

RODZAJE ENERGII

Większość magów rzucając czary używa energii poszczególnych Elementów: Ognia, Wody, Wiatru, etc. Dotyczy to zarówno Magów Energii, jak i Magów Astralnych, Szamanów i Tkaczy Uroków. Wyjątkiem od tej reguły są Smoczy Magowie: którzy kierują mocą zawartą w samej osnowie rzeczywistości, co oczywiście wywołuje potężne i destruktywne efekty. Nie jest to jednak jedyny wyjątek...

Biorąc udział w walce, pomiędzy Siłami Życia i Śmierci, Druidzi i Nekromanci nauczyli się czerpać z samej esencji źródeł swojej mocy. Zmieniło to znacznie naturę ich zaklęć, oraz efekty, które mogą uzyskać dzięki swej sztuce. W tym rozdziale przedstawiona zostanie różnica między Pozytywną i Negatywną Energią.

Energia Pozytywna

Jest to esencja siły życiowej, Technicy nazywają ją Błękitną Energią lub Praną. Ta energia w postaci sieci oplata całą planetę, utrzymując na niej życie i kierując przepływem mocy witalnych. Węzłami sieci są Kręgi Kamienne, pobudowane ongiś przez Druidów z rasy Pradawnych. One to strzegą źródeł tej siły i jej najważniejszych strumieni. Druidzi nauczyli się z czasem dostosowywać swe dusze i umysły do sterowania mocą tego rodzaju. Wymaga to przejścia odpowiedniej inicjacji w świętym Miejscu Mocy (zwykle ważnym kręgu kamiennym). W wyniku tej ceremonii, inicjowany traci zdolność bezpośredniego posługiwania się siłami Elementarnymi – uzyskuje za to rzadką umiejętność sterowania samą Mocą Życia, czyli Energią Pozytywną.

Jakie efekty wywołuje taka zmiana?

Otóż, Druid po inicjacji nie jest w stanie używać magii żywiołów w krzywdzący sposób (tzn. rzucać czary bojowe oparte na energii elementów np. Ognisty Pocisk, Eksplozja Lodu). Staje się obrońcą życia, więc jego zdolność do ranienia innych zostaje ograniczona. Zamiast tego, może rzucać czary bojowe, oparte na Energii Pozytywnej. Czerpią one z Mistrzostw Elementu patronującemu Druidowi (z Ducha lub Ziemi).

Zaklęcia tego typu nie czynią krzywdy istotom żywym, które czerpią z Sieci Życia. Ranią jednakże wszystkie istoty nieumarłe (zjawy i ożywieńców), skażone, oraz te, które w wyniku odpowiednich inicjacji same posługują się Energią Negatywną. Przed Energią Pozytywną nie chroni żaden rodzaj niemagicznego pancerza, czy tarczy elementarnej, a jedynie tarcze oparte na Negatywnej Energii lub osłony Smoczej Magii. Rani ona także istoty astralne tak samo skutecznie, jak byty fizyczne.

Co więcej, użycie takiej energii na terenie, na którym znajdują się żywe stworzenia, uzdrawia je i oczyszcza ze Skażenia. Każdy St. Zdolności Magicznych w czarach bojowych, przywraca 1 punkt Żywotności i niweluje 1 punkt Skażenia otrzymanego w tej samej scenie.

Przykład: Armia nieumarłych atakuje oddział żołnierzy z DrecarE. Walczący spotkali się w wąwozie i już po chwili zmieszali ze sobą. Wspierający ich Druid Osan decyduje się rzucić czar: Eksplozja Pozytywnej Energii (St. 2). Ciska go w sam środek

walczących, czar jednak nie czyni krzywdy jego sprzymierzeńcom. Rani on wszystkich nieumarłych w promieniu 6 metrów zadając im 14 obrażeń (8 Mi. Ziemi + 6 na K8). Uzdrowia także wojowników DrecarE, przywracając im 2 punkty Żywotności, podczas gdy zombie wkoło nich zmieniają się w proch.

Postać, która posługuje się pozytywną energią, jest także o wiele skuteczniejszym uzdrowicielem. Jej poziom Mocy dodaje się do wartości Mistrzostw, gdy rzuca jakiegokolwiek czary leczące.

Przykład: Po skończonej bitwie Druid Osan leczy żołnierzy, którzy odnieśli w niej rany. Posiada on Uzdrawianie na St. 3, co pozwala mu leczyć nawet ciężkie rany. Jego P. Mi. liczone w tym zaklęciu nie wynoszą 8 (8 P. Mi. Ziemi) lecz 12, dodaje się do nich bowiem jego P.M. 4. W ten sposób może on wyleczyć 12 obrażeń lekkich, 6 średnich i 4 poważne.

Druidzi używający tej mocy znani są z poszanowania wszelkiego życia. Dlatego też nie walczą z innymi istotami, chyba, że ona same są wrogami Sieci. Dotyczy to nieumarłych, Nekromantów, oraz sług Garandat, Hivina, Kursidy i Sudelli, a także istot Skażonych, przejętych przez Pustkę.

Warto w tym miejscu wspomnieć, iż oprócz Druidów, także kapłanki Naji posiadają zdolność Pozytywna Energia i hołdują podobnym zasadom.

Energia Negatywna

Drugim biegunem Energii Pozytywnej jest Energia Negatywna, tak jak śmierć, jest awersem życia. Istoty, które korzystają z tej energii w sposób naturalny to wszystkie zjawy, ożywieńcy, oraz istoty przejęte przez Pustkę. Zdarza się jednak, iż także niektórzy Adeptci i Kapłani Ciemności poszukują więzi ze śmiercią, opartej na głębokiej symbiozie. Tym samym zrywają oni swój związek z siecią życia i poddają się inicjacji, która na poziomie duchowym upodabnia ich do nieumarłych.

Ceremonię tą przechodzą wszyscy Nekromanci, a także kapłani Kursidy i Sudelli. Mogą ją także przejść kapłani Sipa. Zmienia ona nie tylko ich zdolności magiczne, ale sam sposób ich egzystencji.

Po pierwsze, postać korzystająca z Negatywnej Energii, nie odzyskuje punktów żywotności w procesie naturalnego leczenia. Jej związki z Siecią Życia zostały przerwane i nie może korzystać z jej dobrodziejstw. Zamiast tego wykorzystuje energię śmierci, tak, aby podtrzymywała ją przy życiu. Oznacza to, iż jej tempo leczenia staje się dwukrotnie szybsze, gdy przebywa w miejscu poświęconym Mocy Śmierci: np. na cmentarzach, na rozstajach, w miejscach wybuchu epidemii etc. Innym efektem odcięcia do Sieci jest także to, iż postać taka nie jest zdolna do spłodzenia potomstwa.

Po drugie postać taka staje się całkowicie odporna na wszelkie dolegliwości. Duchy chorób nie widzą w niej celu dla swych działań i zostawiają ją w spokoju.

Po trzecie – bohater związany z Negatywną Energią rzuca czary bojowe w oparciu o nią. Oznacza to, iż ignorują one każdy niemagiczny pancerz i każdą osłonę Elementarną. Jedynie tarcze z Pozytywnej Energii lub Smoczej Magii są w stanie powstrzymać ich moc. Czary te zadają obrażenia wszystkim żywym istotom, nie krzywdzą jednak stworzeń, które wiodą byt oparty na energii negatywnej. Aby ustalić siłę czarów używa się Mistrzostw Patronatu Elementarnego bohatera: Ziemi, Wody lub Ducha. Do obrażeń każdego czaru bojowego dodaje się także P.M. postaci.

Należy także zauważyć, iż choć czary bojowe oparte na energii negatywnej ranią istoty żywe – ich działanie na nieumarłych i stworzenia Pustki jest nad wyraz pozytywne. Każdy rzucony przez nekromantę czar bojowy, wzmacnia Energię bytów związanych z Siłami Śmierci o 1 na St. danej Zdolności Magicznej.

Przykład: Oddział szkieletów i widm Nekromantki Asayli wkracza do wioski, mordując wszystko co napotkają na swej drodze. Spotykają niewielki opór w postaci kilku Utra, uzbrojonych w kosy i cepy bojowe. Asayla decyduje się wesprzeć swe nieumarłe sługi czarem Eksplozja Negatywnej Energii (St. 2). Rzuca zaklęcie w środek bitwy. Zadaje ono 16 obrażeń broniącym się wojownikom Utra (Mistrzostwa Wody Asayli wynoszą 6 + 6 na K8, do obrażeń należy dodać także jej P.M.: 4), a także przywraca 2 punkty Energii wszystkim szkieletom i zjawom służącym Nekromantce. Ciała dzielnych Utra zamieniają się w proch.

Zaklęcia z Negatywnej Energii mają zwykle bardzo destruktywny wpływ na istoty żywe. Nie powodują ran, lecz uschnięcie i martwicę tkanek, a także ich rozkład. Mogą być leczone tylko za pomocą Medycyny Ezoterycznej i czarów uzdrawiających.

Niestety jednak specyfika tego rodzaju energii, nie pozwala na rzucanie czarów wspierających żywych sojuszników (np. podnoszenie współczynników, przyspieszenie etc). Czary takie można jedynie rzucać na istoty nieumarłe, lub takie, które także korzystają z Negatywnej Energii. Co więcej, czar rzucony za pomocą Przekazania lub Przesłania mocy, może obniżyć atrybuty przeciwnika (o tyle, o ile podniósłby je). Ofiara może się przed tym bronić testem S.W.

Jednak, choć Moc Śmierci jest dość efektywna w walce, uniemożliwia zwykle leczenie się za pomocą czarów. Nekromanta lub Kapłan Ciemności nie może używać Zdolności Uzdrawienia tak, jak robią to Magowie czy Druidzi. Zamiast tego, używając jej, kradnie punkty życia innych istot i przekierowuje je do swego ciała. Aby skorzystać z tej mocy, musi posiadać także Zdolność Ranienia i połączyć je obie w jednym zaklęciu (co zwiększa jego koszt). Ilość ukradzionych punktów ustala się tak samo jak w przypadku normalnego Uzdrawienia (Tak więc Nekromanta, który posiada Uzdrawienie na St. 1 nie jest w stanie wykraść więcej punktów Żywotności niż z puli lekkich ran ofiary). Ofiara może się bronić testem Odp. przed efektami tego czaru.

Przykład: W czasie niszczenia wioski, przez jej oddział nieumarłych, nekromantka Asayla otrzymała ranę od strzały z łuku (obr. 6). Sama posiada 14 punktów Żywotności, a więc rana okazała się dla niej średnią. Pragnąc się uzdrowić znajduje nieprzytomnego Utra i dotykając go, kradnie mu punkty życia. Asayla posiada Uzdrawianie na St. 2, oraz 6 Mistrzostw Wody. Oznacza to, że może wykraść 6

punktów Żywotności z puli lekkich i 3 z puli Średnich. Ranny Utra miał jednak tylko 1 punkt w puli średnich i tyle tylko może wykraść mu Adeptka Śmierci, przywracając sobie Żywotność. Koszt tego zaklęcia wynosi ją 3 punkty Energii (Uzdrawianie St 2, Ranienie St. 1). Aby uleczyć się dalej, będzie musiała znaleźć inną ofiarę.

Nekromanci wszakże mogą używać Uzdrawiania na nieumarłych (szkieletach, zombie). Czar działa wtedy całkowicie normalnie, przywracając tym istotom punkty Żywotności. Niestety jednak, aby mogli leczyć się sami, wciąż potrzebują żywotności wykradzionej innym. Cóż, wszystko ma swoją cenę...