

Jedności (stara Energia)

Umysł: wola i świadomość, pamięć, wzrok,

Dusza: zręczność, refleks, słuch i zmysł równowagi

Ciało: siła, zwinność, węch, smak i dotyk

Wzorce (stare Zasady)

Zasady: przekonania, wiedza, widzenie wzorców

Harmonia: używanie wzorców, współpracowanie, rozmawianie

Trwanie: opór, dźwiganie wzorców, znaczenie (autorytet)

Pragnienia (stare Marzenia)

Natchnienie: szal twórczy, sny i marzenia, postrzeganie możliwości (kreatywność)

Intuicja: posługiwanie się fałszem, improwizowanie, inny zmysł

Witalność: wigor, reakcje odruchowe, oddziaływanie (magnetyzm)

JEDNOŚCI

Tutaj nie będę się szczególnie rozpisywał. Aspekty tych Cech powinny być jasne, poniżej wrzucam rzecz mniej intuicyjną: jakie żywioły wynikają z jakich Jedności. Przykładowo, jeśli ktoś chce używać magii leczenia obrażeń, źródłem mocy i podstawą testów będzie Ciało.

Umysł = Jedność Ognia i żywioły takie jak: żar, blask, siła słońca, lewitacja, myśl, odwaga, burza, energia galwaniczna (elektryczność), wizja (wzrok), powietrze i ogień.

Dusza = Jedność Światła i takie (min.) żywioły: ruch (kinetyka), kolory, dźwięk, dzielenie i łączenie, szybkość.

Mrok = Jedność Mroku: krew, woda i ziemia, kość, mgła, woń, skóra, kamień, włosy, cień (min.)

WZORCE

Prawa natury i prawa ustalone przez ludzi, tradycje krain i kultur, zwyczaje, etykieta, wiedza rozumiana jako *uporządkowane* fakty – np. znajomość języków, numerologia, logika, wiedza medyczna, astronomia. Systemy pisma, książki. Znaki, godła. Hieromaty – „żywiołaki” tradycji. Porządek i powtarzalność. Przedmioty związane z tradycjami i prawami, źródła realnej mocy – skarby rodowe, skarby królewskie, przedmioty i miejsca które zostały nasyczone określonymi wzorcami (np. zajazd istniejący w tym samym miejscu od setek lat, broń którą zabito dziesiątki albo tysiące istot).

Zasady – uważasz, że każdy zasługuje na uczciwy proces, albo że kradzież nie jest wcale aż tak bardzo naganna – i nie chcesz zmienić swojego zdania (*przekonania*). Chcesz ustalić czy w starożytnej Mowie Acheronu akcent kładzie się na pierwszą czy trzecią sylabę, albo czy ze składników jakie znajdują się w twojej celi da się zrobić bombę (*wiedza*). Chcesz odkryć czy za 1) obecną eskalacją morderstw, 2) podejrzanym spadkiem cen moltu i 3) wygnaniem Tanelfów z Veine kryje się jakiś schemat, albo chcesz dostrzec hieromację tradycji Świętego Progu (*widzenie wzorców*).

Harmonia – chcesz zaczerpnąć sił ze swojego rodowego sztandaru/ znaku/ imienia; chcesz użyć prawa/ przesądów/ tradycji jako narzędzia do realizacji własnych celów (*używanie wzorców*). Chcesz efektywnie pomagać innym ludziom/ siłom albo korzystać z ich pomocy (*współpracowanie*). Chcesz kogoś do czegoś przekonać/ skłonić, lepiej poznać, albo po prostu mocniej ze sobą związać poprzez wartościową konwersację (*rozmowa*).

Trwanie – chcesz stawić opór dowolnej rzeczy/ sile, która usiłuje cię zmienić, skrzywdzić albo nagiąć (*opór*)*. Chcesz być zdolny do udźwignięcia jak najmocniejszych praw albo jak największej władzy; nosisz potężne Imię i chcesz znieść jego wagę (*dźwiganie wzorców*). Chcesz zdominować kogoś aurą swojego autorytetu, albo utwierdzić lub wzmocnić swoje miejsce w dowolnej hierarchii – na dworze, w przestępczym podziemiu, wśród lekarzy/ bankierów/ żebraków (*autorytet*).

*Trwanie może być podstawą rzutu obronnego przeciwko DOWOLNEMU zagrożeniu. Ten aspekt jest niezwykle potężny, z drugiej strony Trwanie jest raczej bierne (można się nim głównie „bronić”, ale nie „atakować”).

PRAGNIENIA

Moc wyobraźni, pragnień i marzeń, uczucia. Instynktowna wiedza. Błękit, śnienie, przybysze z Błękitu. Sny. Twórczość, artyzm, ekspresja, piękno i szpetota. Żywioły/ wzorce „skażone” Błękitem – np. sucha woda, latające wyspy, ogień który zamiast blasku daje cień, ferokultura, liczby które się nie sumują. Wola życia, chęć przetrwania. Totemy, symbole, dzieła sztuki, przedmioty wykonane z określoną intencją. Idee, inspiracje.

Natchnienie – chcesz pracować przez dwa dni non stop nad swoim Dziełem, albo chcesz kogoś zarazić swoim zapalem (*szał twórczy*). Chcesz żeby ci się przyśniło co też dzieje się z twoim bratem albo wierzysz, że Tanelfowie mogą żyć razem ze śmiertelnikami i chcesz stawić opór erdańskiemu Egzekutorowi który twierdzi, że trzeba ich (Tanelfów) wymordować (*sny i marzenia*). Chcesz znaleźć wyjście ze stalowej skrzynki 2x2x2 w której zostałeś zamknięty, albo chcesz napisać list który wzruszy kamienne serce właściciela twojej kamienicy (*postrzeganie możliwości*).

Intuicja – blefujesz/ kłamiesz/ targujesz się, używasz przedmiotów z Błękitu (*posługiwanie się fałszem*). Chcesz używać dzikich przedmiotów w rodzaju rudackiego dziadka czy złotej kuli, albo skutecznie działać w zaskakujących okolicznościach (*improwizacja*). Chcesz wyczuć czy wśród zgromadzonych ludzi jest np. mamun (fałszywy człowiek) albo katling (wybraniec Potworów) albo chcesz mieć przebłyski tego co się zdarzyło lub zdarzy (*inny zmysł*).

Witalność – chcesz być odporny na trucizny, choroby i szybko regenerować obrażenia albo móc, hmmm... wiele razy „stawać na wysokości zadania” (*wigor*). Chcesz być mistrzem ucieczki albo desperackiego ataku; twój organizm instynktownie wie co dla niego dobre/ szkodliwe (*reakcje odruchowe*). Chcesz emanować zwierzęcym magnetyzmem, albo po prostu mieć to intrygujące „coś” w wyglądzie i zachowaniu (*oddziaływanie*).

Na koniec: przenikanie Cech

Jeśli dotarliście aż tutaj, zapewne zauważyliście, że aspekty Cech pokrywają się ze sobą. Na przykład Trwanie i Witalność – i jednego i drugiego można użyć do odparcia efektów trucizny. Tyle tylko, że Trwanie nie nada się na podstawę testu ucieczki, a Witalność nie pomoże odeprzeć ataku magii umysłu. Z drugiej strony, jeśli chcecie mnie przekonać, że wasze postacie działają trzy dni i noce bez snu, możecie oprzeć się na różnych Cechach – Umyśle (wola), Natchnieniu (szał twórczy) albo Witalności (wigor). Wszystko zależy od okoliczności i waszej kreatywności. Będą się jednak zdarzać sytuacje do których pasuje tylko jedna Cecha – dźwiganie ciężarów (Ciało), podróż w snach (Natchnienie), albo obrona przed Kariosilnią (Trwanie). W takim wypadku albo się na to godzicie, albo spalacie Esencję i podstawiacie inną Cechę. Jednym słowem – wszystko jest elastyczne, ładne i piękne, ale diabeł tkwi w szczegółach.

I jeszcze jedno. Ciało **nie** mieści w sobie aspektu kondycji. Jest to aspekt Witalności (wigor). Chociaż to właśnie na Ciało spada standardowy damydz od pięści, mieczy i czego tam jeszcze, o szybkości leczenia decyduje wasza Witalność. Tak samo, od Witalności (ogólnie rzecz biorąc) zależy to jak długo potraficie działać bez odpoczynku. Jednym słowem, jeśli chcecie walczyć na pięści albo przeskoczyć z dachu na dach – używacie Ciała. Ale jeśli powtarzacie te czynności, np. przez najbliższą godzinę, srogie oko MG sprawdza poziom waszej Witalności.