

SMOCZA MAGIA

Ten legendarny rodzaj magii właściwy jest Plemieniu Drecar. Stanowi on naturalną zdolność, poprzez którą Smoki czerpią moc z samej osnowy rzeczywistości, po czym zaś, przepuszczając ją przez swoje ciała, kierują na dany cel. Efekty użycia tego rodzaju magii są o tyleż spektakularne, co zatrważające – żadna bowiem siła, prócz bezpośredniej, boskiej interwencji, nie jest w stanie oprzeć się takiej potędze. Wzorce innych zaklęć rozrywane są na strzępy, tak jak i wszelkie materialne elementy, wystawione na działanie Smoczej Magii. Nie jest to bowiem sztuka subtelna ani delikatna w działaniu. Stanowi ona narzędzie destrukcji i taki głównie jest jej charakter. Potrafi sprawić, iż pod ciosami mocy upadają twierdze i mury obronne. Przebija każde zabezpieczenie innej szkoły magii i wprowadza chaos w szeregach wrogów. Dlatego też jest niesłuchanie ceniona na polach bitew. Jeden Smoczy mag stanowić może bowiem bardzo potężną broń, której nie sposób nie doceniać.

Choć od wieków sztuka ta stanowiła domenę Smoków, jednak istnieją nieliczne rasy, które także są w stanie zgłębić jej tajniki. Choć nawet wśród nich urodzenie się dziecka, władającego Smoczą Magią stanowi rzadkie i ważne wydarzenie. Dzieci te rozpoznaje się po złotej aurze, która je otacza. Dlatego też już od wczesnych lat młodzieńcych szkolone są one w tej, jakże trudnej i wymagającej sztuce. A trening ten stanowi niezwykle bolesne i ciężkie doświadczenie, bowiem każda rasa, za wyjątkiem Drecar, płaci słońco za użycie tak potężnej energii.

Technika Smoczej Magii:

W teorii sztuka ta polega na czerpaniu mocy z otaczającej Adepta rzeczywistości. W efekcie, korzystając z zaklęć, nie używa on własnego zasobu energii, lecz korzysta z tej, która przenika otoczenie. Z tego względu zaklęcia Magii Smoczej nie posiadają własnego kosztu w punktach energii. Jednak, użycie tego rodzaju zdolności, jest niezwykle łatwe do wykrycia, przez każdego Adepta w okolicy. W przypadku udanego testu Inu. każdy inny mistrz magii, przebywający w promieniu pół kilometra, wie o tym iż czar tego rodzaju został rzucony.

Moc Smoczego Maga rośnie wraz z poziomem doświadczenia. Na każdy poziom otrzymuje on Kostkę Mocy: 1k10, która mówi o obrażeniach, które zdolny jest zadać swym zaklęciem.

Cena Smoczej Magii:

A jednak użycie mocy zawsze ma swoją cenę. W tym przypadku, są obrażenia, które ponosi rzucający. Energia, którą kieruje on poprzez swoje ciało na cel, wypala go i rani od wewnątrz. Zwykle objawia się to jako osłabienie i krwotok z nosa, a w przypadku poważniejszych obrażeń, krwotoki i rany wewnętrzne. Przerażające historie opowiadają o Adeptach, których ciała zostały wręcz spopielone, przez nieujarzmiony Smoczy Ogień.

Każde użycie Smoczej Magii powoduje obrażenia, które otrzymuje rzucający. Są one zależne od ilości Mocy, użytej w trakcie rzucania zaklęcia. Adept, może wykonać test Odp. W przypadku udanego testu, odnosi on jedynie połowę obrażeń.

Obrażenia zadawane:

Smocza Magia zadaje: 1k10 obr na lvl postaci. Nigdy jednak nie może zadać mniej niż poziom Mistrzostw Ducha Adepta (jeśli tak się stanie wynik rzutu kośćmi zamieniany jest na P. Mi Ducha). Zaklęcie Smoczej Magii nie można wzmacniać, aby zadać więcej obrażeń.

Czas rzucania:

Smoczy Mag może wykorzystać w jednej rundzie tyle Kości Mocy, ile wynosi jego Poziom Mocy.

Koszt rzucania:

Koszt rzucania stanowią obrażenia przyjęte w siebie. Przed tymi obrażeniami nie chroni żadna aura, pancerz, ani efekty magiczne. Są one zależne od ilości użytych Kości Mocy i odczytuje się je z poniższej tabeli.

Kości Mocy	Obrażenia przyjęte
1 K10	1 K3
2 K10	1 K4
3 K10	1 K6
4 K10	1 K8
5 K10	1 K10
6 K10	1 K12

Adept, który wykonał udany test Odporności otrzymuje jedynie połowę obrażeń (choć zawsze minimalnie 1). Obrażenia zaokrągla się w dół.

Efekty i Zdolności Magiczne:

Efekty Smoczej Magii mogą być kształtowane za pomocą Zdolności Kierowania Energią. Wpływ mają na nią wszelkie zdolności ofensywne, opisujące kształt ataku, jak: Pocisk, Stożek, Fała i Eksplozja. W defensywie kształtować Smoczą Magię pozwalają Aura, Sfera i Ściana. Na magię tego typu nie mają wpływu inne zdolności magiczne. Nie można nią uzdrawiać, ani tworzyć stałych efektów magicznych. Jest ona używana jedynie w celach bojowych. Tak więc Smoczy Mag uzdrawiając lub przesyłając energię korzysta normalnie z Punktów Mistrzostw i swoich zasobów Energii, podobnie jak inni Adeptci.

Smocza Aura

Każdy Smoczy Mag może na chwilę zaktywować swą moc, bez konieczności ściągania energii z okolicy (dzięki zdolności Wyzwolenie Mocy). Pozwala mu to ukazać fizycznie swoją aurę, która przyjmuje postać złotego halo dookoła jego ciała. Choć aura ta nie ma żadnego znaczenia w walce i nie wywołuje żadnego efektu bojowego – bywa wykorzystywana w celu demonstracji mocy, lub udowodnienia przynależności do tej profesji. Można więc wykorzystać tą zdolność w kontaktach

społecznych w celu zastraszenia lub wzbudzenia szacunku. W niektórych sytuacjach MG może nagrodzić rozsądne jej użycie chwilową premią +10 do Aut.

Ofensywa:

Wartość ofensywna zaklęć wynosić może od jednej, do maksymalnego poziomu Kości Mocy rzucającego. Nie może być jednak niższa, niż Poziom jego Mistrzostw Ducha.

Zaklęcia Smoczej Magii bez problemu niszczą fizyczne obiekty. Jeśli na jej działanie wystawiony jest niemagiczny obiekt, poziom uszkodzeń zadawanych przez Kości Mocy należy zwiększyć o 50%. Moc ta niszczy także wszelkie eteryczne istoty, rozrywając je na strzępy (nie otrzymują one prawa do rzutu na S.W.).

Przed Smoczą magią nie chroni normalny pancerz, lecz zbroje magiczne, oraz tarcze energetyczne, które dają normalną osłonę. Wciąż jednak mogą ulec uszkodzeniu.

Jeśli bowiem zaklęcie Smoczej Magii zostanie rzucone na jakąkolwiek tarczę lub osłonę energetyczną i przebije ją (wartość na Kościach Mocy musi być wyższa od wartości osłony), eksploduje ona. Oznacza to, iż zadaje każdemu w odległości 3 m tyle obrażeń, ile wartości obrony sama posiadała. Adept, który stworzył osłonę, może rzucić na S.W., aby uniknąć poranienia własną mocą (wtedy osłona wybucha po prostu dookoła niego, nie czyniąc mu krzywdy).

Zaklęcia smoczej magii nie niszczą w ten sposób magicznego pancerza. Jeśli zniszczą umagicznią materię (np. mur) także nie wywołuje to wybuchu.

Defensywa:

Wartość Defensywna zaklęć wynosi tyle, ile Kości Rzucającego. Kośćmi należy rzucić w momencie, w którym bariera spotyka się z jakimś rodzajem ataku (np. magicznym pociskiem czy uderzeniem bronią). Moc wyzwala się wtedy w raptownym rozbłysku, unicestwiając zwykle wrogi element (zadaje mu punkty uszkodzenia). Jeśli wartość osłony przewyższy wartość obrażeń pocisku magicznego lub innego rodzaju ataku, zostaje on unicestwiony. Jeśli nie, zostaje on osłabiony o wartość bariery, lecz uda mu się przez nią przeniknąć. Zasada ta nie stosuje się jedynie do obrażeń eterycznych – przed którymi osłona ze Smoczej energii chroni całkowicie.

Czas trwania zaklęć defensywnych wynosi 1R x Poziom Zdolności. Oznacza to, iż rzucający otrzymuje obrażenia po upływie tego czasu. W defensywie Magia Smocza zadaje rzucającemu zawsze jedynie połowę obrażeń.

Smoki

Lud Drekar uzyskuje na poziom Kość Mocy wysokości K20. Nie otrzymuje żadnych obrażeń od użycia zaklęć tego typu (smoki są po prostu zbyt wielkie, by ta energia czyniła im krzywdę). Wszystkie pozostałe efekty i zdolności zgodne są z powyższym opisem.