

**Kaplan****Poziom 0**

|                              |  |
|------------------------------|--|
| Czytanie magii               | W, S, K: Czysty kryształ lub mineralny prostopadłościan. |
| Cnota                        | W, S, KO   |
| Leczenie drobnych ran        | W, S   |
| Naprawa                      | W, S   |
| Oczyszczenie jedzenia i wody | W, S   |
| Odporność                    | W, S, KO   |
| Przewodnictwo                | W, S   |
| Stworzenie wody              | W, S   |
| Światło                      | W, KO  |
| Wykrycie magii               | W, S   |
| Wykrycie trucizny            | W, S   |
| Zadawanie drobnych ran       | W, S   |

**Poziom 1**

|   |   |
|---|---|
| Akcja losowa                                | W, S, KO  |
| Błogosławieństwo                            | W, S, KO  |
| Boskie względy                              | W, S, KO  |
| Leczenie lekkich ran                        | W, S  |
| Magiczna broń                               | W, S, KO  |
| Magiczny kamień                             | W, S, KO  |
| Niewidzialność dla nieumarłych              | W, S, KO  |
| Obserwacja śmierci                          | W, S  |
| Ochrona przed<br>chaosem/dobrem/prawem/złem | W, S, KO  |
| Plaga                                       | W, S, KO  |
| Pobłogosławienie wody                       | W, S, M: 2.5 kg sproszkowanego srebra wartego 25sz.             |
| Powodowanie strachu                         | W, S  |
| Przeklęcie wody                             | W, S, M: 2.5 kg sproszkowanego srebra wartego 25sz.             |
| Rozkaz                                      | W   |
| Rozumienie języków                          | W, S, KO M: Szczypta sadzy i kilka ziarenek soli.               |
| Schronienie                                 | W, S, KO  |
| Tarcza entropii                             | W, S  |
| Tarcza wiary                                | W, S, M: Mały pergamin z fragmentem zapisanego świętego tekstu. |
| Usunięcie strachu                           | W, S  |
| Wezwanie potwora I                          | W, S, KO  |
| Wykrycie<br>chaosu/dobra/prawa/zła          | W, S, KO  |
| Wykrycie nieumarłego                        | W, S, KO  |
| Wytrzymałość żywiolowa                      | W, S  |
| Zaciemniająca mgła                          | W, S  |
| Zadawanie lekkich ran                       | W, S  |
| Zagłada                                     | W, S, KO  |

**Poziom 2**

|                            |   |
|----------------------------|---|
| Broń duchowa               | W, S, KO  |
| Bycza siła                 | W, S, KO M: Odrobina byczej sierści lub gnoju.  |
| Ciemność                   | W, KO M: Odrobina sierści nietoperza, kropla smoły, lub bryłka węgla.   |
| Konsekracja                | W, S, M, KO M: Odrobina święconej wody i 2.5 kg sproszkowanego srebra o wartości $\geq 25$ sz, które musi być rozsypane wokół obszaru.  |
| Leczenie średnich ran      | W, S  |
| Milczenie                  | W, S  |
| Mniejsze odnowienie        | W, S  |
| Niewykrywalny charakter    | W, S  |
| Odporność żywiołowa        | W, S, KO  |
| Opóźnienie trucizny        | W, S, KO  |
| Oslonienie kogoś           | W, S, K: Para platynowych obrączek , każda o wartości $\geq 25$ sz, które zakładasz ty i strzeżone stworzenie.                          |
| Ostatnie tchnienie         | W, S  |
| Profanacja                 | W, S, M, KO M: Odrobina przeklętej wody i 2.5 kg sproszkowanego srebra o wartości $\geq 25$ sz, które musi być rozsypane wokół obszaru. |
| Przepowiednia              | W, S, K: Zestaw oznaczonych patyczków, kości lub podobnych przedmiotów o wartości $\geq 25$ sz.   |
| Rozmawianie ze zwierzętami | W, S  |
| Roztrzaskanie              | W, S, KO  |
| Scalenie                   | W, S  |
| Sfera prawdy               | W, S, KO  |
| Snop dźwięku               | W, S, KO  |
| Spowolniony rozkład        | W, S, KO  |
| Uspokojenie emocji         | W, S, KO  |
| Usunięcie paraliżu         | W, S  |
| Wezwanie potwora II        | W, S, KO K: Mała torebka i świeca.  |
| Wspomożenie                | W, S, KO  |
| Wstrzymanie osoby          | W, S, KO  |
| Wytrzymałość               | W, S, KO  |
| Zachwył                    | W, S  |
| Zadawanie średnich ran     | W, S  |
| Znalezienie pułapek        | W, S  |
| Zwierzęcy posłaniec        | W, S, M: Kąsek pożywienia które zwierze lubi  |

| Poziom 3                                       |   |
|--|---|
| Chodzenie po wodzie                            | W, S, KO  |
| Glif strzeżenia                                | W, S, M: Kadzidło posypane sproszkowanym diamentem o wartości $\geq 200$ sz. za pomocą którego odrysowujesz glif. |
| Głębsza ciemność                               | W, S  |
| Kształtowanie kamienia                         | W, S, KO  |
| Leczenie poważnych ran                         | W, S  |
| Magiczny krąg przeciw chaosowi/dobru/prawu/złu | W, S, KO  |
| Magiczny ornat                                 | W, S, KO  |
| Modlitwa                                       | W, S, KO  |
| Nieustający płomień                            | W, S, M: Rubinowy proszek o wartości $\Rightarrow 50$ sz prószony na cel.   |
| Obłożenie klątwą                               | W, S  |
| Ochrona przed negatywną energią                | W, S  |
| Ochrona przed żywiołami                        | W, S, KO  |
| Oddychanie pod wodą                            | W, S, KO  |
| Ożywienie umarłego                             | W, S, M: Czarny onyksowy kamień o wartości $\geq 50$ sz umieszczany w ustach lub oczodołach.                      |
| Piekące światło                                | W, S  |
| Pomocna dłoń                                   | W, S, KO  |
| Rozmawianie z roślinami                        | W, S  |
| Rozmawianie ze zmarłymi                        | W, S, KO  |
| Rozproszenie magii                             | W, S  |
| Stopienie z kamieniem                          | W, S, KO  |
| Stworzenie jedzenia i wody                     | W, S  |
| Ściana wiatru                                  | W, S, KO  |
| Słepota/głuchota                               | W   |
| Światło dnia                                   | W, S  |
| Usunięcie choroby                              | W, S  |
| Usunięcie klątwy                               | W, S  |
| Usunięcie ślepoty/głuchoty                     | W, S  |
| Wezwanie potwora III                           | W, S, KO  |
| Wyczyszczenie niewidzialności                  | W, S  |
| Zaciemnienie przedmiotu                        | W, S, KO  |
| Zadawanie poważnych ran                        | W, S  |
| Zakażenie                                      | W, S  |
| Zlokalizowanie przedmiotu                      | W, S, KO  |
| Poziom 4                                       |   |
| Boska moc                                      | W, S, KO  |
| Gigantyczne robactwo                           | W, S, KO  |
| Języki   | W, KO   |
| Kontrolowanie wody                             | W, S, KO  |
| Leczenie krytycznych ran                       | W, S  |
| Mniejszy planarny sojusznik                    | W, S, KO  |
| Napełnienie zdolnością czarową                 | W, S, KO  |
| Neutralizacja trucizny                         | W, S, KO  |
| Niepodatność na czar                           | W, S, KO  |
| Odesłanie                                      | W, S, KO  |
| Odnowienie                                     | W, S, M: Diamentowy pył o wartości $\geq 100$ sz którym prószony jest podmiot czaru.                              |
| Odpędzenie śmierci                             | W, S, KO  |
| Odpychanie robactwa                            | W, S, KO  |
| Posłanie                                       | W, S, KO  |
| Status   | W, S  |
| Stąpienie w powietrzu                          | W, S, KO  |
| Swoboda ruchu                                  | W, S, M, KO M: Skórzany rzemień przepasany wokół ramienia lub coś podobnego.                                      |
| Trucizna                                       | W, S, KO  |
| Wezwanie potwora IV                            | W, S, KO  |
| Wieszczenie                                    | W, S, M: Kadzidło i ofiara właściwa twojej religii, o wartości $\geq 25$ sz.                                      |
| Większa magiczna broń                          | W, S, KO  |
| Wykrycie kłamstwa                              | W, S, KO  |
| Wymiarowa kotwica                              | W, S  |
| Zadawanie krytycznych ran                      | W, S  |

| Poziom 5                            |  |
|-------------------------------------|--|
| Eteryyczny spacer                   | W, S   |
| Krąg leczniczy                      | W, S   |
| Krąg zagłady                        | W, S   |
| Obcowanie                           | W, S, M, KO, KPD M: Woda święcona, lub nieświęta, oraz kadzidło. KPD: 100 PD.  |
| Odporność na czary                  | W, S, KO   |
| Ogniste uderzenie                   | W, S, KO   |
| Plaga insektów                      | W, S, KO   |
| Pokuta                              | W, S, M, KO, K, KPD M: Płonące kadzidło. K: Modlitewne paciorki, lub coś podobnego, o wartości $\geq 500$ sz. KPD: 500 PD.   |
| Poświęcenie                         | W, S, M, KO M: Zioła, olejki i kadzidła o wartości $\geq 1000$ sz +1000sz na poziom czaru który ma uzupełnić obszar.   |
| Prawdziwe widzenie                  | W, S, M: Maść do oczu warta 250sz, wykonana z sproszkowanych grzybów, szafranu i tłuszczu.   |
| Przeklęcie                          | W, S, M, KO M: Zioła, olejki i kadzidła o wartości $\geq 1000$ sz +1000sz na poziom czaru który ma uzupełnić obszar.   |
| Przełamanie zaklęcia                | W, S   |
| Przywołanie z martwych              | W, S, M, KO M: Diament o wartości $\geq 500$ sz.   |
| Rozproszenie chaosu/dobra/prawa/zła | W, S, KO   |
| Słuszna potęga                      | W, S, KO   |
| Ściana kamienia                     | W, S, M: Mały odłamek granitu.   |
| Wezwanie potwora V                  | W, S, KO   |
| Większy rozkaz                      | W  |
| Wrózenie                            | W, S, KO, K: Chrzcielnica na święconą wodę o wartości $\geq 100$ sz.   |
| Zabicie żywego                      | W, S   |
| Zamiana planów                      | W, S, K: Małe metalowe rozdwojone berło, którego typ i rozmiar określa cel podróży.  |
| Znak sprawiedliwości                | W, S, KO   |
| Poziom 6                            |  |
| Bariera z ostrzy                    | W, S   |
| Eteryczność                         | W, S   |
| Geas/Poszukiwanie                   | W  |
| Krzywda                             | W, S   |
| Oslona antywitalności               | W, S, KO   |
| Ożywienie przedmiotu                | W, S   |
| Planarny sojusznik                  | W, S, KO   |
| Powietrzny spacer                   | W, S, KO   |
| Słowo odwołania                     | W  |
| Stworzenie nieumarłego              | W, S, M: Ceramiczne naczynie wypełnione ziemią z grobu i drugie takie samo z słoną wodą. W oczodołach i ustach należy umieścić onyks o wartości $\geq 50$ sz na każdą KW nieumarłego.  |
| Uczta bohaterów                     | W, S, KO   |
| Uzdrowienie                         | W, S   |
| Wezwanie potwora VI                 | W, S, KO   |
| Większe rozproszenie                | W, S   |
| Większy glif strzeżenia             | W, S, M: Kadzidło posypane sproszkowanym diamentem o wartości $\geq 200$ sz. za pomocą którego odrysowujesz glif.  |
| Wygnanie                            | W, S, K: Przedmiot który wyganiany nie znosi.  |
| Zakaz                               | W, S, M, KO M: Woda święcona do skropienia obszaru, rzadkie kadzidła do jego okadzenia o wartości $\geq 1500$ sz na każdy sześcian o krawędzi 18m. Jeśli ustalasz hasło, to musisz zapalić dodatkowe kadzidła o wartości $\geq 5000$ sz na każdy sześcian. |
| Znalezienie ścieżki                 | W, S, K: Zestaw wróżebnych elementów które lubisz najbardziej (kości, pionki, runy itp).   |

| <b>Poziom 7</b>                  |  |
|----------------------------------|--|
| Azyl                             | W, S, M: Specjalnie przygotowany przedmiot do którego przygotowania użyto klejnotów o wartości $\geq 1500$ sz.   |
| Błuznierstwo                     | W  |
| Kontrolowanie pogody             | W, S, KO   |
| Regeneracja                      | W, S, KO   |
| Sentencja                        | W  |
| Słowo chaosu                     | W  |
| Święte słowo                     | W  |
| Wezwanie potwora VII             | W, S, KO   |
| Większe odnowienie               | W, S, KPD: 500 PD.   |
| Większe wróżenie                 | W, S   |
| Wskreszenie                      | W, S, M, KO M: Diament o wartości $\geq 500$ sz i kropla święconej wody.   |
| Wstręt                           | W, S, KO   |
| Zniszczenie                      | W, S, K: Specjalny święty, lub przeklęty, symbol ozdobiony wersami klątwy o wartości 500sz.  |
| <b>Poziom 8</b>                  |  |
| Masowe uzdrowienie               | W, S   |
| Ognista burza                    | W, S   |
| Płaszcz chaosu                   | W, S, K: Mały relikwiarz o wartości $\geq 500$ sz z relikwiami (np. chaotyczny tekst).   |
| Pole antymagii                   | W, S, KO   |
| Przeklęta aura                   | W, S, K: Mały relikwiarz o wartości $\geq 500$ sz z przeklętymi relikwiami (np. przeklęty tekst).  |
| Stworzenie większego nieumarłego | W, S, M: Ceramiczne naczynie wypełnione ziemią z grobu i drugie takie samo z słońcą wodą. W oczodołach i ustach należy umieścić onyks o wartości $\geq 50$ sz na każdą KW nieumarłego. |
| Symbol                           | W, S, KO W, S, M: Rtęć i fosfor + sproszkowany diament oraz opal których łączna wartość jest $\geq 5000$ sz.   |
| Święta aura                      | W, S, K: Mały relikwiarz o wartości $\geq 500$ sz z świętymi relikwiami (np. święty tekst).  |
| Tarcza prawa                     | W, S, K: Mały relikwiarz o wartości $\geq 500$ sz z świętymi relikwiami (np. praworządny tekst).   |
| Trzęsienie ziemi                 | W, S, KO   |
| Wezwanie potwora VIII            | W, S, KO   |
| Większy planarny sojusznik       | W, S, KO   |
| Wykrycie położenia               | W, S, KO   |
| <b>Poziom 9</b>                  |  |
| Brama                            | W, S   |
| Burza zemsty                     | W, S   |
| Cud                              | W, S, KPD: 5000sz (niektóre zastosowania).   |
| Implozja                         | W, S   |
| Prawdziwe wskreszenie            | W, S, M, KO M: Kilka kropli wody święconej i diament o wartości $\geq 5000$ sz.  |
| Projekcja astralna               | W, S, M: M: Hiacynt o wartości $\geq 1000$ sz oraz na każdą osobę sztabka srebra warta 5sz.  |
| Uwięzienie duszy                 | W, S, K: Czarny szafir o wartości $\geq 1000$ sz na każdą KW podmiotu.   |
| Wezwanie potwora IX              | W, S, KO   |
| Wyssanie energii                 | W, S   |

| Czary domenowe                       |   |
|--------------------------------------|---|
| <b>Chaos</b>                         |   |
| 3. Młot chaosu                       | W, S  |
| <b>Dobro</b>                         |   |
| 4. Święte porażenie                  | W, S  |
| <b>Magia</b>                         |   |
| 1. Niewykrywalna aura Nystula        | W, S, K: Mały skrawek jedwabiu który musi być rozpostarty nad przedmiotem mającym otrzymać aurę.  |
| 2. Identyfikacja                     | W, S, KO  |
| 7. Zawrócenie czaru                  | W, S, KO  |
| 8. Ochrona przed czarami             | W, S, M, K M: Diament o wartości $\geq 500$ sz zmiądzony i rozprószony wokół podmiotów.<br>K: Jeden diament wart 100sz na każde stworzenie.   |
| 9. Rozłączenie Mordekain-a           | W   |
| <b>Ochrona</b>                       |   |
| 8. Znieczulenie umysłu               | W, S  |
| 9. Pryzmatyczna kula                 | W   |
| <b>Ogień</b>                         |   |
| 1. Płonące dłonie                    | W, S  |
| 2. Wytworzenie płomienia             | W, S  |
| 4. Ściana ognia                      | W, S, KO  |
| 5. Ognista tarcza                    | W, S, KO  |
| ^ .Ogniste nasiona                   | W, S, M: Żołędzie lub jagody ostrokrzewu.   |
| 8. Zapalająca chmura                 | W, S  |
| 9. Rój żywiołaków.                   | W, S  |
| <b>Oszustwo</b>                      |   |
| 1. Zmiana siebie                     | W, S  |
| 2. Niewidzialność                    | W, S, KO  |
| 3. Niewykrywalność                   | W, S, M: Szczypta diamentowego pyłu warta 50sz.   |
| 4. Zakłopotanie                      | W, S, KO  |
| 5. Fałszywy obraz                    | W, S, M: Drobn zmielony nefryt o wartości $\geq 250$ sz, którym prószyasz obszar rzucania.  |
| 6. Zmylenie kierunku                 | S   |
| 7. Ekran                             | W, S  |
| 8. Polimorfowanie dowolnego obiektu. | W, S, KO  |
| 9. Zatrzymanie czasu                 | W   |
| <b>Podróż</b>                        |   |
| 1. Szybki odwrót                     | W, S  |
| 3. Lot                               | W, S, KO  |
| 4. Wymiarowe drzwi                   | W   |
| 5. Teleportacja                      | W   |
| 7. Bez błędna teleportacja           | W   |
| 8. Fazowe drzwi                      | W   |
| <b>Powietrze</b>                     |   |
| 3. Stan lotny                        | S, KO   |
| 5. Kontrolowanie wiatrów             | W, S  |
| 6. Łańcuch błyskawic                 | W, S, K: Kawalek futra, odłamek bursztynu, szkła lub kryształowego pręta oraz srebrna szpilka na poziom rzucającego.  |
| 8. Trąba powietrzna                  | W, S, KO  |
| <b>Prawo</b>                         |   |
| 4. Gniew porządku                    | W, S  |
| 6. Wstrzymanie potwora               | W, S, KO  |
| <b>Roślina</b>                       |   |
| 1. Oplątanie                         | W, S, KO  |
| 2. Korowa skóra                      | W, S, KO  |
| 3. Wzrastanie roślin                 | W, S, KO  |
| 4. Kontrolowanie roślin              | W, S, KO  |
| 5. Ściana cierni                     | W, S  |
| 6. Odpychanie drewna                 | W, S  |
| 7. Przeobrażenie laski               | W, S, K: Specjalnie przygotowany drąg. Wykonany z zdrowej gałęzi jesionu, dębu lub cisu którą należy ukształtować, ociosać i wypolerować (trwa to 28 dni). W czasie przygotowań nie możesz angażować się w żadną wymagającą wysiłku czynność (szukanie przygód itp.). |
| 8. Rozkazywanie roślinom             | W   |
| 9. Gnilnik                           | W, S  |

| <b>Sila</b>                     |  |
|---------------------------------|--|
| 6. Kamienna skóra               | W, S, K: Granit i pył diamentowy o wartości $\geq 250$ sz, którym posypuje się podmiot.                                      |
| 7. Chwytająca dłoń Bigby-ego    | W, S, KO   |
| 8. Zaciśnięta dłoń Bigby-ego    | W, S, KO   |
| 9. Miażdżąca dłoń Bigby-ego     | W, S, M, KO M: Skorupka jajka  |
| <b>Słońce</b>                   |  |
| 2. Rozgrzanie metalu            | W, S, KO   |
| 7. Promień słońca               | W, S, KO   |
| 8. Słoneczny wybuch             | W, S, KO   |
| <b>Śmierć</b>                   |  |
| 9. Wycie banshee                | W  |
| <b>Wiedza</b>                   |  |
| 1. Wykrycie sekretnych drzwi    | W, S   |
| 2. Wykrycie myśli               | W, S, KO   |
| 3. Jasnosłyszenie/jasnowidzenie | W, S, KO   |
| 7. Wiedza o legendach           | W, S, M, K M: Kadzidło o wartości $\geq 250$ sz. K: Cztery kawałki kości słoniowej, każdy wart 50sz, uformowane w prostokąt. |
| 9. Przezorność                  | W, S, KO   |
| <b>Woda</b>                     |  |
| 2. Chmura mgły                  | W, S   |
| 5. Burza lodowa                 | W, S, KO   |
| 6. Stożek zimna                 | W, S, KO   |
| 7. Kwaśna mgła                  | W, S, KO   |
| 8. Ohydne usychanie             | W, S, KO   |
| <b>Wojna</b>                    |  |
| 7. Słowo mocy: Oszołomienie     | W  |
| 8. Słowo mocy: Ślepnij          | W  |
| 9. Słowo mocy: Giń              | W  |
| <b>Ziemia</b>                   |  |
| 2. Zmiękczenie ziemi i kamienia | W, S, KO   |
| 4. Cierniste kamienie           | W, S, KO   |
| 8. Żelazne ciało                | W, S, KO   |
| <b>Zło</b>                      |  |
| 4. Przeklęta plaga              | W, S   |
| <b>Zniszczenie</b>              |  |
| 7. Dezintegracja                | W, S, KO   |
| <b>Zwierze</b>                  |  |
| 1. Uspokojenie zwierzęcia       | W, S   |
| 2. Wstrzymanie zwierzęcia       | W, S   |
| 3. Dominacja nad zwierzęciem    | W, S   |
| 5. Obcowanie z naturą           | W, S   |
| 7. Zwierzęce kształty           | W, S, KO   |
| 8. Pełzająca zagłada            | W, S   |
| 9. Zmiana kształtu              | W, S, K: Nefrytowy diadem o wartości $\geq 1500$ sz zakładany w momencie rzucania.   |