

MIEJSCA MOCY



Są to występujące w świecie materialnym sfery szczególnej koncentracji energii magicznej. Często stanowią pomniejsze węzły Sieci Życia, ponadto jednak związane są z elementarną energią żywiołów. Aby zrozumieć ich fenomen, można założyć iż są one punktami na „ciele” planety, poprzez które duchowa energia Elementów manifestuje się w świecie form. Wiele ras i kultur uważa takie lokacje za święte, zwłaszcza te, które związane są z żywiołem ich Patronatu. Inne miejsca mocy pozostają często nieznanne, mieszcząc się na odludziu lub w głębokiej dżicy. Zawsze jednak można je rozpoznać po odpowiednich oznakach. Doświadczeni poszukiwacze przygód mogą także odnieść korzyści odwiedzając tego typu miejsca.

Opis Miejsc Mocy

Miejsca Mocy zwykle znajdują się w dżicy, poza terenami zamieszkałymi. Ich położenie i wygląd związane jest zwykle z patronującym im żywiołem: np. Święte Miejsce Elementu Wody może stanowić źródło lub wysepka otoczona morzem, świętym miejscem żywiołu Powietrza może być wysoki szczyt górski etc. Ilość energii magicznej w tych lokacjach jest wyższa niż zwykle i wpływa na wygląd terenu, a także rozwój roślin i zwierząt. Już na pierwszy rzut oka miejsce takie zwraca uwagę swoją odmiennością: np. rośliny mogą mieć w nim nietypowy wygląd lub kolor (np. wszystkie drzewa mogą być pochylone w jedną stronę, lub też trawa może okazać się błękitna), zwierzęta także mogą wyglądać lub zachowywać się osobliwie (mieć nietypowe umaszczenie, nie płoszyć się etc.). Również przyroda nieożywiona przyjmuje w tym miejscu nietypową formę: często zdarza się, iż pojawiają się dziwnie ukształtowane skały, czy głazy narzutowe, których nie ma nigdzie dookoła. Naturalnymi Miejscami Mocy mogą też być fantastycznie ukształtowane grotty, kratery, wulkany etc.

Na planie astralnym miejsca te są łatwe do zauważenia, albowiem rozświetlone są delikatną aurą w kolorze danego żywiołu. Wypełnia je także obecność duchów

elementarnych związanych z danym żywiołem. Energia płynąca przez nie może dodatkowo manifestować się jako iskry, linie czy płomień mocy.

Duchowa Ekologia Miejsc Mocy

Miejsca Mocy zamieszkują istoty związane z danym żywiołem. Zwykle są to duchy elementarne, ale mogą to być także rośliny, zwierzęta i bestie. Opis odpowiednich gatunków znajduje się poniżej, przy omówieniu lokacji poszczególnego typu. W tym podrozdziale natomiast pragnę się skupić na duchowych mieszkańcach tych stref.

W zależności od potęgi takiego miejsca, duchów może być zaledwie kilka (np. k6) lub nawet kilkadziesiąt (maksymalnie 5 K10). Najważniejszym i najpotężniejszym z nich jest Genius Loci. Jest to byt elementarny, będący uosobieniem mocy danej lokacji. Stanowi on najpotężniejszego ducha w okolicy, który zarządza energią Miejsca Mocy. Ponadto jest z nim związany nierozzerwalnie: podobnie jak dusza z ciałem: w przypadku zniszczenia takiego miejsca, duch także umiera. Dopóki jednak ono istnieje on także będzie istniał, bowiem przepływ energii przez omawianą lokację umożliwia mu niemal natychmiastowe odrodzenie się. Potęga Genius Loci zależy od potęgi Miejsca Mocy. Wyznawcy Totemizmu otaczają takie duchy wielką czcią i szacunkiem, składając im ofiary i szukając ich porady w wielu kwestiach.

Genius Loci posiada zwykle od 30 do 60 punktów Energii. Może się swobodnie manifestować w obrębie Miejsca Mocy, wchodząc w interakcje ze światem materialnym. Wygląd ducha zależny jest od żywiołu, lecz zwykle łączy w sobie cechy zwierzęce, elementarne a czasem i roślinne. Przykładem może być np.: Kamienny jeleń, którego rogi są pokryte liśćmi – a który byłby strażnikiem Świętego Miejsca Ziemi.

Każdy Genius Loci posiada Zdolności Magiczne z rodzaju: Władanie Energią (pierwszorzędne) i Zdolności Astralne (drugorzędne). Ponadto może także używać kilku czarów, które stanowią jego osobistą specjalność i które mogą być traktowane jak zaklęcia czarostwa.

Duch tego rodzaju nie może opuścić Miejsca Mocy, ani próbować oddziaływać na teren i istoty poza nim. Jeśli zostanie zniszczony odnawia się w tempie zależnym od siły danej Lokacji.

Siła Miejsca Mocy

Na potrzeby systemu można ustalić, iż Miejsca Mocy dzielą się na trzy rodzaje: słabe, rzeczywiste i potężne. Ich siła określa kondesację magicznej mocy Elementu na ich obszarze. Jeśli bohater stoi w Miejscu Mocy i rzuca czary, każde zaklęcie odpowiedniego żywiołu wzmacniane jest o pewną liczbę P.Mi. Należy jednak zaznaczyć, iż zaklęcia przeciwnych żywiołów mogą być trudniejsze lub nawet niemożliwe do rzucenia:

Miejsce Mocy	Magia	
	Premia do Mistrzostw (Element Miejsca Mocy)	Kara do Mistrzostw (Element Przeciwny)
Słabe	+2	-2
Rzeczywiste	+3	-3
Potężne	+5	Rzucanie niemożliwe

Siła lokacji określa także potęgę Genius Loci i liczbę duchów przebywających w okolicy.

Miejsce Mocy	Genius Loci					Duchy
	Energia	P.M.	Zdolności Magiczne	Czary	Odnawianie się	Ilość
Słabe	30	3	6 + 3	2	Raz na 30 min.	K6
Rzeczywiste	40-50	4	9 + 6	3	Raz na 10 min.	2K10
Potężne	60	5	13 + 9	4	Raz na 1 min.	3K10

M.G. powinien także ustalić które z poniższej listy czarów posiada Genius Loci. Można rzucić w tym celu kością lub wybrać odpowiednie opcje.

K10	Czar	Opis
1	P. I Wykrycie Skażenia	Duch potrafi wykrywać skażenie w istotach i przedmiotach znajdujących się na terenie Miejsca Mocy.
2	P. I Uświęcenie	Duch może uświęcić jakiś przedmiot, przelewając na niego moce znanych zaklęć (np. Uzdrawianie w wodę czy Podniesienie Siły w kamyk). Przedmiot taki stanowi jednorazowy fetysz. Do kosztu czaru dodaje się koszt Zdolności.
3	P. I Telepatia	Duch może komunikować się telepatycznie z istotami w Kręgu Mocy.
4	P. II Krąg Ochronny	Aby wejść do Miejsca Mocy istoty wrogie Duchowi muszą wykonać test S.W. i wydać tyle Energii ile wynosi P.M. Ducha.
5	P. II Telekineza	Duch może podnosić, przesuwać a nawet rzucać przedmiotami i istotami (nie ma rzutu obronnego).
6	P. II Kontrola roślin	Duch może animować rośliny w Miejscu Mocy, dodatkowo potrafi kontrolować ich wzrost i rozwój.
7	P. II Kontrola zwierząt	Duch może kontrolować zwierzęta w Miejscu Mocy. Będą mu one całkowicie posłuszne.
8	P. III Kontrola bestii	Duch może kontrolować magiczne bestie w Miejscu Mocy. Będą mu one całkowicie posłuszne.
9	P. III Władza nad pogodą	Duch może kontrolować pogodę w okolicy. Pozwala mu to na wywołanie dowolnych zmian w Miejscu Mocy.
10	P. III Wezwanie Żywiołaków	Duch może wezwać 3K10 żywiołaków danego rodzaju. Będą mu one posłuszne i zaatakują każdego, kogo zechce.

Rodzaje Miejsc Mocy

Jak już wspomniano, doświadczeni bohaterowie mogą korzystać z dobrodziejstw Miejsc Mocy – jest to jednak obwarowane pewnymi warunkami. Po pierwsze aby było to możliwe nie mogą obrazić Genius Loci ani żadnego ducha znajdującego się pod jego opieką. Po drugie nie mogą także zabić ani zranić żadnej żywej istoty, związanej z żywiołem patronującym danemu miejscu. W Miejscach Mocy nie należy także przelewać krwi, inaczej niż w ramach dobrowolnej ofiary rytualnej i ochrony własnego życia.

Tylko nieliczne zalety tego typu lokacji dostępne są dla każdego (jedynie ta wymieniona jako Moc generalna)). Aby skorzystać z ich pełnej gamy (opisanej jako Moce Aktywne) należy porozumieć się z Genius Loci (np. przez Rozmowę z Duchami) lub też aktywować miejsce używając Znak Elementu (czar P I. Elementalizmu).

W tabeli z zaklęciami Genius Loci przedstawiono te, które Duch taki na pewno posiada. Choć dokładne ustalenie wartości Zdolności Magicznych odpowiadających im, oraz tych, które nie zostały tam ujęte pozostawiamy decyzji M. G.

Święte Miejsca Żywiołu Ziemi

Są to jedne z najczęściej spotykanych lokacji. Mają zwykle postać dziwacznych grot, zespołu kuriozalnych skał, gajów drzew o dziwnych kształtach lub odcieniu, poletek głazów narzutowych etc. Cieszą się one sławą z uwagi na swoje uzdrawiające właściwości, co sprawia, iż trafiają tu istoty wszelkiej maści. Na obszarach tego typu obowiązuje rozejm między wszystkimi żywymi stworzeniami.

Często pojawiają się w nich rośliny, które w tych lokacjach rosną zadziwiająco bujnie i obficie. Ponadto miejsca te są chętnie odwiedzane przez zwierzęta i magiczne bestie w rodzaju: wielkich węży i jaszczurów, ożywionych roślin czy Spiżowych Byków. Potężne miejsca tego typu mogą być dodatkowo ochraniane przez Drzewców lub Gigantów.

Święte Miejsce Ziemi	
Moce Miejsca	Opis
Moc Generalna	<ul style="list-style-type: none">• Każda żywa istota regeneruje dodatkowo 1 punkt życia na 24. h• Poważne rany leczą się same w normalnym tempie, nie wymaga to pomocy medycznej.
Moce Aktywne	<ul style="list-style-type: none">• Wszystkie zaklęcia uzdrawiające leczą +1 obrażenie;• Wszystkie testy umiejętności medycznych kończą się sukcesem;• Wszystkie rośliny rosnące w tym miejscu mają przebudzonego ducha;• Każda istota w Miejscu Mocy objęta jest działaniem zdolności: „odporność na ból” i „odporność na strach”;
Zdolności Magiczne Genius Loci	Uzdrawianie, Przekazanie Mocy, Przesłanie Mocy, Aura, Sfera.

Święte Miejsca Żywiolu Wody

Związane są zwykle z naturalnymi ciekami i zbiornikami wodnymi. Bardzo często znajdują się dookoła świętych źródełek lub odosobnionych oczek wodnych (zwłaszcza górskich). Innymi przykładami mogą być samotne, głębokie stawy, lub też dziwnie ukształtowane wyspy na morzu lub na rzekach i jeziorach. Również te miejsca cieszą się ogromnym poważaniem z uwagi na swą uzdrowicielską moc. Zachowanie rozejmu jest w nich obowiązkowo przestrzegane.

W miejscach tych mogą pojawiać się rośliny: zwłaszcza rośliny wodne oraz uzdrawiające zioła. Ich kwiaty są często wyjątkowo duże a zapach bardziej wyraźny niż zwykle. Ponadto w okolicy może pojawiać się sporo ryb, które mogą odbywać tam tarło. Inne stworzenia morskie np. skorupiaki, płazy czy ssaki (np. foki) także mogą być często spotykane. Magiczne bestie zamieszkujące takie tereny to węże wodne, syreny, morskie jednorożce. Szczególnie potężne lokacje mogą być nawet chronione przez Żmija Morskiego.

Inne, rzadziej spotykane sanktuaria znajdują się w Torgeth i mają postać lodowych grot. Często w ich ścianach dostrzec można zamrożone okazy dawnej fauny. Pojawiać się w nich mogą Wilki Śnieżne, Wilczośpiewce oraz Wiedźmy Lodowe. Wyjątkowo pechowa drużyna natknąć się może na Lodowego Żmija.

Święte Miejsce Wody	
Moce Miejsca	Opis
Moc Generalna	<ul style="list-style-type: none">• Każdy znajdujący się w Miejscu Mocy może przejść jednorazowo ponowny test Odp. aby uzdrowić się z trucizny lub choroby.• Każdy znajdujący się w Miejscu Mocy może przejść jednorazowo ponowny test S.W. aby zakończyło się działanie wpływającego na niego uroku.
Moce Aktywne	<ul style="list-style-type: none">• Organizm każdej istoty zostaje uzdrowiony z chorób i trucizn.• Wszystkie rośliny rosnące w tym miejscu mają przebudzonego ducha;• Udany test Geasu pozwala usunąć 1 punkt Skażenia po godzinnej medytacji (efekt jest jednorazowy);• Każda istota zostaje objęta działaniem zdolności: „Odporność na Uroki.”
Zdolności Magiczne Genius Loci	Uzdrowianie, Przekazanie Mocy, Aura, Sfera, Kształtowanie Astralu, Marzenie.

Święte Miejsca Żywiolu Wiatru

Są to zwykle niedostępne szczyty wysokich gór, naturalne iglice skalne lub wyżyny położone na wielkiej przestrzeni. Z racji swego usytuowania są rzadko odwiedzane przez istoty rozumne. Jednak niektórzy poszukują ich aby uzyskać inspirację lub uwolnić się od negatywnych efektów magii.

Rośliny rosną tu z rzadka, raczej w formie porostów, drzewek karłowatych czy traw – jeśli w ogóle się pojawiają. Miejsca te jednak odwiedza wiele skrzydlatych stworzeń: owadów i ptactwa. W okolicy mogą także pojawiać się Harpie, gryfy, pegazy czy Jarzeńce.

Święte Miejsce Wiatru	
Moce Miejsca	Opis
Moc Generalna	<ul style="list-style-type: none">• Każda istota zostaje objęta działaniem zdolności: „Odporność na strach.”• Godzinna medytacja nad danym problemem pozwala dodać +10 do testu każdej umiejętności intelektualnej, służącej do rozwiązania go.
Moce Aktywne	<ul style="list-style-type: none">• Miejsce pozwala rozumieć każdemu Mowę Wiatru;• Osoba posiadająca przeklęty przedmiot może wykonać test S.W. aby się go pozbyć (jest to jednorazowa próba);• Udany test Geasu pozwala usunąć 1 punkt Skażenia po godzinnej medytacji (efekt jest jednorazowy);• Dopóki dana istota przebywa na terenie, nie można na nią rzucić żadnego czaru wykrywającego, klątwy ani uroku. Wyjątkiem jest magia boska.
Zdolności Magiczne Genius Loci	Aura, Sfera, Pocisk, Ściana, OoBE

Święte Miejsca Żywiolu Ognia

Są dość rzadko spotykane: stanowią je naturalne wulkany, okolice wypełnionych lawą szczelin skalnych, siarkowe źródła i gejzery. Niektóre znajdują się pod ziemią, w gorących pieczarach, do których uchodzą halucynogenne lub trujące gazy z wnętrza ziemi. Co jest wyjątkiem – na ich obszarze nie obowiązuje zakaz przelewania krwi. Z racji ich położenia oraz niebezpieczeństw związanych z przebywaniem w ich obrębie, istoty rozumne szukają tych miejsc jedynie z rzadka.

W lokacjach tych zwykle nie ma roślin a i zwierzęta pojawiają się raczej rzadko. Zamieszkują je bestie odporne na wysokie temperatury: salamandry i Żmije Ogniste.

Święte Miejsce Ognia	
Moce Miejsca	Opis
Moc Generalna	<ul style="list-style-type: none">• Dodają dodatkowo +1 do Mistrzostw Ognia dla rzucających na ich obszarze czarów;• Przebywanie na ich obszarze zapewnia „odporność na ból”;
Moce Aktywne	<ul style="list-style-type: none">• +1 do wszystkich zadawanych obrażeń (fizycznych i magicznych);• Dodają +3 do Mistrzostw Ognia dla rzucających na ich obszarze czarów;• Udany test Geasu pozwala usunąć 1 punkt Skażenia po godzinnej medytacji (efekt jest jednorazowy);• Medytacja przez 9 godzin i test S.W. pozwala podnieść swój P. M. o 1. Jest to akcja jednorazowa.
Zdolności Magiczne Genius Loci	Aura, Sfera, Pocisk, Eksplozja, Ściana, Koszmar

Święte Miejsca Żywiolu Elektry

Są jednym z najrzadziej spotykanych rodzajów Miejsc Mocy. Zwykle położone są na wysokich szczytach, dookoła których trwają ustawiczne burze, lub pod ziemią: w pobliżu żył metali (zwłaszcza dwemyru). Są to dziwne miejsca, wypełnione niesamowitą energią, którą czuje się jako mrowienie po wejściu na ich teren. Nawet włosy na skórze stają dęba i wydają się delikatnie iskrzyć. Wielu poszukuje tych kuriozalnych lokacji dla samej energii, której dostarczają.

W miejscach tych rzadko rosną rośliny, a i zwierzęta pojawiają się raczej sporadycznie. Wiele zwierząt, które tam żyją mają dziwne mutacje, objawiające się świeceniem czy atakiem elektrycznym. W pobliżu potężnych Miejsc Mocy można spotkać Ortyxy lub elektryczne pająki, a nawet Ptaki Gromu.

Święte Miejsca Elektry	
Moce Miejsca	Opis
Moc Generalna	<ul style="list-style-type: none">• Każdy regeneruje +1 punkt Energii na minutę;• Nie da się w nich zemdleć z braku Energii;
Moce Aktywne	<ul style="list-style-type: none">• Regeneracja +1 punkt Energii na R;• Dodają +3 do Mistrzostw Elektry dla rzucanych na ich obszarze czarów;• Wszystkie artefakty techniczne działają bez zasilania;• Każdy znajdujący się na ich terenie widzi energię tak, jakby był pod wpływem czaru „Widzenie Mocy”;
Zdolności Magiczne Genius Loci	Aura, Pocisk, Ściana, Przesłanie Mocy, Przekazanie Mocy, Umysł nad Materią.

Święte Miejsca Żywiołu Ducha

Co ciekawe miejsca te można spotkać także dość często. Zwykle znajdują się w jakiejś dziwacznej okolicy, z którą związanych jest wiele legend i baśni. Często powstają samorzutnie w miejscach dawnych wydarzeń czy bitew magicznych: mogą więc pojawić się na rozstajach dróg, przy zrujnowanej wierzy maga lub dawnej świątyni, lub na bagnach. Leśne miejsca tego typu zwane są uroczyskami. Tereny te często bywają odwiedzane przez Adeptów z uwagi na to, iż rośnie tam wiele cennych magicznych roślin. Zwykli ludzie wolą ich jednak unikać obawiając się zjaw i duchów nawiedzających te lokacje.

Często można rozpoznać je po dziwnej, otulającej okolicy mgłę lub szeptach rozlegających się wkoło. Zawsze znajduje się bowiem na ich terenie brama do Świata Snów. Większość zwierząt omija je – zamieszkują tam jedynie świetliki, ropuchy, lelki i kruki. Zamiast żywych istot jednak pojawia się tam wiele duchów: zwierząt i stworzeń rozumnych. Także strażnicy takich miejsc mają zwykle astralną naturę.

Święte Miejsce	
Moce Miejsca	Opis
Moc Generalna	<ul style="list-style-type: none">• Przebywanie na terenie Miejsca Mocy zapewnia spokojne sny, których nie zakłóca żaden atak astralny;• Naturalna regeneracja energii jest przyśpieszona o połowę.
Moce Aktywne	<ul style="list-style-type: none">• Każdy śpiący w tym miejscu otrzymuje zdolność OoBE;• Czas trwania wszystkich zaklęć wydłuża się dwukrotnie;• Wszystkie testy Medycyny Ezoterycznej, Teorii Magii i Kosmologii są automatycznie udane;• Istoty przebywające na terenie otrzymują +1 do P. M.;
Zdolności Magiczne Genius Loci	Aura, Kształtowanie Astralu, Marzenie, Koszmar, Materializacja, Kształtowanie Snów