

ANOMALIE MAGICZNE

FATALNE EFEKTY

Magia Wysoka nie jest bynajmniej sztuką łatwą ani bezpieczną. Bezpośrednie władanie energiami Elementów i próby wpływania na osnowę rzeczywistości za pomocą woli, mogą odbić się na Adecie w nieprzyjemny sposób. Te groźne anomalie, wynikające najczęściej z błędów w sztuce, określa się jako Fatalne Efekty, Anomalie Magiczne, lub „O cholera!”. Należy tutaj zaznaczyć, iż występują one jedynie w Magii Mistrzostw. Czarostwo, będąc konwencjonalnym sposobem używania mocy Żywiołów nigdy nie powoduje tak potężnych skutków ubocznych. Fatalne Efekty mogą być trojakiego rodzaju:

Wypalenie:

Problem ten dotyczy Adeptów, którzy starali się opanować zbyt potężne energie i nie byli w stanie tego zrobić. Efekt ten pojawia się zawsze w przypadku, gdy Adept lub Technik skorzysta z zaklęcia lub technologii opartej na Żywiole, którego moc nie w pełni kontroluje. Są to raczej rzadkie przypadki i niewiele osób decyduje się na takie ryzyko. Czasami jednak bywają jednostki pożądamy mocy, lub na tyle szalone, aby spróbować je podjąć.

Mechanika: Jeżeli Adept lub Technik próbuje skorzystać ze Zdolności Magicznej lub Technologii opartej o Element, którego Mistrzostwa przewyższają 10, musi wykonać test SW. W przypadku, gdy nie zda go, mamy do czynienia z Wypaleniem. Oznacza to, iż nie opanowana energia magiczna danego Żywiołu zwraca się przeciwko pechowemu czarodziejowi i zadaje mu obrażenia wysokości posiadanych Punktów Mistrzostw. Są to obrażenia magiczne, od mocy Elementów. Nie chroni przed nimi żaden pancerz, ani aura, jedynie odporność żywiołowa. Efekt ten trwa tyle, ile trwać miało pożądane zaklęcie. Choć bohater ma prawo wykonywać co rundę test SW broniąc się przed dalszymi ranami. Jeśli mu się on uda, opanuje Wypalenie i nie dostanie więcej obrażeń – choć zaklęcie oczywiście jest stracone.

MG może dodatkowo zdecydować, iż ten efekt pojawi się w przypadku szczególnie trudnych i niebezpiecznych rytuałów magicznych lub przy próbie opanowania potężnego artefaktu. Ma wtedy prawo do tego, aby zażądać testu SW przeciwko Wypaleniu.

Eksplozja Magiczna

Potężne wybuchy magiczne mają miejsce wtedy, gdy coś wymknęło się spod kontroli, lub jakiś zaklęty przedmiot uległ nagłej destrukcji. Są one także odpowiedzialne za popularną opinię o Smoczycy Magach, jako chodzących bombach czasowych, z uwagi na to, iż użycie tak potężnej mocy często prowadzi do Magicznej Eksplozji.

Mechanika: Wybuch Magiczny ma miejsce w przypadku pechowego rzutu w tabeli Rzucania Czarów (np. przy uruchamianiu zwoju, artefaktu lub używaniu magii gdy jest się ciężko rannym), a także gdy niszczone jest jakiś magiczny przedmiot lub stały efekt magiczny (np. aura).

Wybuch obejmuje sferę o różnym promieniu. Należy przyjąć, że zwyczajowo sięga ona od 3 do 5 metrów, aczkolwiek potężne eksplozje mogą zajmować o wiele więcej. Siła Wybuchu także różni się, zależnie od ilości wyzwolonej energii. W tabeli poniżej podajemy kilka przykładów, pozwalających określić ją. Jednakże MG za każdym razem sam powinien ustalić kości obrażeń i zasięg dla tego efektu.

Przykład	Kości Obrażeń	Zasięg
Zniszczenie słabego przedmiotu magicznego: np. kościanego amuletu z zaklęciem czarostwa.	K6	3 m.
Pech w czasie odczytania zwoju z Zaklęciem Magii Mistrzostw	K6 + Mi. Zwoju	3 m.
Zniszczenie przeciętnego przedmiotu magicznego	K10	5 m.
Zniszczenie Zaklęcia Ściana Ognia za pomocą Smoczey Magii	K10 + Mi. Zaklęcia	5 m.
Zniszczenie artefaktu za pomocą innego artefaktu	K20	8 m.
Zniszczenie Artefaktu za pomocą Smoczey Magii	2K20	10 m.

Eksplozja magiczna zawsze zadaje obrażenia Eteryczne. Chroni przed nimi każda zbroja magiczna i aura Eteryčna. Ponadto jest całkowicie bezgłówna i nie ma innych efektów (np. fali uderzeniowej) poza niezwykle jasnym rozbłyskiem.

Wybuch tego typu nie zadaje więc zwykle obrażeń fizycznych, choć może pozbawić bohatera przytomności. Należy także pamiętać, że jest niezwykle niebezpieczny dla nawek w okolicy zadając im normalne obrażenia (tyczy się to także astralnych przyjaciół Adeptów zajmujących się Ścieżką Zaklinania Duchów). Ponadto, jeśli Eksplozja zada bohaterowi bardzo dużo obrażeń, potrzyma on także rany fizyczne (będące obrażeniami od magii). Dzieje się to na tej zasadzie:

Za każdą liczbę o którą odniesione obrażenia przekroczyły Energię bohatera i przewyższają jego P.M., otrzymuje on jedno obrażenie fizyczne.

Przykład: *Krasnolud Ojag i wiedźma Norlaug znaleźli się na terenie eksplozji magicznej, wywołanej zniszczeniem zaklętych drzwi. Oboje otrzymują K12 obrażeń.*

Krasnolud Ojag otrzymuje 6 obrażeń. Ma on 4 punkty Energii a jego P.M. wynosi 1. W efekcie pada nieprzytomny na ziemię (jego Energia osiągnęła 0) oraz odstaje dodatkowo 2 punkty (jego P.M. został przekroczony o 2) obrażeń fizycznych, manifestujących się jako krwotok z nosa.

Wiedźma Norlaug otrzymuje 9 obrażeń. Posiada ona w tym momencie 7 punktów Energii i P.M. 3. Oznacza to, iż pada na ziemię nieprzytomna (Energia osiągnęła 0), lecz nie otrzymuje żadnych dodatkowych ran, gdyż pozostałe obrażenia Eteryczne nie przekroczyły jej P.M.

Ciekawostka: istnieją metody ekranowania wybuchów magicznych, które pozwalają wyciszać ich energię. Wykorzystywane są one zwykle w kuźniach Kowali Magii i mają postać potężnych ekranów z folczu, ustawionych wkoło kowadła na którym dokonuje się np. destrukcji danego przedmiotu. Niestety, efekt uboczny ekranów sprawia, że w chronionym przez nie obszarze nie da się rzucić żadnego zaklęcia.

Pole Niestabilne

Pola Niestabilne są najgorszym z możliwych Fatalnych Efektów i obawiają się ich zarówno magowie jak i technicy. Ich zła reputacja spowodowana jest tym, iż zwykle występują na dość rozległym obszarze i potrafią długo się utrzymywać, zaś nikt jak dotąd nie wpadł jeszcze na to, w jaki sposób można byłoby je kontrolować. Pola Niestabilne pojawiają się zawsze, gdy w okolicy jest za dużo potężnej magii, która zaczyna wpływać na ośnowę rzeczywistości, wypaczając ją. Zwykle np. nałożenie się pięciu zaklęć obszarowych Magii Wysokiej, lub zbyt wielu efektów na jedną osobę, prowadzi do powstania tych anomalii. Mogą do nich także prowadzić szczególnie potężne wybuchy magiczne czy błędy w sztuce.

W odróżnieniu od Eksplozji Magicznej, Pole Niestabilne jest efektem długotrwałym, który wpływa na działanie magii na jego obszarze, wypaczając ją. Zwykle rzucanie czarów na objętym anomalią terenie jest czystym szaleństwem, które w najlepszym przypadku prowadzić może do uszkodzeń ducha lub ciała, a w najgorszym do zniszczenia duszy.

Mechanika: Pole Niestabilne pojawia się w wyniku nałożenia się 5 zaklęć obszarowych z Magii Mistrzostw, noszenia zbyt dużej ilości przedmiotów magicznych, pechu w teście rzucania czarów lub bardzo potężnego wybuchu magicznego. MG może dodatkowo ustalić, iż może się ono pojawić także w sytuacji pecha w Teście Magii Rytualnej, przy odprawianiu niebezpiecznych ceremonii lub też przy nieudanej aktywacji potężnego artefaktu. Ponadto pola tego rodzaju znaleźć można także w miejscach dawnych bitew magicznych czy potężnych eksplozji (np. Słone Piaski w AjArd słyną z tego typu anomalii, tak samo jak Spalone Ziemie w okolicy Noldarnu).

Zwykle efekt ten okrywa przestrzeń w promieniu od 5 do 10 metrów, choć znane są i potężniejsze anomalie, będące zwykle pozostałością po pradawnych bitwach. Zwykle pozostaje na danym terenie przynajmniej przez trzy dni lub do kolejnego nowiu Oxanu. Choć niektóre pola utrzymują się nawet przez kilka, kilkadziesiąt lub kilkaset lat. Pole pozostaje nieaktywne dopóki ktoś nie wniesie na jego teren magicznego przedmiotu lub nie spróbuje użyć magii w jego obrębie. Wtedy dzieją się rzeczy dziwne i straszne. MG może użyć w tym momencie swojej wyobraźni lub też skorzystać z poniższej tabeli, pozwalającej określić co się właściwie dzieje.

Aby uzyskać wynik który określa efekt anomalii, należy rzucić kośćmi K10 i sprawdzić wynik w podanej poniżej tabeli. Zależnie od potęgi użytej magii zmienia się ilość kości:

- 1K3 – artefakt;
- 1K10 - Słaby przedmiot magiczny bądź użycie czarostwa;
- 2K10 - Przeciętny przedmiot magiczny;
- 3K10 - Użycie Wysokiej Magii;

Gracz lub MG rzuca kością za każdy posiadany przez bohatera przedmiot magiczny i za każdą próbę użycia magii. Posiadanie przy sobie folczu odejmuje 3 od wyniku w tabeli.

Należy także mieć na uwadze, iż wszystkie efekty jakie pojawiły się w Polu Niestabilnym przemijają, gdy tylko postać wydobędzie się z niego (dotyczy to także efektów działających na przedmioty. Np. miecz magiczny, który zmienił się w bukiet kwiatów ponownie stanie się mieczem, gdy wyniesie się go z terenu oddziaływania anomalii). Czasami jednak próba wydostania się może być bardzo ciężka...

Rzut	Efekt występujący na ternie Pola Niestabilnego
1	Nic się nie dzieje, ale bohater ma złe przeczucia.
2	Drobne anomalie: dziwne dźwięki, światełka, nietypowy zapach w powietrzu.
3	Silniejsze anomalie: silne rozbłyski, muzyka lub hałas, przedmiot zaczyna świecić lub zmienia kolor.
4	Uporczywe anomalie: mag lub przedmiot zaczynają unosić się w powietrzu, zmienia się grawitacja, zmienia się wygląd lub struktura przedmiotu.
5	Uporczywe anomalie: mag lub przedmiot zaczynają unosić się w powietrzu, zmienia się grawitacja, zmienia się wygląd lub struktura przedmiotu.
6	Denerwujące anomalie: przedmiot zaczyna latać, pełzać, lub traci swoją strukturę. Zakłęcie ma dziwny i zupełnie nieprzydatny efekt (np. powoduje zmianę koloru szat maga).
7	Słaby wybuch magiczny: wybuch o sile K6
8	Słabe zmiany rzeczywistości: zmiana oświetlenia okolicy, pola magnetycznego, temperatury (o 10 stopni), etc.
9	Słabe manifestacje: pojawienie się nawki z I lub II poziomu, która atakuje bohatera.
10	Chaotyczne efekty: Przedmiot zmienia się w rój motyli lub biedronek, bohater wydycha bańki mydlane, podłogę porastają fioletowe stokrotki etc.
11	Zmiany rzeczywistości: silne zmiany pola magnetycznego, zmiana struktury materii (np. podłoga staje się wodą), zmiana składu powietrza (np. na gaz);
12	Chaotyczne efekty: Przedmiot zmienia się w rój motyli lub biedronek, bohater wydycha bańki mydlane, podłogę porastają fioletowe stokrotki etc.
13	Chaotyczne efekty: Przedmiot zmienia się w rój motyli lub biedronek, bohater wydycha bańki mydlane, podłogę porastają fioletowe stokrotki etc.
14	Eksplozja Magiczna: wybuch magiczny o sile K10
15	Omdlenie: bohater traci wszystkie punkty Energii i mdleje;
16	Silne Manifestacje: pojawia się nawka z III lub IV poziomu
17	Silne Manifestacje: pojawia się losowy żywiołak z III lub IV poziomu
18	Niebezpieczne anomalie: zakłęcie działa w sposób przeciwny do zamierzonego, przedmiot zmienia się w rój szerszeni lub rozpuszcza w gorącą kałużę płynnego metalu, bohater zostaje teleportowany do dowolnego miejsca.
19	Bardzo niebezpieczne anomalie: zakłęcie zmienia się w czar bojowy, uderzający w maga, przedmiot ożywa i atakuje użytkownika.
20	Silne Zmiany rzeczywistości: zakrzywienia czasu i przestrzeni, pojawienie się próżni, gwałtowna zmiana temperatury (nawet o 50 stopni).
21	Wyrwanie Duszy: dusza bohatera zostaje wyrwana z ciała;
22	Wyrwanie Duszy: dusza bohatera zostaje wyrwana z ciała;
23	Potężna Eksplozja Magiczna: wybuch magiczny o sile 2K10
24	Niebezpieczne Manifestacje: pojawia się nawka z V poziomu.
25	Niebezpieczne Manifestacje: pojawia się losowy żywiołak z V poziomu;
26	Zabójcze anomalie: petryfikacja ciała, teleportacja w próżnię kosmiczną lub do wnętrza ziemi, zmiana struktury tkanek;
27	Niszcząca Eksplozja Magiczna: wybuch magiczny o sile 2K20
28	Demoniczne manifestacje: pojawia się demon z IV lub V poziomu;
29	Śmierć: dusza bohatera zostaje wyrwana z ciała tak gwałtownie, że ten umiera;
30	Rozdarcie rzeczywistości: Rzeczywistość zostaje rozdarta tworząc przez chwilę przejście do innego wymiaru;