

NAUKA ZAKŁĘC

Adepci Magii Mistrzostw poznają Zdolności Magiczne (zaklęcia) właściwe, dla swej roli zawodowej. Wraz z upływem czasu i rozwojem postaci, uczą się władać swymi talentami coraz lepiej co pozwala im zarówno poprawić efektywność już poznanych zaklęć jak i nauczyć się nowych.

Początek

W czasie tworzenia postaci jedynie Ci bohaterowie, którzy mają dostęp do Magii Mistrzostw uwzględniony w Roli Zawodowej, będą mogli posługiwać się nią. Zwykle są to Adepci, lecz czasami i inne profesje posiadają ograniczony dostęp do tego rodzaju talentu (np. Paladyn, Bard). Adepci w większości posiadają dwa aktywne Drzewka Zdolności. Inne Klasy Zawodowe, mające dostęp do Magii Mistrzostw posiadają tylko jedno, a nierzadko zaawansowane zdolności są dla nich całkowicie niedostępne.

Gracz w czasie tworzenia swego bohatera zaznacza Drzewka Magii, do których posiada on dostęp (należy zarysować kółko obok odpowiedniej Ścieżki na karcie postaci). Następnie rozdaje PZ (Punkty Zdolności) wybierając zaklęcia, które chce posiadać.

Ważne jest, aby w przypadku wyboru zaklęć, pamiętać o ograniczeniach wynikających z Poziomu Mocy: bohater nie może bowiem posiadać Zdolności Magicznych z poziomu Wtajemniczeń przekraczających jego P.M., ani też posiadać żadnej Zdolności na stopniu wyższym niż P.M.

Ten wybór, dokonywany w trakcie tworzenia bohatera informuje nas, jakie zaklęcia zna on na samym początku swojej kariery. Mógł je poznać w toku nauki u mistrza lub też dzięki spontanicznemu przebudzeniu mocy. Historia postaci powinna uwzględniać ten rys jej dziejów.

Nauka nowych zaklęć

Oczywiście, rozwijając się bohater będzie chciał zwiększać swoje zdolności magiczne. Może to robić wydając Punkty Doświadczenia. Nauka jednak podlega ograniczeniom z uwagi na Poziom Postaci.

Opowieść:

Bohater zawsze może rozwijać Zdolności Magiczne, które już posiada. Tak więc jeśli włada zaklęciem Pocisk, może podnosić je na wyższy poziom, jeżeli tylko ćwiczy w wolnym czasie swoje umiejętności w tym zakresie. Nie jest mu do tego potrzebne nic więcej, poza dobrymi chęciami i wolnym czasem.

Jednak, nauka nowych Zdolności nie jest taka prosta. Bohater nie poznaje ich bowiem poprzez własne studia, lecz musi ich się skądś nauczyć. Do tego celu potrzebuje zwykle Mistrza lub książki magicznej, która zawiera opis danego zaklęcia. Książki tego rodzaju pisane są zawsze w Sirralionie. Nauka u Mistrza może przyjąć formę ustnego przekazu,

lub procesu studiowania – zawsze jednak ma swoją cenę. Mistrz może żądać od ucznia wielu przysług lub określonego czasu służby (np. trzy lata), w czasie której nowicjusz zajmuje się jego domem i spełnia prostsze posługi. Nauczanie może także odbywać się na magicznej uczelni, jest ono jednak wtedy płatne. Cena studiów rośnie wraz z prestiżem szkoły magicznej, opłatę uiszcza się za semestr. Najbardziej kosztowna jest nauka w na Uniwersytetach w Renie czy w Villu.

Studia oczywiście trwają pewną ilość czasu. Nie warto tutaj jednak podawać sztywnych ram czasowych, ponieważ są one zmienne z uwagi na warunki, skupienie i inteligencję postaci, która poświęca danemu zagadnieniu, oraz jakość wiedzy, do jakiej ma dostęp. Na pewno nauka na renomowanej uczelni trwa o wiele dłużej, niż trening u wioskowego maga, sklerotyka. Osobiste studia trwają z pewnością najdłużej, opierają się bowiem na metodzie prób i błędów. MG powinien zawsze rozważyć tę kwestię indywidualnie. Proponujemy jednak aby nauka Zakłęb nie trwała krócej niż tydzień, na Poziom Wtajemniczenia.

Bohater może oczywiście, za zgodą MG, zrobić sobie notatki i uczyć się nowych zakłęb przebywając z dala od swojego nauczyciela: np. w podróży. Jest to dobry sposób na to, aby nie blokować rozwoju Adeptowi z uwagi np. na długą kampanię w dzikiej okolicy. MG jednak powinien pamiętać, iż sporządzone notatki muszą być na odpowiednim poziomie merytorycznym, uczeń zaś potrzebuje przynajmniej trzech godzin spokoju dziennie, aby je zgłębić i przećwiczyć nowe umiejętności.

Mechanika:

Bohater, przechodząc na kolejny poziom otrzymuje pewną pulę PZ, którą wpisuje w kółko na środku tabelki Wysokiej Magii: pomiędzy czterema drzewkami Szkół. Ta pula informuje o tym o ile maksymalnie może rozwinąć swoje zdolności. Wykupienie z niej 1 PZ kosztuje 5 PD i pozwala przenieść go do Aktywnego Drzewka, podnosząc Stopień danego zakłęb, lub wykupując nowe. PZ można oczywiście wydawać tylko na te Zdolności Magiczne, które należą do drzewka dostępnego dla bohatera.

Zdolności Magiczne posiadają Stopnie od 1 do 5, lub też działają automatycznie (Auto). Wydanie jednego PZ z puli podnosi poziom Zdolności na 1, lub też odblokowuje ją (w przypadku tych, oznaczonych literą A). Umiejętności Automatyczne nie posiadają stopni, co oznacza, że nie można ich rozwijać. Rozdanie na nie 1 PZ wystarczy, by umożliwić do nich pełny dostęp. Zwykle tego typu Zdolności nie działają samodzielnie, lecz mają wpływ na inne zakłęb, pozwalając modyfikować ich efekty.

Przykład: Mag Astralny, który pragnie materializować swoje wyobrażenia w świecie rzeczywistym, musi wykupić zdolność Materializacji. Będzie ona działać wspierając efekty innych zakłęb: np. Zakłęb i Koszmaru.

Aby wybrać nowe zaklęcie, bohater musi spełnić wymagania, które go dotyczą. Oznacza to, iż musi posiadać wszystkie zaklęcia na niższym Poziomie Wtajemniczenia, które łączą się za pomocą strzałek ze Zdolnością, jaką pragnie poznać. Wystarczy przy tym, by posiadał je na St. 1. Ich poziom nie ma wpływu na poziom kolejnych, rozwijanych zaklęć.

Przykład 1: *Bard, który pragnie nauczyć się Myślowej Sondy, musi wcześniej poznać Skanowanie Otoczenia i Skanowanie Istot.*

Przykład 2: *Mag Energii, który Posiada pocisk na 1 może mieć Eksplozję na 3.*

Jeśli postać posiada dostęp do dwóch drzewek, na danym poziomie, może rozdać maksymalnie 4 punkty w drzewku głównym i 2 w drugorzędym. Jeśli posiada tylko jedno drzewko, cała pula odnosi się do niego.

Oczywiście, gdy bohater wybiera nowe zaklęcia nadal obowiązują go ograniczenia wynikające z P.M.

Punkty z puli PZ, wydane na Zaklęcia, wymazuje się z kółka na środku. Gdy więc ich wartość osiągnie 0 postać nie będzie mogła uczyć się więcej czarów na danym poziomie i musi zdobyć kolejny Poziom Doświadczenia, aby kontynuować naukę.

Należy zauważyć także, że na poziomie 0 bohater nie dostaje żadnej puli PZ, więc aby podnieść swoje Zdolności musi najpierw przejść na Poziom I, gdzie dopiero ją otrzyma.