dodatkowo działa na postacie, które nie wykonają udanego % rzutu na odporność nr 7. Postacie takie zaczynają się uważać za przyjaciół osoby od której pochodzi zapach. Nie dotyczy to jednak sytuacji, jeżeli wcześniej zostały zaatakowane przez nią. Ofiara wpływu zapachu może zmienić swoje nastawienie do postaci od której rozchodził się zapach tylko, jeżeli da ona powód do zmiany nastawienia (decyduje MG).

W trakcie rzucania czaru alchemik dodając pewne komponenty może stworzyć inny rodzaj działania woni. Dodając szczyptę czystej siarki powoduje się, że rozchodząca się potem woń jest tak ostra, że pozbawia możliwości używania zmysłu węchu dla istot, które poznały ten zapach.
Dodając kawałek części ciała (np. włos) jest wstanie stworzyć odmianę miłosnych perfum. Istota do której należał ten fragment ciała, jeśli wdycha ten zapach, to w każdej rundzie musi odeprzeć działanie tego gazu (udanym % rzutem na odporność nr 7), inaczej zakochuje się w istocie, która go wydzielała. Efet ten jest adekwatny do zauroczenia (patrz też czar *Urok*).

OPÓŹNIENIE [Energia]
KRĄG: V (czar nr 6)
ZUŻYCIE PM: 25 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: specjal.
CZAS DZIAŁANIA: specjal. (do 1 godziny/POZ, ewentualnie +/- k10 godzin)
OBSZAR DZIAŁANIA: następny czar (specjal.)
OPIS: Jednorazowo o dowolną ilość czasu zadeklarowaną przez alchemika (maks. 1godz./POZ) opóźnia moment zadziałania czaru rzuconego w nastepnej rundzie. Czar ten nie zmienia jednakże obszaru działania czaru na który wpływa. Niezależnie od innych czynników istnieje jednak szansa, że czar nie zadziała w wybranym momencie. Po rzuceniu tego czaru MG wykonuje % rzut. Wynik 1-10 oznacza, że czar zadziała wcześniej o 1k10 godzin (w praktyce więc może zadziałać natychmiast po rzuceniu). Wynik 11-90 oznacza działanie w zamierzonym czasie, zaś wynik 91-100 oznacza dodatkowe opóźnienie w zadziałaniu o k10 godzin.
Uwaga: Jeżeli opóźniany czar wymaga specyficznej kontroli rzucającego lub rzucanie jego nie mieści się w rundzie to MG może założyć niezadziałanie jego.

SKROPLENIE [Gaz]
KRĄG: V (czar nr 7)
ZUŻYCIE PM: 5 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole sześcienne + 1 pole/2 POZ (specjal.)
OPIS: Dana objętość wilgotnego powietrza, gazowej chmury, itp jest skraplana, przyczym z objętości 1 pola uzyskuje się ok. 1k100cm sześciennych cieczy.

ZŁOTO GŁUPCÓW [Polimorfia]
KRĄG: V (czar nr 8)
ZUŻYCIE PM: 5 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 godzina/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (1 sztuka metalu/POZ)
OPIS: Jednorazowo określoną ilość krążków metalu wielkości monety czasowo zamienia złote. Są one identyczne w kształcie, ale mają wszelkie parametry złota (duży ciężar, złoty odblask, odpowiednia twardość). Autentyczność tych monet można wykryć jedynie chemicznie (nadal jest tą samą substancją), po rozproszeniu magii, albo automatycznie wykrywa to każdy alchemik i iluzjonista. Po określonym czasie krążki same wracają do poprzedniego wyglądu.
Uwaga: Alchemicy szafujący tym czarem są narażeni na wysokie kary nakładane przez praworządne władze lub na np.: samosądy oszukanych.

SPREPAROWANIE KWASU [Kwas]
KRĄG: V (czar nr 9)
ZUŻYCIE PM: 10 PM

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: specjal. (dotyk)
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.
OPIS: Do rzucenia tego czaru niezbędne są 2 szklane, kilkulitrowe naczynia. Muszą być one połączone rurką, a ponadto jedno z nich musi znajdować się nad drugim. W wyższym z nich umieszcza się około 1 litra cztstej wody i 0,5kg substraktu typu siarka, fosfór lub azot. Można też stosować zastępczo substancję, która posiada dużą ilość takiego pierwiastka. Przykładowo mogą być to odchody ptasie (gauno), oczyszczone kości, saletra. Potrzeba tego około 3 kg. Po rzuceniu tego czaru na tak przygotowany zestaw kosztem użytych substraktów w niższym naczyniu uzyskuje się kilkuprocentowy kwas. Jego moc równa jest 3%/POZ alchemika jeżeli obróbce podany był czysty pierwiastek lub 1%/POZ jeżeli do stworzenia kwasu użuto jakiegoś jego związku. Jednorazowa ilość uzyskanego kwasu to 10 cm sześciennych/POZ alchemika.
Ostatecznie przechowuje się go w szklanych, szczelnie zamkniętych naczyniach. Litr takiego silnego kwasu wylany na gołe ciało zadaje 1k10*10 obrażeń + 1ranę/1% stężenia. W wypadku posiadania naturalnie grubej skóry, oraz po udanym % rzucie na odporność nr 8 (kwas) postać dostaje dwukrotnie mniej obrażeń. Po dokładnym polaniu oczu MG może założyć utratę wzroku.
W zależności od użytych składników i warunków pracy MG może lekko modyfikować stężenie i ilości uzyskanego 1kwasu.

OCIOSANIE [Polimorfia]
KRĄG: V (czar nr 10)
ZUŻYCIE PM: 10 PM
CZAS RZUCANIA: 10 rund
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: specjal. (potencjalnie stały; po użyciu 1 godzina/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 kg suchej materii/POZ (specjal.)
OPIS: Pozwala od dowolnej bryły metalu, kamienia lub lodu odcinać płaskie fragmenty. Efekt tego czaru w pewnym sensie przypomina specyficzne krojenie nożem (a właściwie to heblem). Ociosywany fragment zyskuje kształt (zależnie od alchemika i MG), z założeniem jednak, że odłączone fragmenty nie mogą być powtórnie dołączane (itp).
Jeżeli ociosanie przeprowadzane jest na ostrzach broni przeznaczonych do ciecia ciętych, to zyskują one dodatkową ostrość. Objawia się ona jako zwiększenie o 50% naturalnej skuteczności broni (bazowej dla 100% biegłości). Poddany temu czarowi np. miecz typowy (długi) zamiast bazowej skteczności tnącej 120 obrażeń przy 100% biegłości będzie miał skuteczność 180 obrażeń (i to zmiany biegłości i szansy TR).
Przedmioty powstałe po traktowaniu tym czarem mają dużo niszą wytrzymałość (decyduje MG). W wypadku ostrzenia tym czarem broni powoduje się, że jest ona bardzo wrażliwa na uszkodzenia. Oznacza to że ulega ona kompletnemu stępieniu po 1 skutecznym ciosie/POZ alchemika, który ją ociosywał. Po wyczerpaniu limitu ciosów broń taka nie nadaje się już do cięcia i do jakiejkolwiek naprawy. Umagicznienie ociosanej broni dwukrotnie zwiększa wytrzymałość i ilość możliwych do zadania nią ciosów.

CZARY ALCHEMICZNE
SZÓSTY KRĄG

EKSPLOZJA [Energia]
KRĄG: VI (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 30 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 0 (specjal.)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/2 POZ wokół (specjal.)
OPIS: W danym miejscu wyzwala energię, przypominającą ogromny wybuch. W centralnym miejscu nie oddalonym dalej niż 1 metr/4 POZ alchemika od miejsca rzucenia niszcząca moc eksplozji jest dużo większa niż na obrzeżach. Miejsce takie zwane jest epicentrum.
Fala cieplna tego wybuchu zadaje w epicentrum 1k100 obrażeń razy 1 na każde 2 pełne POZ alchemika (min. 1k100*5). W wypadku udanego % rzutu na odporność nr 8 postać otrzymuje tylko połowę obrażeń.
W obrębie czaru poza epicentrum doznawane obrażenia są o połowę mniejsze (ewentualnie jeszcze o połowę mniejsze, jeżeli ofiara wykonała udany % rzut na odporność nr 5).
Stałe, niesprężyste fragmenty otoczenia (mur, drzwi, itp), bardzo ciężkie przedmioty (wozy, przenośne ołtarze) otrzymują uszkodzenia o wartości 1/10 części siły eksplozji.
Wszystkie przedmioty i postacie, które są w zasięgu epicentrum i mają całkowitą masę mniejszą od 20kg (80SF)/POZ alchemika lecą na k10 metrów, odnosząc dodatkowo za każde 2 metry "lotu" k10 uszkodzeń lub k100 obrażeń od wstrzasu przy upadku. Przy miękkim lądowaniu MG może założyć połowę obrażeń lub ich brak. W niektórych przy-

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

padkach np. delikatnych (szklanych) przedmiotów, które miało się przy sobie należy sprawdzić (% rzutem na ich wytrzymałość), czy nie uległy zniszczeniu.
Istoty i ewentualnie luźne przedmioty cięższe nie więcej niż dwukrotnie od podanej powyżej wartości, albo objęte czarem poza epicentrum muszą wykonać % rzut na akt. ZR (w wypadku przedmiotów o tej wartości decyduje MG). Nieudany rzut oznacza przewrócenie lub przesunięcie.
Czaru tego można używać także do niszczenia bardzo ciężkich przedmiotów (np. wozy) lub stałych przeszkód (drzwi, ściany). Po umiejętnym rzuceniu (% rzut na połowę UM) można ten czar skumulować na takiej rzeczy. Zasięg czaru ogranicza się tylko do epicentrum (1metr/4 POZ wokół). W takim wypadku postacie żywe otrzymują 1k100 obrażeń/4 POZ alchemika, zaś wybrana rzecz uszkodzenia o dwukrotnie większej wartości.

OGNIOWA OTOCZKA [Ogień]
KRĄG: VI (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 12 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: (6 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba (specjal.)
OPIS: Wytwarza na kilkanaście centymetrów wokół postaci ognistą otoczkę, która chroni przed działaniem każdego ognia i zimna. Dodatkowo umożliwia ona oddychanie w płomieniach.
Istoty, które zetkną się z otoczką (np. atakując bronią o zasięgu 0, łapami lub pyskiem) narażają się na dostanie się w zasięg płomieni. W momencie dotknięcia się czegoś do otoczki uwalniają się one w kierunku ofiary. Powoduje to zadanie 1k100 obrażeń od ognia razy 2 na każde pełne 10 POZ alchemika. Udany % rzut na ogień powoduje otrzymanie tylko połowy obrażeń. Łatwopalne i drewniane przedmioty (o ile nie należą do osoby pokrytej ogniową otoczką) w zetknięciu z płomieniami muszą wykonać % rzut na wytrzymałość. Nieudany rzut oznacza doznanie zniszczeń w wysokości 1 uszkodzenia/10 obrażeń zadanych przez ogień. Jeżeli wytrzymałość spadnie do 0 przedmiot uważa się za zniszczony. W wypadku łatwopalnych przedmiotów MG może założyć ponowne uszkodzenia (nawet co rundę), jeżeli w poprzedniej rundzie wyszedł nieudany % rzut na wytrzymałość.
Otoczka zadaje postaci, na którą została nałożona 1 ranę w każdej rundzie trwania czaru, oraz o połowę zmniejsza UM.

SFERA IZOLACJI [Energia]
KRĄG: VI (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 60 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: alchemik (specjal.)
OPIS: Pozwala uodpornić przestrzeń wokół alchemika (1cm/POZ) na czas trwania czaru tak by chroniła przed jakimkolwiek wybranym pojedyńczym czynnikiem fizycznym lub energetycznym. W momencie rzucania czaru alchemik musi określić przed czym to ma chronić. Przykładowo czar ten może chronić przed energią, kwasem, ogniem czy trującym gazem. Czar ten chroni bez względu na magiczność i nasilenie danego czynnika.

WYCIĄGNIĘCIE ESENCJI [Gaz]
KRĄG: VI (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 12 PM
CZAS RZUCANIA: 6 rund
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 porcja (z 1 kg materialnej substancji); specjal.
OPIS: Pozwala na wyekstrachowanie z danej oczyszczonej, magicznej substancji, pozyskanej np. z organu jakiegoś specyficznego stwora, tego, co stanowi o jego danych, magicznych właściwościach. Wydzielona substancja zwana jest ekstraktem i odpowiednio spreparowana może służyć w celu sporządzenia np. mikstury magicznej, ładunku do różdżki magicznej, itp. Najbardziej znane esencje to: esencja petryfikacji z oczu bazyliszka, esencja ognia do kuli ognia z żołądka czerwonego smoka, esencja latania ze skrzydeł demona lub dużego smoka, itd. Tak uzyskana esencja musi zostać natychmiast użyta do określonego celu albo zabezpieczona w małym sterylnym, szklanym, (potem) zamkniętym naczynku czarem *Konserwacja*.
Uwaga: Jak korzystać z uzyskanej esencji podane jest przy zdolnościach alchemicznych.

STWORZENIE KLEJNOTU [Polimorfia]
KRĄG: VI (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 60 PM + specjal.
CZAS RZUCANIA: 6 rund
ZASIĘG: dotyk

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

CZAS DZIAŁANIA: stały
OBSZAR DZIAŁANIA: kamień (specjal.)
OPIS: Kosztem 2 PM/1 szt. złota zamierzonej wartości klejnotu, przetwarza zwykły kamień w drogocenny, nieobrobiony minerał. Jest on najzupełniej rzeczywisty i niemagiczny. Jego wielkość jest analogiczna do rządanej wartości. W oparciu o rodzaj kruszcu wielkość i wagę ustala MG.
Maksymalnie alchemik może robić szlachetne kamienie do wartości 500 szt. złota/POZ. Wartość tą jednak można uzyskać po umiejętnym jubilerskim obrobieniu. Normalnie uzyskany minerał posiada 1/10 wartości klejnotu po oszlifowaniu.
Posiadając *księgę Alchemii* rzucający ten czar wykorzystuje o połowę mniej PM, a ponadto uzyskany produkt wygląda od razu na oszlifowany klejnot rządanej wartości.
Podczas rzucania tego czaru Alchemik musi mieć przed soba wzór klejnotu, oraz próbkę (wystarczy okruch - zależnie od MG) materiału z którego będzie on wykonany (podczas rzucania czaru zużywa się ją razem z poddanym czarowi kamieniem.
Uwaga: O wartości danego szlachetnego kamienia decyduje MG w oparciu o cenniki kruszców charakterystyczne dla Ostrogaru.

CZARY ALCHEMICZNE
SIÓDMY KRĄG

PETRYFIKACJA [Skamienienie]
KRĄG: VII (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 7 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot (specjal.)
OPIS: Dowolną materialną lub półmaterialną istotę (też np. wampira), która nie odeprze tej petryfikacji (udanym % rzutem na odporność nr.10) zamienia w kamień. Postać taka staje się niemagicznym posągiem zastygłym w w pozie w jakiej była w momencie zadziałania czaru. Skamienieniu ulegają też wszyskie rzeczy, które ofiara aktualnie miała na sobie lub które trzymała w ręku (np broń). Wytrzymałość posągu na uszkodzenia mechaniczne waha się w granicach 30% w przypadku kończyn, 60% w wypadku głowy i 120% w wypadku korpusu.
Odwrócić efekt petryfikacj można tylko, gdy ktoś skutecznie użyje czaru: *Ożywienie kamienia* lub jego analogicznej formy. W tym momencie ofiara musi wykonać % rzut na szok (odporność nr 10). Nieudany oznacza że organizm nie przeżył tej transmutacj.
Czar ten także jest w stanie automatycznie zamienić w kamień każdy niemagiczny przedmiot, o w miarę jednorodnej konsystencji.
Uwaga: Jeśli kamienna postać dozna uszkodzeń, to w momencie ożywienia kamienia pojawiają się identyczne obrażenia na ciele. Przykładowo odłamanie ręki powoduje, że postać faktycznie nie ma ręki, a z rany jest duże krwawienie. Obrażenia typu odłamanie głowy i pęknięcie korpusu odpowiadają za śmierć ofiary. Ostateczny efekt uszkodzeń posągu ustala MG. Tak samo on decyduje o uszkodzeniach w przypadku upadku lub uderzenia o coś.

MAGICZNY ŚLAD [Zaklęcie]
KRĄG: VII (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 14 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów + specjal.
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: specjal. (potencjalnie 1rok/POZ, po uaktywnieniu 1 godzinę/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: ścieżka o szerokości 2 metrów i długości 10 metrów/POZ (specjal.)
OPIS: Alchemik nakreślając ręką magiczny ślad (z szybkością 1 metra na rundę) tworzy drogę dla ognia, wody, albo gazu. Czynnik taki musi być wybrany w momencie rzucenia czaru.
Zaklęcie zaczyna działać w chwili gdy wybrany czynnik pojawi się na początku magicznego śladu. W tym momencie zostaje on wsysany przez zaklęty obszar i płynie w kierunku końca śladu. W praktyce oznacza to, że odpowiednio ukierunkowany może zostać np.: strumień wody (w wypadku np. przerwania tamy), pożar (w wypadku np. podpalenia stepu) lub gazu (w wypadku np. trujących wyziewów). Magiczny ślad może niezadziałać w momencie poprowadzenia go ostro pod górę lub jeśli umieszczono go w miejscu, gdzie usunięciu ulega dany czynnik. Może się tak stać w wypadku śladu wody na pustyni, śladu gazu podczas wichury lub śladu ognia podczas ulewy.
Uwaga: Czar ten zachowuje swą możliwość wychwycenia przez 1 rok na POZ alchemika, po czym działa przez 1 godzinę na jego POZ.

SPOPIELENIE [Ogień]
KRĄG: VII (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 140 PM

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stały
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr sześcienny/5 POZ (specjal.)
OPIS: Czar ten potrafi wokół danego przedmiotu czy istoty stworzyć otoczkę, która jeżeli zostanie uaktywniona wyzwala żar o ogromnej temperaturze. Nie zadziała on jednak jeżeli ofiara nie może być zmknięta w objętości czaru. To ostatnie oznacza, że czar ten w praktyce nie działa na istoty i przedmioty o objętości większej od 1 metra sześciennego/ 5 POZ alchemika. Zależnie od MG objętość humanoidalnych lub jaszczurokształtnych istot liczy się tak, że ok. 1,25m. wysokości/długości odpowiada objętości 1 metra. W wypadku tego czaru jeźdźca na koniu lub dwie istoty przytulone do siebie (minimum plecami) traktujemy jako jedną istotę (cel). W praktyce może to uchronić przed objęciem przez ten czar.
Spopielenie umiejscowione wokół istoty potrafi spalić jej ciało, o ile tylko podziała na nią. Ofiara taka wykonuje % rzut na połowę odporności nr 8 (ogień). Udany rzut oznacza, że czar nie wytworzył temperatury, która mogła by wyrządzić krzywdę. Odwrotnie, gdy % rzut nie wyszedł. Oznacza to, że ciało ofiary pomogło zainicjować pełny efekt czaru. W praktyce oznacza to otrzymanie 1k100*10 obrażeń/5 POZ alchemika. W wypadku, gdy doznane od ognia obrażenia 10-krotnie przewyższyły ŻYW ofiary, tedy uznaje się, że została ona zwęglona (a więc by ewentualnie wskrzesić potrzebna jest kolejno *Regeneracja energii życiowej* i *Regeneracja ciała*). Przedmioty znajdujące się przy ciele ofiary mogą także ulec zniszczeniu. MG dla każdego z nich wykonuje % rzut na połowę wytrzymałości. Nieudany oznacza otrzymanie uszkodzeń o wartości 1/10 siły rannącej.
Spopielenie umiejscowione wokół wolnostojącego przedmiotu (mieszczącego się w objętości czaru) zmusza MG do wykonania % rzutu na połowę wytrzymałości przedmiotu. Nieudany wynik oznacza otrzymanie uszkodzeń w wysokości 1k100/5 POZ alchemika.
Uwaga: W wypadku rzucenia *Spopielenia* na istoty pochodzace ze sfer (np. na mastugę, żywioł ognia), to działa on na nie analogicznie jak *Uzdrowienie*.

TRUJĄCY OBŁOCZEK [Gaz]
KRĄG: VII (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 35 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: specjal.: obłoczek - (1 runda/POZ), paraliż - 1k10 godzin (premiowane)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr sześcienny + 1 metr/10 POZ (specjal.)
OPIS: Wytwarza w danym miejscu (bez możliwości przesunięcia) półprzezroczysty gazowy obłoczek. Postacie, które znajdą się w jego obrębie i zaczerpną powietrza rundę później zaczynają, odczuwać jego trujące działanie. Oznacza to, że w każdej rundzie jego wdychania żywe istoty dostają 5 obrażeń/POZ alchemika. Dodatkowo ofiara gazu w każdej rundzie jego wdychania musi wykonać % rzut na połowę odporności nr 7. Nieudany rzut oznacza, że postać upada, zostając sparaliżowana na k10 godzin (premiopwane). Sparaliżowana ofiara nie odczuwa raniącego wpływu gazu.
Trujący obłoczek utrzymuje się zawsze w miejscu rzucenia. Oznacza to, że ani nie opada, ani się nie unosi z wiatrem. Tylko rozproszenie magii, oczyszczenie powietrza lub silny jego powiew potrafi natychmiast rozpraszyć obłoczek przed jego normalnym rozwianiem się (po 1 rundzie/POZ).

KRYSTALIZACJA [Czar specjalny]
KRĄG: VII (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 14 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 kg materii/5 POZ (specjal.)
OPIS: Czar ten przemienia w szklany kryształ jednolitą ilość, gładkiej, twardej, niemagicznej substancji typu metal lub kamień (praktycznie nic poza tym). Zachowuje ona kształt użytego do tego przedmiotu, jednakże jest przeźroczysta, niemagiczna i standartowo krucha.
Alchemik posiadający 150 UM czar ten może używać jeszcze do krystalizacji wnętrz dużych niemagicznych przedmiotów, albo martwych lub żywych istot. Cel czaru może oprzeć się jego działaniu, jeżeli MG wykona udany % rzut na połowę wytrzymałości (w wypadku przedmiotu) lub połowę odporności nr 10 (w wypadku istoty).
Krystalizacja umiejscowiona wewnątrz dużego przedmiotu oznacza k100 uszkodzeń/5 POZ alchemika. Rzucona na przedmiot większy od siebie umiejscawia się losowo, jednak nie dalej niż 1k100cm od zamierzonego centrum.
Krystalizacja wewnątrz organizmu taże umiejscawia się losowo w promieniu 1k100 cm od miejsca rzucenia. Ofiara czaru doznaje przy tym obrażenia równe 10-1000/5 POZ alchemika [wartość 10-1000 odczytać należy jako 1k100*10].
Dodatkowo MG wykonuje jeszcze % rzut i sprawdza w poniższej tabeli:
wynik 1-30%: krystalizacja zniszczyła ważny organ i spowodowała natychmiastowy zgon.
wynik 31-60%: jeżeli postać przeżyła rany, to bez operacji i czaru *Regeneracja ciała* postać ma o k50 pkt zmniejszoną SF, ZR i SZ. Dodatkowo z powodu uszkodzenia ważnych organów śmierć nastąpi w przeciągu 1k100 godzin.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

wynik 61-90%; jeżeli postać przeżyła rany, to bez opreracji i czaru *Regeneracja ciała* postać ma o k50 pkt zmniejszoną SF, ZR i SZ.
wynik 91-100%: postać nie ma dodatkowych ograniczeń.
Aby postać udanie przywrócić do życia po śmierci z powodu krystalizacji należy uprzednio usunąć szkło, a następnie podziałać *Regeneracją ciała*. Tak samo postępuje się w wyniku dolegliwości spowodowanych tym czarem.
Uwaga: Czar ten działa analogicznie do *Uzdrowienia* na istoty zbudowane z kryształów, jednakże największe ma zastosowanie do tworzenia kryształowych naczyń i innych potrzebnych rzeczy.

CZARY ALCHEMICZNE
ÓSMY KRĄG

MAŁA DEZINTEGRACJA [Energia]
KRĄG: VIII (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 80 PM
CZAS RZUCANIA: 8 segmentów + 1 segment na lot.
ZASIĘG: średni (specjal.)
CZAS DZIAŁANIA: specjal. (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot (specjal.)
OPIS: Pod postacią zielonej, wirującej kuli wyzwala niszczycielską energię o bardzo dużej mocy. Niczym pocisk leci ona od dłoni rzucającego w kierunku celu. Aby uniknąć pełnego kontaktu z mocą kuli dezintegracji postać ma prawo wykonać % rzut na odporność nr 5 (energia). Istota świadoma zbliżającej się kuli i chcąca ją za wszelką cenę uniknąć ma dodatkowo możliwość podniesienia sobie odporności o obronę wynikającą ze ZR aktualnej. Wszystkie istoty nie broniące się w ten sposób mają automatycznie obniżoną odporność o 30 pkt (+ ewentualnie z antyodporności alchemika). Do obrony przed tym czarem można też wykorzystać zdolność profesjonalną *Unik* lub zastawiając się tarczą poprzez udane zastosowanie zdolności *Podstawy tarczownika*. W tym ostatnim przypadku dezintegracji ulega tylko tarcza, pod warunkiem, że nie jest na stałę przytwierdzona do ciała jak to jest w wypadku pawęży jazdy.
Jeżeli czar nie zadziała na wybrany cel (istota zrobi unik lub wykona udany rzut obronny) to nie dezaktywuje to kuli. Lecie ona wtedy dalej, w lini prostej, aż napotka przeszkodę lub wyjdzie z zasięgu rzucania. W tym ostatnim wypadku ulega ona dezaktywacji, której towarzyszy głośny huk.
Jeżeli kula zetknie się z jakimś swobodnym obiektem (np. z nieprzytwierdzonym na stałę przedmiotem lub z istotą, która nie wykonała udanego rzutu obronnego) to niczym zielona poświata rozchodzi się wokół ofiary. W następnej chwili rozszczepia cel w niewidzialnie mały pył (niemożliwy nawet do zebrania). Kompletnemu zniszczeniu ulega też ekwipunek osobisty i przymocowane na stałę rzeczy (przedmioty magiczne mają prawo przetrwać po udanym % rzucie na połowę wyrzymałości).
W wypadku, gdy *mała dezintegracja* trafi na ofiarę, której wielkość nie mieści się kole o promieniu 5 metrów, to jej moc jest za slaba by zadziałać. W praktyce oznacza to, że rozpływa się ona nie czyniąc krzywdy. Cecha ta uniemożliwia zdezinegrowanie budynku, statku lub zbyt dużej istoty (wielkiego węża, smoka, wieloryba). Z tego samego powodu czar ten nie obejmie istoty leżącej płasko w błocie, kałuży lub piasku.
Uwaga: Istoty magiczne z natury, półbóg o umagicznionym ciele lub postać w pełnej magicznej zbroi typu miarowej lub odlewanej są upoważnione do jednego dodatkowego rzutu na dezintegrację, w wypadku, gdy pierwszy był nieudany.

UTRWALENIE CZARU [Energia]
KRĄG: VIII (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 80 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda + specjal.
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: specjal., ewentualnie (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (powierzchnia lub przedmiot mniejsze od obszaru o średnicy 1metra/POZ)
OPIS: Na trwale magicznym, jednolitym, najlepiej kamiennym i nieruchomym obszarze, albo na spełniającym te warunki przedmiocie umożliwia odtworzenie działania czaru, który jako pierwszy zostanie nad nim rzucony. W zależności jednak od ilości wydanego PM na rzucenie czaru, który chce się utrwalić objawiają się poniższe możliwości.
Wydając w momencie rzucenia 10-krotnie większy PM niż czar potrzebował do wyjścia powoduje się że jego efekt zostanie jednorazowo uaktywniony w momencie, gdy ktoś wejdzie na ten obszar lub użyje dany przedmiotu magiczny.
Przy wydaniu 100 razy większego PM alchemik jest w stanie wywołać 1 taki efekt/10 UM i spowodawać, że efekt czaru będzie uaktywniać się tylko w stosunku do konkretnych czynników (jak: obecność metalu, PM, antymagii, zapachu itp).
W wypadku niektórych czarów (szczególnie tych, które trwają dłużej niż 1 r) zwiększając jeszcze 10-krotnie PM można umiejscowić dany czar (na stałe) na danym obszarze. MG w oparciu o działanie czaru decyduje jaki czar może zostać umieszczony na stałę. Może też zmienić jego działanie.
Pozostałością po rzuceniu *Utrwalenia czaru* jest mały run magiczny (najczęściej znak w kształcie inicjału maga). Zniszczenie tego symbolu lub zawilgocenie natychmiast przerywa dalsze działanie czaru utrwalenia. Założenie blokady PM na taki run chroni przed wilgocią..

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

ZESZKLENIE POWIERZCHNI [Czar specjalny]
KRĄG: VIII (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 40 PM
CZAS RZUCANIA: 8 segmentów
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr kwadratowy/3 POZ (specjal.)
OPIS: Czarem tym można pokryć podłoże magiczną, szklaną taflą. Tak powstała nawierzchnia silnie przylega do podłoża (tworzy z nim całość). Czar ten służy najczęściej do tworzenia szyb i szklanych przedmiotów. Po zdjęciu ołowianych lub drewnianych form można dzięki niemu uzyskać dowolną formę.
W wersji "bojowej" najczęściej czar ten wykorzystuje się w jednej z 2 form.
Po pierwsze można nim pokryć podłoże. Staje się ono na tyle śliskie, że chodzące na nogach istoty co rundę zmuszone są wykonać % rzut na akt. ZR. Nieudany rzut oznacza, że postać pośliznęła się i może upaść. Nie działa to jednak na postacie przystosowane do chodzenia po śliskiej powierzchni (np. będące boso).
Bardzo niebezpieczne jest pokrycie tym czarem części lub całości wybranej istoty. Postać o SF równej minimum 250 pkt potrafi siłą mięśni w dowolnym momencie rozerwać obezwładniające go szkło. Jeżeli ofiara jest zbyt złaba fizycznie, to zostaje przez całkowicie unieruchomiona. Jeżeli szkliwem pokryte zostały tylko fragmenty zbroi to MG może zwiększyć obronę i wyparowania postaci. W wypadku pokrycia szkłem twarzy postać zaczyna się ona dusić. W każdej następnej rundzie dostaje ona k100 obrażeń.
Powstałe tym czarem szkło można zniszczyć poprzez rozproszenie magii lub w typowy dla szkła sposób. Zniszczeniu więc podlega po rozerwaniu, "ciężkim" upadku lub mechanicznym uderzeniu. W wypadku tego ostatniego tylko silny cios zadający ponad 5 uszkodzeń powoduje rozbicie szklanej tafli. Uderzenie takie powoduje gęste pęknięcia szkła w promieniu 1 metra od centrum uderzenia. Rundę później szkło na tym odcinku "znika". Czynności tej podlega też szkło, które pękło z innej przyczyny (np. jeśli to zrobił inny czar).
Alchemik o UM powyżej 200 czarem tym potrafi unieruchomić większość półmaterialnych istot. W praktyce czar ten więc potrafi uwięzić każdego nieeteralnego i nie posiadającego AntyMagii martwiaka (np. wampira).

LOKALIZACJA SUBSTANCJI [Czar specjalny]
KRĄG: VIII (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 8 PM
CZAS RZUCANIA: 8 segmentów
ZASIĘG: specjal. (0)
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda
OBSZAR DZIAŁANIA: 10metrów/POZ wokół (minimum 1 deko substancji); specjal.
OPIS: Czar ten jednorazowo lokalizuje najbliżej położone miejsce, gdzie znajduje się określony wcześniej minerał lub inna substancja (ruda złota, drewno, sól, węgiel). Zaklęcie to pozwala wykryć dokładny kierunek (w linii prostej) do tej substancji, a także dokładną odległość w metrach. Działa ono także przez wszelkie niemagiczne przeszkody.
Czar ten nie zadziała na mitryl, substancje magiczne oraz w momencie, gdy od celu odgradza magia. O braku efektu MG może także zadecydować gdy ilość jest za mała do lokalizacji lub substancja taka znajduje się w ruchu (np. jest przewożona).

TCHNIENIE ŚMIERCI/ŻYCIA [Czar specjalny]
KRĄG: VIII (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 40 PM, ewentualnie 4 000 PM
CZAS RZUCANIA: specjal. (8 godzin + wielokrotność k10 na odpoczynek)
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 magiczna broń (specjal.)
OPIS: Rzucając ten czar alchemik decyduje się na ogromny wysiłek. Mimo bardzo długiego czasu czarowania jest w stanie go rzucić, o ile nic w tym czasie nie rozproszy jego uwagi. Po skończonym "czarowaniu" alchemik jest kompletnie wyczerpany przez 8 *k10 (premiowane) godzin. Przedłużające się wyczerpanie bez opieki postronnych może nawet spowodować śmierć. Może to mieć wypadek jeżeli nik nie poda alchemikowi wody lub jedzenia.
Czar może zostać rzucony tylko na dostarczoną alchemikowi magiczną broń. Musi być ona jednak minimum średnio magiczna i zabezpieczona blokadą PM. W wypadku tej ostatniej nie przeszkadza ona alchemikowi.
Po udanym rzuceniu tego czaru w zależności od wcześniejszych zamierzeń (i użytego PM) uzyskuje się jeden z dwóch efektów. Obydwu ich mogą używać także dobre pod względem moralności charaktery.
Tchnienie śmierci: Wydając na rzucenie czaru 40 PM można spowodować, że broń ta staje się zabójcza dla określonych w trakcie rzucania czaru osobników. Maksynalnie alchemik może przeznaczyć taką broń dla 1 ofiary/POZ. Warunkiem tego jest jednak dokładna znajomość ich (przez minimum 10 dni). Na właściwą sobie istotę broń działa zabójczo. Oznacza to, że jeżeli zranina nią ofiara nie wykona udanego % rzutu na 1/10 część swej odporności nr 6 (trucizna) to umiera w przeciągu k10rund. Postać dysponyjąca Antymagią może się przed tym uchronić wykonując udany rzut na nią.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Tchnienie Życia: Po wydatkowaniu na rzucenie czaru 4 000 PM dana broń zyskuje stałą pewne cechy. W praktyce jest to zdolność posiadania na stałę: charakteru alchemika, INT równej 1/2 jego i MD równej 1/10 Mądrości alchemika. Cechy te utrzymują się aż do zniszczenia lub rozmagicznienie broni.
Tak powstały umysł jest w stanie wejść w stały podświadomy konakt z umysłem istoty, która pierwsza dotknie tej broni po rzuceniu czaru. Taki właściciel, jeśli broń taką ma przy sobie traktowany jest, jakby jego INT i MD były zwiększone o wartość analogiczną do posiadanych przez broń. Jest on także informowany automatycznie, o dotknięciu tej broni przez inną postać.
Sama broń, jeśli dłużej znajdzie się w niepowołanych rękach jest w stanie w zależności od różnic charakteru porazić elektrycznością (1k100 obrażeń w momencie trzymania przez rundę). Jeżeli charakter właściwego posiadacza i broni są identyczne, to w jego rękach broń ta dwukrotnie jest w stanie podczas walki zwiększyć magię (jeśli takowa jest) decydującą o premi Trafienia i premi do Obrażeń. W praktyce więc podwaja je.
Jeżeli prawowity właściciel z broni jednak zginie, to broń ta za nowego prawowitego właściciela traktuje osobę, która pierwsza ją dotknie.
Uwaga: Czaru tego nie można rzucić na broń, która już ma na sobie ten czar lub jego analogiczny efekt.

CZARY ALCHEMICZNE
DZIEWIĄTY KRĄG

PŁYNNY METAL [Czar specjalny]
KRĄG: IX (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 18 PM
CZAS RZUCANIA: 9 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: specjal. (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (1kg/POZ)
OPIS: Czar ten jeden metalowy przedmiot lub matalową kompozycję (zbroja) potrafi zamienić w płynną, rozgrzaną do czerwoności postać. Przedmioty platynowe, adamandytowe i magiczne mają prawo do wykonania % rzutu na połowę swej wytrzymałości. Pozytywny wynik chroni je od efektu czaru. Przedmioty z domieszką mitrylu lub same mitrylowe automatycznie rozpraszają ten czar.
Postać która dotknęła dłońmi płynny metal albo jeżeli trzymała metalową broń lub tarczę w momencie jej roztopienia dostaje k10 obrażeń za każdą kończynę, która zetknęła się z płynnym metalem. Kończyna taka sama w sobie otrzymuję 10-krotnie więcej obrażeń, a ponadto wszystkie wykonywane nią czynności przez najbliższe 2k10 dni są o połowę mniej skuteczne. Dotyczy to np. trafienie, rozbezpieczenia zamków, rzucania czarów (połowa UM).
Ofiara, która nad korpusem trzymała metalowy przedmiot lub nosiła metalową zbroję po jej rozstopieniu przez najbliższą 1 rundę/kg rozstopionego metalu jest w kontakcie z nim. W praktyce oznacza to otrzymywanie w każdej takiej rundzie 10 obrażeń/1 kg rozstopionego metalu. Rany powstałe od tego czaru traktuje się jak poważne. W trkacie spływania metalu z powodu bólu (a więc nie dotyczy to martwiaków i golemów) postać jest unieruchomiona. W wypadku, gdy metal spływał po twarzy istnieje w każdej rundzie 25% szansa, że ofiara straci dane oko.

POWSTRZYMANIE ERUPCJI [Energia]
KRĄG: IX (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 45 PM
CZAS RZUCANIA: 9 segmentów
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 1k100 rund/10 POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.
OPIS: Na określony czas alchemik jest w stanie powstrzymać wybuch (erupcję) określonego, spodziewanego, pojedyńczego źródła ognia lub energii. Musi on jednak zlokalizować wcześniej jego źrodło i umiejscowić miejsce. Jest to skuteczne np. przy erubcji z pojedyńczego krateru wulkanu, czy wybuchu łatwopalnej substancji.
Uwaga: Czy czar ten chroni przed erupcją PM decyduje MG. Eksplozje takie wynikają najczęściej z popełnienia błędu przy pracy. Postać mając na sobie ten czar nie orientuje się też czy popełniła błąd. W praktyce jest więc on nieskuteczny przy dłużej trwaących czynnościach.

KLON [Polimorfia]
KRĄG: IX (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 4500 PM
CZAS RZUCANIA: 9 godzin
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba (specjal.)
OPIS: Czar ten wymaga niebywałej koncentracji i dobrej kondycji. W praktyce oznacza to że zarówno alchemik jak i ofiara nie mogą mieć rozproszonej uwagi. Zrobienie tego oznacza śmierć "pacjenta", a dodatkowo jego ciało nadaje się tylko do regeneracji.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

W trakcie tego czaru alchemik z nagiej żywej osoby zbliżonej do siebie rasy potrafi oddzielić jej idealny cielesny duplikat. Oczywiście nie będzie on miał na sobie czarów, które ma na sobie aktualnie pierwowzór. Współczynniki fizyczne postaci są identyczne.
Powstały klon znajdyje się w stanie analogicznym do stałego letargu. W momencie, gdy pierwowzór zażyczy sobie przenieść do niego swą świadomość, to musi wykonać udany % na połowę UM czy uda mu się to. Bez względu na rezutltat dodatkowo musi wykonać % rzut na szok. Nieudany wynik oznacza śmierć. Przeniesienie się do ciała klona trwa k10 rund i może zostać zahamowane rozproszeniem uwagi postaci, utratą świadomości (np. z powodu agonii, ogłuszenia) lub śmiercią. Po udanym przeniesieniu świadomości postać może kierować swym nowym ciałem analogicznie jak poprzednim. Wyjątkowo tylko z powodu potrzeby "rozruszania ciała" ma ona przez najbliższe 1k10 godzin o połowę utrudnione wykonywanie wszelkich fizycznych czynności.
Od momentu przeniesienia świadomości ciało klonu jest własnym ciałem postaci. Poprzednie, pozostawiane ciało wpada w stan identyczny jaki miał klon i w przyszłości może służyć jako on.
Stan letargu w którym znajduje się aktualny klon ma wszelkie cechy analogiczne do czaru *Stały letarg*. W tym czasie jest ono odporne na sugestię i iluzję, zaś jego pozostałe odporności są standartowe. Zadanie odpowiedniej ilości obrażeń, rozproszenie magii lub dowolny czar budzący z letargu zabija klona.
Uwaga: Czaru tego nie można stosować na siebie.

ROZPOZNANIE MAGII [Czar specjalny]
KRĄG: IX (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 9 PM
CZAS RZUCANIA: 9 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 0 (specjal.)
OBSZAR DZIAŁANIA: (specjal.)
OPIS: Pozwala dokładnie zidentyfikować całą magię związaną w danym przedmiocie magicznym, runie lub w figurze magicznej. Czar ten rzucony na artefakt zwiększa dwukrotnie szansę jego identyfikacji podczas Analizy Magii.

MAGICZNY OBŁOCZEK [Gaz]
KRĄG: IX (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 45 PM
CZAS RZUCANIA: 9 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1k5metrów sześciennych (losowo)/ 5 POZ (specjal.)
OPIS: Wytwarza w danym miejscu (bez możliwości przesunięcia) półprzeźroczysty gazowy obłoczek. Jego właściwości ustala alchemik w oparciu o swoje dotychczasowe doświadczenia. W praktyce oznacza to, że może stworzyć dowolny obłoczek, ktorego działanie sam przeżył. Najczęściej więc będą to obłoczki trujące, usypiające, duszące, albo pyłowe.
Uwaga: Rozproszenie magii lub silniejszy wiatr rozwiewa ten obłoczek.

CZARY ALCHEMICZNE
DZIESIĄTY KRĄG

PRZEMIENIENIE MATERII [Polimorfia]
KRĄG: X (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 100 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stały
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 kg/5 POZ (specjal.)
OPIS: Pozwala przemienić jedną niemagiczną substancję w inną o zbliżonych wlaściwościach. Przy tym czarze nie ulega jednak zmianie kształt przedmiotu. Alchemik musi znać substancję, którą pragnie uzyskać. Oznacza to, że na jej magicznej próbce musiał udanie wykonać zdolność Analiza Magii.
Aby uzyskać w ten sposób metal (np. złoto, ołów, platynę, adamandyt) albo surowy kamień szlachetny trzeba rzucając ten czar mieć przy sobie Kamień Filozoficzny. Czar ten nie działa na mitryl i związki z nim powiązane.

KLEJNOT GENIUSZU [Czar specjalny]
KRĄG: X (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 250 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: (specjal.)

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 klejnot (specjal.)
OPIS: Do rzucenia czaru potrzebny jest niemagiczny klejnot o wartości przynajmniej 500 sztuk złota. Można go uzyskać np. czarem *Stworzenie klejnotu*. Pocierając klejnot można uzyskać w praktyce dowolną informację. jeżeli jednak spróbuje się ją uzyskać częściej niż raz na rok, to ulega on zniszczeniu.
Od wartości użytego klejnotu zależy jakość informacji, które można uzyskać. Do dowiedzenia się lokalizacji kogoś znajomego wystarczy klejnot o wartości 1000 sztuk złota. Aby poznać prawdziwe imię lub namiary postaci pochodzącej z innej sfery egzystencji należy jednak posiadać klejnot o wartości przynajmniej 10 000 sztuk złota, a ponadto należy być przygotowanym na najgorsze (np. zemstę takiej istoty).

KONTROLA MAGII [Czar specjalny]
KRĄG: X (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 1000 PM
CZAS RZUCANIA: 10 segmentów
ZASIĘG: 0 (specjal.)
CZAS DZIAŁANIA: specjal.
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/1 pkt UM wokół (specjal.)
OPIS: Czar ten adaptuje magię wokół alchemika na taką, która jest pod jego kontrolą. Jest to przydatne w wypadku czarów które nie działają na tego, kto rzucił czar (np. selektywne bariery, sfery) lub w wypadku gdy chce się przejąć pod kontrolę postać będącą pod czyjąś kontrolą (np. w wypadku czaru Urok).
Czar ten potrafi przejąć kontrolę także nad takimi czarami jak Magiczny Pocisk, Piorun, Piorunująca kula, Kula Ognia. Warunkiem tego jest to, że w jednej rundzie może być przejęty tylko jeden tego typu czar i to pod warynkiem, że alchemik tylko tym zajmuje się w tej rundzie.
Czar ten działa dotąd, dopóki alchemik nie poruszy się z miejsca w którym go rzucił. Po zmienieniu pozycji efekt jego będzie utrzymywał się jescze przez 1 rundę/POZ.

PRZEMIANA [Czar specjalny]
KRĄG: X (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 500 PM
CZAS RZUCANIA: 10 segmentów
ZASIĘG: specjal.
CZAS DZIAŁANIA: specjal.
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.
OPIS: Pozwala na jednorazowe, skromne urzeczywistnienie woli alchemika w celu przyniesienia korzyści alchemi (itp.). Przy jego pomocy można wywołać dowolny czar z niższego kręgu, o ile jego PM nie nie przekracza 500 pkt, albo na otrzymanie dowolnej informacji (ale nie imienia własnego istot dla których jest ono zatajone np. demonów), legendy, opisu itp. Energia ta ma zdolności tworzenia małych, niemagicznych przedmiotów itp., ale nie cenniejszych od około 500 szt. złota, albo może naprawiać uszkodzone przedmioty (itp.). Czar ten jest w stanie sprowadzić pojedyńczy, nieduży przedmiot niemagiczny, o ile zna się jego dokładną lokalizację. Interpretacja tego czaru w jego szczególnych zastosowaniach zależy wyłącznie od MG, jednakże nigdy nie jest w stanie zmienić przeznaczenia (np. Boskiego), a więc np. przy jego pomocy nie można zdjąć (wpłynąć) na jakiekolwiek (!) przekleństwa lub klątwy.
Uwaga: Czar ten jest w stanie zwiększyć/zmniejszyć na stałe dowolny (z wyjątkiem Zauważenia) współczynnik (co najwyżej o 1-10 pkt ŻYW czy SF, albo o 1-5 pkt inny), zdolność lub biegłość (o 1-5 pkt), ewentualnie może odmłodzić o 1 rok lub stworzyć dodatkową biegłość itd (zależnie od MG).

ERUPCJA [Energia]
KRĄG: X (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 250 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda
OBSZAR DZIAŁANIA: 2 metry/POZ wokół (specjal.)
OPIS: W określonym miejscu wytwarza ogromną energię. W ciągu jednej rundy wszystkim istotom w jej zasięgu zadaje k10*100 obrażeń. Udany % rzut na połowę odporności nr 5 oznacza otrzymanie tylko połowy obrażeń. Czar ten w zasadzie nie czyni krzywdy przedmiotom tu się znajdującym o ile nie są one na stałę ptrzytwierdzone do podłoża. Stałe fragmenty budowli, kruche i cięższe przedmioty czar ten najczęściej niszczy zadając 1k10*10 uszkodzeń. Wszystkie nie leżące na ziemi istoty i przedmioty o masie poniżej 10 kg/POZ alchemika są automatycznie wyrzucane w powietrze na wysokość 1k10metrów. Istota ktora spadła z wysokości odnosi od wstrząsu przy upadku 1k100obrażeń na każde 2metry wysokości lotu powyżej 2 metrów (ew. połowę lub nic przy miękkim lądowaniu). Dodatkowym efektem tego czaru jest to, że każda istota nim objęta posiadająca odporności na energię poniżej 100 pkt (%) musi wykonać % rzut na szok. Nieudany rzut oznacza śmierć od szoku termicznego.

CZARY ALCHEMICZNE
PIERWSZY KRĄG SPECJALNY

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

STARCIE MAGII [Czar specjalny].
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 250 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: specjal., ewentualnie (1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: sześcian o boku 1/10 UM maga
OPIS: Na danym terenie przed alchemikiem roztacza się niszczycielska fala antymagii. Niszczy ona na stałę każdy istniejący czar i każdy magiczny obiekt (np. przedmiot). Przedmioty zabezpieczone blokadą PM mają prawo odeprzeć ten czar w wypadku udanego % rzutu na połowę swej odporności na energię. Najczęściej odporność ta ma analogiczną wartość do aktualnej wytrzymałości przedmiotu.
Istoty magiczne, posługujące się magią, czy w inny sposób z nią związane na pewien czas (1 runda/ POZ alchemika) tracą wszystkie zdolności i przemiany magiczne. Dotyczy to też możliwość rzucania czarów czy przemian półboskich.

KAMIEŃ KSIĘŻYCOWY [Energia]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 50 000 PM
CZAS RZUCANIA: 1 godzina
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.
OPIS: Czar ten może podziałać tylko na wielce szlachetny niemagiczny kamień pozyskany z fragmentów opadłego meteorytu lub powstały w jakiś inny ponadnaturalny sposób. Nie dotyczy więc to minerałów i kamieni uzyskanych czarami.
Umagiczniony tym czarem kamień zyskuje kilka ponadnaturalnych cech. Działają one tylko na tego, kto aktualnie posiada kamień. Oto one:
- podczas każdej nocy o pełni księżyca pozwala na transmutację dowolnego, nieożywionego, niemagicznego metalu w złoto. Podczas jednej nocy pełni maksymalnie jednorazowo przemienia w ten sposób 1kg/POZ. Za uzyskane złoto postać może otrzymać w hurcie około od 1/2 do 1/10 części jego wartości. Transmutacja trwa 2 godziny, wymaga pełnej koncentracji i udanego % rzutu na połowę UM. Osoba, która zbyt często korzysta z tej formy dofinansowania staje się często ofiarą złodziejskich gildii, demonów, mastug, smoków lub inteligentnych martwiaków.
- daje niewrażliwość na choroby. Postać go posiadająca nie może się zarazić rzadną chorobą. Dodatkowo te które posiada na czas noszenia kamienia nie działają. W wypadku magicznych chorób, czy przekleństw lub klątw powodujących chorobę Kamień księżycowy o połowę łagodzi efekt. Dopiero posiadanie 2 takich kamieni pozwala unieaktywnić tego typu chorobę. Efekt tego czaru nie działa na choroby umysłowe, defekty ciała, głupotę i tym podobne urazy.
- daje niewrażliwość na trucizny. Postać go posiadająca nie doznaje uszczerbku od dowolnej trucizny. Dodatkowo te które toczą organizm na czas noszenia kamienia nie działają. W wypadku magicznych trucizn lub czarów wywołujących analogiczny efekt. Kamień księżycowy o połowę łagodzi efekt. Dopiero posiadanie 2 takich kamieni pozwala unieaktywnić tego typu truciznę. Efekt tego czaru nie działa na trucizny bazujące na kwasie, żrące wyziewy, halucynogenne opary i tym podobne odmiany.
- daje niewrażliwość na wszelkie oczarowania. Postaci go posiadającej nie można narzucić obej woli. jeżeli postać już była pod działaniem podobnego efektu, to przestaje on działać. W wypadku oczarowań wywołanych przez przemiany przekleństwa lub klątwy Kamień księżycowy umożliwia odparcie tego po udanym % rzucie na odporność nr 2 nie zmniejszoną przy tym rzadną antyodporność. Posiadanie 2 Kamieni księżycowych pozwala być niewrażliwym na tego typu efekty. Efekt tego czaru nie działa na zakochanie się w wyniku zbyt udanego % rzutu na reakcję do płci przeciwnej.
- przynosi szczęście właścicielowi. Cecha ta na czas noszenia kamienia daje te same przywileje, co zdolność nadnaturalna *szczęściarz*.

PANACEUM (WODA) ŻYCIA [Energia]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 5 000 PM, ewentulanie 50 PM
CZAS RZUCANIA: 10 rund
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 litr wody/10 POZ (specjal.)
OPIS: Doskonale oczyszczoną wodę, przy ogromnej ilości PM czar ten umagicznia, tak by miała efekty wpływania na życie. Jeżeli alchemik dostarczy do tej oczyszczonej wody przed rzuceniem czaru odpowiedni ekstrakt z ciała ewidentnie dobrej istoty pochodzącej z innej sfery egzystencji, to kosztem owiele mniejszej ilosci PM (50 pkt) tworzy się ten sam efekt w tak spreparowanym panaceum.
Po wypiciu około 0,25 litra tak przyrządzonego płynu następuje efekt analogiczny do czaru *Uzdrowienie*.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Z litra wypitej wody uzyskuje się efekt analogiczny do odmłodzenia. W praktyce fizycznie postać odmładza się o k5 lat. Nie zmienia to współczynników, o ile postać nadal znajduje się w wieku średnim (w wypadku ludzi jest on pomiędzy15, a 50rokiem życia). Psychiczne współczynniki, biegłości i PDośw. nie zmieniają się przy odmłodzeniu.
Dwa litry tej mikstury wypite naraz powoduje odrośnięcie (regenerację) utraconej wcześniej części ciała (np. kończyny). Efekt ten jest zbliżony do *Regeneracji ciała*, z tym, że nie ma możliwości wskrzeszenia (działa tylko na żywych). W wpadku, gdy postać nie jest w stanie tyle naraz wypić forma ta nie działa. Dodatkowo postać zostaje uzdrowiona i odmłodzona o maksimum 2k5 lat.
Uwaga: Za każde 0,25 litra tej wody która dostanie się na ciało martwiaka odnosi on 1k100*10 "poważnych" obrażeń.

ADAPTACJA FIZYCZNO-MAGICZNA [Czar specjalny]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 55 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: (5rund/POZ + k10 rund); specjal.
OBSZAR DZIAŁANIA: alchemik (specjal.)
OPIS: Na dany okres chroni przed wszelkimi niekorzystnymi czynnikami fizycznymi. Ochrona ta jest na tyle doskonała, że broni także przed ich magicznymi formami. W praktyce oznacza to niemożliwość doznania jakichkolwiek obrażeń od tego typu czynników. Czar ten nie chroni jednak przed przedmiotami, które w momencie zadawania ciosu miały skutecznie działającą antymagię, ani przed czynnikami psychiczno-fizycznymi (strach, śpiew, hałas, niedotlenienie). Jeżeli Alchemik zechce, to dany czynnik zadziała w danym momencie na niego.
Uwaga: Postać nie może zostać zabita przez np. spadającą skałę, ale może ona zniszczyś ubranie i przygnieść do ziemi. W wypadku, gdy nacisk nadal będzie działał po zakończeniu działania czaru, to posyać ulegnie zgnieceniu (ale już tylko przez sam ciężar).

ANALIZA CZARU [Zaklęcie]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 110 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda + specjal. (k10 godzin)
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (specjal.)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pergamin z wpisanym nań czarem (specjal.)
OPIS: Może być tylko rzucona na formułę czaru wpisaną do magicznej księgi. Nie będzie on działał, gdy zostanie rzucony na umagiczniony pergamin z formułą przygotowaną do rzucenia. Zaklęcie to nie działa także na czary z kasty klerycznej i z kręgów specjalnych.
Analiza czaru powoduje, że alchemik ma szansę zrozumieć czar który właśnie został zaklęty. Aby go zrozumieć musi studiować go przez k10 godzin (premiowane). Dodatkowo wymagany jest % rzut na 1/2 INT zmniejszoną o 10 pkt/krąg magii czaru.
Udany rzut podczas rozumienia czaru oznacza jego prawidłowe nauczenie się. Dodatkowo dochodzi jeszcze premia równa 100 PDośw./krąg magii czaru. Po zrozumieniu alchemik jest się go w stanie już standartowo nauczyć rzucać, tak jakby był on czarem alchemicznym z analogicznego kręgu. Może więc przepisać go do księgi lub wyuczyć się go autorytatywnie.
Nieudany rzut podczas rozumienia czaru oznacza małe pomieszanie w głowie. W praktyce objawia się to utratą na stałę 10 pkt INT i niemożliwością przez najbliższe k100 dni rzucenia jakiegokolwiek innego czaru. Kolejną probę. Próbę analizowania danego czaru może alchemik podjąć tylko raz na danym POZ doświadczenia (jak będzie niekorzystna, to można ją powtórzyć tylko podczas przechodzenia na kolejny poziom np. na 21).
Uwaga: Każde nieudane rzucenie niealchemicznego czaru (a więc np. gdy % rzut na UM wypadł w granicach 96-100) traktuje się jako pechowe jego rzucenie. Automatycznie sprawdzane jest to w tabelach krytycznych.

CZARY PÓŁBOSKIE
PIERWSZY KRĄG

AUREOLA DOBRA/ZŁA (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 5 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund + 5 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot
OPIS: Postać (lub przedmiot) posiadająca ten czar na sobie nie może być dotknięta przez istotę ewidentnie (nadzwyczaj) złą/dobrą, jeżeli nie przełamie ona tego zaklęcia (% rzutem na połowę odporności nr 3). Magia tego zaklęcia chroni przed czarami opartymi na ewidentnym źle/dobrze.
Czar nie chroni przed ciosami bronią, strzałami, runami i tym podobnymi czynnikami.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWO (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 1 PM (ew.5)
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund + 1 runda/POZ (ew. specjal.)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Wsparcie duchowe, które pobłogosławionemu daje efektywnie premię do Trafienia, OB, UM i do szansy wyjścia zdolności profesjonalnej równą 1/10 Wiary Półboga (w wypadku niewspółwyznawcy połowę tego). Pozwala też na zrobienie drugiego rzutu obronnego na strach, w wypadku, gdy pierwszy był nieudany
Uwaga: Zużywając 5 pkt. PM na rzucenie czaru można odwlec jego uaktywnienie do momentu, gdy poddana mu postać wypowie słowa "jestem pobłogosławiony" lub do pierwszej rundy najbliższej sytuacji stresowej. Po uaktywnieniu czar działa normalnie.

WYKRYCIE EWIDENTNEGO ZŁA/DOBRA (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 godz. + 1 godz./POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota w zasięgu wzroku (w jednej rundzie)
OPIS: Postać na której jest to zaklęcie potrafi automatycznie wykrywać wzrokowo zło, dobro, neutralność w istotach ewidentnie (nadnaturalnie) złych, dobrych lub neutralnych. W wypadku posiadania przez takie istoty specyficznych emanujących aur lub aureol czar ten informuje o ich działaniu i sile. Czar ten także obejmuje postacie posiadające aury ewidentności.
Zaklęcie to pozwala także wykrywać obszarowe czary bazujące na ewidentności, określając przy okazji ich moc i działanie.

SYMBOL NIETYKALNOŚCI (Czar Specjalny)
KRĄG: I (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (znak runiczny)
OPIS: Pierwsza istota, która wejdzie na ten znak zostaje ogarnięta silną ochronną magią. Powoduje ona, że postać, która stoi na symbolu jednorazowo jest omijana przez czar typu pocisk lub błyskawica (itp. działające na odporność nr 9), albo ewentualnie przez pierwszą skutecznie wymierzoną strzałę (bełt itp.). Zejście z symbolu lub jego użycie kończy działanie czaru
Czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (długo działająca wilgoć, zejście z niego lub pierwsze zadziałanie niszczy go)

MŁOT DUCHOWY (Szok)
KRĄG: I (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 3 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Czar ten zadaje cios, wykorzystujący energię wlasnej Siły Fizycznej. Jeżeli ofiara nie wykona udanego % rzutu na połowę własnej odporności na szok (nr 4), odnosi obrażenia równe 1/4 SF półboga. Obrażenia zadane przez ten czar traktuje się jako obrażenia "umysłowe", a więc nie powodujące krwawienia (nie pogłębiające agonii).
Czar ten nie zadaje obrażeń martwiakom i niektorych istot z innych sfer egzystencji.

PRZYWOŁANIE SIŁY ZŁA/ DOBRA/ NEUTRALNOŚCI (Czar Specjalny)
KRĄG: I (czar nr 6)
ZUŻYCIE PM: 20 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 3 rundy + 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr sześcienny/4 POZ (minimum 1)

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

OPIS: Stwarza półmaterialną, białą, szarą lub czarną (zależnie od charakteru) masę, kształtu humanoidalnego mogącą posuwać się po powierzchni ziemi lub wody. Emanuje ona aurą ewidentności (zależnie od charakteru Półboga) i można jej używać do ranienia Żywych istot (a także większości martwiaków), czy do obrony.
Jej cechy zależą od poziomu Półboga: Żywotność = 100 pkt /POZ, Trafienie = 50pkt /POZ, Obrażenia (losowo 1-3 klute, 4-7 tnace, 8-10 obuchowe) 25 pkt /POZ, Obrona z magii 12,5 pkt /POZ (zaokraglając ułamek w dół), Wyparowania 0, Odporności fizyczne 10 pkt/POZ, SZ i ZR po 100 pkt. (aczkolwiek nie umie biegać), INT i Mądrość po 5 pkt; CH, UM i WI 0; PR analogiczna do 30 pkt; Odporności psychiczne brak (czary tego typu nie działają na nią). Siła ta może walczyć tylko, gdy półbóg ją w skupieniu kontroluje wzrokowo i wtedy traktuje się ją jak analogiczną żywą istotę. Do innych celów poza walką lub straszeniem bojaźliwych istot nie nadaje się ona kompletnie.
Uwaga: Czar ten rzucony przez Półboga z 0-wego POZ traktuje się jakby był rzucony przez Półboga z 1-go POZ.

FURIOZA (Czar Specjalny)
KRĄG: I (czar nr 7)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund + 1 runda/POZ (specjal.)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca
OPIS: Postać, która jest pod wpływem tego czaru wpada w szaleństwo i na czas trwania czaru będzie walczyła tylko wręcz (ignoruje czary, przemiany, niebezpieczenstwo). Stan ten daje jej 40 pkt. do Tr i osłabia o 20 pkt. Obronę, ponadto umożliwia dodatkowy % rzut na strach (odporność nr 2), gdy pierwszy był nieudany i dwa razy wiekszą liczbę ataków w 1 rundzie, o ile oczywiście mieszczą się w niej pod względem sumy ich opóźnień.
Uwaga: Od 10 POZ czar ten trwa 10-krotnie dłużej.

LOKALIZACJA POŻYWIENIA/WODY (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr 8)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (runda)
OBSZAR DZIAŁANIA: w promieniu 1km +1km/10 POZ
OPIS: Lokalizuje (ustala dokładny kierunek i odległość w metrach) pożywienie lub wodę, znajdujące się w zasięgu działania czaru (przenika wszelkie niemagiczne przeszkody). Czar ten nie dotyczy tego jedzenia lub wody, które ma przy sobie półbóg lub które wskarze. W momencie lokalizacji rzucający musi być skupiony (rozproszenie uwagi niweluje zaklęcie).

STRASZNE/PRZYJAZNE OBLICZE (Iluzja)
KRĄG: I (czar nr 9)
ZUŻYCIE PM: 5 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund + 1 runda/POZ (specjal.)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (istoty widzące twarz Półboga)
OPIS: Czar nakłada na twarz rzucającego go Półboga maskę, która w zależności od jego zamiaru może budzić uczucie strachu lub przyjaźni. W pierwszym przypadku (strach) każda istota, która podczas działania czaru spojrzy na twarz półboga (podczas walki jest to prawie automatyczne) i nie wykona udanego % rzutu na odporność nr 2 musi natychmiast i z maksyamlną prędkością uciekać ("sprintem"). MG powinien uwzględnić zmęczenie podczas ucieczki. Na początku każdej kolejnej rundy ucieczki ofiara wykonuje % rzut na sugestię (odporność nr 2) - rzut udany oznacza przerwanie działania czaru
W drugim przypadku (przyjaźń) istota, która spojrzała na twarz półboga broni się rzutem na odporność nr 1 (hipnoza). Jeśli rzut jest nieudany staje się ona jego wiernym i oddanym przyjacielem.
Podczas każdej kolejnej rundy ofiara może przerwać działanie czaru udanym % rzutem na odporność nr 1. Efekt czaru przestaje również działać, jeżeli półbóg zacznie zachowywać się w stosunku do niej wrogo lub agresywnie.
Uwaga: Wpisanie tego czaru w figurę magiczną narysowaną wokół twarzy malowidła, płaskorzeźby lub rzeźby tworzy analogiczny, stały efekt, który działa na wszystkich, którzy spojrzą na tą twarz (zależnie od MG).

WZMOCNIENIE WIARY (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr 10)
ZUŻYCIE PM: 5 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda + 1 runda/10 POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (współwyznawca)

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

OPIS: Na czas trwania czaru zwiększa WIARĘ i Odporność na Zaklęcia (klątwy, itp.) istoty o 10 pkt. + 10 pkt. na każde 100 UM Półboga. W niektórych sytuacjach czar ten może mieć dodatkowy efekt np. może złagodzić pechowe samozauważenie podczas Modlitwy (zależnie od MG).
W trakcie trwania czaru postać orientuje się o jakiejkolwiek bliskości rzeczy (np. ołtarzy) i istot (np obecność wysokopoziomowych kleryków), które mogą przyczynić się do zwiększonago zauważenia przez niechętne mu Bóstwa co jest istotne np. przy ryzyku rzucania przemian Półboskich.

CZARY PÓŁBOSKIE
DRUGI KRĄG

LECZENIE/JĄTRZENIE LEKKICH OBRAŻEŃ (Energia)
KRĄG: II (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: bliski (!) **CZAS DZIAŁANIA:** stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)
OPIS: Jednorazowo leczy 10 pkt. obrażeń na POZ Półnoga, ale maksymalnie 100. Nie działa na martwiaki, niektóre istoty z innych sfer egzystencji i te, które znajdują się w agonii, spowodowanej obrażeniami przekraczającymi połowę ŻYW (obrażenia śmiertelne).
Ten czar może zostać odwrócony - użyty jako JĄTRZENIE.
Dotkniętej istocie (dotknięcie wymaga udanego % rzutu na akt. ZR zmniejszoną o Obronę przeciwnika) rozjątrza świerzo odniesione obrażenia, jeśli nie odeprze się czaru % rzutem na odporność nr 5. W wypadku zranienia bezpośrednio poprzedzającego rzucenie JĄTRZENIA oraz każdego, które nastąpi potem postać otrzymuje dodatkowo 10 pkt. obrażeń/POZ rzucającego czar półboga (ale maksymalnie 100). Czar odtąd będzie zawsze towarzyszył postaci, dopóki nie zostanie z niej zdjęte przekleństwo lub nie zostanie potraktowana czarem typu *Leczenie poważnych obrażeń*, *Uzdrowienie*, *Regeneracja* (itp.). Zdolność regeneracji lub efekt paladyńskiego *Przywrócenia Witalności* także natychmiast kończą działanie JĄTRZENIA. Ta forma czaru nie działa w przypadku otrzymania obrażeń psychicznych
Uwaga: Obrażenia, odniesione wskutek tego czaru nie wywołują samoistnego pogłębiania się agonii.

CEREMONIA (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ), ew. specjal.
OBSZAR DZIAŁANIA: 5 metrów wokół, ew. specjal
OPIS: W trakcie trwania czaru zwiększa dwukrotnie antyodporność rzucanych przez Półboga czarów, wykonywanych przemian lub zdolności, ponadto może być jednorazowo użyta dla stworzenia dodatkowej szansy (w wysokości 1/10 poprzedniej) przy próbie wykonania czynności związanej z wiarą, przywróceniem istoty do życia (rzut na szok przy wskrzeszeniu itp.) oraz w sytuacjach wybranych przez MG (np. przy wykonywanie określonych zdolności lub czynności). Czar ten użyty zgodnie z etosem Kapłana dwukrotnie zwiększa teoretyczny czas trwania czarów "uświęcających" dany obszar.
Uwaga: Rzucona w imię "czegoś" niekiedy podnosi rangę wielu czarów.

ROZUMIENIE MYŚLI (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)
OPIS: Osoba na której znajduje się to zaklęcie potrafi w istocie na której skupi (przez minimum 1 rundę) uwagę wykryć istnienie wrogich dla siebie myśli i intencji (choć ich nie rozróżnia).
Dodatkowo czar ten wykrywa takie stany jak pogarda, podniecenie, radość, smutek (itp)
Postać posiadająca ten czar w 95% nie może być zaskoczona przez istoty znajdujące się w jej pobliżu (w promieniu 1 metra/10 UM), gdyż lokalizuje każdą nagłą decyzję w ich umysłach. Skuteczne jest to szczególnie, gdy próbuje się w trakcie walki przeciwko niej wykorzystać specjalne zdolności oparte na zaskoczeniu.
Czar ten (między innymi) nie obejmuje umysłów martwiaków i tych istot, które chronione są "Psychiczną tarczą".

NAZNACZENIE (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund + 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca
OPIS: Postać, która nie przełamie zaklęcia (% rzutem na odporność nr 3) ma tylko połowę Rzeczywistej Szansy Trafienia w postać naznaczoną (ale minimum 5 pkt). Noszący naznaczenie ma o 10 pkt. zwiększone odporności (choć przy wskrzeszaniu to się nie dolicza) i jego rzuty odpornościowe na typowe czary nie są zmniejszane o antyodporność wynikająca z poziomu przeciwnika.

POKORA (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 20 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: osoby przed Półbogiem
OPIS: Osoby, które nie odparły zaklęcia (% rzutem na odporność nr 3) są zmuszone paść na kolana przed Półbogiem i tkwić tak do momentu, aż nie przełamią czaru (mogą próbować to robić co 1 rundę na POZ Półboga). W stanie tym postać nie może się bronić, atakować, rzucać czarów itp. Jakakolwiek agresja ze strony Półboga lub jego towarzyszy automatycznie przerywa czar u wszystkich, którzy mu podlegają.
W przypadku współwyznawców czar ten dwukrotnie zwiększa rzeczywistą szansę rozgrzeszenia z grzechu i przekleństwa, albo daje premię 10 pkt. do zdjęcia klatwy (o ile postać jest pod wpływem tego zaklęcia).
Uwaga: Jako osoby rozumiane są pokrewne ludziom rasy inteligętne rasy humanoidalne (też reptillioni i ich bliscy krewniacy).

NIEWRAŻLIWOŚĆ NA GŁÓD I PRAGNIENIE (Energia)
KRĄG: II (czar nr 6)
ZUŻYCIE PM: 4 pkt.
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: bliski **CZAS DZIAŁANIA:** 1 dzień/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca (od 10 POZ na innych)
OPIS: Postać pod wpływem tego zaklęcia nie odczuwa w żaden sposób głodu i pragnienia, ani efektów ubocznych spowodowanych tym stanem. Po skończeniu czasu trwania czaru postać musi przez ten sam okres wypoczywać (nieprzytomna) w dobrych warunkach z pełnym jedzeniem i piciem. W przeciwnym przypadku na każdy taki dzień ma sprawdzane przeżycie (% rzutem na odporność nr 4).

KAMIENNA SKÓRA (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr 7)
ZUŻYCIE PM: 20 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (5 rund + 5 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: Półbóg (od 10 POZ na innych)
OPIS: Uodpornia skórę na uszkodzenia mechaniczne, tak że zyskuje ona 10 + 10 wyparowań na POZ Półboga. Ponadto daje ona + 20 pkt. do odporności fizycznych, oraz na niektóre czary specjalne (np *Wyssanie Energii Życiowej*). Zaklęcie to chroni automatycznie przed np. lekkimi zadrapaniami, otarciami itp.
Czar ten niszczy pierwsza próba (!) spetryfikowania postaci, a także czary typu Skruszenie kamienia.
Od 10 POZ Półbóg posiadający etos poświęcony Ziemi wydając na rzucenie tego czaru 10-krotnie większy PM zyskuje to, że trwa on nielimitowanie długo (to znaczy niszczą go wyżej wymienione efekty), a ponadto posiada dwukrotnie większą moc obronną (wyparowania i odporności).

WYKRYCIE TRUCIZNY (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr 8)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.
OPIS: Danej istocie zaklęcie to pozwala w określonej cieczy, substancji (np. w powietrzu), przedmiocie, czy istocie wykryć szkodliwe ilości trucizny lub gazu o podobnych właściwościach.
Przy okazji określa przybliżone działanie trucizny (żrące, raniące, usypiające, itp.), a także przybliżoną szybkość działania np. natychmiastowa, szybkodziałająca (np. co rundę), wolnodziałająca (np. co 1 godz.) itp.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

IDENTYFIKACJA PISMA (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr 9)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund + 10 rund/POZ, a od 10 POZ 1 godzina/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba (specjal.)
OPIS: Osoba będąca pod wpływem tego zaklęcia jest w stanie prawidłowo odczytać i zrozumieć znaczenie danego pisma. W trakcie jednej rundy można odczytać tylko 5 słów (ewentualnie więcej jeśli się one powtarzają).
Jeżeli język w którym jest napisana informacja ma większy od 1 Stopień Trudności, to moc tego czaru zależy od aktualnych UM czytającego, jako że ten czar umożliwia zrozumieć język o 1 stopniu trudności językowej na każde 50 UM czytającego
Zaklęcie to odczytuje też litery, znaki lub wiadomości, które zostały napisane niewyraźnym pismem, są rozmazane, zniekształcone, ale nie są całkowicie starte lub zniszczone.
Jeżeli postać posiada 150 UM, to dodatkowo może określić czas jaki upłynął od napisania tego tekstu, a także wykrywa, czy pod tekstem nie kryje się inna informacja (inne pismo itp), np. w przypadku zatajanych czarami rzadkich ksiąg magicznych.
Uwaga: W trakcie czytania postać musi być kompletnie skupiona (i nieruchoma)

SYMBOL NEKROMANCJI (Czar specjalny)
KRĄG: II (czar nr 10)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 100 metrów/POZ wokół (znak runiczny)
OPIS: Symbol ten przedstawia biały znak, który czernieje w miarę zbliżania się nekromancji (np. martwiaka). Poprzez zniekształcenia kształtu symbolu można czasami określić czy zbliżająca nekromancja jest względnie silniejsza czy słabsza od mocy jaką dysponuje Kleryk, który rzucił ten czar (decyduje MG).
Uwaga: Czar ten może zostać nałożony tylko na płaską, gładką, nieruchomą i suchą powierzchnię (długo działająca wilgoć, naruszenie jego lub pierwsze zadziałanie niszczy go).

CZARY PÓŁBOSKIE
TRZECI KRĄG

AUREOLA NIETYKALNOŚCI [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 50 PM;
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów;
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund (specjal.)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca
OPIS: Potężne te zaklęcie w rundzie po rzuceniu spowija współwyznawcę (i oczywiści to co niesie) zapewniając 100% niewrażliwość na będącą w stanie zaszkodzić magię, truciznę, raniące ataki i niekatastroficzne czynniki fizyczne.
W każdej kolejnej rundzie szansa uchronienia zmniejsza się o 10 %, tak więc 2 drugiej rundzie wynosi ona 90%, w 3 80%, itd.
W każdej rundzie, przed każdym czynnikiem, wymienionym wyżej, który jest w stanie zaszkodzić objętemu aureolą MG wykonuje % rzut na daną szansę nietykalności. Udany rzut znacza, że postać całkowicie została przed tym uchroniona, zaś nieudany, że zadziałał on normalnie. W wypadku eksplozji PM udany rzut tylko o połowę zmniejsza doznane rany.
Zaklęcie to nie chroni przed niektórymi czynnikami katastroficznymi, naturalnymi, klimatycznymi, czy już istniejącymi na danej postaci (decyduje MG). Nie wpływa także na przekleństwa, klątwy i przemiany (w tym i na czary rzucane jak przemiany).

WYKRYCIE KŁAMSTWA [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 4 PM;
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów;
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund/POZ;
OBSZAR DZIAŁANIA: Półbóg

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

OPIS: Zaklęcie to pozwala wykryć w postaci, z którą rozmawia półbóg fałsz, oszczerstwo lub kłamstwo, ale nie wynikające z jej niewiedzy lub głupoty.

LECZENIE/WYWOŁANIE ŚLEPOTY [Energia]
KRĄG: III (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 30 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (stałe);
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Czar ten potrafi jednorazowo uleczyć z oślepiającego wpływu światła, z oślepienia, ze ślepoty i z chorób oczu. Można go także użyć do oślepienia istoty, która nie odeprze tej formy energii (udanym % rzutem na odporność nr. 5). Ślepa istota traci możliwość używania do obrony ZR, a ponadto jej zdolności, Trafienie i Obrona są średnio o połowę redukowane (inne ograniczenia np. możliwości potknięcia się ustala MG). W wypadku posługiwania się w walce węchem lub słuchem ograniczenia mogą być mniejsze, a w wypadku strzałów z daleka dużo większe (np. może się liczyć tylko obrona ze zbroji/skóry). Tak powstałej ślepoty można się pozbyć poprzez udane zdjęcie przekleństwa lub wyleczenie tym czarem.
Uwaga: Czar ten swoje działanie lecące lub oślepiające uaktywnia dopiero po upływie k10 rund.

CHODZENIE PO WODZIE [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund + 5 rund/POZ;
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca (od 10 POZ na innych)
OPIS: Pozwala sucho przejść po powierzchni niewzburzonej, spokojnej wody. Z chwilą pojawienia się jakichkolwiek fal co rundę należy wykonać % rzut na akt. ZR zmniejszoną o 1 pkt na każdy cm wysokości fali, czy nie nastąpi upadek (podniesienie sprawdza się jak na śliskiej powierzchni).
Półbogowie z 10 POZ o etosie ściśle związanym z wodą może korzystać z tego czaru bez względu na fale (omijają ich lub rozstępują się one), a ponadto wydając na ten czar 10-krotnie więcej PM mają nie limitowany okres jego trwania.
Uwaga: Istota będąca pod wpływem tego zaklęcia nie jest w stanie zanurzyć nawet palca, a jeżeli była zanurzona, to natychmiast "wyskakuje" na powierzchnię.

UZYSKANIE UMIEJĘTNOŚCI [Czar specjalny]
KRĄG: III (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/4 POZ (potencjalnie dzień);
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca (od 10 POZ na innych)
OPIS: Daje postaci możliwość czasowego władania umiejętnością innej profesji, np. straszliwym cięciem (zdolność rycerza), itp. Po rzuceniu tego czaru potencjalna (zarazem jednorazowa) możliwość użycia takiej zdolności mija dopiero po 24 godzinach.
Z danej umiejętności można korzystać dopiero jeżeli rundę wcześniej zadeklaruje się jej użycie.
Warunkami użycia danej umiejętności są: czas jej trwania musi mieścić się w czasie rzeczywistym trwania zdolności (a więc nie mogą być to umiejętności, które trwają dłużej od 1 rundy/4 POZ półboga) i musi buć ona znana dla półboga, tzn. choć raz musiał ją władać lub empirycznie przeżyć na własnej skórze (nie można więc jej nauczyć się np. od markowanych ciosów).

DRUGIE OBLICZE [Iluzja]
KRĄG: III (czar nr 6)
ZUŻYCIE PM: 9 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe);
OBSZAR DZIAŁANIA: półbóg (od 10 POZ na innych)
OPIS: Twarz i głowa półboga wizualnie zmienia się w dowolną, podobną do innej widzianej postaci. Tylko wykryciem iluzji, nieuwierzeniem i obmacując twarz można zlikwidować ten czar.
Uwaga: Wpisanie tego czaru w figurę magiczną narysowaną wokół twarzy malowidła, płaskorzeźby lub rzeźby tworzy analogiczny, stały efekt, który działa na wszystkich, którzy spojrzą na tą twarz (zależny od MG).

PSEUDOETERALNOŚĆ [Polimorfia]

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

KRĄG: III (czar nr 7)
ZUŻYCIE PM: 30 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ);
OBSZAR DZIAŁANIA: półbóg (od 10 POZ na współwyznawców)
OPIS: Przemienia tak niemagiczne ciało, że staje się one półmaterialne. W praktyce postać wygląda jak lekko przeświturająca, szczególnie gdy spogląda się na nią pod światło. W odróżnieniu od eteralności ciało jest jednak niezmienne w kształcie. Razem z postacią półmaterialne staje się to co ona ma na sobie (ubranie, zbroja) lub niesie (nie za duże przedmioty, w miarę krótka broń, tarcza). Po odłożeniu takiego przedmiotu przestaje on być półmaterialny. Półmaterialności nie ulegają jednak rzeczy magiczne. Obrona, wyparowania i wytrzymałość zbroji (które miało się na sobie w momencie rzucania czaru) chronią normalnie. To samo tyczy się własnej skóry. W trakcie trwania tego czaru także wszelkie bronie niemagiczne i naturalne czynniki zadają mu o 10 ran mniej na POZ półboga.
Bronie, które uległy eteralności razem z półbogiem w trakcie działania tej polimorfii zachowują swe normalne właściwości, jednakże są w stanie zadawać rany istotom niematerialnym, a ponadto zwykłe niemagiczne (!) zbroje lub niemagiczna (!) ochronna skóra większości istot chronią tylko połowicznie przed nimi (to znaczy traktuje się je jakby miały połowę obrony i wyparowań).
Pseudoeteralność umożliwia przechodzenie przez płaskie, niemagiczne powierzchnie np. przez ściany i zamknięte drzwi, których grubość w najszerszym miejscu nie przekracza 1 cm na POZ Półboga. W momencie, gdy koniec czaru zastanie półboga w trakcie przenikania dużej powierzchni lub przedmiotu na wysokości żywotnego organu (itp. zależnie od MG), to natychmiast on ginie, a jego ciało ulega np. rozpołowieniu na dwie części (jeśli np. przechodził przez drzwi).

OCHRONA MYŚLI [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr 8)
ZUŻYCIE PM: 3 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 godzina/POZ;
OBSZAR DZIAŁANIA: półbóg (od 10 POZ na innych)
OPIS: Uniemożliwia odczytanie myśli, intencji (itp.) przez niepowołane istoty. Chroni też przed telepatyczną sugestią i niekorzystnym wpływem telepatii, oraz daje 15 pkt do odporności na wszystkie czary ingerujące w umysł.

TARCZA WIARY [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr 9)
ZUŻYCIE PM: 15 PM;
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów;
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (specjal.);
OBSZAR DZIAŁANIA: współwyznawca
OPIS: Czar ten, powoduje, że istota go nosząca jest poddana działaniu ochronnej magii. Powoduje ona, że inteligentne istoty wrogie noszącemu ten czar nie są w stanie zaatakować bezpośrednio jego, dopóki spełnione jest kilka warunków.
Po pierwsze w trakcie każdej rundy trwania tego czaru postać non stop musi wymawiać prawidłowo słowa treści modlitw. Sprawdza się to co rundę % rzutem na WI (zwiększoną o 10 pkt + 10 pkt/ 10 POZ półboga). W momencie pierwszego nieudanego rzutu czar przestaje działać. Oczywiście z tego samego powodu w tym czasie nie można przez to mówić, czy rzucać czary, albo przemiany.
Po drugie czar nie nie chroni przed istotami, które są współwyznawcami półboga, ewentualnie w danej rundzie chroni je Antymagia.
Po trzecie zaklęcie te aktualnie nie działa na tych, w stosunku do których postać chroniona czarem znajduje się tyłem.
Po czwarte w trakcie trwania czaru postać nie może podjąć próby agresji w stosunku do tych, przed którymi chroni czar, gdyż spowodowało by to zakończenie działania czaru.

POCHWAŁA UCZYNKU [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr 10)
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stałe;
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca (od 10 POZ na innych)
OPIS: Półbóg nakłada pochwałę danej istocie w zamian za uczynek zgony z sumieniem jego religii, wiary czy etosu. Jednorazowo jest w stanie ona rozgrzeszyć z kary wynikającej z grzechu (wobec innych bogów). Półbóg z minimum

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

10 POZ jest w stanie tym czarem zneutralizować przekleństwo, 20-to poziomowy Klątwę, a 30-to poziomowy nawet Klątwę Boską. Czar ten nie niweluje skutków wcześniejszych szkód wywołanych przez te grzechy, klątwy, itp.

Uwaga: Przy rzucaniu tego czaru czyniący to ma szansę być zauważony przez niechętnych (!) mu bogów (w wysokości 1% na POZ półboga). Rozpatruje się to jak KARĘ BOSKĄ.

CZARY PÓŁBOSKIE
CZWARTY KRĄG

ŚWIATŁO [Energia]
KRĄG: IV (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 4 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ);
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (10 metrów wokół)
OPIS: W promieniu 10 metrów wokół półboga, dotkniętego przedmiotu lub istoty pojawia się magiczna jasność, umożliwiająca normalne widzenie. Niektóre martwiaki w jej zasięgu odnoszą rany (np. 1k100/rundę), są spowalniane lub mają inne ograniczenia.

Uwaga: Poza danym zasięgiem światło to natychmiast się urywa, ponadto jego natężenie jest zbyt małe do oślepiania (z wyjątkiem osób zbyt długo przebywających w ciemnościach), aczkolwiek jego obecność "wyłącza" działanie infrawizji (itp. przystosowanie oczu do ciemności).

LECZENIE CHORÓB [Energia]
KRĄG: IV (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 8 PM;
CZAS RZUCANIA: 1 runda;
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stałe;
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Jednorazowo pozwala uleczyć każdą chorobę typu zaraza, grzyb itp, ale nie wynikające z trucizny, zgnilizny, przekleństwa itp.

UWAGA: Czar ten pozwala też leczyć większość "lekkich" chorób umysłowych (decyduje MG).

PORAŻENIE [Szok]
KRĄG: IV (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 4 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (1 dzień);
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (od 10 POZ 1 istota/POZ)
OPIS: Czar ten ukazuje w umyśle postaci majestat i potęgę półboga. Ofiara czaru musi wykonać pozytywny % rzut na szok, inaczej jej umysł zostaje obezwładniony (odmiana paraliżu umysłowego). Brak kontroli nad własnym ciałem powoduje, że postać traci świadomość, równowagę i upada.
Podczas tego stanu istota taka widzi, słyszy, ale jest całkowicie bezbronna. J eżeli nikt nie przeszkodzi, to w tym stanie najczęściej można ją bezkarnie atakować lub jeśli się przez minimum 2-3 rundy przymierzy można jej zadać wybrany przez siebie cios krytyczny.
Paraliż ten mija po 24 godzinach. Wcześniej może być zdjęty tylko odpowiednimi czarami (*Przełamanie słabości, Egzorcyzm, Leczenie Chorób*), ewentualnie dość ryzykownym sposóbem. Polega on na tym, że każda istota, która wykona udany % rzut na INT (automatycznie, jeśli już o tym wie) lub zostanie zraniona zdaje sobie sprawę, że może ostatnim wysiłkiem woli, dość ryzykownie jednorazowo próbować przełamać wiąże jej umysł obezwładnienie. Jeśli się tego podejmuje (trwa to 1 rundę) musi wykonać % rzut na szok. Nieudany oznacza jej śmierć, zaś udany jest tylko wtedy skuteczny, jeżeli wynik był poniżej połowy wartości tej odporności.

WYKRYCIE/UKRYCIE CHARAKTERU [Energia]
KRĄG: IV (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 4 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda, ewentualnie 1 godzina/POZ;
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Zaklęcie to jednorazowo może wykryć dokładny charakter wskazanej postaci, jeśli nie został on magicznie ukryty.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Czarem tym można też ukryć charakter by podczas jego wykrywania wskazał inny (maksymalnie przez 1 godzinę/POZ półboga).

BARIERA MOCY [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 20 PM;
CZAS RZUCANIA: 1 runda;
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe);
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole + 1 pole/5 POZ (powierzchnia)
OPIS: Tworzy na określonej stałej powierzchni lub prostopadle do niej (np. w poprzek korytarza) barierę. Jeżeli przejście jest całkowicie zagrodzone tym czarem, tedy uniemożliwia przejście każdej istocie, która nie przełamała zaklęcia wzmocnionego dodatkowo o antyodporność 5 pkt/ POZ półboga. W wypadku skutecznego pokonania bariery czar znika. Każda istota tylko podczas pierwszej próby jest w stanie przekroczyć daną barierę. Jeśli jej to się wtedy nie uda, to jest już ona dla niej nieprzekraczalna. Postacie dysponujące Antymagią mogą przekraczać barierę w każdej rundzie skutecznego działania jej (Antymagii).
Uwaga: Na czas połączenia z Magiczną Blokadą dana powierzchnia jest kompletnie nie do przebycia dla wszystkiego (czary, istoty, przedmioty), z wyjątkiem Antymagii i przemian.

JASNOWIDZENIE [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr 6)
ZUŻYCIE PM: 40 PM;
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów;
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: godzina + 1 godzina/10 POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: wszystko w zasięgu wzroku + ewentualnie specjal.
OPIS: Zaklęcie to półbóg może rzucić raz dziennie, a i tak czar ten nie zawsze działa. Szansa zadziałania równa jest standartowo 10% + 5%/POZ półboga.
Udanie rzucone te zaklęcie pozwala na widzenie większości rzeczy takimi, jakimi są naprawdę. W związku z tym pozwala on wykryć wszelkie niematerialne i niewidzialne istoty, widzi prawdziwe oblicze istot kryjących się za przebraniem (np. po charakteryzacji), a nawet te, które przyjęły inną formę za pomocą polimorfii lub petryfikacji (np. odróżnia gargoilę, czy skamieniałą istotę od zwykłego posągu). Czar ten potrafi też w danej istocie wykryć nienaturalność zachowania (np. jeśli kłamie, jest pod urokiem, czy robi coś wbrew swej woli).
Moc magii tego czaru ma też analogiczne możliwości jak czar *Spojrzenie prawdy*. Pozwala więc to zwrócić uwagę półboga na pewne nienaturalności w otoczeniu np: daje możliwość przejrzeć iluzję (czyli zobaczyć prawdziwą "postać" kryjącą się za iluzją), wykryć ukryte, ruchome elementy otoczenia (np. pułapkę typu zapadnia, gilotyna, przesuwne ściany, ukryte drzwi), stwierdza obecność trucizny w powietrzu, płynie lub na przedmiocie. Dodatkowo półbóg przy pomocy tego czaru może wykryć magiczność przedmiotów, profesję postaci i jej przybliżony POZ.
Uwaga: Jeżeli UM półboga są większe od 150, to tym czarem potrafi on oglądać rzeczy i przedmioty będące za pojedyńczymi barierami (np. jest w stanie zobaczyć bez otwierania co znajduje się w skrzyni, aczkolwiek nie widzi co jest w szkatułce, która w niej jest).

WIELKA FURIA [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr 7)
ZUŻYCIE PM: 40 PM;
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów;
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: specjal.
OBSZAR DZIAŁANIA: półbóg (od 10 POZ na współwyznawców)
OPIS: Czar ten na daną istotę może być rzucony tylko raz dziennie. Powoduje on, że potężna energia, przeszywa postać, wprowadzając ją w nadnaturalne szaleństwo. Uniemożliwia jej to jakiekolwiek skupienie i bardziej racjonalne działanie w tym czasie. W przypadku walki postać jest zmuszona walczyć tylko wręcz (i ewentualnie używać tylko do tego przeznaczonych broni). Ignoruje więc możliwość używania czarów, przemian, broni używanej na odległość, oraz automatycznie neguje strach (we wszystkich jego odmianach).
Postać będąca w tym stanie posiada dwukrotnie większą SF. Wszelkie rany które dostaje są dzięki magii bardzo słabo odczuwane (przy okazji częściowo zasklepiają się), tak, że praktyce postać odnosi tylko 1/10 ich część. W wypadku specyficznych krytycznych lub czarów MG modyfikuje efekt.
Czar ten bez względy co postać robi (a więc zamiast normalnie) co rundę wykorzystuje jej 1 pkt aktualnej wytrzymałości na zmęczenie. Gdy nadchodzi pora odpoczynku aby utrzymać ten czar postać musi wykonać % rzut na szok. Udany powoduje, że postać nie musi odpoczywać, a czar nadal na nią działa. Nieudany powoduje, że postać pada nieprzytomna i kompletnie wyczerpana na okres 24 godzin. Ten sam efekt powoduje sprowadzenie postaci do agonii (przy okazji natychmiast przerywa działanie czaru). Z tego też powodu czar ten powinno stosować się mimo wszystko rzadko.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

TOTALNA NIEWIDZIALNOŚĆ [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr 8)
ZUŻYCIE PM: 4 PM;
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów;
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (dzień)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.
OPIS: W trakcie trwania czaru istota lub przedmiot o określonych rozmiarach jest niewidzialna dla wszystkich, innych istot (łącznie z innymi półbogami, smokami, martwiakami), ale pod warunkiem, że nie wykonuje czynności agresywnych lub chałaśliwych. Istocie niewidzialnej jest w momencie pierwszego ataku dwukrotnie łatwiej zaskoczyć przeciwnika (% rzut na zaskoczenie liczony jest tylko z połowy akt. SZ). Zaklęcie to uniemożliwia także martwiakom wyczucie postaci, przy pomocu zdolności analogicznych do *Wykrycia życia*. Z tego zaklęcia można zrezygnować w dowolnym momencie lub automatycznie, gdy wykona się jakiekolwiek (!) agresywne posunięcie. Postać broniąca się biernie ma obronę liczoną z całkowitej wartości akt. ZR.

Uwaga: Czar ten maksymalnie jest w stanie objąć współwyznawcę (od 10 POZ też innych), albo jeden przedmiot o maksymalnych rozmiarach 2 metrów sześciennych + 2 metry/10 POZ półboga.

SYMBOL PUŁAPKI [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr 9)
ZUŻYCIE PM: 20 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe);
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr wokół znaku runicznego
OPIS: W momencie naruszenia (odsłonięcia) choć części tego znaku, wydzielona zostaje jednorazowo energia zadająca 1k10 *10 obrażeń + 20 obrażeń/POZ półboga, ewentualnie połowę, jeżeli postać odeprze energię (udanym % rzutem na odporność nr. 5).

Uwaga: Czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (długa działająca wilgoć lub pierwsze zadziałanie niszczy go).

ODNALEZIENIE DROGI [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr 10)
ZUŻYCIE PM: 8 PM;
CZAS RZUCANIA: 1 runda;
ZASIĘG: 0 (specjal.)
CZAS DZIAŁANIA: specjal.;
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.
OPIS: Zaklęcie to wytwarza złote pasmo widoczne tylko dla półboga lub istoty posiadającej powyżej 200 UM. Ciągnie się one od miejsca w którym znajduje się półbóg, aż do miejsca, w którym znajdował się równe 24 godziny wcześniej. Wracając się wzdłuż tej lini można przebyć dokładnie tą samą drogę, którą się pokonało.

Uwaga: Linia ta wyjątkowo może być krótsza, jeżeli w trakcie ostatniego dnia półbóg np. był teleportowany lub w inny sposób się magicznie przemieszczał. Linia w tedy kończy się na takim miejscu.

CZARY PÓŁBOSKIE
PIĄTY KRĄG

AURA WIARY [Zaklęcie]
KRĄG: V (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 25 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund + 5 rund/POZ;
OBSZAR DZIAŁANIA: kleryk lub paladyn tej samej wiary (specjal.)
OPIS: Noszącemu ten czar aura ta dodaje ogromnie majestatu
Dzięki temu zyskuje on 10 pkt. do Trafienia, OB, UM, Wiary i Charyzmy. Premia ta jest zwiększana dwukrotnie na każde pełne 50 pkt. (naturalnej) WI półboga. Aura ta posiada jeszcze moc zmniejszania o połowę obrażeń, które dostaje się w tym czasie od innowierców (a więc nie dotyczy współwyznawców, ateistów, zwierząt, potworów i tym podobnych istot które nie wierzą w żadne bóstwo).
Jeżeli w trakcie trwania tego czary kleryk zostanie bezpośrednio zaatakowany, to widzący to jego słudzy (o ile są współwyznawcami) automatycznie wpadają w fanatyzm (trwa on do końca trwania *Aury wiary*). Ten stan fanatyzmu daje im premię 10 pkt. + 10 pkt. na każde 50 WI do Trafienia, Obrony i Bazowej Odporności Psychiczno-Fizycznej

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Uwaga: W momencie ewentualnego wskrzeszania kleryka lub paladyna podczas sprawdzania czy dusza jego przetrzyma wskrzeszenie mają oni premię (minimum) 10 pkt. do % rzutu na szok. Dotyczy to też sługi-współwyznawcy, który zginął będąc w fanatyźmie.

NEUTRALIZACJA/WYWOŁANIE TRUCIZNY [Zaklęcie]
KRĄG: V (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 4 PM;
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów;
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stałe;
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota, ew. 1 litr/POZ
OPIS: W dowolnej istocie lub cieczy pozwala zneutralizować truciznę. Neutralizacja trucizny nie leczy jej wcześniejszych skutkow itp. spustoszeń organizmu.
Czar ten rzucony przez półboga o etosie szerzącym dobro lub miłość potrafi także przywrócić do życia dowolną istotę, która nie później niż 24 godziny temu zginęły od działania trucizny. By było to jednak skuteczne ofiara trucizny musi wykonać pozytywny % rzut na szok. Konsekwencje nierzucenia są identyczne jak przy *Wskrzeszaniu* (patrz odpowiedni czar Kapłański).
Czar ten rzucony przez półboga o wybitnie złym etosie potrafi wywołać w ciele ofiary truciznę, jeżeli postać nie odeprze tego zaklęcia (udanym % rzutem na odporność nr. 3). Działanie trucizny będzie jednak identyczne do tego, jakie przeżył wcześniej (empirycznie) rzucający ten czar (a więc najczęściej ofiara udanym % rzutem na truciznę ma szansę uniknąć jej części lub całości szkodliwego efektu).

OBLICZE PRAWDY [Iluzja]
KRĄG: V (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 5 PM;
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ (specjal.);
OBSZAR DZIAŁANIA: przed Półbogiem (istoty widzące jego twarz)
OPIS: Iluzja ta na twarzy tworzy iście antyczną poświatę. Wszystkie widzące ją istoty, które mają jakiekolwiek wrogie zamiary (choćby przypadkowe) co rundę muszą odeprzeć paraliż swego umysłu (udanym % rzutem na odporność nr. 4) inaczej do końca trwania czaru stoją sparaliżowane. Postacie, które widzą taką twarz nie są w stanie także kłamać lub zachowywać się wbrew swojej naturze. Może to zdradzić ukrywającego się w czyimś ciele martwiaka, demona i tym podobną istotę.
Uwaga: Wpisanie tego czaru w figurę magiczną narysowaną wokół twarzy malowidła, płaskorzeźby lub rzeźby tworzy analogiczny, stały efekt, który działa na wszystkich, którzy spojrzą na tą twarz (zależny od MG).

POŚWIĘCENIE OŁTARZA [Zaklęcie]
KRĄG: V (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 500 PM;
CZAS RZUCANIA: 10-100 (czyli 10 x 1k10) rund; specjal.
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (stałe);
OBSZAR DZIAŁANIA: ołtarz + 2 metry wokół
OPIS: Podczas rzucania tego czaru półbóg musi wykazać się wzorową znajomością odpowiednich modlitw oraz niebywałą kondycją. W pierwszym wypadku wymagany jest udany % rzut WI zmniejszoną uprzednio o 50 pkt. W drugim wypadku wymagane jest przetrwanie zmęczenia wywołane rzuceniem czaru. Jeżeli półbóg ulegnie zmęczeniu przed zakończeniem rzucania czaru lub pomyli się w inkantacji zaklęcie to nie ma mocy.
Poświęcony udanie ołtarz roztacza niebieskawą aurę. Ciemność na terenie oddziaływania czaru zamienia ona w półmrok. Spełnia ona podwójną rolę.
Po pierwsze współwyznawcy przebywający w obrębie zaklęcia o 10 pkt mają zwiększone Trafienie, Obronę, UM, WI oraz + 5 pkt do wykonywanych zdolności i odporności. To ostatnie liczy się także przy wykonywaniu % rzutu na szok podczas wskrzeszania. Z każdego zranienia, które otrzyma współwyznawca przy ołtarzu automatycznie goi się 25 obrażeń. Dodatkowo dochodzi jeszcze 25 tych pkt za każde 50 pkt jego aktualnej WI. Każdy pozytywny efekt, który wywiera to zaklęcie na kleryków i członków kasty rycerskiej jest dwukrotnie wyższy.
Drugi efekt czaru związany jest z modleniem się do boga któremu poświęcony jest ołtarz. Czyniący to nie są karani za nie posiadanie złożonej ofiary. Oczywiście po modlitwie bez ofiary nic też nie mogą oczekiwać.
Jednorazowo czar ten potrafi podczas modlitwy zneutralizować upomnienie boskie. Nie chroni to przed zauważeniem przez niechętnych postaci bogów (a więc i np. przed karą boską). Negatywne zauważenie przez własnego boga lub półboga (po nieudanym rzucie na WI) zneutralizowane przez to zaklęcie powoduje dodatkowo wyczerpanie się mocy ołtarza. Oznacza to że czar ten przestaje działać.

STALOWA SKÓRA [Zaklęcie]

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

KRĄG: V (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 50 PM;
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: Półbóg (od 10 POZ na współwyznawcę)
OPIS: Potężne to zaklęcie uodpornia skórę na uszkodzenia mechaniczne, tak że zyskuje ona 100 pkt wyparowań + 10 pkt/POZ półboga. Daje ono też 20 pkt do wszystkich odporności fizycznych za wyjątkiem odporności na elektryczność i magnetyzmu, którą to pogarsza o 20 pkt. Zaklęcie to chroni automatycznie przed np. zadrapaniami, otarciami, itp. W niektórych sytuacjach MG może zadecydować o innym wpływie na postać.Czar ten nie działa, jeśli postać ma na sobie jakąkolwiek zbroję metalową lub jej fragmenty (!). Nie dotyczy to jednak noszonych broni i tarcz.
Uwaga: Zaklęcie to automatycznie rozprasza się pod wpływem czarów typu *Skruszenie metalu*.

SYMBOL UTAJENIA [Czar specjalny]
KRĄG: V (czar nr 6)
ZUŻYCIE PM: 25 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole powierzchni, ew. istota lub przedmiot na symbolu
OPIS: Powierzchnia (1 pole) przykryta tym znakiem staje się "na oko" jednolita, oraz całkowicie upodobniona do otoczenia. Tylko wykrycie dotykiem szczelin itp. podczas "udanego" przeszukiwania pozwala zneutralizować zaklęcie. Używane jest ono do kamuflowania tajemnych przejść i skrytek, powierzchni zapadni, przesuwnych płyt, ścian i tym podobnych miejsc.
Symbol ten też może służyć do ukrycia znajdującej się dokładnie na symbolu istoty lub przedmiotu przed czarami i zdolnościami wykrywającymi obecność lub lokalizującymi (np. chroni przed wykryciem życia przez martwiaki lub lokalizacją kontrolą otoczenia przez smoki). Efekt tego ukrycia jest taki, jakby ta istota lub przedmiot nie istniały w obrębie tej sfery egzystencji. W trakcie znajdowania się na tym symbolu nie można nic wykryć w takiej istocie lub rzeczy (np. ewidentności, magii, charakteru). Stanie na takim symbol uniemożliwia także wykrycie przez "szczególnie" wrażliwe pułapki magiczne (zależnie od MG).
Uwaga: Czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, w miarę gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni. Zejście z symbolu, zdjęcie z niego przedmiotu, jego starcie lub manipulowanie przy nim, oraz długo działająca wilgoć kończy działanie czaru.

PRZYWOŁANIE SŁUG ZŁA/ DOBRA/ NEUTRALNOŚCI [Czar specjalny]
KRĄG: V (czar nr 7)
ZUŻYCIE PM: 50 PM + 25 PM za każdą istotę
CZAS RZUCANIA: 1 runda (lub 1 godzina, jeśli pierwszy raz)
ZASIĘG: specjal.
CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (1 specyficzna istota/4 POZ, ewentualnie + 1)
OPIS: Czar ten może być rzucony raz na 24 godziny i to tylko przez półboga. To ostatnie oznacza, że nawet z przedmiotu magicznego nie rzuci go inny kleryk. W promieniu kilku metrów od rzucającego sprowadza on (przywołuje) dziwne, innoplanowe istoty. Są one specyficzne dla danego półboga. Za jedyny cel mają one służenie mu i chronienie go.
Naraz można przywołać jednego sługę na każde 4 POZ półboga (w wypadku sług neutralności o 1 więcej). Na miarę swej INT i MD wykonują one każde słowne polecenie półboga. Po określonym czasie, w momencie swojej śmierci, utraty kończyny lub przejścia pod jakikolwiek urok "rozmywają" się one wracając tam skąd przybyły. Po ponownym przywołaniu tym czarem są one jednak jak "nowe" (i mają te same współczynniki).
Gdy pierwszy raz półbóg rzuca ten czar sługi te są kreowane przez przychylne mu bóstwa i przydzielane raz na całe życie. Z charakteru postacie te są praworządne i o ewidentnej moralności identycznej dla półboga. Mogą więc być ewidentnie złe, dobre lub neutralne. Ewidentność charakteru w praktyce daje to samo co posiadanie analogicznej Aureoli (zła, dobra, neutralności). W wypadku zmiany moralności (charakteru) przez półboga traci on na ten czas lub do śmierci możliwość ich przywoływania.
Kreowanie sług zła, dobra lub neutralności wykonuje się w identyczny sposób. Ich wygląd, pewne dodatki, sposób walki, specjalne umiejętności, a nawet ilość zależy jednak wybitnie od ich charakteru.
Oto sposób losowania współczynników sług zła, dobra lub neutralności [wykonuje je MG, ewentualnie za jego zgodą gracz reprezentujący półboga]. Wylosowane współczynniki dla pierwszego sługi identyczne są dla pozostałych. Dla rozróżnienia półbóg powinien ponadawać im jednak imiona.
ŻYW: 1k10 x 50 (nie posiadają agoni);
SF: 1k10 x 50;
ZR: 1k10 x 10;
SZ: 1k10 x 10;

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

INT: 1k10 x 10;
MD: 1k10 x 10;
UM: 1k10 x 10;
CH: 0 (są nieme);
PR: 1k10 x 10;
WI: 100;
ZW: 0 (specjal.);
Biegłości: 1k10 x 10;
Obrona z chroniącej je magii: 1k10 x 10 pkt;
Wyparowania (na każdy rodzaj): o identycznej wartości co obrona z magii;
Odporności: po 25 pkt + ze współczynników.

Po każdym nowym (od czasu wykreowania) POZ półboga Żywotność i SF ich wzrastają o 50 pkt, natomiast pozostałe współczynniki (w tym obrona z magii, każde wyparowania i biegłość) o 10 pkt. Wzrost ten nie dotyczy oczywiście CH i ZW. W wypadku, gdy półbóg zginie i zostanie przywrócony do życia, tedy przydzielane są mu kompletnie nowe sługi. Ich parametry losuje się ponownie. Oznacza to utratę ewentualnych premii z nabytych POZ.

Sługi zła [Podczas losowania dodaj 100 pkt do SF, 20 pkt do biegłości i po 10 pkt do wyparowań]: Wyglądają jak 2 metrowego wzrostu rogate, humanoidalnego kształtu istoty, o kostropatej czerwonej skórze z czarnymi guzkami. Są lekko garbate, mają zgięte w kolanach nogi, zapadnięte czerwone oczy i długie pazury na palcach. W trakcie rundy walki potrafią atakować lewą i prawą ręką (w tym losuje się im biegłość). Przy 100% biegłości każda pazurzasta łapa zadaje (nie licząc premi z SF) 120 tnących ran (współczynnik uszkodzeń x2). Walka łapami przy tej biegłości polepsza ich bliską obronę o 30 pkt (po 15 za łapę). Każda łapa ma zasięg 1 i 0, a opóźnienie ataku równe 3 segmenty. Są niewrażliwe na wszelkie niemagiczne trucizny i mogą oddychać nawet zatrutym powietrzem. Widzą w każdych ciemnościach.

Sługi neutralności [Podczas losowania dodaj po 100 pkt do ŻYW i SF, oraz po 10 pkt do wyparowań]: Są to 2 metrowego wzrostu istoty przypominające w wyglądzie stojącego na tylnich łapach niedźwiedzia. Ich usadowiona na stosunkowo długiej szyi głowa jednak jest lepiej uzębiona i większa. Skórę pokrywa gęsta, oliwkowa sierść. Mają czerwone oczy i długie pazury na łapach. W trakcie rundy walki potrafią atakować lewą i prawą łapą (w tym losuje się im biegłość), oraz zarazem pyskiem (ta sama wartość biegłości). Przy 100% biegłości każda pazurzasta łapa zadaje (nie licząc premi z SF) 100 tnących obrażeń, zaś pysk 100 kłutych (współczynniki uszkodzeń x2). Walka łapami i pyskiem przy tej biegłości polepsza ich bliską obronę o 40 pkt (po 15 za łapę i 10 za pysk). Każda łapa ma zasięg 1 i 0, natomiast pysk tylko 0. Opóźnienie ataku łapy równe jest 3 segmenty, zaś pyska 5. Pojawiając się jest ich zawsze o jedno więcej niż wynika to z poziomów Półboga.

Sługi dobra [Podczas losowania dodaj 50 pkt do ŻYW, oraz po 10 pkt do ZR, SZ, Biegłości i Obrony (z magii)]: Są to 2 metrowego wzrostu istoty przypominające w wyglądzie rasę, do której należy półbóg. Wyróżniającą ich cechą poza czerwonymi oczyma jest posiadanie pary upierzonych skrzydeł (analogicznych jak u aniołów). Umożliwiają im one powolne latanie (maksymalnie z prędkością 1/10 SZ liczonej w metrach/rundę). Sługi dobra są w stanie walczyć tylko za pomocą broni. W każdym jej rodzaju mają identyczną biegłość (tą wylosowaną). W wypadku jednak walki półbóg musi im ją ofiarować (podczas "odejścia" zostawiają ją). Umieją też posługiwać się tarczami.
Uwaga: Za pokonanie 1 (wrogiego) sługi jest 50 PD (x2 w wypadku skrajnego charakteru).

BOSKI FABATYZM [Zaklęcie]
KRĄG: V (czar nr 8)
ZUŻYCIE PM: 25 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów + specjal.
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe);
OBSZAR DZIAŁANIA: wojsko (żołnierze lub rycerze) w promieniu 10 metrów/POZ
OPIS: Czar ten na podległym wojsku pozwala stworzyć specjalne wrażenie podczas przemowy przed bitwą. Tych co wysłuchali półboga nieprzerwanie minimum przez 3 rundy otaczani są potężnym zaklęciem. Powoduje ono, że każda z tych postaci na czas całej walki znajduje się w stanie fanatyzmu (patrz opis CH). Efekt ten mija, jeżeli nie rozpocznie się ona w przeciągu najbliższych rund (1/POZ).
Każdy poddany temu czarowi żołnierz lub rycerz w tym czasie może walczyć bez problemu będąc w dowolnej fazie agonii, aczkolwiek jej zmniejszanie jest w stanie go zabić. Wierzący w tego półboga w trakcie tej walki odnoszą od każdego ciosu tylko połowę przynależnych im obrażeń, a ponadto są w stanie walczyć nawet będąc już martwym, jako, że dopiero rany wywyłujące regenerację są w stanie ich eliminować. Wyleczenie śmiertelnie rannego przed końcem Boskiego fanatyzmu pozwala mu nadal żyć.
W momencie, gdy dany żołnierz (itp.) przerwie ciągłość walki na dłużej niż 10 rund, to efekt tego czaru automatycznie na niego przestaje działać (odniesione uprzednio rany traktuje się wtedy normalnie).

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Uwaga: W niektórych sytuacjach MG może zadecydować o dodatkowych efektach czaru, jednakże zawsze w momencie rzucania tego czaru półbóg naraża się na 5% szansę Zauważenia przez "niechęte" mu bóstwa, co z reguły kończy się KARĄ BOSKĄ.

CZYTANIE MYŚLI [Sugestia]
KRĄG: V (czar nr 9)
ZUŻYCIE PM: 5 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: (5 rund/POZ), specjal.
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota w zasięgu wzroku w trakcie 1 rundy
OPIS: Koncentując się na danej istocie półbóg przy pomocy tego czaru czyta jej aktualne (!) myśli (przemyśliwania, zamysły). W wypadku istot mało inteligentnych, innoplanowych lub "dziwnych" MG modyfikuje efekt lub/i wręcz uniemożliwia czegokolwiek rozsądnego się dowiedzenia. W każdej rundzie czytania ofiara wykonuje % rzut na intuicję. Pierwszy udany oznacza, że zorientowała się ona o tym. Uniemożliwia to dalsze zaglądanie w jej świadomość. Tak samo nie daje efektu próba czytania myśli, jeżeli ofiara wie o tym lub się tego spodziewa (i zadeklaruje, że na wszelki wypadek myśli o bzdurach).
Uwaga: Przerwanie koncentracji półbogowi przedwcześnie kończy działanie czaru. Przed czarem tym chroni także *Psychiczna tarcza*.

WKLĘCIE PRZEMIANY [Czar specjalny]
KRĄG: V (czar nr 10)
ZUŻYCIE PM: 50 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole powierzchni (specjal.)
OPIS: W magicznym miejscu, w którym półbóg pochowa zabalsamowaną (itp.) cząstkę swego ciała przy pomocy tego czaru jest w stanie stworzyć mały kontakt z przychylną mu Sferą Egzystencji. W miejscu tym może wkląć pierwszą przemianę, która mu wyjdzie (aczkolwiek przez to w tej chwili nie zadziała). Przy każdej próbie zaklęcia tu takiej przemiany szansa na zauważenie przez niechętne mu Bóstwa (a więc na KARĘ BOSKĄ) równa jest % ryzyka przemiany, podwojonemu na każde 150 UM Półboga.
Przemiana ta zostaje jednorazowo uaktywniona (jakby życzył sobie tego półbóg) w momencie, gdy pierwszy raz w tym miejscu zostanie wypowiedziane jego imię. Istota, która to uczyniła ma jednak szansę (równą % ryzyka przemiany) zostać zauważona przez niechętne mu bóstwa. Udane zauważenie z reguły, kończy się dla niej KARĄ BOSKĄ.
Półbóg posiadający minimum 150 UM, to jest w stanie spowodować, by przemianę tą można było uaktywnić 1 raz na swój POZ.
Jeżeli UM półboga w momencie rzucania wynosiły minimum 300, to jest w stanie dodatkowo spowodować, by uaktywniała się ona tylko w określonych sytuacjach lub działała tylko na określone istoty.
Posiadający minimum 450 UM półbóg jest w stanie spowodować, że miejsce takie będzie uaktywniało przemianę za każdym razem po wypowiedzeniu jego imienia.
Uwaga: Wrogowie wiary półboga (innowiercy), którzy zniszczą miejsce wklęcia przemiany mogą liczyć na nagrodę od swego bóstwa. W momencie po raz pierwszy od tego momentu zauważenia przez nie dostają np. 1k100 x10 PD lub jakąś określoną pomoc (decyduje MG).

CZARY PÓŁBOSKIE
SZÓSTY KRĄG

UZDROWIENIE [Energia]
KRĄG: VI (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 120 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Jednorazowo leczy ze wszystkich obrażeń. Niweluje każdy efekt bólu, zmęczenia, wyczerpania. Postać będąca pod wpływem wyczerpania po np. agonii czy wskrzeszeniu jest przywracana tym czarem do pełni sił życiowych. *Uzdrowienie* automatycznie leczy z większości trucizn i chorób. Nie dotyczy to jednak tych, które są przekleństwem lub klątwą lub takich, które bazują na trwałym uszkodzeniu psychiki.
Czar ten nie potrafi zregenerować braku kończyn lub członków aczkolwiek (zależnie od MG) potrafi zasklepić i zregenerować głębokie, tak zwane "poważne" rany, nawet jeśli brak w nich ciała lub uległo one częściowemu zepsuciu.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

SŁOWO BOŻE [Szok]
KRĄG: VI (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 6 PM
CZAS RZUCANIA: 1 segment (+ specjal.);
ZASIĘG: specjal.
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda), ewentualnie stałe;
OBSZAR DZIAŁANIA: istoty słyszące to słowo i znajdujące się przed Półbogiem
OPIS: Półbóg wolą tego słowa potrafi zabić, sparaliżować umysł, ogłuszyć oślepić lub odstraszyć istoty do których jest ono skierowane. Dzieje się tak jeśli tylko ich odporność na przetrwanie nie przełamie czaru (udanym % rzutem na szok). Efekt tego czaru w zależności od wcześniejszego, zadeklarowanego zamysłu półboga. Może on być chwilowy (nie dotyczy śmierci) lub nawet stały (wskrzesić istotę zabitą tym czarem można tylko po wcześniejszym zdjęciu klątwy).
UWAGA: Za słowo Boże uważa się słowa typu gińcie, uciekajcie, oślepnijcie, itp. Jeżeli wymówione jest w formie pojedyńczej podlega jemu tylko wskazana istota. Do wypowiadanego słowa można dołączyć także 3 podane poniżej jego określenia. Są to słowa: bądźcie, niewierni, się. Każde jednak z nich wydłuża czas rzucania czaru o 3 segmenty.

CHODZENIE PO POWIETRZU [Zaklęcie]
KRĄG: VI (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 30 PM
CZAS RZUCANIA: 8 segmentów;
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 godzina/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Pozwala dotkniętej istocie chodzić po powierzchni powietrza, pod warunkiem braku silnego wiatru (konsekwencję chodzenia np. podczas wichury ustala MG). Postać może poruszać się z normalną pieszą szybkością (nie może biegać), a ponadto w górę i w dół wolno jej iść pod maksymalnym kątem 45 stopni. Gdy czar przestanie działać lub postać przestaje go kontrolować (ginie, albo zostaje np. ogłuszona) to spada ona z dotychczasowej wysokości i dostaje ew. k100 obrażeń za każde 2 metry spadania powyżej 2 metrów.
Uwaga: Półbogowie o etosie związanym ściśle z powietrzem mogą korzystać z tego czaru bez względu na ograniczenia siły wiatru, a ponadto wydając na ten czar 10-krotnie więcej PM mają nie limitowany okres jego trwania.

GROM [Zaklęcie]
KRĄG: VI (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 30 PM
CZAS RZUCANIA: 8 segmentów;
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 wybrane pole/4 POZ
OPIS: Czar ten sprowadza ogromną błyskawicę. Postaciom stojących na określonych polach jest w stanie zadać ona na każde 4 POZ półboga 50 + 10-100 obrażeń (10-100 czytaj jako 1k10*10). Minimum czar ten zadaje 100 + 20-200 obrażeń. Ofiara (y), które wykonają udany % rzut na elektryczność otrzymują połowę obrażeń. Zbroje metalowe pogarszają szansę odparcia czaru. Dodatkowo wrogowie wiary bronią się przed nim o 10 pkt gorzej [zależnie od MG]). Obrażenia od takiego gromu traktuje się jako rany poważne. Jeżeli się przeżyło można uleczyć je tylko *Leczeniem Poważnych Ran* lub *Uzdrowieniem*.
Uwaga: Czaru tego nie można rzucić na postać biegnącą, będąca w zamkniętym pomieszczeniu, pod dachem, rozłożystym drzewem itp., gdyż grom ten ma zawsze kierunek góra-dół.

OŁTARZ BOSKOŚCI [Zaklęcie]
KRĄG: VI (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 3000 PM
CZAS RZUCANIA: 1 dzień
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stały
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.
OPIS: Zaklęcie to może być rzucone na kamienny posąg odzwierciedlający półboga. Pozwala tym samym objąć ochroną dowolnych wymiarów zamkniętą komnatę lub jaskinię w której się on znajduje i którą półbóg ustanowi, jako swoje święte miejsce. Najczęściej w przyszłości będzie to jedno z centrów wiary w niego.
Zaklęcie to tworzy cały ten obszar magiczny, dzięki czemu np. ściany mają 2 razy wiekszą wytrzymałość. W niektórych przypadkach ołtarz chroni przed niektórymi niespodziankami np. małe trzęsienie ziemi, itp. zależnie od MG. Miejsce to daje moc półbogowi gromadzenia 2 razy większej ilości PM w trakcie medytacji (dokładnie 1k10 PM dziennie. W subtelny (zależnie od MG) sposób nawet śpiącego lub medytującego półboga czar ten informuje o nadejściu i tożsamości intruzów.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Zaklęcie to chroni przed dostaniem się do środka niepowołanych istot. Oznacza to, że każda istota nie dysponująca Antymagią wejście do środka może skutecznie forsować tylko 1 raz dziennie. Odbywa się to kosztem 1 rundy i 1k10*10 obrażeń. Przejście do środka jest możliwe jednak tylko po udanym % rzutem na zaklęcia. Do wnętrza nie można dotrzeć też żadnym czarem. Dodatkowo w obrębie obszaru czaru przeciwnicy bronią się przed czarami półboga tylko na połowy wartości odpowiednich odporności.
Jeżeli podczas rzucania *Ołtarzu boskości* półbóg dysponuje minimum 200 UM to jest w stanie spowodować, by czar ten intruzom obniżał AntyMagię o 1(%) na swój POZ.
Przy 400 UM potrafi spowodować, by ołtarz taki mógł zakląć w sobie pierwszy rzucony tu czar i jeżeli dołączy się odpowiedni PM, to za odpowiednim hasłem nawet co rundę można uaktywniać nim ten czar (wykorzystującym też i PM).
Uwaga: Maksymalnie ołtarzy boskości nie może być więcej niż 1/POZ półboga. Przy rzucaniu tego czaru półbóg bierze na siebie ryzyko (równe 1% na POZ), że zostanie zuważny przez niechętne mu bóstwa, co z reguły kończy się KARĄ BOSKĄ.

CZARY PÓŁBOSKIE
SIÓDMY KRĄG

SCHRONIENIE [Zaklęcie]
KRĄG: VII (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 35 PM + 15 PM/osobę
CZAS RZUCANIA: 1 runda;
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda (specjal.)
OBSZAR DZIAŁANIA: Półbóg + 1 wybrana osoba/ 2 POZ w promieniu 1 metra/POZ
OPIS: W obrębie jednego planu egzystencji zaklęcie to pozwala Półbogowi i wybranym osobom w pobliżu niego przenieść się w przeciągu 1 rundy do najbliższej, poświęconej jemu świątyni, w której spędził minimum 50 dni. Istoty objęte tym czarem pojawiają się zawsze w pobliżu ołtarza, przy czym czar może nie zadziałać, jeśli jest on zniszczony lub nie ma tam wolnego miejsca.
Postać, która nie chce "udać" się z Półbogiem lub nie jest w stanie zadecydować o tym, musi wykonać % rzut na odporność nr. 3. Udane odparcie zaklęcia powoduje, że czar na nią nie działa.

FALA EWIDENTNOŚCI [Zaklęcie]
KRĄG: VII (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 70 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda;
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: w promieniu 5 metrów/POZ
OPIS: Co rundę od Półboga rozchodzi się wokół fala potężnego zaklęcia. W trakcie jednej rundy przechodzi ona przez dany obszar i działa swą magią na wszystkich będących w jej zasięgu. Zaklęcie to moc odsyłania na swój własny Plan istot innoplanowych, które nie odeprą jego % rzutem na odporność nr. 3. W każdej rundzie trwania czar ten w zależności od woli i etosu Półboga istotom złym, neutralnym albo dobrym zadaje lub leczy 10-100 ran (1k10 x10).
Martwiaki, które obejmie czar muszą wykonać pozytywne % rzuty na zaklęcia (odporność nr. 3) i przetrwanie (odporność nr. 4).
Obydwa nieudane powodują, że martwiak zostaje odwrócony, albo przejęty - w zależności od zamysłu rzucającego. Półbóg przy rzucaniu tego zaklęcia powinien kierować się etosem i charakterem.

SAMOWSKRZESZENIE [Czar specjalny]
KRĄG: VII (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 280 PM
CZAS RZUCANIA: 10 rund;
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca (ew. spec.)
OPIS: Czar ten naznacza danę istotę magią, która uaktywnia się jednorazowo po 1k5 dniach od momentu śmierci. Daje to szansę przywrócenia życia temu zmarłemu. Jest to możliwe, jeżeli ciało ofiary jest kompletne, w całości i nie ulega rozkładowi (itp). Postać taka by wrocić do grona żywych musi przyjać z powrotem swoją duszę do ciała, a jest to możliwe, dopiero gdy zrobi pozytywny % rzut na szok (odporność nr. 4). W wypadku nieudanego dusza ulega rozpa-

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

dowi, a postać nie może wrócić do grona żywych. Postać wskrzeszona jest automatycznie uleczona ze wszystkich ran, ale mimo tego jest tak wyczerpana, że musi w spokoju przespać cały dzień. Ciało postaci wskrzeszonej jest brzydsze (traci 1/10 cześć prezencji). Także na stałę maleje odporność na szok (o 1/10 część tej odporności).

Uwaga: Jeżeli Półbóg wskrzesza istotę nie wierzącą w niego (np. innowiercę, ateistę), to naraża się na zauważenie przez niechętne mu Bóstwa. Szansa tego Zauważenia równa jest 1% na POZ Półboga, jednakże, jeżeli ono zaistnieje, tedy z reguły kończy się KARĄ BOSKĄ.

MAJESTAT [Czar specjalny]
KRĄG: VII (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 7 PM
CZAS RZUCANIA: 9 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/2 POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: współwyznawca Kleryk lub Rycerz (specjal.)
OPIS: Czar ten przywdziewa w potężne zaklęcie podnoszące postać do rangi nadnaturalnych istot i nadające nadprzyrodzone cechy. Istnieją 3 odmiany majestatu. Rzucając ten czar Półbóg wybiera jeden jego rodzaj, jako, że dopóki on się nie skończy nie może zadziałać inny. Majestat Boskości Pod wpływem jego postać otacza przedziwna świecąca aura. W każdej rundzie jest ona widoczna tylko dla spoglądających na nią, a więc działa tylko na nich. Intensywność światła ma moc oślepienia (na stałę) każdej wrogiej istoty, jeżeli nie wykona ona udanego % rzutu na połowę swej odporności na zaklęcia. Mimo udanego rzutu atakujący postać noszącą ten majestat musi przymróżyć oczy i częściowo jest jakby ubezwłasnowolniony. W praktyce taka postać względem noszącego majestat ma o połowę mniejsze Trafienie, Obronę, Umiejętności Magiczne i odporność na strach. Majestat Władzy Pod wpływem jego postać atacza delikatna złota aura, dzięki czemu postać zyskuje ogromną moc podczas wypowiadania swych słów. Słyszący je muszą wykonać % rzut na sugestię, inaczej decydują się wykonać zawarte w nich polecenie, a ponadto święcie wierzą, że słowa te są "czystą" prawdą. W wypadku skierowania w jednej rundzie słów tylko w kierunku 1 istoty efekt tego zaklęcia zostaje odparty tylko, jeżeli postać ta wykona % rzut na połowę odporności na sugestię. Majestat ten działa tylko na posiadające słuch i inteligencję większą od 10 pkt. Majestat Mocy Pod wpływem jego ruchy postaci są energiczne i wydają lekki metaliczny szczęk. W praktyce okazuje się, że jej naturalna siła fizyczna ulega pięciokrotnemu zwiększeniu, a ponadto nie są w stanie jej zranić rzadne czynniki, które jednorazowo zadają mniej niż 500 obrażeń.

WZROK PRAWDY [Zaklęcie]
KRĄG: VII (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 7 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda;
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (jej zasięg wzroku)
OPIS: Gdziekolwiek spojrzy postać objęta tym zaklęciem widzi prawdziwe oblicza istot, ich charaktery, najsłabsze i najsilniejsze strony, ponadto umie czytać w ich myślach (jeśli nie są chronione), rozmawiać telepatycznie itp. Dodatkowo wykrywa wzrokowo każde niebezpieczeństwo, pułapki i orientujesię w ich działaniu, rozbezpieczeniu, ominięciu, słabszych i silniejszych stronach. W obserwowanych nieprzerwanie przez rundę przedmiotach jest w stanie rozróżnić ich zastosowanie, wykryć magię i zidentyfikować standartowe cechy magiczne.

Uwaga: W wyjątkowych sytuacjach MG może nawet częściowo zdradzić współczynniki danej istoty.

CZARY PÓŁBOSKIE
ÓSMY KRĄG

RĘKA BOSKA [Czar specjalny]
KRĄG: VIII (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 8 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda;
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: dłoń Półboga (ew. współwyznawcy)
OPIS: Każde skuteczne trafienie bronią trzymaną w tej dłoni jest zawsze krytyczne. Bezpośrednie dotknięcie reką zadaje 10-100 + 10ran/POZ Półboga.

Uwaga: Ręka pod wpływem tego czaru jest niewrażliwa na rany, truciznę, kwas, ogień i tym podobne czynniki. Oznacza to, że nie można jej zniszczyć.

PRZEISTOCZENIE [Czar specjalny]
KRĄG: VIII (czar nr 2)

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

ZUŻYCIE PM: 400 PM;
CZAS RZUCANIA: 8 rund;
ZASIĘG: bez ograniczeń (specjal.)
CZAS DZIAŁANIA: (1 rok/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: Półbóg lub wyznający go kleryk
OPIS: Półbóg przy pomocy tego czaru można przeistoczyć siebie w dowolną istotę. Może to także odnosić go do wyznającego go kleryka, pod warunkiem jednakże, że on tego chce.
Przeistoczenie może odbyć się tylko w tą istotę, którą wizualnie widział i empirycznie za życia ją dotykał, a ponadto jeżeli w momencie rzucania czaru ma jakikolwiek jej fragment. Po przeistoczeniu przyjęta nowa forma pod względem współczynników odpowiada tym, które miał wzorzec, jednakże dodatkowo jest ona magiczna, a więc jej takie cechy jak Żywotność, oraz Obrona i Wyparowania ze skóry ulegają podwojeniu.
Postać w nowej formie (po przeistoczeniu) zachowuje umiejętności własne, jak i tej nowej formy. Powoduje to np, że półbóg przeistaczając się w smoka zachowuje umiejętności profesjonalne, jak i wyuczone później, oraz posiadane biegłości (tak więc może walczyć bronią, jeśli jest w stanie wziąść ją umiejętnie w łapę). Dodatkowo przemieniona postać zachowuje naturalne umiejętności i biegłości przybranego przez nią ciała. W wypadku przeistoczenia w smoka daje to np możliwość ziania lub umiejętność kontroli otoczenia, zaś po przeistoczeniu w trola między innymi zdolność regeneracji.
Osoba pod wpływem tego czaru może wybrać czy korzysta aktualnie z własnych cech intelektualnych (INT, MD, UM, CH i WI), czy z tych przybranej postaci. W wypadku odporności postępujemy jednak inaczej: fizyczne zależą tylko od cech przybranej postaci, zaś psychiczne dodatkowo są zwiększone o premie wynikające z funkcji i współczynników intelektualnych postaci pierwotnej.
Po wypowiedzeniu uzgodnionego wcześniej hasła można w dowolnym momencie wrócić do naturalnej postaci (trwa to jednakże aż 8 rund) i po ponownym wypowiedzeniu można się znowu przemienić (oczywiście w tą samą co uprzednio formę).
Uwaga: Rzucenie tego czaru na osobę, już będącą pod jego wpływem niweluje działanie poprzedniego.

SOBOWTÓR [Polimorfia]
KRĄG: VIII (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 400 PM
CZAS RZUCANIA: k10 godzin;
ZASIĘG: 0 (specjal.)
CZAS DZIAŁANIA: (1 rok/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: Półbóg (specjal.)
OPIS: Półbóg przy pomocy tego czaru jest w stanie oddzielić z własnego ciała identyczną pod względem wyglądu i charakteru postać. Jest to możliwe jeżeli podczas rzucania tego czaru półbóg był nagi i nikt mu nie przeszkodził.
Sobowtóra traktuje się jak normalną żywą postać z tego samego poziomu i o identycznych cechach co Półbóg, przy czym współczynniki mają te same wartości co jego naturalne. Podczas tej polimorfii nie przenoszona jest magia, która aktualnie towarzyszy pierwowzorowi.
Duplikat potrafi używać zdolności profesjonalnych półboga nr. 1-10, a więc może rzucać czary Półboskie, jeśli pozna ich formuły. Nigdy jednak nie ma dostępu do przemian i wyższych zdolności profesjonalnych, a także nie może być podnoszony na wyższe poziomy lub wskrzeszany.
Z postacią sobowtóra półbóg tak jest złączony psychicznie, że utrzymuje stały telepatyczny kontakt (bez potrzeby rozproszenia uwagi), kierując nią przy okazji, tak jakby sam był na jej miejscu.
W momencie, gdy ginie Półbóg jego duplikat też umiera, jednakże dopiero po dniu i przez ten czas zachowuje się tak, jakby życzył sobie wcześniej Półbóg.
W wypadku śmierci sobowtóra Półbóg musi wykonać % rzut na szok, inaczej także umiera. Jeżeli wynik rzutu był udany, ale przewyższał połowę wartości tej odporności (nr. 4), tedy powoduje to takie wyczerpanie półboga, że przez dzień jest nieprzytomny.
Uwaga: Rzucenie tego czaru ponowne, gdy jeszcze sobowtór żyje automatycznie zabija starszego z nich.

DIAMENTOWA SKÓRA [Zaklęcie]
KRĄG: VIII (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 80 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda;
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 godz./POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca (specjal.)
OPIS: Czar ten chroni daną postać przed wszelkimi zranieniami niemagiczną bronią, a na inne bronie i czynniki katastroficzne daje moc wyparowania 200 + 20 ran na POZ Półboga. Dodatkowo o 50 pkt ulegają zwiększeniu wszystkie odporności fizyczne i na niektóre czary specjalne (np. typu Wybuch, Eksplozja).Zaklęcie to automatycznie nie działa, jeżeli postać na sobie zbroję lub ubranie dające w sumie więcej niż po 10 pkt wyparowań.
Czar ten niszczy pierwsza próba (!) spetryfikowania postaci, a także czary typu Skruszenie kamienia.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

OBLICZE ŚMIERCI [Iluzja]
KRĄG: VIII (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 8 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda;
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/2 POZ (specjal.)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (istoty widzące twarz Półboga)
OPIS: Oblicze twarzy (Półboga) na czas trwania czaru przybiera w zależności od zamysłu charakterystyczną jasną lub ciemną aurę.
Wszystkie widzące ją istoty, które mają jakiekolwiek wrogie zamiary (choćby przypadkowe) muszą wykonać pozytywny % rzut na szok, inaczej giną (śmierć umysłowa). Możliwość wywołania tego sprawdza się w każdej rundzie, w której dana istota spojrzy w twarz półboga (podczas walki jest to raczej automatyczne). Czar ten nie działa jednakże na martwiaki.
Uwaga: Wpisanie tego czaru w figurę magiczną narysowaną wokół twarzy malowidła, płaskorzeźby lub rzeźby tworzy analogiczny, stały efekt, który działa na wszystkich, którzy spojrzą na tą twarz (zależny od MG).

CZARY PÓŁBOSKIE
DZIEWIĄTY KRĄG

GROM BOŻY [Zaklęcie]
KRĄG: IX (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 45 PM
CZAS RZUCANIA: 11 segmentów;
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole/2 POZ (stykające się bokami)
OPIS: Czar ten przywołuje potężną błyskawicę wysłaną przez BOGA. Ma ona moc spopielenia każdej istoty, którą obejmie, a która nie odeprze jej % rzutem na połowę odporności nr 9 [elektryczność]. Zbroje metalowe pogarszają tą szansę, jak również wrogowie Wiary bronią się o 10 pkt gorzej [zależnie od MG]). Istoty, które obronią się przed tym gromem otrzymują 10-1000 (czyli 1k100 x10) "poważnych" ran. Przy ich leczeniu nie skutkuje Leczenie Lekkich Ran. Dodatkowo są automatycznie ogłuszone na najbliższe kilka rund (średnio k10).
Uwaga: Czaru tego nie można rzucić na postać będąca w zamkniętym pomieszczeniu lub całkowicie pod dachem, jako że grom ten ma zawsze kierunek góra-dół.

NAWRÓCENIE [Sugestia]
KRĄG: IX (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 9 PM
CZAS RZUCANIA: 11 segmentów;
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stały
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba
OPIS: Czar ten powoduje, ze innowierca staje się niewierzącym, niewierzący wierzącym, a wierzący fanatycznym wyznawcą, który w obronie wiary i Półboga jest wstanie bez wahania poświęcić własne życie. Czar ten ma efekt tylko, gdy ofiara nie wykona udanego % rzutu na sugestie (odporność nr.2).Postać, która z powodu tego czaru zmieni wiarę w BOGA od nowa losuje współczynnik wiary. W wypadku jednak modlenia się do nowego boga, wymawiania imienia poprzedniego lub w sytuacji, wybranej przez MG może nastąpić zauważenie przez poprzednie bóstwo (% rzut na Zauważenie wykonuje MG). Najczęściej kónczy się to Upomnieniem boskim, jednak w wypadku wielce bluźnierczych czynów MG ma prawo zadecydować o Karze boskiej.

GENIUSZ [Zaklęcie]
KRĄG: IX (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 5 000 PM
CZAS RZUCANIA: 9 rund
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)
OPIS: Zaklęcie to czasowo aż pięciokrotnie zwiększa intuicję postaci (z 1/10IQ do 1/2IQ). Postać, która zażyczy sobie korzystania z niej wykonuje % rzut na wartość aktualnej intuicji. Nieudany rzut (ewentualnie wynik w granicach 96-100) powoduje, że postać nic nie może powiedzieć na dany temat, a na dodatek kończy to działanie czaru.
Udany rzut na intuicję oznacza, że postać na zasadzie wykorzystania swej inteligencji jest w stanie wykombinować poprawną odpowiedź na dane pytanie. Jest to możliwe tylko w tedy, jeżeli MG uzna, że posiadana wiedza przez taką postać jest w stanie nasunąć jej prawidłową odpowiedź. Podawane przez MG odpowiedzi powinny być najczęściej

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

podawane względnie niezbyt jasno, a więc zalecane jest używanie zagadkowości, symbolizmu, czy niedomówień. W wypadku ponownej próby "rozgryzienia" tematu odpowiedź powinna być teoretycznie ta sama co poprzednio.
W pewnych sytuacjach półbóg posiadający bardzo dużą wiedzę na temat danej istoty ma prawo odkryć jej imię. Odnosi się to szczególnie do istot pochodzących z innych sfer egzystencji, gdyż często dzięki temu można zdobyć nad takową władzę. Podczas takiej próby Półbóg może zauważony zostać przez niechcącyce do tego dopóścić bóstwa i ukarany Karą boską. Sprawdza się to % rzutem na współczynnik Zauważenia Półboga.

GROBOWIEC BOSKOŚCI [Zaklęcie]
KRĄG: IX (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 5 000 PM
CZAS RZUCANIA: 1 dzień
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stały
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.
OPIS: Czar ten może być rzucony tylko raz w danym życiu Półboga. Pozwala objąć ochroną dowolnych wymiarów zamkniętą komnatę (jaskinię, itp.), którą Półbóg ustanowi, jako swoje święte miejsce i w której w przyszłosci zamierza założyć swój grobowiec. Zaklęcie to tworzy cały ten obszar magiczny, dzięki czemu np. ściany mają 2 razy wiekszą wytrzymałość, itp., a do wnętrza nie można dotrzeć żadnym czarem. Zaklęcie to chroni przed dostaniem się do środka niepowołanych istot (tzn pozwala 1 raz dziennie forsować to zaklęcie kosztem 10-100 ran - udane gdy przełamie się zaklęcie), oraz w subtelny (zależnie od MG) sposób informuje wspólwyznawców o tożsamości intruzów. Tam, gdzie czar ten pokrywa się z czarem Ołtarz boskości, to efekty ich się w pewien sposób sumują (np. ściany mają 4 krotnie większą wytrzymałość, a każda próba sforsowania zaklęcia kosztuje 20-200 ran). W niektórych przypadkach miejsce te chroni przed niektórymi niespodziankami np. małe trzęsienie ziemi, itp. zależnie od MG. Najważniejszą cechą tego czaru jest ochrona ciała półboga przed zbeszczeszczeniem. Wykonuje on to w sposób aktywny i bierny. Chroniąc biernie powoduje, że pochowane na tym obszarze ciało Półboga jest fizycznie niedostępne. Jest to spowodowane tym, że przechodzi ono na Półplan Równoległej Egzystencji i praktycznie, poza iluzyjnym odbiciem nie ma go tu. Sprowadzić je można tylko poprzez udane użycie przemiany półboskiej pt: Odwrócenie magii.Aktywna ochrona tego miejsca potężną magią wspiera obrońców -współwyznawców i osłabia napastników. W praktyce oznacza to, że wszyscy napastnicy lub postacie neutralne znajdujący się tu mają o połowę mniejsze Trafienie, Obronę i UM, a ponadto doznawane przez nich rany automatycznie zwiększone są dwukrotnie. Odwrotnie Obrońcy grobowca. Ich Trafienie, Obrona i nawet UM są dwukrotnie większe, natomiast doznawane rany są dwukrotnie mniejsze. Oczywiście dotyczy to tylko współwyznawców, jako że inni obrońcy nie mają tych premi.
Wyjątkową cechą tego miejsca jest fakt, że istoty, które pozostaną tu przez minimum k100 dni zostają jakby przejęci przez magię tego miejsca. Niepozwala to im umrzeć śmiercią naturalną, a więc z powodu głodu, pragmienia lub ... starości. Po przeżyciu tu pierwszego roku ich ciało starzeje się dziesięciokrotnie wolniej niż normalnie. Ujemną stroną tego faktu jest to, że w wypadku opuszczenia tego miejsca ...rozsypują się oni w proch.
To samo dotyczy niemagicznych przedmiotów wyniesionych z tąd lub magicznych, którym nie wyjdzie % rzut na wytrzymałość.
Uwaga: Przy rzucaniu tego czaru Półbóg bierze na siebie ryzyko (równe 1% na POZ), że zostanie zuważny przez niechętne mu Bóstwa, co z reguły kończy się KARĄ BOSKĄ.

PRZEJŚCIE NA INNY PLAN [Zaklęcie]
KRĄG: IX (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 900 PM + 100/osobę
CZAS RZUCANIA: 1 runda + 1 runda/osobę;
ZASIĘG: specjal.
CZAS DZIAŁANIA: specjal.
OBSZAR DZIAŁANIA: Półbóg + 1 osoba/2 POZ
OPIS: Zaklęcie to jest w stanie przenieść jednorazowo na inny Plan (Półplan) Egzystencji 1 osobę na każde 2 poziomy Półboga (plus ewentualnie jego samego, jeśli chce). By to uczynić, rzucający ten czar potrzebuje znać jedno ze Słów Kluczowych do międzyplanowych BRAM WEJŚCIA, ew. być już na tym planie i znać Słowo Wejścia (coś jakby hasło) charakterystyczne dla tego Planu (Półplanu) Egzystencji. Przejścia na niektóre Plany Egzystencji są niekiedy niemożliwe lub bardzo skomplikowane.
Niektóre plany egzystencji mają warunki "klimatyczne" lub magiczne szkodliwie wpływające na istoty żywe, czy charakterystyczne dla innych światów. Półbóg rzucając ten czar doprowadza automatycznie do egzystencji w takich warunkach. W przypadku planów Żywiołów i niektórych Negatywnych jest to niedostateczna ochrona (i nic to w praktyce nie daje).
W momencie rzucania tego czaru każda postać musi być spokojna (odprężona), nieprzeciążona, przytomna i lekko dotykać Półboga.
Każda istota przechodząc w ten sposób na inny plan Egzystencji zmuszona jest wykonać % rzut na szok (odporność nr. 4). W wypadku nieudanego postać pojawia się na danym planie egzystencji martwa.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

CZARY PÓŁBOSKIE
DZIESIĄTY KRĄG

POMOC NIEBIOS [Czar specjalny]
KRĄG: X (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 200 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 10 minut/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca
OPIS: W zależności od sytuacji Półbogowi lub współwyznawcy może przyjść na pomoc specjalny wysłannik jak anioł, potwór, demon
itp., albo może się zdarzyć sytuacja, która pomoże w krytycznym momencie (jednorazowo).
Uwaga: w momencie, gdy Półbóg w jakiś zadawalający sposób niebędzie się za to odwdzięczał, to czar może w przyszłości nie mieć efektu.

SFERA UZDROWIEŃ [Energia]
KRĄG: X (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 500 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda;
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/POZ wokół
OPIS: Wszyscy, którzy znajdują się wokół Półboga (wraz z nim) na koniec każdej rundy zostają za wolą jego uzdrowieni (patrz odpowiedni czar). Dotyczy też to ich chorób, ślepoty i tym podobnych problemów.

WOLA [Czar specjalny]
KRĄG: X (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 500 PM;
CZAS RZUCANIA: 1 runda;
ZASIĘG: specjal.
CZAS DZIAŁANIA: specjal.
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.
OPIS: Pozwala na jednorazowe, skromne urzeczywistnienie woli Półboga w celu przyniesienia korzyści przeznaczeniu (itp.). Przy jego pomocy można wywołać dowolny znany sobie (nie koniecznie własny) czar z niższego poziomu, którego PM nie nie przekracza 500, albo na dowiedzenie się dowolnej informacji (ale nie własnego imienia istot dla których jest ono zatajone np. demonów), legendy, opisu, itp. Energia ta ma zdolności tworzenia małych, niemagicznych przedmiotów, itp, ale nie cenniejszych od ok. 500 szt. złota, oraz może też naprawiać uszkodzone przedmioty (itp). Ponadto może sprowadzić pojedyńczy, nie duży przedmiot niemagiczny, o ile zna się jego dokładną lokalizację. Interpretacja tego czaru w jego szczególnych zastosowaniach zależy wyłącznie od MG, jednakże nigdy nie jest w stanie zmienić przeznaczenia (np. Boskiego), a więc np. przy jego pomocy nie można zdjąć (wpłynąć) na jakiekolwiek (!) przekleństwo lub klątwę.
Uwaga: Czar ten jest w stanie zwiększyć/zmniejszyć na stałe dowolny (z wyjątkiem Zauważenia) współczynnik (co najwyżej o 1-10 pkt ŻYW czy SF, albo o 1-5 pkt inny), zdolność lub biegłość (o 1-5 pkt), ewentualnie może odmłodzić o 1 rok lub stworzyć dodatkową biegłość itd (zależnie od MG).

ODRODZENIE [Czar specjalny]
KRĄG: X (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 500 PM;
CZAS RZUCANIA: 1 godz.
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe);
OBSZAR DZIAŁANIA: Półbóg (specjal.)
OPIS: Czar ten daje możliwość odrodzenia siebie w dowolnym momencie po śmierci i w dowolnym miejscu (które w życiu widział). Pozwala on zregenerować ciało i przywrócić (do pełni) Energię Życiową (z automatycznym samowskrzeszeniem), o ile postać przetrwa szok wskrzeszenia (patrz opisy odpowiednich czarów).
Uwaga: Przy rzucaniutego czaru na kogoś innego Półbóg bierze na siebie ryzyko równe 1% na POZ (Pb.), że zostanie zauważony przez niechętnych mu Bogów, co z reguły kończy się KARĄ BOSKĄ.

SYMBOL PRZETRWANIA [Zaklęcie]
KRĄG: X (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 100 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (znak runiczny)
OPIS: Pierwsza istota, która wejdzie na ten symbol automatycznie przenosi swoją energię życiową, materię i życie (żywotność) na półplan równoległej egzystencji. Na rodzimym planie egzystencji zostaje jego półmaterialny duplikat, który staje się niewrażliwy na wszelkie niemagiczne czynniki fizyczne (i niektóre katastroficzne), w stosunku do których postać traktuje się jako niematerialną. W przypadku magii i broni magicznych postać taka jest chroniona połowicznie, tzn. czary odpiera automatycznie (ew. odnosi połowę ran lub efekt jest minimalizowany). Z ran odnosi tylko połowę z magii broni lub całe z magii broni stosowanych przeciwko niematerialnym (tylko bonus z dodatku ran magicznych). Postać taka nie ma innej obrony (i wyparowań) jak z magii ochronnej i z połowy ZR aktualnej (nie może zejść z symbolu, gdyż to zakończy jego działanie).

Uwaga: Czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (długo działająca wilgoć lub zejście z niego kończy działanie czaru).

CZARY PÓŁBOSKIE
PIERWSZY SPECJALNY KRĄG

SĄD BOŻY [Czar specjalny]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 1000 PM;
CZAS RZUCANIA: 1-100 rund;
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/2 POZ (ewentualnie specjal.)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (maksymalnie 1km kwadratowy/POZ)
OPIS: Jeżeli zostały naruszone prawa wiary, religi itp. Półbóg jest w stanie wezwać na dany obszar przedwczesny (przeważnie) SĄD BOŻY. Wszystkie istoty, które co rundę udanie nie rzucą na wiarę giną, a ich dusze są oceniane (sprawdzenie pozytywne Wiary w ostatniej rundzie sądu pozwala być przyjętym na plan egzystencji własnego BOGA). Czar ten może objąć dowolny jednolity obszar np. las, zamek, wioska, małe miasto, dzielnica, niszcząc go w 50% (dokładnie w 5% na każde 2 POZ Półboga) od ognia, wody (zatopienie), wichury itp. Przedmioty itp. rzeczy magiczne maja połowę tej szansy (5% na każde 4 POZ Półboga) zniszczenia, a artefakty itp. tylko 10% (1% na każde 2 POZ). Postać, która zginęła od tego czaru ma tylko 1/10 całkowitej szansy na wskrzeszenie (rzucenie pozytywne odporności na szok).

Uwaga: Dla postaci posiadających jakąś aurę (aureolę) ewidentności czar ten trwa dwukrotnie krócej.

AUREOLA ŚWIĘTOŚCI [Zaklęcie]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 50 PM;
CZAS RZUCANIA: 1 segment;
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: Kleryk, Rycerz (każdy) lub Łowca
OPIS: W czasie trwania tego czaru nic (poza przemianami BOSKIMI) nie jest w stanie czegokolwiek zrobić postaci noszącej ten czar, a każda istota, która podniesie "rękę" na niego bierze na siebie śmiertelne przekleństwo (innowierca, niewierny) lub śmiertelną klątwę (współwyznawca).

Uwaga: Dowolna istota, która w jakikolwiek (!) sposób zaatakuje chronionego tym czarem Kleryka (lub Rycerza, czy Łowcę) i nie odeprze zaklęcia (% rzutem na połowę odporności nr.3) natychmiast ginie. Przy każdym kolejnym ataku sprawdza się ponownie działanie zaklęcia.

WYMAZANIE [Zaklęcie]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 50 PM;
CZAS RZUCANIA: 1 runda;
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Postać, która nie odeprze Zaklęcia (% rzutem na połowę odporności nr. 3) ginie wraz ze swym ciałem, a wszyscy, którzy się z nią zetknęli zapominają (chroni przed tym Antymagia) o jej istnieniu, ewentualnie uznają ją za dawno zmarłą itp. Przedmioty i rzeczy przechodzą na własność osób, które je znajdą lub przechowują. Zapiski i inne materialne informacje to jedyna wiedza o takim nieszczęśniku. Zaklęcie to może być rzucone tylko na bardzo poważnych wrogów wiary, inaczej Półbóg naraża się na zauważenie przez niechętne mu bóstwa.

IDEALNY SOBOWTÓR [Polimorfia]

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

KRĄG SPECJALNY: I (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 600 PM;
CZAS RZUCANIA: 10 rund;
ZASIĘG: specjal.
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: Półbóg (specjal.)
OPIS: Półbóg przy pomocy tego czaru jest w stanie oddzielić z własnego ciała identyczną pod względem wyglądu i charakteru postać. Jest to możliwe jeżeli podczas rzucania tego czaru półbóg był nagi i nikt mu nie przeszkodził. Sobowtóra traktuje się jak normalną żywą postać z tego samego poziomu i o identycznych cechach co Półbóg, przy czym współczynniki mają te same wartości co jego aktualne. Podczas tej polimorfii przenoszona jest też magia, która aktualnie towarzyszy pierwowzorowi.
Duplikat potrafi używać zdolności profesjonalnych półboga nr. 1-10 i 12-20, a więc może rzucać czary Półboskie (zna te same formuły co półbóg). Nigdy jednak nie ma dostępu do używania przemian (zdolność profesjonalna nr.11).
Wszystkie dodatnie cechy (i czary), które zazna wielki sobowtór mogą jednorazowo, automatycznie przechodzić też na własne ciało Półboga (i na odwrót), a więc np. rzucenie przez sobowtóra na siebie Uzdrowienia leczy także właściwego Półboga (ew. vice versa). Zdobyte PD przez jednego z nich automatycznie zwiększają ich limit u drugiego. Podniesienie na poziom jednego nich automatycznie podnosi analogicznie drugiego. Także nabycie nowych zdolności, wiedzy, czy tym podobnych umiejętności automatycznie naucza i drugiego.
Z postacią sobowtóra półbóg tak jest złączony psychicznie, że utrzymuje stały telepatyczny kontakt (bez potrzeby rozproszenia uwagi), kierując nią przy okazji, tak jakby sam był na jej miejscu.
W momencie, gdy ginie Półbóg jego duplikat też umiera, jednakże dopiero po dniu na swój POZ i przezz ten czas zachowuje się tak,jakby życzył sobie wcześniej Półbóg (np. może próbować go wskrzesić).
W wypadku śmierci sobowtóra Półbóg musi wykonać % rzut na szok, inaczej także umiera. Jeżeli wynik rzutu był udany, ale przewyższał połowę wartości tej odporności (nr. 4), tedy powoduje to takie wyczerpanie półboga, że przez dzień jest nieprzytomny.
Uwaga: Rzucenie tego czaru ponowne, gdy jeszcze sobowtór żyje automatycznie zabija starszego z nich.

KATAKLIZM [Energia]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 10 000 PM;
CZAS RZUCANIA: 1 godzina;
ZASIĘG: wzrok
CZAS DZIAŁANIA: specjal.
OBSZAR DZIAŁANIA: 4km kwadratowe/POZ (specjal.)
OPIS: Czar ten przywołuje ogromną energię z innych Planów i wywołuje niekontrolowany, sztuczny kataklizm, zaczynający się z punktu, który widzi Półbóg i rozchodzący się na wskazany obszar (oczywiście realny do dotarcia kataklizmu). Istoty na tym obszarze muszą zapewnić sobie przetrwanie, inaczej prędzej czy później giną.
Oto kilka przykładów zwykłych kataklizmów:
powódź: ulewne deszcze podaja non stop przez 1-10 dni, a ponadto po 1 dniu zalewa nieckowate tereny na głębokość 1k5 metrów.
trzęsienie ziemi: objawia się potężnymi uskokami (przez 2-20rund) i każda istota/przedmiot ma 1% na POZ Półboga, że w danej rundzie wpadnie w szczelinę. Jeżeli taka ofiara nie jest zaskoczona (sprawdza się to % rzutem na SZ aktualną) i utrzyma równowagę (% rzut na ZR aktualną -1 pkt/POZ Półboga), to jest w stanie nie wpaść do szczeliny. Luźno leżące przedmioty (ew. trupy, itp) mają dwukrotnie większą szansę na wpadnięcie do szczelin (patrz odpowiedni czar Maga).
susza: na danym obszarze przez okres 1-10 miesięcy lub przez okres 1-10 lat na suchych obszarach nie będzie padało. Każdy zbiornik w zależności od dopływów, zasobności i długości suszy ma szansę wyschnięcia.
zaraza: pozwala wytworzyć nowe ognisko zarazy, które bedzie rozwijało się i roznosiło przez 2-20 dni, po czym nastąpi kilkudniowa (1k10) faza ataku. Podczas niej następuje następuje np. śmierć zarażonych istot, które nie odparły jej % rzutem na odporność nr. 6-zarazy. Sprawdza się to w każdym dniu nasilenia, -1 pkt na każdy kolejny dzień. Zaraza najczęściej rozwija się indywidualnie (faza przejściowa i nasilenie się), roznosi się przez dotyk itp. (przy każdym wykonuje się % rzut na odporność nr. 6, czy się nie zaraziło). Zarazy najczęściej są śmiertelne, a ilość faz nasileń (i oczywiście przejściowych) zależy od poziomu rzucającego ją i maksymalnie może wynosić 1 na każde 5 POZ Półboga.
itp. : zależnie od MG i sytuacji (np. fala, plaga).
Uwaga: Przy tym czarze należy zwracać uwagę na etos Półboga.

CZARY DRUIDYCZNE
PIERWSZY KRĄG

TOTEM (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 100 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 rok)
OBSZAR DZIAŁANIA: Druid
OPIS: Czar ten czyni świętym dla Druida dany gatunek zwierzęcia, wybrany z charakterystycznych dla jego stron. Oznacza to, że odtąd będzie się on z nim utożsamiał i za wszelką cenę będzie je chronił od nienaturalnej śmierci. Jeden raz na POZ rzucającego, czar ten pozwala kosztem k10 rund przemienić się w wybrane uprzednio zwierzę. Taka transmutacja zachowuje swoje działanie nie dłużej niż 1 dzień na POZ Druida.
Będąc pod postacią danego zwierzęcia Druid posiada standartowy dla danego gatunku kształt, zaś jego wielkość, umiejętności rasowe i większość cech (współczynniki) są analogiczna do "POZ" zwierzęcia, odpowiadającego połowie POZ Druida. Podczas bycia zwierzęciem zachowuje się swoją INT, MD, świadomość, oraz możliwość robienia tego co się chce. Nie można jednak robić czynności, których dane zwierzę nie zna (np. zamieniając się w małpę nie umie się pisać).
W czasie odziaływania czaru, utożsamianie się z danym totemem pozwala korzystać z pewnej szczególnej, magicznej cechy.
Powstała ona na wzór najbardziej charakterystycznej właściwości danego zwierzęcia. Przykładem tego może być np totem sokoła, który umożliwia dwukrotnie większy zasieg wzroku (i rozróżniania z daleka małych obiektów), totem kota - umożliwiający stałe widzenie w ciemnościach (albo naturalne ciche chodzenie), totem żółwia - dwukrotnie zwalniający starzenie się, totem żaby - dwukrotnie wydłużające odległość skoków, totem ryby - dwukrotnie dłuższe nurkowanie. W wypadku innych zwierząt cechę tą ustala i modyfikuje MG w zależności od wybranego gatunku
Czar ten kończy się w momencie agresji ze strony Druida do wybranego na totem zwierzęcia, po nie udzieleniu pomocy takiemu zwierzęciu, ewentualnie także po roku czasu lub po wykorzystaniu limitu transformacji (z transformacji można wyjść w dowolnej chwili kosztem 1k10 rund).
UWAGA: Druidowi z Kręgu Zwierząt jest w stanie odbyć dwukrotnie większą ilość transmutacji, a ponadto każda z nich potencjalnie może trwać tyleż samo dłużej.

ZDROWIENIE (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Dwukrotnie zwiększa efektywność naturalnego zdrowienia istoty dopóki ona leży (!) oraz dodatkowo leczy 1 obrażenie na POZ Druida po każdym dniu leżenia w łóżku. Są istoty na które ten czar nie działa (np. na żywioły)
Czar ten rzucony przez Druida z Kręgu Życia ma dwukrotnie większą efektywność leczenia

WYKRYCIE NATURALNEGO ZAGROŻENIA (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 10 minut + 5 minut/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: w zasięgu wzroku (przed postacią)
OPIS: Postaci objętej czarem automatycznie rzucają się w oczy wszelkie stworzone przez naturalne czynniki (też niektóre zwierzęta i rośliny) miejsca niebezpieczne dla niej, takie jak osypiska, bagna, ruchome piaski, a więc takie, w których można spotkać niebezpieczeństwo wywołane przez takie naturalne czynniki. Ponadto wykrywa jakiekolwiek szkodliwe ilości trucizny naturalnej - w skórze ropuch, w liściach, w mięsie ryb i podobnych substancji (też kwasu) i określa przybliżone działanie (np. żrące, raniące, usypiające), a także przybliżoną szybkość działania np. natychmiastowa, szybkodziałająca (np. co rundę), wolnodziałająca (co 1 godzinę) itp.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWO NATURY (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 1 PM (ew.5)
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund + 1 runda/POZ (ew. specjal.)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)
OPIS: Wsparcie duchowe, które pobłogosławionemu daje efektywnie premię do Trafienia, OB, UM i do szansy wyjścia zdolności profesjonalnej równą 1/10 Wiary Druida (w wypadku niewspółwyznawcy połowę tego). Pozwala też na zrobienie drugiego rzutu obronnego na strach, w wypadku, gdy pierwszy był nieudany.
Uwaga: Zużywając 5 pkt. PM na rzucenie czaru można odwlec jego uaktywnienie do momentu, gdy poddana mu postać wypowie słowa "jestem pobłogosławiony" lub do pierwszej rundy najbliższej sytuacji stresowej. Po uaktywnieniu czar działa normalnie.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

LOKALIZACJA POŻYWIENIA/WODY (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (runda)
OBSZAR DZIAŁANIA: w promieniu 1 km + 1 km/10 POZ
OPIS: Lokalizuje (ustala dokładny kierunek i odległość w metrach) pożywienie lub wodę, znajdujące się w zasięgu działania czaru (przenika wszelkie niemagiczne przeszkody). Czar ten nie dotyczy tego jedzenia lub wody, które ma przy sobie druid lub które wskarze. W momencie lokalizacji rzucający musi być skupiony (rozproszenie uwagi niweluje zaklęcie).

SPROWADZENIE DESZCZU (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr 6)
ZUŻYCIE PM: standartowo 10 PM (ew. inaczej w zależności od pogody i rodzaju deszczu)
CZAS RZUCANIA: 1k10 rund
ZASIĘG: daleki
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund + 5 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: w promieniu 10m +10m/POZ
OPIS: Kondensując pod gołym niebem parę wodną w powietrzu wywołuje krótkotrwały, zwykły deszcz. W czasie suszy, w suchym otoczeniu i w tym podobnych warunkach wywołanie jego można rzucić tylko 1 raz na k10 dni, trwa on o połowę krócej, a na dodatek trzeba użyć 10-krotnie więcej PM. I odwrotnie - podczas `deszczowej` pogody (tzn. gdy zanosi się na deszcz lub jest mżawka) czar ten trwa dwukrotnie dłużej i wymaga 10-krotnie mniej PM. Druidzi z kręgu wody lub powietrza są w stanie spowodować, by czar ten trwał 10-krotnie dłużej.
Normalny deszcz utrudnia wszystkim o 10 pkt. Trafienie, UM, wykonywanie czynności, osłabia o 1/4 siłę czarów zadających obrażenia od ognia (też ew. ich czas trwania) i ma szanse (5% kumulatywne na każdą rundę padania deszczu) ugasić normalny nieduży ogień (np. pochodni, ogniska).
Jeżeli UM Druida są większe od 100 pkt. to wydając 100 PM jest w stanie wywołać deszcz o sile ulewy, tzn. utrudnia o 1/2 TR/ UM/ wykonywanie zdolności i o 10 pkt. zmniejsza OB postaci w jej zasięgu, ponadto osłabia o 1/2 siłę czarów zadających obrażenia od ognia (też czas ich trwania) i ma szanse (10% kumulatywne na każdą rundę padania deszczu) ugasić niemagiczny ogień.
Jeżeli UM Druida są wieksze od 200 pkt, może on wydając 1000 PM wywołać siłę deszczu o odpowiadającą oberwaniu chmury, która 10-krotnie zmniejsza Trafienie, UM i inne wykonywanie czynności, a OB o połowę, ponadto postać trafiona (lub inaczej zachwiana w równowadze) musi wykonać rzut na ZR akt., inaczej się przewraca. Deszcz ten 10-krotnie osłabia i skraca czary (i ich efekt raniący), oparte na ogniu i automatycznie gasi wszelki niemagiczny ogień, itp
Uwaga: W wypadku, gdy na dworzu jest mróz czar ten działa normalnie z wyjątkiem tego, że zamiast kropel deszczu spada śnieg.

SYMBOL NIETYKALNOŚCI (Czar Specjalny)
KRĄG: I (czar nr 7)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (znak runiczny)
OPIS: Pierwsza istota, która wejdzie na ten znak zostaje ogarnięta silną ochronną magią. Powoduje ona, że postać, która stoi na symbolu jednorazowo jest omijana przez czar typu pocisk lub błyskawica (itp. działające na odporność nr 9), albo ewentualnie przez pierwszą skutecznie wymierzoną strzałę (bełt itp.). Zejście z symbolu lub jego użycie kończy działanie czaru.
Czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (długo działająca wilgoć, zejście z niego lub pierwsze zadziałanie niszczy go).

LOKALIZACJA ZWIERZĄT/ROŚLIN (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr 8)
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (runda)
OBSZAR DZIAŁANIA: w promieniu 1 km + 1km/10 POZ
OPIS: Lokalizuje (ustala dokładny kierunek i odległość w metrach) określony gatunek zwierzęcia lub rośliny, znajdujące się w zasięgu działania czaru (przenika wszelkie niemagiczne przeszkody). Jest to możliwe, jeżeli cel lokalizacji faktycznie znajduje się na danym obszarze, jednakże druid nie ma wpływu na to, że zwierzę odejdzie z danego miej-

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

sca. Czar ten nie dotyczy tych osobników zwierząt lub egzemplarzy roślin, które ma przy sobie druid lub które wskarze. W momencie lokalizacji rzucający musi być skupiony (rozproszenie uwagi niweluje zaklęcie).
Uwaga: MG ustala czy dane zwierzę/roślina występuje na danym obszarze (jeśli nie wie, to np ustala szansę 25%).

KAMIENNA SKÓRA (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr 9)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (10 rund + 5 rund./POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: Druid
OPIS: Uodpornia skórę na uszkodzenia mechaniczne, tak że zyskuje ona 10 pkt wyparowań (każdego typu) + 10 pkt na POZ Druida. Ponadto daje ona + 20 pkt. do odporności fizycznych, oraz na niektóre czary specjalne (np. Wyssanie Energii Życiowej). Zaklęcie to chroni automatycznie przed np. lekkimi zadrapaniami, otarciami itp.
Czar ten niszczy pierwsza próba (!) spetryfikowania postaci, a także czary typu Skruszenie kamienia.
Uwaga: Druid z Kręgu Ziemi wydając na rzucenie tego czaru 10-krotnie większy PM zyskuje to, że trwa on nielimitowanie długo (choć zniszczą go wyżej wymienione efekty), a ponadto posiada dwukrotnie większą moc obronną (wyparowania i odporności).

UŚPIENIE ZWIERZĘCIA/ROŚLINY (Sugestia)
KRĄG: I (czar nr 10)
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: (5 rund + 1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 zwierzę (ew. roślina) + 1/POZ
OPIS: Wywołuje efekt natychmiastowego snu u wszystkich typowych zwierząt, ich wielkich odpowiedników, drzewców, specyficznych roślin (np. magicznych), które nie odeprą sugestii (% rzutem na odporność nr 2). Zwierzęta/rośliny, które w tym momencie były neutralnie nastawione do Druida bronią się dodatkowo o 10 pkt. gorzej, a te które były nastawione przychylnie i nic im bezpośrednio nie groziło automatycznie nie odpierają zaklęcia.
By obudzić taką istotę należy poświęcić na to całą rundę, co daje dodatkowy rzut obronny na sugestię (inaczej dalej śpi).

PAJĘCZY CHÓD (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr 11)
ZUŻYCIE PM: 25
CZAS RZUCANIA: 3 segm.
ZASIĘG: Dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 3 rundy + 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Ten czar pozwala wspinać się i chodzić po pionowych ścianach, powierzchniach, oraz zwisać głową w dół. Osoby, które nie chcą znaleźć się pod wpływem tego zaklęcia mogą wykonać rzut obronny. Aby móc wspinać się za pomocą tego zaklęcia trzeba mieć gołe ręce i stopy. Maksymalna prędkość z jaką można się poruszać wynosi 60 (bez obciążenia), a 30 z obciążeniem. W czasie działania czaru nie można używać przedmiotów ważących mniej niż sztylet, ponieważ po prostu przykleją się do ciała. Rzucający czar może przerwać jego działanie w każdej chwili.

CZARY DRUIDYCZNE
DRUGI KRĄG

TARCZA WIARY (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 20 pkt.
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (specjal.)
OBSZAR DZIAŁANIA: współwyznawca
OPIS: Czar ten, powoduje, że istota go nosząca jest poddana działaniu ochronnej magii. Powoduje ona, że mało inteligentne istoty wrogie noszącemu ten czar nie są w stanie zaatakować bezpośrednio jego, dopóki spełnione jest kilka warunków.
Po pierwsze w trakcie każdej rundy trwania tego czaru postać non stop musi wymawiać prawidłowo słowa treści modlitw. Sprawdza się to co rundę % rzutem na Wiarę (zwiększoną o b. 10 pkt. + 10 pkt. na każde 10 POZ Druida). W momencie pierwszego nieudanego rzutu czar przestaje działać. Oczywiście z tego samego powodu nie może przez to mówić, czy rzucać czary w tym czasie.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Po drugie czar nie działa na istoty, których inteligencja jest większa od 50 pkt, ewentualnie w danej rundzie chroni je Antymagia.
Po trzecie zaklęcie te aktualnie nie działa na tych, w stosunku do których postać chroniona czarem znajduje się tyłem.
Po czwarte w trakcie trwania czaru postać nie może podjąć próby agresji w stosunku do tych, przed którymi chroni czar, gdyż spowodowało by to zakończenie działania czaru.

UZDROWIENIE/ ZMIĘKCZENIE DREWNA (Czar specjalny)
KRĄG: II (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 20 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 roślina, albo bryła drewna o maksymalnej objętości 1 metra sześciennego
OPIS: Czar ten może być rzucony jako uzdrowienie albo jako zmiękczenie drewna
Rzucony jako uzdrowienie - leczy daną roślinę z obrażeń, aczkolwiek nie regeneruje ubytków. Pozwala także zlikwidować toczącą ją chorobę lub zneutralizować szkodliwy efekt typu: odwodnienie, gnicie. Rzucony na drewniany przedmiot likwiduje większość uszkodzeń w drewnianych przedmiotach (np. na drzwiach) lub w drewnianych elementach broni.
Rzucony jako zmiękczenie przemienia niemagiczne drewno w miękkie (np. w młode, w zgniłe, w próchno). Czarem tym można niszczyć pojedyńczą broń jeśli w jej skład wchodzi niemagiczne drewno. Pod wpływem silnego uderzenia czymś twardym lub w coś twardego przedmiot taki ulega zniszczeniu (zadając ewentualnie tylko połowę obrażeń). Żywym, animowanym i "martwym" roślinom, drzewcom i podobnym istotom zmiękczenie te zadaje jednorazowo 1k100 * 10 obrażeń. W niektórych sytuacjach czar ten można ciekawie wykorzystać (np. do zakładania pułapek (spróchniała podłoga).

JĘZYKI NATURY (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund/POZ (ew. 50 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: patrz w opisie czaru
OPIS: Osoba naznaczona tym zaklęciem przez pewien czas, jeżeli poświęci temu całą uwagę potrafi rozumieć, rozmawiać i czytać w językach natury. Za takowe uważa się naturalną mowę wszelkich zwierząt, roślin, czy żywiołów. W trakcie jednej rundy można rozumieć lub przekazać jedno zdanie o ilości słów nie większej od 10. Ograniczeniem w rozumieniu języków natury są Stopnie Trudności Językowej. Postać nie jest w stanie opanować naraz większego Stopnia Trudności językowej niż 1 na każde 50 swoich UM. Zaklęcie nie dotyczy niewyraźnego pisma, itp.
Druidzi za każde 100 UM swoich potrafią utrzymać na sobie te zaklęcie dziesięciokrotnie dłużej.
Uwaga: Język większości grup ssaków i ptaków ma 1 Stopień Trudności Językowej (rzadziej 2), gadów itp. - 2 lub 3, roślin 2-4, żywiołów 4 Stopnie Trudności Językowej.

ZAKLĘCIE WZROKU (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 5 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 5 godzin (10 godzin w przypadku Kleryków)
OBSZAR DZIAŁANIA: oczy
OPIS: Czar ten pozwala postaci na której oczy został rzucony widzieć w każdej (!) ciemności tak, jak w półmroku (to znaczy z ograniczeniem -10 pkt. do Trafienia, OB, UM i innych zdolności). Druid (tylko) może przy pomocy tego czaru widzieć niewidzialnych (istoty, ale nie przedmioty, ani nie niematerialne postacie).

ZAUROCZENIE ZWIERZĘCIA/ROŚLINY (Sugestia)
KRĄG: II (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: (1 dzień/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 zwierzę (roślina)
OPIS: Zwierzę (ew. posiadająca inteligencję) roślina, które nie odeprą sugestii (% rzutem na odporność nr 2) stają się fanatycznymi przyjaciółmi Druida. Natychmiast wykonują w miarę swych możliwości każdą jego zrozumiałą prośbę (nawet samobójczą misję), choć polecenie natychmiastowego samobójstwa automatycznie niweluje zauroczenie. Isto-

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

ta zauroczona nie orientuje się w tym, ani nic nie czyni by zdjęto z niej ten czar (nie wierzy jeśli jej o tym mówią). W wypadku wielokrotnego zauroczenia istota ta wykonuje czynność dla 'pana' o wyższej do niego lojalności.
Uwaga: Czar ten obejmuje istoty o INT nie przekraczającej 30 pkt - a wprzypadku druidów z Kręgu Zwierząt do 50 pkt INT.

ODPORNOŚĆ NA POGODĘ (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr 6)
ZUŻYCIE PM: 4 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Daną istotę (wraz z ekwipunkiem, który nosi) chroni przed negatywnymi efektami złej pogody, jak deszcz, wiatr, mróz, gorąco bez względu na ich siłę (choć nie chroni przed kataklizmami itp). Protekcja ta społawia też magiczne efekty bazujące na wspomnianych czynnikach (np. o połowę zmniejsza otrzymywane od magicznego zimna obrażenia).

WYWOŁANIE WIATRU (Czar specjalny)
KRĄG: II (czar nr 7)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt (ew. więcej - patrz niżej)
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: "dotyk"
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda +runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: w promieniu 100 metrów/POZ
OPIS: Od dłoni druida zaczyna rozchodzić się silny powiew powietrza. Wywołuje niemagiczny wiatr, wiejący we wskazanym kierunku. Jest on w stanie utrudnić walkę określonym przeciwnikom o - 10 pkt. do Trafienia i UM, a także wykonywanie zdolności. Lecące w obszarze czaru pociski (np.strzały) i przedmioty mają o połowę mniejszą szansę Trafienia i o połowę mniejszą skuteczność raniącą.
Jeżeli UM Druida są większe od 100 pkt. i wyda on 100 PM, to wywołuje on wiatr o bardzo dużej sile, typu huragan. Zmniejsza o połowę on szansę na wyjście. wykonywanych czynności (także dotyczy to UM i umiejętności Trafienia w walce bronią)
Dodatkowo uniemożliwia strzelanie, obronę zmniejsza o 10 pkt, a ponadto każda nie trzymająca się niczego postać co rundę musi robić % rzut na ZR inaczej przewraca się (to samo przy próbie podniesienia się).
Jeżeli Druid ma UM wieksze od 200 pkt i wyda 1000 PM to jest w stanie wywołać wiatr na miarę tajfunu. Uniemożliwia on walkę i wykonywanie jakichkolwiek czynności poza trzymaniem się stałego podłoża (inaczej następuje porwanie przez wiatr i np. k100 obrażeń od obijania się czy wstrząsu).
Uwaga: MG ustala w zależności od siły wiatru ew. dodatkowe efekty np. niemożliwość latania, zerwanie czapki z głowy itd.

SYMBOL OCHRONY ŻYWIOŁU (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr 8)
ZUŻYCIE PM: 20 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: sfera 2 metry wokół + specjal. (znak runiczny)
OPIS: Magia tego symbolu pozwala zatrzymać jednorazowy napór określonego (wcześniej) żywiołu, ewentualnie jego elementu.
Uniemożliwia to przesunięcie się mu w określonym kierunku lub/i wejście na określony obszar (sfera 2 metry wokół symbolu).
Zastosowaniem tego runu jest: - powstrzymanie naporu danego elementu lub istoty żywiołu na wąskim kierunku (np. w wąskim korytarzu), - ochrona osób stojących przy runie przed oddziaływaniem wiatru (np. chroni przed trującym dymem, który mógłby dostać się na dany obszar), wody (np. chroni przed rozmyciem), ognia (np
chroni przed podpaleniem), ziemi (np. chroni przed zasypaniem), - uniemożliwienie wejście na dany obszar istocie danego żywiołu (np. ognia).
Także można korzystać z niego, jeżeli chce się uniknąć zasypania ziemią, zalania wodą lub objęcia przez zbliżający się ogień (pożar), w tym jednak przypadku można jednak np. umrzeć od gorąca lub udusić się z braku powietrza, jeżeli dany czynnik na dłużej przykryje sferę chronioną przez ten run.
W skrajnych przypadkach symbol potrafi ochronić np. przed zawaleniem się kamiennych ścian lub sufitu jaskini (ewentualnie i całego labiryntu przy tym), o ile przyczyną zawalenia się nie jest większy obszar niż ten, który chroni symbol.
Istoty znajdujące się w momencie rzucania tego czaru w promieniu 2 metrów wokół symbolu są także objęte jego magią, o ile jednak nie wyjdą z poza tego zasięgu

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Uwaga: Magia symbolu zostaje uaktywniona w momencie zadziałania danego czynnika, a przestaje działać w wypadku zasłonięcia, odsłonięcie lub starcia (wystarczy minimalnie) symbolu, zaprzestania oddziaływania danego żywiołu (itp czynnika), oraz w wypadku, gdy po raz drugi zadziała na niego moc danego czynnika lub żywiołu (np. drugi żywioł, czy ten sam ze zdwojoną siłą).

SPROWADZENIE OWADÓW (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr 9)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda + specjal.
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (10 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.
OPIS: Po rzuceniu czaru pozwala w przeciągu k5 rund sprowadzić magicznie skupiska (po ok. 100 sztuk każde) latających, miejscowych owadów. Ilość skupisk zależy ściśle od poziomu druida (przywabia 1 skupisko na każde 2 swoje POZ), oraz od warunków otoczenia (w lesie 2 razy więcej, w miastach 2 razy mniej, w podziemiach raczej niemożliwe).
Każde skupisko może być skierowane w określone (wzrokowo) miejsce lub do ataku na daną istotę. Owady w nim po osiągnięciu celu są w stanie zadać w każdej rundzie k10 obrażeń (na każde skupisko). Jeżeli ofiara się nie rusza energicznie lub w inny sposób przed nimi się nie broni, to ilość obrażeń zadawanych przez każde skupisko jest podwajana co rundę. Trafienie obuchowe w skupisko rozprasza je (skupisko te ma obronę równą 10 pkt. na poziom Druida). Owady te obniżają ofiarze o 20 pkt. Trafienie, OB, UM i inne wykonywane zdolności
Gruba, własna skóra o wyparowaniach powyżej wartości 50 pkt na obrażenia kłute, magia ochronna dająca wyparowania i zbroje odlewane chronią całkowicie przed tymi owadami. Inne zbroje i cieńsze skóry (własne) zmniejszają o połowę ilość obrażeń zadawanych przez te owady.
Uwaga: MG może wprowadzić modyfikacje w zależności od zbroi i sytuacji (np. pozwala uciec ofierze przed owadami, o ile rozwinie szybkość większą od szybkości owadów (równej np 40 + k50 metrów na rundę).

OTOCZKA ŚWIERZOŚCI/ NIEŚWIERZOŚCI (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr 10)
ZUŻYCIE PM: 8 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 godzina/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Zaklęcie to może być rzucone jako Otoczka świerzości lub Otoczka "nieświerzości".
Rzucony jako otoczka świerzości Druid powoduje, że podlegająca temu czarowi istota jest w stanie być niewrażliwa na wszelkie gazowe trucizny, zapachy (np kwiatów), naturalne wyziewy, a nawet na opary dymu. Działa to także na zapachy wydzielane przez trupy, martwiaki i istoty o których zadecydował MG.
Rzucony jako otoczka "nieświerzości" powoduje, że dana istota (oraz ten, kto ją z bardzo bliska powącha) czuje tak bijący smród od siebie, że utrudnia to jej o 10-100 pkt. Trafienie, UM i wykonywane czynności, a ponadto jeśli nie wykonała % rzutu na odporność nr 7, tedy raz na 1k100 rund ma torsje, które powodują, że w takiej rundzie jest ona kompletnie bezbronna (to znaczy liczy się tylko obrona bierna) i nic nie może robić.

CZARY DRUIDYCZNE
TRZECI KRĄG

TRANSMUTACJA W ZWIERZĘ [Polimorfia]
KRĄG: III (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (maksymalnie 1 godzina/POZ);
OBSZAR DZIAŁANIA: druid
OPIS: Polimorfia ta na określony czas przemienuia druida w dowolne, dobrze mu znane zwierzę. Będąc pod postacią danego zwierzęcia druid posiada standartowe dla danego gatunku cechy: kształt, barwę, zachowanie. Wielkość, umiejętności rasowe i większość cech (współczynniki) są analogiczna do "POZ" zwierzęcia, odpowiadającego POZ druida. Podczas bycia zwierzęciem zachowuje on swoją ŻYW, INT, MD, WI (i ZW), Odporności Psychiczne, świadomość, oraz możliwość robienia tego co się chce. Nie można jednak robić czynności, których dane zwierzę nie zna lub naturalnie nie potrafi tak robić (np. zamieniając się w małpę nie umie się pisać). Aby odmienić się do własnej postaci należy poczekać do ustania jego działania. Druidzi z Kręgu Zwierząt potrafią w dowolnym momencie zakończyć działanie czaru, a ponadto mają nie limitowany okres jego trwania.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

OCZYSZCZENIE POKARMU/WODY [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 3 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: 1 metr
CZAS DZIAŁANIA: stałe;
OBSZAR DZIAŁANIA: 1kg/POZ, ewentualnie 1 litr/POZ
OPIS: Jednorazowo uzdatnia do spożycia określoną ilość pokarmu lub wody z brudu, nieświeżości, trucizny, czynników chorobotwórczych itp.

ZAKLĘCIE KERADA [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 9 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 dzień;
OBSZAR DZIAŁANIA: drewno o wadze do 20kg + 10kg/POZ
OPIS: Zaklina niemagiczny, pojedyńczy kawałek drewna tak, by w rękach określonego współwyznawcy przez najbliższe 24 godziny posiadał magiczną moc. Pozwala ona zwiększyć dwukrotnie wytrzymałość tego drewna. Jeżeli jest to całkowicie drewniana broń, to każde uderzenie nią zadaje podwójne rany. Umagicznienie drewnianej tarczy pozwala zyskać z niej podwójną obronę.
Uwaga: Czar ten nie uaktywnia się w rękach nieodpowiedniej istoty, a także, jeżeli został rzucony na magiczne drewno. Inna nazwa tego czaru, to zaklęcie drewna.

CEREMONIA NATURY [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 3 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ), ew. specjal.;
OBSZAR DZIAŁANIA: 5 metrów wokół, ew. specjal.
OPIS: W trakcie trwania tego zaklęcia zwiększona zostaje dwukrotnie antyodporność rzucanych przez druida czarów, wykonywanych przemian lub zdolności. Jednorazowo może być użyta dla stworzenia dodatkowej szansy (w wysokości 1/10 poprzedniej) przy próbie wykonania czynności związanej z wiarą, przywróceniem istoty do życia (rzut na szok przy wskrzeszeniu itp.) oraz w sytuacjach wybranych przez MG (np. przy wykonywanie określonych zdolności lub czynności). Czar ten użyty zgodnie z etosem druida dwukrotnie zwiększa teoretyczny czas trwania czarów "uświęcających" dany obszar. Uwaga: Rzucona w imię "czegoś" niekiedy podnosi rangę wielu czarów.

LECZENIE/JĄTRZENIE LEKKICH RAN [Energia]
KRĄG: III (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 10 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: dotyk (bliski dla druidów z kręgu życia)
CZAS DZIAŁANIA: stałe;
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)
OPIS: Jednorazowo leczy 10 pkt obrażeń na poziom Druida, ale maksymalnie 100. Nie działa na martwiaki, niektóre istoty z innych sfer egzystencji i te, które znajdują się w agonii, spowodowanej obrażeniami przekraczającymi połowę ŻYW (obrażenia śmiertelne).
Ten czar może zostać odwrócony - użyty jako JĄTRZENIE. Dotkniętej istocie (dotknięcie wymaga udanego % rzutu na akt. ZR zmniejszoną o Obronę przeciwnika) rozjątrza świerzo odniesione obrażenia, jeśli nie odeprze się czaru % rzutem na odporność nr 5. W wypadku zranienia bezpośrednio poprzedzającego rzucenie JĄTRZENIA oraz każdego, które nastąpi potem postać otrzymuje dodatkowo 10 pkt obrażeń/POZ rzucającego czar druida (ale maksymalnie 100). Czar odtąd będzie zawsze towarzyszył postaci, dopóki nie zostanie z niej zdjęte przekleństwo lub nie zostanie potraktowana czarem typu *Leczenie Poważnych Ran, Uzdrowienie, Regeneracja* (itp.). Zdolność regeneracji lub efekt paladyńskiego *Przywrócenia Witalności* także natychmiast kończą działanie JĄTRZENIA. Ta forma czaru nie działa w przypadku otrzymania ran psychicznych. Obrażenia, odniesione wskutek tego czaru nie wywołują samoistnego pogłębiania się agonii.

OBJAWIENIE EWIDENTNEGO ZŁA/DOBRA [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr 6)
ZUŻYCIE PM: 3, 30 lub 300 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: bliski

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ;
OBSZAR DZIAŁANIA: w promieniu 10 metrów/POZ (specjal.)
OPIS: Istota na którą został rzucony ten czar lokalizuje na danym obszarze obecność wszelkich istot ewidentnie złych, dobrych lub neutralnych. Przy okazji identyfikuje, czy te istoty pochodzą z danego planu egzystencji, czy są magiczne oraz w jakim są stanie emocjonalnym (tzn rozpoznaje sen, wesołość, podniecenie, rozdrażnienie, wściekłość).
Wydając 10-krotnie większy PM druid (tylko) pozwala "skanować" tym czarem bez względu na przeszkody fizyczne (np. przez ściany, poziomy labiryntów).
Wydając 100-krotnie więcej PM druid jest w stanie uzyskać kontakt telepatyczny (myślowy) z wykrytymi tym czarem istotami. Jest to skuteczne, o ile one chcą rozmawiać i mają Inteligencję większą od 50 pkt.
Uwaga: Skutecznie działająca w momencie rzucania czaru Antymagia pozwala uniknąć lokalizacji tym czarem (aż do końca czasu jego trwania).

MEGA INSEKT [Polimorfia]
KRĄG: III (czar nr 7)
ZUŻYCIE PM: 30 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ;
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 owad
OPIS: Zamienia owada w jego gigantyczną formę całkowicie posłuszną rzucającemu czar. Owad staje się z reguły 10-krotnie + 1-krotnie/POZ druida większy (druid o etosie związanym ze zwierzętami umie robić je jeszcze dwukrotnie większe). Wraz z wielkością przyjmuje się, że megainsekt posiada ŻYW równą 1pkt na każdy 1cm długości korpusu (bez czułek itp.). Siła takiego owada zależy od poziomu rzucającego czar i rodzaju użytego insekta, co wygląda tak (z ew. modyfikacjami MG):
- Owad drapieżny - 1 (ew. 2 ataki) Trafienie 50 pkt + 15 pkt/POZ druida; Obrażenia (rzuć k10: 1-8 tnące, 9-10 kłute) 20/POZ druida + 10-100 ran od soków żołądkowych (ew. połowę, jeśli postać wykona udany % rzut na odporność nr. 8 [kwas]); ZR i SZ: 50 pkt + 5 pkt/2 POZ druida; INT i MD 10; Obrona 5 pkt/POZ druida; Wyparowania 5/POZ druida; Odporności Psych. 15 pkt + 5 pkt/2 POZ druida; Odporności Fizyczne 35 pkt + 5 pkt/2 POZ druida;
- Owad wszystkożerny - jak wyżej, ale Trafienie = 50 pkt + 10 pkt/POZ druida, a rany 15/POZ druida (plus od soków żołądkowych).
- Owad roślinożerny - jak wyżej, ale Trafienie = 25 pkt + 5 pkt/POZ druida i rany 10/POZ druida (plus od soków żołądkowych).
Żywego owada w lesie druid łapie przez 1-2 rundy, a określonego przez 1-10rund (ew. dłużej jeśli np. poza naturalnym terenem - np. 100 razy).
Uwaga: Żywego owada druid nie może przechowywać (etos zabrania mu męczyć je w niewoli) dłużej niż np. godzinę (zależnie od etosu i MG).

WEZWANIE ZWIERZĄT [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr 8)
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: specjal.;
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 km/POZ wokół
OPIS: Pozwala przywołać z danej okolicy zwierzęta danego gatunku. W zależności od np. rodzaju zwierzęcia może to być stado, rodzina lub pojedyńczy osobnik. Zawsze jednak będą to najbliższe osobniki (osobnik), jednak z powodu odległości mogą się one pojawić w przeciągu 10-1000 rund. Jeżeli istnieją szczególne powody (np. fizyczne bariery) MG może założyć, że wezwane zwierzęta nie przybędą (także nie przybędą jeśli ich nie ma na danym terenie). Wezwane zwierzęta przybywaja neutralnie nastawione do druida (a więc, jeżeli są np. głodne mogą rzucić się na niego).
Uwaga: Jeżeli MG nie jest pewny obecności gatunku na danym terenie, to może założyć określoną szansę np. 25%!

POSŁUCH POGODY [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr 9)
ZUŻYCIE PM: 30 PM
CZAS RZUCANIA: 1-10 rund
ZASIĘG: 0 (specjal.)
CZAS DZIAŁANIA: specjal. (ew. 10 rund/POZ);
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 km +100m./POZ wokół
OPIS: Zaklęcie to jest w stanie odrobinę zmienić istniejącą pogodę lub może ją trochę ukształtować. Przy pomocy tego czaru można np.: dwukrotnie skrócić czas trwania niekorzystnej pogody (na danym terenie), rozpędzić chmury

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

deszczowe, osłabić/wzmocnić (dwukrotnie) siłę deszczu, mrozu, upału, wiatru, (zależnie od MG). Wszystko to tyczy się obszaru wokół miejsca gdzie stał druid rzucając czar.
W odpowiednią burzową pogodę druid może wywołać co rundę mały, naturalny piorun, który spada na wskazaną ręką istotę (o ile znajduje się pod gołym niebem i widzi ją druid). Zadaje ona ofierze 100 obrażeń + 10/POZ druida, a ponadto modyfikowane jest to o +/- 1-50 (od 10 poziomu +/- 2-100). W wypadku udanego % rzutu na odporność nr.8 [elektryczność] zmniejszoną o 10 otrzymuje się tylko połowę ran.

Uwaga: Jednego dna czar ten może być rzucony jeden raz, ponadto od momentu jego rzucenia pioruny mogą być sprowadzane tylko przez najbliższe 10 rund/POZ druida. Jeżeli pogoda nie jest burzowa, a tylko pochmurna i deszczowa to możliwość ta (spowadzania piorunów) jest ograniczona do 1 rundy/POZ Druida.

CHODZENIE PO WODZIE [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr 10)
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund + 5 rund/POZ;
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Pozwala sucho przejść po powierzchni niewzburzonej, spokojnej wody. Z chwilą pojawienia się jakichkolwiek fal co rundę należy wykonać % rzut na akt. ZR zmniejszoną o 1 pkt na każdy cm wysokości fali, czy nie nastąpi upadek (podniesienie sprawdza się jak na śliskiej powierzchni).
Druidzi z Kręgu Wody mogą korzystać z tego czaru bez względu na fale (omijają ich lub rozstępują się one), a ponadto wydając na ten czar 10-krotnie więcej PM mają nie limitowany okres jego trwania.

Uwaga: Istota będąca pod wpływem tego zaklęcia nie jest w stanie zanurzyć nawet palca, a jeżeli była zanurzona, to natychmiast "wyskakuje" na powierzchnię.

CZARY DRUIDYCZNE
CZWARTY KRĄG

SYMBOL UTAJENIA [Czar specjalny]
KRĄG: IV (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 20 PM;
CZAS RZUCANIA: 1 runda;
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe);
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole powierzchni, ew. istota lub przedmiot na symbolu
OPIS: Powierzchnia (1 pole) przykryta tym znakiem staje się "na oko" jednolita, oraz całkowicie upodobniona do otoczenia. Tylko wykrycie dotykiem szczelin itp. podczas "udanego" przeszukiwania pozwala zneutralizować zaklęcie. Używane jest ono do kamuflowania tajemnych przejść i skrytek, powierzchni zapadni, przesuwnych płyt, ścian i tym podobnych miejsc.
Symbol ten też może służyć do ukrycia znajdującej się dokładnie na symbolu istoty lub przedmiotu przed czarami i zdolnościami wykrywającymi obecność lub lokalizującymi (np. chroni przed wykryciem życia przez martwiaki lub lokalizacją kontrolą otoczenia przez smoki). Efekt tego ukrycia jest taki, jakby ta istota lub przedmiot nie istniały lub były na innym planie egzystencji. W trakcie znajdowania się na tym symbolu nie można nic wykryć w takiej istocie lub rzeczy (np. ewidentności, magii lub charakteru). Stanie na takim symbol uniemożliwia także wykrycie przez "szczególnie" wrażliwe pułapki magiczne (zależnie od MG).

Uwaga: Czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, w miarę gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni. Zejście z symbolu, zdjęcie z niego przedmiotu, jego starcie lub manipulowanie przy nim, oraz długo działająca wilgoć kończy działanie czaru.

UŚWIĘCENIE ZIEMI [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 80 PM;
CZAS RZUCANIA: 1 runda;
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (dzień);
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole/POZ (specjal.)
OPIS: Czar ten na najbliższe 24 godziny poświęca jednolity, nieprzeklęty obszar danemu bóstwu. Wyznawcy jego mają na tym terenie + 10 pkt do Trafienia, Obrony, UM, WI, wykonywanych zdolności oraz do odporności - w wypadku wskrzeszenia wyjątkowo daje to + 10 pkt do rzutu na szok. Czary rzucane z tego obszaru przez nich mają dwukrotnie większą antyodporność.
Jakiekolwiek martwiaki, które będą chciały dostać się na "uświęconą ziemię" muszą przełamać chroniące ten obszar zaklęcie (% rzutem na połowę swej odporności na zaklęcia). W każdej rundzie pobytu będą one miały jednak na tym obszarze o połowę mniejszą szansę Trafienia, oraz o 20 pkt mniejszą Obronę, UM i wszystkie odporności. Jeżeli jed-

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

nak martwiak lub inna "nieczysta" istota pozostanie na tym obszarze dłużej niż przez rundę/poziom rzucającego, to zaklęcie to traci swą moc.
Uwaga: Jedno pole to kwadrat o boku 2 metrów (pole = 2 na 2 metry).

NIEWRAŻLIWOŚĆ NA GŁÓD I PRAGNIENIE [Energia]
KRĄG: IV (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 4 PM;
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów;
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 dzień/POZ;
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba
OPIS: Postać pod wpływem tego zaklęcia nie odczuwa w żaden sposób głodu i pragnienia, ani efektów ubocznych spowodowanych tym stanem. Po skończeniu czasu trwania czaru postać musi przez ten sam okres wypoczywać (nie-przytomna) w dobrych warunkach z pełnym jedzeniem i piciem. W przeciwnym przypadku na każdy taki dzień ma sprawdzane przeżycie (% rzutem na odporność nr. 4).

WYKRYCIE/UKRYCIE CHARAKTERU [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 4 PM;
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów;
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 rundę, ew. 1 godzinę/POZ;
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Zaklęcie to jednorazowo może wykryć dokładny charakter postaci, jeśli nie został on magicznie ukryty. Czar ten może też służyć do ukrycia własnego charakteru tak by podczas jego wykrywania wykazał inny (tylko na czas trwania czaru).

NEUTRALIZACJA TRUCIZNY [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 4 PM;
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów;
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stałe;
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota, ew. 1 litr/POZ
OPIS: W dowolnej dotkniętej istocie lub cieczy pozwala zneutralizować truciznę. Neutralizacja trucizny nie leczy jej wcześniejszych skutkow itp. spustoszeń organizmu.
Czar ten rzucony przez druida z Kręgu Życia lub Przeznaczenia potrafi także przywrócić do życia dowolną istotę, która nie później niż 1 godziną/POZ druida zginęła od działania trucizny. By było to jednak skuteczne ofiara trucizny musi wykonać pozytywny % rzut na szok. Konsekwencje nierzucenia są identyczne jak przy wskrzeszaniu (patrz odpowiedni czar Kapłański).
Czar ten rzucony przez druida z Kręgu Śmierci lub Przeznaczenia potrafi wywołać w ciele ofiary truciznę, jeżeli postać nie odeprze tego zaklęcia (% rzutem na odporność nr. 3). Działanie trucizny będzie jednak identyczne do tego, jakie przeżył wcześniej (empirycznie) rzucający ten czar.

POSŁUCH ŻYWIOŁU [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr 6)
ZUŻYCIE PM: 4 PM;
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów;
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: specjal.;
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 żywioł
OPIS: Zaklęcie to zmusza istotę zwaną żywiołem do wypełnienia jednego nakazu wypowiedzianego przez druida. Rozkaz ten składa się z pojedyńczego słowa (jednego na każde 5 POZ druida) w języku żywiołów (choć sam rzucający nie umie go wypowiedzieć) typu: broń, ratuj, odejdź, podejdź itp.
Uwaga: Żywioł, który został zaatakowany wcześniej ze strony druida lub jego podopiecznych jest niewrażliwy na ten czar (aczkolwiek nie dotyczy to drudów należących do Wielkiego Kręgu Żywiołów).

SYMBOL STRAŻNICZY ŻYWIOŁU [Czar specjalny]
KRĄG: IV (czar nr 7)
ZUŻYCIE PM: 40 PM;
CZAS RZUCANIA: 1 runda;
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe);

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/poziom wokół (znak runiczny)
OPIS: Jeżeli znak ten zostanie naruszony (np. nadtarty, przydepnięty), to w momencie odsłonięcia jest on w stanie wywołać jednorazowe "poruszenie" elementów określonego żywiołu.
Oddziaływanie magii runu trwa 1 rundę. I tak:
- Symbol strażniczy ognia wywołuje erupcję magicznego ognia zadającą 10 obrażeń/POZ druida + 2k10*10 obrażeń, ew. połowę, jeżeli odporność na ogień pomyślnie przetrwa część tego ciepła (% rzutem na odporność nr. 8). Istota, która nie odparła ognia ma szansę na utracenie przedmiotów (np. odzieży, broni, które palił ogień. Każdej takiej rzeczy MG wykonuje % rzut wytrzymałość. Nieudany wynik oznacza otrzymanie 1 uszkodzenia/10 potencjalnych obrażeń od ognia. Łatwopalne przedmioty mogą zacząć płonąć i doznawać uszkodzenia co rundę (aż do udanego % rzutu na wytrzymałość lub do momentu zniszczenia).
- Symbol strażniczy ziemi jest w stanie wywołać miejscowy wstrząs ziemi. Siła wibracji potrafi zadać 2k10*10 obrażeń na każde 5 POZ druida. Ubocznym efektem tego może być zawalenie się niezbyt solidnych fragmentów budowli (połowa zadawanych ran odpowiada ilości uszkodzeń, jaką mogą ponieść mury, ściany lub/i mocno zamknięte bramy (drzwi).
- Symbol strażniczy powietrza wywołuje niezwykle silny wir powietrza, który nie zadaje ran, jednak potrafi porwać istoty lub/i przedmioty o ciężarze mniejszym niż 1k10*10kg + 10 kg/POZ druida. Istoty takie unoszone są na koniec wiru (maksymalna wysokość wiru wynosi 1 metr/POZ druida) i lecą w losowym kierunku, otrzymując od wstrząsu przy upadku 2k100 obrażeń na każde 2 metry wysokości wiru. Lądowanie na miękkim podłożu lub w wodzie łagodzi ilość doznawanych ran (najczęściej do połowy). Istoty cięższe muszą wykonać % rzut na akt. ZR, inaczej ulegają przewróceniu. Istoty dziesięciokrotnie cięższe lub istoty trzymające się wystarczająco mocno "solidnego" podłoża nie podlegają wpływowi wiatru.
- Symbol strażniczy wody wywołuje odwodnienie organizmów. Każda istota w zasięgu działania runu, która nie wykona % rzutu na odporność nr. 8 traci znaczną ilość wody i dostaje 10 obrażeń/POZ druida + 2k10*10. Istoty wodne lub ziemnowodne odczuwają dwukrotnie większą siłę raniącą tego czaru, natomiast istoty pustynne (i podobne) dwukrotnie słabiej. Ubocznym efektem tego czaru, jest to, że postać na stałe fizycznie starzeje się o rok.

Uwaga: W niektórych sytuacjach MG może zmodyfikować mocno działanie danego symbolu strażniczego. Czar ten rzucony przez druidów z danego Kręgu Żywiołów posiada dwukrotnie większą moc (raniącą i zasięg), ale tylko w obrębie efektu z własnego żywiołu.

OTOCZKA RZECZYWISTOŚCI [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr 8)
ZUŻYCIE PM: 4 PM;
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów;
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (2 rundy/POZ);
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba
OPIS: Chroni przed bezpośrednimi obrażeniami od iluzji (też tych półrzeczywistych), przed halucynacją, a także przed czarami typu obłęd otoczenia, itp.

SFERA NATURY [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr 9)
ZUŻYCIE PM: 8 PM;
CZAS RZUCANIA: 1 runda;
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (5 rund/POZ);
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/POZ wokół
OPIS: Zatrzymuje każdą istotę o charakterze innym niż ntr.ntr., jeśli nie przełamie zaklęcia (% rzutem na odporność nr.3). Istoty o charakterze różnym od ntr.ntr., które przedarły się do wnętrza sfery co rundę muszą odpierać je, inaczej najszybciej jak mogą opuszczają sferę. Wszelkie istoty czysto neutralne wewnątrz sfery tracą wszelkie agresywne i opiekuńcze zapędy (nie dotyczy to postaci centralnej, dlatego też rzadko druidzi rzucają to zaklęcie komu innemu!).

POMINIĘCIE [Iluzja]
KRĄG: IV (czar nr 10)
ZUŻYCIE PM: 4 PM;
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów;
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ;
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 przedmiot lub istota, o rozmiarach do 1 metra/POZ; specjal. (wokół)
OPIS: Pozwala tak zahipnotyzować każdą istotę patrzącą na objęty tym czarem obiekt, że jeśli nie wykona udanego % rzutu na odporność nr 1, tedy nie widzi go (to znaczy tak się jej wydaje). Magia "Pominięcia" działa w każdej rundzie trwania czaru, ale wystarcza pierwsze jej nieodparcie, by teoretycznie do końca trwania czaru nie widzieć danego obiektu. Jeżeli ofiarze czaru osoba widząca (jeszcze) ten obiekt dokładnie go wskarze, tedy automatycznie niweluje to

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

hipnozę. Patrząc nadal na taki obiekt - od rundy, w której nie odparło się tej iluzji można ponownie znaleźć się pod działaniem czaru.
Czar ten nie przestaje działać (!) nawet, gdy obiekt objęty pominięciem podejmuje jakikolwiek agresywny lub gwałtowny ruch wobec innych istot.
Uwaga: Pod względem większości efektów (szczególnie w wypadku walki) czar ten jest analogiczny do niewidzialności.

CZARY DRUIDYCZNE
PIĄTY KRĄG

AUREOLA NIETYKALNOŚCI [Zaklęcie]
KRĄG: V (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 50 PM;
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów;
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund (specjal.)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca
OPIS: Potężne te zaklęcie w rundzie po rzuceniu spowija współwyznawcę (i oczywiści to co niesie). Zapewnia to 100% niewrażliwość na będącą w stanie zaszkodzić magię, truciznę, raniące ataki i niekatastroficzne czynniki fizyczne.
W każdej kolejnej rundzie szansa uchronienia zmniejsza się o 10 %, tak więc 2 drugiej rundzie wynosi ona 90%, w 3 80%, itd.
W każdej rundzie, przed każdym czynnikiem, wymienionym wyżej, który jest w stanie zaszkodzić objętemu aureolą MG wykonuje % rzut na daną szansę nietykalności. Udany rzut znacza, że postać całkowicie została przed tym uchroniona, zaś nieudany, że zadziałał on normalnie. W wypadku eksplozji PM udany rzut tylko o połowę zmniejsza doznane rany.
Zaklęcie to nie chroni przed niektórymi czynnikami katastroficznymi, naturalnymi, klimatycznymi, czy już istniejącymi na danej postaci (decyduje MG). Nie wpływa także na przekleństwa, klątwy i przemiany (w tym i na czary rzucane jak przemiany). Czar ten nie nakłada się kumulatywnie, a więc w momencie jego trwania postać jest niewrażliwa na kolejne rzucenie go na siebie. Czar ten nie może też zostać wydłużony pod względem czasu trwania zarówno przez magię jak i rzucenie krytyczne. Jakiekolwiek rzucenie go nadefektywne w tym wypadku traktowane jest jak nieudane rzucenie (niedziała).

LECZENIE/JĄTRZENIE POWAŻNYCH RAN [Energia]
KRĄG: V (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 50 PM;
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów;
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stałe;
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Jednorazowo leczy 100 pkt obrażeń na każde 5 POZ druida, przy czym obejmuje to też obrażenia śmiertelne (w dowolnym momencie agonii). Nie działa na martwiaki, niektóre istoty z innych sfer egzystencji.
Ten czar może zostać odwrócony - użyty jako JĄTRZENIE.
Dotkniętej istocie (dotknięcie wymaga udanego % rzutu na akt. ZR zmniejszoną o Obronę przeciwnika) rozjątrza świerzo odniesione obrażenia, jeśli nie odeprze się czaru % rzutem na odporność nr 5. W wypadku zranienia bezpośrednio poprzedzającego rzucenie JĄTRZENIA oraz każdego, które nastąpi potem postać otrzymuje dodatkowo 100 pkt obrażeń/5 POZ rzucającego czar druida. Czar odtąd będzie zawsze towarzyszył postaci, dopóki nie zostanie z niej zdjęte przekleństwo lub nie zostanie potraktowana czarem typu *Leczenie Poważnych Ran, Uzdrowienie, Regeneracja* (itp.). Zdolność regeneracji lub efekt paladyńskiego *Przywrócenia witalności* także natychmiast kończą działanie JĄTRZENIA. Ta forma czaru nie działa w przypadku otrzymania ran psychicznych.
Uwaga: Obrażenia, odniesione wskutek tego czaru nie wywołują samoistnego pogłębiania się agonii.

WEZWANIE ROŚLIN [Zaklęcie]
KRĄG: V (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 25 PM;
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów;
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 3 rundy/POZ;
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/POZ wokół
OPIS: Wzywa wszelkie znajdujące się w pobliżu rośliny w celu pomocy i nadaje możliwość ograniczonego ruchu ich naziemnym częściom. Dzieki temu są one w stanie skrępować każdą postać, która nie wymknie się ich gałązkom (udanym % rzutem na akt. ZR -1 pkt/POZ druida). Czar ten nie ma wpływu na istoty minimum trzykrotnie większe od

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

roślin, które znajdują się na danym obszarze (itp). Ofiary pojmane przez rośliny mogą być duszone jeżeli zażyczy sobie tego druid. W praktyce oznacza to otrzymywanie co rundę 1k100 obrażeń (w wypadku materialnych martwiaków 1k10).
Jeżeli w pobliżu nie ma gęstych drzew, tylko duża ilość krzewów, możliwość uniknięcia pojmania jest o 50 pkt większa, a w wysokiej trawie aż o 75 pkt większa. Oznacza to, że % rzut na akt. ZR jest zwiększony o taką wartość.
Jeżeli ktoś z bronią tnącą poświęci 1 rundę na uwolnienie pojmanego, to automatycznie go oswabadza.
Uwaga: Czar ten rzucony przez druida z Kręgu Roślin ma 10-krotnie większy czas trwania i obszar działania.

OBŁĘD OTOCZENIA [Iluzja]
KRĄG: V (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 50 PM;
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów;
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ (specjal.);
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/POZ wokół
OPIS: W umysłach istot, które znajdują się lub znajdą na danym obszarze pozwala stworzyć halucynację (wizję) nierealnego otoczenia, które objawia się pełne pułapek, monstrów i śmierci. Dotyczy to jednakże postaci, które w którejś rundzie działania czaru nie odparły go (udanym % rzutem na odporność nr.1), jako że przed tym czarem należy się bronić w każdej rundzie obecności w jego zasięgu (aż do końca jego działania lub do pierwszego nieodparcia). Istoty które są pod wpływem halucynacji tracą kontakt z całym otoczeniem (poza obroną ze zbroi nic je nie chroni). Tylko w momencie zranienia odzyskują do końca następnej rundy kontrolę nad sobą (po czym się znowu ją traci).
Po zakończeniu czaru każda postać, która znajdowała się pod wpływem halucynacji musi wykonać % rzut na szok (odporność nr.4). Jeżeli był on nieudany, to oznacza to, że ofiara halucynacji doznała trwałego okaleczenia umysłu, co objawia się chorobą umysłową (zależnie od MG) i najczęściej bardzo nienaturalnym zachowaniem (np. poprzez skłonności samobójcze, agresywność, w zależności od MG i ew. zamysłu druida).

TRANSMUTACJA W ROŚLINĘ [Polimorfia]
KRĄG: V (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 25 PM;
CZAS RZUCANIA: 1 runda;
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (maksymalnie 1 godzina/POZ);
OBSZAR DZIAŁANIA: druid
OPIS: Polimorfia ta przemienia druida na zadeklarowany przez niego czas w dowolną dobrze mu znaną roślinę. Jej rozmiary nie mogą zanadto odbiegać od postury druida (maksymalnie około dwukrotnie).
Powstała istota zachowuje wszelkie cechy i zdolności rośliny, z wyjątkiem ŻYW, INT, MD, WI, ZW i Odporności Psychicznych. Także druid zachowuje świadomość, oraz możliwość orientowania się za pomocą zmysłu słuchu lub równowagi. W tym czasie pod tą postacią nie potrzebuje się też jeść, ani pić. Aby powrócić do własnej, naturalnej postaci należy przeczekać ustalony wcześniej czas działania. Druidzi z Kręgu Roślin potrafią w dowolnym momencie zakończyć działanie czaru, a ponadto mają nie limitowany okres jego trwania.

KONTROLA TEMPERATURY [Zaklęcie]
KRĄG: V (czar nr 6)
ZUŻYCIE PM: 5 PM;
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów;
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ;
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole lub niepalny przedmiot nie większy od podobnych rozmiarów
OPIS: Zaklęcie kontroluje temperaturę danego miejsca lub naturalnie niepalnego przedmiotu (metalowego, kamiennego). Dzięki temu druid może jednorazowo zmieniać ją w miarę swoich potrzeb. Siła tego czaru nie jest jednak taka by postać nie będąca wrażliwa na dany czynnik doznawała obrażenia. W praktyce czar ten w okresie swego działania powoduje np.: by płomień z danego ognia (ogniska) nie zadawał obrażeń, by parzył metalowy przedmiot trzymany w dłoni, by zagotowała się malutka ilość niemagicznego płynu (może on przy tym stracić swe właściwości).
Czar ten użyty do rozgrzania metalu trzymanego lub noszonego przez ofiarę powoduje u niej możliwość poparzenia się od takiego przedmiotu. W praktyce nie zadaje to obrażeń, ale wymaga co rundę wykonania % rzutu na odporność nr 8, zmniejszoną dodatkowo o modyfikator zbroi. Nieudany rzut oznacza, że postać odczuwa skutki poparzenia. W praktyce powoduje to zaniechanie wykonywania jakichkolwiek czynności nie związanych ze studzeniem takiego przedmiotu. W większości sytuacji MG może zarządać % rzutu na sugestię. Nieudany wynik oznacza że postać będzie chciała odrzucić od siebie gorący przedmiot.
Uwaga: Rozgrzana tym czarem metalowa lub kamienna broń jest w stanie zadawać obrażenia istotom, które mogą być ranione tylko magiczną bronią.

ANIMACJA ROŚLINY [Zaklęcie]

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

KRĄG: V (czar nr 7)
ZUŻYCIE PM: 250 PM;
CZAS RZUCANIA: 1 runda;
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (5 rund/POZ);
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 żywa, drzewiasta roślina (specjal.)
OPIS: Nadaje danej roślinie czasową zdolność ruchu i świadomości. Tak powstałą istotę zwie się animowaną rośliną lub animantem. Jest on w stanie wykonywać proste czynności w zależności od woli druida. Umożliwia więc to roślinie walkę za pomocą swych gałęzi, niesienie pomocy, przesadzenie się, powolne przesuwanie się, czy zmiane kształtu.
W walce animowana roślina traktowana jest w zależności od swojej wielkości i ilości gałęzi (ewentualnie pni). O parametach animanta decyduje MG, jednakże powinien się opierać na poniższych zasadach.
ŻYWOTNOŚĆ (gałęzi lub pnia) 100pkt/2metry długości (jeżeli zginie główny pień, to automatycznie zamiera animant);
ZRĘCZNOŚĆ (gałęzi lub pnia) 20 pkt;
SZYBKOŚĆ (gałęzi lub pnia) 10 pkt/POZ druida;
INTELIGENCJA (gałęzi lub pnia) jak druida;
MĄDROŚĆ (gałęzi lub pnia) 1 pkt;
ATAKI: 1 atak/każdą gałąź odchodzącą od pnia (o minimum 20cm grubości);
TRAFIENIE 50 pkt + 10 pkt/metr gałęzi;
OBRAŻENIA (obuchowe): 50 + 10/metr gałęzi.
SPECJALNE ZDOLNOŚCI: zamiast zadania obrażeń istnieje możliwość pochwycenia. Wymaga ono udanego TR i niewykonania przez ofiarę % rzutu na akt. ZR. W rundzie po pochwyceniu na słowne życzenie druida istnieje możliwość duszenia. Oznacza to otrzymywanie co rundę 1k100 obrażeń. Zamiast duszenia (lub po jego przerwaniu) ofiara może być podniesiona. W trakcie 1 rundy oznacza to zwiększenie wysokości o 1 metr. Oczywiście ofiary nie można podnieść wyżej niż sięgają ramiona animanta. W wypadku upuszczenia jej po spadnięciu otrzymuje 1k100 obrażeń od wstrząsu/2 metry wysokości powyżej 2. W wypadku miękkiego podłoża MG może zmniejszyć o połowę doznane rany lub je zneutralizować.
OBRONA (gałęzi lub pnia) 1 pkt/2cm średnicy;
WYPAROWANIA (gałęzi lub pnia) 1 pkt/1cm średnicy. Dodatkowo obrażenia zadane obuchową bronią zmniejszone są 2-krotnie, zaś zadane kłutą aż 10-krotnie;
ODPORNOŚCI (gałęzi lub pnia): Psych. 25 pkt + 1 pkt/1cm średnicy; Fizyczne 35 pkt + 1 pkt/1cm średnicy (na ogień o 30 pkt gorzej).
Uwaga: Wsparty *Ceremonią natury,* druid należący do Kręgu Życia, Śmierci, Przeznaczenia lub Roślin jest w stanie tym czarem przywrócić do życia (wegetacji) martwego, ale jeszcze nie spróchniałego drzewca, inteligentną roślinę itp - zależnie od MG i etosu.

ZAKLĘCIE GROTY [Zaklęcie]
KRĄG: V (czar nr 8)
ZUŻYCIE PM: 100 PM;
CZAS RZUCANIA: 10 rund;
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (1 rok/POZ);
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 grota lub jaskinia, (specjal.)
OPIS: Pojedyńcza grota, jaskinia lub inny podobny do tego wytwór natury (np. puste wnętrze drzewa) staje się dla druida świętym miejscem. Zobowiązuje to jego do stwania w obronie takiego miejsca ilekroć tylko jakieś niepowołane istoty będą chciały w niej zamieszkać. Po braku reakcji druida przez np: k10 dni MG może założyć u niego założyć utratę połowy PD.
W uświęconej tym czarem grocie druid i jego współwyznawcy 2 razy szybciej zdrowieją, a ich czary odpierane są względem połowy odpowiednich odporności.
Dodatkowo wewnątrz własnej groty druid potrafi wyuczyć się dwukrotnie więcej czarów autorytatywnych niż wynikało by to z jego współczynników. Po wyjściu z groty nadal je oczywiście pamięta.
Znajdując się w grocie druid intuicyjnie orientuje się co się dzieje na zewnątrz w najbliższej okolicy groty. Obejmuje to obszar 10 metrów/POZ druida wokół wejścia. W praktyce umożliwia mu to orientowanie się ile i jakiej rasy są istoty na zewnątrz, oraz w jakim kierunku zmierzają. Dotyczy to także istot będących niewidzialnymi lub w inny ciekawy sposób ukrytych. Także we wnętrzu groty jest zawsze intuicyjnie poinformowany o ewentualnym niebezpieczeństwie (tzn. nie może być zaskoczony).
W wypadku zbliżenia się druida do wnętrza uświęconej groty automatycznie orientuje się on o zmianach wewnątrz niej. Oznacza to wiedzę o istotach wewnątrz niej i o zmianach, które zaszły pod jego nieobecność (wykrywa to więc naturalne i mechaniczne pułapki).
Jeżeli druid zechce, to kosztem zniszczenia zaklęcia może się przemieścić w dowolnym segmencie czasu do wybranej przez siebie zaklętej groty. Niszcząc innemu druidowi świętą grotę druid naraża się jednak na gniew ofiary lub jego kręgu.

ZMIĘKCZENIE KAMIENIA [Polimorfia]

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

KRĄG: V (czar nr 9)
ZUŻYCIE PM: 5 PM;
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów;
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stałe;
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 kamienna istota lub niemagiczna bryła kamienia o maksymalnej objętości 1 metra sześciennego
OPIS: Zamienia niemagiczny kamień lub minerał w miękką pochodną substancję (np. glinę, łupek). Czarem tym można zniszczyć pojedyńczą broń jeśli w jej skład wchodzi niemagiczny kamień. Pod wpływem silnego uderzenia czymś twardym lub w coś twardego przedmiot taki ulega zniszczeniu (zadając ewentualnie tylko połowę obrażeń).
Istotom kamiennym (mineralne golemy, żywioły i żywiołaki ziemi) lub o podobnej do kamienia skórze (kamienny gigant, antar lub inny kamienny jaszczur, istoty pod wpływem czarów typu *Kamienna skóra* lub *Brylantowa skóra*) czar ten zadaje jednorazowo 1k100*10 obrażeń.
W niektórych sytuacjach czar ten można ciekawie wykorzystać (np. do przebicia się na drugą stronę muru, czy do zakładania pułapek).

PASTERZ OWADÓW [Zaklęcie]
KRĄG: V (czar nr 10)
ZUŻYCIE PM: 500 PM;
CZAS RZUCANIA: 1 runda;
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe);
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 km/POZ wokół miejsca rzucenia (specjal.)
OPIS: Na wyznaczonej czarem przestrzeni pozwala druidowi w obrębie wzroku kierować wolą i poczynaniami wszelkich większych skupisk owadów. Dotyczy to obszaru naturalnego pochodzenia i niezamieszkałego przez cywilizowane istoty (las, bagno, łaka). Zaklęcie to przestaje działać w momencie opuszczenia takiego miejsca przez druida.
Przez skupisko owadów należy rozumieć grupę ich kilkuset przedstawicieli, którzy w danym momencie znajdowali się (bardzo) blisko siebie. W obrębie jednego hektara (obszar 100 na 100 metrów) średnio znajduje się 2k10 takich skupisk owadów. W niektórych wypadkach MG może wprowadzić istotne modyfikacje (np. zimą, podczas godowych lotów, w trakcie deszczu). Około 25% skupisk owadów to latające. Potrafią się one poruszać z prędkością 20 metrów/rundę. Chodzące po ziemi owady poruszają się około 1 metra/rundę lub minutę (decudyje MG).
W jednej rundzie druid może bez rozproszenia uwagi kontrolować naraz 1 wybrane skupisko. W wypadku skupienia się ilość kontrolowanych skupisk może wynosić 1/POZ. Kontrola nad skupiskiem polega na wydaniu mu polecenia. W miarę swych możliwości owady te będą wykonywać polecenie nakazane przez druida. W rundzie w której nie są pod kontrolą będą kontynuowały ostatnie zadanie.
Czar ten potrafi np.: odegnać szkodniki z danej rośliny, zasugerować im jej niejadalność, pozwala zgromadzić się owadom na danym obszarze, zmusić je do ponownego rozrodu, zorientować się w ich problemach.
Zbiorowiska owadów (szczególnie tych latających) można wykorzystać do utrudniania życia innym istotom. Choć one nie będą raniły, to o 20 pkt zmniejszają Trafienie, UM i inne wykonywanych czynności. Wartości te są kumulatywne w wypadku ataku większej ilości skupisk. Aktywne odpędzanie się od owadów zmniejsza o połowę doznawane utrudnienia. Dotyczy to też osób pomagających. W wypadku istot ślepych, głuchych i gruboskórnych MG może założyć zmniejszenie lub brak utrudnień.
Natarczywość uprzykerzających owadów może służyć dodatkowo do przepędzania mało inteligętnych lub mało upartych różnych stworów. W wypadku takich istot nakeży sprawdzić % rzutem na sugestię czy postać nie postanowi uciec z zagrożonego obszaru. W wypadku większości istot cywilizowanych (szczególnie postaci graczy) decyzja o ucieczce zależy tylko od logiki.

CZARY DRUIDYCZNE
SZÓSTY KRĄG

UZDROWIENIE [Energia]
KRĄG: VI (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 120 PM (specjal.)
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Jednorazowo leczy ze wszystkich obrażeń. Niweluje każdy efekt bólu, zmęczenia, wyczerpania. Postać będąca pod wpływem wyczerpania po np. agonii czy wskrzeszeniu jest przywracana tym czarem do pełni sił życiowych.
Uzdrowienie automatycznie leczy z większości trucizn i chorób. Nie dotyczy to jednak tych, które są przekleństwem lub klątwą lub takich, które bazują na trwałym uszkodzeniu psychiki.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Czar ten nie potrafi zregenerować braku kończyn lub członków aczkolwiek (zależnie od MG) potrafi zasklepić i zregenerować głębokie, tak zwane "poważne" rany, nawet jeśli brak w nich ciała lub uległo one częściowemu zepsuciu.
Do rzucenia tego czaru przez druida z Kręgu Życia potrzeba zaledwie 12 PM.

POWIĘKSZENIE/POMNIEJSZENIE ZWIERZĘCIA [Polimorfia]
KRĄG: VI (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 6 PM
CZAS RZUCANIA: 8 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 zwierzę
OPIS: Czar ten może być rzucony jako *Powiększenie zwierzęcia*, albo jako *Pomniejszenie zwierzęcia*. Przed tym czarem chroni udany % rzut na polimorfię.
Rzucony jako powiększenie podwaja wielkość (i odpowiednio ciężar) danego zwierzęcia. Tak powiększone zyskuje dwukrotnie większą ŻYW i SF. Dodatkowo także dwukrotnie wzrastają mu Wyparowania własnej skóry i naturalna ilość zadawanych obrażeń. Odpowiednio też modyfikowane są odporności. Pozostałe cechy jak ZR, SZ, INT, MD i biegłości zostają te same (ewentualnie modyfikować może je MG).
Pomniejszenie działa odwrotnie (jeśli chodzi o ŻYW, SF, naturalną skuteczność, Wyparowania i Odporności).
Czar ten rzucony przez druida Kręgu Zwierząt trwa stale, a ponadto obronę przed nim ofiara wykonuje na połowę odporności nr. 10.

SANKTUARIUM [Zaklęcie]
KRĄG: VI (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 3000 PM
CZAS RZUCANIA: 1 godzina
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 100 lat
OBSZAR DZIAŁANIA: 10 metrów/POZ wokół
OPIS: Zaklęcie to wyznacza (stwarza) święte miejsce dla wszystkich druidów. Jest to dla nich ostoja czystości natury. Ochrona tego miejsca jest sprawą ważniejszą od życia, a zbeszczeszczenie (zdemolowanie) tego miejsca może spowodować utratę mocy i zdolności druida związanych z wiarą. Oczywiście dotyczy to tego, który był odpowiedzialny za dane miejsce (początkowo obowiązek ten należy do tego, kto rzucił ten czar). W zależności od rodzaju przestępstwa niekiedy nawet i Bóstwa, którym służył druid mogą zesłać przekleństwo na nieodpowiedzialnego druida, oraz na tych, którzy dopuścili się jego niszczenia.
Moc sanktuarium chroni wszystkie znajdujące się wewnątrz istoty przed jakąkolwiek agresją i nadmierną opiekuńczością. Każda postać, która się temu sprzeniewierza (z wyjątkiem istoty odpowiedzialnej za to miejsce) dostaje co rundę bez możliwości obrony (z wyjątkiem Antymagii) 1k10*10 obrażeń + 1k10*10 obrażeń/10 POZ druida. Zwierzęta (powstałe naturalnie) będące na tym obszarze podświadomie czują niechęć do walki. Druid opiekujący się tym miejscem może dowolnie regulować liczebność zwierząt, roślin i intruzów na tym terenie, jako że zezwala mu ono na telepatyczne wywołanie efektu raniącego (opisanego wyżej) w dowolnym momencie na dowolnej istocie i bez jakichkolwiek konsekwencji dla siebie.
W miejscu tym o wiele szybciej rozwija się wegetacja i życie zwierzęce, a wszelkie ostrzejsze zmiany pogodowe łagodzone są przez zaklęcie (wieczna wiosna). Dodatkowo też na tym obszarze wszystkie nie ewidentnie złe lub dobre istoty starzeją się dwukrotnie wolniej.

UŚPIENIE STWORZENIA [Zaklęcie]
KRĄG: VI (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 6 PM
CZAS RZUCANIA: 8 segmentów
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: (5 rund + 1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 stworzenie/2 POZ
OPIS: Wywołuje efekt natychmiastowego snu u wszystkich (wzrokowo) wskazanych żywych istot, nawet takich jak drzewce, inteligentne lub animowane (poruszających się wbrew naturze) rośliny. Postać, która chce oprzeć się ogarniającej senności musi wykonać udany % rzut na zaklęcia (odporność nr 3).
Czar ten działa także na większość istot ze Sfer Egzystencji Materialnej. Obejmuje także martwiaki, żywioły i inne wszelkie istoty wrażliwe na Antymagię. Obudzić śpiącą pod wpływem tego czaru istotę można, jeśli poświęci się całą rundę na szturchanie lub zada się jej znaczną ilość obrażeń. Działająca skutecznie w danej rundzie Antymagia ma podobne właściwości. W następnej rundzie istota taka musi jednak wykonać dodatkowy % rzut obronny na sugestię (odporność nr 2). Nieudany oznacza, że znowu jednak zapada w sen.
Stworzenia, które były nastawione przychylnie do rzucającego odpierają ten czar rzutem tylko na połowę odporności na zaklęcia. Tak samo przed tym czarem broni się, jeżeli był on rzucony przez druida należącego do któregoś kręgu Wielkiego Kręgu Życia lub Czasu.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

CIERNISTY SZLAK [Polimorfia]
KRĄG: VI (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 60 PM
CZAS RZUCANIA: 10 rund;
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 1 dzień (ew. stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 km kwadratowy/POZ
OPIS: Układa tak liście i gałązki wszelkich roślin z danego obszaru, że stają się ostre i szpiczaste. Ponadto zyskują one zdolność ruchu w kierunku poruszających się na tym terenie istot. Wszyscy (z wyjątkiem druida, jego podopiecznych i drobnych zwierząt) poruszający się po tym obszarze co rundę dostają 1k10 obrażeń + 1 obrażenie/POZ druida od skaleczeń wywołanymi tymi roślinami. Posiadacze zbroi lub/i grubej skóry odnoszą o połowę mniej obrażeń. Nie odnosi się ran w wypadku nieporuszania się, posiadania grubej własnej skóry (posiadającej minimum 100 wyparowań na obrażenia tnące) lub zbroi miarowej albo odlewanej. Czar ten nie ma swej siły raniącej dla istot, które są minimum dwukrotnie wyższe od roślinności w danym miejscu lub są chronione przez specjalną magię (typu *Kamienna skóra*, *Magiczna Zbroja*).
Czar ten rzucony przez druida z kręgu należącego do Wielkiego Kręgu Życia trwa stale, może być w dowolnym momencie przez niego odwołany, posiada pięciokrotnie większą moc raniącą, a ponadto działa ona tylko na intruzów wybranych przez rzucającego czar (o ile ich wskarze podczas rzucania go).

CZARY DRUIDYCZNE
SIÓDMY KRĄG

CHODZENIE PO POWIETRZU [Zaklęcie]
KRĄG: VII (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 35 PM
CZAS RZUCANIA: 9 segmentów;
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 godzina/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Pozwala dotkniętej istocie chodzić po powierzchni powietrza, pod warunkiem braku silnego wiatru (konsekwencję chodzenia np. podczas wichury ustala MG). Postać może poruszać się z normalną pieszą szybkością (nie może biegać), a ponadto w górę i w dół wolno jej iść pod maksymalnym kątem 45 stopni. Gdy czar przestanie działać lub postać przestaje go kontrolować (ginie, albo zostaje np. ogłuszona) to spada ona z dotychczasowej wysokości (i dostaje ew. 1-100 ran na każde 2 metry spadku powyżej 2 metrów).
Uwaga: Druidzi z Kręgu Powietrza mogą korzystać z tego czaru bez względu na ograniczenia siły wiatru, a ponadto wydając na ten czar 10-krotnie więcej PM mają nie limitowany okres jego trwania.

TRANSMUTACJA W NATURĘ [Petryfikacja]
KRĄG: VII (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 35 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda;
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 godzina/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: Druid
OPIS: Petryfikacja ta jest w stanie przemienić Druida w dowolny, dobrze mu znany, element stałej natury np. głaz, skałę, kłodę, bryłę lodu (topnienie, to np. 1 rana na rundę), zbitą grudą ziemi itp. Posiada on wszelkie jego cechy i zdolności, z wyjątkiem Żywotności, Inteligencji, Mądrości, Wiary (Zauważenia) i Odporności psychicznych, które zachowuje własne. Pod taką postacią Druid nie odczuwa głodu, pragnienia, zimna, gorąca i tym podobnych czynników, które normalnie nie mogły by wpłynąć na element natury, do którego się upodobnił.
Uwaga: Druidzi z Kręgu Ziemii potrafią w dowolnym momencie zakończyć działanie czaru, a ponadto mają nie limitowany okres jego trwania.

ZAUROCZENIE STWORZENIA [Sugestia]
KRĄG: VII (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 7 PM
CZAS RZUCANIA: 9 segmentów;
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (1 dzień/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Istoty, które nie odeprą sugestii (% rzutem na odporność nr. 2) stają się fanatycznymi przyjaciółmi Druida. Natychmiastowo wykonują, na miarę swych możliwości, każdą zrozumiałą jego prośbę (nawet samobójczą misję). Jed-

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

nak polecenie natychmiastowego samobójstwa automatycznie niweluje zauroczenie. Istota zauroczona nie orientuje się w tym, ani nic nie czyni by zdjęto z niej ten czar (np. nie wierzy, gdy jej o tym mówią). W wypadku zauroczenia wielokrotnego istota ta wykonuje czynność dla 'pana' o wyższej do niego lojalności.

PASTERZ ZWIERZĄT [Zaklęcie]
KRĄG: VII (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 700 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda;
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 km/POZ wokół miejsca rzucenia
OPIS: Zaklęcie to pozwala Druidowi kierować wolą i poczynaniami wszelkich skupisk zwierząt na danym naturalnym, niezamieszkałym terenie typu las, łaka, aż do momentu opuszczenia tego terenu (przez nie lub przez niego). Przez skupisko zwierząt należy rozumieć grupkę ich kilkunastu przedstawicieli, którzy w danym momencie znajdują się (bardzo) blisko siebie. Czar ten potrafi np.: odegnać roślinożerców od danej rośliny, zasugerować im jej niejadalność, pozwala zgromadzić się zwierzętom na danym obszarze, zmusić je do ponownego rozrodu, zorientować się w ich problemach, wykorzystać je do utrudniania życia innym istotom (atak w zależności od rodzaju zwierzęcia) czy wręcz służy poprzez natarczywość zwierząt do odstraszania różnych stworów (jeżeli użyje się odpowiednie zwierzę np. skunksa). Druid może bez rozproszenia uwagi kontrolować naraz 1 skupisko/POZ, a podczas skupienia 10 razy więcej. W niektórych wypadkach MG może wprowadzić istotne modyfikacje (np. zimą, do martwiaków, podczas deszczu).

MAGICZNY KWIAT [Zaklęcie]
KRĄG: VII (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 35 PM
CZAS RZUCANIA: 9 segmentów;
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (dzień)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 właśnie zerwany kwiat (dla 1 osoby)
Zaklęcie to może być tylko rzucone na świeżo zerwany pojedyńczy kwiat. W momencie rzucania czaru kwiat się ten przeznacza ściśle określonej istocie. Tak powstała magia nadaje jemu jedną wybraną cechę. Jest ona zależna od koloru, który wybierze druid. Nadana właściwość uaktywnia się jednorazowo jeżeli postać dla której był przeznaczony kwiat weźmie go dobrowolnie do ręki. W wypadku rzucenia 2 czarów na jeden kwiat MG może wprowadzić modyfikacje koloru i działania kwiatu.
A oto podstawowe kolory i efekty magii kwiatów:
Biały - zapewnia 95% pozytywnej reakcji w momencie wręczania.
Kryształowy - w momencie wręczania ofiara o odporności na szok (nr 4) poniżej 100 pkt. automatycznie na k10 rund zostaje sparaliżowana. Przydatne jest to do porywania.
Różowy - w momencie wręczania poprzez swą magiczną woń daje możliwość zauroczenia ofiary, jeżeli nie wykona ona udanego % rzutu na sugestię. Jeżeli są istotne powody utrudniające zauroczenie (np. nienawiść, furia), to ofiara ma prawo do jeszcze jednego rzutu, jeżeli wynik pierwszego był dla niej niekorzystny.
Czerwony - w momencie wręczenia wybucha magicznym ogniem. Obdarowanemu (i istocie tuż za nim) zadaje on 1k10*10obrażeń + 10 obrażeń na POZ druida. Udany % rzut na odporność nr 8 oznacza zmniejszenie obrażeń o połowę. W wypadku bukietu takich kwiatów efekt czaru jest maksymalny i zadaje 100 +10obrażeń/POZ.
Niebieski - w momencie otrzymania postać, która nie ma grubej skóry lub rękawic łatwo może się nim ukłuć. Oznacza to, że jeśli nie wykarze się ZR (udanym % rzutem na jej akt. ZR) to niechcący następuje ukłucie. Zranienie to w przeciągu 1k10 rund powoduje sen, który natychmiast przeradza się w stały letarg. Patrz też analogiczny czar kapłana.
Czarny - w momencie wręczania woń kwiatu jest trująca dla obdarowywanego. Musi on wykonać % rzut na odporność na truciznę. Niekorzystny wynik oznacza śmierć w męczarniach w przeciągu 2k10 rund.
Uwaga: W wypadku wręczenia bukietu jednakowych kwiatków, ofiara % rzut obronny wykonuje na połowę wymaganej kolorem odporności. Dodatkowo jeszcze przy tym uzyskuje się antyodporność równą 1 pkt na każdy kwiat.

CZARY DRUIDYCZNE
ÓSMY KRĄG

ZAKLĘCIE ASSANU [Zaklęcie]
KRĄG: VIII (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 80 PM
CZAS RZUCANIA: 10 segmentów;
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (rok/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

OPIS: Istota ewidentnie zła lub dobra, która nie odparła zaklęcia (% rzutem na połowę odporności nr. 3) jednorazowo staje się posłuszna Druidowi, ponadto jej życie i śmierć jest uzależnione od jego 1 słowa (np. słowo giń powoduje automatyczną śmierć istoty, o ile nie miała akurat skutecznie działającej Antymagii). Istota pod wpływem tego czaru zmienia swój charakter na neutralny (przez co traci połowę posiadanego doświadczenia i wszelkie zdolności wynikające z jej ewidentnego charakteru itp.), oraz całkowicie podlega woli Druida i w żaden sposób nie jest w stanie się mu przeciwstawić lub mu zaszkodzić (nie jest w stanie nawet spiskować przeciwko niemu). Stan ten trwa dopóki nie wykona wszystkich rozkazów (poleceń) Druida, aczkolwiek nie może być ich więcej niż 1 na każde 4 poziomy Druida). Polecenia te muszą być przedłożone ofierze od razu (pierwszego dnia) i nie mogą zawierać rzeczy kompletnie niemożliwych do wykonania dla tej istoty. Postać zaklęta i Druid są w stanie kontaktować się ze sobą telepatycznie, jednak w tedy muszą być skupione. W momencie, gdy istota wykona wszelkie rozkazy Druida lub upłynie 1 rok/ poziom Druida od momentu przejęcia zaklęcie to automatycznie traci moc, jednakże przed tymi okolicznościami nic nie może przerwać tego przeznaczenia.W trakcie działania tego czaru na tą postać nie działają inne Zaklęcia Assanu, oraz wszelkie czary typu Urok, Przejęcie, Oczarowanie, Hipnoza.

Uwaga: Czar ten rzucony przez Druida należącego do Wielkiego Kręgu Czasu trwa potencjalnie 10-krotnie dłużej (a więc i 10-krotnie więcej należy wykonać rozkazów Druida, by czar ten przestał działać).

ZMIĘKCZENIE METALU [Polimorfia]
KRĄG: VIII (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 8 PM
CZAS RZUCANIA: 10 segmentów;
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stałe;
OBSZAR DZIAŁANIA: bryła metalu o maksymalnej objętości 1 metra sześciennego
OPIS: Zamienia niemagiczny metal (lub jego stop) w miękką pochodną substancję (np. w kupę rdzy). Czarem tym można zniszczyć pojedyńczą broń jeśli w jej skład wchodzi niemagiczny metal. Istotom metalowym (niektóre golemy, animanty) lub o podobnej do metalu skórze (żelazny gigant, istoty pod wpływem czarów typu "Stalowa skóra") czar ten zadaje jednorazowo 10-1000 ran.

Uwaga: W niektórych sytuacjach czar ten można ciekawie wykorzystać (np. do przebicia się na drugą stronę żelaznych wrót, czy do zakładania pułapek).

FALA NEUTRALNOŚCI [Zaklęcie]
KRĄG: VIII (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 80 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda;
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: w promieniu 5 metrów/POZ
OPIS: Co rundę od Druida rozchodzi się wokół fala potężnego zaklęcia. W trakcie jednej rundy przechodzi ona przez dany obszar i działa swą magią na wszystkich będących w jej zasięgu. Zaklęcie to moc odsyłania na swoj własny Plan istot innoplanowych, które nie odeprą jego (% rzutem na odporność nr.3), ponadto każdej istocie na tym obszarze (w zależności od woli lub etosu Druida) na tym obszarze zadaje lub leczy 10-100 ran (w każdej r. trwania). Martwiaki, które obejmie zaklecie muszą wykonać pozytywny % rzut na zaklęcia (odporność nr.3) i przetrwanie (odporność nr.4), w przeciwnym przypadku zostaja odwrócone lub przejete przez rzucającego.
Druid przy rzucaniu tego zaklęcia powinien kierowac się etosem i charakterem.

TARCZA NATURY [Zaklęcie]
KRĄG: VIII (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 80 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda;
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (przed Druidem)
OPIS: Daje możliwość zneutralizowania przy pomocy energii natury każdego (też ew. potencjalnego) niebezpieczeństwa, magii (na zasadzie Antymagii), agresji z przodu na Druida. Tarcza ta może "przyblokować" (zniwelować) tyle ataków, ile poziomów ma Druid. Wykorzystać ją można w dowolnych momentach czasu trwania zaklęcia np. wszystkie w 1 r., ale po wykorzystaniu wszystkich "parowań" czar mija. Jeżeli Druid orientuje się o nadchodzących niebezpieczeństwach bez rozpraszania uwagi może je selekcjonować. Czarem tym można zatrzymać czasowo (1 rundę kosztem jednej możliwości "parowania") określony żywioł, element pogodowy jak wichura, ogromne monstrum, oddech smoka albo jego samego itd. Jeżeli Druid chce może też chronić inne postacie/przedmioty, na tych samych zasadach (warunkach).

OCZY NATURY [Zaklęcie]
KRĄG: VIII (czar nr 5)

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

ZUŻYCIE PM: 40 PM
CZAS RZUCANIA: 10 segmentów;
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.
OPIS: Druid czarem tym jest w stanie będąc skupionym obserwować dowolne zdarzenie, miejsce lub istotę, którą dobrze zna (np. wizualnie przez minimum rok). Szansa udanego podejrzenia równa jest 5%/POZ Druida. Czar ten działa w teraźniejszości, bez względu na odległość i pod warunkiem, że obiekt znajduje się na terenie nie zmienionym przez cywilizację. Zaklęcie to przestaje działać, gdy np. obiekt z dziewiczej puszczy wejdzie w posadzony sztucznie młodnik albo jeśli przechodzie z jaskini naturalnej do jaskini o ścianach wygładzonych czyjąś ręką. Rozproszenie uwagi również kończy czar.

CZARY DRUIDYCZNE
DZIEWIĄTY KRĄG

ADAPTACJA W NATURĘ [Polimorfia]
KRĄG: IX (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 90 PM
CZAS RZUCANIA: 11 segmentów;
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: Druid
OPIS: Polimorfia ta tak przekształca Druida (wraz z ekwipunkiem), że jest on w stanie przeniknąć każdy element niemagicznej natury bez jakichkolwiek ubocznych, negatywnych efektów. Na przykład może swobodnie przechodzić przez dowolny ogień lub lawę, nie tonie, ani nie dusi się pod woda, przenika przez skały, nie zważa na najsilniejsze huragany. Ponadto w tym stanie nie może go zranić rzadna niemagiczna, naturalna (nie zmieniona przez istoty myślące) broń. Nie zmienione przez cywilizację, niemagiczne zwierzęta, rośliny i żywioły, a także niektóre prymitywne monstra (zależnie od MG) także nie potrafią naturalnymi sposobami zranić Druida.
Uwaga: MG w niektórych sytuacjach powinien założyć modyfikacje w zależności od warunków w jakich znalazł się Druid (np. co do szybkości i widoczności).

PASTERZ ROŚLIN [Zaklęcie]
KRĄG: IX (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 900 PM
CZAS RZUCANIA: 11 segmentów;
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 km/POZ wokół miejsca rzucenia
OPIS: Zaklęcie to pozwala Druidowi kierować wolą i poczynaniami wszelkich większych skupisk roślin na danym naturalnym, niezamieszkałym terenie typu las, łaka, aż do momentu opuszczenia tego terenu. Przez skupisko roślin należy rozumieć grupkę ich kilkunastu większych przedstawicieli, które rosną (bardzo) blisko siebie. Czarem tym Druid potrafi np.: zasugerować roślinom zmianę kształtu (powolną), rozpocząć u nich gromadzenie zapasów na zimę, rozpocząć kwitnięcie, zmusić je do ponownego rozrodu, zorientować się w ich problemach, wykorzystać je do zacierania śladów i mylenia drogi, czy wręcz do odstraszania intruzów (ofiara jednorazowo wykonuje % rzut na sugestię, albo ucieka z danego obszaru). Druid może bez rozproszenia uwagi kontrolować naraz 1 skupisko/POZ, a podczas skupienia 10 razy więcej. W niektórych wypadkach MG może wprowadzić istotne modyfikacje (np. zimą, do martwiaków, podczas deszczu).

SYMBOL PRZETRWANIA [Zaklęcie]
KRĄG: IX (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 90 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda;
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe);
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (znak runiczny)
OPIS: Pierwsza istota, która wejdzie na ten symbol automatycznie przenosi swoją energię życiową, materię i życie (żywotność) na półplan równoległej egzystencji. Na rodzimym planie egzystencji zostaje jego półmaterialny duplikat, który staje się niewrażliwy na wszelkie niemagiczne czynniki fizyczne (i niektóre katastroficzne), w stosunku do których postać traktuje się jako niematerialną. W przypadku magii i broni magicznych postać taka jest chroniona połowicznie, tzn. czary odpiera automatycznie (ew. odnosi połowę ran lub efekt jest minimalizowany). Z ran odnosi tylko połowę z magii broni lub całe z magii broni stosowanych przeciwko niematerialnym (tylko bonus z dodatku ran magicznych). Postać taka nie ma innej obrony (i wyparowań) jak z magii ochronnej i z połowy ZR aktualnej (nie może zejść z symbolu, gdyż to zakończy jego działanie).

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Uwaga: Czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (długo działająca wilgoć lub zejście z niego kończy działanie czaru).

WZROK PRAWDY [Zaklęcie]
KRĄG: IX (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 9 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda;
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (jej zasięg wzroku)
OPIS: Gdziekolwiek spojrzy postać objęta tym zaklęciem widzi prawdziwe oblicza istot, ich charaktery, najsłabsze i najsilniejsze strony, ponadto umie czytać w ich myślach (jeśli nie są chronione), rozmawiać telepatycznie itp. Dodatkowo wykrywa wzrokowo każde niebezpieczeństwo, pułapki i orientuje się w ich działaniu, rozbezpieczeniu, ominięciu, słabszych i silniejszych stronach. W obserwowanych nieprzerwanie przez rundę przedmiotach jest w stanie rozróżnić ich zastosowanie, wykryć magię i zidentyfikować standartowe cechy magiczne.
Uwaga: W wyjątkowych sytuacjacjach MG może nawet częściowo zdradzić współczynniki danej istoty.

PRZYWOŁANIE/ODESŁANIE ŻYWIOŁU [Czar specjalny]
KRĄG: IX (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 90 PM/typ
CZAS RZUCANIA: 1-10 rund/typ;
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.
OPIS: W zależności od PM i posiadanych Umiejętności Magicznych Druid jest w stanie wezwać lub odesłać określony typ żywiołu (ziemi, wody, powietrza, ognia):
PM 90 i 100 UM - magiczny element żywiołu
PM 180 i 150 UM - mały elementarny żywioł
PM 270 i 200 UM - typowy elementarny żywioł (średni)
PM 360 i 250 UM - duży elementarny żywioł
PM 450 i 300 UM - arcyelementarny żywioł
Przywołany żywioł na czas trwania czaru jest posłuszny Druidowi, ale bez obiecanej zapłaty może się wymknąć spod kontroli (co rundę sprawdzana jest jego Antymagiczność), ew. mści się (np. po walce). Zapłatą dla żywiołu może być dowolny czysty składnik danego żywiołu itp. (np. specyficzny płomień, niespotykany minerał, niesamowicie czysta woda, szczególny gaz). Cechy żywiołów opisane są szczegółowo przy ich opisie (również to, że 2 elementarne żywioły mogą łączyć swą moc czasowo). W wielu sytuacjach niektóre żywioły nie mogą być wzywane (np. ognia i ziemi na morzu) lub mają inne właściwości i parametry (moc).
UWAGA: Druid z danego Kręgu Żywiołu nie musi "płacić" swemu żywiołowi, by był on dla niego posłuszny.

CZARY DRUIDYCZNE
DZIESIĄTY KRĄG

DAR NATURY [Czar specjalny]
KRĄG: X (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 500 PM;
CZAS RZUCANIA: 1 runda;
ZASIĘG: specjal.
CZAS DZIAŁANIA: specjal.
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.
OPIS: Pozwala na jednorazowe, skromne urzeczywistnienie woli Druida w celu przyniesienia korzyści naturze (itp.). Przy jego pomocy można wywołać dowolny znany sobie (nie koniecznie własny) czar z niższego poziomu, którego PM nie nie przekracza 500, albo na dowiedzenie się dowolnej informacji (ale nie własnego imienia istot dla których jest ono zatajone np. demonów), legendy, opisu, itp. Energia ta ma zdolności tworzenia małych, niemagicznych przedmiotów, itp, ale nie cenniejszych od ok. 500 szt. złota, oraz może też naprawiać uszkodzone przedmioty (itp). Ponadto może sprowadzić pojedyńczy, nie duży przedmiot niemagiczny, o ile zna się jego dokładną lokalizację. Interpretacja tego czaru w jego szczególnych zastosowaniach zależy wyłącznie od MG, jednakże nigdy nie jest w stanie zmienić przeznaczenia (np. Boskiego), a więc np. przy jego pomocy nie można zdjąć (wpłynąć) na jakiekolwiek (!) przekleństwo lub klątwę.
Uwaga: Czar ten jest w stanie zwiększyć/zmniejszyć na stałe dowolny (z wyjątkiem Zauważenia) współczynnik (co najwyżej o 1-10 pkt ŻYW czy SF, albo o 1-5 pkt inny), zdolność lub biegłość (o 1-5 pkt), ewentualnie może odmłodzić o 1 rok lub stworzyć dodatkową biegłość itd (zależnie od MG).

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

ŚWIĄTYNIA NATURY [Zaklęcie]
KRĄG: X (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 50 PM;
CZAS RZUCANIA: 10 rund;
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/POZ wokół miejsca rzucenia
OPIS: Stwarza z danego nieskażonego cywilizacją terenu obszar świety dla Druida. Zostaje on tym czarem przeniesiony na Półplan Egzystencji tego Planu i istnieje dopóki Druid go nie opuści. Na obszar ten można się dostać tylko za zgodą Druida lub znając Hasło Wejścia. Na tym obszarze Druid jest w stanie siłą woli zneutralizować próbę rzucenia jakiegokolwiek niechcianego czaru lub natychmiast usunąć niepotrzebne istoty (ew. obrona tylko z Antymagii).

WĘDRÓWKA DUSZY [Szok]
KRĄG: X (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 10 PM;
CZAS RZUCANIA: 1 runda;
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: Druid ewentualnie współwyznawca
OPIS: Druidowi lub współwyznawcy czar ten oddziela świadomość od ciała (wraz z połową energii życiowej), oraz nadaje jej możliwość "duchowego" poruszania się (latanie) po danym Planie Egzystencji. W postaci tej jest się w stanie rzucać czary z PM, który był w ciele w momencie oddzielenia świadomości oraz, tak, jakby miało się społowione współczynniki. Dusza ta widzi magię, istoty niematerialne, inne dusze i oddzielone świadomości, może się z nimi telepatycznie porozumiewać, walczyć z nimi - tylko magicznie (czary działające na odporności fizyczne nie odnoszą skutku). Świadomość ta porusza się na zasadzie latania, nie widzi przez ściany i bariery magiczne, choć może je przenikać (10 cm/rundę) itp, inne żywe istoty niemagiczne widzi jako czerwone (ew. ruchome) cienie, a wszystko inne jako szare tło. W tej postaci nic oczywiście nie słyszy i w wielu wypadkach nie czuje (np. wilgoci, wiatru, zimna), a spostrzec ją można tylko przy pomocy widzenia niematerialnych jako błękitne, oliwkowe lub czarne obłoczki. MG z reguły wprowadza wiele poprawek do funkcjonowania tego czaru (szczególnie na innych Planach Egzystencji itp.).
Uwaga: Ciało bez duszy jest bezbronne i jeśli ktoś je zabije, to dusza wracająca ginie w nim. (W wypadku, gdy dusza wejdzie do obcego ciała, następuje nieuleczalne rozdwojenie jaźni - bezświadomościowa choroba umysłowa). W wielu sytuacjach (bariery magiczne, duchy, demony) czar ten jest niezwykle niebezpieczny.

WIEDZA NATURY [Zaklęcie]
KRĄG: X (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 100 PM;
CZAS RZUCANIA: 1 runda;
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.
OPIS: Czar ten jest w stanie wyczerpująco odpowiedzieć Druidowi na konkretne pytanie, o ile odnosi się ono do natury, ew. jej przeszłości (1 zdanie równoważne 10 słowom trwa zajmuje rundę trwania czaru. Jeżeli jakieś tajemnice zostały powierzone naturze, to Druid ma szansę równą 1% na swój poziom (ewentualnie 2 razy większą zależnie od kręgu, etosu, tajemnicy i MG), że je wydobędzie do własnej wiadomości.
Uwaga: W niektórych sytuacjach MG może pozwolić by czar ten jednorazowo służył do podania określonego hasła np. pozwala poznać niektóre Słowa Klucze pozwalające przedostać się przez Bramy na inny Plan Egzystencji.

WYMAZANIE [Zaklęcie]
KRĄG: X (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 50 PM;
CZAS RZUCANIA: 1 runda;
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Postać, która nie odeprze Zaklęcia (% rzutem na połowę odporności nr. 3) ginie wraz ze swym ciałem, a wszyscy, którzy się z nią zetknęli zapominają (chroni przed tym Antymagia) o jej istnieniu, ewentualnie uznają ją za dawno zmarłą itp. Przedmioty i rzeczy przechodzą na własność osób, które je znajdą lub przechowują. Zapiski i inne materialne informacje to jedyna wiedza o takim nieszczęśniku. Zaklęcie to może być rzucone tylko na bardzo poważnych wrogów wiary lub równowagi pomiędzy siłami zła i dobra, inaczej Druid naraża się np. na śmiertelny grzech.

CZARY DRUIDYCZNE
PIERWSZY SPECJALNY KRĄG

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

KATAKLIZM [Energia]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 10 000 PM;
CZAS RZUCANIA: 1 godzina;
ZASIĘG: wzrok
CZAS DZIAŁANIA: specjal.
OBSZAR DZIAŁANIA: 4km kwadratowe/POZ (specjal.)
OPIS: Czar ten przywołuje ogromną energię z innych Planów i wywołuje niekontrolowany, sztuczny kataklizm, zaczynający się z punktu, który widzi Druid i rozchodzący się na wskazany obszar (oczywiście realny do dotarcia kataklizmu). Istoty na tym obszarze muszą zapewnić sobie przetrwanie, inaczej prędzej czy później giną.
Oto kilka przykładów zwykłych kataklizmów:
powódź: ulewne deszcze podaja non stop przez 1-10 dni, a ponadto po 1 dniu zalewa nieckowate tereny na głębokość 1k5 metrów.
trzęsienie ziemi: objawia się potężnymi uskokami (przez 2-20rund) i każda istota/przedmiot ma 1% na poziom Druida, że w danej r. wpadnie w szczelinę. Jeżeli taka ofiara nie jest zaskoczona (sprawdza się to % rzutem na SZ aktualną) i utrzyma równowagę (% rzut na ZR aktualną -1 pkt/POZ Druida), to jest w stanie nie wpaść do szczeliny. Luźno leżące przedmioty (ew. trupy, itp) mają dwukrotnie większą szansę na wpadnięcie do szczelin (patrz odpowiedni czar Maga).
susza: na danym obszarze przez okres 1-10 miesięcy lub przez okres 1-10 lat na suchych obszarach nie będzie padało. Każdy zbiornik w zależności od dopływów, zasobności i długości suszy ma szansę wyschnięcia.
zaraza: pozwala wytworzyć nowe ognisko zarazy, które bedzie rozwijało się i roznosiło przez 2-20 dni, po czym nastąpi kilkudniowa (1k10) faza ataku. Podczas niej następuje następuje np. śmierć zarażonych istot, które nie odparły jej % rzutem na odporność nr. 6-zarazy. Sprawdza się to w każdym dniu nasilenia, -1 pkt na każdy kolejny dzień. Zaraza najczęściej rozwija się indywidualnie (faza przejściowa i nasilenie się), roznosi się przez dotyk itp. (przy każdym wykonuje się % rzut na odporność nr. 6, czy się nie zaraziło). Zarazy najczęściej są śmiertelne, a ilość faz nasileń (i oczywiście przejściowych) zależy od poziomu Druida i maksymalnie może wynosić 1 na każde 5 poziomów Druida.
itp. : zależnie od MG i sytuacji (np. fala, plaga).
Uwaga: Przy tym czarze należy zwracać uwagę na etos Druida.

PRZYWRÓCENIE RÓWNOWAGI [Czar specjalny]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 10 000 PM;
CZAS RZUCANIA: 1 runda;
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole/4p. (specjal.)
OPIS: Na danym obszarze przywraca stan przed jego zniszczeniem np. przez cywilizację, kataklizm, magię. Jest on w stanie odtworzyć połowicznie poprzednie warunki np. wyrównać teren, dopuściś wodę, zniszczyć daną chorobę, zasadzić nowe rośliny, zniszczyć twory cywilizacji (osunięcie się domu w gruzy), zrodzić drobne zwierzęta (np. owady), przywołać większe zwierzęta itd. (zależnie od sytuacji i MG).
UWAGA: Do rzucenia tego czaru przez Druida z Kręgu Równowagi wyastarcza zaledwie 1 000 PM.

PASTERZ NATURY [Zaklęcie]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 1 100 PM;
CZAS RZUCANIA: 2 rundy;
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 km/POZ wokół miejsca rzucenia
OPIS: Druid tym zaklęciem kieruje wolą i poczynaniami wszelkich większych skupisk elementów natury na danym naturalnym, niezamieszkałym terenie, aż do momentu opuszczenia tego terenu. Potrafi np. zmienić ukształtowanie terenu, bieg strumienia, pogłębić/zwęzić bieg rzeki, spowodować osunięcie skał, stworzyć niegłęboką (do 10cm głębokości/poziom) rozpadlinę (zaskoczona tym istota musi wykonać % rzut na ZR inaczej wpada w nią) lub ją zamknąć (analogicznie). Druid jest w stanie, bez rozproszenia uwagi kontrolować naraz 1 skupisko/poziom, a podczas skupienia 10 krotnie więcej.
Uwaga: W niektórych wypadkach MG może wprowadzić istotne modyfikacje (np. zimą, do martwiaków, podczas deszczu itp).

REINKARNACJA NATURY [Czar specjalny]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 500 PM;
CZAS RZUCANIA: 10 rund;
ZASIĘG: dotyk

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Dotknięta postać przeistacza się na stałe w inną (losową) istotę, charakterystyczną dla danego planu, która ma nowe cechy (współczynniki).
Dla ułatwienia podajemy schemat losowego przeistoczenia.
1-3 zwierzę bezkręgowe (koniec grania tą postacią)
4-6 zwierzę kręgowe (praktycznie koniec gry, chyba że właśnie nim)
7-8 rasa humanoidalna (pamięć częściowo zostaje, ale nie doświadczenie, czy poziom). Szanse na wylosowanie danej rasy podane są niżej.
9-10 dowolny wylosowany lub wybrany przez MG stwór (praktycznie koniec gry, chyba że nim).

Najczęściej znane rasy humanoidalne to:
1-15% ludzie (1-5 na 10 inne podrasy)
16-25% orki (1 półorki, 2 orki wyniosłe, 3 orkony)
26-30% elfy (1 półelfy)
31-35% gnomy
36-40% krasnoludy
41-45% gobliny (1 gobory)
46-50% hobgobliny (1 hobgobory)
51-55% gnole
56-58% hobbity
59-62% reptillioni (ludzie-jaszczury)
63-65% ogry (1-2 ogryliony)
66-70% olbrzymy (1 półolbrzymy, 2 szklary, 3 malauki)
71-74% trole (1 półtrole)
75-76% minotaury (1-3 minotaury Opasy)
77-79% tryglodyci
80-85% inne rasy ludzi-jaszczurów (1-5 rasa Khang, 6-9 rasa Khara, 10 inne)
86-87% wodni ludzie [ludzie-płazy] (1-2 Trytoni, 3-5 Salamandrzy)
88-89% ludzie-węże (1 rasa Andara)
90-92% ludzie-ptaki
93-94% centaury (1-2 agrysy opasy)
95-99% inne rasy (zależnie od występowania i MG, np. gigole, ludzie-pająki [arani])
100% specjalne rasy,
Po wylosowaniu rasy humanoidalnej MG losuje (z dostępnych dla tej rasy) funkcję, a następnie ewentualnie poziom (10% szansy na 1, 1% na 2, 0,1% na 3 itd.). W niektórych sytuacjach (np. Labirynt Śmierci) MG może przyjąć dowolną charakterystyczną dla danego obszaru postać.
Uwaga: istota poddana temu czarowi musi wykonać na początku udany % rzut na szok, inaczej po przemianie okazuje się być już martwa.

AUREOLA ŚWIĘTOŚCI [Zaklęcie]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 50 PM;
CZAS RZUCANIA: 1 segment;
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: Kleryk, Rycerz (każdy) lub Łowca
OPIS: w czasie trwania tego czaru nic (poza przemianami BOSKIMI) nie jest w stanie czegokolwiek zrobić postaci noszącej ten czar, a każda istota, która podniesie "rękę" na niego bierze na siebie śmiertelne przekleństwo (innowierca, niewierny) lub śmiertelną klątwę (współwyznawca).
Uwaga: Dowolna istota, która w jakikolwiek (!) sposób zaatakuje chronionego tym czarem Kleryka (lub Rycerza, czy Łowcę) i nie odeprze zaklęcia (% rzutem na połowę odporności nr.3) natychmiast ginie. Przy każdym kolejnym ataku sprawdza się ponownie działanie zaklęcia.

CZARY ASTROLOGICZNE
PIERWSZY KRĄG

SYMBOL KRWI [Czar specjalny] (ANTYCZNY)
KRĄG ANTYCZNY: I
ZUŻYCIE PM: 50 PM
CZAS RZUCANIA: 2 rundy
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe);

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 przedmiot (znak runiczny)
OPIS: Symbol ten przedstawia brązowo-czerwony znak. Może zostać nałożony na dowolne ostrze broni lub jakiegoś przedmiotu.
Jednorazowe jego uaktywnienie następuje wtedy, gdy takie ostrze "zasmakuje" krwi, gdyż dodatkowo ten czar zadaje wtedy ofierze 10-1000 ran (samemu przestając już działać). Objawia się to, w ten sposób, że z miejsca zranionego wypływa struga krwi. Rany zadane od tego czaru można leczyć minimum leczeniem "poważnych ran" lub za pomocą "uzdrowienia". W wypadku, gdy postać posługująca się bronią posiadającą nieuaktywniony jeszcze symbol zaczyna ją używać, tedy w każdej rundzie takiej czynności istnieje 50% szansy, że symbol ten zostanie zniszczony nim uda się go uaktywnić.
Uwaga: Czar ten może zostać nałożony tylko na nieruchomą i suchą powierzchnię ostrza broni kłutej lub ciętej, oraz na ostrza kolców, bolców, prętów, gilotyn (np. w pułapkach). Długo działająca wilgoć, naruszenie jego lub pierwsze zadziałanie niszczy go.

AUREOLA DOBRA/ZŁA (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 5 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund + 5 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota/przedmiot
OPIS: Postać (lub przedmiot) posiadająca ten czar na sobie nie może być dotknięta przez istotę ewidentnie (nadzwyczaj) złą/dobrą, jeżeli nie przełamie ona tego zaklęcia (% rzutem na połowę odporności nr 3). Magia tego zaklęcia chroni przed czarami opartymi na ewidentnym źle/dobrze.
Czar nie chroni przed ciosami bronią, strzałami, runami i tym podobnymi czynnikami.
czynnikami.

OBJAWIENIE NATURY ISTOTY/PRZEDMIOTU (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 5 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot
OPIS: Czar ten pozwala wykryć i określić "naturę" danego przedmiotu lub istoty. Jest w stanie określić zło, dobro, neutralność w istotach (lub przedmiotach) ewidentnie złych /dobrych /neutralnych, a także prawdziwy wiek (np. w latach, ew. w dniach). Pozwala ponadto wykryć inteligencję (wolę itp.) w niektórych szczególnych przedmiotach magicznych (np. artefaktach). W przypadku mikstur (itp.) określa, czy zachowały jeszcze swoje właściwości (astrolog nie musi wiedzieć jakie one są). Czarem tym można wykryć też czy dana istota jest martwiakiem, lykantropem, czy pochodzi z obcej Sfery Egzystencji, albo czy dana rzecz lub istota nie jest to tylko iluzją.
Czar ten pozwala wykryć kontrolę istoty np. przy pomocy uroku, czaru "przejęcie", oczarowania.

SYMBOL GWIAZDY MAGICZNEJ (Czar specjalny)
KRĄG: I (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (lub przedmiot) stojąca na symbolu
OPIS: Znak ten jednorazowo chroni stojącą na nim postać przed wszelkimi formami magii (nie dotyczy więc przemian półboskich). Wyjątkiem też są czary, które zmianą otoczenia są w stanie być niebezpieczne np powodują pożar. Zejście z symbolu lub jego pierwsze użycie kończy działanie czaru.
Postać stojąca na tym symbolu niechcąc z niego zejść nie powinna walczyć w pierwszej linii, ani używać zdolności wymagających ruchu, jako że traktuje się ją jakby miała ZR i SZ równą 0. W wypadku stania na takim symbolu podczas popełnienia błędu w ścieraniu (np.) pentagramu chroni on tylko przed pierwszym czarem, który swą magią obejmuje ścierającego, natomiast nic nie jest w stanie poradzić na następne czary uaktywnione przy tej czynności.
Czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (długo działająca wilgoć, zejście z niego lub pierwsze zadziałanie niszczy go).

IDENTYFIKACJA PISMA (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 5 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: bliski

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

CZAS DZIAŁANIA: 10 rund + 10 rund/POZ, a od 10 POZ 1 godzina/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba (specjal.)
OPIS: Osoba będąca pod wpływem tego zaklęcia jest w stanie prawidłowo odczytać i zrozumieć znaczenie danego pisma. W trakcie jednej rundy można odczytać tylko 5 słów (ewentualnie więcej jeśli się one powtarzają).
Jeżeli język w którym jest napisana informacja ma większy od 1 Stopień Trudności, to moc tego czaru zależy od aktualnych UM czytającego, jako że ten czar umożliwia zrozumieć język o 1 stopniu trudności językowej na każde 50 UM czytającego
Zaklęcie to odczytuje też litery, znaki lub wiadomości, które zostały napisane niewyraźnym pismem, są rozmazane, zniekształcone, ale nie są całkowicie starte lub zniszczone.
Jeżeli postać posiada 150 UM, to dodatkowo może określić czas jaki upłynął od napisania tego tekstu, a także wykrywa, czy pod tekstem nie kryje się inna informacja (inne pismo itp), np. w przypadku zatajanych czarami rzadkich ksiąg magicznych.
W trakcie czytania postać musi być kompletnie skupiona (i nieruchoma)

KRĄG WIĘZIENNY (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 5 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (specjal.)
OBSZAR DZIAŁANIA: istoty będące na 1 polu (specjal.)
OPIS: Czar ten rzucony na naziemną istotę (istoty) zajmującą (-e) mniejszą powierzchnię od 1 pola tworzy wokół niej (nich) zielono fosforyzujący okrąg. Postać, która znalazła się wewnątrz tego kręgu, nie może go opuścić (fizycznie - nie jest możliwe oderwanie się całkowicie od ziemi, ani przekroczenie jakąkolwiek częścią ciała lini), dopóki nie przełamane zostanie wiążące to miejsce zaklęcie (% rzutem na odporność nr 3, a w przypadku ewidentnych z charakteru istot na połowę tej wartości). W wypadku nieudanej próby kolejną szansę wyjścia z kręgu można podejmować co rundę. Postać, która chciała by dostać się do środka także musi przełamać chroniące ten krąg zaklęcie.
Z wnętrza tego kręgu (lub do wnętrza) można strzelać lub rzucać czary, a nawet można walczyć bronią o zasięgu większym od 0 (zera).
Czar ten kończy swe działanie w momencie pierwszego przekroczenia linii kręgu (np. gdy przełamie się zaklęcie lub skutecznie zadziała Antymagia).

OPÓŹNIANIE MYŚLI (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr 6)
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (specjal.)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Istota objęta tym czarem traci częściowo swój "wigor" i ewentualnie bystrość umysłu, co objawia się zmniejszeniem SZ (całkowitej) o 10 punktów/50 UM Astrologa, a w przypadku nieudanego rzutu obronnego na zaklęcia także IQ o tą samą wartość
Czar ten trwa do momentu, aż dana istota się wyśpi (przez minimum łącznie 8 godzin).
MG lub gracz kierujący istotą poddaną temu zaklęciu musi zmodyfikować sposób działania takiej istoty. W momencie, gdy IQ danej istoty osiągnie 1 (bardziej nie można zmniejszyć tym czarem, jako że jest to wartość minimalna dla istoty żywej), to powoduje to, że dana istota odruchowo zwija się w pozycję embrionalną i zapada w głęboki sen. W wypadku martwiaków (i tym podobnych istot) zmniejszenie IQ do wartości równej 0 niszczy na stałę "umysł" tym istotom. Obniżenie SZ do wartości równej 0 (zero) unieruchamia postać.
Uwaga: Czar ten nie działa kumulatywnie, jeśli postać ma go już na sobie.

CZERWONY SYMBOL (Czar specjalny)
KRĄG: I (czar nr 7)
ZUŻYCIE PM: 5 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 ostrze przedmiotu (znak runiczny)
OPIS: Symbol ten przedstawia jasno-czerwony znak. Może zostać nałożony na dowolne ostrze broni lub jakiegoś przedmiotu. Jednorazowe jego uaktywnienie następuje wtedy, gdy takie ostrze "zasmakuje" krwi, gdyż dodatkowo ten czar zadaje wtedy ofierze k100 obrażeń (samemu przestając już działać). W wypadku, gdy postać posługująca się bronią posiadającą nieuaktywniony jeszcze symbol zaczyna ją używać, tedy w każdej rundzie takiej czynności istnieje 50% szansy, że symbol ten zostanie zniszczony nim uda się go uaktywnić.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Czar ten może zostać nałożony tylko na nieruchomą i suchą powierzchnię ostrza broni kłutej lub ciętej, oraz na ostrza kolców, bolców, prętów, gilotyn (np. w pułapkach). Długo działająca wilgoć, naruszenie jego lub pierwsze zadziałanie niszczy go.

PRZEZNACZENIE (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr 8)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 5 rund
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: dzień
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)
OPIS: Zaklęcie to pozwala na rzucenie na wybraną istotę jednego z efektów. Ze względu jednak na oddziaływania losowe tylko w 50% jest szansa zadziałania wybranego efektu, a nie jego przeciwności.
Szansa ta jest jednak modyfikowana od kilku czynników i tak: za każdy POZ Astrologa jest dodawany 1 pkt. (%), poprzedzająca ten czar Ceremonia (czar) dodaje lub odejmuje (zależnie od intencji) 10 pkt. (%), tyle samo dodaje pozytywnie wytyczona wróżba i czary wytyczające udanie "szczęście"; dodatkowo szansa ta może być zwiększona przez premię wynikającą z Błogosławieństwa oraz o 1 pkt. (%) na każde 10 pkt. aktualnej Wiary, jeżeli rzucający ten czar jest wyznawcą Asteriusza Wielkiego. Maksymalnie jednak nie może szansa ta przekroczyć nigdy 95%. Tak więc jeżeli zamierzony efekt nie wyjdzie, tedy postać jest pod działaniem odwrotnej jego formy np
jeżeli nie wyjdzie szansa rzucenia Przeznaczenia Śmierci, to oznacza to, że postać została objęta Przeznaczeniem Życia.
A oto efekty, którym może zostać poddana dana istota.
- Przeznaczenie Życia (Śmierci)- Efekt podstawowy (w nawiasie podany jest efekt odwrotny - Przeznaczenie Śmierci): tego dnia postać teoretycznie nie powinna (powinna) umrzeć. W wypadku znalezienia się w agonii nie zwiększa się ona (zwiększa się dwukrotnie szybciej) do końca trwania czaru. Podczas każdego zranienia postać odnosi o 10 pkt obrażeń + 10 obrażeń/2 POZ Astrologa mniej (więcej), a ponadto wszelkie jej odporności na czary zabijające i na truciznę są zwiększone (zmniejszone) o 20 pkt.
- Przeznaczenie Losu - Efekt podstawowy (w nawiasie podany jest efekt odwrotny): tego dnia postać ma przychylność (nieprzychylność) losu, co objawia się premią + (-) 20 pkt. do Trafienia, UM i do szansy wykonania wszelkich czynności.
UWAGA: Ponieważ magia tego czaru jest formą wytyczenia losu, to nie chroni przed nim Antymagia (jest to wyjątek wśród czarów !!!), aczkolwiek dana istota jest niewrażliwa na ten czar, jeżeli oddziaływuje na nią już jakiś efekt tego czaru.

KONTAKT Z MOCĄ BOSKĄ (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr 9)
ZUŻYCIE PM: 20 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca
OPIS: Współwyznawca pod wpływem tego zaklęcia zyskuje 10 pkt. Wiary, a ponadto podczas najbliższej modlitwy (w trakcie trwania czaru) Zauważenie przez BOGA jej jest dwukrotnie większe.
Uwaga: Czar ten nie wpływa na Samozauważenie w przypadku Półbogów oraz na używanie przemian półboskich.

MAGICZNA BLOKADA (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr 10)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina)
OBSZAR DZIAŁANIA: kwadrat o boku 2 metrów + 1 metr/POZ
OPIS: Zaklęcie to stwarza pionową lub poziomą magiczną powierzchnię o określonej wielkości. Wizualnie stwarza wrażenie, jakby była z elastycznego szkła. Posiada ona właściwość pochłaniania części energii większości czarów specjalnych, energetycznych i bazujących na cieple, czy elektryczności (działających na odporność nr 5, 8 i 9), spławiając efekt ich działania (np. o połowę zmniejsza zadawane obrażenia i czas trwania, w zależności od interpretacji MG). Działa to też w wypadku analogicznych smoczych zionięć.
Ma ona także właściwość bycia nie do przejścia dla istot, które nie przełamią tej formy energii (udanym % rzutem na energię). W wypadku nieudanej próby przedostania się przez Magiczną Blokadę bez względu na dalsze próby następne skuteczne przełamanie może nastąpić dopiero po rundzie + 1 rundzie na POZ Astrologa.
Z założenia też jest też ona nie do pokonania dla istot niematerialnych (duchy, widma itp.) i półmaterialnych (upiory, wampiry itp.).
Skutecznie działająca Antymagia w momencie forsowania tej bariery skutecznie niszczy kompletnie ten czar.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

PAJĘCZY CHÓD (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr 11)
ZUŻYCIE PM: 25
CZAS RZUCANIA: 3 segm.
ZASIĘG: Dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 3 rundy + 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Ten czar pozwala wspinać się i chodzić po pionowych ścianach, powierzchniach, oraz zwisać głową w dół. Osoby, które nie chcą znaleźć się pod wpływem tego zaklęcia mogą wykonać rzut obronny. Aby móc wspinać się za pomocą tego zaklęcia trzeba mieć gołe ręce i stopy. Maksymalna prędkość z jaką można się poruszać wynosi 60 (bez obciążenia), a 30 z obciążeniem. W czasie działania czaru nie można używać przedmiotów ważących mniej niż sztylet, ponieważ po prostu przykleją się do ciała. Rzucający czar może przerwać jego działanie w każdej chwili.

CZARY ASTROLOGICZNE
DRUGI KRĄG

SYMBOL NEKROMANCJI (Czar specjalny)
KRĄG: II (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 100 metrów/POZ wokół symbolu (znak runiczny)
OPIS: Symbol ten przedstawia biały znak, który czernieje w miarę zbliżania się nekromancji (np. martwiaka). Poprzez zniekształcenia kształtu symbolu można czasami określić czy zbliżająca nekromancja jest względnie silniejsza czy słabsza od mocy jaką dysponuje Kleryk, który rzucił ten czar (decyduje MG).
Czar ten może zostać nałożony tylko na płaską, gładką, nieruchomą i suchą powierzchnię (długo działająca wilgoć, naruszenie jego lub pierwsze zadziałanie niszczy go).

ZNAK ODPARCIA (Czar specjalny)
KRĄG: II (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty (specjal.)
ZASIĘG: 10 metrów
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (istota, miejsce lub czar)
OPIS: Energia tego czaru potrafi uderzyć w miejsce lub istotę nie oddaloną dalej niż 10 metrów od Astrologa. Istota, która nie odeprze tej energii (% rzutem na odporność nr 5) dostaje 10-50 obrażeń (tzn k5 * 10), oraz k5 uszkodzeń na tarczę lub zbroję, a ponadto musi wykonać pozytywny rzut na szok, inaczej na k10 rund upada ogłuszona. Czar ten uderzony w dane miejsce zadaje k10 uszkodzeń, a jeżeli było to podłoże sypkie, wzbija w powietrze kurzawę piasku (średnio na k2 rundy zasłaniającą widoczność). Dobrze wycelowany w czasie ten czar potrafi także zniszczyć niektóre czary (działające głównie na odporności fizyczne) lecące właśnie na Astrologa (decyduje MG).
Podczas rzucania tego Astrolog musi wykonać w kierunku celu odpowiedni ruch ręką (otwartą dłonią) - w kształcie litery "X". Jeżeli do wykonania tego ruchu wykorzysta obydwie ręce (i dłonie), to czas rzucania tego czaru skraca się do 2 segmentów.

DOMINACJA (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 4 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ (specjal.)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Astrolog skupiając swoją uwagę (przerwanie jej niweluje czar) na danej istocie (sam przez to jest nieruchomy i bezbronny) jest w stanie próbować w każdej rundzie trwania czaru narzucić swą wolę istocie, w którą jest wpatrzony. Jest to skuteczne, w rundzie, w której ofiara nie odeprze zaklęcia (% rzutem na odporność nr 3), zmodyfikowanego o dodatkową antyodporność (+/-) wynikającą z różnicy IQ (a więc jeśli IQ Astrologa była np. większa o 30 pkt. od ofiary, to jej odporność na zaklęcia jest o tyle pogorszona). W takiej rundzie w miarę swych możliwości musi ona wykonać polecenia Astrologa (przekazywane telepatycznie - a więc bez potrzeby używania głosu), jednakże pod warunkiem, że nie przynoszą jej szkody (np. zdrowotnej, materialnej, w mieszanie się w z góry przegraną walkę, odwrócenie się do atakującego tyłem). W rundzie, w której odeprze czar ofiara zachowuje się normalnie

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Czar ten pozwala też czasowo przywrócić świadomość istocie będącej pod wpływem *Uroku*, *Przejęcia* lub *Rozdwojenia jaźni*. Po jednak skończeniu działania jego na ofierze wpływ wyżej wymienionych efektów nadal działa.
Jeżeli Mądrość Astrologa jest większa od ofiary, to czar ten trwa dwukrotnie dłużej, a ponadto jeśli jest dwukrotnie większa, to wystarczy pierwsze nieodparcie czaru, by postać do końca jego trwania była pod jego działaniem (chodź nadal musi być nieprzerwanie kontrolowana).

ZAKLĘCIE WZROKU (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 5 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 5 godzin (10 godzin w przypadku Kleryków)
OBSZAR DZIAŁANIA: oczy
OPIS: Czar ten pozwala postaci na której oczy został rzucony widzieć w każdej (!) ciemności tak, jak w półmroku (tzn z ograniczeniem -10 pkt. do Trafienia, OB, UM i innych zdolności). Astrolog (tylko) może przy pomocy tego czaru widzieć niewidzialnych (istoty, ale nie przedmioty, ani nie niematerialne postacie).

TARCZA WIARY (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 20 pkt.
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (specjal.)
OBSZAR DZIAŁANIA: współwyznawca
OPIS: Czar ten, powoduje, że istota go nosząca jest poddana działaniu ochronnej magii. Powoduje ona, że specyficzne istoty wrogie noszącemu ten czar nie są w stanie zaatakować bezpośrednio jego, dopóki spełnione jest kilka warunków
Po pierwsze w trakcie każdej rundy trwania tego czaru postać non stop musi wymawiać prawidłowo słowa treści modlitw. Sprawdza się to co rundę % rzutem na Wiarę (zwiększoną o 10 pkt. + 10 pkt. na każde 10 POZ Astrologa). W momencie pierwszego nieudanego rzutu czar przestaje działać. Oczywiście z tego samego powodu nie może przez to mówić, czy rzucać czary w tym czasie.
Po drugie czar działa tylko na istoty pochodzące z obcych sfer egzystencji, ewidentnie złe/dobre, przeklęte (np. na lykantropy), na martwiaki i duże smoki. W szczególnych wypadkach decyduje MG. Przed działaniem tego czaru potrafi jednakże uchronić skutecznie działająca Antymagia.
Po trzecie zaklęcie te aktualnie nie działa na tych, w stosunku do których postać chroniona czarem znajduje się tyłem.
Po czwarte w trakcie trwania czaru postać nie może podjąć próby agresji w stosunku do tych, przed którymi chroni czar, gdyż spowodowało by to zakończenie działania czaru

OBJAWIENIE EWIDENTNEGO ZŁA/DOBRA (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr 6)
ZUŻYCIE PM: 2, 20 lub 200 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: w promieniu 10 metrów/POZ (specjal.)
OPIS: Istota na którą został rzucony ten czar lokalizuje na danym obszarze obecność wszelkich istot ewidentnie złych, dobrych lub neutralnych. Przy okazji identyfikuje, czy te istoty pochodzą z obcej sfery egzystencji, czy są magiczne oraz w jakim są stanie emocjonalnym (tzn rozpoznaje sen, wesołość, podniecenie, rozdrażnienie, wściekłość, smutek).
Wydając 10-krotnie większy PM Astrolog (tylko) pozwala "skanować" tym czarem bez względu na przeszkody fizyczne (np. przez ściany, poziomy labiryntów).
Wydając 100-krotnie więcej PM Astrolog jest w stanie uzyskać kontakt telepatyczny (myślowy) z wykrytymi tym czarem istotami. Jest to skuteczne, o ile one chcą rozmawiać i mają Inteligencję większą od 50 pkt.
Skutecznie działająca w momencie rzucania czaru Antymagia pozwala uniknąć lokalizacji tym czarem (aż do końca czasu jego trwania).

JASNOŚĆ UMYSŁU (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr 7)
ZUŻYCIE PM: 20 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 dzień
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

OPIS: Istota na którą został rzucony ten czar zyskuje na określony czas możliwość pełniejszego wykorzystania cech swego umysłu. W praktyce objawia się to czasowym zwiększeniem IQ, Mądrości o 10 punktów + 10 na każde 100 pkt. UM rzucającego, a UM i wszystkie biegłości w broniach o połowę tej wartości.
W wypadku rzucenia tego czaru na niewspółwyznawcę, istnieje pewna szansa (50% - 5%/POZ), że czar ten będzie miał analogicznie odwrotny skutek.
Zaklęcie te nie zadziała na daną istotę, jeżeli jest ona jeszcze pod wpływem tego czaru.

WYROCZNIA GWIAZD (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr 8)
ZUŻYCIE PM: 40 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 rundy
ZASIĘG: specjal.
CZAS DZIAŁANIA: (specjal.)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pytanie (specjal.)
OPIS: Czar ten ustala, czy wykonanie ściśle określonej czynności będzie pomyślne dla postaci, która ją chce przeprowadzić. Możliwe są cztery rodzaje odpowiedzi:
TAK, gdy efekt będzie bezwzględnie pomyślny i gdy tylko taki efekt jest możliwy
BYĆ MOŻE, gdy efekt będzie raczej korzystny, ale zależy to jeszcze od jakiegoś dodatkowego, szczególnego postępowania itp.
NIE WIEM, gdy efekt zależy od losowości lub gdy pytanie było źle sformułowane, albo gdy brak jest rzeczywistej odpowiedzi itp.
NIE, gdy efekt będzie bezwzględnie niepomyślny lub niemożliwe jest wykonanie danej czynności
Prawidłowa odpowiedź jest aktualna tylko wtedy, gdy czynność zostanie wykonana nie później niż 5 rund/POZ Astrologa i gdy nie zależy ona od woli BOGÓW itp. Jeżeli zaklęcie to jest rzucane poza obserwatorium Astrologa, to istnieje szansa 20% -1%/POZ, że uzyska błędną informację - oczywiście nie wie on o tym.
Uwaga: Rzucenie tego czaru powtórnie na te samo pytanie (lub analogiczne) daje identyczną odpowiedź.

NIEWIDZIALNOŚĆ DLA UMARŁYCH (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr 9)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (dzień)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota/przedmiot (specjal.)
OPIS: W trakcie trwania czaru istota lub przedmiot o określonych rozmiarach (maksymalnie 2 metry sześcienne + 2 metry/10 POZ) może stać się niewidzialną dla istot martwych (martwiaków), a także dla lykantropów i istot wywodzących się ze Sfer Egzystencji związanych z Nekromancją. Chroni on także przed postrzeganiem psionicznym i infrawizją.
Warunkiem zachowania niewidzialności jest fakt, że nie wykonuje się czynności agresywnych lub/i energicznych. Postaci niewidzialnej jest w momencie pierwszego ataku dwukrotnie łatwiej zaskoczyć martwą ofiarę (% rzut na zaskoczenie liczony tylko względem połowy SZ aktualnej). Istoty przed którymi chroni te zaklęcie nie są w stanie zlokalizować wzrokiem postaci niewidzialnej, jeśli znajduje się ona w kompletnym bezruchu i ciszy. Z tego zaklęcia można zrezygnować w dowolnym momencie lub automatycznie, gdy wykona się jakiekolwiek agresywne, hałaśliwe lub energiczne posunięcie.
Postać broniąca się biernie przed martwiakami będąc w niewidzialności ma premię do OB liczoną z całej wartości ZR aktualnej.
Uwaga: Martwiak mimo niewidzenia postaci ukrytej tym czarem jest w stanie zorientować się o jej obecności poprzez użycie zdolności - wykrycie witalności.

CEREMONIA (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr 10)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ), ew. specjal.
OBSZAR DZIAŁANIA: 5 metrów wokół, ew. specjal
OPIS: W trakcie trwania czaru zwiększa dwukrotnie antyodporność rzucanych przez Astrologa czarów, wykonywanych przemian lub zdolności, ponadto może być jednorazowo użyta dla stworzenia dodatkowej szansy (w wysokości 1/10 poprzedniej) przy próbie wykonania czynności związanej z wiarą, przywróceniem istoty do życia (rzut na szok przy wskrzeszeniu itp.) oraz w sytuacjach wybranych przez MG (np. przy wykonywanie określonych zdolności lub czynności). Czar ten użyty zgodnie z etosem Astrologa dwukrotnie zwiększa teoretyczny czas trwania czarów "uświęcających" dany obszar.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Rzucona w imię "czegoś" niekiedy podnosi rangę wielu czarów.

CZARY ASTROLOGICZNE
TRZECI KRĄG

GWIEZDNA ZBROJA [Zaklęcie] (ANTYCZNY)
KRĄG ANTYCZNY: III
ZUŻYCIE PM: 300 PM
CZAS RZUCANIA: 10 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (specjal.);
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Danej istocie zaklęcie to magicznie zwiększa Obronę o 75 pkt i pokrywa ją (jej wierzchnie odzienie lub zbroję) jednorazowo białymi, gęsto upakowanymi, lekko jakbby fosforyzującymi gwiazdkami w ilości 100 na poziom Astrologa. W wypadku rzucenia wcześniej uzasadnionej Ceremonii ilość ich jednorazowo zwiększona jest o 1k100 x10 gwiazdek. Każda taka gwiazdka jednorazowo broni przed odniesieniem 1 rany (znikając przy tym), jednakże nie dotyczy to ran, które zada się sobie samemu. W momencie zaniku ostatniej z gwiazdek czar ten przestaje działać.
Gwiazdki te (a zarazem i czar) znikają także automatycznie po zdjęciu odzienia lub zbroi na które zostały rzucone.
Uwaga: Czar ten nie działa, jeśli istota na którą został rzucony nie ma odzienia lub zbroi.

ODESŁANIE ZŁA/DOBRA [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 9 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)
OPIS: Potrafi odesłać do macierzystej Sfery Egzystencji istotę obcą sferze w obrębie której rzucany jest ten czar. Zaklęcie poskutkuje tylko jeśli ofiara czaru jest o ewidentnie złym, dobrym lub neutralnym charakterze i przy okazji nie odeprze tego czaru (% rzutem na odporność nr.3). W wypadku istot nie przygotowanych do takiego przejścia należy sprawdzić (% rzutem) odporności nr. 4 (przetrwanie), czy nie będzie to dla nich zabójcze.

JASNOŚĆ ASSANU [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 90 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: dotyk/0
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: w promieniu 1 metra/10 UM
OPIS: Zaklęcie te powoduje, że od miejsca, na którym stoi i które dotknął astrolog rozchodzi się mglista jasność. Tworzy ona sferę, która dokładnie nie przepuszcza światła (i wzroku) do wewnątrz, ani odwrotnie (a więc istoty w jej wnętrzu widzą tylko siebie, zaś te na zewnątrz nie widzą nic co jest w środku). Jej moc potrafi nie dopuścić do środka niematerialne i eteralne istoty (np. niektóre martwiaki lub ich formy). Astrolog stojący zawsze pośrodku jasności nie może odejść z jej centrum, gdyż powodowało by to natychmiastowe skończenie się czaru. W stosunku jednak do strzał z poza jasności obrona jego liczy się względem akt. ZR liczonej od wartości 1.
Wszyscy protegowani astrologa znajdujący się wewnątrz sfery jasności w zależności od jego woli zyskują specyficzną Świetlistą Aurę, która daje im premię + 25 pkt do Obrony i o 50 pkt zwiększa wartość wyparowań ran na każdy cios. Dodatkowo każda taka postać zyskuje premię + 10 pkt do swego współczynnika SZ. Wszelkie te premie podwajane są na każde 10 POZ astrologa.
Uwaga: Astrolog, który rzucając ten czar miał ponad 150 UM potrafi sprawić, by do wnętrza jasności Assanu z niepowołanych istot mogły by dostać się tylko te, które przełamią wiążące ten czar zaklęcie (% rzutem na odporność nr 3).

SYMBOL PUŁAPKI [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr wokół znaku runicznego

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

OPIS: W momencie naruszenia (odsłonięcia) choć części tego znaku, wydzielona zostaje jednorazowo energia. Istotom w obrębie znaku zadaje 1k10*10 obrażeń + 20 obrażeń/POZ astrologa, ewentualnie połowę, jeżeli dana postać odeprze energię (udanym % rzutem na odporność nr. 5).

Uwaga: Czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (długa działająca wilgoć lub pierwsze zadziałanie niszczy go).

ODPOWIEDŹ PRZESZŁ0ŚCI [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 6 PM
CZAS RZUCANIA: 1 godzina
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: specjal.
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 przedmiot lub istota
OPIS: Czar ten pozwala otrzymać konkretną odpowiedź (TAK, NIE, NIE WIEM) na określone pytanie dotyczące przeszłości przedmiotu/ istoty. TAK lub NIE, gdy odpowiedź jest pewna i nie ma innej alternatywy. NIE WIEM, gdy istnieje więcej odpowiedzi, jej brak, bądź też, gdy pytanie zostało źle sformułowane. Jeżeli zaklęcie to jest rzucane poza obserwatorium astrologa, to istnieje szansa 20% - 1%/POZ, że astrolog, nie wiedząc o tym, uzyska błędną informację.

ODEGNANIE/ZNISZCZENIE MARTWIAKA [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 3 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 martwiak/ 2 POZ lub 1 martwiak (specjal.)
OPIS: Ukazując symbol wiary, astrolog zaklęciem tym jest w stanie odpędzić od siebie (efekt podobny do strachu) określone martwiaki. Powracają one w momencie, gdy przełamią zaklęcie (udanym % rzutem na odporność nr. 3), co mogą próbować w każdej rundzie bycia pod wpływem tego czaru.
Skupiając moc czaru na tylko 1 martwiaku można spowodować jego paraliż (na okres 1 rundy na POZ Astrologa), jeżeli nie odparł on tego zaklęcia (% rzutem na odporność nr. 3). Jeżeli w momencie rzucania tego czaru zostaje pokazany symbol boga astrologa, to sparaliżowany martwiak musi sprawdzić swój system przetrwania (% rzutem na odporność nr.4) inaczej ginie (analogicznie jak przy zniszczeniu kapłańskim - zdolność profesjonalna nr 15).

Uwaga: Zaatakowanie zastraszonego lub sparaliżowanego martwiaka automatycznie przerywa wiążące go zaklęcie.

SYMBOL NIEWIDZIALNOŚCI [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr 6)
ZUŻYCIE PM: 30 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (lub przedmiot) stojąca na symbolu
OPIS: Każda istota lub przedmiot zajmująca powierzchnię mniejszą od 1 pola, która znajdzie się na symbolu, staje się niewidzialna, dopóki z niego nie zejdzie (ewentualnie dopóki symbol nie zostanie starty). Wykonanie jakiegokolwiek agresywnego, czy hałaśliwego posunięcia przez postać na nim niszczy ten czar.
Postaci czy przedmiotu stojącego na tym symbolu nie można wykryć przy pomocy widzenia niewidzialności, dopóki nie zlokalizuje się samego symbolu (on sam jest widzialny, choć raczej trudno zauważalny).
Zaklęcie to działa też na martwiaki (podobnie jak "niewidzialność dla martwiaków"). Znak ten można zakładać także w celu ukrycia przedmiotów (np. posągów, płaskorzeźb, napisów, malowideł, położonych na nim lub przytwierdzonych do stałej powierzchni przedmiotów), gdyż staną się one niewidzialne. Symbol ten pozwala także ukryć inną, narysowaną już figurę magiczną np. znak magiczny (run), pentagram.

Uwaga: Czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (wilgoć lub pierwsze zadziałanie niszczy go).

GWIEZDNA SZATA [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr 7)
ZUŻYCIE PM: 50 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (specjal.)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

OPIS: Danej istocie zaklęcie to magicznie zwiększa Obronę o 25 pkt i pokrywa ją (jej wierzchnie odzienie lub zbroję) jednorazowo białymi, lekko jakby fosforyzującymi gwiazdkami w ilości 20 na POZ Astrologa. W wypadku rzucenia rundę wcześniej uzasadnionej *Ceremonii* czar ten daje wybranej istocie 50 gwiazdek na POZ Astrologa.
Każda taka gwiazdka jednorazowo broni przed odniesieniem 1 rany (znikając przy tym), jednakże nie dotyczy to ran, które zada się sobie samemu. W momencie zaniku ostatniej z gwiazdek czar ten przestaje działać.
Gwiazdki te (a zarazem i czar) znikają także automatycznie po zdejciu odzienia lub zbroi na które zostały rzucone.
Uwaga: Czar ten nie działa, jeśli istota na którą został rzucony nie ma odzienia lub zbroi.

PROMYK SŁOŃCA [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr 8)
ZUŻYCIE PM: 30 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów + specjal.
ZASIĘG: wzrok
CZAS DZIAŁANIA: (specjal.)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub pole
OPIS: Jeżeli Astrolog i jego przeciwnik znajdują się bezpośrednio pod gołym niebem, w bezpośrednim świetle dnia, to jest w stanie wywołać jednorazowo promień światła "biegnący" (w przeciągu najbliższych k5 rund) jakby od słońca w stronę tej ofiary.
Normalne istoty poddane tej mocy dostają k100obrażeń i muszą wykonać udany % rzut na energię, w przeciwnym razie ulegają na stałe oślepieniu.
Istoty wrażliwe na światło, niektóre martwiaki i niektóre innoplanowe (np. Astralne, Eteralne) dostają 1k100*10 obrażeń od tego czaru, a w wypadku nie wykonania pozytywnego % rzutu na energię od razu przy tym giną.
Uwaga: W wypadku posiadania hełmu zasłaniającego oczy (garnkowy, przyłbica, kopalin) unika się możliwości oślepienia, natomiast odkryte zbroje metalowe lub łuskowe (odbijające światło) chronią przed ranami. Czarnoksięski czar "Sprowadzenie ciemności", oraz tym podobne automatycznie uniemożliwiają skuteczne "wyjście" tego czaru.

LUKA W PAMIĘCI [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr 9)
ZUŻYCIE PM: 9 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Dana istota, która nie odeprze zaklęcia (udanym % rzutem na odporność nr. 3), traci pamięć (a więc całą wiedzę) odnośnie 1 zdarzenia (trwającego nie dłużej niż 1 godzinę/POZ astrologa). Jeżeli astrolog nie wybierze zdarzenia to czar ten obejmuje ostatnie godziny.
Uwaga: Czar ten pozwala leczyć też niektóre choroby umysłowe (szczególnie te oparte na wspomnieniach), oraz jest w stanie zatrzymać działanie niektórych czarów o podobnym działaniu.

SPOJRZENIE PRAWDY [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr 10)
ZUŻYCIE PM: 6 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda
OBSZAR DZIAŁANIA: zasięg spojrzenia astrologa (specjal.)
OPIS: Czar ten zwraca uwagę astrologa na pewne nienaturalności w otoczeniu. Pozwala więc przejrzeć iluzję (czyli zobaczyć prawdziwą "postać" kryjącą się za iluzją), wykryć ukryte, ruchome elementy otoczenia (np. pułapkę typu zapadnia, gilotyna, przesuwne ściany, ukryte drzwi), stwierdza obecność trucizny w powietrzu, płynie lub na przedmiocie. Dodatkowo astrolog przy pomocy tego czaru ma jednorazową szansę (równą 5% na każdy swój POZ) wykryć magiczność przedmiotów, profesję postaci i jej przybliżony poziom.

CZARY ASTROLOGICZNE
CZWARTY KRĄG

ODNALEZIENIE NICI ŻYCIA [Zaklęcie] (ANTYCZNY)
KRĄG ANTYCZNY: IV
ZUŻYCIE PM: 8 PM;
CZAS RZUCANIA: 1 runda;
ZASIĘG: 0 (specjal.)
CZAS DZIAŁANIA: (stałe);
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

OPIS: Umożliwia to wydostanie się z wielu labiryntów, gęstych puszcz, czy z nieznanego miejsca.
Zaklęcie to wytwarza złotą jakby iluzyjną nić która ciągnie się od wskazanej istoty, aż do miejsca w którym się ona narodziła.
Prowadzi ona nieprzerwanie przez wszystkie miejsca, która ta istota przeszła w swoim życiu, określając tym samym dokładną taką trasę. Postać od której ciągnie się ta nić, Astrolog lub istota o UM powyżej 100 jest w stanie tą nić widzieć. Wracając dokładnie po trasie nici postać od której się ona ciągnie jest w stanie wracać się jakby po własnych śladach, przy okazji skracając jakby tą nić (tak jakby zwijał ją w kłębek).
Postaci, która to czyni nie wolno zboczyć z trasy wyznaczonej przez nić. Jeżeli postać to uczyni lub pójdzie w odwrotną stronę niż prowadzi nić, tedy czar przestaje działać, a nić natychmiast znika.
Wracając się wzdłuż tej lini można przebyć dokładnie tą samą drogę, którą się pokonało.
Uwaga: Nić ta wyjątkowo może być krótsza, jeżeli w trakcie życia postać np. była teleportowana lub w inny sposób się przemieszczana. Kończy się ona w tedy na takim miejscu.

UWIĘZIENIE ZŁA/DOBRA [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 4 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (1 dzień/POZ), ew. specjal.
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Istota ewidentnie zła/dobra, która nie odparła zaklęcia w żaden sposób poza rozproszeniem magii, zdjęciem przekleństwa lub działającą AntyMagią (w tym przypadku sprawdza się co rundę) nie jest w stanie opuścić miejsca, w którym zastał go ten czar (choć poza tym nic jej nie ogranicza). Zaklęcie to nie obejmuje istot, które unoszą się nad ziemią (np. latają, lewitują) lub znajdują się nad wodą, itp. (np. pływają), aczkolwiek jeżeli już są uwięzione, to nie są w stanie odlecieć, itp.
Jeżeli na postać aktualnie uwięzioną tym zaklęciem zostaną rzucone czary: *Ceremonia* i w rundę później *Bariera mocy*, to bez AntyMagi lub rozproszenia magii uwięzienie jest stałe.
Uwaga: Rzucenie tego czasu ponownie na już istniejący powoduje, że czas trwania tamtego ulega o tyle dni wydłużeniu (itd).

SYMBOL OKA [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 40 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.(znak runiczny)
OPIS: Spoglądając przez ten znak astrolog, bez względu na grubość podłoża/ ściany, może jednorazowo (!) zobaczyć to, co się znajduje po drugiej stronie danej powierzchni. Zaklęcie to trwa do momentu, gdy astrolog oderwie wzrok.
Jeśli zaklęcie to zostanie narysowane na kuli magicznej (patrz też analogiczny czar maga), to astrolog może przez nią oglądać dowolne miejsce (dopóki nie oderwie wzroku), ale obowiązują go przy tym wszystkie prawidłowości dotyczące funkcji magicznych.
Uwaga: Czar ten może zostać nałożony tylko na gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (długa działająca wilgoć lub pierwsze zadziałanie niszczy go).

OGNISTY KAMYK [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 40 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: 0 (normalny)
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub 1 pole (specjal.)
OPIS: W momencie rzucania tego czaru astrolog musi wysoko, na ponad 5 metrów nad siebie, pionowo wyrzucić kamień (o wodze około 1 pkt SF [czyli O,25 kg]). W momencie gdy przedmiot ten znajdzie się w najwyższym punkcie, tedy astrolog kieruje palec na cel, po czym kamień, niczym malutki "meteoryt", jeśli nic nie stoi na przeszkodzie uderza tam. W zetknięciu ze stałą powierzchnią eksploduje on ciepłem, zadając 1k10 x 30 obrażeń. Niektóre martwiaki (np. szkielety, kościotrupy, strzygi, mumie) od tego czaru otrzymują dwukrotnie więcej ran. Użycie do tego czaru magicznego kamienia dwukrotnie zwiększa doznawane rany.
Postać odziana w metalową zbroję lub/i pokryta łuską mającą więcej niż 100 pkt obuchowych wyparowań jest uprawniona do wykonania % rzutu na ogień (odporność nr. 8). Udany zmniejsza doznane obrażenia o połowę.
Czar ten podczas eksplozji zadaje także uszkodzenia od magicznego ognia w ilości 1/10 siły raniącej, które o tą wartość zmniejszają wytrzymałość przedmiotów wystawionych na działanie czaru.
Uwaga: Udane wykorzystanie zdolności pt. "unik" pozwala na uniknięcie efektu działania tego czaru.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

LOKALIZACJA PRZEDMIOTU/ ISTOTY [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 20 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: 0 (specjal.)
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub 1 przedmiot
OPIS: Czar ten można rzucić raz dziennie (tzn raz na 24 godziny) i to tylko około północy. Częstsze rzucenie lub o nie właściwej porze nie daje efektu.
Zaklęcie to daje jednorazową szansę lokalizacji konkretnego, widzianego już przez astrologa przedmiotu albo istoty. Szansa ta wynosi 10% + 5/POZ, przy czym w wypadku magicznych przedmiotów lub istot jest o połowę mniejsza. W wypadku zadziałania lokalizacji ustala ona dokładny kierunek i odległość w metrach. Astrolog w momencie lokalizacji musi być skupiony (rozproszenie uwagi niweluje zaklęcie). Czar ten działa tylko przez wszelkie niemagiczne przeszkody.

WYZNACZENIE GWIAZDY MOCY [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 50 PM
CZAS RZUCANIA: 1 godzina
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: specjal.
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)
OPIS: Czar ten na daną istotę można próbować rzucać tylko raz na 10 dni. Pozwala on wyznaczyć (5% szansy/POZ + ew. 50% jeśli przy pomocy teleskopu, ew. automatycznie jeśli w obserwatorium) gwiazdę, która swoim blaskiem wesprze określoną istotę.
Zaklęcie to następnie jest w stanie nabrać mocy (a więc zadziała), jeżeli w momencie rzucania czaru promienie tej gwiazdy aktualnie padały na wybraną do tego czaru postać. W określonych okolicznościach promienie tej gwiazdy mają różną szansę dotrzeć do niej. W bezchmurną noc skuteczne jest to w 90%, przy lekko zachmurzonym, nocnym niebie w 45%, w chmurną noc lub w dzień 10%, a 0%, gdy nie przebywa pod gołym niebem.
Wpływ promieni tej gwiazdy w połączeniu z przepowiednią zawartą w tym zaklęciu na 10 dni daje potencjalną moc jednorazowego użycia pewnego rodzaju magicznej energii. Uaktywnia się ona najczęściej po wypowiedzeniu odpowiednio modulowanego hasła-zaklęcia np. w słowach "przyjmuję moc", co zajmuje około 5 segmentów czasu i wymaga udanego % rzutu na UM (w przypadku nieudanego można ponawiać go co rundę).
Po uaktywnieniu energii zawartej w tym zaklęciu postać wygląda jakby delikatnie świeciła, oraz zyskuje na okres 1 godziny na POZ astrologa następującą moc:
Po pierwsze o 200 pkt wzrasta jej ŻYW (a przy okazji i granice agonii).
Po drugie o 400 pkt wrasta SF (daje to m.in. +40 pkt do Trafienia i 100 pkt do zadawanych ran).
Po trzecie o 50 pkt wzrasta naturalna SZ postaci.
Po czwarte wraz ze wzrostem ŻYW i SF automatycznie wzrasta o 60 pkt Wytrzymałość na zmęczenie i bazowa odporność fizyczna, zaś bazowa odporność psychiczna zwiększa się na ten czas o 10 pkt.

SYMBOL PRZEMIESZCZENIA [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr 6)
ZUŻYCIE PM: 40 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota na symbolu
OPIS: Czar ten może zostać nałożony w postaci znaku runicznego tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (długa działająca wilgoć lub pierwsze zadziałanie niszczy go). W momencie zejścia z tego symbolu postać jest przemieszczana (to nie jest teleportacja) poprzez przejścia międzyplanowe na dowolny znany sobie (widziany wcześniej) symbol przemieszczenia. Jeżeli taka postać nie zna rzadnego innego symbolu przemieszczenia, świadomie pomija wszystkie, które zna lub nieświadomie korzysta z symbolu tedy pojawia się na najbliższym lub na wskazanym przez MG.
Astrolog posiadający minimum 150 pkt UM tworząc symbole może je tak charakterystycznie formować, że może spowodować, że zejście z jednego symbolu przenosi na inny konkretny (tak samo ukształtowany).
W momencie zejścia z symbolu postać "znika" w przeciągu jednego segmentu czasu, następnie "podróż" trwa aż do końca następnej rundy. Po przemieszczeniu postać pojawia się na nowym symbolu na początku rundy, jednakże aż do jej końca jest oszołomiona (a więc ledwo stoi na nogach i nie jest w stanie podjąć żadnego działania, czy decyzji). Pojawienie się na nowym symbolu niszczy obydwa znaki (bez możliwości użycia tego ostatniego).
Uwaga: Czar ten ma za słabe działanie na przedostanie się z jednej sfery egzystencji na drugą, a ponadto nie jest w stanie także zadziałać podczas próby opuszczenia typowego "Labiryntu Śmierci" (choć działa w jego obrębie).

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

ROZMOWA Z DUSZĄ [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr 7)
ZUŻYCIE PM: 80 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ (specjal.)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)
OPIS: Zaklęcie to jest w stanie zadziałać tylko, jeżeli zostanie rzucone na trupa z całą zachowaną czaszką lub na martwiaka. Po rzuceniu tego czaru astrolog jest w stanie w podświadomości nawiązać konwersację z duszą tej istoty. Jest to jednak skuteczne, jeżeli za życia posługiwała się ona językiem, który zna aktualnie rzucający ten czar.
W wypadku gdy powyższy warunek jest spełniony tedy skupiony nad tym astrolog przez najbliższych kilka rund jest w stanie rozmawiać tak jakby z tą istotą. W wypadku rozmowy z trupem jest w stanie dowiedzieć się tylko o rzeczach związanych z jego przeszłością za życia.
W formie konwersacji w 1 rundzie czar ten pozwala coś zakomunikować, zadać pytanie, albo wysłuchiwać odpowiedzi, jednakże nie może się w niej znaleść więcej niż 10 słów. Zastanawianie się, błędnie sformułowanie pytanie, czy dowiadywanie się o rzeczy bardzo skomplikowane bardzo skraca czas otrzymywania odpowiedzi lub wręcz uniemożliwia jej uzyskanie [MG może korzystać ze stoperu].
Podczas tego kontaktu dusza nie kłamie, jeddnakże w wypadku niezgodności charakteru z astrologiem lub jeżeli postać ta jest, czy była jemu wroga, tedy może mówić zagadkami, albo w inny sposób zbaczać z możliwości udzielenia właściwej odpowiedzi. W niektórych sytuacjach MG może założyć szansę, że dana dusza mało pamięta (np. poza ostatnim rokiem życia), jest za głupia na daną wiedzę lub nieświadomie błędnie ją interpretuje (itp).
Uwaga: Czarem tym nie można połączyć się z duszą, która uległa rozpadzie np. po (nieudanej) próbie wskrzeszenia, czy zabiciu przez specyficzną magię lub martwiaki.

BARIERA MOCY [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr 8)
ZUŻYCIE PM: 20 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole + 1/5 POZ (powierzchnia)
OPIS: Czar ten tworzy na określonej stałej powierzchni lub prostopadle do niej (np. w poprzek korytarza) barierę (o ile jest ona wypełniona tym zaklęciem całkowicie), uniemożliwiającą przejście każdej istocie, która nie przełamała zaklęcia wzmocnionego dodatkowo o antyodporność -5 pkt na POZ Astrologa. W wypadku skutecznego w ten sposób pokonania bariery czar znika. Każda istota tylko podczas pierwszej próby może przekroczyć daną barierę, a jeśli jej to się w tedy nie uda, to jest już ona dla niej nieprzekraczalna. Postacie dysponujące Antymagią mogą przekraczać barierę w każdej rundzie skutecznego działania jej (Antymagii).
Uwaga: Na czas połączenia z *Magiczną Blokadą* dana powierzchnia jest kompletnie nie do przebycia dla wszystkiego (czary, istoty, przedmioty), z wyjątkiem Antymagii i Przemian.

ODNALEZIENIE DROGI [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr 9)
ZUŻYCIE PM: 8 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: 0 (specjal.)
CZAS DZIAŁANIA: specjal.
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.
OPIS: Zaklęcie to wytwarza złote pasmo widoczne dla astrologa lub istoty posiadającej powyżej 200 UM. Ciągnie się one od miejsca w którym znajduje się Astrolog, aż do miejsca, w którym znajdował się równe 24 godziny wcześniej. Wracając się wzdłuż tej lini można przebyć dokładnie tą samą drogę, którą się pokonało.
Uwaga: Linia ta wyjątkowo może być krótsza, jeżeli w trakcie ostatniego dnia Astrolog np. był teleportowany lub w inny sposób się magicznie przemieszczał. Linia w tedy kończy się na takim miejscu.

PRZEPOWIEDNIA LOSU [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr 10)
ZUŻYCIE PM: 4 PM
CZAS RZUCANIA: 1 godzina
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 10 dni
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (wierząca)
OPIS: Zaklęcie to pozwala ustalić przeznaczenie danej postaci. Aby było to skuteczne dobrowolnie musi ona wziąźć na siebie związane z tym ryzyko, jako że w wyniku przepowiedni może być ona wzmocniona, jak i osłabiona.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Możliwe wyniki MG sprawdza losowo rzutem 1k100. Może być on modyfikowany w wypadku "szczęściarza/pechowca", działania horoskopu lub *Przeznaczenia losu.*
Wynik od 1 do 10: - postać będzie miała zapewnioną protekcję bogów i będzie jej towarzyszyło wielkie szczęście. Objawia się to konkretnie przez premię + 20 pkt do Trafienia, Obrony, WI , UM, oraz do wykonywanych zdolności, których naturalna szansa wyjścia jest większa od 5%. W wypadku np. krytycznych i intuicji szansa ich "zaistnienia" jest 4-krotnie wyższa. W szczególnie złych okolicznościach MG może ustalić (ale nie częściej niż raz dziennie), że może zdarzyć się coś ekstra szczęśliwego. Taka protekcja pozwala np. by zbieg okoliczności uchronił przed nieszczęściem powstającym losowo, a mogącym spowodować śmierć lub kalectwo.
Wynik od 11 do 40: - postaci na ten okres przeznaczone jest mieć szczęście. Objawia się to konkretnie przez premię + 10 pkt do Trafienia, ObronyWI, UM, oraz do wykonywanych zdolności, których naturalna szansa wyjścia jest większa od 5%. W wypadku np. krytycznych i intuicji szansa ich "zaistnienia" jest 2-krotnie wyższa. Niekiedy, MG może ustalić, że coś może "szczególnie ułożyć się na rękę".
Wynik od 41 do 60: - przez ten okres nic nie może zmienić równowagi w przeznaczeniu postaci. Oznacza to niemożliwość zadziałania na postać czynników przynoszących szczęście lub nieszczęście.
Wynik od 61 do 90: - postaci na ten okres przeznaczone jest mieć pecha. Objawia się to konkretnie przez zmniejszenie o 10 pkt Trafienia, Obrony, WI, UM, oraz szansy wykonania zdolności. W wypadku np. pechowych krytycznych szansa ich "zaistnienia" jest 2-krotnie wyższa. Niekiedy, MG może ustalić, że coś może ułożyć się szczególnie nie na "rękę".
Wynik od 91 do 100: - postać będzie prześladował wielki pech i niechęć bogów. Objawia się to konkretnie przez zmniejszenie o 20 pkt Trafienia, Obrony i UM, oraz szansy wykonania większości czynności. W szczególnie złych okolicznościach MG może ustalić (ale nie częściej niż raz dziennie), że może zdarzyć się coś ekstra nieszczęśliwego. Taka klątwa pozwala np. by zbieg okoliczności nieuchronił przed nieszczęściem powstającym losowo, a mogącym spowodować śmierć lub kalectwo.

Uwaga: Postać dowiaduje się o swoim przeznaczeniu dopiero w pierwszych okolicznościach, na które ma ono wpływ. Nie może też nic poradzić, jeżeli będzie ono niekorzystne, jako że nie można nałożyć na siebie nowej przepowiedni, jeżeli oddziaływuje jeszcze stara.

CZARY ASTROLOGICZNE
PIĄTY KRĄG

OTWARCIE PRZEJŚCIA [Zaklęcie]
KRĄG: V (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 50 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda/bok;
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (5 rund + 5 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole (specjal.)
OPIS: Astrolog tym czarem potrafi na w miarę płaskiej, stałej powierzchni wyrysować figórę geometryczną (typu koło, oko, trójkąt, czworokąt, itd.). W ciemności jej boki lekko świecą, a środek jest jakby zamglony. Ilość boków figóry maksymalnie może być równa aktualnemu POZ astrologa, natomiast średnica figóry nie może być większa od 2 metrów. Jeżeli powierzchnia (np. ściana, podłoga, mur) na której znajduje się tak powstała figóra w najgrubszym miejscu nie przekracza 10 cm, to przez tak istniejącą figórę może przejść dowolna istota na drugą stronę tej powierzchni. Jedna istota kosztem 1 rundy może wniknąć do wnętrza figóry i na początku następnej rundy pojawia się po drugiej jej stronie. W jednej rundzie może przechodzić na drugą stronę tylko 1 istota. Maksymalna ilość osób, które mogą przejść przez tak powstałą figórę nie może przekroczyć ilości boków narysowanej figóry. W wypadku, gdy Astrolog zechciałby, by można było przechodzić przez grubszą powierzchnię niż 10 centymetrów, to czarując figórę zawczasu na każde kolejne 10 cm musi poświęcić 1 bok swej figóry. Wraz z tym zmniejsza się ilość istot, które będą mogły przejść przez tą figórę. Rysując więc koło można pozwolić przejść 1 istocie powierzchnię o grubości 10cm/POZ astrologa. Jeżeli astrolog nie przewidział grubości ściany i jest ona grubsza od możliwości czaru, to tuż po rzuceniu ulega on rozproszeniu. W wypadku "naddatkowania" czar działa normalnie.
Czar ten kończy swe działanie po upływie określonego czasu, albo w momencie, gdy limit postaci, które mogły przejść został wyczerpany.

Uwaga: Postać przechodząca przez ścianę jest traktowana jakby jej akt. ZR była minimum dwukrotnie niższa, a ponadto liczy się tylko jej obrona ze zbroi.

SYMBOL UTAJENIA [Czar specjalny]
KRĄG: V (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 25 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole powierzchni, ew. istota lub przedmiot na symbolu

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

OPIS: Powierzchnia (1 pole) przykryta tym znakiem staje się "na oko" jednolita, oraz całkowicie upodobniona do otoczenia. Tylko wykrycie dotykiem szczelin itp. podczas "udanego" przeszukiwania pozwala zneutralizować zaklęcie. Używane jest ono do kamuflowania tajemnych przejść i skrytek, powierzchni zapadni, przesuwnych płyt, ścian i tym podobnych miejsc.
Symbol ten też może służyć do ukrycia znajdującej się dokładnie na symbolu istoty lub przedmiotu przed czarami i zdolnościami wykrywającymi obecność lub lokalizującymi (np. chroni przed wykryciem życia przez martwiaki lub lokalizacją kontrolą otoczenia przez smoki). Efekt tego ukrycia jest taki, jakby ta istota lub przedmiot nie istniały w obrębie tej sfery egzystencji. W trakcie znajdowania się na tym symbolu nie można nic wykryć w takiej istocie lub rzeczy (np. ewidentności, magii, charakteru). Stanie na takim symbol uniemożliwia także wykrycie przez "szczególnie" wrażliwe pułapki magiczne (zależnie od MG).

Uwaga: Czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, w miarę gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni. Zejście z symbolu, zdjęcie z niego przedmiotu, jego starcie lub manipulowanie przy nim, oraz długo działająca wilgoć kończy działanie czaru.

UNICESTWIENIE NEKROMANCJI [Zaklęcie]
KRĄG: V (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 5 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stały
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota/2 POZ
OPIS: Martwiak, istota pochodząca ze Sfery Egzystencji Martwiaczej, będąca zamieniona w martwiaka lub posiadająca na sobie czar opierający się wybitnie na nekromancji, która nie odeprze zaklęcia (udanym % rzutem na odporność nr. 3) natychmiast ginie.

Uwaga: Czar ten bez wpływu na niego czaru "*Spotęgowanie dobra*" nie wpływa na cmentara i martwiaki z wyższych kręgów.

OSŁABIENIE ZŁA/DOBRA [Zaklęcie]
KRĄG: V (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 150 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów;
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota ewidentnie zła/dobra
OPIS: Istota naruszająca równowagę w otoczeniu (np. ewidentnie zła lub dobra), na którą zostanie rzucone to zaklęcie na dany czas zostaje niesamowicie osłabiona. Ten stan traktuje się, jakby ofiara miała współczynniki o połowę niższe. Czar ten w każdej chwili może zostać anulowany przez skutecznie działającą Antymagię. Sprawdza się to co rundę, aż do skutecznego jej zadzialania.

Istoty stojące aktualnie na poświęconej ziemi (złu lub dobru), mają przed tym czarem możliwość uchronienia się poprzez odparcie zaklęcia (udany % rzut na odporność nr 3).

ODEBRANIE/ PRZYWRÓCENIE PAMIĘCI [Zaklęcie]
KRĄG: V (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 25 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 rok/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota myśląca
OPIS: Dotknięta przez astrologa postać (aby to zrobić astrolog ewentualnie musi wykonać pozytywny % rzut na swoją akt. ZR zmniejszoną o Obronę przeciwnika), która nie odeprze zaklęcia (udanym % rzutem na odporność nr 3), traci na długi okres "połowę pamięci" o przeżytych latach. Utrata połowy wspomnień objawia się dodatkowo jako zanik połowy: MD, PDośw., biegłości w broniach, WI, UM, a także połowy wyuczonych zdolności (itp - zależnie od MG). Wszystkie powyższe wartości są przywracane tylko przez czar: *Przywrocenie pamięci* lub *Regeneracja pamięci*, albo samoistnie wracają po roku na POZ astrologa.

Zamiast powyższego efektu na życzenie astrologa czar ten ma działanie przywracające pamięć (a także utracone razem z nią doświadzenie i współczynniki), albo pozwala przypomnieć zapomnianą nazwę, krótką historię, hasło itp. W wypadku zakazanych czarów *Wyczyszczenie pamięci*, *Głupota* potrzebna jest jednak *Regeneracja pamięci*. Astrolog tym czarem ma szansę (równą 10% + 5% na swój POZ) selektywnego wymazywania z pamięci lub przypominania sobie danych wiadomości. Nieudane wymazanie lub przypomnienie oznacza niemożliwość zadziałania tego czaru na daną kwestię. Zaklęcie te stosuje się najczęściej do pozbycia się niechcianego czaru autorytatywnego czy przekleństwa wiążącego umysł, do zdjęcia dowolnego typu paraliżu umysłowego lub do przypomnienia zasłyszanej niegdyś opowieści lub pieśni.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

JASNOWIDZENIE [Zaklęcie]
KRĄG: V (czar nr 6)
ZUŻYCIE PM: 50 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: godzina + 1 godzina/10 POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: wszystko w zasięgu wzroku + ewentualnie specjal.
OPIS: Zaklęcie to astrolog może rzucić raz dziennie, a i tak czar ten nie zawsze działa. Szansa zadziałania równa jest standartowo 10% + 5%/POZ astrologa.
Udanie rzucone te zaklęcie pozwala na widzenie większości rzeczy takimi, jakimi są naprawdę. W związku z tym pozwala on wykryć wszelkie niematerialne i niewidzialne istoty, widzi prawdziwe oblicze istot kryjących się za przebraniem (np. po charakteryzacji), a nawet te, które przyjęły inną formę za pomocą polimorfii lub petryfikacji (np. odróżnia gargoilę, czy skamieniałą istotę od zwykłego posągu). Czar ten potrafi też w danej istocie wykryć nienaturalność zachowania (np. jeśli kłamie, jest pod urokiem, czy robi coś wbrew swej woli).
Moc magii tego czaru ma też analogiczne możliwości jak czar *Spojrzenie prawdy*. Pozwala więc to zwrócić uwagę astrologa na pewne nienaturalności w otoczeniu np: daje możliwość przejrzeć iluzję (czyli zobaczyć prawdziwą "postać" kryjącą się za iluzją), wykryć ukryte, ruchome elementy otoczenia (np. pułapkę typu zapadnia, gilotyna, przesuwne ściany, ukryte drzwi), stwierdza obecność trucizny w powietrzu, płynie lub na przedmiocie. Dodatkowo astrolog przy pomocy tego czaru może wykryć magiczność przedmiotów, profesję postaci i jej przybliżony POZ.
Uwaga: Jeżeli UM astrologa są większe od 150, to tym czarem potrafi on oglądać rzeczy i przedmioty będące za pojedyńczymi barierami (np. jest w stanie zobaczyć bez otwierania co znajduje się w skrzyni, aczkolwiek nie widzi co jest w szkatułce, która w niej jest).

SYMBOL STRAŻNICZY [Zaklęcie]
KRĄG: V (czar nr 7)
ZUŻYCIE PM: 50 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 2 metry wokół (znak runiczny)
OPIS: Symbol ten uaktywnia się w chwili, w której jakakolwiek niepowołana istota znajdzie się w zasięgu zaklęcia. Wywołuje on przenikliwą jasność niszczącą martwiaki, które nie odparły zaklęcia (udanym % rzutem na odporność nr 3). Wrażliwym na światło czar ten zadaje 1k10*10 obrażeń/4 POZ astrologa. Istoty żywe, które nie odeprą zaklęcia (udanym % rzutem na odporność nr 3), automatycznie zostają oślepione (na stałe).
Uwaga: Czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (długa działająca wilgoć lub pierwsze zadziałanie niszczy go).

ZNAK ZWYCIĘSTWA [Czar specjalny]
KRĄG: V (czar nr 8)
ZUŻYCIE PM: 25 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (istota, miejsce lub czar)
OPIS: Energia tego czaru potrafi uderzyć w miejsce lub istotę nie oddaloną dalej niż 25 metrów od astrologa. Istota, którą sięgnie ten czar dostaje od energii 10 obrażeń na POZ astrologa. Jeżeli przy tym postać nie odeprze szoku (udanym % rzutem na odporność nr 4) to dostaje dodatkowo drugie tyle ran (choć tym razem umysłowych) i automatycznie zostaje ogłuszona na 1k10 rund. To samo się dzieje, jeżeli ofiara nie odeprze polimorfii (udanym % rzutem na odporność nr 4). Przy obu rzutach nieudanych postać więc dostaje 30 obrażeń na POZ astrologa i dodatkowo jest ogłuszona na k10 rund. Ten czar może być także wykorzystywany do próby otworzenia pojedyńczego zamku (w drzwiach lub w skrzyniach). Szansa pozytywnego otwarcia jego za pomocą tego czaru standartowo równa jest 2% na POZ astrologa. W wypadku magicznych zamków szansa ta zmniejszona jest o połowę.
Efektem ubocznym tego czaru jest pewien rodzaj magii ochronnej, która kumuluje się wokół rzucającego. Do końca następnej rundy o połowę zmniejsza obrażenia które dostanie w tym czasie od czarów astrolog i/lub postać znajdującą się na tym samym co on polu.
Uwaga: Podczas rzucania tego czaru astrolog musi wykonać w kierunku celu odpowiedni ruch dwoma rękoma, składając dłonie w kształcie litery "V". Uniemożliwia to trzymanie czegokolwiek w dłoniach (np. tarczy).

ZNIEKSZTAŁCENIE/ ODKSZTAŁCENIE ZNACZENIA [Czar specjalny]
KRĄG: V (czar nr 9)
ZUŻYCIE PM: 5 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: bliski

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr kwadratowy (w przypadku ksiąg 2 sąsiadujące strony)
OPIS: Czar ten pozwala z danego tekstu, informacji, zapisu itp. stworzyć jego specjalne zniekształcenia lub odtworzyć poprzednią formę informacji.
W wypadku zniekształcenia można tym sposobem zataić dany zapis, uzyskując do wyboru nieczytelność, przemienienie języka czy słów, albo podstawienie innej, dowolnej informacji.
W wypadku odkształcenia zaklęcie to pozwala przywrócić poprzedni zapis itp. przemieniony tym lub podobnymi czarami.

POMINIĘCIE [Iluzja]
KRĄG: V (czar nr 10)
ZUŻYCIE PM: 5 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 przedmiot lub istota, o rozmiarach do 1 metra/POZ; specjal. (wokół)
OPIS: Pozwala tak zahipnotyzować każdą istotę patrzącą na objęty tym czarem obiekt, że jeśli nie wykona udanego % rzutu na odporność nr 1, tedy nie widzi go (to znaczy tak się jej wydaje). Magia *Pominięcia* działa w każdej rundzie trwania czaru, ale wystarcza pierwsze jej nieodparcie, by teoretycznie do końca trwania czaru nie widzieć danego obiektu. Jeżeli ofiarze czaru osoba widząca (jeszcze) ten obiekt dokładnie go wskarze, tedy automatycznie niweluje to hipnozę. Patrząc nadal na taki obiekt - od rundy, w której nie odparło się tej iluzji można ponownie znaleźć się pod działaniem czaru.
Czar ten nie przestaje działać (!) nawet, gdy obiekt objęty pominięciem podejmuje jakikolwiek agresywny lub gwałtowny ruch wobec innych istot.
Uwaga: Pod względem większości efektów (szczególnie w wypadku walki) czar ten jest analogiczny do niewidzialności.

CZARY ASTROLOGICZNE
SZÓSTY KRĄG

SYMBOL ŚMIERCI [Zaklęcie]
KRĄG: VI (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 30 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda;
ZASIĘG: 2 metry
CZAS DZIAŁANIA: (stałe);
OBSZAR DZIAŁANIA: 2 metry wokół znaku runicznego
OPIS: Zaklęcie to tworzy mały czarny punkt w kształcie dwóch skrzyżowoanych kresek (jakby piszczeli). Istota (lub istoty), która znajdzie się już w zasięgu tego zaklęcia powoduje jego jednorazowe uaktywnienie. Ofiary te odnoszą 200 + 1k100 obrażeń, a jeśli nie odeprły zaklęcia (udanym % rzutem na odporność nr. 3), automatycznie giną. Na życzenie rzucającego symbol ten może zostać tak narysowany, że zadziała z kilkurundowym opóźnieniem (1k10).
Runiczny ten znak jest w stanie zadziałać tylko wobec postaci o energii życiowej większej od 50 pkt. Czar ten więc nie uaktywnia się wobec martwiaków, drobnych zwierzątek i osób, które aktualnie zataiły swą energię życiową.
Uwaga: Czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni. Długo działająca wilgoć lub pierwsze zadziałanie niszczy go.

SFERA PRZEZNACZENIA [Zaklęcie]
KRĄG: VI (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 60 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda (+ specjal.);
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: (stałe);
OBSZAR DZIAŁANIA: minimum 5 - maksimum 50 metrów wokół miejsca rzucenia
OPIS: Zaklęcie to (nazywane przez wyznawców Asteriusza Wielkiego także "Areną przeznaczenia"), może zadziałać tylko od momentu, gdy zostaną spełnione 3 warunki.
Po pierwsze na obszarze na którym ma działać czar w momencie jego rzucania nie może znajdować się ani jedna wierząca istota.
Po drugie ziemia ta nie może być ani uświęcona, ani przeklęta.
Po trzecie zaklęcie to jest uaktywniane wyłącznie wolą boga. Oznacza to, że astrolog w każdej rundzie po rzuceniu czaru powinien modlić się o przychylność bóstwa. Otrzyma je, jeżeli wykona pozytywny rzut na WI, a MG na ZW. Czar ten po rzuceniu o ile nie został jeszcze uaktywniony potrafi jednak zwócić uwagę niechętnych rzucającemu złych bóstw. Oznacza to w praktyce, że w każdej rundzie po rzuceniu czaru aż do uzyskania przychylności bóstwa astrolog

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

ma szansę równą 1 % + 1 % na każdą kolejną rundę, że niechętne mu bóstwo zobaczy czar. Dla rzucającego oznacza to Karę Boską - analogiczną jak w przypadku zauważenia półboga.

Po uaktywnieniu zaklęcia objawia się ono jako lekkie światło bijące z miejsca wypośrodkowania czaru. Każdorazowo jeżeli astrolog dostanie się do tego światła zyska moc kierowania przeznaczeniem na obszarze działania czaru. W praktyce pozwala mu to w każdej rundzie skierować swą wolę na jedną istotę i pokierować jej przeznaczeniem. Pozwala mu to nakazać takiej wykonanie określonej czynności. Jej zrobienie determinuje % rzut na zaklęcia (odporność nr 3). W rundzie, w której nie wykona ona udanego % rzutu na tą odporność (nr.3), tedy Astrolog może natychmiast albo zabić ją, albo wywołać w niej (na prawach klątwy) dowolne uczucie do dowolnej istoty (np. miłości, nienawiści, przywiązanie, macierzyństwo). W wypadku odparcia zaklęcia, ale rzutem powyżej połowy wartości tej odporności może nakazać w tej rundzie (na prawach przekleństwa) wykonanie dowolnej czynności (oczywiście możliwej do wykonania). Rzut pomiędzy 1/10 odporności na zaklęcia, a połową wartości tej odporności oznacza, że postać wycofuje się w pokorze tyłem, nie myśląc o czynnej obronie lub atakowaniu kogokolwiek. Rzut poniżej 1/10 odporności na zaklęcia oznacza, że magia czaru nie wpływa w tej rundzie na postać.

Czar ten przestaje działać w momencie śmierci astrologa, po wyjściu jego z obszaru zaklęcia lub gdy obszar ten zostanie uświęcony, czy przeklęty.

Uwaga: Potężne to zaklęcie potrafi także pomóc (ew. przeszkodzić) w pomyślnym wskrzeszaniu. Jeżeli tak sobie życzy astrolog, to poddany wskrzeszeniu na tym obszarze ma prawo do wykonania ponownego % rzutu na szok, jeżeli wynik pierwszego był niekorzystny. Oczywiście w tym wypadku obowiązuje już tylko wynik drugi i on decyduje, czy dusza się nie rozpadnie podczas wskrzeszania.

WYZNACZENIE GWIAZDY SZCZĘŚCIA/ NIESZCZĘŚCIA [Zaklęcie]
KRĄG: VI (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 12 PM
CZAS RZUCANIA: 10 rund;
ZASIĘG: specjal.
CZAS DZIAŁANIA: 10 dni/POZ;
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (1 istota)
OPIS: Czar ten na daną istotę można próbować rzucać tylko raz na 10 dni i to o ile nie jest pod działaniem jakiejś formy tego czaru. Pozwala on wyznaczyć (5% szansy/POZ + ew. 25% jeśli przy pomocy teleskopu, ew. automatycznie jeśli w obserwatorium) gwiazdę, która swoim blaskiem przyniesie szczęście lub pecha określonej istocie.
Zaklęcie to następnie jest w stanie nabrać mocy (a więc zadziała), jeżeli w momencie rzucania czaru promienie tej gwiazdy aktualnie padały na wybraną do tego czaru postać. W określonych okolicznościach promienie tej gwiazdy mają różną szansę dotrzeć do niej. W bezchmurną noc skuteczne jest to w 90%, przy lekko zachmurzonym, nocnym niebie w 45%, w chmurną noc lub w dzień 10%, a 0%, gdy nie przebywa pod gołym niebem.
Wyznaczone tym czarem szczęście dodaje 10 pkt do wszelkich czynności, jakie wykonuje postać będąca pod jego wpływem, z wyjątkiem tych, które zależą od BOGÓW (zauważenie, przemiany, starożytne języki, używanie artefaktów itd.). W przypadku intuicji i szansy na trafienie krytyczne w przeciwnika czar ten podwaja powyższe wartości. Wszelka pomoc tego zaklęcia porównywalna jest do zdolności nadnaturalnej "szczęściarz".
W wypadku wyznaczenia nieszczęścia czar ten działa analogicznie, z tym że o 10 pkt jest obniżona szansa pomyślnego wykonania jakiejkolwiek czynności. Działa to analogicznie do ułomności "pechowiec".
Działaniu tego przeznaczenia nie jest w stanie przeszkodzić nawet Antymagia.

ZMROŻENIE ISTNIENIA [Szok]
KRĄG: VI (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 6 PM
CZAS RZUCANIA: 8 segmentów;
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (stały);
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (1 istota)
OPIS: Jeżeli istota nie odeprze tego paraliżu umysłowego (udanym % rzutem na połowę odporności nr 4), to wszelka jej psychiczna aktywność zostaje zatrzymana, przez co można ją traktować jak np. żywy przedmiot. Po okresie rundy na POZ astrologa istota odzyskuje przytomność, ale już na stałe nie ma kontroli nad ciałem. Po pewnym czasie postać z tego powodu może zginąć z głodu lub z pragnienia.
Astrologowie wiedzą, że z tego stanu postać może wyjść tylko po użyciu paladyńskiego przywrócenia witalności, czaru typu *Przebudzenie* lub przez "gorący" ...pocałunek prawdziwie kochającej istoty. Ostatnim dość ryzykownym sposobem wyrwania z tego odrętwienia jest możliwość doprowadzenia takiej istoty do agonii. W momencie jednak "budzenia się" musi ona wykonać pozytywny % rzut na szok (-1 pkt na POZ astrologa), inaczej nie przeżywa tego.

ROZEJM ANDURHARHUSA [Zaklęcie]
KRĄG: VI (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 6 PM
CZAS RZUCANIA: 8 segmentów;
ZASIĘG: normalny

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

CZAS DZIAŁANIA: (10 rund/POZ);
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (10 istot/POZ)
OPIS: Powoduje automatyczne zawieszenie broni pomiędzy dwoma zwaśnionymi stronami, uniemożliwiając komukolwiek wykonanie jakiegokolwiek agresywnego posunięcia. W trakcie trwania tego czaru postacie z każdej ze stron nie są w stanie podjąć działania, które przez przeciwnika mogło by być uznane za agresywne (dotyczy to też np. przycelowań, wyzywania, oszczerstw), ani nie mogą zrobić nic, co by takowe sugerowało (dotyczy to rzucania jakichkolwiek czarów, przemian, używania przedmiotów magicznych). W kwestii tej decyduje MG. Nie dopuszczalne jest także próbowanie przejść koło przeciwnika, szczególnie jeżeli pilnuje on drogi lub swego legowiska (itp). Każdej ze stron wolno odejść, uciekać, odpoczywać, czy posilać się, a więc jeść i pić (w tym i dowolne mikstury). W trakcie działania tego czaru nie można jednakże opuścić pola bitwy ze zdobytymi na przeciwniku skarbami, itp.
Czar ten automatycznie nie działa, jeżeli w którejś z grup jest istota przeciwna zaniechaniu walki i zarazem spełnia choć jeden z poniższych warunków: jest to istota ewidentnie zła, została już przez kogoś z przeciwnikow ciężko zraniona (to znaczy powyżej połowy swej żywotności) lub jest pod wpływem jakąkolwiek odmiany szału (typu furia, fanatyzm, gniew rycerski).

CZARY ASTROLOGICZNE
SIÓDMY KRĄG

SYMBOL MŁODOŚCI [Zaklęcie] (ANTYCZNY)
KRĄG ANTYCZNY: VII
ZUŻYCIE PM: 150 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda;
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: (stałe);
OBSZAR DZIAŁANIA: 2 metry wokół (znak runiczny)
OPIS: Naruszenie tego znaku sprawia, że w momencie jego odsłonięcia postacie znajdujące się w zasięgu czaru ulegają odmłodzeniu o 1 rok na poziom Astrologa, a jeśli zostało odparte zaklęcie tylko o połowę. Symbol ten nie działa na dzieci (do ok. 15 lat w przypadku ludzi).
Jeżeli postać przekroczy średni wiek dla danej rasy, to istnieje szansa jej naturalnej śmierci, równa ilości lat, o jakie został on przekroczony (automatyczne nie rzucenie szoku), ponadto na każdy rok przekroczenia wieku średniego (w przypadku ludzi) postać traci ze starości (na stałe) 2% swoich cech
charakterystycznych (współczynników), z wyjątkiem mądrości.
Uwaga: czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (długa działająca wilgoć lub pierwsze zadziałanie niszczy go).

SYMBOL STAROŚCI [Zaklęcie]
KRĄG: VII (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 70 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda;
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: (stałe);
OBSZAR DZIAŁANIA: 2 metry wokół (znak runiczny)
OPIS: Naruszenie tego znaku sprawia, że w momencie jego odsłonięcia postacie znajdujące się w zasięgu czaru starzeją się o 1 rok na POZ Astrologa, a jeśli zostało odparte zaklęcie "tylko" o połowę. Symbol ten nie działa na dzieci (do ok. 15 lat w przypadku ludzi). Dla przypomnienia należy zauważyć, że postać, która przekroczy średni wiek dla danej rasy z każdym rokiem (w przypadku ludzi i innych ras krótko żyjących - w przypadku innych ras odpowiednią wielokrotność) ma coraz większą szansę umrzeć naturalną śmiercią (automatyczne nie rzucenie szoku). Dodatkowo na każdy rok przekroczenia wieku średniego (w przypadku ludzi) postać traci ze starości (na stałe) po 2 pkt z każdego ze swoich podstawowych współczynników i z biegłości. Nie dotyczy to jednak MD, a w przypadku kleryków także Wiary.
Uwaga: Czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (długa działająca wilgoć lub pierwsze zadziałanie niszczy go).

POWSTRZYMANIE MOCY [Zaklęcie]
KRĄG: VII (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 70 PM
CZAS RZUCANIA: 9 segmentów;
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (10 rund na POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

OPIS: Zaklęcie to tworzy słabo widoczną (półprzeźroczystą) sferę wokół danej istoty ewidentnie złej, dobrej, neutralnej, czy też wokół martwiaka lub istoty innoplanowej. Działa też na kilka takich istot naraz, jeżeli są one bardzo blisko siebie (np. gdy są przytulone lub jedna jedzie na drugiej).
Powstała dzięki temu czarowi bariera rozpościera się na 3 metry wokół danej istoty (lub istot), uniemożliwiając przedostanie się w dowolnym kierunku. Uniemożliwia ona także nawet teleportowanie się z niej lub do jej wnętrza lub przesunięcia jej z miejsca gdzie powstała.
Dodatkową cechą tego czaru jest fakt, że nie przepuszcza on w którąkolwiek ze stron żadnych istot, przedmiotów, gazu, magii (w tym także emanującej lub już istniejącej na danym terenie), energii, dźwięków i ...myśli.
Istoty dysponujące antymagią lub wymienione na początku opisu, a zdecydowane odnieść rany mogą próbować przełamywać tą barierę. W praktyce jednak nie jest to takie proste, bowiem składa się ona z pojedyńczych warstw w ilości 1/POZ Astrologa. Pojedyńczą taką osłonę można swobodnie pokonać kosztem 1 rundy, jeśli skutecznie zadziała w danej rundzie Antymagia lub jeśli zdecyduje się na rany. Istoty, który obrały ten drugi sposób lub którym nie wyszła w danej rundzie antymagia automatycznie odnoszą 10-100 ran (czyli 1k10 x10), a jeśli dodatkowo nie odparły zaklęcia % rzutem na połowę wartości tej odporności, tedy otrzymują ich dziesięciokrotnie więcej (1k10 x 100). W momencie przełmania ostatniej warstwy (a więc minimum po rundzie/POZ Astrologa) czar ten także przestaje działać.
Uwaga: Tym czarem można chronić się samemu w jego wnętrzu, jeżeli w grupie (a więc tuż przy rzucającym go) znajduje się np. paladyn lub czarny rycerz.

SCHRONIENIE [Zaklęcie]
KRĄG: VII (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 35 PM + 15/osobę
CZAS RZUCANIA: 1 runda;
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda (specjal.)
OBSZAR DZIAŁANIA: Astolog +1 wybrana osoba/2 POZ w promieniu 1 metra/POZ
OPIS: W obrębie jednego planu egzystencji zaklęcie to pozwala Astologowi i wybranym osobom w pobliżu niego przenieść się w przeciągu 1 rundy do najbliższej, poświęconej jemu świątyni, w której spędził minimum 50 dni. Istoty objęte tym czarem pojawiają się zawsze w pobliżu ołtarza, przy czym czar może nie zadziałać, jeśli jest on zniszczony lub nie ma tam wolnego miejsca.Postać, która nie chce "udać" się z Astrologiem lub nie jest w stanie zadecydować o tym, musi wykonać % rzut na odporność nr. 3. Udane odparcie zaklęcia powoduje, że czar na nią nie działa.

PRZEJŚCIE NA INNY PLAN [Zaklęcie]
KRĄG: VII (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 700 PM + 100/osobę
CZAS RZUCANIA: 1 runda + 1 runda/osobę;
ZASIĘG: specjal.
CZAS DZIAŁANIA: specjal.
OBSZAR DZIAŁANIA: Astrolog + 1 osoba/2 POZ
OPIS: Zaklęcie to jest w stanie przenieść jednorazowo na inny Plan (Półplan) Egzystencji 1 osobę na każde 2 POZ Astrologa (plus ewentualnie jego samego, jeśli chce). By to uczynić, rzucający ten czar potrzebuje znać jedno ze Słów Kluczowych do międzyplanowych BRAM WEJŚCIA, ew. być już na tym planie i znać Słowo Wejścia (coś jakby hasło) charakterystyczne dla tego Planu (Półplanu) Egzystencji. Przejścia na niektóre Plany Egzystencji są niekiedy niemożliwe lub bardzo skomplikowane.
Niektóre plany egzystencji mają warunki "klimatyczne" lub magiczne szkodliwie wpływające na istoty żywe, czy charakterystyczne dla innych światów. Astrolog rzucając ten czar doprowadza automatycznie do egzystencji w takich warunkach. W przypadku planów Żywiołów i niektórych Negatywnych jest to niedostateczna ochrona (i nic to w praktyce nie daje). W momencie rzucania tego czaru każda postać musi być spokojna (odprężona), nieprzeciążona, przytomna i lekko dotykać Astrologa.
Każda istota przechodząc w ten sposób na inny plan Egzystencji zmuszona jest wykonać % rzut na szok (odporność nr. 4). W wypadku nieudanego postać pojawia się na danym planie egzystencji martwa.

BIAŁA ENERGIA GWIAZD [Energia]
KRĄG: VII (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 70 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: średni (specjal.)
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda + specjal.
OBSZAR DZIAŁANIA: sfera o promieniu 1 metra/ 2 POZ Astrologa
OPIS: Skutecznie rzucić ten czar można tylko bezpośrednio stojąc w promieniach słońca, nocnych gwiazd lub w świetle emanowanym z magicznego przedmiotu w kształcie gwiazdy. W tym ostatnim przypadku przedmiot po rzuceniu czaru rozpada się.
Wyzwolona tym czarem energia każdej istocie (też i martwiakom) znajdującej się w określonym promieniu daje z początkiem następnej rundy dodatkową uzdrawiającą żywotność w ilości 100 pkt/POZ Astrologa. Jeżeli któraś z postaci

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

była ranna punkty te na zasadzie uzdrowienia goją obrażenia, zmniejszając jednak swą pulę o wartość wygojonych ran (patrz czar Uzdrowienie). W wypadku zranienia istoty dysponującej taką dodatkową żywotnością (analogicznie jak do antycznego czaru Nadleczenie) dochodzi do zmniejszenia jej aktualnej puli i dopiero po jej wykorzystaniu rany przechodzą ponownie na ciało. W każdej rundzie po rzuceniu czaru pula dodatkowej żywotności samoistnie rozprasza się częściowo tracąc automatycznie 100 pkt. Kiedy pula ta wyczerpie się dana postać nie jest już pod wpływem tego czaru.

Uwaga: Wraz z tą nadnaturalną żywotnością nie wiążą się jednak rzadne przyrosty do Odporności i Wytrzymałości na zmęczenie.

CZARY ASTROLOGICZNE
ÓSMY KRĄG

POMOC NIEBIOS [Czar specjalny]
KRĄG: VIII (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 160 PM
CZAS RZUCANIA: 10 segmentów;
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 10 minut/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca
OPIS: W zależności od sytuacji Astrologowi lub współwyznawcy może przyjść na pomoc specjalny wysłannik jak anioł, potwór, demon itp., albo może się zdarzyć sytuacja, która pomoże w krytycznym momencie (jednorazowo). Czar ten nie ma efektu, gdy Astrolog nie ma na swym koncie złożonej wcześniej ofiary.

OTWARCIE BRAMY [Zaklęcie]
KRĄG: VIII (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 800 PM
CZAS RZUCANIA: 10-1000 rund (czyli 1k100 x10);
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (10 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: sześcian o boku 1k10 metrów
OPIS: Te potężne zaklęcie pozwala otworzyć czasowe przejscie miedzy 2 sąsiadującymi Planami (lub Półplanami itp.), a na których empirycznie przebywał już Astrolog. Umożliwia ono przedostanie się na drugi plan, jeśli dana istota przeżyje szok zetknięcia się z nowym Planem (% rzut na odporność nr. 4). Bezkarne przejście (względem rzutu na szok) jest możliwe tylko pomiedzy własnym Planem Egzystencji, a jego Półplanami. W jednej rundzie przez bramę może przechodzić tylko 1 istota, ale istnieje 5% szansa w każdej rundzie, że jakaś istota (dowolna, np. z ciekawości) z innego Planu zechce przejść przez nią.

UJRZENIE PRZESZŁOŚCI [Zaklęcie]
KRĄG: VIII (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 400 PM
CZAS RZUCANIA: 10 rund
ZASIĘG: dotyk (specjal.)
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.
OPIS: Po rzuceniu tego zaklęcia Astrolog będący w skupieniu ma szansę (równą 5%/POZ) obserwować wybrane przez siebie, znane wydarzenie, które zaszło dawniej. Jest to skuteczne, jeżeli dotyka przedmiotu lub osoby, która brała w nim udział. Widzi te zdarzenie, jakby obserwował je z bliska (np. z niewidzialności), a więc słyszy i widzi jak to było naprawdę.

REGENERACJA PAMIĘCI [Energia]
KRĄG: VIII (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 160 PM
CZAS RZUCANIA: 1 godzina
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 umysł (specjal.)
OPIS: Czar ten przywraca pamięć postaci, która ją utraciła w wyniku czarów lub z innego powodu (nie dotyczy szczególnych przypadków, jak utrata pamięci na innym planie egzystencji itp.). Pozwala on przywrócić utraconą mądrość i inne współczynniki przez jej brak uszkodzone (zmniejszone). Leczy także wszystkie choroby i urazy umysłowe, a w przypadku niektórych psychicznych ułomności potrafi je zaleczyć do pierwszej śmierci postaci.

SYMBOL PRZETRWANIA [Zaklęcie]
***KRĄG:** VIII (czar nr 5)

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

ZUŻYCIE PM: 80 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (znak runiczny)
OPIS: Pierwsza istota, która wejdzie na ten symbol automatycznie przenosi swoją energię życiową, materię i życie (żywotność) na półplan równoległej egzystencji. Na rodzimym planie egzystencji zostaje jego półmaterialny duplikat, który staje się niewrażliwy na wszelkie niemagiczne czynniki fizyczne (i niektóre katastroficzne), w stosunku do których postać traktuje się jako niematerialną. W przypadku magii i broni magicznych postać taka jest chroniona połowicznie, tzn. czary odpiera automatycznie (ew. odnosi połowę ran lub efekt jest minimalizowany). Z ran odnosi tylko połowę z magii broni lub całe z magii broni stosowanych przeciwko niematerialnym (tylko bonus z dodatku ran magicznych). Postać taka nie ma innej obrony (i wyparowań) jak z magii ochronnej i z połowy ZR aktualnej (nie może zejść z symbolu, gdyż to zakończy jego działanie).

Uwaga: Czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (długo działająca wilgoć lub zejście z niego kończy działanie czaru).

CZARY ASTROLOGICZNE
DZIEWIĄTY KRĄG

WZROK PRAWDY [Zaklęcie]
KRĄG: IX (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 9 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda;
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (jej zasięg wzroku)
OPIS: Gdziekolwiek spojrzy postać objęta tym zaklęciem widzi prawdziwe oblicza istot, ich charaktery, najsłabsze i najsilniejsze strony, ponadto umie czytać w ich myślach (jeśli nie są chronione), rozmawiać telepatycznie itp. Dodatkowo wykrywa wzrokowo każde niebezpieczeństwo, pułapki i orientuje się w ich działaniu, rozbezpieczeniu, ominięciu, słabszych i silniejszych stronach. W obserwowanych nieprzerwanie przez rundę przedmiotach jest w stanie rozróżnić ich zastosowanie, wykryć magię i zidentyfikować standartowe cechy magiczne.

Uwaga: W wyjątkowych sytuacjacjach MG może nawet częściowo zdradzić współczynniki danej istoty.

ZAKLĘCIE ASSANU [Zaklęcie]
KRĄG: IX (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 90 PM
CZAS RZUCANIA: 10 segmentów;
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (rok/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Istota ewidentnie zła lub dobra, która nie odparła zaklęcia (% rzutem na połowę odporności nr. 3) jednorazowo staje się posłuszna Astrologowi, ponadto jej życie i śmierć jest uzależnione od jego 1 słowa (np. słowo giń powoduje automatyczną śmierć istoty, o ile nie miała akurat skutecznie działającej Antymagii). Istota pod wpływem tego czaru zmienia swój charakter na neutralny (przez co traci połowę posiadanego doświadczenia i wszelkie zdolności wynikające z jej ewidentnego charakteru itp.), oraz całkowicie podlega woli Astrologa i w rzaden sposób nie jest w stanie się mu przeciwstawić lub mu zaszkodzić (nie jest w stanie nawet spiskować przeciwko niemu). Stan ten trwa dopóki nie wykona wszystkich rozkazów (poleceń) Astrologa, aczkolwiek nie może być ich więcej niż 1 na każde 4 POZ Astrologa). Polecenia te muszą być przedłożone ofierze od razu (pierwszego dnia) i nie mogą zawierać rzeczy kompletnie niemożliwych do wykonania dla tej istoty. Postać zaklęta i Astrolog są w stanie kontaktować się ze sobą telepatycznie, jednak w tedy muszą być skupione.
W momencie, gdy istota wykona wszelkie rozkazy Astrologa lub upłynie 1 rok/ POZ Astrologa od momentu przejęcia zaklęcie to automatycznie traci moc, jednakże przed tymi okolicznościami nic nie może przerwać tego przeznaczenia. W trakcie działania tego czaru na tą postać nie działają inne Zaklęcia Assanu, oraz wszelkie czary typu Urok, Przejęcie, Oczarowanie, Hipnoza.

INGERENCJA W PAMIĘCI [Zaklęcie]
KRĄG: IX (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 90 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda + specjal. (1 godzina)
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

OPIS: Pozwala u postaci, która nie odparła tego czaru % rzutem na połowę odporności na zaklęcia wtargnąć do umysłu i manipulować jej wspomnieniami. Jest to skuteczne, jeżeli nieprzerwanie przez godzinę Astrolog będzie blisko danej ofiary.
Po zakończeniu czaru musi też ona wykonać % rzut na szok, inaczej umiera.
Czar ten pozwala wykonać jedną czynność typu: wymazanie z pamięci wybranych przez Astrologa wspomnień, wstawienie nowych lub przypomnieć zapomnianą historię.
Bardzo często wykorzystuje się ten czar do wymazania wybranych czarów autorytatywnych, do wymazania zdolności pt: Zapożyczenie umiejętności, albo do zwiększenia na stałę Mądrości (o 2-20 pkt i zarazem o 20-200 PD).
Czar ten potrafi także uniemożliwić wykonywanie danej zdolności profesjonalnej (np. uniemożliwia czarodziejowi rzucanie czarów), albo wykasować 1k100% posiadanego przez postać PD - jej poziomy jednak zostają zachowane.
Charakterystyczną cechą tego czaru jest fakt, że nie skutkuje on na daną postać po raz wtóry. W wypadku jednak gdy postać po śmierci zostanie wskrzeszona możliwość ta jednorazowo ponownie wraca (itd).
Uwaga: Czar ten nie jest w stanie nauczyć skomplikowanej umiejętności (np. wykonywania zawodu, zdolności profesjonalnej, czy specyficznej formuły).

WYZNACZENIE GWIAZDY ŻYCIA/ ŚMIERCI [Zaklęcie]
KRĄG: IX (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 450 PM
CZAS RZUCANIA: 1 godzina
ZASIĘG: specjal.
CZAS DZIAŁANIA: 10 dni
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (1 istota)
OPIS: Czar ten na daną istotę można próbować rzucać tylko raz na 10 dni. Pozwala on wyznaczyć (5% szansy/POZ + ew. 25% jeśli przy pomocy teleskopu, ew. automatycznie jeśli w obserwatorium) gwiazdę, która swoim blaskiem będzie magicznie chroniła lub niszczyła daną postać.
Zaklęcie to następnie jest w stanie nabrać mocy (a więc zadziała), jeżeli w momencie rzucania czaru promienie tej gwiazdy aktualnie padały na wybraną do tego czaru postać (aczkolwiek nie trzeba jej widzieć). W określonych okolicznościach promienie tej gwiazdy mają różną szansę dotrzeć do niej. W bezchmurną noc skuteczne jest to w 90%, przy lekko zachmurzonym, nocnym niebie w 45%, w chmurną noc lub w dzień 10%, a 0%, gdy nie przebywa pod gołym niebem.
Objęta pozytywną odmianą tego zaklęcia postać może być tylko zraniona przez cios krytyczny lub przez czary. Nie odnosi ona także ran od typowego ognia i zimna, a także nie działają na nią niemagiczne trucizny. Będąc w agonni istota taka nie odnosi dodatkowych ran, wręcz przeciwnie co rundę goi się jej 1 rana, a po wyjściu z agoni regeneracja ustaje zaś postać jest w stanie normalnie już funkcjonować. Postać wskrzeszana, która ginąc była pod wpływem tego czaru ma swą odporność na szok zwiększoną o połowę jej wartości.
Skuteczne trafienie w objętą negatywną odmianą tego zaklęcia postać traktuje się jak trafienie krytyczne. W wypadku ran zadanych od czynników fizyczych (typu normalny ogień, zimno, poturbowanie się), oraz od trucizn postać odnosi ich dwukrotnie więcej. Pierwsze zejście do stanu agoni oznacza automatyczną śmierć tej postaci. Postać wskrzeszana, która ginąc była pod wpływem tego czaru ma swą odporność na szok zmniejszoną o połowę jej wartości.

SYMBOL MAGII [Zaklęcie]
KRĄG: IX (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 45 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe);
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (znak runiczny)
OPIS: Jednorazowo pierwszy czar rzucony ponad tym symbolem jest automatycznie "wsysany" przez magię symbolu i kumulowany. W momencie odsłonięcia symbolu (po np. uprzednim nastąpnięciu) czar zawarty w nim ulega uwolnieniu i działa w promieniu 2 metrów na najbliższe istoty (w przypadku, gdy efekt jest obszarowy, MG ma prawo skorygować zasięg i działanie uwalnianej magii).
Uwaga: Czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (długa działająca wilgoć lub pierwsze zadziałanie niszczy go).

CZARY ASTROLOGICZNE
DZIESIĄTY KRĄG

SYMBOL WIARY [Zaklęcie]
KRĄG: X (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 100 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

CZAS DZIAŁANIA: (stałe);
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (znak runiczny)
OPIS: Czar ten postać znajdującą się na symbolu jednorazowo chroni przed grzechem, przekleństwem (i oczywiście konsekwencjami przez nie wywoływanymi). W przypadku klątwy postać broni się automatycznie, jeśli był rzucony przez Astrologa z wyższego poziomu od istoty rzucającej klątwę.
Uwaga: Czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (długa działająca wilgoć lub pierwsze zadziałanie niszczy go).

WYMAZANIE [Zaklęcie]
KRĄG: X (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 50 PM;
CZAS RZUCANIA: 1 runda;
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Postać, która nie odeprze Zaklęcia (% rzutem na połowę odporności nr. 3) ginie wraz ze swym ciałem, a wszyscy, którzy się z nią zetknęli zapominają (chroni przed tym Antymagia) o jej istnieniu, ewentualnie uznają ją za dawno zmarłą itp. Przedmioty i rzeczy przechodzą na własność osób, które je znajdą lub przechowują. Zapiski i inne materialne informacje to jedyna wiedza o takim nieszczęśniku. Zaklęcie to może być rzucone tylko na bardzo poważnych wrogów wiary, inaczej Astrolog naraża się np. na śmiertelny grzech.

DAR GWIAZD [Czar specjalny]
KRĄG: X (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 500 PM;
CZAS RZUCANIA: 1 runda;
ZASIĘG: specjal.
CZAS DZIAŁANIA: specjal.
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.
OPIS: Pozwala na jednorazowe, skromne urzeczywistnienie woli Astrologa w celu przyniesienia korzyści przeznaczeniu (itp.). Przy jego pomocy można wywołać dowolny znany sobie (nie koniecznie własny) czar z niższego poziomu, którego PM nie nie przekracza 500, albo na dowiedzenie się dowolnej informacji (ale nie własnego imienia istot dla których jest ono zatajone np. demonów), legendy, opisu, itp. Energia ta ma zdolności tworzenia małych, niemagicznych przedmiotów, itp, ale nie cenniejszych od ok. 500 szt. złota, oraz może też naprawiać uszkodzone przedmioty (itp). Ponadto może sprowadzić pojedyńczy, nie duży przedmiot niemagiczny, o ile zna się jego dokładną lokalizację. Interpretacja tego czaru w jego szczególnych zastosowaniach zależy wyłącznie od MG, jednakże nigdy nie jest w stanie zmienić przeznaczenia (np. Boskiego), a więc np. przy jego pomocy nie można zdjąć (wpłynąć) na jakiekolwiek (!) przekleństwo lub klątwę.
Uwaga: Czar ten jest w stanie zwiększyć/zmniejszyć na stałe dowolny (z wyjątkiem Zauważenia) współczynnik (co najwyżej o 1-10 pkt ŻYW czy SF, albo o 1-5 pkt inny), zdolność lub biegłość (o 1-5 pkt), ewentualnie może odmłodzić o 1 rok lub stworzyć dodatkową biegłość itd (zależnie od MG).

MĄDROŚĆ NIEBIOS [Zaklęcie]
KRĄG: X (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 10 PM;
CZAS RZUCANIA: 1 dzień
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda (specjal.)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.
OPIS: Czar ten można rzucić tylko raz dziennie i to tylko, jeżeli rzucający znajduje się pod gołym nocnym niebem (o odpowiedniej pogodzie decyduje MG).
Dzięki temu zaklęciu Astrolog poznaje kompletną prawdę i kłamstwo w określonej historii. Może również poznać prawdziwe imię dowolnej istoty z tego planu egzystencji, czy hasło-zaklęcie uaktywniające magiczny przedmiot, pod warunkiem, że widział już tę istotę (przedmiot).
Czar ten pozwala także na rozwiązanie prostego problemu lub zagadki, przeczucie sensu danej misji, a nawet na dowiedzenie się jaką misję należy podjąć w celu np. zmazania grzechu, odnalezienia źródła zarazy, czy zdobycia miecza paladyńskiego.
Umożliwia on także odszukanie imienia najodpowiedniejszej istoty mogącej pomóc lub przeszkodzić w odpowiednim zagadnieniu.

ODWRÓCENIE PRZEZNACZENIA [Zaklęcie]
KRĄG: X (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 50 000 PM;
CZAS RZUCANIA: 1 dzień

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stałe (specjal.)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.
OPIS: Zaklęcie to pozwala Astrologowi odwrócić lub nałożyć dowolny grzech, przekleństwo i klątwę (w tym i boską). Umożliwia także zmienić przeznaczenie wytyczone przez czary (np. Symbol przeznaczenia).
Jak z powyższego wynika czar ten ma także moc zdjęcia lub nałożenia dowolnej zdolności nadnaturalnej, czy ułomności (na przedmiot lub istotę).
W niektórych przeklętych lub świętych przedmiotach zaklęcie to potrafi odmieniać nawet ich specyficzne funkcje magiczne, umożliwiając np. że danym przedmiotem będzie posługiwała się teoretycznie niewskazana istota. niektóre funkcje itp.
W wypadku większych zdarzeń losowo-katastrofalnych czar ten potrafi np. powstrzymać pierwsze pojedyńcze tąpnięcie podczas trzęsienia ziemi, uniemożliwić erupcję wulkanu, a nawet odmienić martwiaka w normalną postać (w tym przypadku by postać ożywić należy rzucić dodatkowo czary Regeneracja energii życiowej, Regeneracja ciała). Podczas wskrzeszania postaci czar ten daje 95% szansę, że dusza postaci nie rozpadnie się podczas powrotu do ciała (nieskutkuje on jeśli wcześniej się to już wydarzyło).

Uwaga: Każdorazowe rzucenie tego czaru naraża Astrologa na zauważenie przez niechętnych mu Bogów. W wypadku mało istotnych spraw szansa ta wynosi 1%, natomiast przy istotniejszych oscyluje w granicach 50%. Po zauważeniu na Astrologa kierowana jest Kara Boska (analogicznie do półboga). Będący w świątyni lub przy ołtarzy swego boga ma on teoretycznie szansę uniknięcia jej jeśli MG wyjdzie % rzut na Zauważenie przez Boga tej postaci. W praktyce zależy to też od przychylności Boga (a więc od MG).

CZARY ASTROLOGICZNE
PIERWSZY SPECJALNY KRĄG

OBRAZ PRZYSZŁOŚCI [Zaklęcie] (ANTYCZNY)
KRĄG ANTYCZNY SPECJALNY: I
ZUŻYCIE PM: 330 PM;
CZAS RZUCANIA: 10 rund
ZASIĘG: specjal.
CZAS DZIAŁANIA: 1 dzień/POZ (specjal.)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 zdarzenie, ew. specjal.
OPIS: Przy pomocy tego zaklęcia Astrolog potrafi ujrzeć wydarzenia, które zajdą w określonym miejscu i czasie. Te zaklęcie potrafi też ukazać najistotniejsze chwile danego wydarzenia, jeżeli jest ono dłuższe od czasu trwania tego czaru.
Możliwe jest też oglądanie wydarzeń zakłucających równowagę sił (np. pomiędzy złem a dobrem), które mają nadejść, nawet, gdy się nie zna ich czasu i miejsca nadejścia.
Cała sytuacja jest widoczna w postaci obłoku pary (itp.) i musi się wydarzyć, o ile ktoś, kto to obserwował lub w inny sposób się o tym dowiedział, nie zmieni radykalnie i czynnie okoliczności powstania tej sytuacji (co jest mimo wszystko bardzo trudne).
Zaklęcie to może sięgnąć w przyszłość maksimum na 100 lat/POZ Astrologa.

SYMBOL PRZEZNACZENIA [Zaklęcie]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 500 PM;
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (znak runiczny)
OPIS: Jeżeli znak ten zostanie naruszony, to przy jego odsłonięciu wszystkie istoty z tego planu egzystencji w promieniu 2m spotykają swoje przeznaczenie, którego efekt ustala MG ew. określa się je losowo.

Pzeznaczenie istoty (rzuć 1k100):
01-10 -- starcie z powierzchni ziemi i zapomnienie o istnieniu istoty (anlogicznie do kary boskiej);
11-20 -- wymazanie (analogicznie do czaru);
21-30 -- śmierć ze starości (automatyczne nie rzucenie szoku);
31-40 -- śmierć natychmiastowa, spopielenie (analogicznie do wyssania energii);
41-50 -- śmierć natychmiastowa (analogiczna jak po Gromie Bożym);
51-60 -- śmierć natychmiastowa
61-70 -- wysłanie postaci na inny plan (zależny od dotychczasowych postępków, albo losowy);
71-80 -- postać dowiaduje się, kiedy bezwarunkowo zginie i nic nie może na to poradzić (MG ustala, np. losowo, kiedy postać zginie i mówi oględnie o tym postaci);

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

81-90 -- postaci nie zostało jeszcze wyznaczone, kiedy zginie i dlatego przez 1k100 lat nie może ona w sposób naturalny lub od trucizny zginąć (w wypadku odniesienia ran zabija go dopiero ilość klasyfikująca się do regeneracji);
91-95 -- postać w zamian za dotychczasowe uczynki zostaje przeniesiona na stałe na swój własny plan egzystencji pośmiertlnej, w wybrane przez siebie tam miejsce (ew. może wybrać sobie plan egzystencji, na którym chce się znaleźć postać, choć zalecane jest, by nie był to plan skrajnie przeciwny do jej charakteru itp.);
96-99 -- postaci w zamian za dotychczasowe uczynki zostanie dany do wyboru plan, na który po najbliższej śmierci się dostanie (choć zalecane jest, by nie był to plan egzystencji skrajnie przeciwny do jej charakteru itp.);
100 -- możliwy jest każdy efekt zależny od BOGÓW (i MG), ale najczęściej powinien on być skrajnie pozytywny.
Przed zaklęciem tym nie ma obrony (poza aktualnie chroniącą AntyMagią), a efekt może być modyfikowany w wielu sytuacjach przez MG.

Uwaga: Czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (długa działająca wilgoć lub pierwsze zadziałanie niszczy go).

INGERENCJA GWIAZD [Energia]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 50 000 (ewentualnie 1000) PM;
CZAS RZUCANIA: 5 rund;
ZASIĘG: specjal.
CZAS DZIAŁANIA: 24 godziny, ewentualnie specjal.
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.
OPIS: W najtrudniejszych chwilach zachowania wiary, religii, kultu itp. Astrolog może kosztem ogromnej energii sprowadzić na pomoc żywe, materialne Oblicze swego BÓSTWA na okres 24 godzin, którego w żaden sposób nie kontroluje (jeżeli zesłaniec ma odpowiednią moc i tego chce, może zostać dłużej). Jeżeli czar ten rzuca się przez otwartą bramę łączącą z planem BOGA, to koszt potrzebnego PM jest dużo mniejszy.

Uwaga: W niektórych sytuacjach zamiast Oblicza BOSKIEGO może pojawić się zupełnie coś innego (zależnie od Bóstwa, sytuacji i MG).

UJRZENIE PRZYSZŁOŚCI [Zaklęcie]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 150 PM;
CZAS RZUCANIA: 10 rund
ZASIĘG: specjal.
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ (specjal.)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 zdarzenie, ew. specjal.
OPIS: Przy pomocy tego zaklęcia Astrolog potrafi ujrzeć wydarzenia, które zajdą w określonym miejscu i czasie. Sytuacja ta jest widoczna w postaci obłoku pary (itp.) i musi się wydarzyć, o ile ktoś, kto to obserwował lub w inny sposób się o tym dowiedział, nie zmieni radykalnie i czynnie okoliczności powstania tej sytuacji (co jest mimo wszystko bardzo trudne).
Zaklęcie to może sięgnąć w przyszłość maksimum na 1 rok/POZ Astrologa.

CIOS NIEBIOS [Zaklęcie]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 1500 PM;
CZAS RZUCANIA: 1 runda + specjal. (1k10 rund)
ZASIĘG: specjal.
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/ 5 POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (maksymalnie w promieniu 1km/POZ)
OPIS: Czar ten w przypadku naruszenia praw przeznaczenia, czasu itp., pozawla wezwać przeważnie przedwczesny CIOS NIEBIOS, który objawia się upadkiem ogromnego, magicznego meteorytu. Kieruje się go najczęściej na wrogą armię, flotę, miasto, świątynię lub ... "wyspę". Pojawia się on po 1-10 rundach i widoczny jest przez ostatnią rundę lotu, kiedy to zmienia się w rój małych meteorów. Każde pole na danym obszarze w odpowiednim promieniu jest objęte zniszczeniem w każdej rundzie upadku meteorów.
Upadek 1 meteoru niszczy w 1-100% pole powierzchni, na które upadnie, zadając magiczno-fizycznie 100-10 000 ran (czyli 100 na każdy 1% zniszczeń) i analogicznie 10-1000 uszkodzeń każdemu, nawet magicznemu przedmiotowi na nim (też artefaktowi). Efekty niszczycielskiej działalności czaru oczywiście sumują się, a więc czar ten może zniszczyć pole tak, że nie będzie przypominało nawet co mogło znajdować się na nim (jeśli zniszczenia są w sumie powyżej 200%). Z powodu uszkodzeń czar ten może też zniszczyć nawet artefakty, co powoduje często i dodatkową eksplozję. W bardzo niekorzystnej sytuacji są też postacie zajmujące powierzchnię ponad 1 pola.
Połowę zniszczeń, ran lub uszkodzeń odnoszą istoty i rzeczy znajdujące się pod kamiennym dachem (który łącznie nie ma więcej niż 50% zniszczeń) lub płytko pod ziemią. Istoty i rzeczy wewnątrz większych podziemi lub w wielowarstwowych piramidach, czy podobnych budowlach nie odczuwają niszczycielskiej siły działania czaru.

Uwaga: Istoty posiadające w danej rundzie skutecznie działającą antymagię dwukrotnie tylko zmniejszają siłę uderzenia meteorytu na dane pole (ale nie negują jego dzialania).

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

PRZEJŚCIE DO PRZESZŁOŚCI [Zaklęcie]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 10 000 PM + 1000 PM/rok;
CZAS RZUCANIA: 5 rund
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ + specjal. (na stałę)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)
OPIS: Astrologowi wolno ten czar rzucić tylko w wyjątkowych sytuacjach istotnych dla jego etosu. Jest to spowodowane tym, że zmienia on przeznaczenie czasu, powodując, że w określony sposób zmieni istniejącą rzeczywistość w swym świecie. Szczególnie jest to możliwe, jeśli przeniesione w przeszłość postacie dużo "nabroją" [konsekwencje ich czynów analizuje i nanosi w realia rzeczywistości MG].
Istoty, która dobrowolnie chcą dostać się do przeszłości przy pomocy tego zaklęcia, może tego dokonać. W każdej rundzie trwania czaru Astrolog jest w stanie przetransportować tym czarem 1 postać.
Pierwsza postać pojawia się naga w miejscu losowym w krainie, w której chciała się pojawić. Następne postacie pojawiają się w promieniu 10-1000 metrów od pierwszej w tym samym czasie i stanie (nagości). Podczas tego skoku Astrolog jest w stanie przenieść dane istoty o tyle lat wstecz, ile tysięcy PM na to zużył, przy czym istoty te pojawia się w losowo wyznaczonym terminie tego roku - najczęściej +/- 1k50 dni później lub wcześniej.
Podczas przejścia wymagany jest % rzut na szok. Nieudany oznacza, że dana postać nie przeżyła "przejścia".
W wypadku spotkania dwóch tych samych istot w jednym czasie i miejscu następuje zachwianie równowagi (niekiedy także psychicznej), jednakże mogą one normalnie funkcjonować.
Uwaga: Po rzuceniu tego czaru Astrolog automatycznie jest zauważany przez niechętne mu bóstwa i podlega analogicznej karze boskiej jak w przypadku półboga. Za wielkie pieniądze, zaszczyty i przedmioty magiczne niekiedy jednak decydują się oni rzucać ten czar, szczególnie, że działanie istot wysłanych w przeszłość może uratować od śmierci np. jakiegoś znacznego władcę, przyjaciela, ukochaną lub sprzymierzeńca. Niezmiernie trudno jednak uchronić kogoś od śmierci ze starości.

CZARY KAPŁAŃSKIE
PIERWSZY KRĄG

AUREOLA DOBRA/ZŁA (Zaklęcie)

KRĄG: I (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 5 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund + 5 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota/przedmiot
OPIS: Postać (lub przedmiot) posiadająca ten czar na sobie nie może być dotknięta przez istotę ewidentnie (nadzwyczaj) złą/dobrą, jeżeli nie przełamie ona tego zaklęcia (% rzutem na połowę odporności nr 3). Magia tego zaklęcia chroni przed czarami opartymi na ewidentnym źle/dobrze.
Czar nie chroni przed ciosami bronią, strzałami, runami i tym podobnymi czynnikami.

SYMBOL NIETYKALNOŚCI (Czar Specjalny)

KRĄG: I (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (znak runiczny)
OPIS: Pierwsza istota, która wejdzie na ten znak zostaje ogarnięta silną ochronną magią. Powoduje ona, że postać, która stoi na symbolu jednorazowo jest omijana przez czar typu pocisk lub błyskawica (itp. działające na odporność nr 9), albo ewentualnie przez pierwszą skutecznie wymierzoną strzałę (bełt itp.). Zejście z symbolu lub jego użycie kończy działanie czaru.
Czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (długo działająca wilgoć, zejście z niego lub pierwsze zadziałanie niszczy go).

BŁOGOSŁAWIEŃSTWO (Zaklęcie)

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

KRĄG: I (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 1 PM (ew.5)
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund + 1 runda/POZ (ew. specjal.)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Wsparcie duchowe, które pobłogosławionemu daje efektywnie premię do Trafienia, OB, UM i do szansy wyjścia zdolności profesjonalnej równą 1/10 Wiary Półboga (w wypadku niewspółwyznawcy połowę tego). Pozwala też na zrobienie drugiego rzutu obronnego na strach, w wypadku, gdy pierwszy był nieudany
Zużywając 5 pkt. PM na rzucenie czaru można odwlec jego uaktywnienie do momentu, gdy poddana mu postać wypowie słowa "jestem pobłogosławiony" lub do pierwszej rundy najbliższej sytuacji stresowej. Po uaktywnieniu czar działa normalnie.

PRZEŁAMANIE SŁABOŚCI (Energia)

KRĄG: I (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 5 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)
OPIS: Energia ta pozwala jednorazowo zatrzymać agonię w dowolnym jej momencie lub każdy typ krwawienia. Czar ten jednorazowo potrafi także zniwelować efekt działania strachu (i jego odmian), oczarowania (ale nie uroku), hipnozy. W ten sam sposób może także zniwelować psychiczny lub fizyczny paraliż postaci, a także pozwala przywrócić świadomość istocie ogłuszonej. Energia ta może być używana także do jednorazowego uleczenia z bólu lub ze zwykłego zmęczenia (typu zadyszki), o ile ono już zaistniało.
Jeżeli czynnik z którego wyleczył ten czar zadziała ponownie, to czar ten nie chroni przed dalszymi konsekwencjami. Może się to zdarzyć na przykład, gdy postać w której zastopowano agonię (a nie uleczono) dostanie nowe obrażenie, to agonia na nowo jej się odnawia.
Postacie z poważnymi obrażeniami (np. "w śmiertelnej" agonii), u których zastopowano agonię tym czarem mogą być leczone tylko przez Leczenie Poważnych Obrażeń lub Uzdrowienie.

WYKLĘCIE (Zaklęcie)

KRĄG: I (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 3 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba (od 100 pkt Wiary + 1 osoba/2 POZ)
OPIS: Działa na osoby, które wykonały czyn bluźnierczy (!) przeciwko wierze, bogu, świątyni, ewentualnie wysokopoziomowemu Kapłanowi. Postać taka, ilekroć znajdzie się blisko uświęconego miejsca danej wiary ma jednorazową szansę (bez względy jak długo przebywa w pobliżu tego miejsca) na zauważenie przez Boga, którego uraził. W zależności od wielkości przewinienia może być pokarany UPOMNIENIEM lub (w skrajnych przypadkach) KARĄ BOSKĄ. Czar przestaje działać po pierwszym upomnieniu lub karze, a także po zdjęciu Klątwy.

WYKRYCIE EWIDENTNEGO ZŁA/DOBRA (Zaklęcie)

KRĄG: I (czar nr 6)
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 godz. + 1 godz./POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota w zasięgu wzroku (w jednej rundzie)
OPIS: Postać na której jest to zaklęcie potrafi automatycznie wykrywać wzrokowo zło, dobro, neutralność w istotach ewidentnie (nadnaturalnie) złych, dobrych lub neutralnych. W wypadku posiadania przez takie istoty specyficznych emanujących aur lub aureol czar ten informuje o ich działaniu i sile. Czar ten także obejmuje postacie posiadające aury ewidentności.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Zaklęcie to pozwala także wykrywać obszarowe czary bazujące na ewidentności, określając przy okazji ich moc i działanie.

LECZENIE/JĄTRZENIE LEKKICH OBRAŻEŃ (Energia)

KRĄG: I (czar nr 7)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stały
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)
OPIS: Jednorazowo leczy 10 pkt. obrażeń + 10 pkt. na poziom Kapłana, ale maksymalnie 100. Nie działa na martwiaki, niektóre istoty z innych sfer egzystencji i te, które znajdują się w agonii, spowodowanej obrażeniami przekraczającymi połowę ŻYW (obrażenia śmiertelne).
Ten czar może zostać odwrócony - użyty jako JĄTRZENIE.
Dotkniętej istocie (dotknięcie wymaga udanego % rzutu na akt. ZR zmniejszoną o Obronę przeciwnika) rozjątrza świerzo odniesione obrażenia, jeśli nie odeprze się czaru % rzutem na odporność nr 5. W wypadku zranienia bezpośrednio poprzedzającego rzucenie JĄTRZENIA oraz każdego, które nastąpi potem postać otrzymuje dodatkowo 10 pkt. obrażeń/POZ rzucającego czar kapłana (ale maksymalnie 100). Czar odtąd będzie zawsze towarzyszył postaci, dopóki nie zostanie z niej zdjęte przekleństwo lub nie zostanie potraktowana czarem typu *Leczenie Poważnych Obrażeń*, *Uzdrowienie*, *Regeneracja* (itp.). Zdolność regeneracji lub efekt paladyńskiego *Przywrócenia Witalności* także natychmiast kończą działanie JĄTRZENIA. Ta forma czaru nie działa w przypadku otrzymania obrażeń psychicznych
Uwaga: Obrażenia, odniesione wskutek tego czaru nie wywołują samoistnego pogłębiania się agonii.

ROZŚWIETLENIE (Energia)

KRĄG: I (czar nr 8)
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund + 10 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: sfera o średnicy 10 metrów
OPIS: W niemagicznej ciemności tworzy sferę półmroku, której centrum jest miejsce (osoba, przedmiot), na które został rzucony czar. W takim półmroku Trafienie, OB, UM oraz szansa użycia wszelkich zdolności ograniczone są o 10 pkt.
Uwaga: Ten czar jest zbyt słaby, żeby przeszkadzać istotom czułym na światło (np. niektórym martwiakom).

ATAK BÓLU (Szok)

KRĄG: I (czar nr 9)
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (5 rund + 5 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota + 1 co 2 POZ
OPIS: Istota, która nie odparła tego czaru (% rzutem na odporność nr 4) przez okres jego trwania ma zmniejszone do połowy Trafienie, OB, WI, UM i wykonywane zdolności. Na początku każdej następnej rundy trwania czaru postać będąca pod jego wpływem wykonuje % rzut na szok. Udany rzut powoduje, że od tej rundy czar przestaje on działać na nią.
Czar ten nie działa na martwiaki (i tym podobne istoty).

AURA WIARY (Zaklęcie)

KRĄG: I (czar nr 10)
ZUŻYCIE PM: 25 pkt.
CZAS RZUCANIA: 5 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund + 5 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: Kleryk lub Paladyn tej samej wiary (specjal.)

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

OPIS: Noszącemu ten czar aura ta dodaje ogromnie majestatu
Dzięki temu zyskuje on 10 pkt. do Trafienia, OB, UM, Wiary i Charyzmy. Premia ta jest zwiększana dwukrotnie na każde pełne 50 pkt. (naturalnej) Wiary Kapłana. Aura ta posiada jeszcze moc zmniejszania o połowę obrażeń, które dostaje się w tym czasie od innowierców (a więc nie dotyczy współwyznawców, ateistów, zwierząt, potworów i tym podobnych istot które nie wierzą w żadne Bóstwo).
Jeżeli w trakcie trwania tego czary Kleryk zostanie bezpośrednio zaatakowany, to widzący to jego słudzy (o ile są współwyznawcami) automatycznie wpadają w fanatyzm (trwa on do końca trwania Aury Wiary). Ten stan (fanatyzmu) daje im premię 10 pkt. + 10 pkt. na każde 50 Wiary do Trafienia, OB i Bazowej Odporności Psychiczno-Fizycznej
Uwaga: W momencie ewentualnego wskrzeszania Kleryka (lub Paladyna) ma on o premię (minimum) 10 pkt. do % rzutu na szok (podczas sprawdzania czy dusza jego przetrzyma wskrzeszenie). Dotyczy to też sługi-współwyznawcy, który zginął będąc w fanatymie.

CZARY KAPŁAŃSKIE
DRUGI KRĄG

NAZNACZENIE (Zaklęcie)

KRĄG: II (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund + 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca
OPIS: Postać, która nie przełamie zaklęcia (% rzutem na odporność nr 3) ma tylko połowę Rzeczywistej Szansy Trafienia w postać naznaczoną (ale zawsze minimum 5 pkt). Noszący naznaczenie ma o 10 pkt. zwiększone odporności (choć przy wskrzeszaniu to się nie dolicza) i jego rzuty odpornościowe na typowe czary nie są zmniejszane o antyodporność wynikająca z poziomu przeciwnika

CEREMONIA (Zaklęcie)

KRĄG: II (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ), ew. specjal.
OBSZAR DZIAŁANIA: 5 metrów wokół, ew. specjal
OPIS: W trakcie trwania czaru zwiększa dwukrotnie antyodporność rzucanych przez Kapłana czarów, wykonywanych przemian lub zdolności, ponadto może być jednorazowo użyta dla stworzenia dodatkowej szansy (w wysokości 1/10 poprzedniej) przy próbie wykonania czynności związanej z wiarą, przywróceniem istoty do życia (rzut na szok przy wskrzeszeniu itp.) oraz w sytuacjach wybranych przez MG (np. przy wykonywanie określonych zdolności lub czynności). Czar ten użyty zgodnie z etosem Kapłana dwukrotnie zwiększa teoretyczny czas trwania czarów "uświęcających" dany obszar.
Rzucona w imię "czegoś" niekiedy podnosi rangę wielu czarów.

KONTAKT Z MOCĄ BOSKĄ (Zaklęcie)

KRĄG: II (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 20 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca
OPIS: Współwyznawca pod wpływem tego zaklęcia zyskuje 10 pkt. do Wiary, a ponadto podczas najbliższej modlitwy (w trakcie trwania czaru) Zauważenie przez BOGA jej jest dwukrotnie większe.
Czar ten nie wpływa na Samozauważenie w przypadku Półbogów oraz na używanie przemian półboskich.

WYKRYCIE TRUCIZNY (Zaklęcie)

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

KRĄG: II (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.
OPIS: Danej istocie zaklęcie to pozwala w określonej cieczy, substancji (np. w powietrzu), przedmiocie, czy istocie wykryć szkodliwe ilości trucizny lub gazu o podobnych właściwościach.
Przy okazji określa przybliżone działanie trucizny (żrące, raniące, usypiające, itp.), a także przybliżoną szybkość działania np. natychmiastowa, szybkodziałająca (np. co rundę), wolnodziałająca (np. co 1 godz.) itp.

TARCZA WIARY (Zaklęcie)

KRĄG: II (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 20 pkt.
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (specjal.)
OBSZAR DZIAŁANIA: współwyznawca
OPIS: Czar ten, powoduje, że istota go nosząca jest poddana działaniu ochronnej magii. Powoduje ona, że inteligentne istoty wrogie noszącemu ten czar nie są w stanie zaatakować bezpośrednio jego, dopóki spełnione jest kilka warunków
Po pierwsze w trakcie każdej rundy trwania tego czaru postać non stop musi wymawiać prawidłowo słowa treści modlitw. Sprawdza się to co rundę % rzutem na Wiarę (zwiększoną o 10 pkt. + 10 pkt. na każde 10 poziomów Kapłana). W momencie pierwszego nieudanego rzutu czar przestaje działać. Oczywiście z tego samego powodu nie może przez to mówić, czy rzucać czary w tym czasie.
Po drugie czar nie działa na istoty, których inteligencja jest mniejsza od 50, ewentualnie w danej rundzie chroni je Antymagia.
Po trzecie zaklęcie te aktualnie nie działa na tych, w stosunku do których postać chroniona czarem znajduje się tyłem.
Po czwarte w trakcie trwania czaru postać nie może podjąć próby agresji w stosunku do tych, przed którymi chroni czar, gdyż spowodowało by to zakończenie działania czaru.

SYMBOL NEKROMANCJI (Czar specjalny)

KRĄG: II (czar nr 6)
ZUŻYCIE PM: 20 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 100 metrów/POZ wokół (znak runiczny)
OPIS: Symbol ten przedstawia biały znak, który czernieje w miarę zbliżania się nekromancji (np. martwiaka). Poprzez zniekształcenia kształtu symbolu można czasami określić czy zbliżająca nekromancja jest względnie silniejsza czy słabsza od mocy jaką dysponuje Kleryk, który rzucił ten czar.
Czar ten może zostać nałożony tylko na płaską, gładką, nieruchomą i suchą powierzchnię (długo działająca wilgoć, naruszenie jego lub pierwsze zadziałanie niszczy go).

UDERZENIE DOBRA/ZŁA (Energia)

KRĄG: II (czar nr 7)
ZUŻYCIE PM: 20 pkt.
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)
OPIS: Energia wysłana przez ten czar istocie ewidentnie złej/dobrej, która nie odparła go % rzutem na odporność nr 5 potrafi zadać 1k10 *10 obrażeń na każde 2 poziomy Kapłana

WYWOŁANIE/PRZEŁAMANIE ZMĘCZENIA (Energia)

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

KRĄG: II (czar nr 8)
ZUŻYCIE PM: 4 lub 40 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (specjal.)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Istota, która nie odparła czaru (% rzutem na odporność nr 5) przez okres k10 rund czuje się tak wyczerpana, że nie może nic robić z wyjątkiem biernego bronienia się. Obronę jej w takim przypadku liczy się tylko ze zbroji, magii i o 20 pkt. zmniejsza, ze względu na znaczne osłabienie ZR.
Wydając na rzucenie tego czaru dziesięciokrotnie większy PM można uzyskać efekt, który na stałę potrafi przełamać (zniwelować) dany efekt zmęczenia lub wyczerpania. W wypadku przywracania do pełnej możliwości działania, postaci, która była wskrzeszona lub została wyleczona z agonii musi wykonać ona % rzut na szok, inaczej ten czar nietylko nie działa pozytywnie na nią, ale dodatkowo zadaje jej 100 obrażeń (umysłowych).
Uwaga: Na postacie z Wytrwałością (itp. zdolnością) czar ten działa k5 rund i ma ewentualnie o połowę mniejszy efekt raniący.

NIEWIDZIALNOŚĆ DLA UMARŁYCH (Zaklęcie)

KRĄG: II (czar nr 9)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (dzień)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota/przedmiot (specjal.)
OPIS: W trakcie trwania czaru istota lub przedmiot o określonych rozmiarach (maksymalnie 2 metry sześcienne + 2 metry/10 POZ) może stać się niewidzialną dla istot martwych (martwiaków), a także dla lykantropów i istot wywodzących się ze Sfer Egzystencji związanych z Nekromancją. Chroni on także przed postrzeganiem psionicznym i infrawizją.
Warunkiem zachowania niewidzialności jest fakt, że nie wykonuje się czynności agresywnych lub/i energicznych. Postaci niewidzialnej jest w momencie pierwszego ataku dwukrotnie łatwiej zaskoczyć martwą ofiarę (% rzut na zaskoczenie liczony tylko względem połowy SZ aktualnej). Istoty przed którymi chroni te zaklęcie nie są w stanie zlokalizować wzrokiem postaci niewidzialnej, jeśli znajduje się ona w kompletnym bezruchu i ciszy. Z tego zaklęcia można zrezygnować w dowolnym momencie lub automatycznie, gdy wykona się jakiekolwiek agresywne, hałaśliwe lub energiczne posunięcie.
Postać broniąca się biernie przed martwiakami będąc w niewidzialności ma bonus do obrony liczony z całej wartości ZR aktualnej.
Uwaga: Martwiak mimo niewidzenia postaci ukrytej tym czarem jest w stanie zorientować się o jej obecności poprzez użycie zdolności - wykrycie witalności.

ROZUMIENIE MYŚLI (Zaklęcie)

KRĄG: II (czar nr 10)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)
OPIS: Osoba na której znajduje się to zaklęcie potrafi w istocie na której skupi (przez minimum 1 rundę) uwagę wykryć istnienie wrogich dla siebie myśli i intencji (choć ich nie rozróżnia).
Dodatkowo czar ten wykrywa takie stany jak pogarda, podniecenie, radość, smutek (itp)
Postać posiadająca ten czar w 95% nie może być zaskoczona przez istoty znajdujące się w jej pobliżu (w promieniu 1 metra/10 UM), gdyż lokalizuje każdą nagłą decyzję w ich umysłach. Skuteczne jest to szczególnie, gdy próbuje się w trakcie walki przeciwko niej wykorzystać specjalne zdolności oparte na zaskoczeniu.
Uwaga: Czar ten (między innymi) nie obejmuje umysłów martwiaków i tych istot, które chronione są "Psychiczną tarczą".

CZARY DRUIDYCZNE

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

PIERWSZY KRĄG

TOTEM (Zaklęcie)

KRĄG: I (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 100 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 rok)
OBSZAR DZIAŁANIA: Druid
OPIS: Czar ten czyni świętym dla Druida dany gatunek zwierzęcia, wybrany z charakterystycznych dla jego stron. Oznacza to, że odtąd będzie się on z nim utożsamiał i za wszelką cenę będzie je chronił od nienaturalnej śmierci. Jeden raz na POZ rzucającego, czar ten pozwala kosztem k10 rund przemienić się w wybrane uprzednio zwierzę. Taka transmutacja zachowuje swoje działanie nie dłużej niż 1 dzień na POZ Druida.
Będąc pod postacią danego zwierzęcia Druid posiada standartowy dla danego gatunku kształt, zaś jego wielkość, umiejętności rasowe i większość cech (współczynniki) są analogiczna do "POZ" zwierzęcia, odpowiadającego połowie POZ Druida. Podczas bycia zwierzęciem zachowuje się swoją IQ, MD, świadomość, oraz możliwość robienia tego co się chce. Nie można jednak robić czynności, których dane zwierzę nie zna (np. zamieniając się w małpę nie umie się pisać).
W czasie odziaływania czaru, utożsamianie się z danym totemem pozwala korzystać z pewnej szczególnej, magicznej cechy.
Powstała ona na wzór najbardziej charakterystycznej właściwości danego zwierzęcia. Przykładem tego może być np totem sokoła, który umożliwia dwukrotnie większy zasieg wzroku (i rozróżniania z daleka małych obiektów), totem kota - umożliwiający stałe widzenie w ciemnościach (albo naturalne ciche chodzenie), totem żółwia - dwukrotnie zwalniający starzenie się, totem żaby - dwukrotnie wydłużające odległość skoków, totem ryby - dwukrotnie dłuższe nurkowanie. W wypadku innych zwierząt cechę tą ustala i modyfikuje MG w zależności od wybranego gatunku
Czar ten kończy się w momencie agresji ze strony Druida do wybranego na totem zwierzęcia, po nie udzieleniu pomocy takiemu zwierzęciu, ewentualnie także po roku czasu lub po wykorzystaniu limitu transformacji (z transformacji można wyjść w dowolnej chwili kosztem 1k10 rund).
UWAGA: Druidowi z Kręgu Zwierząt jest w stanie odbyć dwukrotnie większą ilość transmutacji, a ponadto każda z nich potencjalnie może trwać tyleż samo dłużej.

ZDROWIENIE (Zaklęcie)

KRĄG: I (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Dwukrotnie zwiększa efektywność naturalnego zdrowienia istoty dopóki ona leży (!) oraz dodatkowo leczy 1 obrażenie na POZ Druida po każdym dniu leżenia w łóżku. Są istoty na które ten czar nie działa (np. na żywioły)
Czar ten rzucony przez Druida z Kręgu Życia ma dwukrotnie większą efektywność leczenia

WYKRYCIE NATURALNEGO ZAGROŻENIA (Zaklęcie)

KRĄG: I (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 10 minut + 5 minut/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: w zasięgu wzroku (przed postacią)
OPIS: Postaci objętej czarem automatycznie rzucają się w oczy wszelkie stworzone przez naturalne czynniki (też niektóre zwierzęta i rośliny) miejsca niebezpieczne dla niej, takie jak osypiska, bagna, ruchome piaski, a więc takie, w których można spotkać niebezpieczeństwo wywołane przez takie naturalne czynniki. Ponadto wykrywa jakiekolwiek szkodliwe ilości trucizny naturalnej - w skórze ropuch, w liściach, w mięsie ryb i podobnych substancji (też kwasu) i określa przybliżone działanie (np. żrące, raniące, usypiające), a także przybliżoną szybkość działania np. natychmiastowa, szybkodziałająca (np. co rundę), wolnodziałająca (co 1 godzinę) itp.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWO NATURY (Zaklęcie)

KRĄG: I (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 1 PM (ew.5)
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund + 1 runda/POZ (ew. specjal.)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)
OPIS: Wsparcie duchowe, które pobłogosławionemu daje efektywnie premię do Trafienia, OB, UM i do szansy wyjścia zdolności profesjonalnej równą 1/10 Wiary Druida (w wypadku niewspółwyznawcy połowę tego). Pozwala też na zrobienie drugiego rzutu obronnego na strach, w wypadku, gdy pierwszy był nieudany.
Uwaga: Zużywając 5 pkt. PM na rzucenie czaru można odwlec jego uaktywnienie do momentu, gdy poddana mu postać wypowie słowa "jestem pobłogosławiony" lub do pierwszej rundy najbliższej sytuacji stresowej. Po uaktywnieniu czar działa normalnie.

LOKALIZACJA POŻYWIENIA/WODY (Zaklęcie)

KRĄG: I (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (runda)
OBSZAR DZIAŁANIA: w promieniu 1 km + 1 km/10 POZ
OPIS: Lokalizuje (ustala dokładny kierunek i odległość w metrach) pożywienie lub wodę, znajdujące się w zasięgu działania czaru (przenika wszelkie niemagiczne przeszkody). Czar ten nie dotyczy tego jedzenia lub wody, które ma przy sobie druid lub które wskarze. W momencie lokalizacji rzucający musi być skupiony (rozproszenie uwagi niweluje zaklęcie).

SPROWADZENIE DESZCZU (Zaklęcie)

KRĄG: I (czar nr 6)
ZUŻYCIE PM: standartowo 10 PM (ew. inaczej w zależności od pogody i rodzaju deszczu)
CZAS RZUCANIA: 1k10 rund
ZASIĘG: daleki
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund + 5 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: w promieniu 10m +10m/POZ
OPIS: Kondensując pod gołym niebem parę wodną w powietrzu wywołuje krótkotrwały, zwykły deszcz. W czasie suszy, w suchym otoczeniu i w tym podobnych warunkach wywołanie jego można rzucić tylko 1 raz na k10 dni, trwa on o połowę krócej, a na dodatek trzeba użyć 10-krotnie więcej PM. I odwrotnie - podczas `deszczowej` pogody (tzn. gdy zanosi się na deszcz lub jest mżawka) czar ten trwa dwukrotnie dłużej i wymaga 10-krotnie mniej PM. Druidzi z kręgu wody lub powietrza są w stanie spowodować, by czar ten trwał 10-krotnie dłużej.
Normalny deszcz utrudnia wszystkim o 10 pkt. Trafienie, UM, wykonywanie czynności, osłabia o 1/4 siłę czarów zadających obrażenia od ognia (też ew. ich czas trwania) i ma szanse (5% kumulatywne na każdą rundę padania deszczu) ugasić normalny nieduży ogień (np. pochodni, ogniska).
Jeżeli UM Druida są większe od 100 pkt. to wydając 100 PM jest w stanie wywołać deszcz o sile ulewy, tzn. utrudnia o 1/2 TR/ UM/ wykonywanie zdolności i o 10 pkt. zmniejsza OB postaci w jej zasięgu, ponadto osłabia o 1/2 siłę czarów zadających obrażenia od ognia (też czas ich trwania) i ma szanse (10% kumulatywne na każdą rundę padania deszczu) ugasić niemagiczny ogień.
Jeżeli UM Druida są wieksze od 200 pkt, może on wydając 1000 PM wywołać siłę deszczu o odpowiadającą oberwaniu chmury, która 10-krotnie zmniejsza Trafienie, UM i inne wykonywanie czynności, a OB o połowę, ponadto postać trafiona (lub inaczej zachwiana w równowadze) musi wykonać rzut na ZR akt., inaczej się przewraca. Deszcz ten 10-krotnie osłabia i skraca czary (i ich efekt raniący), oparte na ogniu i automatycznie gasi wszelki niemagiczny ogień, itp
Uwaga: W wypadku, gdy na dworzu jest mróz czar ten działa normalnie z wyjątkiem tego, że zamiast kropel deszczu spada śnieg.

SYMBOL NIETYKALNOŚCI (Czar Specjalny)

KRĄG: I (czar nr 7)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (znak runiczny)
OPIS: Pierwsza istota, która wejdzie na ten znak zostaje ogarnięta silną ochronną magią. Powoduje ona, że postać, która stoi na symbolu jednorazowo jest omijana przez czar typu pocisk lub błyskawica (itp. działające na odporność nr 9), albo ewentualnie przez pierwszą skutecznie wymierzoną strzałę (bełt itp.). Zejście z symbolu lub jego użycie kończy działanie czaru.
Czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (długo działająca wilgoć, zejście z niego lub pierwsze zadziałanie niszczy go).

LOKALIZACJA ZWIERZĄT/ROŚLIN (Zaklęcie)

KRĄG: I (czar nr 8)
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (runda)
OBSZAR DZIAŁANIA: w promieniu 1 km + 1km/10 POZ
OPIS: Lokalizuje (ustala dokładny kierunek i odległość w metrach) określony gatunek zwierzęcia lub rośliny, znajdujące się w zasięgu działania czaru (przenika wszelkie niemagiczne przeszkody). Jest to możliwe, jeżeli cel lokalizacji faktycznie znajduje się na danym obszarze, jednakże druid nie ma wpływu na to, że zwierzę odejdzie z danego miejsca. Czar ten nie dotyczy tych osobników zwierząt lub egzemplarzy roślin, które ma przy sobie druid lub które wskarze. W momencie lokalizacji rzucający musi być skupiony (rozproszenie uwagi niweluje zaklęcie).
Uwaga: MG ustala czy dane zwierzę/roślina występuje na danym obszarze (jeśli nie wie, to np ustala szansę 25%).

KAMIENNA SKÓRA (Zaklęcie)

KRĄG: I (czar nr 9)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (10 rund + 5 rund./POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: Druid
OPIS: Uodpornia skórę na uszkodzenia mechaniczne, tak że zyskuje ona 10 pkt wyparowań (każdego typu) + 10 pkt na POZ Druida. Ponadto daje ona + 20 pkt. do odporności fizycznych, oraz na niektóre czary specjalne (np. Wyssanie Energii Życiowej). Zaklęcie to chroni automatycznie przed np. lekkimi zadrapaniami, otarciami itp.
Czar ten niszczy pierwsza próba (!) spetryfikowania postaci, a także czary typu Skruszenie kamienia.
Uwaga: Druid z Kręgu Ziemi wydając na rzucenie tego czaru 10-krotnie większy PM zyskuje to, że trwa on nielimitowanie długo (choć zniszczą go wyżej wymienione efekty), a ponadto posiada dwukrotnie większą moc obronną (wyparowania i odporności).

UŚPIENIE ZWIERZĘCIA/ROŚLINY (Sugestia)

KRĄG: I (czar nr 10)
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: (5 rund + 1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 zwierzę (ew. roślina) + 1/POZ
OPIS: Wywołuje efekt natychmiastowego snu u wszystkich typowych zwierząt, ich wielkich odpowiedników, drzewców, specyficznych roślin (np. magicznych), które nie odeprą sugestii (% rzutem na odporność nr 2). Zwierzęta/rośliny, które w tym momencie były neutralnie nastawione do Druida bronią się dodatkowo o 10 pkt. gorzej, a te które były nastawione przychylnie i nic im bezpośrednio nie groziło automatycznie nie odpierają zaklęcia.
By obudzić taką istotę należy poświęcić na to całą rundę, co daje dodatkowy rzut obronny na sugestię (inaczej dalej śpi).

CZARY DRUIDYCZNE

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

DRUGI KRĄG

TARCZA WIARY (Zaklęcie)

KRĄG: II (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 20 pkt.
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (specjal.)
OBSZAR DZIAŁANIA: współwyznawca
OPIS: Czar ten, powoduje, że istota go nosząca jest poddana działaniu ochronnej magii. Powoduje ona, że mało inteligentne istoty wrogie noszącemu ten czar nie są w stanie zaatakować bezpośrednio jego, dopóki spełnione jest kilka warunków.
Po pierwsze w trakcie każdej rundy trwania tego czaru postać non stop musi wymawiać prawidłowo słowa treści modlitw. Sprawdza się to co rundę % rzutem na Wiarę (zwiększoną o b. 10 pkt. + 10 pkt. na każde 10 POZ Druida). W momencie pierwszego nieudanego rzutu czar przestaje działać. Oczywiście z tego samego powodu nie może przez to mówić, czy rzucać czary w tym czasie.
Po drugie czar nie działa na istoty, których inteligencja jest większa od 50 pkt, ewentualnie w danej rundzie chroni je Antymagia.
Po trzecie zaklęcie te aktualnie nie działa na tych, w stosunku do których postać chroniona czarem znajduje się tyłem.
Po czwarte w trakcie trwania czaru postać nie może podjąć próby agresji w stosunku do tych, przed którymi chroni czar, gdyż spowodowało by to zakończenie działania czaru.

UZDROWIENIE/ ZMIĘKCZENIE DREWNA (Czar specjalny)

KRĄG: II (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 20 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 roślina, albo bryła drewna o maksymalnej objętości 1 metra sześciennego
OPIS: Czar ten może być rzucony jako uzdrowienie albo jako zmiękczenie drewna
Rzucony jako uzdrowienie - leczy daną roślinę z obrażeń, aczkolwiek nie regeneruje ubytków. Pozwala także zlikwidować toczącą ją chorobę lub zneutralizować szkodliwy efekt typu: odwodnienie, gnicie. Rzucony na drewniany przedmiot likwiduje większość uszkodzeń w drewnianych przedmiotach (np. na drzwiach) lub w drewnianych elementach broni.
Rzucony jako zmiękczenie przemienia niemagiczne drewno w miękkie (np. w młode, w zgniłe, w próchno). Czarem tym można niszczyć pojedyńczą broń jeśli w jej skład wchodzi niemagiczne drewno.
Roślinom, drzewcom i podobnym istotom zmiękczenie te zadaje jednorazowo 1k100 * 10 obrażeń. W niektórych sytuacjach czar ten można ciekawie wykorzystać (np. do zakładania pułapek (spróchniała podłoga).

JĘZYKI NATURY (Zaklęcie)

KRĄG: II (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund/POZ (ew. 50 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: patrz w opisie czaru
OPIS: Osoba naznaczona tym zaklęciem przez pewien czas, jeżeli poświęci temu całą uwagę potrafi rozumieć, rozmawiać i czytać w językach natury. Za takowe uważa się naturalną mowę wszelkich zwierząt, roślin, czy żywiołów. W trakcie jednej rundy można rozumieć lub przekazać jedno zdanie o ilości słów nie większej od 10. Ograniczeniem w rozumieniu języków natury są Stopnie Trudności Językowej. Postać nie jest w stanie opanować naraz większego Stopnia Trudności językowej niż 1 na każde 50 swoich UM. Zaklęcie nie dotyczy niewyraźnego pisma, itp.
Druidzi za każde 100 UM swoich potrafią utrzymać na sobie te zaklęcie dziesięciokrotnie dłużej.
Uwaga: Język większości grup ssaków i ptaków ma 1 Stopień Trudności Językowej (rzadziej 2), gadów itp. - 2 lub 3, roślin 2-4, żywiołów 4 Stopnie Trudności Językowej.

ZAKLĘCIE WZROKU (Zaklęcie)

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

KRĄG: II (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 5 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 5 godzin (10 godzin w przypadku Kleryków)
OBSZAR DZIAŁANIA: oczy
OPIS: Czar ten pozwala postaci na której oczy został rzucony widzieć w każdej (!) ciemności tak, jak w półmroku (to znaczy z ograniczeniem -10 pkt. do Trafienia, OB, UM i innych zdolności). Druid (tylko) może przy pomocy tego czaru widzieć niewidzialnych (istoty, ale nie przedmioty, ani nie niematerialne postacie).

ZAUROCZENIE ZWIERZĘCIA/ROŚLINY (Sugestia)

KRĄG: II (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: (1 dzień/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 zwierzę (roślina)
OPIS: Zwierzę (ew. posiadająca inteligencję) roślina, które nie odeprą sugestii (% rzutem na odporność nr 2) stają się fanatycznymi przyjaciółmi Druida. Natychmiast wykonują w miarę swych możliwości każdą jego zrozumiałą prośbę (nawet samobójczą misję), choć polecenie natychmiastowego samobójstwa automatycznie niweluje zauroczenie. Istota zauroczona nie orientuje się w tym, ani nic nie czyni by zdjęto z niej ten czar (nie wierzy jeśli jej o tym mówią). W wypadku wielokrotnego zauroczenia istota ta wykonuje czynność dla 'pana' o wyższej do niego lojalności.
Uwaga: Czar ten obejmuje istoty o INT nie przekraczającej 30 pkt - a wprzypadku druidów z Kręgu Zwierząt do 50 pkt INT.

ODPORNOŚĆ NA POGODĘ (Zaklęcie)

KRĄG: II (czar nr 6)
ZUŻYCIE PM: 4 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Daną istotę (wraz z ekwipunkiem, który nosi) chroni przed negatywnymi efektami złej pogody, jak deszcz, wiatr, mróz, gorąco bez względu na ich siłę (choć nie chroni przed kataklizmami itp). Protekcja ta społawia też magiczne efekty bazujące na wspomnianych czynnikach (np. o połowę zmniejsza otrzymywane od magicznego zimna obrażenia).

WYWOŁANIE WIATRU (Czar specjalny)

KRĄG: II (czar nr 7)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt (ew. więcej - patrz niżej)
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: "dotyk"
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda +runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: w promieniu 100 metrów/POZ
OPIS: Od dłoni druida zaczyna rozchodzić się silny powiew powietrza. Wywołuje niemagiczny wiatr, wiejący we wskazanym kierunku. Jest on w stanie utrudnić walkę określonym przeciwnikom o - 10 pkt. do Trafienia i UM, a także wykonywanie zdolności. Lecące w obszarze czaru pociski (np.strzały) i przedmioty mają o połowę mniejszą szansę Trafienia i o połowę mniejszą skuteczność raniącą.
Jeżeli UM Druida są większe od 100 pkt. i wyda on 100 PM, to wywołuje on wiatr o bardzo dużej sile, typu huragan. Zmniejsza o połowę on szansę na wyjście. wykonywanych czynności (także dotyczy to UM i umiejętności Trafienia w walce bronią)
Dodatkowo uniemożliwia strzelanie, obronę zmniejsza o 10 pkt, a ponadto każda nie trzymająca się niczego postać co rundę musi robić % rzut na ZR inaczej przewraca się (to samo przy próbie podniesienia się).
Jeżeli Druid ma UM wieksze od 200 pkt i wyda 1000 PM to jest w stanie wywołać wiatr na miarę tajfunu. Uniemożliwia on walkę i wykonywanie jakichkolwiek czynności poza trzymaniem się stałego podłoża (inaczej następuje porwanie przez wiatr i np. k100 obrażeń od obijania się czy wstrząsu).

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Uwaga: MG ustala w zależności od siły wiatru ew. dodatkowe efekty np. niemożliwość latania, zerwanie czapki z głowy itd.

SYMBOL OCHRONY ŻYWIOŁU (Zaklęcie)

KRĄG: II (czar nr 8)
ZUŻYCIE PM: 20 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: sfera 2 metry wokół + specjal. (znak runiczny)
OPIS: Magia tego symbolu pozwala zatrzymać jednorazowy napór określonego (wcześniej) żywiołu, ewentualnie jego elementu.
Uniemożliwia to przesunięcie się mu w określonym kierunku lub/i wejście na określony obszar (sfera 2 metry wokół symbolu).
Zastosowaniem tego runu jest: - powstrzymanie naporu danego elementu lub istoty żywiołu na wąskim kierunku (np. w wąskim korytarzu), - ochrona osób stojących przy runie przed oddziaływaniem wiatru (np. chroni przed trującym dymem, który mógłby dostać się na dany obszar), wody (np. chroni przed rozmyciem), ognia (np
chroni przed podpaleniem), ziemi (np. chroni przed zasypaniem), - uniemożliwienie wejście na dany obszar istocie danego żywiołu (np. ognia).
Także można korzystać z niego, jeżeli chce się uniknąć zasypania ziemią, zalania wodą lub objęcia przez zbliżający się ogień (pożar), w tym jednak przypadku można jednak np. umrzeć od gorąca lub udusić się z braku powietrza, jeżeli dany czynnik na dłużej przykryje sferę chronioną przez ten run.
W skrajnych przypadkach symbol potrafi ochronić np. przed zawaleniem się kamiennych ścian lub sufitu jaskini (ewentualnie i całego labiryntu przy tym), o ile przyczyną zawalenia się nie jest większy obszar niż ten, który chroni symbol.
Istoty znajdujące się w momencie rzucania tego czaru w promieniu 2 metrów wokół symbolu są także objęte jego magią, o ile jednak nie wyjdą z poza tego zasięgu
Uwaga: Magia symbolu zostaje uaktywniona w momencie zadziałania danego czynnika, a przestaje działać w wypadku zasłonięcia, odsłonięcie lub starcia (wystarczy minimalnie) symbolu, zaprzestania oddziaływania danego żywiołu (itp czynnika), oraz w wypadku, gdy po raz drugi zadziała na niego moc danego czynnika lub żywiołu (np. drugi żywioł, czy ten sam ze zdwojoną siłą).

SPROWADZENIE OWADÓW (Zaklęcie)

KRĄG: II (czar nr 9)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda + specjal.
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (10 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.
OPIS: Po rzuceniu czaru pozwala w przeciągu k5 rund sprowadzić magicznie skupiska (po ok. 100 sztuk każde) latających, miejscowych owadów. Ilość skupisk zależy ściśle od poziomu druida (przywabia 1 skupisko na każde 2 swoje POZ), oraz od warunków otoczenia (w lesie 2 razy więcej, w miastach 2 razy mniej, w podziemiach raczej niemożliwe).
Każde skupisko może być skierowane w określone (wzrokowo) miejsce lub do ataku na daną istotę. Owady w nim po osiągnięciu celu są w stanie zadać w każdej rundzie k10 obrażeń (na każde skupisko). Jeżeli ofiara się nie rusza energicznie lub w inny sposób przed nimi się nie broni, to ilość obrażeń zadawanych przez każde skupisko jest podwajana co rundę. Trafienie obuchowe w skupisko rozprasza je (skupisko te ma obronę równą 10 pkt. na poziom Druida). Owady te obniżają ofiarze o 20 pkt. Trafienie, OB, UM i inne wykonywane zdolności
Gruba, własna skóra o wyparowaniach powyżej wartości 50 pkt na obrażenia kłute, magia ochronna dająca wyparowania i zbroje odlewane chronią całkowicie przed tymi owadami. Inne zbroje i cieńsze skóry (własne) zmniejszają o połowę ilość obrażeń zadawanych przez te owady.
Uwaga: MG może wprowadzić modyfikacje w zależności od zbroi i sytuacji (np. pozwala uciec ofierze przed owadami, o ile rozwinie szybkość większą od szybkości owadów (równej np 40 + k50 metrów na rundę).

OTOCZKA ŚWIERZOŚCI/ NIEŚWIERZOŚCI (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr 10)
ZUŻYCIE PM: 8 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: bliski

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

CZAS DZIAŁANIA: 1 godzina/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Zaklęcie to może być rzucone jako Otoczka świerzości lub Otoczka "nieświerzości".
Rzucony jako otoczka świerzości Druid powoduje, że podlegająca temu czarowi istota jest w stanie być niewrażliwa na wszelkie gazowe trucizny, zapachy (np kwiatów), naturalne wyziewy, a nawet na opary dymu. Działa to także na zapachy wydzielane przez trupy, martwiaki i istoty o których zadecydował MG.
Rzucony jako otoczka "nieświerzości" powoduje, że dana istota (oraz ten, kto ją z bardzo bliska powącha) czuje tak bijący smród od siebie, że utrudnia to jej o 10-100 pkt. Trafienie, UM i wykonywane czynności, a ponadto jeśli nie wykonała % rzutu na odporność nr 7, tedy raz na 1k100 rund ma torsje, które powodują, że w takiej rundzie jest ona kompletnie bezbronna (to znaczy liczy się tylko obrona bierna) i nic nie może robić.

CZARY ASTROLOGICZNE
PIERWSZY KRĄG

AUREOLA DOBRA/ZŁA (Zaklęcie)

KRĄG: I (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 5 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund + 5 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota/przedmiot
OPIS: Postać (lub przedmiot) posiadająca ten czar na sobie nie może być dotknięta przez istotę ewidentnie (nadzwyczaj) złą/dobrą, jeżeli nie przełamie ona tego zaklęcia (% rzutem na połowę odporności nr 3). Magia tego zaklęcia chroni przed czarami opartymi na ewidentnym źle/dobrze.
Czar nie chroni przed ciosami bronią, strzałami, runami i tym podobnymi czynnikami.
czynnikami.

OBJAWIENIE NATURY ISTOTY/PRZEDMIOTU (Zaklęcie)

KRĄG: I (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 5 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot
OPIS: Czar ten pozwala wykryć i określić "naturę" danego przedmiotu lub istoty. Jest w stanie określić zło, dobro, neutralność w istotach (lub przedmiotach) ewidentnie złych /dobrych /neutralnych, a także prawdziwy wiek (np. w latach, ew. w dniach). Pozwala ponadto wykryć inteligencję (wolę itp.) w niektórych szczególnych przedmiotach magicznych (np. artefaktach). W przypadku mikstur (itp.) określa, czy zachowały jeszcze swoje właściwości (astrolog nie musi wiedzieć jakie one są). Czarem tym można wykryć też czy dana istota jest martwiakiem, lykantropem, czy pochodzi z obcej Sfery Egzystencji, albo czy dana rzecz lub istota nie jest to tylko iluzją.
Czar ten pozwala wykryć kontrolę istoty np. przy pomocy uroku, czaru "przejęcie", oczarowania.

SYMBOL GWIAZDY MAGICZNEJ (Czar specjalny)

KRĄG: I (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (lub przedmiot) stojąca na symbolu
OPIS: Znak ten jednorazowo chroni stojącą na nim postać przed wszelkimi formami magii (nie dotyczy więc przemian półboskich). Wyjątkiem też są czary, które zmianą otoczenia są w stanie być niebezpieczne np powodują pożar. Zejście z symbolu lub jego pierwsze użycie kończy działanie czaru.
Postać stojąca na tym symbolu niechcąc z niego zejść nie powinna walczyć w pierwszej linii, ani używać zdolności wymagających ruchu, jako że traktuje się ją jakby miała ZR i SZ równą 0. W wypadku stania na takim symbolu pod-

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

czas popełnienia błędu w ścieraniu (np.) pentagramu chroni on tylko przed pierwszym czarem, który swą magią obejmuje ścierającego, natomiast nic nie jest w stanie poradzić na następne czary uaktywnione przy tej czynności.
Czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (długo działająca wilgoć, zejście z niego lub pierwsze zadziałanie niszczy go).

IDENTYFIKACJA PISMA (Zaklęcie)

KRĄG: I (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 5 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund + 10 rund/POZ, a od 10 POZ 1 godzina/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba (specjal.)
OPIS: Osoba będąca pod wpływem tego zaklęcia jest w stanie prawidłowo odczytać i zrozumieć znaczenie danego pisma. W trakcie jednej rundy można odczytać tylko 5 słów (ewentualnie więcej jeśli się one powtarzają).
Jeżeli język w którym jest napisana informacja ma większy od 1 Stopień Trudności, to moc tego czaru zależy od aktualnych UM czytającego, jako że ten czar umożliwia zrozumieć język o 1 stopniu trudności językowej na każde 50 UM czytającego
Zaklęcie to odczytuje też litery, znaki lub wiadomości, które zostały napisane niewyraźnym pismem, są rozmazane, zniekształcone, ale nie są całkowicie starte lub zniszczone.
Jeżeli postać posiada 150 UM, to dodatkowo może określić czas jaki upłynął od napisania tego tekstu, a także wykrywa, czy pod tekstem nie kryje się inna informacja (inne pismo itp), np. w przypadku zatajanych czarami rzadkich ksiąg magicznych.
W trakcie czytania postać musi być kompletnie skupiona (i nieruchoma)

KRĄG WIĘZIENNY (Zaklęcie)

KRĄG: I (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 5 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (specjal.)
OBSZAR DZIAŁANIA: istoty będące na 1 polu (specjal.)
OPIS: Czar ten rzucony na naziemną istotę (istoty) zajmującą (-e) mniejszą powierzchnię od 1 pola tworzy wokół niej (nich) zielono fosforyzujący okrąg. Postać, która znalazła się wewnątrz tego kręgu, nie może go opuścić (fizycznie - nie jest możliwe oderwanie się całkowicie od ziemi, ani przekroczenie jakąkolwiek częścią ciała lini), dopóki nie przełamane zostanie wiążące to miejsce zaklęcie (% rzutem na odporność nr 3, a w przypadku ewidentnych z charakteru istot na połowę tej wartości). W wypadku nieudanej próby kolejną szansę wyjścia z kręgu można podejmować co rundę. Postać, która chciała by dostać się do środka także musi przełamać chroniące ten krąg zaklęcie.
Z wnętrza tego kręgu (lub do wnętrza) można strzelać lub rzucać czary, a nawet można walczyć bronią o zasięgu większym od 0 (zera).
Czar ten kończy swe działanie w momencie pierwszego przekroczenia linii kręgu (np. gdy przełamie się zaklęcie lub skutecznie zadziała Antymagia).

OPÓŹNIANIE MYŚLI (Zaklęcie)

KRĄG: I (czar nr 6)
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (specjal.)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Istota objęta tym czarem traci częściowo swój "wigor" i ewentualnie bystrość umysłu, co objawia się zmniejszeniem SZ (całkowitej) o 10 punktów/50 UM Astrologa, a w przypadku nieudanego rzutu obronnego na zaklęcia także IQ o tą samą wartość
Czar ten trwa do momentu, aż dana istota się wyśpi (przez minimum łącznie 8 godzin).
MG lub gracz kierujący istotą poddaną temu zaklęciu musi zmodyfikować sposób działania takiej istoty. W momencie, gdy IQ danej istoty osiągnie 1 (bardziej nie można zmniejszyć tym czarem, jako że jest to wartość minimalna dla istoty żywej), to powoduje to, że dana istota odruchowo zwija się w pozycję embrionalną i zapada w głęboki sen. W wypadku martwiaków (i tym podobnych istot) zmniejszenie IQ do wartości równej 0 niszczy na stałę "umysł" tym istotom.
Obniżenie SZ do wartości równej 0 (zero) unieruchamia postać.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Uwaga: Czar ten nie działa kumulatywnie, jeśli postać ma go już na sobie.

CZERWONY SYMBOL (Czar specjalny)

KRĄG: I (czar nr 7)
ZUŻYCIE PM: 5 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 ostrze przedmiotu (znak runiczny)
OPIS: Symbol ten przedstawia jasno-czerwony znak. Może zostać nałożony na dowolne ostrze broni lub jakiegoś przedmiotu. Jednorazowe jego uaktywnienie następuje wtedy, gdy takie ostrze "zasmakuje" krwi, gdyż dodatkowo ten czar zadaje wtedy ofierze k100 obrażeń (samemu przestając już działać). W wypadku, gdy postać posługująca się bronią posiadającą nieuaktywniony jeszcze symbol zaczyna ją używać, tedy w każdej rundzie takiej czynności istnieje 50% szansy, że symbol ten zostanie zniszczony nim uda się go uaktywnić.
Czar ten może zostać nałożony tylko na nieruchomą i suchą powierzchnię ostrza broni kłutej lub ciętej, oraz na ostrza kolców, bolców, prętów, gilotyn (np. w pułapkach). Długo działająca wilgoć, naruszenie jego lub pierwsze zadziałanie niszczy go.

PRZEZNACZENIE (Zaklęcie)

KRĄG: I (czar nr 8)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 5 rund
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: dzień
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)
OPIS: Zaklęcie to pozwala na rzucenie na wybraną istotę jednego z efektów. Ze względu jednak na oddziaływania losowe tylko w 50% jest szansa zadziałania wybranego efektu, a nie jego przeciwności.
Szansa ta jest jednak modyfikowana od kilku czynników i tak: za każdy POZ Astrologa jest dodawany 1 pkt. (%), poprzedzająca ten czar Ceremonia (czar) dodaje lub odejmuje (zależnie od intencji) 10 pkt. (%), tyle samo dodaje pozytywnie wytyczona wróżba i czary wytyczające udanie "szczęście"; dodatkowo szansa ta może być zwiększona przez premię wynikającą z Błogosławieństwa oraz o 1 pkt. (%) na każde 10 pkt. aktualnej Wiary, jeżeli rzucający ten czar jest wyznawcą Asteriusza Wielkiego. Maksymalnie jednak nie może szansa ta przekroczyć nigdy 95%. Tak więc jeżeli zamierzony efekt nie wyjdzie, tedy postać jest pod działaniem odwrotnej jego formy np
jeżeli nie wyjdzie szansa rzucenia Przeznaczenia Śmierci, to oznacza to, że postać została objęta Przeznaczeniem Życia.
A oto efekty, którym może zostać poddana dana istota.
- Przeznaczenie Życia (Śmierci)- Efekt podstawowy (w nawiasie podany jest efekt odwrotny - Przeznaczenie Śmierci): tego dnia postać teoretycznie nie powinna (powinna) umrzeć. W wypadku znalezienia się w agonii nie zwiększa się ona (zwiększa się dwukrotnie szybciej) do końca trwania czaru. Podczas każdego zranienia postać odnosi o 10 pkt obrażeń + 10 obrażeń/2 POZ Astrologa mniej (więcej), a ponadto wszelkie jej odporności na czary zabijające i na truciznę są zwiększone (zmniejszone) o 20 pkt.
- Przeznaczenie Losu - Efekt podstawowy (w nawiasie podany jest efekt odwrotny): tego dnia postać ma przychylność (nieprzychylność) losu, co objawia się premią + (-) 20 pkt. do Trafienia, UM i do szansy wykonania wszelkich czynności.
UWAGA: Ponieważ magia tego czaru jest formą wytyczenia losu, to nie chroni przed nim Antymagia (jest to wyjątek wśród czarów !!!), aczkolwiek dana istota jest niewrażliwa na ten czar, jeżeli oddziaływuje na nią już jakiś efekt tego czaru.

KONTAKT Z MOCĄ BOSKĄ (Zaklęcie)

KRĄG: I (czar nr 9)
ZUŻYCIE PM: 20 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca
OPIS: Współwyznawca pod wpływem tego zaklęcia zyskuje 10 pkt. Wiary, a ponadto podczas najbliższej modlitwy (w trakcie trwania czaru) Zauważenie przez BOGA jej jest dwukrotnie większe.

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Uwaga: Czar ten nie wpływa na Samozauważenie w przypadku Półbogów oraz na używanie przemian półboskich.

MAGICZNA BLOKADA (Zaklęcie)

KRĄG: I (czar nr 10)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina)
OBSZAR DZIAŁANIA: kwadrat o boku 2 metrów + 1 metr/POZ
OPIS: Zaklęcie to stwarza pionową lub poziomą magiczną powierzchnię o określonej wielkości. Wizualnie stwarza wrażenie, jakby była z elastycznego szkła. Posiada ona właściwość pochłaniania części energii większości czarów specjalnych, energetycznych i bazujących na cieple, czy elektryczności (działających na odporność nr 5, 8 i 9), społawiając efekt ich działania (np. o połowę zmniejsza zadawane obrażenia i czas trwania, w zależności od interpretacji MG). Działa to też w wypadku analogicznych smoczych zionięć.
Ma ona także właściwość bycia nie do przejścia dla istot, które nie przełamią tej formy energii (udanym % rzutem na energię). W wypadku nieudanej próby przedostania się przez Magiczną Blokadę bez względu na dalsze próby następne skuteczne przełamanie może nastąpić dopiero po rundzie + 1 rundzie na POZ Astrologa.
Z założenia też jest też ona nie do pokonania dla istot niematerialnych (duchy, widma itp.) i półmaterialnych (upiory, wampiry itp.).
Skutecznie działająca Antymagia w momencie forsowania tej bariery skutecznie niszczy kompletnie ten czar.

CZARY ASTROLOGICZNE
DRUGI KRĄG

SYMBOL NEKROMANCJI (Czar specjalny)

KRĄG: II (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 100 metrów/POZ wokół symbolu (znak runiczny)
OPIS: Symbol ten przedstawia biały znak, który czernieje w miarę zbliżania się nekromancji (np. martwiaka). Poprzez zniekształcenia kształtu symbolu można czasami określić czy zbliżająca nekromancja jest względnie silniejsza czy słabsza od mocy jaką dysponuje Kleryk, który rzucił ten czar (decyduje MG).
Czar ten może zostać nałożony tylko na płaską, gładką, nieruchomą i suchą powierzchnię (długo działająca wilgoć, naruszenie jego lub pierwsze zadziałanie niszczy go).

ZNAK ODPARCIA (Czar specjalny)

KRĄG: II (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty (specjal.)
ZASIĘG: 10 metrów
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (istota, miejsce lub czar)
OPIS: Energia tego czaru potrafi uderzyć w miejsce lub istotę nie oddaloną dalej niż 10 metrów od Astrologa. Istota, która nie odeprze tej energii (% rzutem na odporność nr 5) dostaje 10-50 obrażeń (tzn k5 * 10), oraz k5 uszkodzeń na tarczę lub zbroję, a ponadto musi wykonać pozytywny rzut na szok, inaczej na k10 rund upada ogłuszona. Czar ten uderzony w dane miejsce zadaje k10 uszkodzeń, a jeżeli było to podłoże sypkie, wzbija w powietrze kurzawę piasku (średnio na k2 rundy zasłaniającą widoczność). Dobrze wycelowany w czasie ten czar potrafi także zniszczyć niektóre czary (działające głównie na odporności fizyczne) lecące właśnie na Astrologa (decyduje MG).

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

Podczas rzucania tego Astrolog musi wykonać w kierunku celu odpowiedni ruch ręką (otwartą dłonią) - w kształcie litery "X". Jeżeli do wykonania tego ruchu wykorzysta obydwie ręce (i dłonie), to czas rzucania tego czaru skraca się do 2 segmentów.

DOMINACJA (Zaklęcie)

KRĄG: II (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 4 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ (specjal.)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Astrolog skupiając swoją uwagę (przerwanie jej niweluje czar) na danej istocie (sam przez to jest nieruchomy i bezbronny) jest w stanie próbować w każdej rundzie trwania czaru narzucić swą wolę istocie, w którą jest wpatrzony. Jest to skuteczne, w rundzie, w której ofiara nie odeprze zaklęcia (% rzutem na odporność nr 3), zmodyfikowanego o dodatkową antyodporność (+/-) wynikającą z różnicy IQ (a więc jeśli IQ Astrologa była np. większa o 30 pkt. od ofiary, to jej odporność na zaklęcia jest o tyle pogorszona). W takiej rundzie w miarę swych możliwości musi ona wykonać polecenia Astrologa (przekazywane telepatycznie - a więc bez potrzeby używania głosu), jednakże pod warunkiem, że nie przynoszą jej szkody (np. zdrowotnej, materialnej, w mieszanie się w z góry przegraną walkę, odwrócenie się do atakującego tyłem). W rundzie, w której odeprze czar ofiara zachowuje się normalnie
Czar ten pozwala też czasowo przywrócić świadomość istocie będącej pod wpływem *Uroku*, *Przejęcia* lub *Rozdwojenia jaźni*. Po jednak skończeniu działania jego na ofierze wpływ wyżej wymienionych efektów nadal działa.
Jeżeli Mądrość Astrologa jest większa od ofiary, to czar ten trwa dwukrotnie dłużej, a ponadto jeśli jest dwukrotnie większa, to wystarczy pierwsze nieodparcie czaru, by postać do końca jego trwania była pod jego działaniem (chodź nadal musi być nieprzerwanie kontrolowana).

ZAKLĘCIE WZROKU (Zaklęcie)

KRĄG: II (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 5 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 5 godzin (10 godzin w przypadku Kleryków)
OBSZAR DZIAŁANIA: oczy
OPIS: Czar ten pozwala postaci na której oczy został rzucony widzieć w każdej (!) ciemności tak, jak w półmroku (tzn z ograniczeniem -10 pkt. do Trafienia, OB, UM i innych zdolności). Astrolog (tylko) może przy pomocy tego czaru widzieć niewidzialnych (istoty, ale nie przedmioty, ani nie niematerialne postacie).

TARCZA WIARY (Zaklęcie)

KRĄG: II (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 20 pkt.
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (specjal.)
OBSZAR DZIAŁANIA: współwyznawca
OPIS: Czar ten, powoduje, że istota go nosząca jest poddana działaniu ochronnej magii. Powoduje ona, że specyficzne istoty wrogie noszącemu ten czar nie są w stanie zaatakować bezpośrednio jego, dopóki spełnione jest kilka warunków
Po pierwsze w trakcie każdej rundy trwania tego czaru postać non stop musi wymawiać prawidłowo słowa treści modlitw. Sprawdza się to co rundę % rzutem na Wiarę (zwiększoną o 10 pkt. + 10 pkt. na każde 10 POZ Astrologa). W momencie pierwszego nieudanego rzutu czar przestaje działać. Oczywiście z tego samego powodu nie może przez to mówić, czy rzucać czary w tym czasie.
Po drugie czar działa tylko na istoty pochodzące z obcych sfer egzystencji, ewidentnie złe/dobre, przeklęte (np. na lykantropy), na martwiaki i duże smoki. W szczególnych wypadkach decyduje MG. Przed działaniem tego czaru potrafi jednakże uchronić skutecznie działająca Antymagia.
Po trzecie zaklęcie te aktualnie nie działa na tych, w stosunku do których postać chroniona czarem znajduje się tyłem.
Po czwarte w trakcie trwania czaru postać nie może podjąć próby agresji w stosunku do tych, przed którymi chroni czar, gdyż spowodowało by to zakończenie działania czaru

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

OBJAWIENIE EWIDENTNEGO ZŁA/DOBRA (Zaklęcie)

KRĄG: II (czar nr 6)
ZUŻYCIE PM: 2, 20 lub 200 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: w promieniu 10 metrów/POZ (specjal.)
OPIS: Istota na którą został rzucony ten czar lokalizuje na danym obszarze obecność wszelkich istot ewidentnie złych, dobrych lub neutralnych. Przy okazji identyfikuje, czy te istoty pochodzą z obcej sfery egzystencji, czy są magiczne oraz w jakim są stanie emocjonalnym (tzn rozpoznaje sen, wesołość, podniecenie, rozdrażnienie, wściekłość, smutek).
Wydając 10-krotnie większy PM Astrolog (tylko) pozwala "skanować" tym czarem bez względu na przeszkody fizyczne (np. przez ściany, poziomy labiryntów).
Wydając 100-krotnie więcej PM Astrolog jest w stanie uzyskać kontakt telepatyczny (myślowy) z wykrytymi tym czarem istotami. Jest to skuteczne, o ile one chcą rozmawiać i mają Inteligencję większą od 50 pkt.
Skutecznie działająca w momencie rzucania czaru Antymagia pozwala uniknąć lokalizacji tym czarem (aż do końca czasu jego trwania).

JASNOŚĆ UMYSŁU (Zaklęcie)

KRĄG: II (czar nr 7)
ZUŻYCIE PM: 20 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 dzień
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)
OPIS: Istota na którą został rzucony ten czar zyskuje na określony czas możliwość pełniejszego wykorzystania cech swego umysłu. W praktyce objawia się to czasowym zwiększeniem IQ, Mądrości o 10 punktów + 10 na każde 100 pkt. UM rzucającego, a UM i wszystkie biegłości w broniach o połowę tej wartości.
W wypadku rzucenia tego czaru na niewspółwyznawcę, istnieje pewna szansa (50% - 5%/POZ), że czar ten będzie miał analogicznie odwrotny skutek.
Zaklęcie te nie zadziała na daną istotę, jeżeli jest ona jeszcze pod wpływem tego czaru.

WYROCZNIA GWIAZD (Zaklęcie)

KRĄG: II (czar nr 8)
ZUŻYCIE PM: 40 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 rundy
ZASIĘG: specjal.
CZAS DZIAŁANIA: (specjal.)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pytanie (specjal.)
OPIS: Czar ten ustala, czy wykonanie ściśle określonej czynności będzie pomyślne dla postaci, która ją chce przeprowadzić. Możliwe są cztery rodzaje odpowiedzi:
TAK, gdy efekt będzie bezwzględnie pomyślny i gdy tylko taki efekt jest możliwy
BYĆ MOŻE, gdy efekt będzie raczej korzystny, ale zależy to jeszcze od jakiegoś dodatkowego, szczególnego postępowania itp.
NIE WIEM, gdy efekt zależy od losowości lub gdy pytanie było źle sformułowane, albo gdy brak jest rzeczywistej odpowiedzi itp.
NIE, gdy efekt będzie bezwzględnie niepomyślny lub niemożliwe jest wykonanie danej czynności
Prawidłowa odpowiedź jest aktualna tylko wtedy, gdy czynność zostanie wykonana nie później niż 5 rund/POZ Astrologa i gdy nie zależy ona od woli BOGÓW itp. Jeżeli zaklęcie to jest rzucane poza obserwatorium Astrologa, to istnieje szansa 20% -1%/POZ, że uzyska błędną informację - oczywiście nie wie on o tym.
Uwaga: Rzucenie tego czaru powtórnie na te samo pytanie (lub analogiczne) daje identyczną odpowiedź.

NIEWIDZIALNOŚĆ DLA UMARŁYCH (Zaklęcie)

KRĄG: II (czar nr 9)

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (dzień)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota/przedmiot (specjal.)
OPIS: W trakcie trwania czaru istota lub przedmiot o określonych rozmiarach (maksymalnie 2 metry sześcienne + 2 metry/10 POZ) może stać się niewidzialną dla istot martwych (martwiaków), a także dla lykantropów i istot wywodzących się ze Sfer Egzystencji związanych z Nekromancją. Chroni on także przed postrzeganiem psionicznym i infrawizją.
Warunkiem zachowania niewidzialności jest fakt, że nie wykonuje się czynności agresywnych lub/i energicznych. Postaci niewidzialnej jest w momencie pierwszego ataku dwukrotnie łatwiej zaskoczyć martwą ofiarę (% rzut na zaskoczenie liczony tylko względem połowy SZ aktualnej). Istoty przed którymi chroni te zaklęcie nie są w stanie zlokalizować wzrokiem postaci niewidzialnej, jeśli znajduje się ona w kompletnym bezruchu i ciszy. Z tego zaklęcia można zrezygnować w dowolnym momencie lub automatycznie, gdy wykona się jakiekolwiek agresywne, hałaśliwe lub energiczne posunięcie.
Postać broniąca się biernie przed martwiakami będąc w niewidzialności ma premię do OB liczoną z całej wartości ZR aktualnej.
Uwaga: Martwiak mimo niewidzenia postaci ukrytej tym czarem jest w stanie zorientować się o jej obecności poprzez użycie zdolności - wykrycie witalności.

CEREMONIA (Zaklęcie)

KRĄG: II (czar nr 10)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ), ew. specjal.
OBSZAR DZIAŁANIA: 5 metrów wokół, ew. specjal
OPIS: W trakcie trwania czaru zwiększa dwukrotnie antyodporność rzucanych przez Astrologa czarów, wykonywanych przemian lub zdolności, ponadto może być jednorazowo użyta dla stworzenia dodatkowej szansy (w wysokości 1/10 poprzedniej) przy próbie wykonania czynności związanej z wiarą, przywróceniem istoty do życia (rzut na szok przy wskrzeszeniu itp.) oraz w sytuacjach wybranych przez MG (np. przy wykonywanie określonych zdolności lub czynności). Czar ten użyty zgodnie z etosem Astrologa dwukrotnie zwiększa teoretyczny czas trwania czarów "uświęcających" dany obszar.
Rzucona w imię "czegoś" niekiedy podnosi rangę wielu czarów.

CZARY PÓŁBOSKIE
PIERWSZY KRĄG

AUREOLA DOBRA/ZŁA (Zaklęcie)

KRĄG: I (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 5 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund + 5 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot
OPIS: Postać (lub przedmiot) posiadająca ten czar na sobie nie może być dotknięta przez istotę ewidentnie (nadzwyczaj) złą/dobrą, jeżeli nie przełamie ona tego zaklęcia (% rzutem na połowę odporności nr 3). Magia tego zaklęcia chroni przed czarami opartymi na ewidentnym źle/dobrze.
Czar nie chroni przed ciosami bronią, strzałami, runami i tym podobnymi czynnikami.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWO (Zaklęcie)

KRĄG: I (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 1 PM (ew.5)
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund + 1 runda/POZ (ew. specjal.)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Wsparcie duchowe, które pobłogosławionemu daje efektywnie premię do Trafienia, OB, UM i do szansy wyjścia zdolności profesjonalnej równą 1/10 Wiary Półboga (w wypadku niewspółwyznawcy połowę tego). Pozwala też na zrobienie drugiego rzutu obronnego na strach, w wypadku, gdy pierwszy był nieudany
Uwaga: Zużywając 5 pkt. PM na rzucenie czaru można odwlec jego uaktywnienie do momentu, gdy poddana mu postać wypowie słowa "jestem pobłogosławiony" lub do pierwszej rundy najbliższej sytuacji stresowej. Po uaktywnieniu czar działa normalnie.

WYKRYCIE EWIDENTNEGO ZŁA/DOBRA (Zaklęcie)

KRĄG: I (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 godz. + 1 godz./POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota w zasięgu wzroku (w jednej rundzie)
OPIS: Postać na której jest to zaklęcie potrafi automatycznie wykrywać wzrokowo zło, dobro, neutralność w istotach ewidentnie (nadnaturalnie) złych, dobrych lub neutralnych. W wypadku posiadania przez takie istoty specyficznych emanujących aur lub aureol czar ten informuje o ich działaniu i sile. Czar ten także obejmuje postacie posiadające aury ewidentności.
Zaklęcie to pozwala także wykrywać obszarowe czary bazujące na ewidentności, określając przy okazji ich moc i działanie.

SYMBOL NIETYKALNOŚCI (Czar Specjalny)

KRĄG: I (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (znak runiczny)
OPIS: Pierwsza istota, która wejdzie na ten znak zostaje ogarnięta silną ochronną magią. Powoduje ona, że postać, która stoi na symbolu jednorazowo jest omijana przez czar typu pocisk lub błyskawica (itp. działające na odporność nr 9), albo ewentualnie przez pierwszą skutecznie wymierzoną strzałę (bełt itp.). Zejście z symbolu lub jego użycie kończy działanie czaru
Czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (długo działająca wilgoć, zejście z niego lub pierwsze zadziałanie niszczy go)

MŁOT DUCHOWY (Szok)

KRĄG: I (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 3 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Czar ten zadaje cios, wykorzystujący energię wlasnej Siły Fizycznej. Jeżeli ofiara nie wykona udanego % rzutu na połowę własnej odporności na szok (nr 4), odnosi obrażenia równe 1/4 SF półboga. Obrażenia zadane przez ten czar traktuje się jako obrażenia "umysłowe", a więc nie powodujące krwawienia (nie pogłębiające agonii).
Czar ten nie zadaje obrażeń martwiakom i niektorych istot z innych sfer egzystencji.

PRZYWOŁANIE SIŁY ZŁA/ DOBRA/ NEUTRALNOŚCI (Czar Specjalny)

KRĄG: I (czar nr 6)
ZUŻYCIE PM: 20 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

CZAS DZIAŁANIA: 3 rundy + 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr sześcienny/4 POZ (minimum 1)
OPIS: Stwarza półmaterialną, białą, szarą lub czarną (zależnie od charakteru) masę, kształtu humanoidalnego mogącą posuwać się po powierzchni ziemi lub wody. Emanuje ona aurą ewidentności (zależnie od charakteru Półboga) i można jej używać do ranienia Żywych istot (a także większości martwiaków), czy do obrony.
Jej cechy zależą od poziomu Półboga: Żywotność = 100 pkt /POZ, Trafienie = 50pkt /POZ, Obrażenia (losowo 1-3 klute, 4-7 tnace, 8-10 obuchowe) 25 pkt /POZ, Obrona z magii 12,5 pkt /POZ (zaokraglając ułamek w dół), Wyparowania 0, Odporności fizyczne 10 pkt/POZ, SZ i ZR po 100 pkt. (aczkolwiek nie umie biegać), IQ i Mądrość po 5 pkt; CH, UM i WI 0; PR analogiczna do 30 pkt; Odporności psychiczne brak (czary tego typu nie działają na nią). Siła ta może walczyć tylko, gdy półbóg ją w skupieniu kontroluje wzrokowo i wtedy traktuje się ją jak analogiczną żywą istotę. Do innych celów poza walką lub straszeniem bojaźliwych istot nie nadaje się ona kompletnie.
Uwaga: Czar ten rzucony przez Półboga z 0-wego POZ traktuje się jakby był rzucony przez Półboga z 1-go POZ.

FURIOZA (Czar Specjalny)

KRĄG: I (czar nr 7)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund + 1 runda/POZ (specjal.)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca
OPIS: Postać, która jest pod wpływem tego czaru wpada w szaleństwo i na czas trwania czaru będzie walczyła tylko wręcz (ignoruje czary, przemiany, niebezpieczenstwo). Stan ten daje jej 40 pkt. do Tr i osłabia o 20 pkt. Obronę, ponadto umożliwia dodatkowy % rzut na strach (odporność nr 2), gdy pierwszy był nieudany i dwa razy wiekszą liczbę ataków w 1 rundzie, o ile oczywiście mieszczą się w niej pod względem sumy ich opóźnień.
Uwaga: Od 10 POZ czar ten trwa 10-krotnie dłużej.

LOKALIZACJA POŻYWIENIA/WODY (Zaklęcie)

KRĄG: I (czar nr 8)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (runda)
OBSZAR DZIAŁANIA: w promieniu 1km +1km/10 POZ
OPIS: Lokalizuje (ustala dokładny kierunek i odległość w metrach) pożywienie lub wodę, znajdujące się w zasięgu działania czaru (przenika wszelkie niemagiczne przeszkody). Czar ten nie dotyczy tego jedzenia lub wody, które ma przy sobie półbóg lub które wskarze. W momencie lokalizacji rzucający musi być skupiony (rozproszenie uwagi niweluje zaklęcie).

STRASZNE/PRZYJAZNE OBLICZE (Iluzja)

KRĄG: I (czar nr 9)
ZUŻYCIE PM: 5 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund + 1 runda/POZ (specjal.)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (istoty widzące twarz Półboga)
OPIS: Czar nakłada na twarz rzucającego go Półboga maskę, która w zależności od jego zamiaru może budzić uczucie strachu lub przyjaźni. W pierwszym przypadku (strach) każda istota, która podczas działania czaru spojrzy na twarz półboga (podczas walki jest to prawie automatyczne) i nie wykona udanego % rzutu na odporność nr 2 musi natychmiast i z maksyamlną prędkością uciekać ("sprintem"). MG powinien uwzględnić zmęczenie podczas ucieczki. Na początku każdej kolejnej rundy ucieczki ofiara wykonuje % rzut na sugestię (odporność nr 2) - rzut udany oznacza przerwanie działania czaru
W drugim przypadku (przyjaźń) istota, która spojrzała na twarz półboga broni się rzutem na odporność nr 1 (hipnoza). Jeśli rzut jest nieudany staje się ona jego wiernym i oddanym przyjacielem.
Podczas każdej kolejnej rundy ofiara może przerwać działanie czaru udanym % rzutem na odporność nr 1. Efekt czaru przestaje również działać, jeżeli półbóg zacznie zachowywać się w stosunku do niej wrogo lub agresywnie.
Uwaga: Wpisanie tego czaru w figurę magiczną narysowaną wokół twarzy malowidła, płaskorzeźby lub rzeźby tworzy analogiczny, stały efekt, który działa na wszystkich, którzy spojrzą na tą twarz (zależnie od MG).

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

WZMOCNIENIE WIARY (Zaklęcie)

KRĄG: I (czar nr 10)
ZUŻYCIE PM: 5 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda + 1 runda/10 POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal. (współwyznawca)
OPIS: Na czas trwania czaru zwiększa WIARĘ i Odporność na Zaklęcia (klątwy, itp.) istoty o 10 pkt. + 10 pkt. na każde 100 UM Półboga. W niektórych sytuacjach czar ten może mieć dodatkowy efekt np. może złagodzić pechowe samozauważenie podczas Modlitwy (zależnie od MG).
W trakcie trwania czaru postać orientuje się o jakiejkolwiek bliskości rzeczy (np. ołtarzy) i istot (np obecność wysokopoziomowych kleryków), które mogą przyczynić się do zwiększonago zauważenia przez niechętne mu Bóstwa co jest istotne np. przy ryzyku rzucania przemian Półboskich.

CZARY PÓŁBOSKIE
DRUGI KRĄG

LECZENIE/JĄTRZENIE LEKKICH OBRAŻEŃ (Energia)

KRĄG: II (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: bliski (!) **CZAS DZIAŁANIA:** stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)
OPIS: Jednorazowo leczy 10 pkt. obrażeń na POZ Półnoga, ale maksymalnie 100. Nie działa na martwiaki, niektóre istoty z innych sfer egzystencji i te, które znajdują się w agonii, spowodowanej obrażeniami przekraczającymi połowę ŻYW (obrażenia śmiertelne).
Ten czar może zostać odwrócony - użyty jako JĄTRZENIE.
Dotkniętej istocie (dotknięcie wymaga udanego % rzutu na akt. ZR zmniejszoną o Obronę przeciwnika) rozjątrza świerzo odniesione obrażenia, jeśli nie odeprze się czaru % rzutem na odporność nr 5. W wypadku zranienia bezpośrednio poprzedzającego rzucenie JĄTRZENIA oraz każdego, które nastąpi potem postać otrzymuje dodatkowo 10 pkt. obrażeń/POZ rzucającego czar półboga (ale maksymalnie 100). Czar odtąd będzie zawsze towarzyszył postaci, dopóki nie zostanie z niej zdjęte przekleństwo lub nie zostanie potraktowana czarem typu Leczenie Poważnych Obrażeń, Uzdrowienie, Regeneracja (itp.). Zdolność regeneracji lub efekt paladyńskiego Przywrócenia Witalności także natychmiast kończą działanie JĄTRZENIA. Ta forma czaru nie działa w przypadku otrzymania obrażeń psychicznych
Uwaga: Obrażenia, odniesione wskutek tego czaru nie wywołują samoistnego pogłębiania się agonii.

CEREMONIA (Zaklęcie)

KRĄG: II (czar nr 2)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ), ew. specjal.
OBSZAR DZIAŁANIA: 5 metrów wokół, ew. specjal
OPIS: W trakcie trwania czaru zwiększa dwukrotnie antyodporność rzucanych przez Półboga czarów, wykonywanych przemian lub zdolności, ponadto może być jednorazowo użyta dla stworzenia dodatkowej szansy (w wysokości 1/10 poprzedniej) przy próbie wykonania czynności związanej z wiarą, przywróceniem istoty do życia (rzut na szok przy wskrzeszeniu itp.) oraz w sytuacjach wybranych przez MG (np. przy wykonywanie określonych zdolności lub czynności). Czar ten użyty zgodnie z etosem Kapłana dwukrotnie zwiększa teoretyczny czas trwania czarów "uświęcających" dany obszar.
Uwaga: Rzucona w imię "czegoś" niekiedy podnosi rangę wielu czarów.

ROZUMIENIE MYŚLI (Zaklęcie)

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

KRĄG: II (czar nr 3)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)
OPIS: Osoba na której znajduje się to zaklęcie potrafi w istocie na której skupi (przez minimum 1 rundę) uwagę wykryć istnienie wrogich dla siebie myśli i intencji (choć ich nie rozróżnia).
Dodatkowo czar ten wykrywa takie stany jak pogarda, podniecenie, radość, smutek (itp)
Postać posiadająca ten czar w 95% nie może być zaskoczona przez istoty znajdujące się w jej pobliżu (w promieniu 1 metra/10 UM), gdyż lokalizuje każdą nagłą decyzję w ich umysłach. Skuteczne jest to szczególnie, gdy próbuje się w trakcie walki przeciwko niej wykorzystać specjalne zdolności oparte na zaskoczeniu.
Czar ten (między innymi) nie obejmuje umysłów martwiaków i tych istot, które chronione są "Psychiczną tarczą".

NAZNACZENIE (Zaklęcie)

KRĄG: II (czar nr 4)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund + 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca
OPIS: Postać, która nie przełamie zaklęcia (% rzutem na odporność nr 3) ma tylko połowę Rzeczywistej Szansy Trafienia w postać naznaczoną (ale minimum 5 pkt). Noszący naznaczenie ma o 10 pkt. zwiększone odporności (choć przy wskrzeszaniu to się nie dolicza) i jego rzuty odpornościowe na typowe czary nie są zmniejszane o antyodporność wynikająca z poziomu przeciwnika.

POKORA (Zaklęcie)

KRĄG: II (czar nr 5)
ZUŻYCIE PM: 20 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: osoby przed Półbogiem
OPIS: Osoby, które nie odparły zaklęcia (% rzutem na odporność nr 3) są zmuszone paść na kolana przed Półbogiem i tkwić tak do momentu, aż nie przełamią czaru (mogą próbować to robić co 1 rundę na POZ Półboga). W stanie tym postać nie może się bronić, atakować, rzucać czarów itp. Jakakolwiek agresja ze strony Półboga lub jego towarzyszy automatycznie przerywa czar u wszystkich, którzy mu podlegają.
W przypadku współwyznawców czar ten dwukrotnie zwiększa rzeczywistą szansę rozgrzeszenia z grzechu i przekleństwa, albo daje premię 10 pkt. do zdjęcia klatwy (o ile postać jest pod wpływem tego zaklęcia).
Uwaga: Jako osoby rozumiane są pokrewne ludziom rasy inteligętne rasy humanoidalne (też reptillioni i ich bliscy krewniacy).

NIEWRAŻLIWOŚĆ NA GŁÓD I PRAGNIENIE (Energia)

KRĄG: II (czar nr 6)
ZUŻYCIE PM: 4 pkt.
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: bliski **CZAS DZIAŁANIA:** 1 dzień/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca (od 10 POZ na innych)
OPIS: Postać pod wpływem tego zaklęcia nie odczuwa w żaden sposób głodu i pragnienia, ani efektów ubocznych spowodowanych tym stanem. Po skończeniu czasu trwania czaru postać musi przez ten sam okres wypoczywać (nieprzytomna) w dobrych warunkach z pełnym jedzeniem i piciem. W przeciwnym przypadku na każdy taki dzień ma sprawdzane przeżycie (% rzutem na odporność nr 4).

KAMIENNA SKÓRA (Zaklęcie)

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.

KRĄG: II (czar nr 7)
ZUŻYCIE PM: 20 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (5 rund + 5 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: Półbóg (od 10 POZ na innych)
OPIS: Uodpornia skórę na uszkodzenia mechaniczne, tak że zyskuje ona 10 + 10 wyparowań na POZ Półboga. Ponadto daje ona + 20 pkt. do odporności fizycznych, oraz na niektóre czary specjalne (np *Wyssanie Energii Życiowej*). Zaklęcie to chroni automatycznie przed np. lekkimi zadrapaniami, otarciami itp.
Czar ten niszczy pierwsza próba (!) spetryfikowania postaci, a także czary typu Skruszenie kamienia.
Od 10 POZ Półbóg posiadający etos poświęcony Ziemi wydając na rzucenie tego czaru 10-krotnie większy PM zyskuje to, że trwa on nielimitowanie długo (to znaczy niszczą go wyżej wymienione efekty), a ponadto posiada dwukrotnie większą moc obronną (wyparowania i odporności).

WYKRYCIE TRUCIZNY (Zaklęcie)

KRĄG: II (czar nr 8)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda
OBSZAR DZIAŁANIA: specjal.
OPIS: Danej istocie zaklęcie to pozwala w określonej cieczy, substancji (np. w powietrzu), przedmiocie, czy istocie wykryć szkodliwe ilości trucizny lub gazu o podobnych właściwościach.
Przy okazji określa przybliżone działanie trucizny (żrące, raniące, usypiające, itp.), a także przybliżoną szybkość działania np. natychmiastowa, szybkodziałająca (np. co rundę), wolnodziałająca (np. co 1 godz.) itp.

IDENTYFIKACJA PISMA (Zaklęcie)

KRĄG: II (czar nr 9)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund + 10 rund/POZ, a od 10 POZ 1 godzina/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba (specjal.)
OPIS: Osoba będąca pod wpływem tego zaklęcia jest w stanie prawidłowo odczytać i zrozumieć znaczenie danego pisma. W trakcie jednej rundy można odczytać tylko 5 słów (ewentualnie więcej jeśli się one powtarzają).
Jeżeli język w którym jest napisana informacja ma większy od 1 Stopień Trudności, to moc tego czaru zależy od aktualnych UM czytającego, jako że ten czar umożliwia zrozumieć język o 1 stopniu trudności językowej na każde 50 UM czytającego
Zaklęcie to odczytuje też litery, znaki lub wiadomości, które zostały napisane niewyraźnym pismem, są rozmazane, zniekształcone, ale nie są całkowicie starte lub zniszczone.
Jeżeli postać posiada 150 UM, to dodatkowo może określić czas jaki upłynął od napisania tego tekstu, a także wykrywa, czy pod tekstem nie kryje się inna informacja (inne pismo itp), np. w przypadku zatajanych czarami rzadkich ksiąg magicznych.
Uwaga: W trakcie czytania postać musi być kompletnie skupiona (i nieruchoma)

SYMBOL NEKROMANCJI (Czar specjalny)

KRĄG: II (czar nr 10)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 100 metrów/POZ wokół (znak runiczny)
OPIS: Symbol ten przedstawia biały znak, który czernieje w miarę zbliżania się nekromancji (np. martwiaka). Poprzez zniekształcenia kształtu symbolu można czasami określić czy zbliżająca nekromancja jest względnie silniejsza czy słabsza od mocy jaką dysponuje Kleryk, który rzucił ten czar (decyduje MG).
Uwaga: Czar ten może zostać nałożony tylko na płaską, gładką, nieruchomą i suchą powierzchnię (długo działająca wilgoć, naruszenie jego lub pierwsze zadziałanie niszczy go).

Kopiowanie części lub całości materiałów, bez zezwolenia autora/autorów jest zabronione. Wszelkie prawa do nazw własnych ['Kryształy Czasu]', postaci i znaków handlowych są zastrzeżone i należą do ich właścicieli. "Kryształy Czasu" oraz inne nazwy i dodatki wydane i powiązane z tym systemem wymienione na stronach Serwisu 'Kryształy Czasu', są własnością firmy MAG.