DACCU



Imię to jest jedną z niewielu rzeczy, jakie kaczor zapamiętał ze swojego poprzedniego świata. Nie odmienia się ono przez przypadki. Fonetycznie wymawia się je "dak-ku", a w języku ojczystym jego świata nie miało ono głębszego znaczenia - oznaczało po prostu "kaczkę" lub "kaczora".



Magia Konceptu - Magia muzyki

W największym uproszczeniu magia ta opiera się na koncepcie muzyki jako siły dającej korzyści zdrowotne. Skupia się ona głównie na wspomaganiu innych poprzez wspieranie ich wszelkiego rodzaju wzmocnieniami, czy nawet lecząc obrażenia w boju. Efektem wizualnym są różnokolorowe nutki, które wydobywają się z dzioba Daccu przy każdym użyciu magii. Otaczają też one osobę lub osoby, na której została ona użyta. Kolor zależy od użytej umiejętności. W dodatku zacznie grać podkład muzyczny, pasujący do danego typu muzyki - źródłem tego dźwięku jest kostur kaczora. Głównym czynnikiem wpływającym na to, jaki buff zostanie nadany, jest gatunek utworu. Wywoływana ona jest przez śpiew, co niestety ma wadę - każde użycie magii jest równoznaczne z przymusem wysłuchiwania kwaczących śpiewów. Największą wagę w magii ma ton i barwa śpiewu - spokojniejsze melodie zazwyczaj działają lecząco lub wspomagają myślenie, a szybszy i bardziej energiczny działa na pomoc w walce. Wspomagać ona może praktycznie każdą osobę, która znajduje się w zasięgu działania umiejętności. Im więcej osób jednak będzie objętych buffem, tym słabsze one będą dla jednostki - ich siła będzie rozniesiona równomiernie na każdego. Magia nie ma działania ofensywnego - utwory nie są w stanie ranić innych bezpośrednio, mogą tylko wspomagać innych. W dodatku kaczor nie może użyć swojej magii na sobie - taka próba po prostu nie zadziała.

Umiejętności magiczne:

Heavy Punch (cooldown - 5 tur)

Umiejętność ta aktywuje się, gdy Daccu zacznie śpiewać utwór szybko i agresywnie, niczym w muzyce heavy metalowej. Pojawiają się też nutki, które przybierają kolory czerni i czerwieni, które krążą w miarę szybko. W tle natomiast przygrywają dudniące gitary elektryczne i bębny. Użycie Heavy Punch powoduje dwukrotne wzmocnienie możliwości do walki oraz jej efektywności u osób w jej zasięgu. Daje ona dodatkowe

siły do walki oraz zwiększa determinację każdego objętego buffem. Obejmuje zasięg około 10 metrów od Daccu, a utrzymuje się ona przez 3 tury.
Jest to nie tylko najpotężniejsza, ale też najbardziej kosztowna i wyczerpująca umiejętność magiczna. Wymęcza ona struny głosowe, przez co jej nadmierne użycie może spowodować chwilową utratę głosu. Kaczor może użyć jej maksymalnie 4 razy, zanim nie będzie mógł nic mówić na okres około kilku dni (1-2 pełne, skończone wątki). W dodatku wywiera ono też efekt na samych osobach, które akurat znalazły się w obrębie jej działania - mogą one odczuwać dzwonienie w uszach, trwające przez pół godziny.

Scat Splat (cooldown - 5 tur)
Aktywowane jest przez szybkie, improwizatorskie śpiewanie pokroju wokalu scat. Nutki przywołane tą umiejętnością są żółte oraz orbitują dość szybko. W przeciwieństwie do innych umiejętności nie ma akompaniamentu muzycznego - pomijając śpiew Daccu.
Skutek: Umiejętność ta ulepsza o 25 procent działanie magii wszystkich osób, które znajdują się w jej obrębie. Moc ta ma zasięg 6 metrów od kaczora, a jej czas działania wynosi około 2-3 tury. Po skończeniu się buffu, osoby nim objęte mogą czuć się słabiej.

Lullaby Cure (cooldown - 4 tury)
Umiejętność aktywowana jest poprzez cichy, spokojny śpiew - tak jak kołysanka śpiewana małemu dziecku. Nutki przy użyciu tej umiejętności są zielonkawe oraz dość powolne, a w tle gra spokojna muzyka, jakby grana pozytywką. Moc ta ma działanie lecznicze - uzdrawia ona głównie powierzchowne rany czy zwichnięcia. Obejmuje ona zasięg 4 metrów od kaczora, a jej efekty utrzymują się na 2 tury. Moc nie jest w stanie leczyć wszystkiego - ogranicza się głównie do uszkodzeń, czy wszelkiego rodzaju zwichnięć, więc nie uleczy głębszego złamania kości czy krwotoku wewnętrznego, czyniąc ją tylko na wpół użyteczną.

WALKA

Umiejętności bojowe:

Walka kosturem – poziom podstawowy

Ponieważ magia Daccu opiera się głównie na głosie, trzymany w jego ręku kostur może wydawać się bezużyteczny, a nawet działać po prostu jako zwykła laska do chodzenia. Kaczor jednak używa go do walki, w sposób zbliżony do walki kijem. Zwykle po prostu wali on nim wszystko i wszystkich akurat, gdy nie jest w stanie używać swojej magii. W tym działaniu jest dość chaotyczny – jego styl walki kosturem można nazwać "nawalanie wszystkiego i wszystkich, co się akurat koło niego rusza". Nie zawsze to działa – ba, może nawet przypadkowo skrzywdzić kogoś ze swojej drużyny – ale mimo wszystko niekiedy się przydaje.

USPOSOBIENIE

Ogólna natura: Zachowanie Daccu można porównać do zrzędliwego, porywczego i nieco przesadzającego w swoich zachowaniach malkontenta, który złośliwie komentuje praktycznie wszystko, co go otacza. Kaczor wiecznie chodzi z naburmuszoną miną, uśmiech jest u niego rzadkością, a zazwyczaj pojawia się głównie w chwilach, które sam uzna za warte śmiechu. Na praktycznie wszystko ma on sarkastyczną uwagę, a tolerowanie jego wszechobecnego, ciętego dowcipu jest praktycznie wymagane przy każdej misji. Jest niespełnionym muzykiem, który próbuje zwrócić uwagę na swoje umiejętności muzyczne głównie przez używanie charakterystycznej magii; z różnym skutkiem, gdyż jej natura skupiona na wokalu w połączeniu z jego kwakliwym głosem zazwyczaj dają efekt odwrotny od zamierzonego zaistnienia. Nie oznacza to, że nie ma on dobrych intencji. Często jego uwagi są ukrytą radą i krytyką konstruktywną; w dodatku są też jego sposobem na okazanie zaufania do innych, gdyż przy bliższych mu osobach owe uwagi nie mają jako głównego celu złośliwego dokuczenia, a są formą wesołego żartowania – co można między innymi zauważyć po tym, kiedy się uśmiecha, a kiedy nie.

Zalety i wady: Do wad Daccu zdecydowanie należą jego wieczne narzekanie, czy też ciągła złośliwość. Nie jest jednak postacią bez zalet – w głębi widać, że *jest* w stanie pomóc innym oraz się o nich troszczy – pomimo maskowania się krytyką.

Stosunek do amnezji: Zewnętrznie, kaczorowi jest obojętne to, czy odkryje swoją przeszłość. Nie interesuje go to pozornie, a tematy z tym związane stara się zmieniać. Wewnątrz siebie jednak tęskni za poprzednim życiem i próbuje wszelkich sposobów, by się dowiedzieć – nawet, jeśli pozornie to maskuje.

Nastawienie do świata: Podchodzi do Avarii sceptycznie, tak jak praktycznie do wszystkiego.

APARYCJA

GŁOS

Kolokwialnie mówiąc – "kaczy" – w swoim brzmieniu przypominający skrzeczące kazoo, na wpół zrozumiały, gardłowy, "kwaczący" i chropowaty – zdecydowanie przyprawia o ból głowy przy dłuższej interakcji, a szczególnie, gdy kaczor używa magii.

WYGLĄD

Wiek fizyczny: *Z racji na swoją kaczą posturę, trudno jest dokładniej ustalić wiek fizyczny Daccu. Wiadome jest to, że jest on już dorosłym ptakiem.*

Budowa ciała: *Jest niski, mierzy bowiem tylko niecałe 92 centymetry wzrostu. Waży jeszcze mniej, gdyż tylko około 10 kilogramów. Jego postura jest dość dysproporcjonalna, z głową będącą niewiele większą od samego kupra – w dodatku jego tułów lekko pochyla się lekko do przodu.*

Twarz i włosy: *Oczy Daccu są znacznie powiększone, wraz z dziobem zajmując znaczną część jego twarzy, a nawet i głowy. Białka tychże oczu są jasnoniebieskie, a za źrenice robią dwa proste, czarne kółka. Dziób kaczora otacza praktycznie całe dolne boki twarzy. Nie posiada on włosów w znanym tego słowa znaczeniu – jego głowę, jak i całe ciało, pokrywa białe upierzenie.*

Znaki szczególne: *Najbardziej charakterystycznym znakiem szczególnym Daccu jest sam fakt tego, że jest antropomorficzną kaczką. Jego białe upierzenie, człapiące pomarańczowe płetwy, ogromniaste oczy czy brak spodni wyróżniają go znacznie z tłumu.*

Ubiór: *Ubiór kaczora jest praktycznie tak samo charakterystyczny, jak i jego wszechobecna "kaczość". Zacznijmy od prostego faktu – jego ubiór nie obejmuje dolnej części garderoby, więc widać mu cały kuper. Jego standardowy strój składa się z niebieskiej czapki i dopasowanej kamizelki z żółtymi akcentami, każda z klamrą i zamkiem błyskawicznym. Nosi on również krótką niebieską pelerynę oraz parę złotych bransoletek na rękach-skrzydłach.*

GALERIA

Wizerunku postaci Daccu użycza Kaczor Donald, dokładniej jego wersja przedstawiona w serii "Kingdom Hearts".

