

Ładowanie różdżek i nie tylko

Zawsze denerwowało mnie to, że różdżki są jednorazowego użytku. W przypadku zwojów i eliksirów jest to zrozumiałe (lepiej nie myśleć jakby „ładowanie” butelki po eliksirze mogło wyglądać), ale w przypadku przedmiotu wielokrotnego użytku, już niezbyt.

Widziałem pomysły ładowania, jako pochodnej procesu tworzenia, ale IMO jest to za kosztowane i czasochłonne, a z drugiej strony pozbawia sensu tworzenie różdżek, bo skoro jedna starczy na zawsze, to robi to z niej jakieś dobro luksusowe, które będzie sprzedawane w pojedynczych sztukach, a nie w dziesiątkach.

Tak oto wymyśliłem na ten pomysł - ładowanie magii różdżki, magią czarownika.

Dzięki temu i ładowanie różdżek i tworzenie/kupowanie ich będzie miało sens, plus te kilka czarów, co nieraz czarownikom zostawało pod koniec dnia będzie można jakoś porządnie wykorzystać, a nie obliczać ile to minut mniej, będzie potrzeba następnego ranka na przygotowanie czarów.



ŁADOWANIE RÓZDŻKI

Potrafisz wykorzystać energie swoich czarów, aby ładować różdżki.

Wymagania: Stworzenie różdżki

Korzyści: Poświęcając dostępne czary na dzień, możesz naładować różdżkę. Aby tego dokonać różdżka, którą chcesz naładować, musi mieć przynajmniej jeden ładunek, musisz mieć przygotowany czar który jest w różdżce (lub znać go w przypadku bycia Zaklinaczem, lub inną klasą spontanicznie czarującą) i poświęcić czary. Jeden poziom czaru = jeden ładunek (czary 0 poziomowe liczą się jako 0.5 poziomowe), czyli 1 poziomowy czar przywraca jeden ładunek, 2 poziomowy - dwa, itd.

Przykład:

Czarodziej 6 poziomu z Inteligencją równą 16, może rzucić następującą ilość czarów:

Poziom czaru	0	1	2	3
Ilość na dzień	4	4	4	3

Co daje w sumie: 2(0 poziomowy czar)
+4(1 poziomowy czar)
+8(2 poziomowy czar)
+9(3 poziomowy czar)
=23 ładunki

Możesz zużyć tyle czarów ile chcesz, ale różdżka może być ładowana tylko określoną liczbę razy. Liczba ta jest równa poziomowi czaru, który dana różdżka przechowuje, razy dwa. Czyli różdżka z czarem 0 poziomem, może być naładowana jeden raz, z czarem 1 poziomowym - dwa razy, z 2 poziomowym - cztery razy itd.

Czary w ten sposób wykorzystane traktuje się jak normalnie rzucone. Czas potrzebny na naładowanie jednym ładunkiem to 1 minuta.

Zasady specjalne: Czarodziej może wybrać ten atut, jako atut premiowy.

TRANSFER ŁADUNKU

Potrafisz przetransferować ładunki z jednej różdżki do drugiej.

Wymagania: Stworzenie różdżki

Korzyści: Posiadając dwie różdżki z takim samym czarem, możesz użyć jednej różdżki żeby „naładować” drugą. Jeden odnowiony ładunek w różdżce, która jest ładowana, to dwa zużyte ładunki z różdżki która służy za „ładowarkę”.

Różdżkę służąca za „ładowarkę”, można użyć ilość razy równą poziomowi czaru który przechowuje. Czyli różdżkę z czarem 0 poziomu wcale nie można tak użyć, z czarem 1 poziomowym - jeden raz, z 2 poziomowym - dwa razy itd. Po osiągnięciu tego limitu różdżka-ładowarka ulega zniszczeniu, rozpadając się na drobne kawałki. Różdżka, która jest ładowana, może być ten sposób ładowana nieskończoną ilość razy.

Czas potrzebny na naładowanie jednym ładunkiem to 1 minuta.

Zasady specjalne: Czarodziej może wybrać ten atut, jako atut premiowy.

Odnowienie magii

Przemiany

Poziom: Cza/Zak 9, Kap 9

Komponenty: W, S, PD

Czas rzucania: 1 akcja standardowa

Zasięg: Dotykowy

Cel: Dotknięty magiczny przedmiot.

Czas działania: Natychmiastowy

Rzut obronny: Wola neguje (nieszkodliwy, przedmiot)

Odporność na czary: Tak (nieszkodliwy, przedmiot)

Czerpiąc ze swojej energii, przywracasz magiczny przedmiot do stanu pierwotnego.

W przypadku różdżek i innych przedmiotów z ładunkami, czar ten przywraca im tyle ładunków ile miały w chwili stworzenia (dla różdżek to standardowo 50), nawet jeśli aktualnie mają zero. W przypadku przedmiotów z ładunkami\użyciem na dzień „wyzerowuje” go, dzięki czemu przedmiot traktuje się jakby nie był użyty tego dnia ani razu.

Koszt PD: Połowa PD potrzebnych do stworzenia przedmiotu, który poddany jest działaniu tego czaru.

