

ELEMENTY

Elementy to inne określenie mocy żywiołów, a więc sił, które według wielu wierzeń, utworzyły i konstytuują świat. Cała rzeczywistość przeniknięta jest ich energiami, cała rzeczywistość istnieje dzięki nim. Widać to najlepiej w podziale sfer magii na sześć różnych mistrzostw: Ziemi, Wody, Wiatru, Ognia, Elektry i Ducha. W świecie materialnym potęgi te ukazują się w formie najczystszej w postaci żywiołów i związanych z nimi zjawisk. Element Ziemi zatem przejawia się zarówno w postaci gruntu, po którym bohater chodzi, skał, pól uprawnych, górskich zboczy i jaskiń, jak też przez trzęsienia ziemi. Woda to morza, rzeki i jeziora, a także deszcze, monsuny i sztormy morskie. Czasami potęgi elementów przejawiają się także w formach bardziej osobowych – tworząc tzw. Duchy żywiołów. Duchy te mogą przybrać różną formę, od małych żywiołaków, przez średnie elementale, aż do potężnych Djinów. Tego rodzaju byty zamieszkują zwykle domeny swoich żywiołów, salamandry – duchy ogniste zamieszkują płomienie, a iskry – duchy elektry żyją w chmurach burzowych, lub urządzeniach elektrycznych. Potęgi żywiołów wpływają również na inne byty świata Księgi, kreując po części charakter i osobowość zamieszkujących go istot, oraz ich zdolności magiczne. Każdy mieszkaniec opisywanego świata urodził się w dniu, który poświęcony był danemu elementowi. Z tego względu odcisnął on na nim swoje piętno, kształtując jego psychikę i charakter. Sprawia on również, iż bohater cieszy się szczególną przychylnością istot jednej z elementarnych sfer. Takie istoty będą się do niego odnosić raczej przyjaźnie i nie zaatakują bohatera, jeśli nie zostaną do tego zmuszone. Poza tym patronat jednego z żywiołów pozwala postaci (w pewien ograniczony sposób) posługiwać się czarostwem danej sfery tzw. Elementalizmem. Taka przynależność do danego żywiołu nazywana jest Elementem. Postać ma zwykle jeden element, w rzadkich przypadkach jednak, lub w wyniku interwencji boskiej, może mieć drugi. Jedynie kapłani mogą posiadać trzy patronaty tego typu.

Zależności między Elementami:

Mówi się, że moce żywiołów tworzą we wszechświecie sześć koncentrycznych kręgów, z których te najbliższe środka charakteryzują się największą stałością i zagęszczeniem, zaś te położone na obrzeżach pozostają zmienne i chaotyczne. W tej kolejności, licząc od środka kosmicznego koła wymienić można: Ziemię, Wodę, Wiatr, Ogień, Elektry i jako ostatniego Ducha. Elementom przypisuje się również cechy męskości lub żeńskości w zależności od rodzaju ich energii. Żywioły żeńskie są zwykle pasywne, bierne, stanowią jakby miejsce narodzin nowych istnień, są też niejako podstawą, szkieletem rzeczywistości. Ich moce służą głównie do obrony, nie zaś do ataku. Potęgi męskie są aktywne i ruchliwe, wnoszą w świat pewną energię, która na bazie elementów żeńskich staje się podstawą do powstania życia. Bez nich siły pasywne stanowiłyby mocny, lecz martwy szkielet. Łatwo również zauważyć, że poszczególne żywioły łączą się z sobą w pewne pary przeciwieństw. Przeciwieństwa te składają się z jednego elementu żeńskiego i jednego męskiego, np.:

Ziemia - Wiatr

Woda – Ogień

Duch – Elektra

Co określa Element?

W mechanice systemu DrecarE Element BG jest jedną z podstawowych kwestii. Mówi on nie tylko o niektórych cechach charakteru danej postaci, ale określa również rodzaj czarostwa elementarnego, którym będzie się ona posługiwać. Każdy bohater

rozpoczyna grę ze znajomością tego rodzaju magii na pierwszym poziomie, oraz znajomością jednego wybranego zaklęcia (również z pierwszego poziomu). Element dodaje również +1 do P.Mi. wybranej sfery czarów. Podnosi również jeden ze współczynników (gracz może wybrać premię, którą chce otrzymać). O wpływie Elementu na charakter postaci, oraz tym, jakie oferuje premie, przeczytać można w opisie poszczególnych żywiołów.

OPISY ELEMENTÓW:



ZIEMIA:

Żywioł ten ma charakter żeński i jest siłą przeciwstawną do mocy Wiatru. Potęga ziemi przejawia się w ukształtowaniu terenu, siłach, które sprawiają, że nasiona kiełkują a rośliny rosną, kwitną i owocują. Ziemia jest siedzibą życia, stąd też częste nazywanie jej Matką. W magii sfera ziemi przejawia się głównie w czarach ochronnych, materializacji i władaniu siłą kinetyczną. W symbolice magicznej odpowiada jej kolor zielony i liczba 4.

Bohaterów, którzy urodzili się pod patronatem tego żywiołu charakteryzuje zwykle spokój, pracowitość i pragmatyzm. Nie lubią oni bezpłodnego „bujania w obłokach”, zwykle wolą konkretne, przynoszące efekty działanie. Wszystko co robią, robią powoli i z wielką uwagą, sprawia to, że rzadko popełniają błędy. O osobach tych można powiedzieć, że wzięły sobie do serca zalecenie „spiesz się powoli”. Ich opanowanie i pragmatyzm, oraz zdolność trzeźwego osądu sprawiają, iż są istotami, na których można polegać (choć niektórzy, urodzeni pod bardziej aktywnymi znakami uważają ich za beznadziejnie nudnych). Wielu z nich zajmuje się rzemieślnictwem. Element ten umożliwia wykupienie przy tworzeniu postaci umiejętności specjalnych: Siłacz i Medycyna Ezoteryczna.

Premia: +5 do S.F. lub Odp.



WODA:

Element ten ma charakter żeński i jest przeciwstawiany mocy Ognia. Moc tego żywiołu wypełnia rzeki, morza i oceany, sprowadza ulewy i deszcze, wraz z ziemią pracuje nad prawidłowym rozwojem nasion i karmi niewyczerpane bogactwo życia roślinnego i zwierzęcego. Potęga wody to również delikatne i subtelne energie przenikające świat, które można odczuć w postaci intuicyjnych przeczuć. Woda włada intuicją, uczuciem i światem snów. Wraz z mocą Magii tworzy astral. W sferach zaklęć jej moc wykorzystywana jest zarówno obronnie jak i ofensywnie (w formie lodu), pozwala uzdrawiać, a także wspomaga tkanie uroków. W symbolice magicznej odpowiada jej barwa niebieska i liczba 2.

Postać, urodzona pod patronatem tego żywiołu, jest zwykle bardzo wrażliwa i uczuciowa, odznacza się dużą empatią. Zwykle też trudno jest ją poznać do końca – podobnie jak trudno jest zgłębić tajemne otchłanie mórz i oceanów. Bohater urodzony pod tym patronatem będzie stanowił dla innych trudny orzech do zgryzienia. Emocje i uczucia, które zauważy u niego otoczenie, przypominały będą powierzchnię wody w letni dzień, która odbija niebo i chmury, a jednak skrywa przed wzrokiem obserwatora to co znajduje się pod nią. Postacie o tym elemencie, z reguły są wrażliwe na otaczające ich piękno świata, ich zdolności rozumienia i manipulowania emocjami, czynią z nich prawdziwe dusze towarzystwa. Wielu z nich to utalentowani artyści, równie często wybierają profesje pozwalające im na interakcje z innymi.

Element ten umożliwia wykupienie przy tworzeniu postaci umiejętności specjalnych: Artyzm, Etykieta i Medycyna Ezoteryczna.

Premia: +5 do Inu lub Cha.



WIATR:

Moc Wiatru to energia męska, przeciwna potędze Ziemi. Energia tego żywiołu przejawia się w powietrzu, którym oddychają istoty i zwierzęta, w wichrach, huraganach i zmianach pogody. Wiatr to również komunikacja, porozumienie między różnymi osobami, oraz ambicja, która popycha wielu do „wznoszenia się” wyżej, ponad innych. W magii sfera wiatru odpowiada za czary związane władzą nad pogodą, rozpraszanie zaklęć innych sfer, oraz za latanie i niewidzialność. Adeptci przypisują mu barwę żółtą oraz liczbę 5.

Bohaterowie urodzeni pod patronatem tej potęgi to to tzw. Niespokojne dusze. Trudno im usiedzieć na jednym miejscu, uwielbiają podróże i często korzystają z każdej możliwości, która pozwala im ruszyć się z miejsca. Odkrywanie nowych horyzontów pociąga ich jednak nie tylko dosłownie – lubią także uczyć się nowych rzeczy. Są często dość inteligentni, lubią rozmyślać i rozmawiać na tematy abstrakcyjne (stąd wiele osób spod tego patronatu zostaje Uczonymi). Aczkolwiek zwykle nie są zbyt systematyczni, ciężka praca nudzi ich dość szybko. Wielu z nich jest bardzo ambitnych i odważnych, przy czym ta ostatnia cecha zmienia się często w brawurę. Łatwość z jaką nawiązują kontakty sprawia, że nie jest im trudno znaleźć przyjaciół, a wręcz odwrotnie – trudno jest im uwolnić się od nadmiaru znajomych.

Element ten umożliwia wykupienie przy tworzeniu postaci umiejętności specjalnych: Akrobatyka i Manipulacja.

Premia: +5 do Int. lub P.O.



OGIEŃ:

Element ognia to jeden z najsilniejszych, wśród żywiołów o charakterze męskim. Tradycyjnie jest przeciwstawiany mocy Wody. Jego potęga przejawia się bardzo spektakularnie – w postaci pożarów, eksplozji, wybuchów wulkanów. Dlatego też niewiele osób zwraca uwagę na to, że Ogień to również siła służąca rozwojowi i cywilizacji: pochodnia, która oświetla drogę, ognisko, które daje ciepło i chroni przed dzikimi zwierzętami, oraz płomień czuwający na ołtarzu w świątyni. Ogień stał się symbolem nie tylko gniewu i wściekłości, jest on również uosobieniem światła, a więc idei i inspiracji, ochrony i otoczonej szacunkiem potęgi. W sferach magii element ten wykorzystywany jest głównie w czarach bojowych, jak i tych związanych z ciepłem i światłem. W magii przypisuje się mu kolor czerwony, oraz liczbę 3.

Postać z elementem ognia jest zwykle skora do działania, szybko kojarzy fakty i odznacza się dużą inwencją twórczą. Jej pomysły stanowią często inspiracje dla reszty drużyny. Przedkłada własne cele i dążenia nad potrzeby otoczenia i umie narzucić je innym. Bohater taki potrafi reagować szybko i podejmować trudne decyzje, nigdy nie traci głowy, a walka jest jego żywiołem, dlatego też wielu z nich to wojownicy. Równie często zajmują się magią preferując raczej czary bojowe niż defensywne. Wadą takiej postaci jest to, że nie zawsze potrafi ona zapanować nad własnymi emocjami, a zwłaszcza gniewem i wściekłością, na które jest podatna. Często popada w megalomanię i próbuje narzucić otoczeniu własne zdanie, nie licząc się innymi.

Element ten pozwala na wykupienie przy tworzeniu postaci umiejętności specjalnych: Dowodzenie i Teoria Magii.

Premia: +5 do Zw. lub Aut.



ELEKTRA:

Potęga ta uznawana jest za żywioł męski i przeciwstawiany Duchowi. Moc tego elementu przejawia się w naturze w postaci burz i piorunów. Moc Elektry to jednak również urządzenia techniczne i elektryczne, od walkmanów po skomplikowane komputery astroinformatyków. To siła, która sprawia, że materia poddaje się władzy energii. W magii żywioł ten wykorzystywany jest głównie w czarach ofensywnych, jak i wykorzystujących sam przepływ mocy. Adeptci przypisują mu liczbę 1 i barwę białą.

Elektra to energia, cecha, której nie brakuje postaciom o tym elemencie. Uwielbiają działać, nie znoszą bezczynności, nudzi ich ona i wpędza w depresję. Są to zwykle postaci o silnej osobowości, skrajnie zindywidualizowane, często opętane ideą potęgi. Z tego powodu często robią to, na co mają akurat ochotę, nie licząc się zupełnie ze zdaniem otoczenia. Stąd też osoby spod innych patronatów uważają ich za dziwaków i odnoszą się do nich z rezerwą. Postacie urodzone pod tym żywiołem, nie lubią ograniczeń, są zwykle dość ciekawe świata i skupiają się na tym, co daje im odczucie mocy. Cenią rozwijanie swych umiejętności, zwłaszcza w kwestiach, w których nie mają wielu naśladowców. Często bywają prekursorami w jakiejś dziedzinie. W sytuacjach stresowych potrafią myśleć naprawdę szybko i działać dosłownie błyskawicznie. Zwykle uwielbiają technikę i przeróżne gadgety, wielu z nich poświęca się karierze naukowej.

Element ten pozwala na wykupienie przy tworzeniu postaci umiejętności specjalnej:
Akrobatyka lub Technologia

Premia: +5 do Per lub +3 do Energii.



DUCH:

Duch to potęga uznawana tradycyjnie za żeńską i przeciwstawiana siłom Elektry. Moc tego żywiołu, choć niewidzialna dla oka, przenika i umacnia świat, tworzy astral, kształtuje zależności między materią a snami. Sam żywioł Ducha kojarzony jest ze zrozumieniem prawdziwej natury rzeczy i zjawisk, jest mocą duszy i umysłu, najwyższym z pierwiastków świata. W sferach zaklęć jego moc wykorzystywana jest na wiele różnych sposobów: do wprowadzania zmian na planie astralnym, tkania iluzji, do odkrywania prawdziwego oblicza zjawisk. W magii elementowi temu przypisuje się liczbę 0 i kolor czarny.

Postać urodzona pod patronatem tej siły jest zwykle spokojna i zamknięta w sobie. Posiada rzadki dar widzenia świata takim, jakim on rzeczywiście jest. Jest z reguły samotnikiem z wyboru, ponieważ woli spędzać czas na rozmyślaniach i obserwacjach niż dzielić go między innych. Otoczenie uważa ją zwykle za dość tajemniczą i darzy szczerym, choć ostrożnym szacunkiem. Bohaterowie, znajdujący się pod wpływem tego żywiołu, są osobami bardzo zrównoważonymi i cierpliwymi, lubią przebywać w świecie swych własnych myśli i wyobrażeń. Wielu z nich to utalentowani Adeptci, którzy w magii widzą nie tylko broń czy ułatwienie życia, ale przede wszystkim narzędzie do badania struktury świata.

Element ten pozwala na wykupienie przy tworzeniu postaci umiejętności specjalnych:
Teoria Magii i Kosmologia.

Premia: +5 do S.W. lub +1 do Poziomu Mocy.