Maag / Loitsija

Maag on see, kes oskab apeironi jõudu kasutades oma tahte järgi maailma mõjutada. Impeeriumis tuntaksegi teda maagina, Vabadel Maadel loitsijana.

Apeiromantia ja ruunikunst on alentide maagiasüsteemideks. Need mõlemad põhinevad maagilistel märkidel ja rafineeritud apeironil (Vabadel Maadel galdar), mis on loitsude kütuseks. Iga loits kasutab teatud määral apeironit. Loitsimiseks pole vaja kaasasündinud oskust.

Apeiromantia ja ruunikunst on aga väsitavad, nii et kui maag või loitsija ületab oma päevase jõu piirmäära, võib tagajärjeks olla mõni kahjustus. Kui ta aga ületab oma piire korduvalt, võib see ta eluks ajaks sandistada.

On olemas teatud tüüpi esemeid ja masinad, millega saab sooritada erinevaid loitsulaadseid toiminguid. Nendega võivad maagid Theumal seigeldes kohtuda.

Maagilised mõisted:

Apeiron/galdar (rafineeritud) - Töödeldud apeiron/galdar on apeiromantia/ruunikunsti kütuseks. See on suletud eriliselt pitseeritud pudelisse. Apeironit müüakse erinevates kogustes, aga kõige tavalisemad on hästi väikesed pudelid, mille sees on piisavalt apeironit ühe lihtsa loitsu jaoks. Keerulisemate loitsude jaoks võib minna rohkem kui üks pudel apeironit. Loitsimisel läbib apeironi energia loitsija keha ja vormub sellest väljapoole loitsuks. (OG: GM-id annavad enne mängu tegelase tasemele ja oskustele vastava koguse).
Maagi/loitsija märk - Igal maagil/loitsijal on oma märk, mida ta kasutab oma talismanidel. Mängija mõtleb oma tegelase märgi ise välja.
Maagi/loitsija raamat - Raamatus on kirjas loitsud, nende väesõnad ja variandid, mida maag/loitsija oskab. Raamatu kaanel on maagi/loitsija isiklik märk. Loitsude väesõnad ja märgid lisatakse GMide poolt mängija tegelaselehele. (Raamatu näidise leiad Lisa: Varustus failist.)
Väesõna - Sõna, mille lausumine vallandab loitsu mõju.
Talisman - Vähemalt 25 sentimeetri pikkune valge pael, millel on peal maagi märk ja loitsu enda sümbol. Lisaks võib seal olla muid sümboleid ja kujutisi, kuid see on pelgalt mänguilu jaoks või selleks, et kujutada maagiakasutajate individuaalseid lähenemisi; mängumehaaniliselt lisasümbolid midagi ei tee. Talismaniga tuleb tähistada kõik loitsud, mille nimes on (T). GMid annavad mängijale loitsude sümbolid tegelast luues/uuendades.
Leshy - Põlvepikkune või veidi pikem metsavaimu sarnane olend, kellesuguseid võivad ka loitsijad proovida luua. Esinevad ainult Vabadel Maadel.
Serviil - Leonte Impeeriumis esinevad maagilised olendid, kes on loodud vabatahtlikust alentihingest ja eriliselt valmistatud alentikujulisest konstruktist. Üldiselt serviil kuuletub ta loonud maagile, aga on ka erandeid.

NB! Kuigi Impeeriumis nimetatakse maagi “maag” ja Vabadel Maadel “loitsija”, on mõlemast riigist pärit tegelaste oskused ja võimed samad, välja arvatud eraldi välja toodud erijuhtudel (erialad Serviilid ja Leshyd). Samuti tuntatakse apeironit Vabadel Maadel nime all “galdar” kuigi reeglites kasutatakse terminit apeiron.

Tabel 1. Maagi oskused tasemete kaupa.

Tase	Põhimooduli oskused	Vabamooduli oskused	Vastupanupunktid
1	*Apeiron* *Teadmised: maagia I* *Maagiline vastupidavus* *Loitsu tegemine (€)* *Apeironi rikastamine* *Loitsukunst I*	(0)	10
2	*Eriala I*	+2 (2)	12
3	*Loitsukunst II*	+2 (4)	14
4	*Eriala II* *Maagiline ese I*	+3 (7)	16
5	*Maagiline ese II*	+3 (10)	18

Vastupanupunktid

Vastupanupunktid sümboliseerivad maagi keha võimekust apeironi väge kanaliseerida. Apeironi kasutamine on ohtlik tegevus ning iga kasutatud apeironiühik langetab maagi vastupanupunkte ühe võrra. Maag alustab mängu vastavalt ülalolevas tabelis märgitud vastupanupunktidega. Vastupanupunkte ei ole võimalik taastada - need taastuvad järgmiseks mänguks. Nende nulli langemise korral on maag *väsinud*. Vastupanupunktid võivad langeda alla nulli. Alla nulli langemise mõju kirjeldab järgnev tabel:

Tabel 2. Negatiivsete vastupanupunktide mõju maagile.

Vastupanupunkte	Mõju
0	Värinad, mis kestavad tund aega pärast viimase loitsu lausumist. Tegelane on *väsinud*.
-1	Silmadest ja suust jookseb verd. Tegelane on *väsinud*.
-2	Silmadest ja suust jookseb verd. Tegelane kaotab 1 tervisepunkti ja tunneb ennast nõrgana. Tegelane on *kurnatud.*

-3	Silmadest ja suust jookseb verd. Lihasvalu üle terve keha, tegelane ei suuda enam joosta. Tegelane on *kurnatud.*
-4	Silmadest ja suust jookseb verd. Tegelane ei suuda enam ülejäänud mängu jooksul loitsida. Tegelane on *kurnatud.*
-5 või rohkem	Silmadest ja suust jookseb verd. Tegelane sureb tunni aja jooksul äärmiselt valulikult. Tegelane on *suremas,* teda ei ole võimalik päästa välja arvatud pruulisega *täiuslik taastamine* või preestri palvetega *tule ekstaas* või *võimas õnnistus*.

Põhimoodul

1. tase

Apeiron I
Maag alustab iga mängu apeironikogusega, mis arvutatakse valemiga: maagi tase+5.

Teadmised: maagia I
Maag võib lugeda sedeleid *maagia I*.

Loitsukunst I
Maag õpib vabamooduli loitsude hulgast 6 esimese taseme loitsu.

Loitsu tegemine (€)
Maag oskab valmistada loitse, mis on kirjas ta loitsuraamatus.

Maagiline vastupidavus
Maag võib mängu jooksul kasutada kuni 10 ühikut apeironit. Maagi taseme tõustes tõuseb ka tema vastupidavus apeironi mõjudele ning maag võib kasutada apeironit koguses vastavalt maagi tabelile 1.

Apeironi rikastamine
Tegelane võib vahendite ja toormaterjali olemasolul toota apeironit. Oskust saab kasutada vaid siis, kui on ligipääs tööstuslikele masinatele kas mängu jooksul või mängude vahel.

2. tase

Eriala I
Maag valib ühe eriala. Ta oskab kõiki oma taseme erialaloitse.

3. tase

Loitsukunst II
Maag õpib vabade loitsude hulgast 4 teise taseme loitsu.

4. tase

Eriala II
Maag valib ühe eriala. Ta oskab kõiki oma taseme erialaloitse.

Maagiline ese I
Maag saab koostöös GM-idega luua enne mängu levinud maagilise eseme.

5. tase

Loitsukunst III
Maag õpib vabamooduli loitsude hulgast 3 kolmanda taseme loitsu.

Maagiline ese II
Maag saab koostöös GM-idega luua enne mängu haruldase maagilise eseme.

Vabamoodul

Teadmised I
Tegelane alustab mängu lisainformatsiooniga.

Teadmised II
Tegelane võib mängu ajal lugeda sedeleid *teadmised II* või saada GM-idelt lisateavet.

Teadmised III GM
Tegelane võib mängu ajal esitada GM-ile ühe küsimuse. GM võib küsimusele vastamata jätta, misjärel tegelane võib küsida uue küsimuse.

Religioon (Impeerium)
Tegelane võib mängu ajal lugeda sedeleid *religioon (Impeerium)* või saada GMidelt lisateavet.

Religioon (Vabad Maad)

Tegelane võib mängu ajal lugeda sedeleid *religioon (Vabad Maad)* või saada GMidelt lisateavet.

Sortsikunst I
Tegelane võib mängu ajal lugeda sedeleid *sortsikunst I (element)* või saada GMidelt lisateavet.

Loitsutarkus
Maag õpib 4 uut esimese taseme loitsu. Oskust võib valida korduvalt.

Kõrgem loitsutarkus {maag, 3. tase}
Maag õpib 2 uut teise taseme loitsu. Oskust võib valida korduvalt.

Lahingmaagia I {maag, 3. tase}
Maag võib loitsida olles *väsinud*.

Lahingmaagia II {maag, 5. tase}
Maag võib loitsida olles *kurnatud.*

Relvakasutusoskus: ühekäerelvad
Maag oskab kasutada ühekäerelvi. Ta võib alustada mängu ühekäerelvaga ning pärast lahingus relva kasutamist ei ole ta automaatselt *väsinud*.

Apeiron II {maag, 2. tase}
Maag alustab mängu 6 + maagi tase x2 apeironiga. Maksimaalne apeironikogus on: 16.

Apeiron III {maag, 4. tase}
Maag alustab mängu 10 + maagi tase x3 apeironiga. Maksimaalne apeironikogus on: 25.

1. taseme loitsud

Hävita surnukeha	Maksumus: 1 apeiron Tüüp: puuteloits Kestus: kohene Tegelane puudutab surnukeha ning hävitab selle täielikult, vältides nõnda surnu naasmist moroiana või tema elluäratamist.
Kaitsering	Maksumus: 2 apeironit Tüüp: alaloits Kestus: 10 minutit Maag loob kuni 2 m raadiusega ringi, millesse keegi ei saa siseneda. Kaitseringi tähistamiseks on vaja kas valget või sinist valgusketti.
Kaugkõne	Maksumus: 1 apeiron

	Tüüp: eneseloits Kestus: 1 vestlus Kaks maagi, kes teineteist tunnevad, saavad omavahel suhelda. OG tähistab seda telefonivestlus. Kui kõnele ei vastata, siis apeironit ei kulu.
Lae ese (T)	Maksumus: 1 apeiron Tüüp: puuteloits Kestus: kohene Laeb maagilisele esemele ühe apeironi. OG: maag kinnitab eseme külge talismani või, kui maag kasutab eset kohe, pole seda vaja kuidagi eriliselt tähistada.
Loe maagiat	Maksumus: 1 apeiron Tüüp: eneseloits Kestus: 15 minutit Maag võib kasutada UV-lampi, et lugeda maagilisi sõnumeid ja tekste. Alternatiivina võib maag ka loitsu lausudes maagilise sõnumi kirjutada, kasutades selleks UV-markerit.
Lukusta (T)	Maksumus: 2 apeironit Tüüp: eneseloits Kestus: 1 mäng Maag valmistab maagilise luku. Talismanile tuleb lisada sedel - *lukk: maagiline*.
Lõhu lukk	Maksumus: 2-3 apeironit Tüüp: puuteloits Kestus: kohene Maag lõhub ühe luku. Tase I - 2 apeironit, Tase II või maagiline - 3 apeironit.
Lõks: kahjusta (T)	Maksumus: 2 apeironit Tüüp: puuteloits Kestus: 1 mäng Loob ja asetab valitud kohta või esemele maagilise lõksu. Lõksu aktiveerija kaotab 2 elupunkti. Lõksu on võimalik lausuda objektile/kohale. Talismanile tuleb lisada ka sedel kirjaga "*Ava mind kohe*".
Maagiline jäljeajamine	Maksumus: 1 apeiron Tüüp: eneseloits Kestus: eriline Võimsamad maagilised kohad ja esemed jätavad endast maha tugevaid maagilisi jälgi, mida maag näeb. OG: maagilised jäljed on tähistatud

	kollaste lipukestega. Maagilise jäljeajamise alustamine maksab ühe apeironi.
Nõrkus	Maksumus: 2 apeironit Tüüp: puuteloits Kestus: 1 tund Maagi puudutatud tegelane on maagiliselt *väsinud*. Sihtmärk ei taastu *väsinud* seisundist enne loitsu lõppemist või selle tühistamist. NB! Loits mõjutab ka tegelasi, kes <u>tavapäraselt ei lange</u> *väsinud* seisundisse (nagu moroiad, lagaarid ja vulverid).
Paranda turvis	Maksumus: 1 apeiron Tüüp: puuteloits Kestus: kohene Parandab katkise turvise.
Peata kannatused	Maksumus: 1 apeiron Tüüp: puuteloits Kestus: 1 tund Maag peatab haiguse või mürgi kahjuliku toime ning see ei kulge edasi. Haiguse või mürgi poolt tekitatud mõjud jäävad endiselt kehtima, kuid ei halvene aja jooksul.
Tummus	Maksumus: 1 apeiron Tüüp: puuteloits Kestus: 10 minutit Sihtmärk kaotab võime kasutada oma häält ja on loitsu lõppemiseni tumm. Ta ei suuda rääkida, mõmiseda, karjuda ega muid sedalaadi häälitsusi teha. Maag või preester ei suuda loitsida/palveid kasutada.
Tuvasta I	Maksumus: 1 apeiron Tüüp: puuteloits Kestus: kohene Tegelane tuvastab maagilise eseme/koha/olendi otstarbe ja omadused. Maag võib lugeda sedelit *maagia II*.
Üleloomulik jõud	Maksumus: 1 apeiron Tüüp: puuteloits Kestus: 1 tund Sihtmärk saab vulveri oskuse *üleloomulik jõud*.
Tühista	Maksumus: 1 apeiron Tüüp: puuteloits

	Kestus: 1 minut Maag peab olema loitsu kestuse keskendunult objekti või isikuga kontaktis. Selle aja möödudes võib ta eemaldada esemelt või isikult ühe maagilise efekti mõju (maagiline väsimus, jne). OG: eemaldab ka talismani.

2. taseme loitsud

Elujõu ülekanne	Maksumus: 1 apeiron Tüüp: puuteloits Kestus: eriline Maag loob enda ja teise tegelase vahele elujõu silla. Maag kannab igas minutis ühe elupunkti sihtmärgilt endale. Maag võib silla igal momendil lõhkuda. Mõjutatav tegelane peab olema vabatahtlikult nõus või *kammitsetud* seisundis. Sihtmärk muutub loitsu lõpus *väsinuks*.
Kuula maailma GM	Maksumus: 1-8 apeironit Tüüp: eneseloits Kestus: eriline Maag võib esitada GM-ile ühe küsimuse. GM-täpsustab, kas ta vastab sellele või ei, ning kui palju apeironit vastuse saamiseks kulub. Maag on peale loitsu lausumist *väsinud.*
Loitsukilp (T)	Maksumus: 2 apeironit Tüüp: enese/puuteloits Kestus: 2 tundi Esimene maagiline efekt, mis tegelast tabab, ei mõju. Maagilise efekti alla loetakse nii alkeemiku pruulised, preestrite palved kui ka maagide/sortside loitsud.
Lõks: kurnamine (T)	Maksumus: 2 apeironit Tüüp: puuteloits Kestus: 1 mäng Loob ja asetab valitud kohta maagilise lõksu. Lõksu langenud tegelane on *kurnatud.* NB! Tegu on maagilise kurnamisega, seega mõjutab see ka moroiasid. Lõksu on võimalik paigutada objektile. OG: markeeritakse sedeliga, mille tekst antakse maagile enne mängu.
Muutu kiviks	Maksumus: 2 apeironit Tüüp: eneseloits

	Kestus: kuni 5 minutit Maag muudab ennast kivikujuks. Ta sulgeb silmad ja ei saa ennast liigutada. Ta ignoreerib kõiki teda tabavaid relvalööke ja maagilisi efekte.
Mõttekilp (T)	Maksumus: 3 apeironit Tüüp: puuteloits Kestus: 1 mäng Esimene sihtmärgi vastu suunatud katse temalt maagiliselt või mittemaagiliselt informatsiooni välja pressida luhtub. Pärast seda loits lõppeb. Samuti ignoreerib sihtmärk loitsu kestuse ajal kõiki hirmuefekte.
Tuvasta nõrkus GM	Maksumus: 1 apeiron Tüüp: osutusloits Kestus: kohene Tegelane võib küsida GM-ilt ühe olendi nõrkuste kohta. Kui olendil on erilisi nõrkusi, siis mängujuht informeerib sellest maagi. Apeiron kulub igal juhul.
Uinu	Maksumus: 1 apeiron Tüüp: puuteloits Kestus: 2 minutit Sihtmärk suleb silmad ja vajub maagilisse unne. Uinunud tegelast on võimalik äratada tugeva raputusega. Loitsu lõppedes ei mäleta sihtmärk midagi, mida ta une ajal kuulis.
Unusta	Maksumus: 2 apeironit Tüüp: puuteloits Kestus: 1 mäng Sihtmärk unustab kõik, mida ta viimase 10 minuti jooksul koges. Mälestused kogetust taastuvad järgmiseks mänguks.

3. taseme loitsud

Kammitse ala	Maksumus: 8 apeironit Tüüp: alaloits Kestus: 5 minutit Kõik, kes viibivad maagi kuuldeulatuses, on 5 minutit maagiliselt *kammitsetud* seisundis. Maagi ennast loits ei mõjuta. Maag võib oma puudutusega loitsust mõjutatuid vabastada.

Nullmaagia ala (T)	Maksumus: 10 apeironit Tüüp: alaloits Kestus: 2 tundi Maag loob ala, mille sees ei tööta ükski maagiline efekt: maagi või sortsi loitsud, alkeemilised pruulised ja preestrite palved. Nullmaagia ala märgitakse oranžide lipukeste, talismani ja sedeliga. Nullmaagia ala diameeter on kuni 10 meetrit. Maag on peale loitsu lausumist *väsinud.*
Nähtamatus	Maksumus: 3 apeironit Tüüp: eneseloits Kestus: kuni 15 minutit Maag muutub nähtamatuks (OG: paneb käe pea peale). Ta võib seejärel vabalt ringi liikuda ning vaadata ja kuulata, mida teised teevad. Tal ei ole võimalik välise maailmaga lävida ehk teistega suhelda või midagi liigutada.
Tuvasta II GM	Maksumus: 2 apeironit Tüüp: puuteloits Kestus: kohene Maag võib lugeda sedelit *maagia III* või küsida GM-ilt mõne sedelita maagilise eseme kohta lisainformatsiooni. Samuti võib tegelane tutvuda sedelitega *sortsikunst I*, *sortsikunst II (element)*. Maag on peale loitsu lausumist *väsinud.*

Erialad

Serviilid **(Leonte Impeerium)** *Eriala valimiseks peab tegelane olema pärit Leonte Impeeriumist.*	
<u>1. tase</u> **Serviili kutsumine GM**	Maksumus: 1 apeiron Tüüp: eneseloits Kestus: kohene Kõik läheduses (kilomeetri raadiuses) viibivad sõbralikud või neutraalsed serviilid tulevad maagi juurde. Saabumisel võib maag nendega suhelda.
<u>2. tase</u> **Peleta serviil**	Maksumus: 1 apeiron Tüüp: osutusloits Kestus: 5 minutit

	Osutatud serviil ei suuda maagile tulla lähemale kui 10 meetrit ja põgeneb esimesel võimalusel. Kui põgenemisvõimalus puudub, siis serviil lihtsalt "lülitub välja".
<u>3. tase</u> **Paranda serviil**	Maksumus: 1-3 apeironit Tüüp: puuteloits Kestus: kohene Maag parandab serviilile tehtud füüsilised kahjustused. Serviilil taastub 3 elupunkti iga kasutatud apeironi kohta.
<u>4. tase</u> **Väesta serviil (T)**	Maksumus: 4-6 apeironit Tüüp: puuteloits Kestus: sõltub Maag annab serviilile valitud omaduse. Omaduse maksumus sõltub omadusest. Vajalikud teatavad maagilised materjalid, mis on eelnevalt mängus omandatud. Omadused: ❖ Serviil saab mängu lõpuni 2 lisaelupunkti. (4 apeironit) ❖ Serviil ignoreerib esimest teda mõjutavat maagilist efekti. (6 apeironit) ❖ Serviil on mängu lõpuni immuune *peleta serviili* loitsule. (4 apeironit) ❖ Serviil allub järgmised tund aega maagi tahtele. (4 apeironit)
<u>5. tase</u> **Loo serviil GM (T)**	Maksumus: 10 apeironit Tüüp: puuteloits Kestus: igavene Maag kutsub ettevalmistatud serviilikeha sisse hinge. Selleks on vaja ettevalmistatud keha ning maagilisi vahendeid, mis on eelnevalt mängus omandatud. Hinge andmiseks peab olema tegelane, kes loobub vabatahtlikult oma kehast, et saada serviiliks. Maag on peale loitsu lausumist *väsinud.*

***Leshyd* (Vabad Maad)** *Eriala valimiseks peab tegelane olema pärit Vabadelt Maadelt.*	
<u>1. tase</u> **Leshy kutsumine GM**	Maksumus: 1 apeiron Tüüp: eneseloits Kestus: kohene

	Kõik läheduses (kilomeetri raadiuses) viibivad sõbralikud või neutraalsed leshyd tulevad loitsija juurde. Saabumisel võib loitsija nendega suhelda.
<u>2. tase</u> **Peleta leshy**	Maksumus: 1 apeiron Tüüp: osutusloits Kestus: 5 min Osutatud leshy ei suuda loitsijale tulla lähemale kui 10 meetrit ja põgeneb esimesel võimalusel. Kui põgenemisvõimalus puudub, siis leshy lihtsalt "lülitub välja".
<u>3. tase</u> **Paranda leshy**	Maksumus: 1-3 apeironit Tüüp: puuteloits Kestus: kohene Loitsija parandab leshyle tehtud füüsilised kahjustused. Leshyl taastub 3 elupunkti iga kasutatud apeironi kohta.
<u>4. tase</u> **Väesta leshy (T)**	Maksumus: 4-6 apeironit Tüüp: puuteloits Kestus: eriline Loitsija annab leshyle valitud omaduse. Omaduse maksumus sõltub omadusest. Vajalikud teatavad maagilised materjalid, mis on eelnevalt mängus omandatud. Omadused: ❖ Leshy saab mängu lõpuni 2 lisaelupunkti. (4 apeironit) ❖ Leshy ignoreerib esimest teda mõjutavat maagilist efekti (6 apeironit) ❖ Leshy on mängu lõpuni immuune *peleta leshy* loitsule. (4 apeironit) ❖ Leshy allub järgmised tund aega maagi tahtele. (4 apeironit)
<u>5. tase</u> **Loo leshy GM (T)**	Maksumus: 10 apeironit Tüüp: puuteloits Kestus: igavene Loitsija kutsub ettevalmistatud keha sisse hinge. Juhul, kui vastav hing on olemas ja soovib kehasse tulla, on leshy loodud. Vajalik ettevalmistatud keha. Maag on peale loitsu lausumist *väsinud.*

Apeiron

<u>1. tase</u> **Tunneta: apeiron GM**	Maksumus: 0 apeironit Tüüp: puuteloits Kestus: kohene Maag tunnetab, kas isik kannab endaga apeironit kaasas. Samuti on võimalik tunnetada suuremates kogustes apeironit ehitistes ja erinevates peidikutes. (OG: küsi GM-ilt või mängijalt).
<u>2. tase</u> **Eralda apeiron GM**	Maksumus: 1 apeiron Tüüp: puuteloits Kestus: kohene Maag oskab lõhkuda maagilisi esemeid, et eraldada neis peituvat apeironit. Olenevalt eseme võimsusest, võib sellest eraldada kuni 10 ühikut apeironit.
<u>3. tase</u> **Hävita: apeiron**	Maksumus: 3 apeironit Tüüp: puuteloits Kestus: kohene Maag suudab ühe puudutusega hävitada kogu vaba apeironi, mida puudutatud tegelane kannab. Apeiron, mis on peidetud alkeemilisse *apeironilahusesse,* jääb alles, samuti ei mõjuta loits apeironiga laetud maagilisi esemeid. Maag on peale loitsu lausumist *väsinud.*
<u>4. tase</u> **Lõhu maagiat GM**	Maksumus: 8 apeironit Tüüp: alaloits Kestus: 1 mäng Maag lõhub ühe keskse maagilise eseme/paiga (nt. jumala altar, elemendisõlm, suur maagiline ese). Ta eraldab eseme või paiga lõhkumise käigus sellest apeironi. Vastava apeironikoguse määrab GM. Maag on pärast loitsu lausumist *väsinud.*
<u>5. tase</u> **Hävita: apeiron, massiloits**	Maksumus: 8 Tüüp: alaloits Kestus: kohene Maag suudab hävitada kogu vaba apeironi, mis on tema vahetus läheduses (OG: kuni loitsu kuuldekauguses). Apeiron, mis on peidetud alkeemilisse *apeironilahusesse,* jääb alles, samuti ei mõjuta loits apeironiga laetud maagilisi esemeid. Maag on peale loitsu lausumist *väsinud.*

Amuletid

<u>1. tase</u> **Amulett: apeiron (T)**	Maksumus: 1-5 apeironit Tüüp: eneseloits Kestus: 1 mäng Maag loob erilise amulet, millesse on võimalik hiljem kasutamiseks apeironit talletada. Amuletti saab talletada kuni 5 ühikut apeironit. OG: eseme külge tuleb kinnitada talisman ja sedel kirjaga "maagia I", mille sees on kirjas "amulett: apeiron".
<u>2. tase</u> **Amulett: kaitse (T)**	Maksumus: 3 apeironit Tüüp: eneseloits Kestus: 1 mäng Maag loob erilise amuleti, mis kaitseb selle kandjat. Amuleti kandja saab ühe maagilise turvisepunkti, mis taastub lahingolukorra lõpus. Amuleti kandjat ei saa *uimastada*. Pärast uimastamiskatset kaotab talisman oma mõju ning selle mõju taastamiseks tuleb seda laadida. Laadimine maksab ühe apeironi. OG: eseme külge tuleb kinnitada talisman ja sedel kirjaga "maagia I", mille sees on kirjas "Amulett: kaitse. 1 maagiline AP. Immuunsus: Uimastamine".
<u>3. tase</u> **Amulett: ravitseja (T)**	Maksumus: 3 apeironit Tüüp: eneseloits Kestus: 1 mäng Maag loob erilise amuleti, mis parandab kandja tervist. Kui kandja peaks langema *suremas* või *kurnatud* seisundisse, taastab amulett 1 elupunkti ja pärast 5 minutit puhkust on tegelane *väsinud.* Peale kasutust on talisman väetu ning mõju taastamiseks tuleb seda laadida. Laadimine maksab ühe apeironi. OG: eseme külge tuleb kinnitada talisman ja sedel kirjaga "*maagia II*/ava kui *kurnatud*/*suremas*", mille sees on kirjas "Amulett: ravitseja" ning selle mõju.
<u>4. tase</u> **Amulett: ründaja (T)**	Maksumus: 6 apeironit Tüüp: eneseloits Kestus: 1 mäng Maag loob erilise amuleti, mis annab selle kandja löökidele ühe lisakahjustuse. Amuleti kandjat pole võimalik mittemaagiliste vahenditega *kammitseda.* OG: eseme külge tuleb kinnitada talisman ja sedel kirjaga "*maagia II*", mille sees on kirjas "Amulett: ründaja. 1 lisakahjustus relvaga. Immuunsus: *kammitsemine* (mittemaagiline)".

<u>5. tase</u> **Amulett: taassünd (T)**	Maksumus: 8 apeironit Tüüp: eneseloits Kestus: 1 mäng Maag loob erilise amuleti, mis kaitseb kandjat. Kandja, kes *sureb,* võib järgmise 15 minuti jooksul oma tegelase elusaks lugeda. Tegelane on ellu naastes *väsinud* ja tal on üks elupunkt. Pärast kandja ellukutsumist amulett hävineb. OG: eseme külge tuleb kinnitada talisman ja sedel kirjaga "maagia III/ava kui sured", mille sees on kirjas "Amulett: taassünd. Tegelane ärkab pärast surma uuesti ellu ja amulett hävineb."

Ilmaruum	
<u>1. tase</u> **Peida**	Maksumus: 2 apeironit Tüüp: puuteloits Kestus: 2 tundi Tegelane peidab ühe keskmise suurusega objekti (nt mõõk, kott). Peidetud objekt tähistatakse OG-lindiga. Loitsu lausuja võib loitsu igal momendil lõpetada. Korraga võib peita ühe eseme, mis peab olema mängijal kaasas loitsu kestuse ajal.
<u>2. tase</u> **Teleport: platvormile (T)**	Maksumus: 3 apeironit (+2 iga kaasavõetava tegelase eest) Tüüp: eneseloits Kestus: kohene Maag peab enne loitsu aktiveerimist paigaldama mängualale teleporteerumisplatvormi (sedeliga markeeritud talisman). Seejärel võib ta mängu ajal valitud hetkel aktiveerida loitsu ning liikuda OG-s teleporteerumisplatvormile, misjärel maag naaseb IG-sse. Pärast teleporteerumist tuleb platvorm uuesti paigaldada. 3. taseme maag saab endaga kaasa võtta ühe, 4. tasemel kaks ja 5. tasemel kolm tegelast lisaks. Iga kaasavõetava tegelase eest peab maag maksama 2 apeironit lisaks. Kaasavõetavad tegelased peavad puudutama maagi. Pärast loitsu lausumist tuleb teavitada GMi tunni aja jooksul, kes veeretab täringut nägemaks, kas ilmaruumi tekib rebend või mitte.
<u>3. tase</u> **Suuna ümber**	Maksumus: 3 apeironit Tüüp: eneseloits Kestus: 2 tundi Esimene maagiline efekt, mis tabab maagi, peegeldatakse selle lausujale tagasi. Maagi asemel saab loitsu sihtmärgiks selle lausuja.

<u>4. tase</u> **Teleport: element GM (T)**	Maksumus: 4 apeironit (võib võtta rohkem, teavitatakse enne loitsu lausumist) Tüüp: alaloits Kestus: 2 tundi Maag rebestab ilmaruumi ja põhjustab sellega ajutise elemendisõlme. Ta peab otsustama, millise elemendi sõlme ta loob (*tuli, vesi, õhk, maa, valgus, vari*). Vastava elemendi jaotuse (aktiivne/reaktiivne) theumiidid taastavad sõlmes puhates 1 elupunkti iga 10 minutit möödudes ning ei ole sõlmes olles *väsinud*. Sortsid võivad elemendisõlmes taastada manapunkte juhul kui sõlm on nende elemenditüübi oma. Maag on peale loitsu lausumist *väsinud.* Pärast loitsu lausumist tuleb teavitada GMi, kes veeretab täringut nägemaks, kas ilmaruumi tekib rebend või mitte. GM markeerib elemendisõlme ja lisab sinna infosedelid.
<u>5. tase</u> **Peata aeg**	Maksumus: 12 apeironit Tüüp: alaloits Kestus: 1 minut Maag peatab üheks minutiks aja. Kõik tegelased, kes viibivad maagi kuuldekauguses, peatuvad ja panevad oma silmad kinni. Ainus, kes loitsu mõjualas vabalt tegutseda võib, on maag ise. Maag teavitab levialas viibijaid loitsu lõppemisest. Maag on peale loitsu lausumist *väsinud.* Pärast loitsu lausumist tuleb teavitada GMi. Ilmaruumi tekib rebend, millel on halvad tagajärjed.