

bAStek  
przedstawia:  
**Pyromancja**

Jak na razie przysłałem tylko czary, które w sumie opisał MUETECK. Napiszcie czy się podoba czy nie i czy dalsze części pisać w podobnej formie czy raczej wszystko na sucho (czyli same bestie bez żadnego wstępu).

Piszcie na forum, maila [pikoman@wp.pl](mailto:pikoman@wp.pl) lub GG 4014695

# Historia

837

Kapituła podejmuje pierwsze próby klasyfikacji czarów. Powstają cztery grupy zaklęć odpowiadające czterem żywiołom.

844

Kolejne próby klasyfikacji zaklęć. Od elfów zostaje przejęta liczna grupa czarów opartych na ogniu, zwana przez elfy aenyell'magi, czyli magią ognia. Ludzie wprowadzają własną nazwę – pyromancja (od dawnego pyro – ogień), w niedługim czasie została użyta także nazwa piromancja.

1046

Pyromancja zostaje użyta w walce z powstaniem elfów pod wodzą Aelirenn. Magia ognia była używana przez obydwie strony, co przyczyniło się do dużych strat.

1163

Wybucho rebelia Falki. Magowie w walkach posługują się pyromancją, co doprowadza do wielkich zniszczeń.

1164

Wprowadzenie podziału zaklęć na grupy. Pyromancja zostaje oficjalnie zakazana, do użytku dopuszczono jedynie kilkanaście zaklęć, które stworzyły grupę zaklęć pirokinetycznych.

Ok. 1280

Fabio Sachs odkrywa nowy kontynent. Kapituła wyczuwa dziwny rodzaj magii na tym kontynencie i posyła tam specjalną grupę ekspedycyjną.

Grupa ekspedycyjna była złożona z 7 osobników.

- Krasnoludzki wojownik Doland Crammer
- Wiedźmin Vael z Cintry
- Wiedźmin Raffo z Vole
- Mag Corvin z Ben Aard
- Mag Verden z Muriviel
- Agent specjalny re-dańskiego wywiadu Teresa Mouve
- Łucznik Gendor

Jeszcze przed wyruszeniem grupy ekspedycyjnej było kilka przypadków zaginięć osadników, którzy wybrali się samotnie na badanie odległych terenów.

## I Raport grupy ekspedycyjnej

Tworzona osada jest obtoczona puszcza, owoce nadają się do jedzenia więc o pożywienie nie trzeba się martwić.

W pierwszym tygodniu zbadamy okoliczne tereny, a w następnym tygodniu ruszymy zbadać czy

ten las kiedyś się kończy.

Załącznik:

W pierwszym tygodniu poszukiwań znaleźliśmy kilka ciał całkowicie spalonych, niezdolnych do identyfikacji. Podejrzewamy że to ciała osadników, którzy zaginęli. Teraz szykujemy się do wyprawy poza puszcze.

Verden z Muriviel

## I Raport Fabio Sachsa ekspedycyjnej

Niestety minął już ponad miesiąc od wyprawy grupy ekspedycyjnej, a oni nie powrócili. Formuje grupę ochotników, aby wyruszyć na ich poszukiwania. Niech święta Melitele ma nas w swej opiece.

Fabio

Sachs

Tak naprawdę grupa ekspedycyjna żyje. Po około 2 tygodniach drogi znaleźli oni kraniec puszczy. Verden i

Corvin postanowili nawiązać kontakt z radą. Użyli do tego kryształów teleprojekcji. Złożyli oni kolejny raport

## II Raport grupy ekspedycyjnej

Po około 2 tygodniach znaleźliśmy kraniec puszczy. Co ciekawe większość owoców jakie znaleźliśmy była jadalna. Raz zauważyliśmy dziwnego stwora, wiedźmini twierdzą, że był podobny do gryfa, lecz to nie był gryf. Co dziwne ugryzienia insektów o wiele bardziej pieką mimo zabiegów magicznych.

Poza puszcza w oddali widać ognistego gościa, wy-

gląda jakby się paliła. Nadal nie widać znaków inteligentego życia. Następny kontakt za tydzień.

Do następnego kontaktu już nie doszło. Użycie kryształu teleprojekcyjnego zdradziło ich położenie jakiejś tajemniczej sekcje zamieszkującej te tereny. Grupa ekspedycyjna została zaatakowana. Padł Vael z Cintry, Verden został wzięty żywcem, reszta zbiegła. Verden, który został wzięty do niewoli zauważył, że to elfy go uwięziły. Został przesłuchany, lecz pozostał przy życiu.

Przez następne kilka lat mimo iż głównie był w zamknięciu udało mu się poznać kilka nowych czarów, których używały tajemnicze elfy. Udało mu się też wykraść i użyć kryształu teleprojekcyjnego. Oto co nim wysłał.

# Czary



## Całopalenie

**Koszt w PM:** 30

**Modyfikator trudności:** 8

**Żywiol:** ogień

**Koszt w WPR:** 120

**Czas trwania:** natychmiastowy

**Sposób rzucania:** G, F, K (mag wypowiadając formułę posypuje ręce siarką, po czym szeroko je rozkłada i wykonuje jeden obrót wokół własnej osi)

**Obrona magiczna:** nie

**Działanie:** Skomplikowany czar defensywny. Wokół maga pojawia się okrąg ognia, który szybko się od niego oddala, po 5 metrach znikając. Każdy znajdujący się w promieniu 6 metrów od maga otrzymuje

6k6 obrażeń od ognia. Udany unik o trudności 6 pozwala zmniejszyć obrażenia o połowę, unikająca osoba musi się jednak znajdować przynajmniej 4 metry od maga. Wszystkie obiekty palne w zasięgu działania czaru zapalają się.

## Gorący podmuch

**Koszt w PM:** 20

**Modyfikator trudności:** 4

**Żywiol:** ogień + powietrze

**Koszt w WPR:** 80

**Czas trwania:** natychmiastowy

**Sposób rzucania:** G, F, K (mag musi posiadać trochę popiołu; szybko wyrzuca ręce przed siebie wypowiadając formułę)

**Obrona magiczna:** tak, jeśli mag celuje w żywą istotę

**Działanie:** Z rąk maga w kierunku celu wylatuje szeroka na dwa metry fala gorącego powietrza, które szybko porusza się, na odcinku 4 metrów parząc wszystkie żywe istoty zadając im 5k6 obrażeń oraz wyparowując wodę znajdującą się w zasięgu czaru. Fala powietrza jest szybka i niewidzialna, dlatego niemożliwe jest jej uniknięcie.

## Ogniste więzienie

**Koszt w PM:** 25

**Modyfikator trudności:** 4

**Żywiol:** ogień

**Koszt w WPR:** 90

**Czas trwania:** 10 minut

**Sposób rzucania:** G, F

**Obrona magiczna:** tak

**Działanie:** Bardziej złożona wersja *ognistej sieci*, dzięki temu czarowi mag może zamknąć grupę ludzi w płonącej klatce o boku 2 m. Każde dotknięcie prętów tej klatki oznacza otrzymanie k3 obrażeń. Jeśli chce się w niej zamknąć grupę, pod uwagę bierze się najwyższą obronę magiczną w grupie.

## Furia ognia

**Koszt w PM:** 5 (lub więcej)

**Modyfikator trudności:** 1 (lub wyższy)

**Żywiol:** ogień

**Koszt w WPR:** 80

**Czas trwania:** natychmiastowy

**Sposób rzucania:** G, F (Mag wyciąga przed siebie rękę, wypowiadając formułę)

**Obrona magiczna:** tak, jeśli mag celuje w żywą istotę

**Działanie:** Z ręki maga wylatują 3 ogniste grotty, zmierzające do celu po linii prostej, każdy z nich zadaje k6 obrażeń. Liczbę grotów można zwiększyć o 3 za każde dodatkowe 10 PM, modyfikator trudności wzrasta o 1 za każde takie działanie. Mag może poruszać ręką, posyłając grotty w różne strony. Nie ma ograniczeń w ilości dodatkowych grotów, więc potężni magowie mogą za pomocą tego czaru czynić niemałe szkody.



## Przyzwanie żywiołaka ognia

**Koszt w PM:** 40

**Modyfikator trudności:** 4

**Żywiol:** ogień

**Koszt w WPR:** 400

**Czas trwania:** 30 minut

**Sposób rzucania:** G, F, K (Mag rysuje na ziemi figury geometryczne i runy, pośrodku których kładzie bryłkę węgla. Rzucanie czaru trwa około 10 minut.)

**Obrona magiczna:** nie



**Działanie:** Zaklęcie przywołuje żywiołaka ognia, który przez pół godziny będzie wykonywać proste polecenia maga. Po upływie 30 minut żywiołaka trzeba odesłać w tym samym miejscu, w którym został przyzwany. Jeśli nie zostanie odesłany, po upływie działania czaru zaatakuje maga.



## Termowizja

**Koszt w PM:** 5

**Modyfikator trudności:** 1

**Żywioł:** ogień

**Koszt w WPR:** 20

**Czas trwania:** 6 godzin

**Sposób rzucania:** G

**Obrona magiczna:** tak

**Działanie:** Zaklęcie to powoduje, że mag lub osoba, na którą mag rzuci czar widzi wszystko w podczerwieni – odbiera ciepło przedmiotów i osób. W nocy i całkowitych ciemnościach czar ten pozwala widzieć jak w dzień, podczas dnia jednak powoduje ból oczu o przeszkadza zamiast pomagać – *zmysły* osoby, na którą czar rzucono spadają o 1. Oczy osoby, na którą rzucono zaklęcie zachowują naturalny kolor, a źrenice lekko

świecą. Podczas działania czaru nie można widzieć osób niewidzialnych, trudno też zauważyć osoby lub potwory o temperaturze zbliżonej do temperatury otoczenia.

## Oczyszczenie

**Koszt w PM:** 30

**Modyfikator trudności:** 3

**Żywioł:** ogień

**Koszt w WPR:** 300

**Czas trwania:** stały

**Sposób rzucania:** G, F

**Obrona magiczna:** tak

**Działanie:** Silne i niebezpieczne zaklęcie leczące. Czar ten neutralizuje wszystkie znane trucizny, łączy połamane kości i leczy rany. Przywraca 2k6 punktów życia, może też zmieniać stan zdrowia (można podnieść PŻ ponad stan początkowy, jednak mag rzucający to zaklęcie straci wtedy tyle samo PŻ i jeden poziom *kondycji* i *wigoru* za każde dodane w ten sposób 3 PŻ, jeśli *kondycja* osiągnie w ten sposób wartość 0 mag umiera). Podczas rzucania czaru mag musi wykonać test *magii* o trudności 7, jeśli test się nie powiedzie ciało maga ulega zwęgleniu. Po rzuceniu czaru mag jest wyczerpany i musi odpocząć przez przynajmniej 6 godzin.

## Ognista tarcza

**Koszt w PM:** 5

**Modyfikator trudności:** 2

**Żywioł:** ogień

**Koszt w WPR:** 40

**Czas trwania:** 5 minut

**Sposób rzucania:** G, F

**Obrona magiczna:** nie

**Działanie:** Przed magiem, w odległości około 30 cm od niego, pojawia się okrągła, płonąca tarcza obracająca się w stronę, z której ktoś będzie chciał maga zaatakować (mag nie panuje nad ruchem tarczy). Tarcza posiada wyparowania równe 2 (przeciw atakom zwykłym i pociskom), odbija też wszystkie zaklęcia bazujące na żywiole ognia rzucone w maga. Jeśli ktoś znajduje się w bezpośredniej bliskości maga tarcza parzy go, zadając k3+1

obrażeń na rundę. Tarcza ma wytrzymałość 2k6 i można ją atakować, po ataku który zada obrażenia przekraczające jej wytrzymałość lub czarem opartym na żywiole wody znika.



## Chrzesz ognia

(Aenyell'hael)

**Koszt w PM:** 70

**Modyfikator trudności:** 7

**Żywioł:** ogień

**Koszt w WPR:** 500

**Czas trwania:** stały

**Sposób rzucania:** G, F, K (Mag rysuje na ziemi krąg z runami na obwodzie, po czym kładzie w środku coś łatwopalnego i podpala, następnie wchodzi w ogień i wypowiada formułę. Rzucanie czaru zajmuje minutę, w tym czasie mag co rundę otrzymuje k3+1 obrażeń i musi wykonywać test koncentracji, którego trudność bazowa wynosi 2 i wzrasta o 1 po każdym otrzymaniu obrażeń, jeśli na Kości Przeznaczenia podczas testu koncentracji wypadnie 1 mag ginie w płomieniach)

**Obrona magiczna:** nie

**Działanie:** Po udanym rzuceniu czaru ogień nagle gaśnie, a skóra maga ma intensywny czerwony kolor, który utrzymuje się 2 dni. Mag, który przeżyje rzucanie czaru posiada zwiększoną odporność na ogień w każdej postaci – jego obrona magiczna przeciw czarom opartym na żywiole ognia i smoczym zionięciami opartym na ciepłe wzrasta o 3 a naturalny ogień nie rani go wcale, jednocześnie jego odporność na czary oraz zionięcia oparte na zimnie spada o 3, śnieg podczas kontaktu ze skórą maga rani jak ogień, a maga męczy przebywanie w chłodnym klimacie (musi co godzinę wykonywać testy wigoru o trudności 5, jeśli test się nie powiedzie mag mdleje).

## Sublimacja

**Koszt w PM:** 50

**Modyfikator trudności:** 6

**Żywioł:** ogień

**Koszt w WPR:** 400

**Czas trwania:** natychmiastowy

**Sposób rzucania:** G, F (Mag wykonuje w stronę ofiary gest, jakby odpędzał muchę i wypowiada słowo zaklęcia)

**Obrona magiczna:** nie

**Działanie:** Bardzo potężny i niestabilny, a przez to śmiertelnie niebezpieczny czar. Po rzuceniu go cel zaklęcia natychmiast wyparowuje, nie można potem w żaden sposób przywrócić go do poprzedniego stanu. Po rzuceniu czaru należy rzucić trzema kostkami – jeśli na dwóch z nich wypadnie 1 lub 2, mag także wyparuje.

# Tarcza przeciwogniowa

**Koszt w PM:** 25

**Modyfikator trudności:** 3 + 1 za każdą dodatkową osobę

**Żywiol:** ogień

**Koszt w WPR:** 120

**Czas trwania:** 2 minuty

**Sposób rzucania:** G, F (Mag musi wykonać obrót wokół własnej osi i trzymać osoby które mają być objęte tarczą)

**Obrona magiczna:** nie

**Działanie:** Tworzy wokół maga tarczę przez którą nie może przeniknąć ogień. Daje to 100% odporność na ogień. Mag może chodzić w płonącym budynku i nic mu się nie stanie. Osoba która zbliży się do tarczy przy dotknięciu otrzymuje k6 obrażeń. Tarcza ta posiada również 3k6 wyparowań (tak jak czar ochrona).

