



Opis: Bóstwo zsyła na kapłana moc uzdrawiania ran. Jego dotyk przywraca rannej postaci 1 punkt Żywotności. W ten sposób można uzdrowić postać tylko raz w czasie potyczki, podczas której odniosła rany, lub bezpośrednio po jej zakończeniu. Jest to czar dotykowy. Kapłan może go rzucić również na siebie.

Błogosławieństwo siły

Wymagany poziom mocy: 6

Czas rzucania: akcja

Składnik: żelazny ćwiek (+1)

Czas trwania: 1 minuta (6 rund)

Opis: Kapłan prosi boga o odrobinę boskiej siły. Dowolna dotknięta przez niego postać otrzymuje modyfikator +5 do Walki Wręcz i Krzepy. Postać może znajdować się pod wpływem najwyżej jednego *błogosławieństwa siły* w danej chwili. Jest to czar dotykowy. Kapłan może go rzucić również na siebie.

Błogosławieństwo ochrony

Wymagany poziom mocy: 6

Czas rzucania: akcja

Składnik: niewielki amulet z symbolem boga (+1)

Czas trwania: 1 minuta (6 rund)

Opis: Bóstwo czuwa nad swoim żarliwym wyznawcą. Otrzymuje on modyfikator +10 do Odporności oraz do Siły Woli podczas testów przeciwko magii. Kapłan może znajdować się pod wpływem najwyżej jednego *błogosławieństwa ochrony* w danej chwili.

Magia prosta (tajemna)

Poznanie podstaw *magii prostej (tajemnej)* umożliwia czarodziejowi rzucanie czarów z poniższej listy. Są to najprostsze formuły magiczne, które pozwalają zapoznać się z elementarnymi zasadami manipulacji Wiatrami Magii. Tradycyjnie stanowią pierwszy etap nauki każdego ucznia czarodzieja.

Poblask

Wymagany poziom mocy: 3

Czas rzucania: akcja

Składnik: kropla oliwy do lampy (+1)

Czas trwania: 1 godzina, ale czarodziej może przerwać czar w dowolnym momencie.

Opis: Przedmiot trzymany przez czarodzieja zaczyna świecić niczym zwykła latarnia.

Niezdarność

Wymagany poziom mocy: 4

Czas rzucania: akcja

Składnik: odrobina masła (+1)

Opis: Dowolna postać znajdująca się w odległości do 24 metrów, upuszcza trzymane w dłoniach przedmioty. Postać może odeprzeć czar, wykonując udany test Siły Woli.

Odgłosy

Wymagany poziom mocy: 4

Czas rzucania: akcja

Składnik: maleńki dzwoneczek (+1)

Czas trwania: 1 runda

Opis: Czarodziej wywołuje złudzenie słuchowe o dowolnym natężeniu dźwięku, od cichego szumu aż do ogłuszającego huku. Czarodziej decyduje o rodzaju odgłosu. Może wywołać złudzenie przypominające dowolny dźwięk lub hałas, za wyjątkiem mowy.

Błędne ogniki

Wymagany poziom mocy: 6

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: świetlik (+1)

Czas trwania: 1 godzina, potem ogniki z wolna gasną i klną.

Opis: W odległości 100 metrów od czarodzieja pojawiają się światła dające złudzenie odległych, płonących latarni lub pochodni. Czarodziej może je posłać w dowolnym kierunku. Ogniki samodzielnie poruszają się po linii prostej lub podążają istniejącymi korytarzami bądź wytoczonymi ścieżkami. Czarodziej może sterować ich ruchem, jeśli pozostają w zasięgu jego wzroku. W tym czasie nie może wykonywać żadnych dodatkowych akcji, całkowicie koncentrując się na kierowaniu błędnymi ognikami. Ogniki poruszają się z różną prędkością, zwykle od 8 do 16 metrów na rundę.

Magiczne żądło

Wymagany poziom mocy: 6

Czas rzucania: akcja

Składnik: niewielka strzałka (+1)

Opis: Czarodziej miota pociskiem magicznej energii w kierunku dowolnego przeciwnika znajdującego się w odległości do 16 metrów. Mimo niewielkich rozmiarów, magiczny pocisk uderza z całkiem dużą mocą (Siła 3).

Uśpienie

Wymagany poziom mocy: 6

Czas rzucania: akcja

Składnik: kłębek puchu (+1)

Czas trwania: 1k10 rund

Opis: Czarodziej dotykaniem usypia wybraną postać. Ofiara może odeprzeć czar, wykonując udany test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że postać natychmiast zasypia i jest traktowana jako bezbronna. *Uśpienie* jest czarem dotykowym.