

Rośliny i runy północy

autor: Ksawery Wietrzykowski (Olaf Krwawy)

Fioletowa róża - usypia kiedy się ją węża lub za długo patrzy, zamrożona może sprowadzić wieczny sen, swoimi olejkami eterycznymi. Przez ludność lokalną traktowana z nabożną czcią i omijana z daleka.

Lodowy kwiat - wygląda jak biała kasza lub szadz, powoduje amnezję, nikt nie pamięta gdzie rośnie.

Mech czerwony - rośnie wyłącznie blisko gorących źródeł, zmienia charakter, po jego zjedzeniu autochtoni stają się pacyfistami, w mikrodawkach stosowany jest na uspokojenie berserkerów.

Głony brunatne - rosną w dużej ilości, w rejonach nadbrzeżnych, na skałach, tam gdzie są najmocniejsze fale. Przez ludność lokalną uznawane za chwast i zwalczane. Jedzone wzmacniają magię wody, jednak spożywane w nadmiarze mogą spowodować samowolne aktywowanie się zapamiętanych zaklęć i brak kontroli nad ich efektami.

1. Iluzja



2. Ogień



3. Leczenie



4. Celność



5. Obrona



6. Równowaga



7. Powietrze



8. Ziemia



9. Woda



10. Zło



11. Duch



12. Strach



13. Wizja



14. Śmierć



15. Pech



16. Czas



17. Śnieg



18. Perfekcja



19. Siła



20. Natura

