

# TECHNOLOGIA

W świecie DrecaRE oprócz magii odnaleźć można także technologie. Większość z nich jest obca dla tego czasu i kultury i pochodzi z innych wymiarów, z których została sprowadzona w legalny, lub nielegalny sposób. Orta Vitra, Gryfonie i Gnomy wykorzystują znaczną część tej wiedzy dla własnych celów, co wspiera rozwój ich ludów.

Aby prawidłowo pojąć technologię w DrecaRE, należy zrozumieć iż jest ono światem innym od naszego, a istoty w nim żyjące posiadają inną mentalność i kierują się innymi priorytetami. W rzeczywistości, w której magia udowadnia prymat umysłu nad materią i jest w stanie, przy stosunkowo niewielkim koszcie energii, wywołać ogromne zmiany w rzeczywistości – technologia nie jest postrzegana jako symbol rozwoju. W istocie większość maszyn z uwagi na swoją komplikację, a także fakt, iż wymaga stałego dostępu energii, konserwacji i naprawy – nie będzie postrzegana jako potencjalne ułatwienie życia. Jedyne technologie mające szanse rozwoju, to takie, które potrafią ominąć te niedogodności, a więc te, które można połączyć z magią, rozwiązując w ten sposób np. problem zasilania. Ponadto większość świadomych istot w DrecaRE związana jest silnie z naturą i światem duchów. Uniemożliwia to wprowadzenie technologii niszczących środowisko (np. budowę fabryk czy elektrowni), a także tych, których efekty wypaczają naturę. Byłyby one w większości postrzegane nie jako pomoc – lecz zagrożenie dla kultury. Tak więc Technologia spełnia mniejszą rolę niż magia, wciąż jednak okazuje się przydatna tam, gdzie wiele jej rozwiązań może ułatwić życie.

Ponieważ większość technologii sprowadzona została z innych światów, wiedza o niej jest sekretem, znanym jedynie wtajemniczonym. Konwencja Międzywymiarowa dba bowiem o to, aby obce wynalazki i nauki nie przenikały do mas, które nie będą w stanie ani zrozumieć, ani wykorzystać ich prawidłowo. Dlatego też większość Techników – nawet tych, którzy działają legalnie, ceni sobie dyskrecję i ukrywa swe zdolności przed społeczeństwem. Wyjątek stanowią Kowale Magii, Alchemicy oraz Wynalazcy Gnomów i Gryfoni – którzy posługują się wiedzą wypracowaną przez aktualny poziom rozwoju cywilizacji. Są oni akceptowani, zaś ich wytwory znajdują wielu nabywców.

## Poznawanie Technologii

Aby rozpoznać i zrozumieć działanie maszyn i wytworów technologii, bohater musi posiadać umiejętność: Technologia. W przeciwnym wypadku, nie będzie w stanie pojąć działania urządzeń wykraczających poza jego poziom kultury. Orta Vitra, Sutu, Gryfonie, Krasnoludy, Koboldy i Gnomy mogą wybrać tę umiejętność już na początku gry. Ich społeczności są na tyle przeniknięte wynalazkami techniki, że łatwo jest zdobyć podstawową wiedzę o ich działaniu. Jest to jednak wiedza ogólna i podstawowa. Aby praktycznie zajmować się techniką potrzeba czegoś więcej – potrzeba długich i często nużących studiów w danej dziedzinie nauki. Tylko one oferują wiedzę, pozwalającą wykorzystać Technologie w praktyce. W realiach gry

osoby zgłębiające jej sekrety należą do klasy Technika i mogą poświęcić się poznawaniu czterech rodzajów Technologii. Są to Alchemia, Astroinformatyka, Genetyka i Inżynieria.

Postać Technika ma zwykle dostęp do jednej, wybranej Technologii. Otrzymuje także 3 PT (Punkty Technologii) na starcie, aby rozdać je na znane sobie Techniki. Każda Technologia posiada bowiem zestaw czterech, właściwych sobie metod, pozwalających osiągać konkretne wyniki. Techniki te najczęściej posiadają trzy stopnie, każdy z nich pozwala osiągnąć lepsze wyniki w pracy naukowej. Opis poszczególnych Technik dla danej Technologii znaleźć można w rozdziale im poświęconym.

Ponadto Technologie dają dostęp do konkretnych Receptur. Receptury owe stanowią dokładne przepisy w jaki sposób dany artefakt techniczny (np. eliksir, wynalazek) powinien zostać wykonany. Każda postać Technika (poza Uczonym) rozpoczyna grę znając tyle Receptur ile wynosi jej Int. podzielona na 10. Muszą one także odnosić się do znanych jej Technologii.

### Rozwijanie Technologii

Przechodząc na poziom postaci Technika otrzymuje kolejne 3 PT do wykupienia. Może dzięki nim rozwijać znane sobie Techniki lub wykupić nowe, na poziomie wiedzy, który posiada.

Każda Technologia posiada trzy poziomy wiedzy: Magisterski, Doktorski i Profesorski. Bohater poznaje wyższy poziom dopiero wtedy, gdy ma przynajmniej trzy Techniki z niższego poziomu (przy czym te, które posiadają stopnie muszą być rozwinięte na więcej niż 1), oraz zna co najmniej sześć właściwych mu Receptur. Awans taki wymaga udania się na uczelnię naukową, której profil zgodny jest z zgłębianą Technologią, a następnie udanego testu Int. oraz wydania 5 P.D. na Poziom Wiedzy. Jeśli test się nie powiedzie, można go powtórzyć dopiero po trzech miesiącach nauki. Oddaje to czas jaki postać przeznaczyć musi na rozwinięcie swej wiedzy.

Przykład: *Magister Astroinformatyki, Asex z ludu Orta Vitra zna następujące Technologie: Programowanie Bram st. 1, Obsługa Chipów st. 2 i Obsługa „Miotły” st. 2. Posiada także 4 znane Receptury: Chipy Bojowe, Chipy Informacyjne, Kod Powrotu i Sondę Skanującą. Jeśli pozna jeszcze jedną Recepturę, będzie mógł awansować i zdobyć tytuł Doktora. Uda się wtedy do Al’haris, aby napisać pracę doktorską (zdać test Int. i wydać 10 P.D.).*