

	ENERGIA	ZASADY	MARZENIA
szeroko pojęta wola, bystrość, uczenie się	UMYSŁ (Ogień)	WIARA	NATCHNIENIE
zręczność rąk i ruchów oraz zręczność społeczna	DUSZA (Światło)	HARMONIA	INTUICJA
wytrzymałość, surowa siła, moc przeżycia	CIAŁO (Mrok)	TRWANIE	WITALNOŚĆ
	magie żywiołów (np. wizja, luminioportacja, magia krwi). Do magii żywiołów zalicza się też pięć zmysłów, wolę, głos, moc mięśni, ogólnie: wewnętrzny potencjał istot	magie mowy (np. zaklinanie, użetnia, pseudomowa) magie gwiazdowe (np. logika, konserwacja, numerologia) zewnętrzny potencjał istot (więzi ze światem)	magie dziczowe (np. śnienie, złotoczynienie, rakarstwo) abstrakcyjny potencjał istot (kreatywność, poszerzanie horyzontów, tworzenie pozorów, inspirowanie)
	trzy Prażywioły od których pochodzą trzy Jedności: Ogień, Światło i Mrok. Każda Jedność to zbiór mnóstwa żywiołów. Trzy Jedności składają się na fizyczną stronę większości istot	prawa niezłomne (pochodzące od Eonów, np. ustanowione przez Bogów), prawa kruche (logika, pochodzące od istot), tradycje i zwyczaje kultur, ras i krain	miria: odmienione energie (skrzepnięte płomienie, ciepłe światło, latające wyspy) i zasady (brak logiki: dzień trwający sto lat, istoty ani żywe, ani martwe, gadające kamienie)
	wszystkie żywioły Istnienia (materialna część świata). Np. wzrok, żar, burza (Ogień); ruch, głos, kolor (Światło); krew, żelazo, cień (Mrok)	szeroko pojęta wiedza oraz znajomość języków. Przysięgi, przekonania, idee, honor	Błękit: nieskończone światy abstrakcji po drugiej stronie nieba
	Mocarstwo Potęgi: Demonologia	Mocarstwa Słów: Heroldia, Rycerstwo Mocarstwa Prawa: Prawdodzierzenie, Astronomia	Mocarstwa Możliwości: Szwindlerka, Kowalstwo Marzeń Mocarstwo Cudu: Demiurgia
	Eony Potęgi (Demony)	Eony Słowa (Smoki); Eony Prawa (Gwiazdy)	Eony Możliwości (Potwory); Eony Cudu (Anioły)

KILKA UWAG:

Testy w SOŁPie polegają na łączeniu Motywu z pasującą do sytuacji Cechą. Motywy są zazwyczaj powiązane z jedną z trzech stron postaci, Energią, Zasadami albo Marzeniami, co powinno ułatwiać i mistrzowi i graczom ogólną orientację. Jeśli postać chce stworzyć użetnię (magia mowy), użyje Harmonii. Jeśli jest razarzem (magia dziczowa) i chce wprawić sobie nowe oko – użyje Witalności.

Niektóre Motywy mają bardziej złożone działanie. Na przykład wbicie igły w figurkę z gliny&śliny&włosów jest atakiem opartym na Intuicji i ofiara wykonuje rzut obronny na Witalność (plus ewentualny Motyw). Ale jeśli go nie zda, obrażenia wchodzi na jej **Ciało**. Podobnie, istnieją Motywy walki używane w połączeniu z Ciałem czy nawet Natchnieniem (szermierze natchnieni, świetny patent z „Achai”). Albo pancerze które dźwiga się nie Ciałem, a Trwaniem czy Umysłem. We wszystkich takich przypadkach, mechaniczne opisy Motywów są odpowiednio poszerzone.

Z drugiej strony, Motywy nie są do stron postaci przykute. Można je łączyć z Cechami w najróżniejszych kombinacjach, wszystko zależy od kreatywności graczy i tego na ile mistrz ogarnia system, mechanikę i (przede wszystkim) świat SOŁPa. Przykładowo, jeśli gracz chce oddziaływać zaklinaniem (magia mowy) na dusze umarłych to najlepszą Cechą obok domyslniej Harmonii, będzie właśnie Dusza.

Od strony mechanicznej, celem graczy jest jak najefektywniejsze używanie Motywów. Wiadomo, że jeśli można wybierać z wielu Cech, gracze wybiorą tą z większą ilością kropek. Niektórzy spryciarze mogą nawet podpakować tylko jedną-dwie Cechy, pod które jeszcze podepną „dedykowane” Motywy. Nie ma w tym nic złego, tak długo jak gracz rozumie, że postać skonstruowana w ten sposób – oprócz kilku potężnych atutów – ma też mnóstwo słabości. Jedna potężna Cecha oznacza osiem frontów na których każda porażka będzie mieć fatalne konsekwencje. Tak czy inaczej, mechanika SOŁPa skupia się głównie na możliwościach i dlatego w świecie gry obok nielicznych jednostek, które rozwijają wszystkie Cechy, istnieje mnóstwo takich które specjalizują się w ściśle określonych rzeczach.

Eoni stoją na szczycie hierarchii mocy w świecie SOŁPa. Z ich połączonych aspektów powstało całe Istnienie. „Magię” Eonów nazywa się Enneją; jej jedynym ograniczeniem jest gigantyczna Zamieciowość. Śmiałków którzy zdobyli okrucy Eonicznej wszechpotęgi nazywa się Mocarzami, ich dziedziny to Mocarstwa. Stanowią one maksimum magicznego rozwoju jaki mogą osiągać istoty. Magia „właściwa” to ostatni szczebel hierarchii. Jasnomagia, cywilizacja ładu i bezpieczeństwa, opiera się właśnie na magii – a dzięki jej powszechności może się bronić nawet przed Eonami. Demony, Smoki, Gwiazdy, Potwory i Anioły to „moce założycielskie”. Oprócz nich istnieją Moce „wtórne”: Bogowie, Czas i Bestie, większość ze specyficznymi Mocarstwami i magiami. Wywaliłem je z tabelki żeby nie zaciemniać obrazu.