



## Aspekt magii: Woda

*Magia Wody to cierpliwość zaklęta w ruchu, zmienność spleciona z harmonią – to sztuka, która nie uderza pierwsza, ale zawsze dociera do celu. Woda zna wiele twarzy: jest deszczem, który koi; falą, która zabija; strumieniem, który nigdy nie ustaje. Mag Wody uczy się nie walczyć z emocjami, lecz płynąć wraz z nimi, pozwalając im kształtować zaklęcia tak, jak rzeka kształtuje dolinę. Adept tej ścieżki rzadko unosi głos – nie musi. Jego potęga rośnie z czasem, rozwija się z każdym doświadczeniem, zbiera siły w milczeniu. To magia cicha, ale bezlitosna; łagodna, lecz nieustępliwa. Żaden mag nie przetrwa, próbując zatrzymać nurt – trzeba stać się jego częścią. Bycie Magiem Wody to akceptacja – siebie, innych, świata – i kształtowanie ich wszystkich poprzez powolną, nieuniknioną zmianę.*

### →Podstawowy aspekt←

Podstawowym aspektem dla maga życia jest słowo EVREN czyli **woda**. Prowadząc jednak badania oraz eksperymenty mag ma możliwość rozwinięcia zrozumienia dla many związanej z wodą i odkryć inne aspekty. Wymaga to jednak długiej pracy z magią rytualną i ogromnego zrozumienia działania mocy.

### →Gotowe zaklęcia według posiadanego aspektu←

Jest to lista podstawowych zaklęć którą każdy mag ze swojej dziedziny powinien mieć opanowaną:

#### I. Zamrożenie pojedynczego celu (unieruchomienie na 10 sekund)

| Znaczenie | Słowo mocy | Rozkaz | Przemiana | Kształtowanie |
|-----------|------------|--------|-----------|---------------|
| woda      | evren      | 0      | 0         | 0             |
| przesuń   | jurint     | 1      | 1         | 1             |
| mnóż      | qundar     | 1      | 3         | 2             |
| połącz    | efrant     | 1      | 2         | 2             |
| ochłódź   | akrat      | 3      | 3         | 1             |
| teraz     | sinxe      | 2      | 1         | 1             |
| utrwal    | wettar     | 3      | 1         | 1             |
| suma      |            | 11     | 11        | 8             |

Komentarz:

Wywołaj **wodę** i **przesuń** ją w stronę celu. Następnie **pomnóż**, tj. stwórz kolejną porcję wody i **połącz** obie ze sobą. Ta forma jest wykorzystana zamiast efektywniejszego pod względem zużycia many “zwiększ” ze względu na korzystną wartość Kształtowania. **Ochłódź** wodę. “**Teraz**” zapewnia natychmiastowe zmniejszenie temperatury zamiast powolnego zamrażania. Na koniec efekt czaru jest **utrwalany** żeby

## II. Lodowy pocisk (lekka rana)

| Znaczenie | Słowo mocy | Rozkaz | Przemiana | Kształtowanie |
|-----------|------------|--------|-----------|---------------|
| woda      | evren      | 0      | 0         | 0             |
| formuj    | terwe      | 2      | 2         | 2             |
| pocisk    | neveret    | 1      | 2         | 2             |
| ochłódź   | akrat      | 3      | 3         | 1             |
| wystrzel  | viste      | 3      | 2         | 1             |
| suma      |            | 9      | 9         | 6             |

Komentarz:

Wywołaj **wodę** i **uformuj** w pocisk. **Ochłódź** aby zamrozić i **wystrzel** w kierunku celu

## III. Fala (obalenie w obszarze o szerokości 2m przed magiem)

| Znaczenie | Słowo mocy | Rozkaz | Przemiana | Kształtowanie |
|-----------|------------|--------|-----------|---------------|
| woda      | evren      | 0      | 0         | 0             |
| formuj    | terwe      | 2      | 2         | 2             |
| ściana    | remtar     | 1      | 2         | 2             |
| zwiększ   | undar      | 2      | 2         | 1             |
| rzuć      | olda       | 2      | 1         | 1             |
| suma      |            | 7      | 7         | 6             |

Komentarz:

Wywołaj **wodę** i **uformuj** w kształt **ściany**. **Zwiększ** ścianę by dodać jej masy i **rzuć** nią w kierunku szyku wroga.

### →Przydatne akcesoria←

Lista wyposażenia dla tych którzy polubili profesję i chcą zaopatrzyć się we własne narzędzia

- Klimatyczny notatnik oraz coś do pisania: pióro i atrament, węgiel, sepia
- Mąka do wysypywania rytuałów

- Zestawy gotowych symboli oraz schematów rytualnych np. wyrysowane na kawałku materiału - aby przyspieszyć pracę.
- Świecek oraz kadzidelka, przydatne przy rytuałach
- Dobra pamięć do własnych zaklęć lub klimatyczne źródło światła - w nocy przeciwnik nie lubi czekać aż odszyfrujesz własne notatki
- Nie-klimatyczne kartki na szkice zaklęć i rytuałów do zatwierdzania u kadry: najlepiej kartka w kratkę żeby łatwiej liczyć wagę zaklęć.

**Notatka dodatkowa:** Bycie magiem to nie jest najprostsze zadanie. Wymaga od ciebie dużo liczenia oraz dobrej pamięci, ale też smykałki do kombinowania. Podczas akceptacji zaklęć w trakcie turnusu (tak zwana Świeczka) pamiętaj żeby mieć zapisane jasno i klarownie to co chcesz aby przeszło przez akceptację. Musisz nie tylko wiedzieć jakich słów używasz, ale też policzyć balans pomiędzy nimi, oraz wytłumaczyć jak chcesz żeby zaklęcie zadziało. Wtedy osoba prowadząca Świeczkę przyzna ci atest bądź nie.

Dodatkowo bardziej ambitne osoby mogą próbować zdobywać nowe słowa poprzez studiowanie i eksperymentowanie na aspekcie. Jak? Cóż, nie podamy wam dokładnej instrukcji bo na tym polega odkrywanie czegoś nowego, jednak z pewnością przyda Ci się kartka ze schematami rytuałów oraz zdecydowanie czy siedzisz w środku czy na zewnątrz rytuału.