KSIĘGA GLENI™



Mag: Wstąpienie™ – Podręcznik Gracza

New RPG Order

Prezentuje

Mag Wstąpienie – Księga Cieni



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: harfista
Skan.....: harfista
Korekta.....: harfista
Składanie.....: harfista
Liczba stron.....: 211
Rozdzielczość.....: 2480x3250
Wydawnictwo.....: ISA
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2000
Data release'u.....: 2010.12.12

Opis:

Podręcznik Gracza do Maga zawiera:
- Nowe roty. Talizmany, Zdolności, Zalety i Wady, oraz szczegóły dotyczące nieuchwytnych Ahl-i-Batinów;
- Dogłębne prawdy o magycznych grupach i Ścieżce Wstąpienia;
- Rozszerzone zasady magyi, rekwizytów, chowańców i więcej.

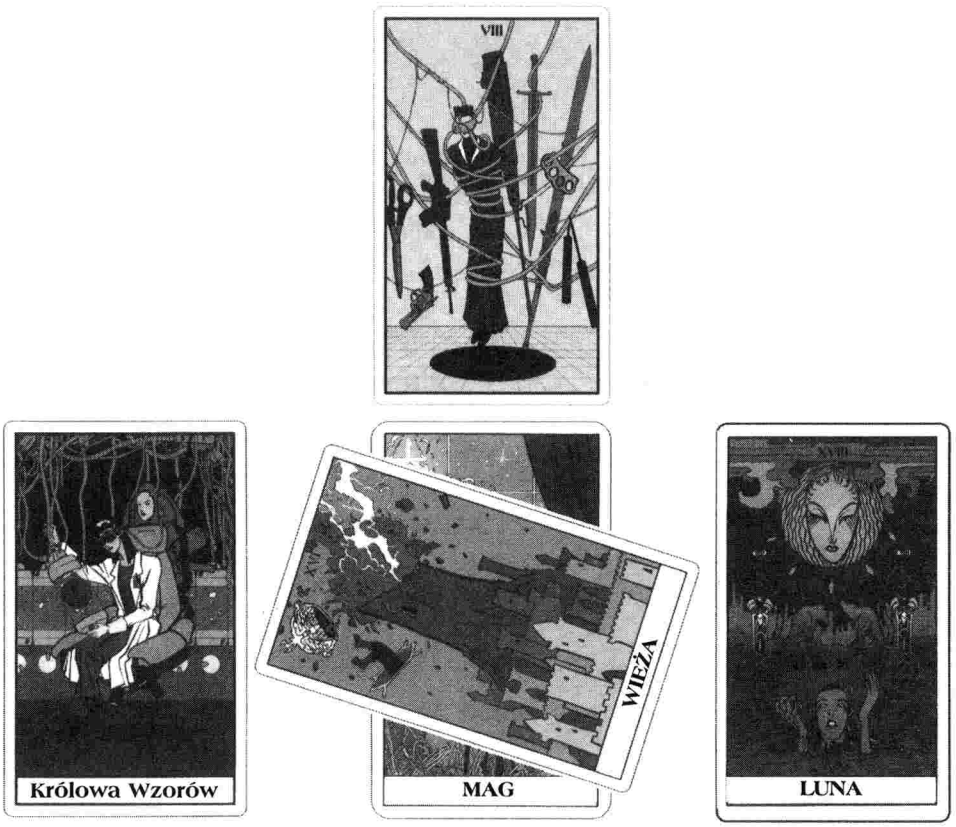
Info :

Jeśli spodobała ci się ta książka, po 24h koniecznie kup ją w najbliższym sklepie z grami RPG bądź przez internet. Dajmy zarobić polskim wydawnictwom, by te mogły dalej wypuszczać kolejne podręczniki dla naszej przyjemności.

Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomogą Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas : newrpgorder@gmail.com.

KSIĘGA CIENI™

Mag Wstąpienie™ – Podręcznik Gracza



Mag Wstąpienie™ – Podręcznik źródłowy dla Graczy i Narratorów

Opracowanie oryginalne

Autorzy: Emrey Barnes, Bill Bridges, Steve Brown, Phil Brucato, Brian Campbell, Sam Chupp, Beth Fischi, Don Frew, Dan Greenberg, William Hale, Harry Heckel, Sam Inabinet, Darren McKeeman, Judith A. Mc Laughlin, Jim Moore, Kevin Murphy, John R. Robey, Kathleen Ryan, Steve Wieck, Ehrik Winters, Teeuwynn Woodruff
Dodatkowy materiał: Bob Asselin, James Estes, Andrew Greenberg, James Medley, Mark Rein·Hagen, Ryk Strong
Rozwinięcie: Phil Brucato
Redakcja: Brian Campbell
Kierownictwo artystyczne: Richard Thomas
Projekt graficzny i skład: Aileen E. Miles
Ilustracje: James Crabtree, Scott Johnson, Matt Korteling, Robert MacNeill, Dan Smith, Joshua Gabriel Timbrook, Lawrence Allen Williams, Jeff Wright
Ilustracja na I stronie okładki: Larry Schnelli
Projekt okładki: Larry Schnelli

Specjalne Podziękowania dla:

Rebecca „Czcicielka Szczura" **Shaeffer,** za to, że wiedziała, jak rozpalić Roba i Briana.
Louvie „Bungee" **Locklear,** za powody, dla których nie kupuje piwa w Biloxi.
Lyndi „Bimbo" **Hathaway-McKeeman,** za to, że jej fan club miał alternatywną wersję leczenia kanałów zębowych.
Richard „Nie Skinner" **Haight,** za nie bycie Haightem, którego kochacie.
Mike „Egzorcysta" **Krause,** za walkę z Diabłem w imię GOD.
Mark „Spitz" **Rein·Hagen,** za zrobienie wielkiego plusku w M.O.C.
Danny „Fan Fabio" **Landers,** za rozpowiadanie o tajemniczej obsesji Kena.
Wes „HoJo" **Harris,** za bycie najzręczniejszym gaijinem na imprezie Mafii.
Jim „Rekrutujący Sierżant" **Townsend,** za znalezienie nowych sposobów płacenia czynszu.
Oh Soon (Kim) „Witajcie w dżungli" **Shropshire,** za tańczenie walca tam, gdzie GOD nie odważa się zapuścić.
Sam „Wygodne krzesło" **Chupp,** za sprowadzenie pogańskiej radości do Mouseville.

735 PARK NORTH BLVD
SUITE 128
CLARKSTON, GA 30021
USA

WHITE WOLF
GAME STUDIO

© 1993, 1998, 2000 White Wolf Publishing Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Powielanie bez pisemnej zgody wydawcy jest zabronione z wyjątkiem krótkich fragmentów na użytek recenzji i czystych kart postaci, które mogą być powielane jedynie do osobistego użytku. White Wolf, Wampir: Maskarada, Vampire: the Dark Ages, Mag: Wstąpienie i Świat Mroku są zastrzeżonymi znakami handlowymi White Wolf Publishing Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wilkołak: Apokalipsa, Wraith: the Oblivion, Changelling: the Dreaming i Księga Cieni są znakami handlowymi White Wolf Publishing Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie postacie, imiona, miejsca i tekst niniejszej publikacji są chronione prawem autorskim przez White Wolf Publishing, Inc. Zgromadzenie, Mythic Europe, Regio, Cult of Mercury i Troupe Play są znakami handlowymi Atlas Games, pochodzą z gry Ars Magica i zostały wykorzystane za pozwoleniem Atlas Games. Ars Magica jest znakiem handlowym Atlas Games.

Pojawienie się w tej książce jakichkolwiek nazw firm lub produktów nie jest próbą naruszenia znaków handlowych lub praw autorskich.

Książka ta korzysta z sił nadprzyrodzonych do tworzenia tła, postaci i tematów. Wszystkie mistyczne i nadprzyrodzone elementy są fikcyjne i przeznaczone tylko dla rozrywki. Tematy poruszone w niniejszej książce wymagają dojrzałości. Doradzamy Czytelnikowi rozwagę.

Strona White Wolf pod adresem:

http: //www. white-wolf. com; alt. games. whitewolf oraz rec. games. frp. storyteller

Wydawca: ISA Sp. z o.o.
Tłumaczenie: Piotr Kucharski
Korekta: Marzena Piłko
Skład i łamanie: Marzena Piłko
Informacje na temat sprzedaży:
ISA Sp. z o.o., ul. Fort Wola 22, 00-961 Warszawa
tel./fax: 836-88-31, tel.: 634-47-90, e-mail: isa@isa.pl
Prawa do wydania polskiego i wszelkich produktów powstających na podstawie narracyjnej gry **MAG** należą do ISA Sp. z o.o.

ISBN 83-87376-36-1

Zapraszamy do odwiedzenia naszej strony internetowej
www.isa.pl

KSIĘGA CIENI™

Mag Wstąpienie™ – Podręcznik Gracza

Spis Treści

Preludium: Poza Murami 4

Wprowadzenie 8

Księga Pierwsza: Dary Przebudzenia – Cechy 12

Księga Druga: Oblicza magyi – Wizerunki 50

Księga Trzecia: Księga Zasad – Systemy 98

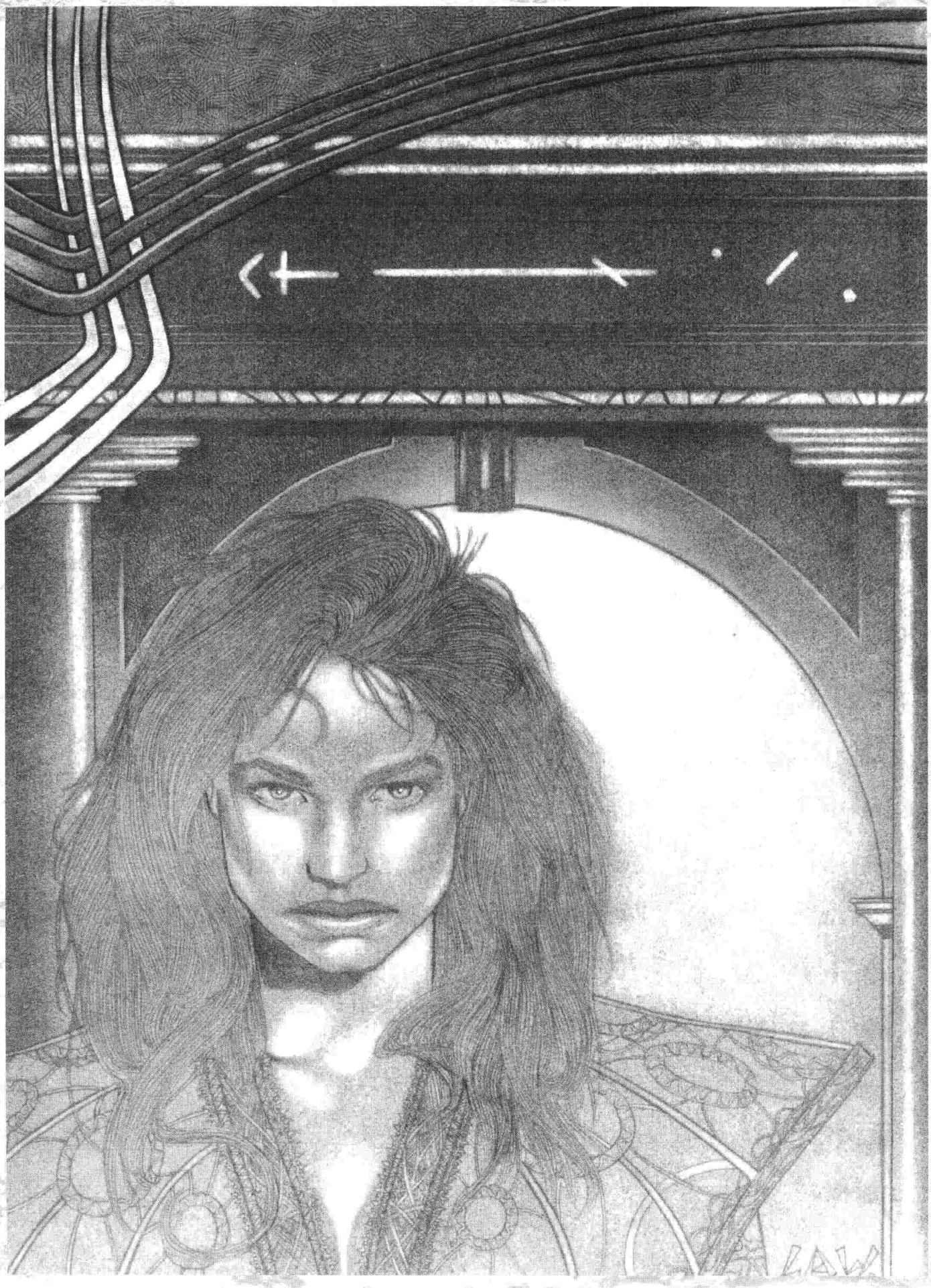
Księga Czwarta: Magyczne Zabawki – Roty i Ekwipunek 136

Księga Piąta: Cienka Ścieżka – Przypowieści 154

Księga Szósta: Słowa Przewodnie – Porady 192

Zalecana lektura 205

Indeks 207



Preludium: Poza Murami

Kathleen Ryan



To elegancki dom. Jego opiekuni twierdzą, że jest najdoskonalszy w całym stanie, jeśli nie w kraju, i usilnie zwracają na to uwagę. Opisują meble jako doskonałe, talenty pracownic jako niezwykłe, a wystrój jako boleśnie powściągliwy. Być może to wszystko prawda. Z pewnością operacja jest tak dopracowana, aby uczynić zbędnym jakikolwiek szantaż. Burmistrz zalicza madame do swych najbliższych przyjaciół.

Policja nigdy nie najeżdżała tego domu.

Na parterze jest restauracja, równie sławna i szanowana, jak każda inna. Amanda przemyka powoli przez główny salon, powoli zmierzając do stolika swojego celu. Widzi go kątem oka, widzi kieliszek z winem w jego obwisłej dłoni. Dwukrotnie magya spudłowała, dwukrotnie mężczyzna uciekł, wszystko nieświadomie. Niezdarny kelner upuścił pierwszy skażony kielich, pijany klient ukradł drugi. Wprawdzie Amanda od niedawna posiada swoje moce, jednak wie już, że nie można dowierzać przypadkom, a na plecach odczuwa mrowienie. Tęskni do poszukiwania tych obojętnych twarzy przeciwnika, do walki z podejrzewaną jedynie w połowie opozycją... przeklina niezgrabną próbę neutralizując truciznę w drugim kielichu. Nóż, dochodzi do wniosku, jest środkiem ostatecznym.

Dociera do stołu akurat, gdy hałaśliwa ciżba przechodzi w inną stronę. Popchnięta Amanda opiera się o stół, aby zachować równowagę, uśmiecha się beznamiętnie, gdy rozpoczyna się mruczenie przeprosin. Jedna dłoń w satynowej rękawiczce przesuwa się kawałeczek...

– Jane, kochanie! To naprawdę ty? – Jeden z przechodzących klientów, przystojny Azjata w smokingu, chwyta ją pewnie za ramiona. Nacisk jest lekki, lecz ma unieruchomione ręce.

– Czy my się znamy? – Szuka jego twarzy. Nigdy w życiu nie używała imienia „Jane", lecz daje jej to chwilkę na zastanowienie.

– Będę dotknięty, jeśli sobie nie przypomnisz. – Nie, nie jej robi różnicy, czy ten mężczyzna jest jej wrogiem, czy nie. Jej adwersarz spogląda bez cienia wątpliwości, a to jest jej ostatnia szansa.

– Jak mogłabym zapomnieć? – Całując go przekształca przestrzeń za sobą, zatraca się w jedwabistej rzeczywistości pomieszczenia, unosi rozgałęziające się przyszłości z ich losowej kolejności i oplata nimi talerz swojego celu. Zatrucie jedzenia. Utrzymuje kontrolę chwilę dłużej, otrząsa się z szoku kontrmagyi zadowolona, że uwaga jej adwersarza jest skierowana w tamtą stronę. Dopiero wtedy wlewa całą zwyczajną truciznę do kielicha z winem.

Dżentelmen w jej objęciach ma teraz chłodne oczy, a za jego przyjemnym tonem kryje się stal. Chwyta jej rękę i o jej żebra ociera się stal pistoletu. Klienci widzą jedynie uśmiechy, słyszą jedynie zwiewną pogawędkę dawnych kochanków. Większość odwraca się z powrotem do swoich talerzy zanim Amanda i ten, który ją schwytał, znikają w ciemnych drzwiach w tylnej części salonu. Musi bezradnie grać ten scenariusz, aby trucizna zdążyła zadziałać.

Zatrzymują się przy zamkniętych drzwiach na najwyższym piętrze starego hotelu z cegły. Puka tylko raz.

– Wszystko w porządku. Mam ją.

– Co?

– Czekaj chwilę.

– Zgaś światła. To, czego ona nie zobaczy... niech to, pospiesz się.

Przytrzymywana w pozłacanym korytarzu Amanda po prostu czeka, zastanawia się czy chcą ją zabić, czy powinna się bać... zastanawia się nad swym własnym zachwytem. Zrobiła to, po co tu przyszła. Zabójstwo było słuszne, należało do niej i było dobre. Uczucie to przekonuje młodą Eutanatoskę do wartości jej Ścieżki w sposób, którego nigdy nie osiągnęły nauki Starego Mężczyzny. Gdy otwierają się drzwi, walczy z uśmiechem.

Przewracają ją, przytrzymują, zabierają jej noże i skarby, po czym skuwają kajdankami. Później ktoś rzuca ją na fotel i znów zaczynają się pytania.

– Kim jesteś? – To głos „dżentelmena", lecz ostrzejszy i tym razem cały stalowy.

– Kim wy jesteście? – odpowiada pytaniem Amanda, niemal śmiejąc się.

– Odpowiadaj. Kim jesteś.

– Dlaczego chcesz wiedzieć? – pyta, gotowa grać w tę grę całymi godzinami.

– Michael?

– Nie dotykam jej. – Głos jest bardzo niski, dudni w pokoju niczym małe trzęsienie ziemi. – Ona tym śmierdzi. Powinniśmy ją zabić i iść. Już.



– Michael, musimy wiedzieć – mówi ktoś inny. Głos jest cienki i słaby, wkrótce zaginie w atramentowo czarnej ciemności.

Pokój wypełnia rozgoryczone westchnienie. Amanda czuje za sobą ruch i zakrzywione ostrze na gardle. Powraca lodowaty strach, a mięśnie zaciskają się wbrew jej woli.

– Kim jesteś i dla kogo pracujesz? – pyta znów „dżentelmen".

– Jane Carter. Jestem najemniczką. – Od razu zdaje sobie sprawę, że z powietrza wzięła to samo imię, którym ją zawołał. Nawet w powodzi wspomnień mówi ostrożnie, próbując utrzymać gardło tak nieruchomo, jak to tylko możliwe, mając nadzieję, że kłamstwo przejdzie.

– Tak lepiej. A dlaczego... – przerywa, gdy gwałtownie otwierają się drzwi.

Drobna sylwetka w przejściu stoi przez chwilę niepewnie, po czym sięga do włącznika światła

– On nie żyje – mówi cień i obmywa ją górne światło: mała dziewczynka z elfim, spiczastym podbródkiem, miodową skórą i błyszczącymi, ruchliwymi oczami. Jej ruchy są ostre i lekkie, a każdy gest wywołuje powiew jej brązowych loków. Za nią stoi ulizany, umięśniony mężczyzna w miękkim szarym kapeluszu i granatowym garniturze. Spogląda niepewnie na dziecko – jeśli jest ona dzieckiem – i mówiąc drapie się w szyję.

– Cóż, tak naprawdę, to jeszcze nie. Ale...

– Ale widziałam załogę ambulansu i wszyscy byli z Cerberusa. Jej ludzie. Jest nową uczennicą tego starego kolesia, tylko zmieniła włosy i umalowała twarz. Jest praktycznie Adeptką. Dostała go, Davidzie. Chybiłeś. – Dziewczyna spogląda przez mężczyznę w smokingu na Amandę. – To było wino, prawda?

– Tak. – Głos Amandy jest pewny, lecz jej wzrok przeszukuje pokój w poszukiwaniu wyjść, dziur w otaczającej ją klatce. Nie ma okien i widzi tylko jedne drzwi. Jej spojrzenie spoczywa na tym, który ją schwytał, Davidzie. Próbuje ocenić jego reakcję, lecz z jego twarzy nic nie wynika. Powoli próbuje przesunąć swą szyję na tyle, aby dostrzec mężczyznę za sobą, lecz ostrze naciska mocniej, ostrzegawczo.

– Chybiłeś Davidzie.

– Przepraszam. – Siada na brzegu łóżka, próbując złapać jej wzrok. – Ale co...

– Dlaczego to zrobiłaś? – Dziewczyna zbliża się do Amandy. – Dlaczego? Co daje ci prawo przychodzenia tu i robienia tego? – Jej twarz jest biała od złości, a łzy furii płyną niczym deszcz.

– Jego życie już przestało trwać. Ja je jedynie zakończyłam. – Nawet gdy polega na nowej, twardej niczym skała pewności w swoim sercu, trudno jest jej spojrzeć na oskarżycielkę.

– Skąd wiesz? Jesteś jedynie studentką, jak my wszyscy. Skąd wiesz?

– Osłabiał wszystko, czego dotknął... jego zepsucie było...

– Wiesz to? Czy też ci to powiedzieli? Twoi ludzie jedynie niszczą, nigdy nie podając prawdziwych powodów. Nigdy niczego nie oddają ani nikogo nie proszą, jeśli niszczą coś ważnego. Teraz on nie żyje. – Amanda patrzy, niepewna i wstrząśnięta, nie wie co powiedzieć.

Ostrze opuszcza jej gardło i pierwszy raz widzi jego posiadacza, gdy podchodzi do dziewczyny. Śniady, rozczochrany nastolatek w milczeniu kładzie delikatnie jedną rękę na jej ramieniu i mówi do niej cicho. Mężczyzna w szarym kapeluszu stoi koło nich niczym stary przyjaciel na pogrzebie, strzegący żałobników przed większym smutkiem. David patrzy na całą trójkę i chrząka.

– Cóż – odwraca się do Amandy. – Spójrz... ja też sądzę, że ten skurwy... – waha się, patrząc na swego młodszego kolegę – ten mężczyzna, którego właśnie... oczyściłaś... nie był... niczego wart. Potrzebowaliśmy go jednak żywego tam, gdzie był, by kochanek jego żony zatrzymał ustawę o rozwoju Parku Wellesley przed dotarciem do Senatu Stanowego. Nikt jednak nie konsultował się z nami nigdy w tej sprawie. Najwyraźniej. Cholera – mówi wstając szybko.

– Xia? – Mała dziewczynka odwróciła się do niego. – Powiedziałaś, że był tam ambulans? Musimy się zbierać. Ten drań zaraz będzie uznany za martwego. Policja nie pokaże się zbyt szybko u Anny, a Wielki Brat jest najprawdopodobniej w drodze. Dzięki Bogu, że Anna nienawidzi komputerów... o, witaj Anno.

Przez drzwi przechodzi posągowa blondynka w wieczorowej sukni i wyszukanym makijażu, ściskając w jednym ręku plik papierów, a w drugim pióro. David czerwieni się, lecz zwraca się do niej promiennie.

– Dzięki Bogu, że nienawidzisz komputerów.

– Nie jest to jedyna rzecz, której nienawidzę. – Mówi szybko i cicho, lecz jej spięty ton jedynie nadaje słowom mocy. – W jakie gówno chcecie mnie tutaj wciągnąć, Cho? Odwożą jednego z moich klientów, jednego z moich bywających na górze klientów, a wszystko, co Marilyn może powiedzieć jest to, że ta suka praktycznie wpadła na niego na dziesięć minut przed rozpoczęciem konwulsji.

– Przepraszam, Anno. Próbowaliśmy to powstrzymać, przysięgam, lecz wyjaśnię to później.

– Nie chcę później, chcę teraz. Zanim pojawią się czarne kapelusze i lustrzanki.

– Jane... – David Cho zwraca się do swego więźnia.

– Amanda. – Nie wie, dlaczego to mówi.

– Amando. Jaka była twoja droga wyjścia?

– Cho! Słyszałeś, co do cholery mówiłam do ciebie? – Wciąż lekceważona blondynka rzuca w niego papierami.

– Ja... – Amanda waha się widząc furię promieniującą ze starszej kobiety. – Ja po prostu chciałam odejść, zanim upadnie. To dość powolna trucizna.

– To niedobrze. – Zastyga w bezruchu, zamyka na chwilę oczy. – Najpóźniej dotrą na tyły. Chyba możemy użyć wyjścia z pralni... potrzebuję kluczy do bramy, Anno.

– Zapomnij o tym. Potrzebuję cię, jeśli mam tu zatrzymać gliny.

– Anno, proszę. Wiesz, że to nie będą tylko gliny.

Amanda patrzy jak twarz kobiety ciemnieje i nowe linie pojawiają się w cieniach wokół jej oczu. Na jednej stronie twarzy pojawia się grymas, jakby zatraciła się w jakimś bolesnym wspomnieniu. Gdy mówi, wydaje się starsza... lecz młoda zabójczyni uważa to za dziwne ulepszenie.

– W porządku. Weź je. Ale to dla dzieciaka. Nie dla ciebie.

Kiwa głową.

– Jeszcze cię zdobędę, Anno. Chłopcze z chóru, zdejmij kajdanki tej Lukrecji Borgii. – Siwiejący mężczyzna o spokojnych oczach pojawia się w odległym rogu i podchodzi do niej. – A ty, Amando, zachowuj się, lub zapomnimy o swoich zasadach.

Siwy mężczyzna przyklęka obok niej z kluczem i delikatnie podtrzymuje jej nadgarstki, aby uwolnić ją z więzów.

– Bądź spokojna – szepcze – jeśli mogę cię prosić. Jeśli mogę zasugerować, nie rób nic, co mogłoby sprowokować mojego przyjaciela Michaela.

– Dlaczego tak cię obchodzę? – pyta, gdy Anna przemawia do Davida, a David zwraca się do pozostałych.

– Ja, oczywiście w pojedynczym sensie, uważam, że kiedyś wszyscy będziemy zarówno czymś więcej, jak i mniej, niż nam się teraz pozwala, i że te odrębne fragmenty nas nie będą już spierać się ze sobą. – Pomógł jej wstać.

– Co?

– My z Tradycji jesteśmy przyjaciółmi, czyż nie? Nawet na skraju ruiny dostrzegamy ciemność, która jest naszym wspólnym wrogiem. – Sięgnął pod swój płaszcz w kolorze węgla brunatnego, po czym wyciągnął jej rekwizyty oraz broń, i podał jej to wszystko. – Możesz ich używać, prawda?

– Tak.

– Trzymaj się więc blisko nas i niech My, którzy jesteśmy Jedynym, pobłogosławimy naszą wspólną wyprawę.

Ze strony każdego obecnego w pokoju nadeszła ta sama, wymruczana odpowiedź.

– Amen.



Wprowadzenie

Opowiedz mi historię, przypowieść, oświeć mnie. Mów do mnie o prawdach ukrytych w metaforach i sekretach przebłyskujących spoza złudnej wizji. Daj mi twardy kawałek fantazji, który będę mógł skubać. I tak będzie smaczniejszy, niż suchy chleb konwencjonalnej wiedzy.

Zadziw mnie...

– Habsburg, mędrzec Sierot



Księga Cieni jest mapą wskazującą drogę do oświecenia, pamiętnikiem opisującym postęp na Ścieżce magyi. Podążający tą drogą rozpoczyna swoją podróż ucząc się rozumieć anegdoty, opowieści, nauki, obrzędy i refleksje. **Księga Cieni: Podręcznik Gracza do Maga** nie jest Księgą Cieni w pełnym tego wyrażenia znaczeniu, lecz miejmy nadzieję, że okaże się swego rodzaju przewodnikiem i inspiracją, zarówno dla graczy **Maga**, jak i dla jego Narratorów.

Na tych stronach nie ma zbyt wielu prostych odpowiedzi, są natomiast liczne możliwości. Wiele zawartych tutaj informacji przybiera formę opowieści, przypowieści ukazujących prawdę widzianą z różnych punktów widzenia. Niektóre z nich mogą postawić więcej pytań, niż dostarczyć odpowiedzi, lecz w **Magu** jest to na miejscu. Jeśli rzeczywistość jest zmienna, istnieje wiele prawd, które można wybierać. Ścisłe odpowiedzi ograniczają możliwości.

Refleksja: Kim jest Mag?



Dzięki stereotypom i błędnym wyobrażeniom natura maga została zredukowana do rzucania czarów i siedzenia w laboratorium. *Metody* niektórych magów były postrzegane jako *znaczenie* ukryte za ich czynami. Zanim zaczniemy, spójrzmy na esencję ukrywającą się za tą fasadą.

Mag

Każdy mag jest, według siebie, bohaterem lub bohaterką w najprawdziwszym tego słowa znaczeniu, wyłaniającym się z mas ludzkości, aby kroczyć wznoszącą się do góry Ścieżką. Twierdzenie to jest słuszne zarówno dla Technokracji oraz Nephandi, jak i dla czarodziejów z Tradycji. Każda grupa podąża po prostu odmienną Ścieżką ku odmiennemu celowi. Wielu zbacza po drodze i kieruje się w stronę pychy, która zasłania wizję prawdy i mocy przekraczających ludzki sposób postrzegania.

Mag nie rzuca po prostu magycznych czarów, sam *stał się* uosobioną magyą, przekroczył granice tego, co jest uważane za możliwe. Mag, każdy prawdziwy mag, zmienia rzeczywistość po prostu zachowując ostrożność.

Wizja

Rozmaite grupy magów w odmienny sposób postrzegają swoje miejsce w większej całości. Dla Tradycji, Ścieżka oznacza zebranie wszystkich dusz ludzkości, wszystkich Awatarów ludzkości, i doprowadzenie ich do pewnego wspólnego celu (co do którego nie mogą dojść do porozumienia). Dla Technokracji Ścieżka wspólnego dobra oznacza uczynienie rzeczywistości bezpieczną dla mas – kontrolowaną, chronioną i kierowaną przez wizję Technokratów. Nephandi, jak głoszą plotki, chcą spolaryzować światło i ciemność w ich najczystszych formach tak, by silniejsze mogło pokonać słabsze, po czym doprowadzić do jedności przez podbój. Maruderzy natomiast, jak niektórzy są przekonani, próbują ukształtować rzeczywistość w dynamiczną kulę nieograniczonych możliwości. Każdy mag ma swoją wizję, a Wojna Wstąpienia toczy się wokół tych rozbieżnych celów i sposobów ich osiągnięcia.

Ścieżka

Niektórzy magowie mówią o siłach stojących za Ścieżkami, wielu z nich postrzega je jako kosmologiczne istoty, podczas gdy inni widzą je jako siły istnienia, naukowe zasady lub zmienne esencje nigdy nie kończącego się tworzenia. Niektórzy spędzają całe żywoty próbując zdefiniować te moce, podczas gdy inni po prostu odrzucają to wszystko, walcząc jedynie o przetrwanie lub o moc. Pomimo to każda osoba, mag czy śmiertelny, ma czasami przebłyski Wielkiego Obrazu. Magowie znajdują się po prostu bliżej „odpowiedzi" (zakładając, że ona istnieje). Dzięki tej wizji wszyscy magowie są *dynamiczni*, napędzają siłę tworzenia samym swoim istnieniem. Magyczne moce są jedynie efektem ubocznym tego stanu.

Wojna

Według spokojniejszych umysłów, każda Ścieżka ma jakąś funkcję w utrzymywaniu równowagi tworzenia. Większość magów ma jednak w sobie wszystko, oprócz spokoju. Wraz z oświeceniem przychodzi pewność, że wybrana droga do Wstąpienia jest jedyną prawidłową. Wraz z tą pewnością pojawia się natomiast konflikt, czasem delikatny, czasem śmiertelny.

Konflikt jest dynamiczny, ponieważ bez walki tworzenie zamiera. Intensywność Wojny Wstąpienia wtrąca jednak zarówno magów jak i Śpiących pod oszalałe Koło. Każda grupa trzyma się swojej wizji z determinacją rozdzierającą materiał, z którego tkany jest Gobelin, i niszczy dusze wszystkich, którzy są wplątani w sprawę. Równowaga została zachwiana, Koło się chwieje, a Gobelin pruje. Witamy w Świecie Mroku.

Przewodnik: Jak Używać tej Książki



Księga Cieni zamiast rozdziałów jest podzielona na księgi. Każda z nich zawiera materiał mogący zainteresować graczy **Maga**.

Księga Pierwsza: Dary Przebudzenia – Cechy

W Księdze tej znajdują się nowe Zdolności, Archetypy i Pozycje, oraz Zalety i Wady, opcjonalne urozmaicenie postaci do **Maga**.

Księga Druga: Oblicza Magii – Wizerunki

Księga ta opisuje rozmaite grupy magów ich własnymi oczyma, a także przedstawia zaginioną Tradycję Ahl-i-Batin.

Księga Trzecia: Księga Reguł – Zasady

W tej Księdze gracze i Narratorzy **Maga** odnajdą niektóre poprawione zasady, a także nowe reguły, dotyczące chowańców, dziecięcych magów i Do – sztuki Bractwa Akashic.



Księga Czwarta: Magyczne Zabawki – Ekwipunek

W Księdze tej przedstawiony został zbiór rot, talizmanów i bardziej przyziemnego ekwipunku dla dobrze wyposażonych postaci **Maga**.

Księga Piąta: Cienka Ścieżka – Przypowieści

Ten zbiór opowieści ilustruje aspekty Ścieżki maga: Poszukiwania, Kwintesencję, związek mentor-uczeń, dwa sporne poglądy na koniec Ery Mitycznej i rozwój Technokracji, oraz wiele innych rzeczy. W przeciwieństwie do prostych esejów, te przypowieści przedstawiają **Maga** w działaniu i urozmaicają świat Przebudzonych poprzez doświadczenia magów.

Księga Szósta: Słowa Przewodnie – Porady

Mądre słowa dla graczy i Narratorów **Maga.**

Krótki Przebłysk Rozsądku



Wprawdzie wiele aspektów tej gry jest osadzonych w rzeczywistych wierzeniach i metafizyce, jednak **Mag** jest tylko grą. Jest fikcją, Nie znajdziesz tu zaginionych arkanów tajemniczej wiedzy ani autentycznych okultystycznych doktryn. Miejmy nadzieję, że twoja trupa odnajdzie w sadze **Maga** rozrywkę połączoną z pożywieniem dla umysłu. My w wydawnictwie White Wolf chcielibyśmy, aby gracze poszerzyli swoje horyzonty ponad łażenie po jaskiniach, lecz jest to wszystko, o co nam chodzi. **Mag** jest grą. Tylko grą.

Wejdź w nią z własnej woli. Miłej zabawy.



Księga Pierwsza: Dary Przebudzenia

Cechy

Wynagrodź mnie
Ożyw mnie
Skomplikuj mnie
Wznieś mnie
– Rush, „Animate"



W tej Księdze znajdują się Cechy dla postaci z **Maga**: nowe Zdolności i Cechy Pozycji, podobnie jak nowe rodzaje Cech, Wady i Zalety. Mogą one być użyte, aby stworzyć nowe postacie, bądź też wzbogacić już istniejące, jednak za zgodą Narratora.

Ważna różnica oddziela magów od ich „partnerów" w Świecie Ciemności: magowie są śmiertelni. Krwawią. Starzeją się. Umierają szybko w porównaniu z regenerującymi się Garou czy nieśmiertelnymi Wampirami. Bez pomocy potężnej bitewnej magyi magowie muszą polegać na zdrowym rozsądku, sprycie i ezoterycznej wiedzy, aby przeżyć bezpośrednie spotkania z innymi Przebudzonymi. Odpowiedni zestaw Zdolności, połączonych z rozsądkiem i rozumnym użyciem magyi, może pozwolić magom rywalizować z potęgami, które zazwyczaj skierowane są przeciwko nim.

Tych darów dotyczą zwyczajowe zasady tworzenia bohaterów. Wiele z tych Zalet, Wad i Zdolności pochodzi z **Wilkołaka** lub **Wampira**, choć niektóre z nich zostały przerobione, aby lepiej pasować do magów. Narratorom i graczom pozostawiona jest decyzja, czy dopuścić te Cechy w swoich grach.

Nowe Zdolności



Bez słów, bez pieśni
Możesz przetańczyć sen, w którym jest twe ciało
To skrzywienie jest twym uśmiechem
Ten krzyż jest twym sercem
Ta linia jest twą ścieżką
– Kate Bush, „The Red Shoes"

Poniżej znajdziecie Zdolności, których można użyć w każdej grze narracyjnej. Opisują niektóre z nieograniczonych umiejętności, którymi może dysponować twoja postać, a także pozwalają lepiej ją zdefiniować. Niektóre z nich mogą się wydać mniej ważne i przydatne, niż ogólniejsze zdolności opisane w **Magu**. Niektóre z nich są podkategoriami podstawowych Cech. Możesz na przykład zechcieć, by postać wykonała rzut Zręczność + Wysportowanie gdy strzela, zamiast wprowadzać nową umiejętność Łucznictwo. Od Narratora zależy, czy można będzie zakupić którekolwiek z wymienionych tutaj Zdolności.

Talenty

Artyzm

Posiadasz umiejętność tworzenia dzieł sztuki, posługując się rozmaitymi technikami. Jesteś w stanie sprzedawać swoje dwu- lub trójwymiarowe prace, a również znasz się na technicznej stronie malarstwa lub rysunku. Potrafisz również całkiem dokładnie naszkicować jakieś miejsce lub osobę.

• **Nowicjusz:** Twoje prace są proste, jedni postrzegają je jako czarująco naiwne, dla innych są amatorskie.

•• **Praktykant:** Twoje dzieło mogłoby wygrać miejscowy konkurs artystyczny.

••• **Fachowiec:** Możesz się wystawiać w pomniejszych galeriach.

•••• **Ekspert:** Twoje prace są szeroko podziwiane, a galerie same dążą do ich wystawiania. Jesteś proszony o prowadzenie wykładów w szkołach plastycznych.

••••• **Mistrz:** Jesteś uznawanym twórcą współczesnej sztuki. Twe dzieła osiągają zawrotne ceny, a można je znaleźć zarówno w muzeach sztuki, jak i w galeriach i prywatnych kolekcjach.

Tę Zdolność mają: artyści, zawodowi ilustratorzy, twórcy kreskówek, rysownicy policyjni, fałszerze, stolarze, scenografowie filmowi i teatralni, realizatorzy efektów specjalnych, modelarze.

Specjalizacje: olej, akwarele, techniki łączone, węgiel, szkic, karykatura, światłocienie, impresjonizm, fotorealizm, abstrakcja, miniatury, kamień, żywica, drewno, metale, klasyka, elementy ruchome, modele, dekoracje.

Balowanie

Umiejętność ta pozwala miło spędzić czas na przyjęciu lub innym spotkaniu towarzyskim i przekonać innych, iż dobrze się bawisz. Jest ona połączeniem jedzenia, szerokiego uśmiechu oraz picia bez ryzyka zrobienia z siebie pośmiewiska. Jeśli rzut Oddziaływanie + Balowanie zakończy się sukcesem, postać wywrze dobre wrażenie na otaczających ją osobach. Może to być pomocne, jeśli mag stara się z kimś zaprzyjaźnić, zebrać informacje, bądź też odwrócić uwagę obecnych w czasie gdy członkowie jego kabały buszują w szatni. Stopień Trudności rzutu zależy od rodzaju spotkania: trzy lub mniej dla domowego przyjęcia z bufetem, siedem lub więcej dla obiadu na siedząco.

• **Nowicjusz:** Dobry stary wujek Bill

•• **Praktykant:** Kumpel Jake

••• **Fachowiec:** James Bond

•••• **Ekspert:** Trzej Muszkieterowie

••••• **Mistrz:** Bluto w „Animal House"

Tę Zdolność mają: aktorzy, dyletanci, studenci, wampiry.

Specjalizacje: flirt, miłe słówka, sprośne dowcipy, picie, komplementy, anegdoty.

Brzuchomówstwo

Potrafisz spowodować, iż emitowane przez ciebie dźwięki wydają się pochodzić z innego źródła. Możesz używać tego talentu do oszustwa lub żartów.

• **Nowicjusz:** Możesz rozśmieszać publiczność na dziecięcym przyjęciu.

•• **Praktykant:** Możesz wystąpić w miejscowym klubie amatorskim. Potrafisz sprawić, by wszystkim wydawało się, iż odezwał się człowiek stojący obok ciebie.

••• **Fachowiec:** Mógłbyś zarabiać swoim talentem na życie, występując sporadycznie w telewizji, na co dzień zaś dając popisy w tanich klubach.

•••• **Ekspert:** Mógłbyś dać przedstawienie w Vegas oraz prowadzić własny program telewizyjny. Możesz sprawić, iż twój głos dochodzi z miejsca znajdującego się w odległości dziesięciu metrów od ciebie.

•••••**Mistrz:** Młodzi adepci tej dziedziny zasypują cię pytaniami, a czasopisma nazywają cię zbawcą tej zapomnianej sztuki. Możesz sprawić, iż twój głos dochodzi z dowolnego miejsca znajdującego się w zasięgu słuchu.

Tę Zdolność mają: komicy, oszuści, kawalarze, niektóre media.

Specjalizacje: odległość, jakość, kukiełki, przedmioty nieożywione (np. radio).

Dyplomacja

Posiadasz zdolność prowadzenia negocjacji. Nawet gdy spór dotyczy drażliwej sprawy, potrafisz osiągnąć swój cel, nie

idąc na zbyt duże ustępstwa. Jesteś specjalistą w rozstrzyganiu dysput i poruszaniu drażliwych tematów. W kontaktach z innymi wystrzegasz się otwartej manipulacji i nie pozwalasz, by twoje własne dążenia zeszły na drugi plan. Zdolność ta zapewnia wiedzę o formalnych zasadach prowadzenia negocjacji, oraz uczy, w jaki sposób zachowywać dobre maniery i grzeczność.

- **Nowicjusz:** Potrafisz załagodzić boiskową kłótnię.
- •• **Praktykant:** Znajomi proszą cię o pomoc w swoich problemach.
- ••• **Fachowiec:** Mógłbyś zabłysnąć w zarządzie.
- •••• **Ekspert:** Mógłbyś być zawodowym rzecznikiem związków zawodowych lub rzecznikiem praw obywatelskich.
- •••••**Mistrz:** Potrafisz rozwiązać niemal każdą sytuację, od kłopotów w fabryce do wojny religijnej.

Tę Zdolność mają: nauczyciele, rzecznicy związków zawodowych, politycy, magnaci, dyplomaci, oficerowie kadrowi, doradcy.

Specjalizacje: mediacje, negocjacje, etykieta, stosunki międzynarodowe, przemysł, związki międzyludzkie, takt.

Instruktaż

Posiadasz zdolność przekazywania innym wiedzy oraz umiejętności, które nabyłeś pracując jako nauczyciel lub Mentor w Fundacji. Dzięki Instruktażowi możesz nauczać w sposób łatwy i zrozumiały dla innych. Choć nigdy nie możesz podnieść wartości Cechy ucznia powyżej swej własnej, to Talent ten umożliwia ci nauczanie wszystkich twych Umiejętności i Wiedzy. Na przykład, jeśli masz trzy kropki w Wiedzy – Okultyzm, nie możesz kształcić ucznia do poziomu wyższego niż trzy kropki.

By ustalić niezbędny do tego czas i energię, rzucasz na Oddziaływanie + Instruktaż przeciw Stopniowi Trudności 11 minus Inteligencja ucznia. Można wykonać jeden rzut na miesiąc nauki. Wyrzucona liczba sukcesów odzwierciedla liczbę punktów doświadczenia do bezpośredniego wydania na tę umiejętność. Dla przykładu: Fabian Renalds próbuje nauczyć Wyndi Blacksin towarzyskich zawiłości nowoczesnej sztuki (Kultury). Wyndi jest całkiem bystra (Inteligencja 3) , tak więc Stopień Trudności Fabiana wynosi 8.

Czasami uczeń może zostać zniechęcony, lub rozproszony podczas swej nauki. W tym przypadku może będzie musiał wydać punkty Siły Woli dla kontynuacji nauki (zależy to od Narratora). Gdy dochodzi do wielu przerw w nauce, musi wykorzystać Siłę Woli. Tak samo nauczyciel może zrezygnować z braku widocznych postępów ucznia.

Za zgodą Narratora można nauczyć się niektórych Talentów, jak Bójka czy Uniki. W takich przypadkach dobrze jest rozegrać kilka seansów treningowych. Niech uczeń otrzyma kilka ciosów, może wtedy się czegoś nauczy. Talentów takich jak Świadomość i Empatia nie można nauczać. Są one wrodzone i mogą być wyszkolone tylko przez używanie.

- **Nowicjusz:** Możesz w zrozumiały sposób przedstawić proste koncepcje, jak np. mnożenie.
- •• **Praktykant:** Możesz uczyć średnio skomplikowanych zagadnień, jak szkolna fizyka.
- ••• **Fachowiec:** Możesz uczyć wszystkiego co umiesz, do poziomu wyższej szkoły.
- •••• **Ekspert:** Nauka u ciebie jest przyjemnością; sprawiasz, że wyższa matematyka i starożytne języki są łatwo pojmowane.
- •••••**Mistrz:** Jesteś nieustannie inspirującym swych uczniów nauczycielem. Wypełniasz ich głębokim i prawdziwym zrozumieniem przedmiotu twych wykładów.

Tę Zdolność mają: Mentorzy, nauczyciele, mistrzowie Do, wykładowcy, ludzie ze wszystkich ścieżek życia

Specjalizacje: metafizyka, praktyki tradycji, zwyczaje i prawa, uniwersytet, Umiejętności, Wiedze.

Intrygi

Znasz zawiłości snucia intryg i zawierania umów na wysokich stanowiskach. Wiesz, w jaki sposób użyć władzy do osiągnięcia swych własnych celów (czasem w sposób zatrważający, lecz zawsze skryty). Talent ten pozwala również na wychwytywanie ważnych faktów na temat innych osób z twojego kręgu towarzyskiego, a także oddzielać prawdę od zalewu kłamstw i bezużytecznych plotek.

- **Nowicjusz:** Cwaniak
- •• **Praktykant:** Powiernik
- ••• **Fachowiec:** Lobbysta Kongresu Panafrykańskiego
- •••• **Ekspert:** Wampir
- •••••**Mistrz:** Ważna figura w Doissetep

Tę Zdolność mają: Mistrzowie Fundacji, stali uczestnicy Sympozjów Technokracji.

Specjalizacje: plotki, udawana ignorancja, groźby, planowanie, rozsiewanie pogłosek, układy, zdrady.

Kombinowanie

Masz dar wyszukiwania tego, co ci jest potrzebne, w niemal każdych warunkach. Mistrzowie tej sztuki byliby w stanie znaleźć gorące źródło na Biegunie Północnym, lub serwer komputerowy w sercu dżungli amazońskiej. Wiesz gdzie w mieście odnaleźć niemal każdy przedmiot lub usługę – bez zadawania zbędnych pytań (zadziwiające, co mógłbyś odszukać na śmietniku...).

- **Nowicjusz:** Wiesz gdzie zaopatrzyć się w podstawowy sprzęt i usługi, jak narkotyki, nielegalną broń czy najemnych zbirów.
- •• **Praktykant:** Potrafisz załatwić samochód, fałszywy paszport czy aparat podsłuchowy.
- ••• **Fachowiec:** W ciągu godziny znajdujesz samolot z pilotem lub zawodowego mordercę.
- •••• **Ekspert:** Masz dostęp do najnowocześniejszej wojskowej technologii, do dowolnych pojazdów, a także do usług, które łatwiej sobie wyobrazić niż o nich pisać.
- ••••• **Mistrz:** Mógłbyś znaleźć apartament do wynajęcia z widokiem na Central Park za 100$ miesięcznie.

Tę Zdolność mają: przestępcy, pracownicy wywiadu, przedsiębiorcy, Opustoszali.

Specjalizacje: nielegalne towary, pojazdy, usługi, dzieła sztuki, sprzęt techniczny, magyczne tomy.

Krzykliwość

Specjalizujesz się w używaniu wulgarnej magyi na forum publicznym i Śpiący to akceptują. Możesz być uznanym iluzjonistą, lub też kaznodzieją, który uczy wiernych postrzegać cuda. Możesz również wydawać się na tyle dziwny, iż w porównaniu z tobą, rzeczy które robisz, wydają się zwyczajne. Gdy ten Talent połączy się z Oddziaływaniem, Śpiący będą postrzegać wulgarną magyę jako przypadkową. Cecha ta działa jednak jedynie przy sprzyjających okolicznościach; puszczanie kul ognia na głównej ulicy zostanie uznane za wulgarne, niezależnie od czynników ją osłaniających.

• **Nowicjusz:** W zadziwiający sposób wyciągasz złote monety ludziom z uszu. Ciekawe, jak robisz tę sztuczkę?

•• **Praktykant:** Tylko okrutnik przykleiłby kotu gumowe skrzydła nietoperza i wyrzucił go przez okno. Dobrze, że szczęśliwie wylądował. Ktoś powinien zadzwonić do Ligi Ochrony Przyrody.

••• **Fachowiec:** Ogromny robot w twoim garażu wygląda naprawdę fajnie, a dzieciaki uwielbiają go oglądać. Czy pomyślisz nad wypożyczeniem go ich szkole na Ostatki?

•••• **Ekspert:** Pani Wilson znów jest na dachu ze swoją miotłą. To naprawdę smutne, co się z nią dzieje od kiedy zmarł jej mąż. Biedna kobieta. Przypuszczam, że ona naprawdę uważa się za czarownicę. Wytłumacz jednak dzieciom, że to co widziały, to tak naprawdę był wiatr, a nie ona w locie!

•••••**Mistrz:** Jestem ropuchą! Fajnie! Daj mi jeszcze trochę tego towaru, stary. Naprawdę niezły odlot.

Tę Zdolność mają: iluzjoniści, dziwacy z sąsiedztwa, odludki, szaleńcy, guru, nianie.

Specjalizacje: gadgety, sztuczki, cuda religijne, narkotyczne odloty.

Naśladownictwo

Z łatwością modulujesz głos, potrafisz naśladować akcenty, osoby, czy inne dźwięki. Możesz wykorzystać ten talent zarówno do rozbawiania, jak i do oszukiwania. Przy odpowiednim doświadczeniu potrafisz wydać z siebie niemal każdy dźwięk – ludzkie gardło okazuje się zadziwiająco elastycznym instrumentem. Umiejętność ta może okazać się przydatna, gdy masz do czynienia ze sterowanymi głosem systemami zabezpieczającymi lub komputerami, lecz oszust musi być bardzo wyćwiczony.

• **Nowicjusz:** Poradzisz sobie z kilkoma akcentami, możesz również udawać kilka znanych osobistości.

•• **Praktykant:** Posiadasz na tyle spory zasób akcentów, że potrafisz oszukać większość ludzi, oprócz osób, dla których dany język jest ojczysty. Naśladujesz również wiele sławnych osób, a także wydajesz z siebie podstawowe ptasie trele i odgłosy niektórych drapieżników.

••• **Fachowiec:** Mógłbyś występować zamiast znanych osób. Dajesz sobie radę z czyimś sposobem mówienia po kilku godzinach obserwacji i możesz go naśladować na tyle dobrze, iż oszukasz każdego, kto nie zna go zbyt dobrze. Możesz wydawać z siebie odgłosy wielu zwierząt, zarówno ptaków jak i ssaków.

•••• **Ekspert:** Na tyle dobrze naśladujesz czyjś głos, że jesteś w stanie oszukać kogoś w rozmowie telefonicznej. Gdy posługujesz się akcentem zbliżonym do swojego, możesz uchodzić za osobę, dla której udawany akcent jest ojczysty. Dysponujesz sporym zakresem dźwięków zwierzęcych i technologicznych.

•••••**Mistrz:** Jesteś w stanie naśladować niemal każdy akcent, osobę, zwierzę bądź odgłos.

Tę Zdolność mają: Mówcy Marzeń, Kultyści Ekstazy, łowcy, komicy, Ludzie w Czerni, HIT Marki.

Specjalizacje: akcenty, znane osoby, zwierzęta, dźwięki mechaniczne, naśladowanie kogoś innego.

Poszukiwania

Posiadasz umiejętność znajdywania osób i przedmiotów na małym obszarze, na którym możesz skoncentrować swe zmysły. Możesz odnaleźć cokolwiek, od pierścionka zgubionego w sypialni, do zabójcy ukrytego w ogrodzie.

• **Nowicjusz:** Jesteś dobry w znajdywaniu zgubionych przedmiotów.

•• **Praktykant:** Odnajdujesz w mgnieniu oka znaki takie jak połamane rośliny czy ślady stóp.

••• **Fachowiec:** Wiesz gdzie patrzeć.

•••• **Ekspert:** Zawodowcy proszą cię o opinię.

•••••**Mistrz:** Sherlock Holmes był amatorem.

Tę Zdolność mają: detektywi, służba, policjanci, strażnicy więzienni, Mężczyźni w Czerni.

Specjalizacje: dźwięki, meble, małe przedmioty, osoby, ukryte przejścia.

Przesłuchiwanie

Posiadasz umiejętność wyciągania od ludzi informacji, zarówno w zwyczajny sposób, jak i podstępem. Używając mieszaniny gróźb, sztuczek i podchwytliwych pytań, wyciągasz prawdę na światło dzienne. Cecha ta jest często spotykana u Ludzi w Czerni.

• **Nowicjusz:** Wścibski sąsiad.

•• **Praktykant:** Filmowy gliniarz.

••• **Fachowiec:** Prowadzący talk-show.

•••• **Ekspert:** Dociekliwy dziennikarz.

•••••**Mistrz:** Szpieg nad szpiegami.

Tę Zdolność mają: gliny, dziennikarze, pracownicy wywiadu, inkwizytorzy.

Specjalizacje: dobry/zły glina, groźby, sztuczki, szantaż moralny.

Spostrzegawczość

Jeśli skupisz się na otoczeniu, jesteś w stanie zauważać znacznie więcej drobnych szczegółów niż inni. Zdolności tej

można użyć jedynie wtedy, gdy wyraźnie zaznaczysz, iż starasz się odnaleźć coś, co mogło umknąć twojej uwadze. Bez koncentracji ten Talent na nic się nie przyda.

• **Nowicjusz:** To właśnie ty pierwszy zauważasz syreny policyjne.

•• **Praktykant:** Policja mogłaby wykorzystać twoje zdolności detektywistyczne.

••• **Fachowiec:** Najmniejszy ruch przyciąga twoją uwagę.

•••• **Ekspert:** Nic nie umknie twojemu spojrzeniu.

••••• **Mistrz:** Możesz policzyć kryształki soli w precelku – po smaku.

Tę Zdolność mają: detektywi, żołnierze, agenci FBI, ochroniarze, nocni stróże.

Specjalizacje: wartowanie, rzut oka, nasłuchiwanie, węch, zabójcy.

Styl

Nie musisz się urodzić szczególnie urodziwym bądź też posiadać wrodzony urok, wiesz jednak jak się dobrze ubrać i poprawić swój wygląd. Nawet jeśli nie jesteś fizycznie atrakcyjny, zwracasz uwagę umiejętnością dobrania ubioru oraz stylem. Talent ten dotyczy tylko reakcji ludzi na twój wygląd, jeśli więc podejdziesz bliżej, wszystko będzie zależeć od tego, jak się zachowasz.

• **Nowicjusz:** Dobry smak.

•• **Praktykant:** Bywasz w towarzystwie.

••• **Fachowiec:** Sławna osoba.

•••• **Ekspert:** Doradca sławnych osób.

••••• **Mistrz:** Międzynarodowy model/modelka.

Tę Zdolność mają: dusze towarzystwa, sławne osoby, ludzie mody, garstka wybrańców.

Specjalizacje: klasyka, najnowsza moda, styl ulicy, retro, stroje etniczne.

Uwodzenie

Potrafisz kusić i przyciągać uwagę innych, nadając jej seksualny wymiar. Sposób w jaki się zachowujesz i w jaki patrzysz, nawet to jak mówisz, może zaciekawić i podekscytować osoby, na które starasz się oddziaływać. Gdy już kogoś całkowicie opętasz swoim wdziękiem, zrobi dla ciebie niemal wszystko.

• **Nowicjusz:** Nastolatka.

•• **Praktykant:** „Starsza kobieta".

••• **Fachowiec:** Złodziej(ka) serc.

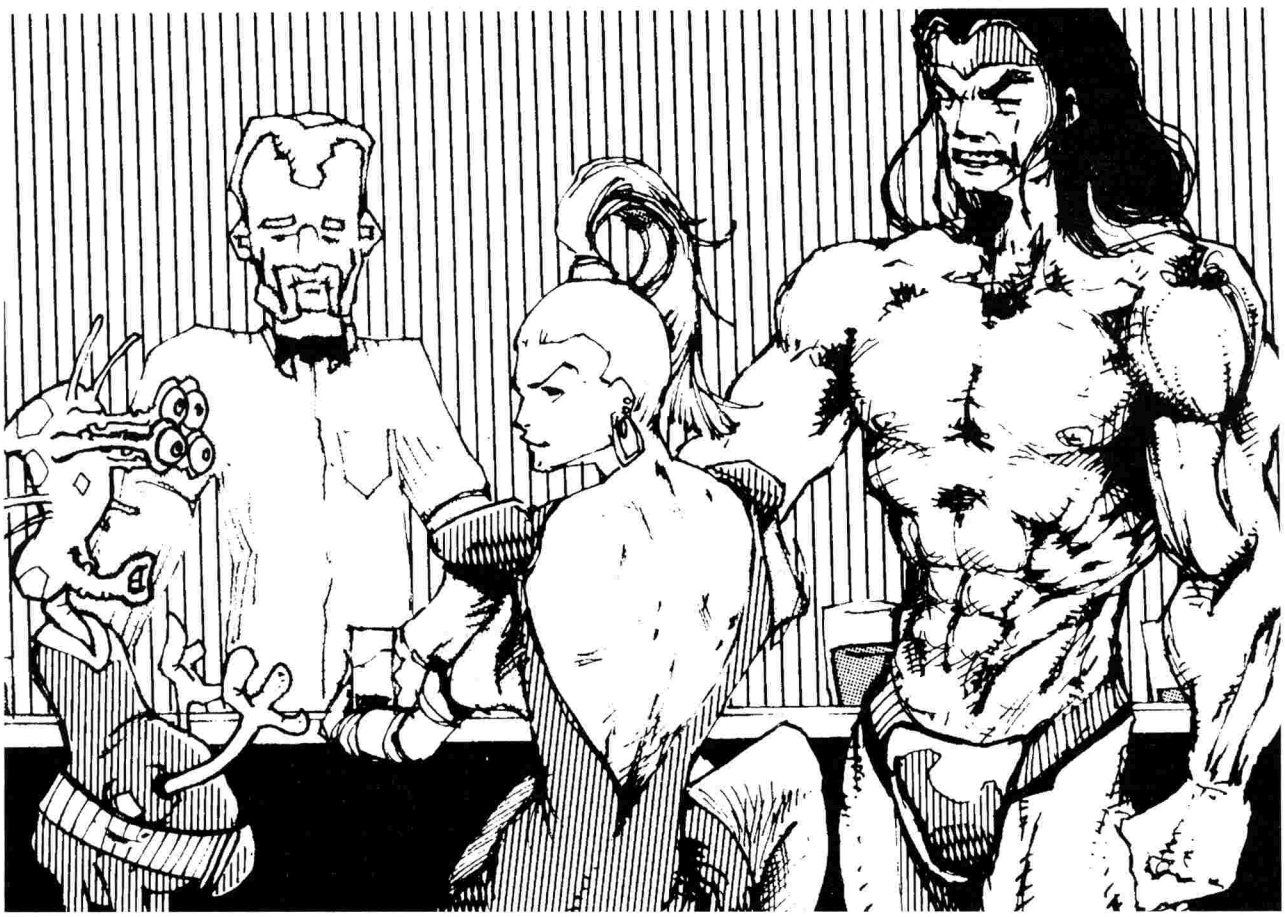
•••• **Ekspert:** gwiazda filmowa.

••••• **Mistrz:** Wzbudzasz zawiść wampirów.

Tę Zdolność mają: aktorzy, osoby wolne, Kultyści Ekstazy, niebieskie ptaki, striptizerki, Powabne Pułapki Progenitorów.

Specjalizacje: brak specjalizacji.

Specjalizacje: czarująca rozmowa, otwarta gra, flirt, kuszące spojrzenia.



Wróżenie

Niezależnie od tego, czy istotnie potrafisz wróżyć, potrafisz sprawić, by ludzie wierzyli w twoje przepowiednie. Ta Zdolność może okazać się przydatna w związku z przebiegiem gry, może być źródłem utrzymania postaci, bądź też dobrą zasłoną dla magyi Czasu. Wprawdzie ten talent nie zawiera w sobie magyi, może jednak poprawić rezultat rzutu. Na każde dwa sukcesy zmniejsz Stopień Trudności magyi przepowiadania o 1.

• **Nowicjusz:** Znasz pobieżnie jedną metodę wróżenia, traktujesz ją jednak jako hobby.

•• **Praktykant:** Potrafisz biegle wróżyć na jeden sposób i jesteś w stanie podać komuś ogólne informacje, które dotyczyć będą przedmiotu wróżby.

••• **Fachowiec:** Wiesz sporo o kilku metodach przepowiadania losu i możesz podać szczegółowe informacje dotyczące przedmiotu wróżby.

•••• **Ekspert:** Jesteś w stanie posługiwać się wieloma metodami, a także wiesz doskonale, co ludzie chcieliby usłyszeć.

•••••**Mistrz:** Cyganie uczą się od ciebie.

Tę Zdolność mają: Cyganie, media, zawodowi wróżbici, wyznawcy New Age.

Specjalizacje: karty Tarota, proroctwa, romanse, śmierć, czytanie z ręki, I Ching, wnętrzności kozła.

Wykrywanie Kłamstwa

Przez lata nauczyłeś się instynktownie wyczuwać, czy ludzie z którymi rozmawiasz nie mówią prawdy, czy też coś ukrywają. Rozpoznajesz to w spojrzeniu, w tonie głosu, w ruchach oczu. Nie potrafisz tego analizować, jednak zawsze to dostrzegasz, i ten instynkt rzadko cię zawodzi.

• **Nowicjusz:** Czasami rozpoznajesz nieprawdę, jednak wciąż można cię oszukać, choć rzadziej niż przeciętną osobę.

•• **Praktykant:** Potrzeba sporo wysiłku, by zamydlić ci oczy.

••• **Fachowiec:** Jeśli ktoś cię oszukał, musiał być wirtuozem kłamstw.

•••• **Ekspert:** Mógłbyś zarabiać na życie czytając z ludzi jak z książek.

•••••**Mistrz:** Ludzie szepczą za twoimi plecami, a rozmawiając z tobą denerwują się. Twoje zdolności są niemal ponadnaturalne.

Tę Zdolność mają: ochroniarze, reporterzy, oficerowie śledczy, służba bezpieczeństwa, detektywi, matki.

Specjalizacje: rozmowy, śledztwa, rozprawy sądowe, technika (wykrywacze kłamstw).

Umiejętności

Akrobacje

Jesteś wyszkolonym akrobatą, dokonującym ewolucji przekraczających możliwości niewyćwiczonych ludzi. Za każdy sukces osiągnięty przy teście tej Umiejętności, możesz przy upadku zignorować utratę jednego Stopnia Zdrowia, tak więc, jeśli masz dwie kropki w Akrobacjach, możesz bez uszkodzeń ciała spaść z trzech metrów, bądź też stracić jedynie jeden Stopień Zdrowia przy spadku z pięciu metrów. W połączeniu ze Zręcznością, tej umiejętności używa się przy rzutach związanych z wyczynami gimnastycznymi.

• **Nowicjusz:** Klasa sportowa w szkole podstawowej.

•• **Praktykant:** Sportowiec w szkole wyższej.

••• **Fachowiec:** Członek drużyny akademickiej.

•••• **Ekspert:** Mistrz kraju.

•••••**Mistrz:** Złoty medalista olimpijski.

Tę Zdolność mają: zawodowi sportowcy, dżokeje, adepci wschodnich sztuk walki, tancerze.

Specjalizacje: sport, sztuki walki, taniec, skakanie/upadanie.

Ciężka Broń

Potrafisz obsługiwać wszelkiego rodzaju ciężką broń – od ciężkiego karabinu maszynowego M60 do wyrzutni antyczołgowej Dragon. Oprócz tego wiesz, jak naprawiać taką broń.

• **Nowicjusz:** Podstawowy trening.

•• **Praktykant:** Operator.

••• **Fachowiec:** Żołnierz.

•••• **Ekspert:** Zabójca.

•••••**Mistrz:** Rambo.

Tę Zdolność mają: najemnicy, personel sił zbrojnych, HIT Marki, oficerowie SWAT.

Specjalizacje: pustynia, dżungla, walka w nocy, odróżnianie przyjaciół od wrogów, nabijanie.

Do

Do, tłumaczone jako „Droga" jest najbardziej podstawową ze wszystkich sztuk walki. Lecz obejmuje ono o wiele więcej niż zwykłą walkę. W uproszczeniu, Do otwiera człowieka dzięki fizycznej i umysłowej koncentracji na ostateczny potencjał jego ciała. Umiejętność ta jest niezbędna do wykonywania manewrów Do (więcej szczegółów w Księdze Trzeciej). Bracia Akashic są jedynymi nauczycielami Do i wszystkich jego manewrów. Wymagają oni od uczniów wielkiej dyscypliny i poświęcenia. Członkowie tej Tradycji zrozumieli, że pełna integracja ciała, umysłu i rzeczywistości pozwala rozwinąć w sobie zdolności o jakich normalnie nawet się nie śni. Uczniowie pragnący poznać filozofię Do, lub jego styl walki muszą znaleźć sobie Brata Akashic na nauczyciela.

Początkujący bohaterowie mogą zaczynać tylko z dwiema kropkami w Do; jego wyższe poziomy mogą przyjść jedynie przez doświadczenie i trening. W miarę jak uczeń osiąga kolejne poziomy Do, dodaje do swego imienia nazwę zwierzęcia powiązanego z tym poziomem. Imiona te są używane jedynie pośród Bractwa. Każdy krok przynosi dalsze oświecenie i zrozumienie, do chwili, gdy uczeń osiągnie poziom myślenia uprawniający go do ponownego uznania się za człowieka, człowieka zdolnego korzystać z całego potencjału swego ciała.

• **Insekt (konik polny, modliszka, mrówka):** jesteś inicjatem w naukach Do, nauczyłeś się podstaw właści-

wego oddychania i przemieszczania swych kończyn z pewną efektywnością.

•• **Gad (jaszczurka, wąż, iguana):** zacząłeś pojmować swe ciało jako jedność i stawać się z nim jednością.

••• **Czworonożny (tygrys, dzik, koń):** zrozumiałeś, że w każdym tkwi ukryty potencjał, widzisz go jako energię swej fizycznej formy i umiesz z niej skorzystać.

•••• **Dwunożny (małpa, niedźwiedź):** możesz wydostać wielką energię swym najprostszym mchem.

•••••**Prawdziwe Człowieczeństwo:** Szanowany Mistrz, lub Ten, Który Jest Prawdziwie Oświecony. Twój umysł jest w pokoju; wiesz, że wszystko ma swe siły i słabości; wszystko może być zniszczone i stworzone. Nie zajmujesz swego ja tym, co może być zrobione, lecz tym, co powinno być zrobione.

Tę Zdolność mają: członkowie Bractwa Akashic, niektórzy mnisi orientalni, doświadczeni adepci sztuk walki.

Specjalizacje: uderzenie, kopnięcie, rzut, unik, wewnętrzne, zewnętrzne, itd.

Gadanina

Umiejętność ta pozwala ci przekonywać ludzi, poprzez przybieranie szczerego wyrazu twarzy i zasypywanie ich lawiną słów, niekoniecznie logicznych czy racjonalnych. Jest to zadziwiająco skuteczna technika, oczywiście jeżeli ofiara nie ma czasu, aby pomyśleć i nie posiada Sprytu o wartości cztery lub więcej. Narrator powinien skrupulatnie ocenić, czy Umiejętność tę można zastosować w danej sytuacji, czy też raczej użyć innej Zdolności.

• **Nowicjusz:** Sprzedawca odkurzaczy.

•• **Praktykant:** Sprzedawca używanych samochodów.

••• **Fachowiec:** Profesjonalny oszust.

•••• **Ekspert:** Polityk.

•••••**Mistrz:** Mógłbyś sprzedać piasek w Arabii Saudyjskiej.

Tę Zdolność mają: sprzedawcy, oszuści, politycy, telewangeliści.

Specjalizacje: sprzedawanie, onieśmielenie, zbicie z tropu, przekonanie.

Hazard

Osiągnąłeś biegłość w jednej lub w większej ilości gier losowych i możesz grać bez ryzyka, że dużo stracisz. Możesz również zwiększyć swe możliwości wygranej bez uciekania się do oszustwa.

• **Nowicjusz:** Sobotni poker z kolegami.

•• **Praktykant:** Kilka tygodni rocznie w Vegas.

••• **Fachowiec:** Jesteś znany w Vegas, Reno i Atlantic City.

•••• **Ekspert:** Zarabiasz tym na życie, pogrążając swoją matkę w rozpaczy.

•••••**Mistrz:** Musisz uważać, by nie mówić jak się nazywasz.

Tę Zdolność mają: zawodowi hazardziści, amatorzy.

Specjalizacje: karty, kości, ruletka, jednoręki bandyta.



Hipnoza

Potrafisz wprowadzić kogoś w trans i wykorzystać hipnozę do zdobywania informacji lub leczenia problemów psychiatrycznych. Aby umieścić w transie zgadzającego się na to człowieka, należy wykonać rzut kontrakcji Charyzma + Hipnoza przeciwko Inteligencji pacjenta. (Jeśli osoba się nie zgadza i jest unieruchomiona lub związana magyą Umysłu, wykorzystaj Inteligencję + Siłę Woli.). Liczba sukcesów określa głębokość transu i może być dodana do następnych rzutów. Na przykład, hipnotyzer z Charyzmą 4 i Hipnozą 4 oddziałuje na zgadzającą się na to osobę o Inteligencji 5. Hipnotyzer uzyskuje pięć sukcesów, zaś obiekt dwa, co daje trzy sukcesy na korzyść przeprowadzanego działania i oznacza dość głęboki trans. Teraz hipnotyzer może rzucać siedmioma kośćmi (3 sukcesy plus Hipnoza 4), aby wysondować umysł pacjenta. Wykorzystanie tej umiejętności może zredukować Stopień Trudności niektórych efektów magyi Umysłu o 1 lub więcej, zależnie od okoliczności.

- **Nowicjusz:** Robisz to czasami dla zabawy.
- •• **Praktykant:** Jesteś biegłym amatorem.
- ••• **Fachowiec:** Możesz odkryć całkiem interesujące tajemnice.
- •••• **Ekspert:** Jesteś w stanie zanurzyć się bardzo głęboko.
- ••••• **Mistrz:** Możesz odkryć sekrety z wcześniejszych istnień ofiary.

Tę Zdolność mają: teurgowie, artyści, adepci medycyny niekonwencjonalnej, wyznawcy New Age, specjaliści policyjni, psychiatrzy.

Specjalizacje: przesłuchania, nawrót do wcześniejszych istnień, hipnoterapia, zmiana zachowania.

Jeździectwo

Możesz wspiąć się na zwierzę wierzchowe i masz sporą szansę, że dojedziesz tam gdzie chcesz bez ryzyka spadnięcia, zrzucenia, czy innych nieprzyjemnych rzeczy. Kiedy robisz coś trudnego, lub zagraża ci niebezpieczeństwo, narrator może wymagać przeprowadzenia rzutu Zręczność + Jeździectwo, który wybawi cię z opresji. Gdy Umiejętność tę połączy się z Atrybutami Umysłowymi, będzie ona odzwierciedlać wiedzę dotyczącą osprzętu jeździeckiego.

- **Nowicjusz:** Członek klubu jeździeckiego, wakacje w siodle.
- •• **Praktykant:** Mistrz klubowy, niedzielny kowboj.
- ••• **Fachowiec:** Instruktor klubowy, zawodowy kowboj.
- •••• **Ekspert:** Mistrz skoków przez przeszkody, gwiazda rodeo.
- ••••• **Mistrz:** Kaskader.

Tę Zdolność mają: hobbiści, kowboje, kaskaderzy, członkowie społeczeństw preindustrialnych.

Specjalizacje: jazda na oklep, koń, muł, wielbłąd, słoń, galop, triki, bez trzymania.



Kamuflaż

Potrafisz zmienić swój wygląd dzięki odpowiedniemu przebraniu, makijażowi i sposobowi poruszania się, co pozwala ci się wtopić w otoczenie. Nie jest to umiejętność udawania kogoś innego, lecz jedynie sposób na ukrycie się.

- • **Nowicjusz:** Harcerz.
- •• **Praktykant:** Żołnierz piechoty.
- ••• **Fachowiec:** Piechota morska.
- •••• **Ekspert:** Oddziały specjalne.
- •••••**Mistrz:** Ninja.

Tę Zdolność mają: łowcy, myśliwi, wojskowi, szpiedzy, zabójcy, kłusownicy.

Specjalizacje: las, góry, miasto, otwarte przestrzenie, tundra.

Łucznictwo

Wiesz w jaki sposób strzelać z łuku i robisz to z dużą precyzją. Łuki mogą wystrzeliwać drewniane strzały, co czyni z nich broń skuteczną przeciwko wampirom.

- • **Nowicjusz:** Drużyna w szkole średniej.
- •• **Praktykant:** Leśny myśliwy.
- ••• **Fachowiec:** Średniowieczny łucznik.
- •••• **Ekspert:** Strzał zazwyczaj w środek tarczy.
- •••••**Mistrz:** Robin Hood.

Tę Zdolność mają: myśliwi, Mówcy Marzeń, hobbiści, uczestnicy turniejów, miłośnicy średniowiecza, początkujący łucznicy Zen.

Specjalizacje: strzelanie pod kątem, lasy, celowanie, polowanie, technika Kyudo, kusze, łucznictwo naturalne, ruchomy cel.

Materiały Wybuchowe

Posiadasz wiedzę na temat materiałów wybuchowych, a także umiesz podłożyć i zbudować różnego typu bomby. Potrafisz sobie poradzić niemal ze wszystkim – z dynamitem, plastikiem, nitrogliceryną, czarnym prochem, nitrocelulozą, nawet z napalmem. Dysponujesz również niezwykle przydatną umiejętnością rozbrajania ładunków.

- • **Nowicjusz:** Guy Hawkes.
- •• **Praktykant:** Leroy Moody.
- ••• **Fachowiec:** Chemik.
- •••• **Ekspert:** Zarabiasz na życie wysadzaniem Konstruktów Technokracji.
- •••••**Mistrz:** Był sobie Pentagon.

Tę Zdolność mają: terroryści, policyjne oddziały antyterrorystyczne, wojskowi, anarchiści, kabały Fundacji wojennych.

Specjalizacje: dynamit, plastik, samochody-pułapki, rozbrajanie, wykrywanie, Efekty Sił.

Odwrócenie Uwagi

Umiejętność ta związana jest z powstrzymywaniem ludzi od patrzenia na to, co robisz. Powodujesz, że dana osoba koncentruje swoją uwagę na czymś innym, możesz ją odciągnąć od przedmiotu zainteresowania, którym może być wszystko, co robisz z obiektem znajdującym się na widoku.

Mistrzowie Do są w stanie wykorzystać sukcesy uzyskane w teście Odwrócenia Uwagi do obniżenia Stopnia Trudności i trafienia zdezorientowanego przeciwnika. Adept Do wyprowadza fałszywy atak, a gdy wróg stara się go Uniknąć lub zablokować, otrzymuje następny cios, który adept pierwotnie zamierzał zadać.

- • **Nowicjusz:** „Hej, but ci się rozwiązał!"
- •• **Praktykant:** Robisz niezłe triki z kartami.
- ••• **Fachowiec:** Potrafisz zarabiać na życie odwracaniem uwagi innych.
- •••• **Ekspert:** Ludzie dają ci rzeczy i zapominają, że to zrobili.
- •••••**Mistrz:** Obcy zapominają, że kiedykolwiek cię spotkali.

Tę Zdolność mają: magicy estradowi, kieszonkowcy, oszuści.

Specjalizacje: kradzież, ukrycie, przewodzenie, onieśmielenie.

Otwieranie Zamków

Potrafisz otworzyć zamek nie mając klucza, lub nie znając kodu. Umiejętność ta staje się coraz bardziej bezużyteczna w związku z powstawaniem coraz to nowych urządzeń zabezpieczających, jednak wciąż jest wiele zamków, którym można się przyjrzeć.

- • **Nowicjusz:** Proste zamki wpustowe.
- •• **Praktykant:** Zamki cylindryczne i proste zabezpieczenia.
- ••• **Fachowiec:** Skomplikowane zabezpieczenia.
- •••• **Ekspert:** Sejfy.
- •••••**Mistrz:** Fort Knox.

Tę Zdolność mają: włamywacze, kasiarze, szpiedzy, ślusarze.

Specjalizacje: zamki na klucz, zamki z szyfrem, zamki na kartę magnetyczną, systemy alarmowe.

Pierwsza Pomoc

Dzięki tej Umiejętności jesteś w stanie zapewnić komuś podstawową opiekę medyczną. Nie dysponujesz tak rozległą wiedzą, jak w przypadku Medycyny, jednak znasz wszystkie czynności związane z pierwszą pomocą, a na wyższych poziomach nawet wiedzę pielęgniarską. Przy pewnym wysiłku możesz sprawić, by wulgarna magya lecząca wyglądała na przypadkową.

- • **Nowicjusz:** Matka małego dziecka.
- •• **Praktykant:** Harcerz.
- ••• **Fachowiec:** Pracownik do spraw pierwszej pomocy w firmie.
- •••• **Ekspert:** Pielęgniarka szkolna.
- •••••**Mistrz:** Zawodowa pielęgniarka.

Tę Zdolność mają: matki, harcerze, pielęgniarki, badacze, trampowie.

Specjalizacje: reanimacja, złamania, sztuczne oddychanie, diagnoza, terminologia.

Pilotaż

Umiesz obsługiwać maszyny latające. Zauważ, że poziom umiejętności ogranicza rodzaj sprzętu, którym możesz latać. Pilot lotni (jedna kropka) nie może obsługiwać helikoptera (wymagającego czterech kropek).

• **Nowicjusz:** Członek aeroklubu. Tylko lotnie.

•• **Praktykant:** Mistrz klubowy. Szybowce i małe awionetki.

••• **Fachowiec:** Zawodowiec lub instruktor klubowy. Licencja pilota cywilnego.

•••• **Ekspert:** Pilot wojskowy lub specjalista od pokazów. Śmigłowce i dowolne samoloty cywilne.

••••• **Mistrz:** Top Gun.

Tę Zdolność mają: hobbiści, piloci, wojsko, policja.

Specjalizacje: loty nocne, ciepłe prądy, walka powietrzna, długie odległości, startowanie i lądowanie, szybowce, helikoptery, lekkie samoloty, odrzutowce korporacyjne, cywilne i transportowe, myśliwce, stare samoloty, automatyczny żyroskop, balony obserwacyjne, duże balony, lotnie, awionetki.

Pływanie

Potrafisz pływać przynajmniej na tyle, aby utrzymać się na wodzie. Zwyczajna prędkość pływania wynosi 8 metrów (plus Zręczność). Pływak może przyśpieszyć do 12 metrów (plus Zręczność), jeśli w danej turze nie robi nic innego. Wykorzystując Umiejętność Pływanie postać może spróbować płynąć szybciej, niż zazwyczaj – wykonaj rzut Wytrzymałość + Pływanie (ST 7) i dodaj do swojej szybkości pływania trzy metry na każdy osiągnięty sukces (jeden test w turze).

• **Nowicjusz:** Umiesz pływać.

•• **Praktykant:** Możesz płynąć szybko lub daleko.

••• **Fachowiec:** Instruktor/ratownik.

•••• **Ekspert:** Drużyna pływacka.

••••• **Mistrz:** Złoto na olimpiadzie.

Tę Zdolność mają: sportowcy, ratownicy, nurkowie i prawie wszyscy pozostali.

Specjalizacje: ściganie się, duże odległości, morze, przetrwanie, ratowanie życia.

Polowanie

Specjalizujesz się w wyszukiwaniu i zabijaniu zwierząt, dla sportu lub zdobycia pożywienia. W znanym ci terenie możesz określić rodzaj, liczbę i przypuszczalne położenie zwierzyny łownej, a także wiesz, jak ją wypatrzyć i zabić.

• **Nowicjusz:** Niedzielny myśliwy.

•• **Praktykant:** Entuzjasta lub żołnierz.

••• **Fachowiec:** Survivalista lub Marine.

•••• **Ekspert:** Oddziały specjalne.

••••• **Mistrz:** Dajesz wskazówki wilkołakom.

Tę Zdolność mają: survivalisci, personel wojskowy, członkowie społeczeństw preindustrialnych, trampowie.

Specjalizacje: las strefy umiarkowanej, dżungla, krzaki/zarośla, góry, wybrzeże, tereny arktyczne, pustynia.

Przebieranie się

Potrafisz zmienić swój wygląd, a nawet upodobnić się do kogoś innego, dzięki odpowiedniemu wykorzystaniu stroju i makijażu.

• **Nowicjusz:** Dostatecznie dobrze, by oszukać kogoś, kto nie zna ani ciebie, ani osoby którą naśladujesz.

•• **Praktykant:** Wystarczająco dobrze, by czasami oszukiwać niektórych ludzi.

••• **Fachowiec:** Wystarczająco dobrze, by niemal zawsze oszukiwać niektórych ludzi.

•••• **Ekspert:** Wystarczająco dobrze, by niemal zawsze oszukiwać większość ludzi.

••••• **Mistrz:** Wystarczająco dobrze, by niemal zawsze oszukiwać swoich najbliższych.

Tę Zdolność mają: aktorzy, szpiedzy, tajniacy, przestępcy, komicy.

Specjalizacje: określona osoba, typ osoby, ukrywanie własnej tożsamości.

Psychoanaliza

Posiadasz znajomość metod diagnostycznych i leczenia schorzeń umysłowych bez potrzeby uciekania się do leków psychotropowych. Podczas każdej sesji terapeutycznej możesz wykonać rzut Inteligencja + Psychoanaliza (ST jest równy Inteligencji pacjenta + 3). Notuj liczbę uzyskanych sukcesów, ponieważ Narrator określi, jak wiele ich potrzeba, aby wyleczyć chorobę. Bądź cierpliwy, nawet Freud nie potrafił leczyć w czasie jednego spotkania! Możliwe jest przeprowadzenie terapii na pacjencie, który tego nie chce, jednak Stopień Trudności będzie wtedy równy jego Sile Woli + 3.

• **Nowicjusz:** Ramię do wypłakania się.

•• **Praktykant:** Dobrowolny doradca.

••• **Fachowiec:** Zawodowy doradca.

•••• **Ekspert:** Ceniony psychoanalityk.

••••• **Mistrz:** Freud.

Tę Zdolność mają: psychoanalitycy, adepci medycyny niekonwencjonalnej, potrafiący słuchać, doradcy, rodzice, nauczyciele, księża.

Specjalizacje: Freud, Jung, humanizm, Erickson, holizm, Wicca, dzieciństwo, psychozy, neurozy, ego, sympatia, terminologia, badania.

Rusznikarstwo

Potrafisz naprawiać broń palną i produkować do niej rozmaite rodzaje amunicji. Na wyższym poziomie możesz konstruować specjalną amunicję: bezłuskową, wydrążoną, rtęciową i srebrną. Dysponując odpowiednimi narzędziami i czasem (a także umiejętnościami) możesz z resztek złożyć broń, być może nawet według własnego projektu.

• **Nowicjusz:** Czarny proch i tekturowe łuski.

•• **Praktykant:** Zwyczajna amunicja.

••• **Fachowiec:** Magazynki do magnum.

•••• **Ekspert:** Specjalna amunicja.

•••••**Mistrz:** Sam to nazwij.

Tę Zdolność mają: świry na punkcie broni, survivaliści, gliny, seryjni zabójcy.

Specjalizacje: broń na czarny proch, szybkie naprawy, wynalazki, magnum i ulepszona amunicja, specjalna amunicja.

Rzemiosło

Ta Umiejętność pozwala ci posługiwać się rozmaitymi technikami rzemiosła – stolarstwem, rymarstwem, szklarstwem, jubilerstwem, itd. Z rozmaitych materiałów potrafisz wytwarzać wartościowe przedmioty, których jakość zależy od ilości sukcesów osiągniętych w rzucie. Każde tworzywo nad którym pracujesz musi zostać zakupione jako oddzielna specjalizacja.

• **Nowicjusz:** Klasa techniczna w szkole średniej.

•• **Praktykant:** Zręczny czeladnik.

••• **Fachowiec:** Zawodowiec.

•••• **Ekspert:** Specjalista.

•••••**Mistrz:** Wielki rzemieślnik.

Tę Zdolność mają: rzemieślnicy, sprzedawcy antyków, hobbyści, czeladnicy.

Specjalizacje: gotowanie, ciesielstwo, kowalstwo, rymarstwo, jubilerstwo, warzenie/destylacja, szklarstwo, kamieniarstwo.

Szybkie Czytanie

Dzięki praktyce wyrobiłeś w sobie umiejętność czytania i przyswajania dużych partii tekstu w krótkim czasie. Okazuje się to niezwykle przydatne, gdy postać prowadzi badania, lub szuka rzadko wspominanych informacji.

• **Nowicjusz:** *New York Times* w godzinę.

•• **Praktykant:** Powieść w dwie, trzy godziny.

••• **Fachowiec:** Podręcznik w dwie, trzy godziny.

•••• **Ekspert:** Gruby podręcznik w dwie, trzy godziny.

•••••**Mistrz:** *Wojna i Pokój* w dwie, trzy godziny.

Tę Zdolność mają: humaniści, krytycy literaccy, dziennikarze, naukowcy.

Specjalizacje: technika, fantastyka, gazety, prace naukowe, wkuwanie.

Śpiewanie

Dysponujesz dużą skalą głosu i wykorzystujesz różne style i techniki śpiewu. W nowoczesnym świecie jest to bardzo popularna i dochodowa Umiejętność i wprawdzie większość śpiewających to amatorzy, niektórzy robią na tym ogromne pieniądze.

• **Nowicjusz:** Śpiewasz, gdy rodzina zbierze się wokół pianina.

•• **Praktykant:** Przodujesz w towarzystwie, lub należy do ciebie wokal w garażowym zespole.

••• **Fachowiec:** Możesz śpiewać w chórze, lub podpisać kontrakt płytowy.

•••• **Ekspert:** Znają cię na Broadway'u, lub też twoja płyta pnie się po liście przebojów.

•••••**Mistrz:** Płyty z twoją muzyką będą popularne jeszcze przez 20 lat.

Tę Zdolność mają: magowie Niebiańskiego Chóru, muzycy rockowi, gwiazdy pop, śpiewacy operowi, pijacy.

Specjalizacje: opera, melodie wpadające w ucho, rytuały, rock, musicale.

Taniec

Jesteś doskonałym tancerzem, który występuje dla przyjemności lub dla pieniędzy. Znasz większość stylów, lecz specjalizujesz się tylko w jednym.

• **Nowicjusz:** Możesz zatańczyć walc weselny.

•• **Praktykant:** Na weselach przyciągasz zazdrosne spojrzenia. Możesz występować na scenie amatorskiej.

••• **Fachowiec:** Mówi się o tobie na przyjęciach. Mógłbyś występować na scenie zawodowej.

•••• **Ekspert:** Inni proszą cię o lekcje tańca. Mógłbyś występować w telewizji.

•••••**Mistrz:** Niżyński, Fonteyn, Nurejew, Barisznikow, Astaire, Rogers, Kelly – i ty.

Tę Zdolność mają: dusze towarzystwa, gwiazdy pop, tancerze z teledysków, członkowie grup baletowych, hobbyści, Mówcy Marzeń.

Specjalizacje: walc, jazz, stepowanie, fokstrot, disco, tańce latynoamerykańskie, balet, tańce etniczne, tańce plemienne, tańce ekstatyczne.

Tortury

Potrafisz zadawać ból. Umiejętność ta jest tak dokładna, że powinna zyskać rangę nauki. Wiesz, w jaki sposób dzięki torturom przesłuchiwać więźniów i przedłużać ich cierpienie utrzymując ich jednocześnie na krawędzi życia – lub nieżycia.

• **Nowicjusz:** Potrafisz na różne sposoby zadawać ból.

•• **Praktykant:** Wiesz, w jaki sposób zadawać koszmarny ból i utrzymać kogoś przy życiu tak, aby nadawał się do dalszego przesłuchania.

••• **Fachowiec:** Posiadasz poziom wojskowego kata. Potrafisz zadać ból, jakiego nie doświadczyła nigdy większość ludzi.

•••• **Ekspert:** Profesjonalny kat. Jesteś w stanie wyciągnąć ze swej ofiary niemal wszystkie potrzebne ci informacje.

•••••**Mistrz:** Jesteś artystą, wirtuozem bólu i cierpienia.

Tę Zdolność mają: wojskowi oficerowie śledczy, strażnicy więzienni, Nephandi, wypaczeni Eutanatosi, Ludzie w Czerni.

Specjalizacje: metody egzotyczne, Efekty magyi Życia, przedłużanie życia, ból, biczowanie.

Tresura Zwierząt

Tresujesz zwierzęta tak, by wypełniały polecenia i może nawet wykonywały sztuczki. Każdy gatunek jest oddzielną specjalizacją.

• **Nowicjusz:** Do nogi!, Aport!, Siad!, Zostań!

•• **Praktykant:** Drobne pokazy.

••• **Fachowiec:** Wyszkolone psy pasterskie.

•••• **Ekspert:** Najlepsze psy policyjne.

••••• **Mistrz:** Zwierzęta cyrkowe i kaskaderskie.

Tę Zdolność mają: właściciele psów, treserzy zwierząt filmowych, treserzy cyrkowy, Maruderzy, Verbena.

Specjalizacje: pies, koń, słoń, foka, smok, ogar piekielny, chowaniec.

Tropienie

Potrafisz rozpoznawać ślady zwierząt i ludzi oraz podążać nimi w niemal każdych warunkach. Stopień Trudności takich działań zależy od okoliczności – odczytanie świeżego tropu w głębokim śniegu jest znacznie łatwiejsze niż odszukiwanie śladów sprzed tygodnia na betonowym chodniku!

• **Nowicjusz:** Harcerz.

•• **Praktykant:** Drużynowy.

••• **Fachowiec:** Myśliwy.

•••• **Ekspert:** Indiański tropiciel.

••••• **Mistrz:** Uważasz, że Samuel Haight jest powolny.

Tę Zdolność mają: myśliwi, survivaliści, oddziały specjalne, detektywi.

Specjalizacje: wilk, jeleń, skały, miasto, identyfikacja.

Walka w Ciemnościach

Nawet, gdy nie jesteś w stanie dostrzec swojego przeciwnika, wciąż możesz stosować Walkę Wręcz bądź Bójkę, przy czym ujemne modyfikatory są mniejsze lub też nie ma ich wcale. Umiejętność ta może znaleźć zastosowanie w sytuacjach innych niż walka. Nie daje ona zdolności lepszego widzenia w ciemności, każda jej kropka pozwala jednak na obniżenie o jeden Stopnia Trudności działań podejmowanych na ślepo (rzecz jasna ST nie może zostać zredukowany poniżej normalnego poziomu). Umiejętność ta nie poprawia zmysłów dawanych przez Korespondencję.

• **Nowicjusz:** Nie depczesz sobie w ciemności po palcach.

•• **Praktykant:** Możesz wskazać kierunek, z którego dochodzą dźwięki.

••• **Fachowiec:** Możesz jednocześnie walczyć i przewidywać położenie wrogów.

•••• **Ekspert:** Niemal „czujesz", gdzie znajdują się twoi przeciwnicy.

••••• **Mistrz:** Posiadasz niemal mistyczny zmysł – Zen i Sztukę Świadomości Przestrzennej.

Tę Zdolność mają: ninja, zabójcy, mistrzowie Do, speleolodzy, łucznicy Zen.

Specjalizacje: uniki, ciosy, pomieszczenia, pojedynki, wielu przeciwników.

Wielkie Rytuały

Wiesz w jaki sposób urządzić dowolne przyjęcie lub zgromadzenie, od dzikich bachanaliów do wypełnionej łzami uroczystości pogrzebowej. Potrafisz zaplanować całą sprawę i zrobić choreografię, wszystko aż do najmniejszego szczegółu tak, aby stało się to pamiętnym wydarzeniem. Większość osób sądzi, że Wielkie Rytuały to zatęchłe szaty i świece. Mylą się. Wielkie Rytuały są doskonałym przedstawieniem, przyciągającym uwagę uczestników i skupiającym całą ich wolę, wiarę i emocje na określonym zadaniu. Nudny rytuał owocuje niezadowolonymi magami, co z kolei daje w rezultacie niedbałą magię. Prawidłowo przeprowadzony Wielki Rytuał wygląda na pozbawiony sztuki, lecz tak naprawdę jest jej najwyższą forma. Pomyślne wykorzystanie tej umiejętności może zredukować magyczne Stopnie Trudności o 1, lub też nawet więcej, oprócz innych modyfikatorów, a także może wywrzeć wrażenie społeczne.

• **Nowicjusz:** Możesz z gustem zaplanować przyjęcie weselne.

••• **Praktykant:** Wydajesz niezłe przyjęcia i otrzymujesz więcej potwierdzeń niż odmów gdy goście odpowiadają na zaproszenie. Na organizowanych przez ciebie uroczystościach jest zawsze odpowiedni do sytuacji nastrój.

••• **Fachowiec:** Twoje wydarzenia są szeroko znane, nie tylko w tym świecie. Często zdarza się, że ktoś rozbija się o bramę.

•••• **Ekspert:** Gdy organizujesz choreografię Wielkiej Mszy, anioły pojawiają się na podium dla chóru, choć są widoczne jedynie dla wybrańców. Mogą zdarzać się cuda i to znacznie łatwiej, niż zazwyczaj.

••••• **Mistrz:** Niech zacznie się Dzika Zabawa! Gdy wydajesz hulankę, obrasta ona legendami. Najprawdopodobniej byłeś odpowiedzialny za Woodstock. Co następnego planujesz?

Tę Zdolność mają: Verbena, restauratorzy, aktywiści polityczni, managerowie zespołów, hollywoodzcy producenci, podstarzałe matrony.

Specjalizacje: wesela, pogrzeby, ceremonie religijne, tajemnicze obrzędy, bachanalia, imprezy na świeżym powietrzu.

Wspinaczka

Nie bojąc się upadku wspinasz się po górach i ścianach. Posiadasz tajniki poruszania się w kominach i szybach, a także potrafisz używać haków i lin, choć od twojego poziomu treningu zależy, w jakim stopniu je stosujesz. Musisz pamiętać, iż wspinaczka górska w nocy jest znacznie trudniejsza niż podczas dnia, chyba że potrafisz widzieć w ciemności.

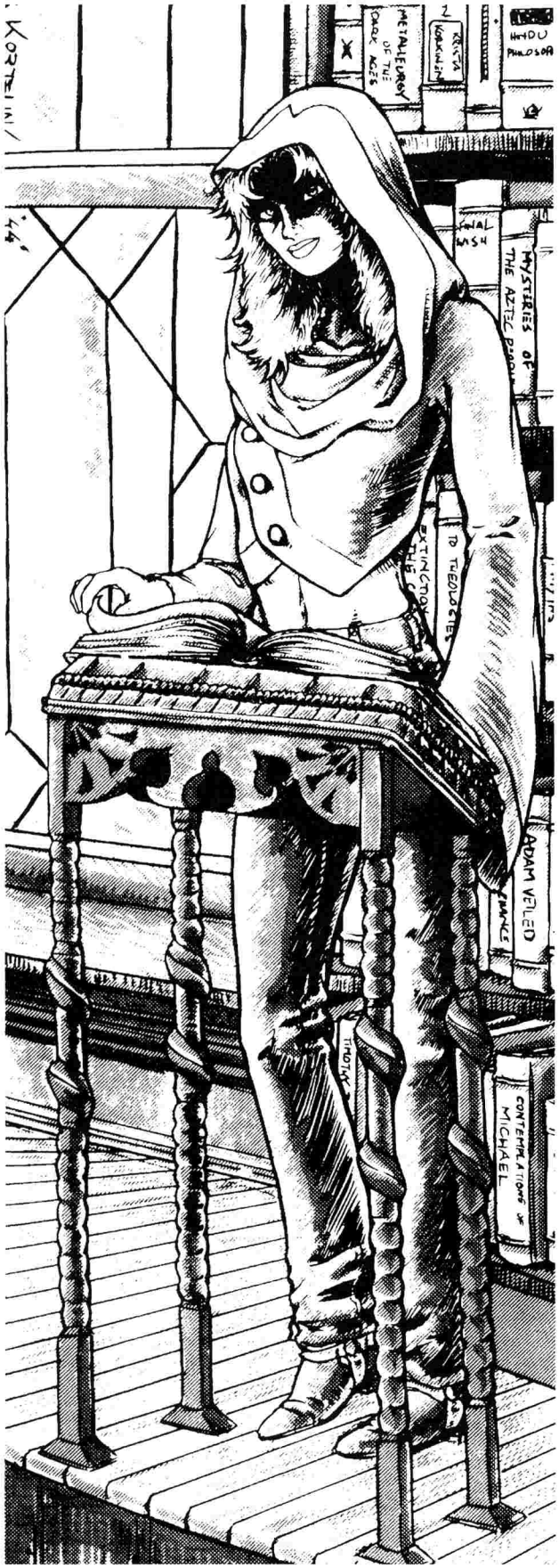
• **Nowicjusz:** Możesz pokonać proste podejście lub ścianę z uchwytami.

•• **Praktykant:** jeździsz na wakacje w góry. Potrafisz wspinać się po zniszczonych erozją skałach lub po ceglanych ścianach.

••• **Fachowiec:** Pracujesz jako instruktor wspinaczki, pokonujesz trudne szczyty i ściany.

•••• **Ekspert:** Zaliczyłeś przynajmniej kilka znanych szczytów. Bez akcesoriów wspinasz się po gładkiej skale lub murze.

••••• **Mistrz:** Everest i K2 nie stanowiły dla ciebie większego problemu. Bez pomocy sprzętu mógłbyś się wspiąć na World Trade Center.



Tę Zdolność mają: alpiniści, włamywacze, hobbyści.

Specjalizacje: przepaści, wyprawy, lód, budynki, wspinaczka bez sprzętu, liny.

Wyciąganie Broni

Umiejętność ta pozwala ci na niemal natychmiastowe wyciągnięcie gotowej do użycia broni. Gdy uzyskasz trzy sukcesy w rzucie Zręczność + Wyciąganie Broni, możesz ją wydobyć i przygotować do użycia tak szybko, jakbyś przez cały czas miał ją w dłoni. Stopień Trudności zależy od tego, jak głęboko znajdowała się broń – trudniej jest sięgnąć po pistolet schowany pod bielizną, niż wyciągnąć go z olstra przy pasie! Umiejętność tę można wykorzystać w przypadku każdej broni. W niektórych sytuacjach wartość Wyciągania Broni można dodać do testu Inicjatywy.

- **Nowicjusz:** Masz dobry refleks.
- •• **Praktykant:** Jesteś dobry, lecz nie świetny.
- ••• **Fachowiec:** Przetrwałbyś przez chwilę na Dzikim Zachodzie. Mógłbyś występować w pokazach jako rewolwerowiec. Jesteś znany wśród tych, którzy interesują się pojedynkami.
- •••• **Ekspert:** Całkiem szybki. Twoi wrogowie mają na uwadze szybkość, z jaką wyciągasz swoje czarne ostrze.
- ••••• **Mistrz:** Błyskawica. Może nawet mógłbyś pokonać Billy Kida.

Tę Zdolność mają: walczący nożem, rewolwerowcy, adepci sztuk walki, gliny, oddziały specjalne, służby obywatelskie.

Specjalizacje: nóż, pistolet, miecz, strzała, karabin/strzelba.

Wyzwalanie się z Więzów

Posiadasz znajomość wyzwalania się z różnorodnych rodzajów więzów i pęt. Umiejętność ta jest często wykorzystywana w celach rozrywkowych, lecz może się również przydać w prawdziwym życiu.

- **Nowicjusz:** Zabawiasz dzieci na przyjęciach. Potrafisz uwolnić się z luźnych lub niedbale zawiązanych pęt.
- •• **Praktykant:** Artysta – amator. Możesz uciec z całkiem nieźle zaciśniętych więzów.
- ••• **Fachowiec:** Zawodowy artysta. Uwalniasz się z kajdanek i łańcuchów.
- •••• **Ekspert:** Gwiazda. Nie straszny ci kaftan bezpieczeństwa.
- ••••• **Mistrz:** Legenda. Wydostaniesz się niemal ze wszystkiego. Czułbyś się jak w domu, gdybyś był związany w tonącym worku, a na dodatek z tykającą bombą czasową.

Tę Zdolność mają: artyści, szpiedzy, oddziały specjalne, amatorzy, detektywi.

Specjalizacje: magiczne sztuczki, liny, skrzynie, zamki, pod wodą, kajdanki, szamaństwo, chwyty Nelsona.

Zastawianie Pułapek

Umiesz stosować różne rodzaje pułapek, w zależności od tego, co chcesz w nie schwytać.

• **Nowicjusz:** Harcerz.
•• **Praktykant:** Niedzielny survivalista.
••• **Fachowiec:** Traper.
•••• **Ekspert:** Góral.
••••• **Mistrz:** „Dobra robota! A myślałem, że smoki wyginęły..."

Tę Zdolność mają: traperzy, oddziały specjalne, mieszkańcy ostępów.

Specjalizacje: konkretne gatunki, wilcze doły, zapadnie.

Wiedza

Alchemia

Znane są ci prace klasycznych i średniowiecznych alchemików, masz również pewne praktyczne doświadczenie. Zdolność ta jest luźno powiązana z Chemią, podobnie jak z Astronomią i Astrologią. Jesteś w stanie interpretować alchemiczne teksty i rozumiesz rozmaite symbole i szyfry używane przez adeptów tej sztuki, nawet gdy są użyte w niealchemicznym kontekście.

• **Nowicjusz:** Ledwo liznąłeś tej sztuki.
•• **Praktykant:** Czeladnik, lecz wciąż szukający instrukcji u mistrza.
••• **Fachowiec:** Badacz mogący podążać własną, lecz niezwykle długą drogą.
•••• **Ekspert:** Doświadczony alchemik stojący u progu wielkich odkryć.
••••• **Mistrz:** Jeden z prawdziwych wyznawców Cechu Alchemii.

Tę Zdolność mają: okultyści, uczeni, niektórzy naukowcy.

Specjalizacje: transmutacja, kosmologia, lapis philosophorum.

Astrologia

Wiesz w jaki sposób postawić i zinterpretować horoskop. Dysponując datą i godziną (a w niektórych przypadkach również miejscem) urodzenia danej osoby, potrafisz określić jej profil osobowości i pewne wytyczne dotyczące jej dalszego życia. Twoją prywatną sprawą jest, czy wierzysz w te objawienia, lecz jesteś w stanie przedstawić je w przekonujący i wiarygodny sposób tym, którzy są przekonani o ich słuszności. Wiedza ta nie zapewnia żadnych zdolności magycznych.

• **Nowicjusz:** Ledwo liznąłeś tej sztuki.
•• **Praktykant:** Przyjaciele proszą cię, abyś stawiał im horoskopy.
••• **Fachowiec:** Mógłbyś prowadzić mały, astrologiczny interes.
•••• **Ekspert:** Mógłbyś mieć własną kolumnę w prasie fachowej.
••••• **Mistrz:** Mógłbyś pracować dla polityków i sławnych ludzi.

Tę Zdolność mają: astrologowie, amatorzy, mistycy, wyznawcy New Age, starzy hippisi.

Specjalizacje: horoskop słoneczny, ming shu, zu wes.

Hacking

Aby zakupić tę Wiedzę, postać musi mieć przynajmniej dwie kropki w Informatyce. Hacking pozwala informatykowi łamać zasady, lecz nie jest umiejętnością programowania, która wymaga Informatyki). W Zdolności tej chodzi raczej o poruszanie się ponad i pod kodami programów. W komputerowym świecie sztywnych, binarnych odpowiedzi „tak/nie" jest sposobem na powiedzenie „No... może".

Hacking jest używany zamiast Informatyki gdy użytkownik włamuje się do innego systemu komputerowego, lub próbuje manipulować danymi w „czasie rzeczywistym". Informatyka jest natomiast wykorzystywana przy programowaniu lub innych podobnych działaniach, natomiast Hacking jest jej uzupełnieniem, który jednak również może być pomocny, np. przyśpieszającym pracę lub łamiącym wojskowe kody, o których normalny programista nie miałby pojęcia. Zasady Hackingu znajdują się w Księdze Trzeciej.

• **Nowicjusz:** Jesteś komputerowym zapaleńcem, znającym kilka sztuczek, jak np. zmienianie twoich ocen w sieci uniwersytetu.
•• **Praktykant:** masz wielkie „szczęście" w odgadywaniu haseł komputerowych.
••• **Fachowiec:** Uznałeś, że twój rachunek za prąd był w zeszłym miesiącu zbyt duży, lecz zmieniłeś to kilkoma uderzeniami w klawisze.
•••• **Ekspert:** Gdzie się wybierasz, gdy już przełamałeś bankowe zabezpieczenia, Rio czy Bermudy?
••••• **Mistrz:** Rada Europy była wstrząśnięta tym termonuklearnym incydentem, lecz wiesz, że nigdy cię nie wyśledzą.

Tę Zdolność mają: zapaleńcy komputerowi, agenci CIA, Wirtualni Adepci.

Specjalizacje: wirusy, odzyskiwanie danych, sieć, magyczne zabezpieczenia, telekomunikacja.

Historia

Badałeś historię określonego regionu lub okresu i wiesz, co się wydarzyło, dlaczego, i kto był w to wplątany. Orientujesz się również w społecznych, politycznych, ekonomicznych i technologicznych warunkach zamierzchłych czasów i miejsc. Zauważ, że w przypadku pradawnych magów Wiedza ta odnosi się jedynie do czasów i miejsc pozostających poza kręgiem ich osobistych doświadczeń, np. mag urodzony w wiktoriańskim Londynie w kwestach angielskiej historii i kultury będzie polegał na swoich wspomnieniach, lecz będzie wykorzystywał Historię, aby poznać informacje o starożytnej Grecji, która istniała przed jego czasami, czy o carskiej Rosji, która była poza jego zasięgiem.

• **Nowicjusz:** Amator lub uczeń szkoły średniej.
•• **Praktykant:** Hobbista lub student.
••• **Fachowiec:** Magister lub pisarz.
•••• **Ekspert:** Profesor.
••••• **Mistrz:** Niezrównany badacz.

Tę Zdolność mają: hobbiści, uczeni, mentorzy.

Specjalizacje: prądy umysłowe, kwestie polityczne, społeczne, ekonomiczne, technologiczne, starożytność, średniowiecze, renesans, współczesność, Europa, Ameryki, Azja, Afryka, Australia.

Język Migowy

Język Migowy może zostać zakupiony jako poziom w Lingwistyce. Nie wszystkie języki znaków są jednak takie same, tak więc musisz zadeklarować, którego z nich się uczysz. Swoje gesty mają ninja, głuchoniemi, szpiedzy i wiele kabał magów. Zazwyczaj można się ich nauczyć od członka grupy, lecz może się to okazać albo łatwe, albo niemal niemożliwe.

Kryptografia

Potrafisz biegle tworzyć i łamać szyfry oraz znaki. Możesz skonstruować kod, który odgadnie jedynie ktoś, kto ma w tej Zdolności tyle kropek, co ty. Przy próbach łamania kodu wykonujesz test tej Wiedzy przeciwko ST przydzielonej przez Narratora, zależnie od stopnia złożoności szyfru.

- **Nowicjusz:** W szkole średniej bawiłeś się w szpiega.
- •• **Praktykant:** Wojskowy oficer sygnałowy.
- ••• **Fachowiec:** Oficer wywiadu.
- •••• **Ekspert:** Specjalista od szyfrów w wywiadzie.
- •••••**Mistrz:** James Bond.

Tę Zdolność mają: szpiedzy, hobbiści, wojskowy personel sygnałowy.

Specjalizacje: zamiana liter, kodowanie liczbowe, tajemnicze zestawy znaków.

Nauka Specjalizowana

Nauka jest niezwykle zróżnicowana, zwłaszcza dla tworzących ją Technokratów. Postacie specjalizujące się w jednym z jej typów (Biologia, Matematyka, Inżynieria, Cybernetyka, itd.) w większym stopniu niż inni powinni wziąć tę naukę jako oddzielną Wiedzę, orientując się jednocześnie w kwestiach bardziej ogólnych, reprezentowanych przez cechę nauka.

W związku z tym, że magya Technomancerów zależy od wiary w określony paradygmat, muszą oni wiązać swoje efekty z pewnymi „teoriami", umożliwiającymi im tworzenie magyi przypadkowej. Pogwałcenie tych paradygmatów może spowodować niepowodzenie Efektu lub nawet Wyładowanie Paradoksu. Pomyślny test nauki może pozwolić Technokracie szybko „stworzyć" teorię, po czym wyjaśnić efekt w powstałym zamieszaniu. Nie należy jednak podważać ważności wiary, ponieważ magya jest funkcją twoich przekonań w stosunku do przekonań innych. Technomancer przykuty do systemu wierzeń musi postępować zgodnie z nim, aby jego magya działała. Im większa jest twoja wiedza na określony temat, tym łatwiej jest osiągnąć pożądane skutki.

- **Nowicjusz:** Podstawowe zrozumienie głównych zasad nauki.
- •• **Praktykant:** Praktyczne zrozumienie tematu.
- ••• **Fachowiec:** Wystarczająco wiele, aby naginać zasady nie łamiąc ich.
- •••• **Ekspert:** Rozległe i ezoteryczne teorie.
- •••••**Mistrz:** Wiesz tak wiele, że w wybranej kategorii możesz dowieść wszystkiego, co tylko zechcesz.

Tę Zdolność mają: naukowcy, Technomancerzy, technicy badawczy.

Specjalizacje: astronomia, biologia, genetyka, matematyka, cybernetyka, metalurgia, każda inna nauka specjalizowana.

Polityka Fundacji

Wiesz sporo o wewnętrznych i zewnętrznych przymierzach i związkach Fundacji, co może się okazać przydatne gdy występujesz jako wysłannik, poszukujący schronienia, lub też chcesz uzyskać dostęp do rzadkich tekstów lub rot. Wiedza ta daje ci informacje o osobach ważnych dla zawiłego życia Fundacji. Zrzędliwi Mistrzowie mogą zostać zadziwieni przez nowicjusza, który zna swoje miejsce, a wiedzę można poszerzyć, jeżeli wiadomo do kogo się zwrócić. W podobny sposób działa inna kategoria Wiedzy, Polityka Konstruktu, lecz odnosi się ona do siedzib Technokracji. Magowie Tradycji, którzy znają hierarchię władzy konstruktu, mogą być niebezpiecznym przeciwnikiem. Zauważ, że Polityka Fundacji dotyczy znajomości osób i grup, wykorzystując takie Zdolności, jak Intrygi czy Dyplomacja.

- **Nowicjusz:** Znasz kilka imion i miejsc.
- •• **Praktykant:** Jesteś zaznajomiony z miejscami, które odwiedziłeś.
- ••• **Fachowiec:** Wiesz kto jest kim i co gdzie się znajduje.
- •••• **Ekspert:** „Znam osobę, której szukasz! Jest teraz w Trójkącie Bermudzkim..."
- •••••**Mistrz:** Znasz wszystkie lochy Doissetep.

Tę Zdolność mają: Mistrzowie, ambasadorowie, siewcy kłopotów, szpiedzy.

Specjalizacje: grupy, występki, skandale, sekretne przymierza, szare eminencje.

Preparowanie Zwierząt

Potrafisz zabrać się za martwe zwierzę i spreparować wszystkie jego elementy, nie tylko skórę i głowę. Twoje skóry jeleni nie spleśnieją, a pazury kruka nie zaczną śmierdzieć. Oprócz tego możesz sprawić, że oczy twoich traszek przez całe lata pozostaną błyszczące.

- **Nowicjusz:** Traszki powinny się dobrze zamrozić.
- •• **Praktykant:** Nikt tego od ciebie nie kupi, lecz powinieneś umieć odnowić skórę lub umieścić węża w formalinie.
- ••• **Fachowiec:** Twoje prezenty podobają się krewnym, którzy lubią mieć ściany ozdobione głowami zwierząt. Inni patrzą na twoje hobby z niesmakiem, ponieważ zwierzęta nie wyglądają już na martwe. Nie wyglądają również na żywe.
- •••• **Ekspert:** Mógłbyś otrzymać posadę w muzeum historii naturalnej. Przychodzą do ciebie staruszki, które chcą

zachować swoje pieski chihuahua, a żabie udka są tak świeże, jak w dniu w którym je otrzymałeś.

••••• **Mistrz:** najprawdopodobniej balsamowałeś faraonów w poprzednim życiu. Twoje dzieła wyglądają tak, jakby za chwilę miały się zerwać i uciec.

Tę Zdolność mają: przedsiębiorcy pogrzebowi, myśliwi, futrzarze, Synowie Eteru, seryjni mordercy, nauczyciele biologii w szkole średniej.

Specjalizacje: garbowanie, balsamowanie, przechowywanie, trofea, techniki Frankensteina, ofiary.

Psychologia

Uzyskałeś formalne wykształcenie w dziedzinie ludzkiej natury. Znasz współczesne teorie dotyczące emocji, rozwoju zdolności poznawczych, osobowości, percepcji i uczenia się. Jest to dość teoretyczna wiedza, na temat ludzkiego psyche, może zostać jednak wykorzystana w praktyce do zrozumienia tych, którzy cię otaczają.

- **Nowicjusz:** Szkoła średnia.
- •• **Praktykant:** Student.
- ••• **Fachowiec:** Magister.
- •••• **Ekspert:** Profesor.
- ••••• **Mistrz:** Teoretyk.

Tę Zdolność mają: nauczyciele, badacze, naukowcy, doradcy, psychologowie.

Specjalizacje: behawioryzm, Freud, Jung, humanizm, rozwój, doświadczenia, zwierzęta.

Sekretny Język

Wiele Tradycji i Cechów dysponuje sekretnym językiem, rozumianym jedynie przez Adeptów lub wyżej. Verbena używają Języka Kwiatów, tworząc bukiety i wiązanki, w których kwiaty oraz ich ułożenie zawierają w sobie ukryte znaczenia – na przykład dziewanna lub papirus znaczą „odważ się na to", pokrzywa mówi „jesteś złośliwy", a werbena „oczarowałeś mnie". Bractwo Akashic wykorzystuje Sekretne Znaki okrytego niesławą Stowarzyszenia Wisielców. Nawet Niebiański Chór dysponuje metodą szybkiej, sekretnej komunikacji, polegającą na cytowaniu rozdziałów i wersów z ich świętych ksiąg, a ukryte w nich znaczenie jest oczywiste dla tych, którzy poświęcili się tej wiedzy całym sercem.

Elementy tych szyfrów przesiąknęły do świata Śpiących i niektóre podstawowe informacje mogą być odczytane przez tych, którzy dysponują odpowiednimi informacjami. Damy z wyższych warstw rozumieją strzępki Języka Kwiatów, a azjatyckie gangi uliczne znają parę gestów Społeczeństwa Wisielców.

Sekretne Języki są zakupywane jak Lingwistyka, jeden za punkt w Wiedzy. Umiejętność ta, podobnie jak Znajomość, może być trudna do nauczenia się. Są powody, aby utrzymywać szyfry w tajemnicy.

Tę Zdolność mają: Verbena, Bractwo Akashic, szpiedzy, Niebiański Chór, tajemnicze stowarzyszenia, bezdomni.

Warianty: Język Kwiatów, Społeczeństwo Wisielców, Rozdział i Wers.

Teologia

Postrzegasz religię jako aspekt ludzkiego zachowania i w pełni rozumiesz jej miejsce w świecie. Na wyższych poziomach Wiedza ta oznacza szacunek dla wszystkich systemów wiary, podczas gdy na niższych obserwuje się często wywyższanie własnej religii nad inne, zależy to jednak od osoby. Zdolność ta w żaden sposób nie wymaga związania się z jakimś systemem wierzeń.

- **Nowicjusz:** Wierny.
- •• **Praktykant:** Ministrant.
- ••• **Fachowiec:** Kapłan.
- •••• **Ekspert:** Profesor.
- ••••• **Mistrz:** Teolog.

Tę Zdolność mają: misjonarze, księża, pastorzy, zakonnice, teologowie, ateiści.

Specjalizacje: teologia kobiet (zwana również thealogią), badania porównawcze, wyzwolenie, agnostycyzm, chrześcijanizm, buddyzm.

Toksykologia

Dysponujesz wiedzą dotyczącą trucizn, ich działania i sposobów neutralizacji. Możesz analizować toksyny, aby określić ich pochodzenie, a dysponując czasem i wyposażeniem sam możesz uzyskać truciznę lub antidotum. Aby zakupić tę Wiedzą należy posiadać przynajmniej jedną kropkę w Nauce.

- **Nowicjusz:** Ledwo liznąłeś tej sztuki.
- •• **Praktykant:** Detektyw, czytelnik powieści kryminalnych.
- ••• **Fachowiec:** Farmaceuta, pisarz powieści kryminalnych.
- •••• **Ekspert:** Specjalista sądowy, lekarz z izby przyjęć.
- ••••• **Mistrz:** Skrytobójca.

Tę Zdolność mają: Progenitorzy, Eutanatosi, miłośnicy powieści kryminalnych, detektywi, farmaceuci, lekarze, zabójcy.

Specjalizacje: jady, chemikalia, trucizny roślinne, analiza, odtrutki, trucizny natychmiastowe, trucizny o opóźnionym działaniu, trucizny niewykrywalne, trucizny magyczne.

Wiedza o Kamieniach

Znasz właściwości kamieni i zawartą w nich magię. Możesz wykorzystać tę wiedzę przy tworzeniu Talizmanów i fetyszy oraz przy magyi rytualnej.

- **Nowicjusz:** Sprzedajesz kamienie-talizmany i kryształy psychiczne.
- •• **Praktykant:** Jesteś w stanie dobrać kamienie i metale do większości rodzajów amuletów.
- ••• **Fachowiec:** Znasz swoje kamienie. Inni magowie uzyskują je od ciebie.
- •••• **Ekspert:** Garou przychodzą do ciebie po kamienie i metale. Mówisz do kamieni.
- ••••• **Mistrz:** Nie tylko mówisz do kamieni, lecz również czasem ci odpowiadają. Znasz wszystkie moce minera-

łów i potrafisz rozpoznawać wielkie, opisane w legendach klejnoty.

Tę Zdolność mają: wyznawcy New Age, jubilerzy, alchemicy, Mówcy Marzeń.

Specjalizacje: wpływ planet, rzeźbienie w nefrycie, metale.

Wiedza o Regionie

Posiadasz rozległą wiedzę o regionie – jego geografii, historii, mieszkańcach i działalności Śpiących. Wiedza ta dostarcza również odpowiedź na pytanie „kto jest kim" w pobliżu Fundacji lub Konstruktu.

- **Nowicjusz:** Wiesz dużo, jak na obcego.
- •• **Praktykant:** Mieszkałeś tam rok czy dwa.
- ••• **Fachowiec:** Mieszkałeś tam 5-10 lat.
- •••• **Ekspert:** Żyłeś tam od urodzenia i nigdy nie wyjeżdżałeś.
- ••••• **Mistrz:** Znasz każdy kamień, strumień i budynek na danym terenie.

Tę Zdolność mają: członkowie lokalnych milicji, strażnicy Śpiących, Ludzie w Czerni, gliny.

Specjalizacje: historia, geografia, dzicz, wrogowie, polityka, transport, prawo.

Zielarstwo

Posiadasz wiedzę na temat ziół i ich właściwości, również medycznych. Potrafisz odszukiwać rośliny i wiesz którą (lub które) z nich zastosować w określonej sytuacji. Zdolność ta określa również magiczną wiedzę o ziołach.

- **Nowicjusz:** Przeczytałeś kiedyś książkę na ten temat.
- •• **Praktykant:** Poważnie zgłębiasz wiedzę o ziołach.
- ••• **Fachowiec:** Lokalny dostawca.
- •••• **Ekspert:** Jesteś autorem książki o zielarstwie.
- ••••• **Mistrz:** Lekarz natury.

Tę Zdolność mają: Verbena, magowie hermetyczni, mówcy marzeń, adepci medycyny niekonwencjonalnej, wyznawcy New Age, mądre stare kobiety, członkowie tradycyjnych społeczeństw.

Specjalizacje: zastosowanie kulinarne, medycyna, trucizny, narkotyki, halucynogeny, duchy.

Znajomość

Jesteś zaznajomiony z subkulturami Świata Mroku – wampirami, wilkołakami, faerie i twoim własnym rodzajem. Każdy rodzaj Znajomości musi być zakupiony oddzielnie; wiedza o Camarilli nie powie ci nic o tajemnicach Arkadii.

Wiedza o innych grupach będzie płynąć z drugiej ręki, a nawet tylko z domysłów. Bez wątpienia też ten, który pozyskuje taką wiedzę, filtruje ją przez własny punkt widzenia. Dla przykładu, mag spotykający wampira nie spyta go natychmiast: „Z jakiego jesteś klanu i gdzie jest twój książę?", natomiast Technomanta nie będzie znać historii Rady Dziewięciu. Magowie mają wiele do nauczenia, zważywszy, że wielu z nich brakuje nawet wiedzy o ich własnej Tradycji.

Niektóre rodzaje Znajomości są niezwykle trudne do nauczenia – wilkołaki nie przekazują wiadomości o sobie tym, którzy łupią ich caerny – czasami zaś mogą być niezwykle niebezpieczne, zwłaszcza Wiedza o Żmiju. Naprawdę *istnieją* rzeczy, o których nie powinno się wiedzieć.

- **Nowicjusz:** Znasz kilka ogólnikowych i wątpliwych faktów.
- •• **Fachowiec:** Jesteś pewien że część twej wiedzy jest prawdziwa; ale znowu, możesz wiedzieć tyle, by popaść w kłopoty.
- ••• **Praktykant:** Możesz uczestniczyć w inteligentnej konwersacji z wypytującym cię członkiem tej organizacji.
- •••• **Doktor:** Poznałeś parę faktów, których oni nie chcą byś znał.
- ••••• **Profesor:** Znasz ich tak dobrze jak oni siebie samych; oni uważają cię za zagrożenie...

Tę Zdolność mają: mędrcy, wojenne kabały, gawędziarze, badacze, szpiedzy.

Wariacje (każda kupowana oddzielnie): faerie, zakazane sekrety, Garou, widma, Spokrewnieni, Sabat, Technokracja, Tradycje, Żmij, Camarilla.

Zalety i Wady



Będę szedł ze związanymi rękoma
Będę szedł ze skrwawioną twarzą
Będę szedł z osłabionym cieniem
Do twojego ogrodu
Ogrodu z kamienia
– Pearl Jam, „Garden"

Zalety i Wady są nowym rodzajem Cech, pozwalającymi dodać więcej szczegółów twojej sadze **Maga.** Zalety oferują postaciom pewne korzyści, zaś Wady dotyczą ich ułomności. Niektóre z tych Cech jedynie urozmaicają grę, inne mogą natomiast poważnie wpłynąć na sagę lub też nawet zmienić jej kierunek. Potężne Zalety i Wady mogą ukształtować przeznaczenie postaci i jej życie.

Gdy tworzysz postać w **Magu**, otrzymujesz 15 punktów wolnych, które możesz rozdzielić pomiędzy dowolne Cechy, dzięki czemu bohater staje się niepowtarzalny. Opcjonalny system Zalet i Wad rozszerza ten pomysł, pozwalając uczynić postać bardziej dopasowaną do twoich oczekiwań.

Zalety można kupować za pomocą punktów wolnych, lecz jedynie na etapie tworzenia postaci, za Wady natomiast uzyskuje się pewną ilość punktów, które również można wydać jedynie na początku. Liczba punktów otrzymanych za Wady jest ograniczona do siedmiu, co ustala maksimum punktów walnych na 22. Mangus Warhawk może na przykład zakupić Obsesję i Mroczne Fatum, co daje siedem punktów w Wadach. Może również zażyczyć sobie Zapominania, lecz nie otrzyma za nie żadnych punktów, choć wzbogaci swą postać interesującą (i potencjalnie niebezpieczną) właściwością. Niektóre Zalety i Wady posiadają zmienny koszt, oferują zatem więcej możliwości przy tworzeniu bohatera.

Zalety i Wady zostały przedstawione, aby dokładniej określić postać, dodać do niej więcej szczegółów i dać parę pomysłów na przygody, nie żeby umożliwić lubiącym potęgę graczom zmienić ich postacie w maszyny bojowe. Gracze powinni upewnić się, czy Narrator dopuści w swojej sadze postacie wyposażone w określone Cechy. Każda saga jest wyjątkowa, nie jesteśmy więc w stanie powiedzieć, jakie ograniczenia przyjdą na myśl narratorowi. Nie ma dobrej ani złej drogi, jedynie droga którą mogą podążać wszyscy zainteresowani.

Psychologiczne

Poniższe Zalety i Wady związane są z psychologicznym wizerunkiem postaci, mogą opisywać jej ideały, motywacje lub patologie. Skutki niektórych Wad mogą być czasowo ignorowane po wydaniu punktu Siły Woli, jest to zaznaczone w ich opisie. Jeśli posiadasz taką Wadę i nie odgrywasz jej w sytuacjach, w których narrator tego wymaga, może ci powiedzieć, że właśnie wydałeś punkt Siły Woli w związku z obciążeniem psychicznym. Wady nie mogą być notorycznie lekceważone.

Kodeks Honorowy (Zaleta, 1 pkt)

Masz własny kodeks etyczny, którego ściśle przestrzegasz i automatycznie powstrzymujesz większość pragnień, które doprowadziłyby cię do konfliktu z nim. Gdy jesteś poddany ponadnaturalnej perswazji (magya Umysłu lub Dominacja wampirów), która naruszyłaby twoje zasady, albo otrzymujesz trzy dodatkowe kości do obrony przed tym oddziaływaniem, albo też Stopnie Trudności twojego przeciwnika są zwiększone o dwa (decyzja Narratora), musisz sam, w możliwie najdokładniejszy sposób, sporządzić swój kodeks honorowy, wyznaczając ogólne zasady zachowania, których będziesz przestrzegał.

Wyższe Cele (Zaleta, 1 punkt)

Wszyscy magowie mają pewną wizję swojej Ścieżki, lecz ty jesteś do niej w szczególny sposób przywiązany. Wybrany przez ciebie cel kieruje tobą we wszystkim, jest dla ciebie wszystkim, nie zajmujesz się więc drobnymi, nieważnymi problemami. Twoje idee czasami mogą nad tobą zapanować i zmusić cię do działania niezgodnego z instynktem przeżycia, dają ci jednak również wiele osobistej siły. Otrzymujesz dwie dodatkowe kości do wszystkich testów związanych z twoim wyższym celem. Musisz sam zdecydować, co będzie tobą kierować i upewnij się, że Narrator się na to zgadza. Jeśli posiadasz Wadę Fanatyzm (patrz niżej), nie możesz wziąć tej Zalety.

Ciekawość (Wada, 2 punkty)

Z natury jesteś bardzo ciekawską osobą i nie potrafisz się oprzeć żadnym tajemnicom. W większości przypadków twoja ciekawość przekracza granice zdrowego rozsądku. Aby powstrzymać te pragnienia musisz wykonać test Siły Woli przeciwko Stopniowi Trudności 5 dla prostych rzeczy typu „Zastanawiam się, co jest w tym pokoju?". Podnieść Stopień Trudności dla wydarzeń typu „Zajrzę tylko do tego laboratorium Progenitorów, nikt się o tym nie dowie. Co złego mogłoby się stać?".

Uzależnienie (Wada, 1-3 punkty)

Jesteś od czegoś uzależniony. Jednopunktowa Wada dotyczyć będzie jakiejś łatwo osiągalnej substancji, jak kofeina, nikotyna czy alkohol. Dwupunktowa oznaczać będzie poważne uzależnienie od któregoś z powyższych środków lub jakichś „łagodnych" narkotyków, jak środki uśmierzające ból, pigułki nasenne czy marihuana. Trzypunktowe Uzależnienie związane jest z ciężkimi ulicznymi narkotykami lub środkami, które trudno zdobyć. Potrzeba stosowania tych prochów może pojawiać się raz dziennie przy niektórych środkach, zaś dwa lub trzy razy dziennie dla innych, zależnie od siły narkotyku i uzależnienia. Jeśli, z jakiegoś powodu, nie masz dostępu do tej substancji, tracisz liczbę kości równą poziomowi twojego uzależnienia (jedną, dwie lub trzy) dopóki nie otrzymasz swej „dawki". Jeśli przez dłuższy czas jesteś pozbawiony narkotyku, musisz wykonywać testy Siły Woli (ST 4 pierwszego dnia, +1 za każdy następny). Jeśli któryś z nich się nie powiedzie, porzucisz wszystko i zaczniesz szukać prochów. Dzięki temu możesz być łatwo kontrolowany lub zmuszany do przysług przez swego dostawcę, zwłaszcza jeśli narkotyk jest trudny do zdobycia w związku ze swoją rzadkością lub ceną.

Mania (Wada, 1 punkt)

Jesteś pewnego rodzaju maniakiem, co przysparza ci wielu kłopotów. Może to być mania czystości, chorobliwy perfekcjonizm, mania wielkości, kleptomania, hazard, skłonność do przesady czy po prostu nadmierna gadatliwość. Ta Wada przejawia się zawsze, choć możesz się jej oprzeć wydając punkt Siły Woli.

Mroczna tajemnica (Wada, 1 punkt)

Ukrywasz jakiś sekret. Jeśli zostanie odkryty staniesz się wyrzutkiem wśród twoich towarzyszy. Taką tajemnicą może być cokolwiek od zamordowania Mistrza do poddania się kiedyś żądzom Nephandich. Choć sekret ten wciąż zakłóca spokój twoich myśli, nie może być często wykorzystywany w grze, gdyż straci całą swoją siłę.

Nietolerancja (Wada, 1 punkt)

Niektóre rzeczy budzą w tobie nieuzasadnioną niechęć. Mogą to być zwierzęta, grupy społeczne, kolory, sytuacje albo cokolwiek innego. Stopień Trudności wszystkich rzutów związanych z tymi obiektami zwiększa się o dwa. Zauważ, że niektóre rzeczy są zbyt trywialne, by stanowiły podmiot tej Wady i miały wpływ na grę – na przykład niechęć do czasopisma „Legenda" lub chusteczek higienicznych. Do Narratora należy ostateczna decyzja w sprawie obiektu Nietolerancji.

Koszmary (Wada, 1 punkt)

Śnią ci się zawsze potworne sny, a ich wspomnienia ścigają cię na jawie. Niektóre wizje są tak straszne, że tracisz jedną kostkę przy wszystkich akcjach podczas następnego dnia (decyzja Narratora). Niekiedy koszmary są tak wyraźne, że można pomylić je z rzeczywistością – inteligentny Narrator powinien umieć to wykorzystać. U korzeni tych nocnych tortur może leżeć konflikt z twoim Awatarem, paradoks, złe wspomnienia z Ciszy, lub nawet trudne Poszukiwanie.

Łagodna Fobia (Wada, 1 punkt)

Pewne rzeczy budzą w tobie paniczny strach. Instynktownie starasz się ich unikać, lub też uciekasz na ich widok. Pospolite fobie dotyczą zwierząt, owadów, tłumu, otwartych przestrzeni, zamkniętych pomieszczeń, dużych wysokości. Za każdym razem, gdy zetkniesz się ze źródłem swojej fobii, musisz wykonać test Siły Woli. Stopień Trudności każdorazowo wyznacza Narrator. Jeśli rzut zakończy się porażką, musisz natychmiast uciec od przedmiotu wzbudzającego strach.

Zadufanie: (Wada, 1 punkt)

Masz zawyżone i niewzruszone mniemanie o swojej wartości i możliwościach – bez zastrzeżeń ufasz swoim umiejętnościom nawet wtedy, gdy grozi ci porażka. Może to prowadzić do bardzo niebezpiecznych sytuacji, zważywszy, że zapewne nie jesteś we wszystkim najlepszy. Kiedy przegrywasz, szybko zrzucasz odpowiedzialność na coś lub kogoś innego. Jeśli jesteś dostatecznie silny psychicznie, twoja postawa może udzielić się innym.

Nieśmiałość: (Wada, 1 punkt)

Źle się czujesz, gdy musisz cokolwiek załatwić z nieznajomym, starasz się więc za wszelką cenę unikać takich sytuacji. Stopień Trudności dla wszystkich rzutów związanych ze społeczną płaszczyzną życia rośnie o jeden, a gdy jesteś w centrum zainteresowania – nawet o dwa. Od posiadacza tej Wady nie należy wymagać publicznych przemówień.

Zaburzenia mowy (Wada, 1 punkt)

Masz jakąś wadę, np. jąkanie się, która w istotny sposób utrudnia ci kontakt z otoczeniem. Stopnie Trudności wszystkich rzutów związanych z porozumiewaniem się rosną o dwa. Nie musisz odgrywać tego zaburzenia cały czas, ale powinieneś je naśladować w sytuacjach zagrożenia czy w rozmowie z obcymi.

Sadyzm/Masochizm (Wada, 2 punkty)

Ekscytuje cię zadawanie bólu lub doświadczanie go. W wielu sytuacjach będziesz starał się ranić lub być ranionym, aby odczuwać przyjemność. W przypadku masochisty (kogoś, kogo podnieca ból) testy wyparowywania fizycznych obrażeń mają Stopień Trudności zwiększony o jeden, ponieważ on w istocie chce odczuwać ból. Sadysta (ktoś, kto lubi ranić innych), musi wykonywać test Siły Woli przeciwko ST 5, aby zaprzestać walki (należy modyfikować trudność w zależności od stopnia zaangażowania w atak i sposobu, w jaki sadysta odczuwa przyjemność z cierpienia innych). Jeśli nie powiedzie się on, postać zostanie tak pochłonięta mającymi miejsce wydarzeniami, że nie będzie świadoma tego, co dzieje się wokół niej.

Obsesja (Wada, 2 punkty)

Istnieje coś, co lubisz, kochasz lub czym jesteś zafascynowany do takiego stopnia, że poddajesz się mu nie zważając na zdrowy rozsądek. Reagujesz pozytywnie na wszystko, co jest związane z twoją obsesją, nawet jeśli nie leży to w twoim interesie. Dla przykładu, jeżeli jesteś zafascynowany stworzeniami ponadnaturalnymi, zejdziesz ze swej drogi, aby rozmawiać i zaprzyjaźniać się z wampirami, wilkołakami i jeszcze dziwniejszymi istotami, nie zważając na ostrzeżenia, chcąc dowiedzieć się o nich jak najwięcej. Jeśli twoją obsesją jest Elvis, twój dom jest wypełniony jego podobiznami i bezustannie zanudzasz swych przyjaciół opowieściami o Królu. Niekoniecznie musisz wierzyć, że Elvis wciąż żyje, lecz mimo to kupujesz każdy brukowiec, w którym jest o nim artykuł. Istnieje wiele innych obsesji, na przykład: brytyjska rodzina królewska, broń palna, noże, piłka nożna, gry fabularne... wiesz o co chodzi.

Zemsta (Wada, 2 punkty)

Masz nie rozliczone porachunki. Może to być cokolwiek, twoja kabała została zniszczona, przyjaciel nakłoniony do przejścia na niewłaściwą stronę, mentor zabity... Odsuniesz na bok wszystko, aby zemścić się na winnym (lub winnych). Wada ta może być na jakiś czas powstrzymywana wydawaniem punktów Siły Woli, lecz jest to tylko chwilowe rozwiązanie. Możesz mieć okazję do odwetu, ale Narrator nie powinien ci tego ułatwiać.

Wizje z przeszłości (Wada, 3 punkty)

Jesteś podatny na wizje z przeszłości jeśli znajdujesz się w stresowych sytuacjach lub okolicznościach zbliżonych do wydarzeń, które spowodowały te dawne chwile. Wizja nie musi być związana z walką, a jej rezultatem może być pozytywne lub negatywne pobudzenia. Trwałe zażywanie narkotyków może spowodować poważne halucynacje, a w odpowiednich okolicznościach umysł może się cofnąć do którejś z nich. Częstymi katalizatorami takich wizji są napięcia emocjonalne i stres. Powroty do dobrych i miłych chwil mogą być równie niebezpieczne lub zaburzające uwagę, jak nagłe przebłyski otaczających cię demonów. Wizje mogą powstać dzięki niemal każdemu cierpie-

niu – torturom, długiej walce lub częstemu eksperymentowaniu z narkotykami. W czasie przebłysków nie jesteś świadom, co tak naprawdę się wokół ciebie znajduje, nawet mówiące do ciebie osoby mogą być postrzegane jako bohaterowie lub obiekty z wizji. Możesz mylić mężczyzn z kobietami, ludzi ze zwierzętami, a nawet przedmioty nieożywione z osobami. Według ciebie rzeczywistość się przesunęła, a ty znów to przeżywasz.

Fanatyzm (Wada, 3 punkty)

Obsesyjnie pragniesz zrealizować jakąś ideę, co zmusza cię do podejmowania dziwnych (i często zaskakujących) działań. Cel, jaki sobie obrałeś, powinien być niemożliwy do osiągnięcia w pełni, może to być np. zagłada Technokracji czy osiągnięcie całkowitego oświecenia. W związku z tym, że musisz podążać za swą obsesją przez całą sagę (choć możesz to zmienić na jakiś czas, wydając punkty Siły Woli), może ci to sprawiać wiele kłopotów i stanowić zagrożenie. Wybieraj więc uważnie swój cel, bo będzie kierował każdym twoim krokiem.

Nienawiść: (Wada, 3 punkty)

Darzysz coś niewytłumaczalną nienawiścią. Uczucie to jest silniejsze od ciebie i wymyka ci się zupełnie spod kontroli. Może ono dotyczyć gatunku zwierząt, grupy społecznej, koloru, sytuacji i niemal każdej rzeczy. Ilekroć spotkasz obiekt swojej nienawiści, będziesz próbował zaszkodzić mu lub nim zawładnąć.

Obrońca życia (Wada, 3 punkty)

Jesteś przekonany, że życie ludzkie jest świętym darem i nie odbierzesz go nikomu poza najbardziej ekstremalnymi sytuacjami. Nigdy nie możesz świadomie narazić życia niewinnych lub też w jakikolwiek sposób uczestniczyć w zabójstwie. Nie masz problemu z pozbawianiem życia zwierząt (z odpowiednich powodów), a także, jeśli okaże się to niezbędne, będziesz zabijał złe i nieludzkie stworzenia (bądź jednak ostrożny ze swoją definicją „zła"...). Gardzisz jakąkolwiek niepotrzebną śmiercią i sądzisz, iż ci, którzy mordują, zostaną zatrzymani i ukarani.

Silna Fobia (Wada, 3 punkty)

Pewne rzeczy budzą w tobie paniczny strach. Unikasz ich, a w razie spotkania, uciekasz, nie zachowując przy tym zdrowego rozsądku. Pospolite fobie dotyczą zwierząt, owadów, tłumu, otwartych przestrzeni, zamkniętych pomieszczeń, dużych wysokości. Musisz wykonać test Siły Woli, aby nie stracić zmysłów, gdy staniesz oko w oko ze źródłem swego lęku. Stopień Trudności tego rzutu zależy od okoliczności. Jeśli nie osiągniesz sukcesu, uciekasz w panice, jeśli zaś uzyskasz mniej niż trzy sukcesy, nie uda ci się zbliżyć do źródła strachu. O tym, czy dana fobia jest dopuszczalna w sadze, zawsze decyduje Narrator.

Cechy Mentalne

Poniższe Zalety i Wady dotyczą umysłu – jego siły, słabości i wyjątkowych zdolności. Umysł maga jest potężną bronią, więc należy dokładnie rozważyć jego właściwości.

Zdrowy Rozsądek: (Zaleta, 1 punkt)

Posiadasz spory zasób praktycznej wiedzy. Kiedy zamierzasz zrobić coś sprzecznego z rozsądkiem, Narrator ma obowiązek ostrzec cię przed konsekwencjami tego czynu. Jest to doskonała Zaleta dla początkujących – prowadzący pomaga ocenić, co należy, a czego (co jest zdecydowanie ważniejsze) nie powinno się robić.

Koncentracja (Zaleta, 1 punkt)

Gdy się skoncentrujesz, potrafisz całkowicie odizolować się od otoczenia. Wszystkie ujemne modyfikatory dotyczące Stopnia Trudności lub liczby kostek, spowodowane czynnikami odwracającymi uwagę czy wróżącymi porażkę, są ograniczane do dwóch. Ta Zaleta nie dotyczy więc sytuacji, gdy chodzi o utratę jednej kostki.

Błyskawiczne liczenie: (Zaleta, 1 punkt)

Masz naturalną umiejętność, wręcz talent, liczenia w pamięci, co ułatwia ci pracę z komputerem i zwiększa szansę w zakładach na wyścigach konnych. Stopnie Trudności rzutów związanych z podobnymi akcjami zmniejszają się o dwa. Innym zastosowaniem tej Zalety jest zdolność (zakładając, że są dostępne odpowiednie dane) oszacowania złożoności danego zadania. W takich sytuacjach możesz zapytać Narratora o Stopień Trudności akcji, którą zamierzasz podjąć. Zaletę tę często można spotkać u naukowców Iteracji X i hackerów Wirtualnych Adeptów.

Fotograficzna pamięć: (Zaleta, 2 punkt)

Masz rewelacyjną pamięć wzrokową i słuchową. Jeśli uzyskasz choć jeden sukces w rzucie na Inteligencję + Czujność, możesz przywołać z pamięci dokładne obrazy czy brzmienia, nawet gdy widziałeś czy słyszałeś je tylko raz (choć wtedy ST powinien być wysoki). Pięć sukcesów zapewnia idealne odtworzenie sytuacji – Narrator może ci dokładnie powtórzyć wszystko, czego byłeś świadkiem.

Cudowne dziecko (Zaleta, 2 punkty)

Zostałeś Przebudzony w bardzo wczesnym okresie życia i nie musiałeś zapominać kulturowej rzeczywistości. Być może jedno z twoich rodziców było przebudzone i schroniło cię przed stworzoną przez Technomantów rzeczywistością. W rezultacie tej ochrony łatwiej ci jest pojmować najbardziej abstrakcyjne Sfery magyi. Otrzymujesz jedną dodatkową kość do testów związanych z abstrakcyjnymi ideami lub magycznym zrozumieniem. Wprawdzie zostałeś niezwykle wcześnie Przebudzony, jednak twój magyczny trening zaczął się najprawdopodobniej znacznie później (patrz Wada Wiek).

Żelazna wola (Zaleta, 3 punkty)

Jeśli zdecydujesz się na coś, nic nie jest w stanie odciągnąć cię od celu. Twój umysł nie podlega Dominacji, nie ulegasz także wpływowi taumaturgicznych rytuałów. Magowie stosujący przeciwko tobie mentalne ataki otrzymują dodatko-



we +3 do swoich Stopni Trudności jeśli jesteś ich świadom i aktywnie się opierasz, jednak taka dodatkowa ochrona umysłu kosztuje cię jeden punkt Siły Woli za turę. Nawet jeśli nie jesteś świadom zagrożenia, magowie próbujący na ciebie magycznie wpłynąć dodają +1 do swoich ST.

Wiara w siebie: (Zaleta, 5 punktów)

Kiedy wydajesz punkt Siły Woli, by uzyskać automatyczny sukces, twoja wiara we własne możliwości może pomóc ci uzyskać korzyści bez utraty tego punktu. Nie tracisz Siły Woli, chyba że zakończysz akcję tylko jednym sukcesem, tzn. nie osiągniesz żadnego dzięki kostkom. Ta Zaleta może być wykorzystywana tylko wtedy, gdy aby zwyciężyć, potrzebujesz potwierdzenia wiary we własne zdolności – czyli wtedy, gdy Stopień Trudności rzutu wynosi sześć lub więcej. Możesz wydawać punkty Siły Woli w innych okolicznościach, jeśli jednak ST wynosi pięć lub mniej, punkty są tracone, bez względu na wynik rzutu.

Amnezja (Wada, 2 punkty)

Nie pamiętasz własnej przeszłości ani przeszłości swej rodziny. Twoje życie jest białą kartą, choć czasem mogą cię nawiedzać cienie obrazów dawnego życia. Możesz wziąć, jeśli chcesz, do pięciu punktów za Wady, których nie musisz precyzować. To Narrator powinien je wybrać, a podczas sagi ty będziesz mógł powoli je odkrywać.

Dezorientacja (Wada, 2 punkty)

Często bywasz zagubiony, uważasz, że świat jest niezrozumiałym miejscem, w którym niepodzielnie panuje chaos. Czasem po prostu nie widzisz żadnego sensu różnych zdarzeń. Powinieneś cały czas odgrywać takie zachowania (choć zwykle mają one niewielkie nasilenie). Dezorientacja staje się wyraźnie widoczna, gdy zalewa cię fala bodźców (np. wielu ludzi mówi do ciebie na raz, czy też jesteś w klubie, gdzie bombarduje cię pulsująca, głośna muzyka). Możesz zneutralizować tę Wadę wydając punkty Siły Woli, jednak efekt będzie tylko chwilowy.

Zapominanie (Wada, 3 punkty)

Nie możesz wybrać tej Wady równocześnie z Zaletą Koncentracja. Nie zapominasz o swoich Umiejętnościach czy Wiedzy, ale mylą ci się nazwiska, uciekają z głowy adresy, telefony. By zapamiętać coś więcej niż własne imię czy położenie Fundacji, potrzebujesz udanego rzutu na Spryt lub, w ostateczności, wydania punktu Siły Woli.

Czujność

Te Zalety i wady dotyczą postrzegania (lub jego braku). Niektóre z Wad można naprawić magyą Życia, lecz postacie tak robiące muszą je spłacić za pomocą nowych punktów.

Wyostrzony zmysł (Zaleta, 1 punkt)

Masz niezwykle silny słuch, węch, wzrok lub smak. Stopnie Trudności wszystkich rzutów związanych z określonym zmysłem (np. Percepcja + Świadomość, aby dosłyszeć delikatny odgłos, wyczuć truciznę w jedzeniu, lub dostrzec zbliżającego się napastnika) są zmniejszane o dwa. W połączeniu z Efektami sensorycznymi (pierwsze kropki Sfer) ta Zaleta pozwala magowi dołączyć dodatkowe sukcesy do swego rzutu.

Daltonizm (Wada, 1 punkt)

Nie rozróżniasz kolorów – wszystko widzisz tylko w czerni i bieli, chociaż jesteś wrażliwy na intensywność barw, które odbierasz jako odcienie szarości. Nie możesz tego skorygować używając Życia 3, ponieważ nie znasz prawdziwej natury koloru! Uwaga: daltonizm polega normalnie na nierozróżnianiu dwóch barw, lecz dla potrzeb gry rozmyliśmy trochę to pojęcie.

Słaby słuch: (Wada, 1 punkt)

Masz uszkodzony słuch. Stopnie Trudności wszystkich związanych z nim rzutów zwiększają się o dwa. Nie możesz mieć Wyostrzonego Słuchu, jeśli wybrałeś tę Wadę.

Zły Wzrok: (Wada, 2 punkty)

Wada wzroku zwiększa o dwa wszystkie Stopnie Trudności dla rzutów związanych z wypatrywaniem. Nie jesteś ani krótkowidzem, ani dalekowidzem, jest to raczej łagodna forma ślepoty, nie podlegająca leczeniu czy korekcie. Życie 3 może skorygować ten defekt na krótki czas, lecz trwałe rezultaty można osiągnąć tylko spłacając tę Wadę lub przywiązując efekt do rekwizytu (gogli, daszka u czapki itp.). Jeśli masz tę Wadę, nie możesz posiadać Wyostrzonego Wzroku.

Głuchota (Wada, 4 punkty)

Nie słyszysz żadnych dźwięków i wszystkie rzuty dotyczące słuchu automatycznie kończą się porażką.

Ślepota (Wada, 6 punktów)

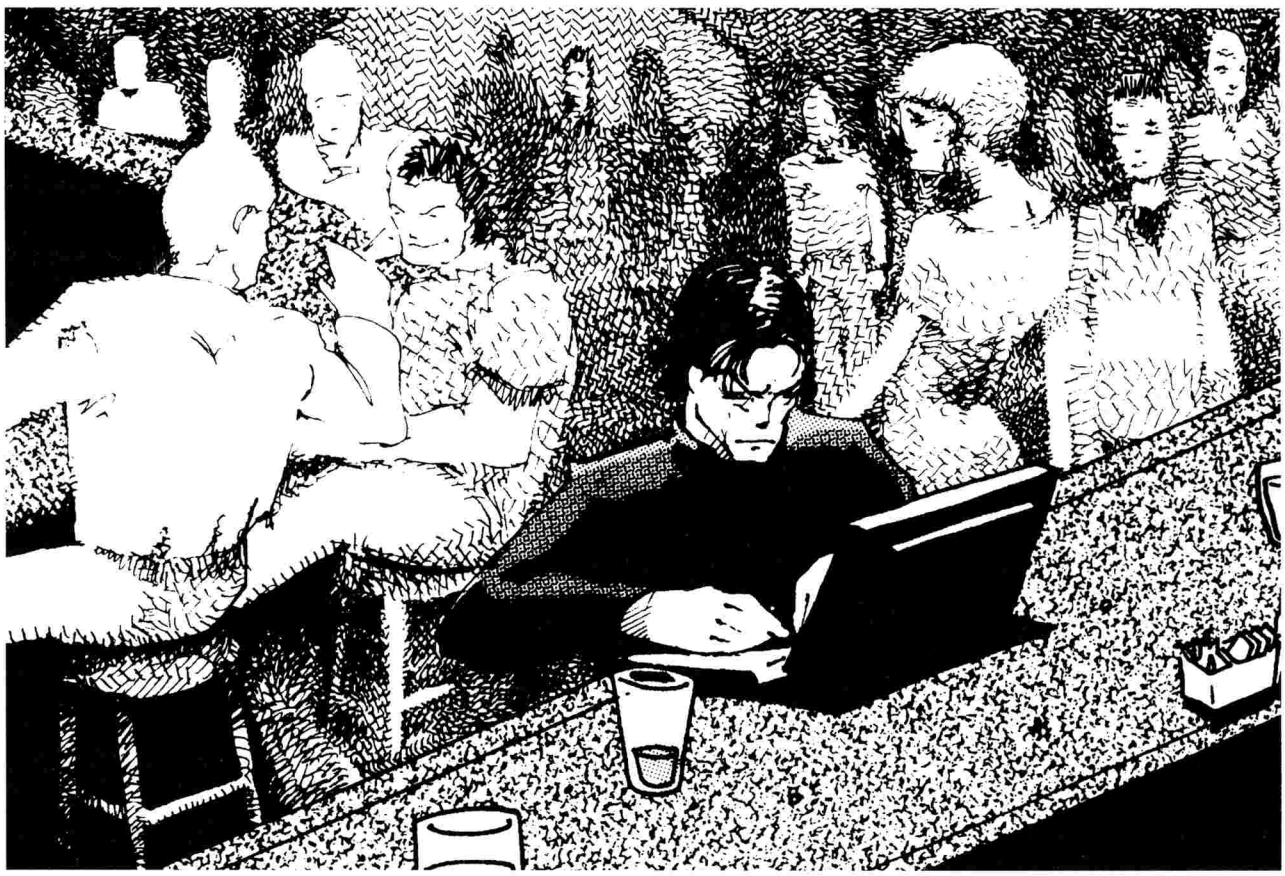
Wszystkie rzuty związane ze zmysłem wzroku automatycznie kończą się porażką. Nie widzisz nic – świat świateł i barw jest ci obcy.

Zdolności

Wady i Zalety z tej grupy dotyczą wyjątkowych zdolności, a także modyfikują efekty innych Cech.

Zwierzęcy magnetyzm (Zaleta, 1 punkt)

Jesteś wyjątkowo atrakcyjny dla innych. Masz zmniejszony o dwa Stopień Trudności przy próbach Uwodzenia lub Przebiegłości. Ta Zaleta nastraja do ciebie nieprzychylnie inne osoby twojej płci.



Oburęczność (Zaleta, 1 punkt)

Jesteś bardzo sprawny i zręczny, posługujesz się równie sprawnie lewą, jak i prawą ręką. Zwykle, kiedy wykonujesz akcję posługując się obiema rękami, np. walczysz trzymając w każdej z nich jakąś broń, masz zawyżony Stopień Trudności o 1 dla „prawej" ręki i o 3 dla „lewej".

Zdolności komputerowe: (Zaleta, 1 punkt)

Obsługa komputera to dla ciebie przyjemność, wszystkie Stopnie Trudności rzutów związanych z jego naprawą, budową czy użyciem są mniejsze o dwa. Jest to szczególnie przydatne dla Wirtualnych Adeptów i sług Iteracji X.

Urodzony kierowca (Zaleta, 1 punkt)

Radzisz sobie z prowadzeniem każdego mechanicznego, kołowego pojazdu, począwszy od samochodów osobowych, przez traktory, aż do ogromnych ciężarówek. Stopnie Trudności rzutów przy ryzykownych czy trudnych manewrach zmniejszane są o dwa.

Mechanik (Zaleta, 1 punkt)

Doskonale znasz się na wszelkich urządzeniach mechanicznych (nie dotyczy to układów elektronicznych, jak np. komputerów). Stopnie Trudności rzutów związanych z poznaniem mechanizmu działania, naprawą czy obsługą urządzeń są mniejsze o dwa. Ta Zaleta nie pomaga jednak w żaden sposób w prowadzeniu pojazdów.

Odporność na trucizny (Zaleta, 1 punkt)

Z jakiegoś powodu stałeś się odporny na trucizny. Może to być cecha naturalna lub zdolność wykształcona w przeciągu długiego czasu przeciwko wszystkim znanym rodzajom toksyn. Za każdym razem, gdy musisz wykonać rzut wyparowywania przeciwko efektom jakiejś trucizny, twój ST zmniejsza się o trzy.

Lingwista (Zaleta, 2 punkty)

Płynnie posługujesz się językami obcymi. Ta Zaleta nie pozwala wprawdzie na wyuczenie się większej ich liczby, niż wskazuje poziom Lingwistyki, ale dodaje trzy kostki do wszystkich rzutów dotyczących języków obcych, zarówno w mowie, jak i w piśmie. Cechę tę często spotyka się u magów Porządku Hermesa i Cyganów.

Odwaga (Zaleta, 3 punkty)

Często podejmujesz ryzykowne akcje, a jeszcze częściej udaje ci się wyjść z opresji bez szwanku. Wszystkie Stopnie Trudności rzutów, które dotyczą działań niebezpiecznych, są mniejsze o jeden, dodatkowo możesz zignorować wynik jednej kostki, jeśli akcja taka zakończy się pechem (czyli możesz zapomnieć o jednej wyrzuconej „jedynce", tak jakbyś miał dodatkowy sukces).

Szybkie uczenie się: (Zaleta, 3 punkty)

Uczysz się bardzo szybko, przyswajasz nową wiedzę w znacznie większym tempie niż inni. Dostajesz dodatkowy punkt doświadczenia na końcu każdej opowieści (ale nie każdej sesji gry).

Doskonała równowaga (Zaleta, 3 punkty)

Dzięki ciągłemu treningowi i wrodzonym cechom twój zmysł równowagi osiągnął ogromne wyżyny. Nie jest zbyt prawdopodobne, abyś choć raz miał się przewrócić w swoim życiu. Być może się potkniesz, lecz zawsze zdołasz się wyrównać zanim będziesz zmuszony się podeprzeć.

Ta Zaleta pomaga w czynnościach takich, jak chodzenie po linie, przechodzenie po lodzie lub wspinanie się na zbocza górskie. Wszystkie związane z takimi wyczynami Stopnie Trudności są zmniejszone o trzy. Jeśli postać posiada tę Zaletę, niezwykle ciężko będzie zwalić ją z nóg. Jest niezwykle odpowiednia dla Braci Akashic lub Mistrzów magyi Życia.

Światowiec (Zaleta, 5 punktów)

Posiadasz wielki zasób niebanalnych umiejętności i wiedzy, zdobytych dzięki podróżom, wykonywanym zawodom czy po prostu szerokim zainteresowaniom. Automatycznie otrzymujesz dodatkowy punkt we wszystkich Pulach Kości przy Umiejętnościach i Wiedzy. To iluzoryczny poziom tych Cech, używany tylko do pokazania zakresu twoich zdolności. Jeśli postać rozwija się i wydaje punkty doświadczenia na Umiejętności czy Wiedzę, musi kupić najpierw pierwszy punkt, potem dopiero drugi itd., tak jakby nie miała żadnego poziomu danej Zdolności.

Wiek (Wada, 1 punkt)

Bardzo wcześnie lub późno w swoim życiu zacząłeś magyczny trening. Być może nikt cię nie odkrył w okresie typowym dla studentów, lecz Mistrz, z jakiegoś powodu, postanowił cię mimo to uczyć. Mogłeś też zrobić coś, co tak bardzo zaintrygowało twoich mistrzów, iż niezwykle wcześnie rozpoczęli twoją naukę (patrz Zaleta Cudowne Dziecko). Różnica wieku powoduje, że ludzie inaczej na ciebie reagują. Jeśli jesteś starszy, niż zazwyczaj, mogą sądzić, iż dysponujesz większymi umiejętnościami, niż naprawdę (co może ci szybko uderzyć do głowy) lub też myślą, że robisz sobie żarty. Jeśli jesteś młody, starsi studenci lekceważą cię lub nie biorą poważnie ("Chyba żartujesz. To tylko dzieciak!"). Podnieś Stopień Trudności wszystkich rzutów Społecznych od 1 do 3 w zależności od okoliczności lub osoby, z którą się stykasz.

Nadnaturalne

Poniższe Wady i Zalety są rozmaitymi ponadnaturalnymi przymiotami lub ułomnościami. Są wprawdzie rzadkie, jednak wśród magów, zmieniających rzeczywistość samą swą obecnością, spotyka się je częściej niż u innych istot. Z powodu wysokiego potencjału tych właściwości, Narrator może nie pozwolić na wybór żadnej Cechy z tej grupy, zapytaj go więc, zanim podejmiesz decyzję. Poza tym, nie powinieneś wybierać żadnej Wady czy Zalety tu umieszczonej, jeżeli idealnie nie pasuje do obrazu bohatera i jeśli nie jesteś w stanie wytłumaczyć, dlacze-

go ją posiada. Zasadniczo nie polecamy nikomu wyboru więcej niż jednej czy dwóch nadnaturalnych Wad i Zalet – powinny być one dokładnie kontrolowane przez Narratora.

Poprzednie istnienia (Zaleta, 1-5 punktów)

Mag pamięta jedną lub więcej ze swoich poprzednich inkarnacji. Może to być tak proste, jak ciągłe *deja vu* w miejscach znanych jego poprzedniemu istnieniu, lub tak złożone, jak bezustanne, wyraźne wspomnienia innej osoby. W kategoriach praktycznych oznacza to, że mag, a co za tym idzie, jego gracz, wie trochę więcej o sytuacjach związanych ze wspomnieniami zmarłych. Postać może znać drogę przez ojczyste miasto któregoś ze swoich poprzednich wcieleń, lub też nie wiedząc dlaczego oddalić się od mordercy. Jest to dobra Cecha dla początkujących graczy – Narrator może im powiedzieć, że coś, co zamierzają jest głupie, niebezpieczne, lub jedno i drugie, ponieważ wprawdzie jego postać, logicznie rzecz biorąc, tego nie wie, jednak może taką wiedzą dysponować jedna z jej poprzednich inkarnacji. Cechy tej nie można jednak wykorzystywać do „przypominania" sobie Zdolności, postać wciąż musi mieć Cechę Pozycji Marzenia, aby móc to zrobić.

Narrator może i powinien wykorzystać możliwość dokładniejszego określenia z graczem jednej lub więcej danych. Jeśli wspomnienia nie są bardzo szczegółowe, postać, i najprawdopodobniej gracz, nie będzie wiedzieć wszystkiego o przeszłości. Takie połowiczne wiadomości są tak naprawdę bogatym źródłem pomysłów na przygody, zwłaszcza jeśli któreś z przeszłych wcieleń było przebudzone. Jest to dość częste w przypadku „starych dusz" i potężnych Awatarów.

- **Jeden punkt** – Wspomnienia *deja vu* z jednego życia.
- **Dwa punkty** – Zamglone wspomnienia z jednego życia i *deja vu* z kilku innych.
- **Trzy punkty** – Mgliste wspomnienia z kilku żyć i jedno lub dwa dobrze zapamiętane wydarzenia z jednego.
- **Cztery punkty** – Kilka dobrze zapamiętanych wydarzeń z wielu żyć.
- **Pięć punktów** – Wyraźna, lecz w wielu miejscach przerwana nić wspomnień do Ery Mitycznej i jeszcze dalej...

Prawdziwa miłość (Zaleta, 1 punkt)

Odkryłeś i być może utraciłeś (przynajmniej czasowo) prawdziwą miłość. Daje ci to radość wśród mroków egzystencji, zazwyczaj ogołoconych z tak światłych uczuć. Kiedy cierpisz, w niebezpieczeństwie czy nieszczęściu, wspomnienie o miłości wystarcza, by dać ci siłę do walki. Przekładając to na pojęcia gry, uczucia pozwalają ci na automatyczne zaliczenie każdego testu Siły Woli w sytuacji, kiedy aktywnie ochraniasz swą wielką miłość lub jesteś blisko niej. Ponadto, siła miłości może być tak duża, że ochrania cię przed nadnaturalnymi mocami (decyzja Narratora). Czasem obiekt miłości może być przeszkodą, gdy będzie wymagać pomocy (czy nawet ratunku). Konieczne jest jeszcze ostrzeżenie: ta Zaleta jest dokładnie i ściśle określona przez cały bieg sagi.

Medium (Zaleta, 2 punkty)

Dzięki naturalnym zdolnościom słyszysz, wyczuwasz świat duchów, widm i cieni. Choć ich nie widzisz, czujesz ich obecność i możesz rozmawiać z nimi, jeśli są w okolicy. Możesz nawet je przywoływać prośbami i pochlebstwami. Duchy nigdy nie dadzą ci rad i nie pomogą za darmo, zawsze będą żądać czegoś w zamian. Magowie dysponujący ponadto Sferą Ducha obniżają o dwa Stopnie Trudności magyi Ducha. Połączenie Medium z Zaletą Duchowy Magnes może uczynić twoje życie niezwykle interesującym i kłopotliwym.

Szósty zmysł (Zaleta, 2 punkty)

Twój szósty zmysł ostrzega cię przed zbliżającym się niebezpieczeństwem. Kiedy coś ci grozi, Narrator powinien wykonać w tajemnicy rzut na twoją Percepcję + Czujność przy Stopniu Trudności zależnym od okoliczności. Jeśli rzut zakończy się sukcesem, Narrator powie ci, że przeczuwasz zbliżające się kłopoty. Gdy uzyska wiele sukcesów, może dokładniej określić przeczucie, podając kierunek, odległość czy naturę zagrożenia. Na Zalecie tej można bardziej polegać, niż na pierwszopoziomowych efektach sensorycznych, natomiast razem tworzą one coś w rodzaju skutecznego systemu wczesnego ostrzegania.

Przyjaźń faerie (Zaleta, 2 punkty)

Dzięki tej Zalecie faerie nie boją się ciebie; przeciwnie, przyciągasz je i rozumiesz ich postępowanie. Możesz nawet mieć w sobie niewielką ilość krwi tych istot. Przyjaźnie nastawione fae *mogą* ci czasami pozwalać medytować w swoich kręgach (choć jedynie bogowie wiedzą, jakie to może mieć efekty na dłuższą metę...).

Duchowy przewodnik (Zaleta, 3 punkty)

Masz niematerialnego przyjaciela i przewodnika. Duch jest zdolny do używania pewnych mocy, których może użyć w sytuacji zagrożenia (patrz Nawiedzany, poniżej), najczęściej jednak wspiera cię radą. Jest to pozbawiony ciała duch kogoś, kto kiedyś żył i był wyjątkowo znany lub mądry. Narrator, który jest jego twórcą, nie powinien odkryć przed tobą pełni jego mocy i możliwości. Tego typu Mentorzy nie są prawdziwymi instruktorami magyi, lecz mogą zaoferować wgląd w te aspekty życia Śpiących, o których magowie mogli zapomnieć. Więcej korzyści z tej Zalety można osiągnąć sięgając do gry **Wraith**).

Przyjaciel wilkołak/wampir (Zaleta, 3 punkty)

Twój przyjaciel i stronnik jest wilkołakiem lub wampirem. Możesz go wezwać w razie potrzeby i on też może liczyć na twoją pomoc (*jesteście* przecież przyjaciółmi). Wasze społeczeństwa nie tolerują takich kontaktów, wprawdzie magowie często mają do czynienia z innymi Przebudzonymi, jednak żadna ze stron nie ufa pozostałym. Twój przyjaciel nie stanie się chodzącym akumulatorem kwintesencji dla chci-

wych magów. Takie związki często źle się kończą... Wilkołaka powinien stworzyć Narrator, nie ujawniając ci wszystkich jego możliwości i cech.

Szczęście (Zaleta, 3 punkty)

Urodziłeś się pod szczęśliwą gwiazdą i Awatar kieruje twoimi krokami (albo też Diabeł troszczy się o własne dziecko). W obydwu przypadkach możesz powtórzyć trzy nieudane rzuty podczas każdej opowieści, jednak tylko raz w jednym teście.

Bliźniacze dusze (Zaleta, 4 punkty)

Twój Awatar został podzielony i ma „towarzysza" równego mu mocą i posiadającego identyczną Esencję, Naturę i Postawę. Druga część może znajdować się w posiadaniu twojego fizycznego bliźniaka (brata lub siostry, identycznej lub odmiennej), osoby do ciebie podobnej, innego maga lub kogoś zupełnie obcego – może nawet Śpiącego. Gdy jesteś w fizycznym kontakcie ze swoim odpowiednikiem (lub duchowym, jeśli rzecz się dzieje w Umbrze), możecie łączyć swoją Kwintesencję i używać magyi jak jedna osoba (jeśli oboje jesteście magami), korzystając z wyższych wartości Sfer i Arete, i otrzymując dodatkową Kwintesencję równą potędze drugiej osoby. Części są silniejsze niż całość. Połączona pula musi być odnawiana poprzez medytację w Węźle, podobnie jak w przypadku zwyczajnej Kwintesencji. Otrzymany w wyniku łączonych czarów Paradoks nie dzieli się jednak i obydwaj bliźniacy otrzymują taką samą ilość jego punktów.

Jeśli dysponujesz pierwszym poziomem Korespondencji, zawsze wiesz, gdzie podziewa się twój odpowiednik, dzięki pierwszej kropce Życia znasz stan jego zdrowia, zaś pierwszy poziom Umysłu pozwala wam wymieniać myśli. Jeśli jeden z bliźniaków duszy umrze, drugi musi wykonać test Siły Woli, ST 8, aby nie podążyć za nim w związku z psychicznym szokiem. Musi również poczekać do następnej inkarnacji swego brata zanim znów będzie mógł dzielić z nim moc. Towarzysze duszy nie są po prostu chodzącymi Zaletami, powinni być przedstawiani i prowadzeni jako postacie, najlepiej przez innych graczy z grupy. Zauważ również, że nie musisz być w idealnych stosunkach ze swoim odpowiednikiem... Bliźniacze dusze są odrębnymi osobami, a nie połączonymi potęgami, więc narrator nie powinien się powstrzymywać przed przejęciem jednej połowy pary odgrywanej jako jeden umysł z dwoma ciałami.

Niezwiązywalny (Zaleta, 4 punkty)

Jesteś odporny na efekt Więzi Krwi. Nie ważne, jak dużo pijesz krwi innych wampirów, nigdy nie zostaniesz z nimi związany. Zdarza się to niezwykle rzadko wśród śmiertelnych, tak więc Narrator powinien dokładnie rozważyć tę Zaletę zanim dopuści ją do gry.

Iskra Życia (Zaleta, 5 punktów)

Z niezwykłą siłą płynie w tobie witalność Życia. Jeśli jesteś Lekko Ranny, uleczysz w trzy dni obrażenia, które innym zajęłyby tydzień. Jeśli jesteś Zraniony, kurujesz się w jeden dzień. Gdy jesteś Poobijany, uszkodzenia znikają po godzinie.

Sam będąc w doskonałym zdrowiu, możesz dzielić się swą witalnością z innymi poprzez moc dotyku. Każdy, komu pomagasz, leczy się w przyspieszonym tempie, lecz jeśli ta osoba jest mocno zmaltretowana lub okaleczona, będzie wymagać miesięcy ciągłej opieki pielęgniarskiej w szpitalu. Jeśli posiadacz tego daru odznacza się również biegłością w Sferze Życia, może leczyć poważne obrażenia, jakby były zwykłymi. Wszystkie Stopnie Trudności magyi Życia, które są związane z leczeniem, tworzeniem, wzrostem lub zmianą na lepsze (na przykład korygowanie wrodzonych wad), są zmniejszane o 2 gdy używa się dotyku. Verbena uważają tę Zaletę za oznakę urodzonego uzdrowiciela, zaś Synowie Eteru twierdzą, że jest to recesywna, choć przydatna mutacja.

Efektem ubocznym jest fakt, iż twoja krew jest szczególnie lubiana przez wampiry, ponieważ daje im dwa razy więcej wartości odżywczych, niż w przypadku innych śmiertelnych, a najważniejsze są jej zdolności regeneracyjne. Wampiry mają swoje nazwy dla ludzi tobie podobnych – „Róg obfitości", „Duży łyk" lub po prostu „Mój!".

Naturalna Sfera (Zaleta, 5 punktów)

Jesteś w stanie używać jednej ze Sfer magyi z większą łatwością, niż inni magowie. W poprzednim wcieleniu byłeś szczególnie tak biegły w jednej ze Sfer, że twój Awatar zdołał przenieść cząstkę tej wiedzy do tego istnienia.

Wybierasz Sferę i przy wydawaniu punktów doświadczenia na jej podnoszenie musisz poświęcić jedynie trzy czwarte zwyczajnego kosztu. Sfera musi być zadeklarowana podczas tworzenia postaci. Zaletę tę można oczywiście zakupić jedynie raz.

Anioł Stróż (Zaleta, 6 punktów)

Ktoś lub coś obserwuje twoje kroki i chroni cię przed niebezpieczeństwem. Nie masz pojęcia, kto (lub co) to może być, lecz czujesz jego obecność i pomoc. W chwilach krytycznych może ujawnić się, osłaniając cię przed zagrożeniem, nigdy jednak nie masz pewności, kiedy (i czy w ogóle) pojawi się wsparcie. Narrator musi sam zdecydować, kto cię obserwuje i dlaczego (mimo nazwy Zalety nie musi być to wcale anioł).

Towarzysz Awatar (Zaleta, 7 punktów)

Jesteś w cyklu reinkarnacji, jednak za każdym razem, gdy *twoja* fizyczna forma zostaje odtworzona, twój Awatar zaczyna swą ścieżkę kilka kroków do tyłu. Świat jest znowu nowym miejscem i nawet Przebudzenie nie może przywrócić Wiedzy zmagazynowanej przez Awatara w poprzednim wcieleniu. Z twoim cyklem narodzenie-śmierć-odrodzenie związana jest dziwna właściwość, wywodząca się z faktu, że do twojego Awatara dołączony jest drugi, mniejszy. Ta cząstka również przechodzi przez cykl reinkarnacji, podążając w każdym wcieleniu za twoim Awatarem i często zachowując wspomnienia ze swego poprzedniego istnienia.



Towarzysz ten będzie walczył do śmierci u boku twojego Awatara. Wielu towarzyszy nie ma rzeczywistego powodu, by to robić, jednak ten wie, iż jego rola polega tylko i wyłącznie na podążaniu za twoim Awatarem.

Narrator tworzy i kontroluje tę istotę, określając jednocześnie jej formę. Podobnie jak w przypadku innych Zalet tego typu, to jest wzbogacenie postaci, nie zaś możliwość posiadania dwóch w cenie jednej.

Prawdziwa Wiara (Zaleta, 7 punktów)

Jesteś głęboko wierzący i wielbisz swego Boga, jakkolwiek go nazywasz. Zaczynasz grę z jednym punktem Wiary (Cecha o skali 1-10). Zapewnia ona wewnętrzną siłę i spokój, wspierając cię wtedy, gdy wszystko inne zawodzi. Zaletę tę często można spotkać wśród członków Niebiańskiego Chóru. Wprawdzie inne grupy mogą posiadać Wiarę, nie mogą to być jednak żadnego rodzaju Technokraci (nie liczy się Wiara w Kibo).

Dodajesz ją do wszystkich testów Siły Woli (uzyskując +1 do Puli za każdy posiadany punkt Wiary). W żaden sposób nie wpływa ona na czynienie magyi, lecz może pozwolić na jakąś inną formę interwencji z zewnątrz (patrz Anioł Stróż i Szczęście). Niektóre rodzaje magów mogą, za pozwoleniem Narratora, zredukować Paradoks zebrany wokół Śpiących, jeśli podzielają oni wiarę maga (w rezultacie daje to czynienie cudów przed wiernymi). Wszystkie nadnaturalne efekty zależą wyłącznie od Narratora, choć najczęściej pozwalają na odstraszanie wampirów (mówiąc ogólnie, mag musi wykonać test Wiary przeciwko Stopniowi Trudności równemu Sile Woli wampira, aby go odgonić, więcej zasad znajduje się w **Podręczniku Gracza do Wampira**, s. 30, lub w **Podręczniku Łowcy**, s. 64-66).Wahają się one w zależności od osoby i właściwie nigdy nie są widoczne czy oczywiste – niektórzy najbardziej święci ludzie nie dokonali większych cudów od ukojenia zranionej duszy. Wszystko, co zrobisz dzięki Wierze, będzie zazwyczaj odzwierciedleniem twojej Natury, dlatego czasem trudno zauważyć, że pomogła ci ingerencja sił wyższych.

Dodatkową korzyścią płynącą z Prawdziwej Wiary jest wrodzona kontrmagya. Efekt ten *nie* działa w przypadku magów (istnieją różne teorie tłumaczące tego powody), lecz może dodać niebezpiecznego aromatu fanatycznym łowcom czarownic lub wrogim Akolitom. Każdy punkt Prawdziwej Wiary zapewnia jedną kość kontrmagyi, tak więc mag stojący przed łowcą dysponującym pięcioma punktami Wiary ma niewielką szansę potraktowania go potężnymi efektami.

W dzisiejszych czasach Prawdziwa Wiara jest rzadkim Atrybutem. Nikt nie może zacząć gry z większą wartością Wiary niż 1, a dodatkowe punkty przydziela Narrator w oparciu o zachowanie i uczynki postaci.

Duchowy Magnes (Zaleta 3-7 punktów, lub Wada 2-6 punktów)

Duchy zbierają się w części Umbry, która odpowiada twojemu położeniu w Dziedzinie. Nie jesteś świadom ich

obecności jeśli nie posiadasz pierwszego poziomu Sfery Ducha, lub też nie jesteś ostrzeżony przez innych, którzy nią dysponują. Przebywają tam, ponieważ lubią znajdować się blisko Kwintesencji tworzącej Wzorzec twego fizycznego ciała lub Awatara. Te duchy często walczą ze sobą z różnych powodów – są wrogami, wszystkie chcą być obok serca lub mózgu postaci, chcą chronić postać, chcą zabić postać, itd.

Niektóre z tych duchów mogą pozostawać w Dziedzinach Duchów w miejscach odpowiadających fizycznej przestrzeni tworzącej w świecie fizycznym Wzorzec maga (niektóre miejsca w Dziedzinach Duchów odpowiadają fizycznym lokacjom). Duchy te wpływają na zachowanie i wygląd postaci. Jeśli „duchowa" forma maga wypełniona jest złymi duchami, postać powoli będzie się wypaczać dokonując złych czynów, chyba że zostaną podjęte odpowiednie środki, aby usunąć tę skazę z Awatara. Jeśli „duchową" formą władają dobre duchy, będą chętne pomóc postaci w odpowiednich sytuacjach. Zauważ również, że istnieje różnica pomiędzy duchami a upiorami.

• Jeśli Duchowy Magnes jest Zaletą, dobroczynne duchy będą zbierać się w Umbrze (lub Penumbrze) miejscach odpowiadających fizycznemu położeniu postaci. Zrobią wszystko co mogą, aby ostrzec postać przed znajdującymi się w Umbrze niebezpieczeństwami. Jeśli mag ma zamiar nieświadomie popełnić „zły" czyn, duchy postarają się go o tym powiadomić. W przypadku, gdyby duchy zostały zniszczone, inne wkrótce przybędą, aby zająć ich miejsce.

• Jeśli Duchowy Magnes jest Wadą, o to samo miejsce walczą złowrogie duchy. Próbują skazić postać złymi myślami i zanieczyszczają okoliczną Umbrę. Złe duchy będą urągać magowi i przeszkadzać mu w najmniej odpowiednich momentach. Inni magowie mogą to zauważyć, zaś żadna ilość magyi nie odegna duchów na długo.

Liczba wydanych lub otrzymanych punktów wolnych wpływa na zainteresowanie duchów postacią i innymi duchowymi istotami z Umbry. Więcej informacji o Umbrze znajduje się w podręcznikach **Wilkołak: Apokalipsa** i **Umbra: Aksamitny Cień.**

Odmienność (Wada, 1 punkt)

Rzeczywistość jest dla ciebie trochę inna. Raz na sesję gry Narrator wybierze jedną z twoich Sfer, losowo określi Efekt, po czym wykona test jakiegoś dziwacznego, przypadkowego efektu. Jeśli rzut się powiedzie, bez żadnego widocznego powodu wydarzy się coś związanego z wybraną Sferą, na przykład Umysł 3 może zaowocować odwiedzeniem maga przez posługującego się telepatią psa, złapaniem w głowie meksykańskiej stacji radiowej, lub też usłyszeniem myśli przechodzącego obok seryjnego mordercy. Jeśli nie powiedzie się, odmienność przechodzi, jeśli zaś zakończy się pechem, na maga opadnie Paradoks, przybliżając go do Ciszy. Ta wada może zmienić nastrój kampanii, tak więc wzięcie jej wymaga nie tylko zgody Narratora, lecz również pozostałych graczy z grupy.

Atawizm (Wada, 1-5 punktów)

Jedno lub więcej z twoich wcześniejszych istnień wciąż na ciebie wpływa... w nieprzyjemny sposób. Ich obawy powracają, aby nawiedzać cię w snach i doświadczasz przebłysków ich najgorszych wspomnień (na przykład ich śmierci, lub, co gorsza, osobowości wypierającej twoją własną). Dla złych snów i wizji weź jeden lub dwa punkty, zależnie od stopnia twojego stanu i tego, jak wpływają na twoją naukę lub zachowanie w niebezpiecznych sytuacjach. W przypadku „współlokatora" w głowie weź trzy punkty (niezależnie od tego, czy wiesz o jego istnieniu). Dla całej masy kłopotów i naprawdę nieszczęsnego życia weź pięć punktów, lecz oczekuj, że Narrator wykorzysta przeciwko tobie każdą możliwość. Tę Wadę można „odpracować" w toku gry, lecz powinno to być trudne.

Echa (Wada, 1-5 punktów)

Wierzenia nieprzebudzonych oddziałują na ciebie mocniej, niż na innych magów. Zależnie od tego, gdzie znajdujesz się w danym czasie, przesądy otaczających cię Śpiących stają się twoją rzeczywistością. Stopień tych Ech zależy od maga – dla niektórych jest to jedynie drobna niedogodność, lecz dla innych sytuacja taka może okazać się śmiertelna. W niektórych przypadkach wierzenia Śpiących mogą być korzystne, lecz zazwyczaj w jakiś sposób szkodzą.

• **Bardzo drobne:** Wprawdzie Echa nie wpływają zbytnio na ciebie, oddziałujesz jednak na naturę otaczającej cię rzeczywistości, na przykład mleko może się warzyć w twojej obecności lub chleb nie rośnie gdy znajdujesz się w kuchni (1 punkt).

• **Umiarkowane:** na tym poziomie Echa mogą okazać się niedogodnością, czasami fizyczną, czasami umysłową, na przykład psy warczą gdy jesteś w pobliżu, możesz być fizycznie niezdolny wejść do czyjegoś domu bez pozwolenia (każdy może cię zaprosić, nie musi to być właściciel), lub też konie toczą pianę z pyska w twojej obecności (2 punkty).

• **Zauważalne:** Te wady mogą zostać dostrzeżone przez wyćwiczone oko. Łatwo rozpraszają cię jakiekolwiek symbole religijne, wykształcasz nagłą alergię na sól, twoje włosy powiewają w kierunku przeciwnym do wiatru (3 punkty).

• **Rozpraszające uwagę:** Masz problemy z koncentracją gdy ludzie zachowują się wokół ciebie w określony sposób, a przesądni nie zaufają ci, jeśli nie pomożesz sobie magyą. Działa na ciebie „złe oko", każdy kto wykona w twoim kierunku ten gest, będzie odporny na twe moce. W podobny sposób wpływają na ciebie również pewne zioła i domowe środki lecznicze, nie rzucasz cienia lub też porusza się on niezależnie od ciebie (4 punkty).

• **Potężne:** Wciąż jesteś w stanie zmieniać rzeczywistość, lecz jesteś teraz podatny na kaprysy zbiorowej nieświadomości. Wpływasz również na rzeczywistość wcale się nie starając. Wierzenia okolic, w których się aktualnie znajdujesz, mogą zapewnić ci dodatkowe moce i spowodować w tobie

fizyczne zmiany. Możesz nie tonąć w wodzie, unosząc się na jej powierzchni, fizyczne dotykanie ziemi może wywoływać w tobie ból, „psychicznie czujne" osoby mogą dostawać w twojej obecności drgawek i przemawiać obcymi językami (5 punktów).

Klątwa (Wada, 1-5 punktów)

Jesteś przeklęty przez istotę nadnaturalną lub obdarzoną magicznymi mocami. Klątwa jest ściśle określona i nie może być zdjęta inaczej, jak za sprawą największego wysiłku. Może też zagrażać życiu. Oto kilka przykładów:

- Jeśli zdradzisz powierzoną ci tajemnicę, zostaniesz w jakiś sposób ukarany (1 punkt).
- Zaczynasz się jąkać, gdy próbujesz opisać coś, co widziałeś czy słyszałeś (2 punkty).
- Narzędzia często łamią się lub działają w niewłaściwy sposób gdy próbujesz ich używać (3 punkty).
- Gdy zbyt mocno się z kimś związesz, staje się on twoim wrogiem, cokolwiek więc robisz, nie zbliżaj się do innych postaci! (4 punkty).
- Wszystkie twoje osiągnięcia zostaną w końcu zbrukane i wypaczone (5 punktów).

Magiczny zakaz lub imperatyw (Wada, 2-7 punktów)

Istnieje coś, co musisz, lub nie możesz robić i zależy od tego twoje życie, szczęście, magia i najprawdopodobniej sama dusza. Może to być coś, co zawsze było z tobą związane, *geas* przepowiedziane przez druidów w momencie twoich narodzin, złożona przez ciebie święta przysięga, lub też jakaś obietnica, której Ktoś (przez duże K) był świadkiem i zamierza ją od ciebie wyegzekwować. Jeśli będziesz się sprzeciwiał, konsekwencje będą poważne, jeśli nie śmiertelne.

Na przykład, Dominic de Woolfe nigdy nie może skrzywdzić wilka, totemicznego kształtu wybranego przez jego Awatara. Odkrywa to szalony Nephandi i wyciąga ze swego kapelusza wściekłego wilka. Dominic może naruszyć swoje *geas* lub też zostanie pogryziony. Decyduje się zastrzelić zarówno wilka, jak i Nephandiego, i w rezultacie jego Awatar opuszcza go, czyniąc z niego śmiertelnika niezdolnego do używania magyi.

Postacie mogą mieć kilka magicznych zakazów lub imperatywów, mogące wchodzić ze sobą w konflikt. W mitologii celtyckiej Cuchulainn miał *geas*, aby „nigdy nie odmawiać gościnności" i „nigdy nie jeść psiego mięsa". Trzy wiedźmy ofiarowały mu posiłek z psa i Cuchulainn zmarł wkrótce potem. Większość magów trzyma oczywiście swe magiczne zakazy i imperatywy w sekrecie, ponieważ mogą one zostać użyte przez wrogów. Pewną perwersją jest fakt, iż klątwy *geas* i święte przysięgi są również oznaką wielkiego statusu w szeregach pewnych Tradycji, zwłaszcza Verbena i Mówców Marzeń, u których takie Wady liczą się tak, jakby były dodatkowymi punktami Przeznaczenia. Mówiąc krótko, nic nie znaczące osoby nie posiadają *geas* i rodzinnych klątw.

Narratorzy powinni zbadać każdy zakaz lub imperatyw i przyznać mu wartość punktową oraz karę za jego złamanie. Łatwe do uniknięcia przypadki, jak „nigdy nie łam chleba z rudym" są warte 1 punkt, podczas gdy częstsze, lub trudniejsze rzeczy, jak „zatrzymaj się i przygarnij każdego kota, którego zauważysz", dają 2 punkty, zaś szczególnie drastyczne lub niebezpieczne przypadki, jak „nigdy nie wycofuj się z walki" mogą być warte 3 (lub więcej) punktów). Konsekwencje również są wycenione. Automatyczny pech przy następnym poważnym czarze może oznaczać 1 punkt, brak szczęścia przez całe życie to 2 punkty, utrata wszystkich przyjaciół i dóbr doczesnych daje 3 punkty, śmierć jest warta 4 punkty, zaś opuszczenie przez Awatara oznacza 5 punktów. Postacie i narratorzy mogą tworzyć nowe konsekwencje.

Tradycyjnie rzecz ujmując, niewiele można zrobić z *geas*, ponieważ są one po prostu aspektami czyjegoś Przeznaczenia, a klątwy piekielnie trudno zdjąć (jeśli tak się dzieje, należy spłacić Wadę). Postacie, które przypadkiem je naruszają, mogą zapłacić za swoje zbrodnie naprawiając to, co źle zrobiły. Wiedźma, która przysięgła nigdy nie jeść mięsa i nagle znalazła szynkę w swojej grochówce, może złagodzić konsekwencje poszcząc i finansując schronisko dla zwierząt. Jeśli jednak mag świadomie i z własnej woli złamie przysięgę – i przeżyje – stanie się krzywoprzysięzcą, a termin ten jest jednym z najgorszych epitetów wśród Tradycji. Osobnicy tacy są psychicznie naznaczeni i jest niemal niemożliwe, aby znaleźli nauczyciela lub jakąkolwiek pomoc. Niektóre tradycje, szczególnie Porządek Hermesa i Verbena zabijają takie osoby zaraz jak je zobaczą, zaliczając je do szeregów Nephandi, których mroczne ścieżki mocy są jedynymi, jakie im pozostały.

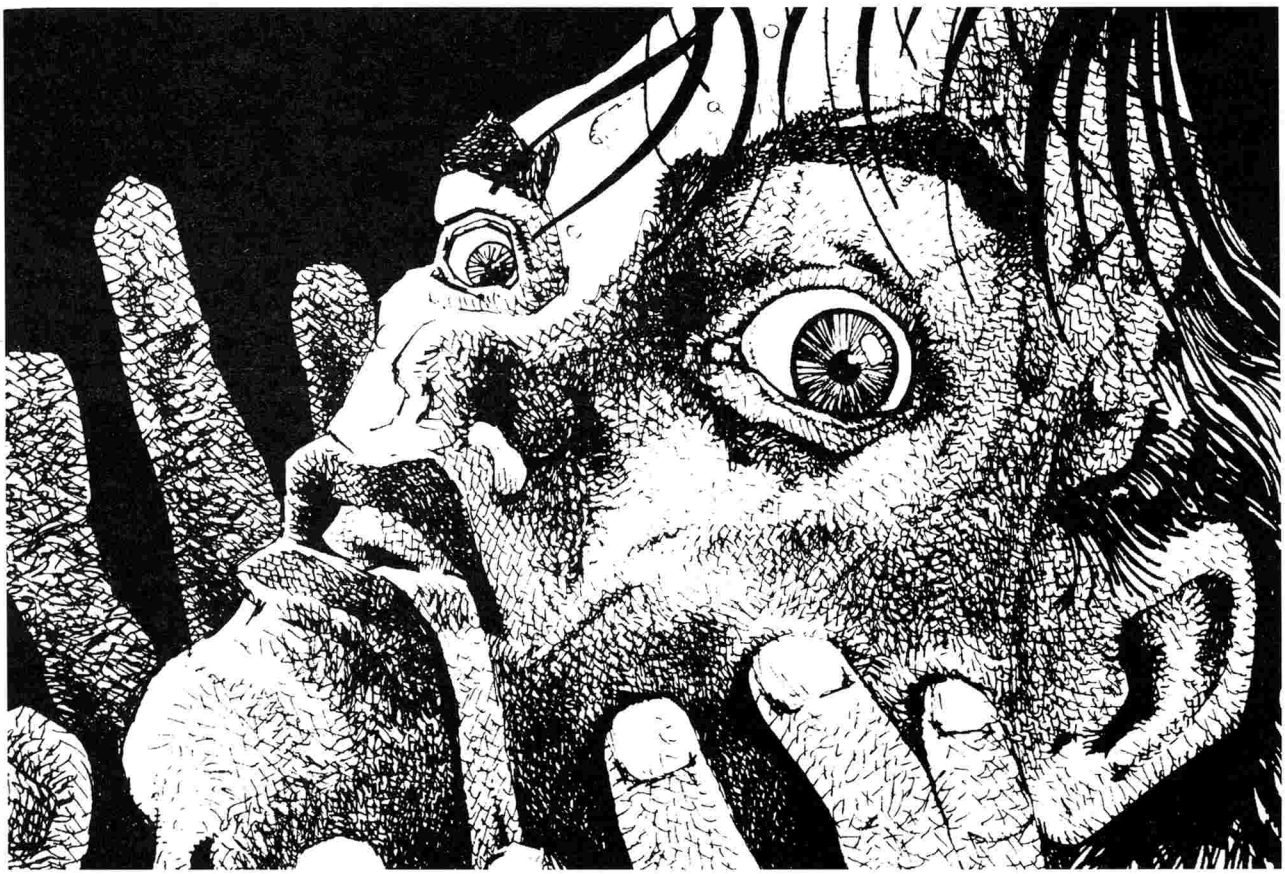
Postacie, które chcą zacząć grę jako krzywoprzysięzcy, powinni wziąć Mroczne fatum lub jakąś Klątwę, oraz Wadę Krzywoprzysięzca, wartą 4 punkty.

Język barda (Wada, 1 punkt)

Wypowiadasz rzeczy, które stają się prawdą. Nie jest to błogosławieństwo ani klątwa, lecz Efekt, którym może władać dowolna świadoma kontrola (użyj zamiast tego Czasu 3). Przynajmniej raz na opowieść w twojej głowie pojawia się jednak niewygodna prawda dotycząca aktualnej sytuacji i wydostaje się z twoich ust. Aby powstrzymać się przed wypowiadaniem proroctw, posiadacz tego „daru" musi wydać punkt „Siły Woli" i przyjąć jeden poziom obrażeń z powodu wyczerpania spowodowanego powstrzymywaniem się (zwłaszcza jeśli gryzie się w język).

Pierwotne cechy (Wada, 2 punkty)

Masz Awatara Pierwotnej Esencji – jakiś totem lub boga z legend. Jeśli totemiczny duch jest zwierzęciem, mocno go przypominasz, wręcz w takim stopniu, że nie znający cię ludzie nazywają cię „niedźwiedziem", „łosiem" lub „krukiem". W przypadku, gdy Awatar jest jakimś znanym bogiem lub bohaterem, wyglądasz tak, jak wyobrażają sobie go



ludzie, wliczając w to jakieś szczególne deformacje (aczkolwiek dostajesz za nie dodatkowe punkty). Twój wygląd jest tak charakterystyczny, iż każdy może natychmiast odgadnąć twoją naturę. Jest w tym jednak również pewne niebezpieczeństwo, zwłaszcza jeśli twój Awatar ma legendarnych wrogów (co się często zdarza). Jeśli Awatar jest zwierzęciem, będzie również wymagał, abyś chronił jego gatunek, lub też dokończył pozostawione przez niego sprawy, jeśli jest bogiem lub bohaterem.

Nawiedzany (Wada, 3 punkty)

Nawiedza cię duch, którego tylko ty (i Media) możesz usłyszeć i zobaczyć. Zjawa ta nie znosi cię, bawi się dręcząc cię i obrażając, przeszkadzając ci, odciągając twoją uwagę, a wszystko to szczególnie wtedy, gdy potrzebujesz spokoju i skupienia. Poza tym posiada pewne słabe moce, których z rozmysłem używa przeciw tobie (każdą najwyżej jeden raz w trakcie opowieści): może ukrywać małe przedmioty, sprowadzać na innych „chłód", powodując, że potem unikają cię, jak tylko mogą, bzyczeć w uszach zarówno twoich, jak i innych, poruszać drobnymi przedmiotami, takimi jak nóż czy ołówek, tłuc szklane przedmioty, jak butelki czy lustra, plątać ci nogi czy wydawać niesamowite odgłosy, jak np. dzwonienie łańcuchami. Wrzaśnięcie na ducha może go czasami odpędzić, lecz może wtedy zacząć dręczyć osoby z twojego otoczenia. Narrator powinien nadać mu indywidualną osobowość, by jego działania były jeszcze bardziej frustrujące. Więcej pomysłów dotyczących tej Wady można zaczerpnąć z gry **Wraith**.

Niezdolność w Sferze (Wada, 5 punktów)

Nie jesteś w stanie korzystać z magyi jednej ze Sfer. Nie jest to związane z faktem, że nie byłeś w niej ćwiczony, lecz nie masz do niej dostępu, ponieważ twój Awatar został w pewien sposób „okaleczony". Nieistotne, jak wiele czasu spędzasz próbując naprawić ten problem, nie jesteś w stanie tego zrobić. Zawsze będziesz odłączony od wybranej mistycznej Sfery. Odkrycie przyczyny tej „rany" może stać się długofalowym celem postaci. Być może uda się odbyć jakąś „pokutę", aby odkupić w końcu tę Wadę. Ten efekt mógł powstać, gdy mag przechodził w poprzednim wcieleniu przez pomniejszy Gilgul. Sfera musi zostać wybrana podczas tworzenia postaci.

Psychiczny wampir (Wada, 5 punktów)

Znajdująca się w tobie iskra Życia zamiera i musi być wciąż nasycana siłami z zewnątrz. Jesteś psychicznym wampirem. Rośliny i owady schną i umierają w twojej obecności gdy żywisz się ich energią, a każda osoba, którą dotykasz dłużej niż godzinę, otrzyma jedną zwyczajną ranę wywołaną wysysaniem przez ciebie jej życia. Ci, którzy już są ranni (w tym osoby, których Poziom Zdrowia Poobijany został już wyssany), nie mogą się leczyć w twojej obecności. Wciąż możesz przebywać w tym samym budynku nie szkodząc nikomu, lecz dzielenie z kimś łóżka nie jest możliwe,

chyba że chcesz, aby ta osoba powoli umierała. Jeśli przynajmniej raz dziennie nie karmisz wypełniającej cię pustki, zaczynasz umierać. Szybkość, z którą otrzymujesz rany, odpowiada odwróconemu tempu leczenia: pierwszy Poziom Zdrowia tracisz po dniu, drugi po trzech, trzeci po tygodniu, czwarty po miesiącu i w końcu każdą następną ranę co trzy miesiące.

Magowie z tą Wadą, którzy posiadają Sferę Życia, otrzymują –2 do Stopni Trudności wszystkich Efektów mających ranić, hamować rozwój, niszczyć lub wypaczać żyjące istoty gdy używają leczącego dotyku. Za każdy jednak zabrany w ten sposób Poziom Zdrowia mag może uleczyć jedną ranę otrzymaną w wyniku głodu energii życiowej, lub też, jeśli niczego mu nie brakuje, może za każdy Poziom zaspokoić głód na jedną dodatkową godzinę. Wprawdzie psychiczny wampir jest napęczniały energią Życia, jednak nie zadaje automatycznie śmierci i obrażeń otaczającym go osobom. Zarówno Verbena, jak i Niebiański Chór uznają tę Wadę za oznakę ogromnego zła, uważając, że najlepiej zlikwidować posiadającą ją osobę, zaś Nephandi aktywnie starają się przeciągać na swoją stronę tych z mrocznym błogosławieństwem. Pozytywnym skutkiem ubocznym jest fakt, że twoja krew zupełnie nie żywi wampirów.

Mroczne fatum: (Wada, 5 punktów)

Jesteś skazany na koszmarną śmierć lub, co gorsza, na wieczną, bolesną agonię. Wszystko jedno, jakie środki podejmiesz, kiedyś los i tak cię dogoni. Prędzej czy później wszystkie wysiłki, cała walka i wszystkie marzenia obrócą się w proch. Twój los jest już przesądzony i nic nie może złagodzić twego wyroku. To straszne, ale znasz go częściowo, objawia ci się w snach i wizjach, zakłócając spokój życia. Depresja wywołana tym stanem może być przezwyciężana jedynie punktami Siły Woli, ale i tak powraca. W pewnym momencie opowieści powinieneś stanąć twarzą w twarz ze swym przeznaczeniem, ale kiedy, gdzie i jak – zależy tylko od Narratora. Nie możesz wprawdzie zmienić swego fatum, lecz wciąż jesteś w stanie podejmować wysiłki, by coś zmienić zanim czas się dopełni (chociażby ratować przyjaciół, by nie podzielili twojego losu). Trudno odgrywać tę Wadę – wygląda na to, że pozbawia ona wolnej woli, ale, jak na ironię, dopiero ona daje prawdziwą wolność. Zalecamy połączenie tej Wady z Cechą Pozycji Przeznaczenie – Elric i Vanyel są klasycznymi literackimi przykładami.

Więzi magów

Poniższe Zalety i Wady dotyczą miejsca, pozycji i statusu bohatera w społeczeństwie magów. Nie muszą odnosić się jedynie do Tradycji – Technokracja i Nephandi (i może również Maruderzy) mają swą wewnętrzną politykę, zgodnie z którą muszą się zachowywać.

Wdzięczność: (Zaleta, 1-3 punkty)

Jeden z Mistrzów darzy cię szacunkiem za coś, co ty (lub twój Mentor) kiedyś dla niego zrobiłeś. Zakres owej wdzięczności zależy od liczby punktów, które wydasz na tę Zaletę. Jeden oznacza pomniejszą przysługę, a trzy pozwalają sądzić, że ów Mistrz zawdzięcza ci życie.

Szanowany Mentor (Zaleta, 1 punkt)

Twój Rodzic posiada (lub posiadał) wysoki Status wśród tradycji, przez co ty jesteś również poważany. Dzięki temu większość traktuje cię z respektem, choć część jedynie cię uznaje, uważając, że w porównaniu z nimi nic nie znaczysz. Szacunek ten może pomóc, gdy robisz coś, co zależy od starszych związanych z twoim Mentorem, co więcej, może się zdarzyć, że jego znajomi sami zaoferują ci pomoc. Nawet jeśli twój Mentor nie utrzymuje już z tobą kontaktu, dzięki zwykłemu faktowi terminowania u niego jesteś tą Zaletą naznaczony na zawsze.

Reputacja (Zaleta, 2 punkty)

Cieszysz się dobrą reputacją wśród magów Tradycji, w związku z własnymi czynami lub zasługami Mentora. Dodaj trzy kostki do wszystkich Pul Kości rzutów społecznych z innymi członkami twojej Fundacji lub tradycji. Bohater z tą Zaletą nie może posiadać Wady Zła Sława.

Wróg (Wada, 1-5 punktów)

Masz wroga czy grupę nieprzyjaciół, którzy pragną twojej klęski. Wartość tej Wady wyznacza siłę i możliwości wrogów. Najpotężniejsi przeciwnicy (tacy jak Mistrzowie czy stare wampiry) mogą dawać pięć punktów, podczas gdy równi ci mocą warci są tylko jeden. Sam musisz wybrać swoich wrogów i zdecydować, jak zostaliście nieprzyjaciółmi.

Niepopularny Mentor (Wada, 1 punkt)

Twój Mentor był, lub wciąż jest, nielubiany przez wielu magów. Z tego powodu również tobie niewielu ufa i mało kto za tobą przepada. To ciężkie brzemię i nie każdy jest w stanie je dźwigać.

Szalony Mentor: (Wada, 1 punkt)

Twój Mentor stracił kontakt z konsensualną rzeczywistością i zagubił się w Ciszy, lub stał się niebezpiecznym wariatem. Każde jego niewłaściwe działanie może odbić się na tobie i część z jego szalonych planów może w jakiś sposób cię dotyczyć. Wady tej nie mogą wziąć Maruderzy.

Nieprzychylny Mentor: (Wada, 1 punkt)

Twój Rodzic nie lubi cię i życzy ci jak najgorzej. Przy najmniejszym sprzeciwie będzie się starał zrobić ci coś złego, a sprowokowany, może nawet otwarcie zaatakować. Jego przyjaciele również będą działać przeciw tobie. Powodzenia!

Wypaczone wychowanie (Wada, 1 punkt)

Twój Mentor był złośliwy i nauczył cię złych rzeczy na temat społeczeństwa magów. Wszystkie twoje przekonania dotyczące polityki Fundacji są złe i mogą prowadzić tylko do kłopotów. Po długim czasie i po wielu trudnych lekcjach możesz naprawić ten nieszczęśliwy początek (Narrator powie ci,

kiedy to nastąpi). Do tej jednak chwili będziesz wierzył w to, co usłyszałeś najpierw, nieważne jak bardzo inni będą próbowali przekonać cię do swoich poglądów.

Diaboliczny Mentor: (Wada, 2 punkty)

Twój Mentor jest zamieszany w działania stwarzające ogromne zagrożenie. Być może celowo ignoruje Protokoły, siejąc zamęt wulgarną magyą i Paradoksem, kontaktując się z Nephandimi lub torturując schwytanych Technomantów. Wiele osób poluje na jego skórę, a twoje ciało może zostać wyszorowane tą samą szczotką.

Zła sława (Wada, 3 punkty)

Cieszysz się złą reputacją w swoim środowisku, być może zbyt wiele razy naruszyłeś Protokoły lub też należysz do niepopularnej Fundacji. Masz o dwie kostki mniej przy wszystkich rzutach dotyczących społecznych kontaktów z innymi magami. Postać z tą Wadą nie może mieć Zalety Reputacja.

Społeczeństwo Śpiących

Zalety i Wady tej grupy dotyczą wpływów, siły i pozycji bohatera wśród Śpiących. Niektóre z nich są mocno powiązane z pewnymi Cechami Pozycji (Mieniem i Wpływami), zaś pozostałe po prostu je rozszerzają. Pozycja dzięki dużej dowolności pozwala na kreatywność, zaś te Cechy dokładnie i szczegółowo opisują to, co posiadasz.

Takie Wpływy często spotyka się w górnych szeregach technokracji, jednak mogą nimi dysponować magowie tradycji, a nawet Nephandi. Magowie, którzy zbyt głęboko zanurzają swe palce w tym cieście, mogą mieć do czynienia z wampirami, które wywierają bezustanny wpływ na życie otaczających ich śmiertelnych.

Powiązania z czarnym rynkiem (Zaleta, 1-5 punktów)

Masz specjalne więzi z podziemną siecią handlową, pozwalające ci na dostęp do trudnego do znalezienia ekwipunku. Zaleta ta dodaje za każdy swój punkt jedną kość do testów Cwaniactwa, gdy próbujesz na przykład kupić czarnorynkową broń. Stopnie Trudności takich rzutów zależą od Narratora (zazwyczaj 7 lub wyżej). Ilość punktów określa, jak mocne są twoje powiązania. Narrator może zezwolić ci na wykorzystanie twoich powiązań z czarnym rynkiem w czasie gry, aby dać ci dostęp do potrzebnego lub przydatnego ekwipunku. Więzi takie nie znaczą, że po prostu dostajesz co chcesz – takie rzeczy nie są tanie! Do Narratora należy określenie ilości, jakości i dostępności sprzętu. Może całkowicie odciąć powiązania jeżeli uważa, że pozbawiają one grę równowagi.

- **Jeden punkt** – Małe przedmioty: amunicja, nieskomplikowane identyfikatory, dobre oprogramowanie.
- **Dwa punkty** – Przeciętne przedmioty: broń, skomplikowane oprogramowanie, specjalna amunicja.
- **Trzy punkty** – Wyszukane przedmioty: stare samochody, materiały wybuchowe, broń automatyczna.
- **Cztery punkty** – Skomplikowane przedmioty: broń ciężka, pilnie strzeżone identyfikatory lub kody dostępu.
- **Pięć punktów** – „Taa... Coś jeszcze?": skomplikowana broń wojskowa, silne materiały wybuchowe, pojazdy wojskowe.

Powiązania z sądownictwem (Zaleta, 2 punkty)

Masz wpływy i kontakty w systemie sądowniczym. Znasz większość sędziów i prokuratorów, możesz więc w ograniczonym stopniu wpływać na przebieg procesów i rozmaitych spraw toczących się przed sądem. Choć trudno by ci było zmienić tok działań sądowych, to możesz kierować je na inne tory. Te kontakty mogą ci również ułatwić uzyskanie zezwolenia na rewizję.

Dworek (Zaleta, 3 punkty)

Posiadasz wielki dom – co najmniej 25 pokoi – wraz z otaczającymi go budynkami gospodarskimi. Jeśli chcesz, zaleta ta zapewnia ci służbę, która nie może być wykorzystywana jako Akolici (Sprzymierzeńcy), chyba że posiadasz odpowiednią Cechę Pozycji. Dworek ten jest zabezpieczony najnowocześniejszymi dostępnymi instalacjami alarmowymi i ogrodzeniem, lecz nie jest powiązany z Węzłem ani Dziedzinami Horyzontalnymi (jeśli interesują cię takie miejsca, spojrzyj na Cechę Pozycji Fundacja). Stan budynków może być dowolny, ale pamiętaj, im lepiej wygląda dom, tym większe wzbudza zainteresowanie. Opuszczone posesje nie obchodzą inspektorów podatkowych, lecz mogą przyciągnąć policję jeśli wokół będą się kręcić bandy dziwnych dzieciaków.

Powiązania z mediami: (Zaleta, 2 punkty)

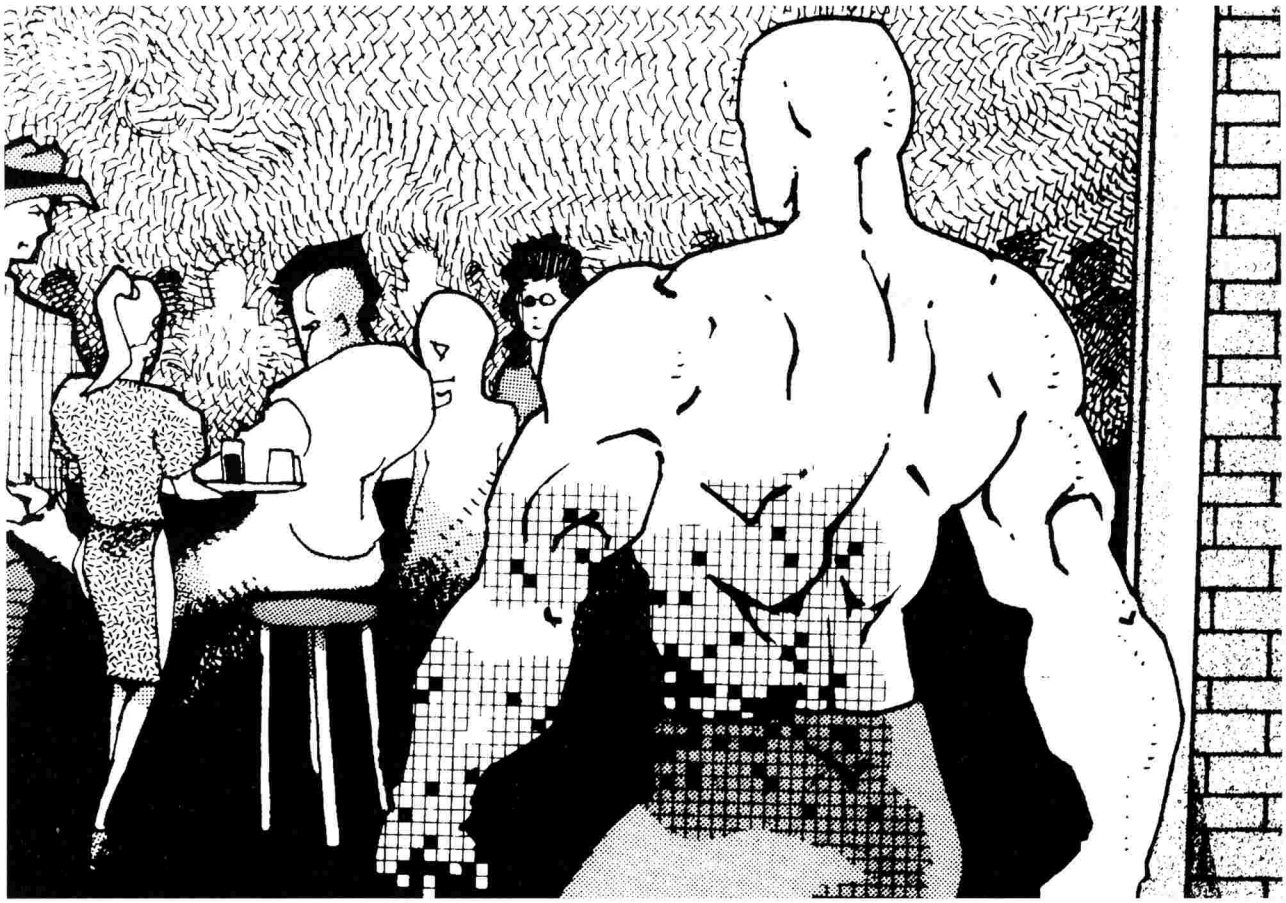
Posiadasz wpływy i kontakty w lokalnych mediach. Możesz zapobiegać rozpowszechnianiu informacji i tworzyć nowe (choć nie zawsze się to całkowicie udaje – reporterzy to nieprzewidywalni osobnicy). Masz także dostęp do archiwów lokalnych gazet czy stacji telewizyjnych. Cecha ta jest często spotykana wśród agentów NŚP i Wirtualnych Adeptów.

Klub nocny: (Zaleta, 2 punkty)

Prowadzisz średniej wielkości klub nocny, być może jeden z najlepszych lokali w mieście. Zapewnia ci dochody pozwalające na przeciętny luksus (1000$ miesięcznie, choć interes może się rozwijać), ale ważniejszy od pieniędzy jest prestiż. Możesz używać tego klubu jako Fundacji, lub po prostu tam bywać. Nazwa, styl wystrój i stali bywalcy powinny być określone przez ciebie. Nie musi to być koniecznie klub nocny, może być to także restauracja, kino, kabaret, obiekt sportowy czy sklep.

Powiązania z Kościołem (Zaleta, 3 punkty)

Posiadasz kontakty i wpływy w kilku okolicznych parafiach, dysponujesz środkami do zorganizowania marszu protestacyjnego lub zbiórki pieniędzy. Uważaj jednak, im częściej będziesz korzystał ze swych powiązań, tym większe ryzyko, iż



zostaniesz wykryty. Cecha ta pasuje do Niebiańskiego Chóru, i w perwersyjnej formie, do Nephandich.

Powiązania korporacyjne (Zaleta, 3 punkty)

Masz kontakty i powiązania z lokalnym środowiskiem korporacji. Rozumiesz sieć obiegu pieniędzy w mieście i jesteś powiązany ze wszystkimi poważniejszymi osobami w tym biznesie. W razie potrzeby możesz spowodować jakiś krach lub w bardzo krótkim czasie zdobyć duże sumy pieniędzy (w postaci kredytów). Często spotykane w Technokracji i niemal obowiązkowe w Syndykacie.

Powiązania ze światem rozrywki (Zaleta, 3 punkty)

Posiadasz pewną sławę i wpływy na miejscowej scenie rozrywkowej (muzyka, teatr, taniec itp.). Jesteś właścicielem jakiegoś dobrego miejsca lub też uzyskałeś pewną sławę w branży i wśród fanów. Możesz wykorzystywać te wpływy, aby zdobywać informacje, lub uzyskiwać przysługi. Jest to szczególnie użyteczne gdy szukasz Akolitów, lub też w odpowiednich okolicznościach czynisz niezbyt subtelną magyę ("On jest magikiem estradowym! Zawsze robił coś takiego."). Za pięć punktów ta sława może rozszerzyć się na cały świat (czy David Copperfield tak naprawdę pracuje dla Porządku Hermesa?).

Powiązania z policją (Zaleta, 3 punkty)

Posiadasz kontakty i wpływy w miejscowej policji. Możesz jednym telefonem zorganizować obławę. Im częściej jednak wykorzystujesz swe powiązania, tym bardziej je osłabiasz i tym większą przyciągasz uwagę. Twoje wpływy nie są mocne (mogą się takie stać tylko w trakcie gry) i mogą czasem zawodzić.

Powiązania polityczne: (Zaleta, 3 punkty)

Masz szerokie kontakty i wpływy wśród polityków i urzędników państwowych twojego miasta. W razie potrzeby możesz odciąć prąd i wodę budynkom w sąsiedztwie, czy narazić swoich wrogów na podobne nieprzyjemności. Im więcej będziesz używał swych politycznych powiązań, tym będą one słabsze. Prawdziwą władzę można osiągnąć jedynie dzięki odpowiedniej grze. Zaletę tę często mają magowie Syndykatu i NŚP.

Powiązania z podziemiem (Zaleta, 3 punkty)

Posiadasz rozległe wpływy i kontakty w lokalnej Mafii i zorganizowanych gangach ulicznych. Zapewnia to ograniczony dostęp do dużej liczby „żołnierzy", a także daje szerokie więzi z całym światem przestępczym. Im częściej będziesz używał swych powiązań, tym będą słabsze.

Dyrektor korporacji: (Zaleta, 5 punktów)

Masz szerokie wpływy w dużej korporacji i związanych z nią firmach, tak jakbyś był jej szefem. Przed Przebudzeniem mogłeś być jej właścicielem i udało ci się zachować kontrolę. Dzięki temu zajmujesz ważne miejsce w środowisku korporacyjnym i wiesz, jak prowadzić wojnę gospodarczą. Ta Zaleta wyposaża cię w pewne Znajomości i Mienie, których zakres zależy od Narratora. Często spotyka się tę Zaletę u potężniejszych członków Technokracji.

Opiekun (Wada, 3 punkty)

Ochraniasz pewnego Śpiącego. Możesz sam go opisać, lecz powinien go stworzyć Narrator. Może to być przyjaciel albo krewny z czasów przed Przebudzeniem, lub też po prostu dobry znajomy. Akolitów nie traktuje się jako osób podlegających Opiece, ponieważ „idą oni swą własną drogą". Takie osoby mają talent wplątywania się w sam środek wydarzeń przygody, poza tym są też dobrym celem dla wrogów bohatera.

Ścigany (Wada, 4 punkty)

Wampiry i wilkołaki nie są jedynymi Przebudzonymi, którzy muszą się obawiać fanatycznych łowców czarownic (patrz „Reguła cienia" w Księdze Trzeciej"). W jakiś sposób przyciągnąłeś uwagę jakiejś grupy Śpiących (być może kontrolowanej przez Technokrację lub Nephandich) lub osoby, która teraz pragnie cię zniszczyć. Ten łowca jest pozbawiony zdrowego rozsądku i dysponuje pewną mocą, wpływami lub władzą, które działają na twoją niekorzyść. Równie zagrożeni są twoi przyjaciele, rodzina i towarzysze. Wcześniej czy później ta Wada doprowadzi do konfrontacji, a rozwiązanie nie powinno być proste.

Fizyczne

Te Cechy dotyczą zdrowia i budowy fizycznej. Życie 3 może w pewnym stopniu odtworzyć te Zalety lub naprawić Wady, lecz należy pamiętać o ograniczeniach Efektu **Lepsze Ciało**.

Gibkość (Zaleta, 1 punkt)

Twoje ruchy są niezwykle płynne. Zmniejsz o dwa wszystkie Stopnie Trudności testów Zręczności dotyczących giętkości ciała. Prześlizgnięcie się przez niewielki otwór jest przykładem zastosowania tej Zalety.

Wielki rozmiar (Zaleta, 4 punkty)

Jesteś ogromny, możesz mieć nawet ponad 210 cm wzrostu i 200 kg wagi. Dzięki temu masz dodatkowy Poziom Zdrowia i możesz znieść więcej, zanim zostaniesz Zmasakrowany. Traktuj ten dodatkowy poziom jak dodatkowy poziom Zdrowia bez ujemnego modyfikatora do rzutów.

Alergia (Wada, 1-4 punkty)

Masz alergię na niektóre substancje – pyłki, futro zwierzęce, alkohol, czekoladę itp. Za jeden punkt dostajesz wysypki, kichasz lub masz zawroty głowy jeśli przez dłuższy czas przebywasz obok swojej zmory, za dwa punkty puchniesz nieprzyjemnie w podrażnionych miejscach, co redukuje o jeden wszystkie twoje Pule Kości, zaś za trzy punkty twoja reakcja wręcz cię unieruchamia, redukując Pule Kości o trzy. Jeśli odpowiednia substancja występuje naprawdę często w twojej sadze, dodaj jeden punkt do tej Wady.

Astma (Wada, 1 punkt)

Masz kłopoty z wykonywaniem trudnych zadań ponieważ nie jesteś w stanie normalnie oddychać. Masz astmę, więc twoje płuca wdychają jedynie część ilości powietrza, której potrzebują. Za każdym razem, gdy podejmujesz wysiłek, musisz wykonać test Wytrzymałości przeciwko Stopniowi Trudności 6, w przypadku niepowodzenia nie będziesz mógł nic zrobić w następnej rundzie, próbując złapać oddech.

Niski wzrost (Wada, 1 punkt)

Twój wzrost jest znacznie poniżej przeciętnej, nie dostrzegasz znajdujących się wysoko przedmiotów, nie poruszasz się też zbyt szybko. Masz o dwie kostki mniej przy wszystkich rzutach związanych z pościgami, wraz z Narratorem powinniście pamiętać, aby twój wzrost był brany pod uwagę we wszystkich sytuacjach. Czasami, dzięki tej Wadzie, łatwiej ci się ukryć.

Szpetota (Wada, 2 punkty)

Liczne blizny i szramy sprawiają, że wyglądasz paskudnie, łatwo cię zauważyć i zapamiętać. W wyniku tego masz zerową wartość Wyglądu. Wada ta jest częsta wśród Nephandich i niektórych szczególnie dziwacznych Technomantów.

Dziecko (Wada, 3 punkty)

Byłeś małym dzieckiem, kiedy nadeszło Przebudzenie (patrz „Dziecięcy magowie" w Księdze Trzeciej). Doświadczenia mogły wprawdzie zmienić twoje wnętrze, nadal jesteś uwięziony w ciele dziecka. Masz Wadę Niski wzrost (patrz wyżej) i rzadko kto traktuje cię poważnie (dwie kostki mniej do związanych z tym rzutów). Możesz być również obiektem kontroli rodzicielskiej, zakazów, a także dziecięcej pracy i obowiązku szkolnego. Ponadto, niektóre obszary życia są dla ciebie niedostępne, bo jesteś „nieletni".

Deformacja (Wada, 3 punkty)

Masz zdeformowaną jakąś część ciała – przekształconą kończynę, garb czy coś podobnego. Przeszkadza to w kontaktach z innymi i może wpływać na jakość funkcji fizycznych twojego ciała. Wszystkie Stopnie Trudności rzutów związanych z fizycznym wyglądem rosną o dwa, mogą także wzrosnąć niektóre Stopnie Trudności rzutów Zręczności (o dwa), w zależności od rodzaju deformacji.

Kulawy (Wada, 3 punkty)

Twoje nogi są uszkodzone, lub też z jakiegoś innego powodu nie możesz normalnie chodzić. Masz o dwie kostki

mniej przy wszystkich rzutach związanych z poruszaniem się. Postać z tą Wadą nie może mieć Zalety Gibkość.

Brak ręki (Wada, 3 punkty)

Masz tylko jedną rękę, wybierz którą, lub wylosuj. Może to być skutek walki, wada wrodzona, lub też inna forma ułomności. Przyjmuje się, że jesteś więc przyzwyczajony do korzystania z tej drugiej ręki, do której nie stosuje się ujemnych modyfikatorów. Rzucasz jednak dwoma kośćmi mniej, gdy do wykonania czynności potrzebne są dwie ręce. Postać z tą Wadą nie może wziąć Zalety Oburęczność.

Niemy (Wada, 4 punkty)

Twój aparat głosowy nie funkcjonuje i w ogóle nie jesteś w stanie mówić. Możesz komunikować się za pomocą innych środków – zazwyczaj za pomocą pisma, magyi Umysłu lub języka migowego.

Paraliż (Wada, 6 punktów)

Nie możesz poruszać się bez pomocy, na przykład kul lub wózka inwalidzkiego. Nawet wtedy może to jednak sprawiać ci ból i przysparza kłopotów. Powinieneś wraz z Narratorem dołożyć wszelkich starań, by dobrze odgrywać tę Wadę, bez względu, jak jest to trudne. Postać z tą Wadą nie może mieć Zalety Gibkość.

Nowe cechy pozycji



Przed oświeceniem
Nosiłeś wodę i rąbałeś drewno.
Po oświeceniu
Nosisz wodę i ścinasz drewno.
– Anonimowe przysłowie Zen

Te Cechy Pozycji mogą dodać grze pewnego aromatu. Oczywiście ich dostępność zależy od sagi.

Fundacja

Ta pozycja może działać na dwa sposoby: jako zwyczajna wartość siły Fundacji gracza lub w połączeniu z opcjonalnym punktowym systemem opisanym w Dodatku Drugim **Book of Chantries**. Zauważ, iż Pozycja Fundacja różni się od Pozycji Węzeł określającej ilość dodatkowej Kwintesencji, do której może mieć dostęp kabała graczy.

Jeśli wartość określa siłę Fundacji, postacie należą do istniejącej Fundacji, uczestnicząc w jej obowiązkach, polityce i wojnach. Poziom członkostwa odpowiada randze postaci, a więc początkujący mag z Doissetep może mieć potężnych przyjaciół, lecz wciąż jest początkującym magiem i zasiada nisko w szeregach Fundacji. Niekoniecznie jest to błogosławieństwo, ponieważ niskopoziomowi magowie z Fundacji dużego kalibru często trafiają na trudne zadania, śmiercionośnych przeciwników i zrzędliwych zwierzchników. Radzimy Narratorom, aby wykorzystali to jako przeciwwagę do korzyści płynących z członkostwa w Fundacji. Słabsze Fundacje mniej wymagają od swych członków, niż potężne.

Jeśli ta Pozycja została wybrana przez więcej niż jednego członka kabały, to wszyscy jej uczestnicy muszą należeć do tej samej Fundacji, chyba że kabała została utworzona dzięki sojuszowi Fundacji (co jest możliwe). Postacie graczy należące do Fundacji mogą w pewnym stopniu wzywać pomoc, znajdywać pewne informacje lub nabrać znaczenia wśród innych magów, lecz muszą być posłuszne prawom Fundacji (nazywanych ugodami) i kaprysom ich mistrzów. Wybór ten może zaowocować niezliczoną ilością możliwości w opowieściach, lecz może być również bolesny.

Jeśli gracze zbierają swoje punkty Pozycji Fundacja, postacie mogą same zbudować Fundację wykorzystując zasady tworzenia. Dla uproszczenia Narrator może porównać całkowitą ilość punktów kabały z poniższą tabelą:

Żałośnie słaba Fundacja	10-20 punktów tworzenia
Słaba Fundacja	20-30 punktów tworzenia
Przeciętna Fundacja	30-50 punktów tworzenia
Silna Fundacja	50-70 punktów tworzenia
Potężna Fundacja	70-100 punktów tworzenia
Niewyobrażalnie potężna	100+ punktów tworzenia

Jeśli postacie budują Fundację, to oni nią zarządzają. Zapewnia to zarówno niezależność, jak i niekończący się strumień bolączek – utrzymywanie, polityka wewnętrzna i zewnętrzna oraz możliwość odkrycia przez obce czynniki. Gracze powinni zajrzeć do **Book of Chantries**, aby odnaleźć szczegóły dotyczące konstrukcji Fundacji, ich działania i członkostwa. Postacie nie muszą mieć tej Pozycji aby należeć do Fundacji, lecz powinni ją wykupić jeśli Fundacja gra ważną rolę w sadze.

- • 1 punkt tworzenia lub członkostwo w żałosnej Fundacji (Teatr Koszmarów)
- •• 2 punkty tworzenia lub mała Fundacja (Grobowiec)
- ••• 3 punkty tworzenia lub silna Fundacja (Loża Szarej Wiewiórki)
- •••• 4 punkty tworzenia lub potężna Fundacja (Dom Helekar)
- ••••• 5 punktów tworzenia lub niewyobrażalnie potężna Fundacja (Doissetep)

Chowaniec

Magowie z tą Pozycją mają chowańca (zwanego również poufałym), inteligentne stworzenie z ducha obleczonego w materię, który jest magicznie związany z magiem. W związku jednak z tym, że chowaniec jest związany z magiem, również mag jest związany z chowańcem. Związek pomiędzy magiem a jego chowańcem, może się bardzo różnić w zależności od przypadku, lecz jest to niezwykle potężna więź.

Chowańce poszczególnych Tradycji mogą się bardzo różnić formą. Chowańce Verbena są często kotami, zaś Mówców Marzeń raczej orłami, jastrzębiami, innymi ptakami lub wężami. Synowie Eteru nasączają duchami chowańców golemy, natomiast niektórzy Opustoszali biorą za chowańce szczury ściekowe lub bezpańskie psy. Wirtualni Adepci robią podobno nawet chowańce ze swych komputerów!

Niezależnie od swojej formy chowańce dostarczają swym magom informacji, a nawet zdolności, których mag nie mógłby osiągnąć samodzielnie. Dokładna natura tych mocy zależy od stworzenia. W zamian chowańce karmią się Kwintesencją maga. Siła stworzenia określa zarówno poziom mocy i informacji, jakie zapewnia ono magowi, jak i ilość Pierwszej energii, jaką musi być co tydzień żywione. Jeśli chowaniec nie otrzyma wystarczająco dużo „jedzenia", może stać się niezadowolony i odejść. Jeśli stworzenie zerwie więź, mag utraci wszystkie otrzymane dzięki niemu korzyści. Jeśli chowaniec umrze, jego mag natychmiast utraci ilość punktów Kwintesencji dwukrotnie przewyższającą poziom stworzenia, podobnie jak zapewniane przez nie zdolności.

Przyjmuje się, iż magowie posiadający tę Pozycję przyzwali już swego chowańca lub też stworzyli go magycznie.

- Chowaniec może zjeść jeden punkt Paradoksu co miesiąc i ma dostęp do kilku strzępków informacji. Wymaga jednego punktu Kwintesencji tygodniowo.
- •• Chowaniec może zjeść jeden punkt Paradoksu co drugi tydzień i ma dostęp do godnych uwagi informacji. Wymaga dwóch punktów Kwintesencji tygodniowo.
- ••• Chowaniec może zjeść jeden punkt Paradoksu co tydzień i wie wiele o kwestiach Ezoterycznych. Jest uważany za odpowiednik Mentora za jedną kropkę. Wymaga trzech punktów Kwintesencji tygodniowo.
- •••• Chowaniec może zjeść dwa punkty Paradoksu co tydzień i do celów nauki jest uważany za odpowiednik Mentora za dwie kropki. Wymaga czterech punktów Kwintesencji tygodniowo.
- ••••• Chowaniec może zjeść jeden punkt Paradoksu co dzień i posiada ogrom informacji, równy Mentorowi za trzy kropki. Wymaga pięciu punktów Kwintesencji tygodniowo.



Mienie

Magowie mogą w różnorodny sposób kłaść rękę na pieniądzach. Wielu Wirtualnych Adeptów czerpie fundusze z kont bankowych; magowie niebiańskiego Chóru lub Akolici mogą: zbierać datki w kapelusz i przypadkowo uzyskać więcej pieniędzy, niż byłoby to możliwe; Opustoszali i Kultyści Ekstazy często stosują magyę Umysłu do błagania; badacze Technokracji starają się o fundusze dla swoich specjalnych projektów. Niektórzy magowie nawet przyzywają „tyle co trzeba" pieniędzy stosując wulgarną magyę. Wszystkie te metody działają, lecz mają wspólną wadę: wcześniej czy później ktoś zacznie się zastanawiać, skąd magowie biorą swoje pieniądze.

„Ktoś" może przybrać wiele form – fiskusa, NŚP, szpicli, duchów Paradoksu, straży obywatelskiej lub zwykłych zbirów. Te grupy, jeśli odkryją finansowe szachrajstwa maga, w ten czy inny sposób będą chciały odciąć go od jego funduszy, tak więc magyczne wspomaganie zasobów może wprawdzie przez chwilę działać, lecz lepiej jest mieć pod ręką bardziej zwyczajne Mienie.

Ta Cecha określa twój kapitał – środki finansowe lub dostęp do nich. Nie są to tylko pieniądze, lecz również dobra materialne, które można wymienić na gotówkę. Ich upłynnienie może zająć tygodnie lub nawet miesiące, zależnie od tego, ile trzeba sprzedać. Może również odzwierciedlać regularne korzystanie przez ciebie z jednej lub więcej opisanych powyżej metod.

Cecha ta oznacza, że postać otrzymuje podstawowe miesięczne dochody odpowiadające wartości Mienia. Źródło to musi jednak zostać sprecyzowane, ponieważ może „wyschnąć" wraz z biegiem sagi.

- Małe oszczędności: Masz mieszkanie i być może motocykl. Jeśli sprzedasz dobra, otrzymasz 1000$ gotówką. Miesięczny dochód 500$.
- •• Średnia klasa: Masz mieszkanie i być może motocykl. Jeśli sprzedasz dobra, otrzymasz 8.000$ gotówką. Miesięczny dochód 1 200$.
- ••• Duże oszczędności: Masz własny dom (lub coś równie wartościowego). Jeśli sprzedasz dobra, otrzymasz 50 000$ gotówką. Miesięczny dochód 3 000$.
- •••• Dobrze ci się wiedzie: Masz duży dom lub zrujnowaną wiejską posiadłość. Jeśli sprzedasz dobra, otrzymasz 500 000$ gotówką. Miesięczny dochód 9 000$.
- ••••• Fantastycznie bogaty: Jesteś wielokrotnym milionerem. Jeśli sprzedasz dobra, otrzymasz 5 000 000$ gotówką. Miesięczny dochód 30 000$.

Sanctum

„Sanctum" (lub „sanktuarium") jest ogólnym określeniem miejsca, w którym mag „ustawia" rzeczywistość zgodnie ze swoim paradygmatem, kształtując ją zgodnie ze swoją wolą. Ta Cecha Pozycji zapewnia bezpieczne miejsce do eksperymentów – przestrzeń chronioną przed zwyczajnymi środ-



kami inwazji lub, do pewnego stopnia, przed Paradoksem. Sanctum to nie Dziedzina Horyzontalna ani Fundacja. Istnieją one w konsensualnej rzeczywistości, aczkolwiek dysponują pewnym stopniem prywatności i ochrony. Mogą przyjmować rozmaitą formę, od lochów wypełnionych wynalazkami dziwacznej nauki do spokojnych, wiejskich chatek Verbena, od apartamentów w centrum miasta wypełnionych alchemicznymi i akademickimi regaliami, do stojących na uboczu kapliczek odwiedzanych przez wierzących Śpiących.

W sanctum mogą znajdować się rozmaite duże rekwizyty, których może potrzebować mag – kotły, kręgi przyzywające, osprzęt alchemiczny lub komory do klonowania. Przedmioty te mają dwojaki cel: pomagają magowi w pracy i pomagają mu utrzymać jednolitość Sanctum. Te rekwizyty mogą być dość niezwykłe – zioła, urządzenia, podarunki, kości przodków, halucynogeny i specjalne instrumenty muzyczne to jedynie kilka przykładów.

Stworzenie Sanctum wymaga pewnego czasu na przygotowania. Mag wybiera odpowiednie miejsce, urządza je i w pewien sposób wyzwala w nim swą wolę. Mówcy Marzeń mogą odprawić rytuał przyzywania ducha, Kultyści Ekstazy podzielą się wizją, Verbena rzucą czary ochronne zaś Batini będą się modlić, aby Allah otoczył ich miejsce błogosławieństwem. Nowi magowie mogą odziedziczyć Sanctum po swych Mentorach, lub należeć do wspólnego kręgu. Szczegóły powinien określić Narrator z graczami.

W związku z tym, że mag „ustawia" w Sanctum rzeczywistość odpowiadającą jego przekonaniom, magya normalnie uważana za wulgarną, na tym wybranym terenie będzie przypadkową. Pozwala to na zwyczajne testy Arete przy rzucaniu magyi, niezależnie od jej „wulgarności". Również Paradoks jest określany tak, jakby rzucony w Sanctum Efekt był przypadkowy. Jeśli mag spędzi w Sanctum odpowiednią ilość czasu, może ono obniżyć trudność magyi, dodać tymczasowy punkt Tajemniczości w swoim obrębie i uczynić możliwymi kilka pomocnych umiejętności (na s. 175 w podręczniku **Mag** znajdują się zasady dotyczące magyi i Zdolności). Efekty te są nieograniczone czasowo, trwają dopóki mag okresowo „przestawia" paradygmat pomieszczenia. Wprawdzie korzyści te mają miejsce jedynie w Sanctum, jednak walka z magiem na jego terenie jest niebezpiecznym zadaniem.

W Sanctum można trzymać lub uprawiać wiele ezoterycznych zapasów – eliksiry, minerały i rudy metali, części zwierząt (szpony kruka, skórę królika, złotą rybkę i białe myszki), zapleśniałe tomy, dziwne musujące płyny, lub cokolwiek innego. Źródłem tych komponentów może być wszystko, od ogrodu klasycznej wiedźmy do laboratorium naukowego w szkole średniej „obdarowanego" wynalazkami uczniów. Magowie wszystkich rodzajów wyostrzają swą koncentrację za pomocą odpowiednich „skarbów". Zazwyczaj zależą one od typu Sanctum.

Sanctum może obejmować jedynie jedno lub dwa pomieszczenia – nie więcej niż 20 metrów kwadratowych. Odmienne Tradycje będą miały –1 do używania „przestrzeni roboczej" innych w związku z drobnymi różnicami w paradygmacie. Niektórzy magowie mogą wręcz w ogóle nie móc korzystać z Sanctum kogoś innego – Syn Eteru nie osiągnie zbyt wiele z kurhanu pogrzebowego przodków. Sanctum można określić według zapasów ich zaopatrzenia, wpływu na trudność rzutów magyi i Tajemniczości uzyskiwanej przez właściciela w „domu".

- Ledwo wystarczające zapasy. Brak redukcji trudności, choć magya właściciela jest tu uważana za przypadkową. Jeden punkt Tajemniczości.
- •• Małe zapasy. Trudności zmniejszone o 1. Dwa punkty Tajemniczości.
- ••• Przeciętne zapasy. Trudności zmniejszone o 2. Trzy punkty Tajemniczości.
- •••• Dobre zapasy. Trudności zmniejszone o 3. Cztery punkty Tajemniczości.
- ••••• Doskonałe zapasy. Trudności zmniejszone o 4. Pięć punktów Tajemniczości.



Księga druga: Oblicza Magyi

Wizerunki

Moralność nie jest tylko zestawem reguł. Jest niezwykle złożoną walką spierających się wartości.
– Robert Pirsig, *Lila*



Zajrzyj w duszę maga i ujrzysz Ścieżkę – przeznaczenie i paradygmat, które kierują jego krokami, przekonaniami i działaniami. Wampiry w swojej bezdusznej egzystencji podążają za instynktem przetrwania, ponieważ wiedzą, że są nieśmiertelne i przeklęte. Wampir walczy z obecną w nim bestią lub sieje z jej pomocą zniszczenie. Wilkołaki od urodzenia są skazane na rozdzieranie gardła nie dającego się powstrzymać wroga. Mag jest inny, sam kształtuje swoje przeznaczenie. Kierują nim wprawdzie Awatar, Mentor i okoliczności, jednak wyłania się z mas Śpiących i zmienia rzeczywistość potęgą swojej wiedzy, ręki i woli.

Każda Ścieżka jest samotną drogą – urodziliśmy się sami i takimi umrzemy. Dysponujący wizją Wielkiego Obrazu mag jest jeszcze bardziej samotny, niż każdy z nas. Ma tak wielu wrogów, wewnętrznych i zewnętrznych, tak wiele decyzji do podjęcia, pokus i porażek. Ze względów bezpieczeństwa i aby zwiększyć szanse na przeżycie, większość magów zbiera się w pewnego rodzaju wspólnoty – Tradycje lub Konwencje, dzielące jakieś wspólne cechy z samym magiem. Jak można się domyślać, Ścieżki te nie zgadzają się ze sobą. Wiele z nich postrzega Wstąpienie jako dzień, w którym ich grupa zwycięży pozostałe. Niewielka liczba widzi w nim szansę jedności, przyszłość, w której wszystkie Ścieżki złączą się w jedną. Nie wydaje się, żeby któraś z tych możliwości pojawiła się szybko.

Jak wielu mówi, świat duchów jest powiązany z Triadą: Tkaczką (Statyka), Dzikunem (Dynamika) i Żmijem (Entropia). Długo można by debatować nad tym czy są to fizyczne istoty, czy też metafizyczne idee. W każdym jednak razie, najpotężniejsze grupy magów wydają się być powiązane z tą Triadą: Technokracja z Tkaczką, Maruderzy z Dzikunem, a Nephandi ze Żmijem, podczas gdy Tradycje podążają Ścieżką znajdującą się pomiędzy nimi. Być może właśnie ta droga prowadzi do ostatecznego Wstąpienia. Świat może się o tym nigdy nie dowiedzieć.

Tradycje

Bractwo Akashic



Poszukiwacze Doskonałości

Oto jest całość, kasta, karma, koło odrodzenia i ucieczki, związek księżyca z cyklem śmierci i istnienia oraz słoneczne wrota ucieczki, badacze świeckiej nabożności (obrzędy ofiarne, jałmużnictwo, itp.), jako środka do szczęśliwego urodzenia, podobnie jak do przyjemnej, niebiańskiej wędrówki wraz z ojcami, a także, z drugiej strony, badacze praktykowanego w ostępach surowego trybu życia, jako środka na uwolnienie.

– Joseph Campbell, *The Masks of God: Oriental Mithology*

Uczennica, Jesienna Bryza, usiadła w pozycji lotosu przed dwoma Pedagogami z Fundacji.

Umysł siedzącego w bezruchu w pozie medytacyjnej Łagodnej Góry skoncentrował się na wewnętrznym spokoju i przepływie Kwintesencji.

Umięśniona sylwetka Szalejącego Orła wykonała płynnie zawiłe kata. Skupiał się na miejscach w zasięgu jego rąk, poruszających się szybciej, niż mogłoby dostrzec oko.

– Jaka jest droga do Wstąpienia? – pytanie to wydobyło się z pogrążonego w medytacji umysłu Jesiennej Bryzy.

– Doskonałość umysłu – zabrzęczały w jej umyśle słowa Łagodnej Góry.

– Doskonałość ciała – Szalejący Orzeł wypowiedział te słowa powoli, oddzielając sylaby. Jego ciało wydawało się wzlatywać, gdy pod wysoko sklepionym łukiem wykonywał swoje kopnięcia z wyskoku.

– Czy to są dwie drogi? Czy składają się one w jedną? Czy o to chodzi? Próbowała się skoncentrować, lecz pytania wciąż wydobywały się z jej podświadomości.

Od stuleci Bractwo Akashic jest podzielone pomiędzy kilka szkół myślenia. Najważniejsze z nich koncentrują się na rozwoju umysłu i ciała. Kluczem do obydwu jest doskonałość ludzkiej natury. Spokój duszy jest osiągany przez zrozumienie kształtu i ograniczeń obydwu z nich. Aby zrozumieć Kosmiczną Wszechrzecz i swoje miejsce w niej, należy najpierw zrozumieć siebie.

– Jest tak wiele dróg do Wstąpienia, jak ludzi, którzy Wstąpili. – Sposób rozumowania Łagodnej Góry odpowiadał psychice Jesiennej Bryzy. Było w nim tyle prawdy, że ranił jej umysł.

– W cyklicznych reinkarnacjach powoli kierujemy nasze Awatary w stronę Wstąpienia – Szalejący Orzeł kontynuował swoje skoki i uderzenia. Wydawało się, jakby na podium znajdowały się trzy lub cztery jego wizerunki.

– W jaki sposób je osiągnę? – zaklęła i ponownie spróbowała oczyścić wszystkie swoje myśli.

– Wstąpienie nie jest opętaniem – za pomocą kopnięcia Szalejący Orzeł zgasił dwadzieścia świec stojących trzy metry od niego.

– Jak jednak się je osiąga? Dlaczego próbować je znaleźć jeśli w naturalny sposób podróżujemy w jego kierunku? – Wargi Jesiennej Bryzy powoli wymawiały słowa, lecz myśli wydostawały się z jej umysłu z większą przejrzystością. Nie mogła dłużej powstrzymywać swojego pragnienia odpowiedzi.

– Ukształtuj ciało w to, czym powinno być. Połącz się z pierwotnymi siłami Wzorca i skieruj je poprzez siebie. Stań się doskonalszą istotą, niż jesteś. – Zagniewany Orzeł skoczył z podium w potężnym wyskoku i przemierzył całą długość sali ćwiczeń, lądując pod przeciwległą ścianą i kopiąc kamienny posąg dwukrotnie przewyższający go wysokością, zamieniając go w pył, po czym wrócił na ziemię z jedną nogą wciąż wzniesioną w powietrze.

– Czy to jest wola twojego umysłu? –myśli Łagodnej Góry otoczyły Jesienną Bryzę. Poczuła się tak, jakby umysł starca znajdował się w jej wnętrzu. Jakby był nią. Jakby był wszystkim. Wiedziała, że Łagodna Góra miał rację, nie miała co do tego wątpliwości. – Musisz skupić swoje myśli na pojedynczym punkcie tak, aby ludzki umysł mógł ogarnąć Kosmiczną Wszechrzecz.

Wraz z wielką mocą pojawia się wielka odpowiedzialność. Wielu zbacza na drogę pychy. Osoby takie są drewnem dla ognia Wojny Wstąpienia, paszą dla kosmicznego cyklu.

Celem Bractwa Akashic jest osobiste Wstąpienie. Osiągnij czystość umysłu. Pamiętaj, że sposobem na osiągnięcie oświecenia jest medytacja i istnienie, a Wstąpienie uzyska się jedynie dzięki oświeceniu. Niech nie odwróci twojej uwagi potrzeba walki. Nie wahaj się przed zniszczeniem tych, którzy blokują twoją Drogę lub powstrzymują Przepływ.

– Zrozumieć świat? Poczuć się oddzieloną od niego? Zagubić się w Umbrze? Stać się Śpiącym, aby już nigdy o tym nie myśleć?

– Nikt tego nie wie. Niewielu z tych, którzy Wstąpili, powróciło. Ci, którzy tego dokonali, nie pozostają zbyt długo w Dziedzinie. Gdy ciało zostanie nasączone Kwintesencją, fizyczny Wzorzec zaczyna się rozpraszać. Nie może się już objawiać na tej płaszczyźnie istnienia, ponieważ jest dla niej za duży.– Słowa Szalejącego Orła wydawały się być wypowiedziane w taki sposób, aby dotarły tylko do jej uszu.

– Moc ta wykracza ponad wszystko, co racjonalne, co jesteśmy w stanie odczuć.

Istnieje ważniejsza prawda, której poszukuje Bractwo Akashic. Nie można jej znaleźć poprzez badania lub nauczanie. Cel ten można pokazać tylko na przykładzie. Każdy musi spojrzeć w głąb siebie, przywołać swoją siłę i próbować odkryć, co to znaczy *być*. Próby *robienia* wciąż wchodzą temu w drogę. Proces ten jest naturalny i musi mieć miejsce w wyniku intensywnej koncentracji dopóki nie będzie mógł być osiągany w sposób naturalny. Koryto rzeki kieruje biegiem wody i w podobny sposób Awatar maga uczy się kierować Pierwszą.

– Spokój umysłu. Uzyskaj Równowagę. Poczuj euforię, z jaką przepływają przez ciebie Czyści. Istnienie Wykracza poza czas i przestrzeń. Jest wszędzie i zawsze.

– Jak to osiągnę? – jej myśli pędziły jak opętane. Dzięki połączeniu umysłowemu z Łagodną Górą mogła obserwować, jak przez jej ciało płynie Kwintesencja, dzięki której w Dziedzinie ukształtowały się Wzorce.

– Czy my nie jesteśmy twoimi nauczycielami? – słowa i myśli zatrzymały się. – Musisz to sama osiągnąć. Możemy cię jedynie prowadzić u stóp wzgórz.

– Sama musisz wspiąć się na góry. Wstąpienie można osiągnąć jedynie dzięki własnej sile istnienia.

– Doskonal ciało, aby umysł mógł zająć należne mu miejsce. Jeśli ciało jest słabe, czerpie siły witalne z mózgu. Zniszcz swój mózg, a zniszczysz umysł.

Jesienna Bryza poczuła, jak jej więź z Łagodną Górą słabnie.

– Celem jest doskonalenie ciała, lecz w związku z tym, że wymaga to myśli, umysł musi się ćwiczyć, aby mógł koncentrować swoją wolę na najdrobniejszych sprawach. Nie musisz o tym myśleć. Pozwól swemu umysłowi odnaleźć własną drogę. Bądź. Awatar jest przewodnikiem.

Jesienna Bryza chwytała się ich myśli i słów, lecz jej umysł wciąż spał.

– Ciało musi zachować gibkość. Należy się skupić, aby oczyścić je z trucizn i ciał obcych.

Jesienna Bryza poprawiła swą pozycję i sięgnęła swym umysłem do nauk.





– Odrzuć niepotrzebne myśli. Najważniejsza jest koncentracja. – Szalejący Orzeł unieruchomił swoje ciało. Jego stopy nie poruszały się, lecz sylwetka zaczęła przesuwać się wzdłuż ceglanej ściany dopóki nie przebyła pomieszczenia. Za pomocą skoku znalazł się z powrotem na podium.

– Otwórz swe oczy na to, co nazywane jest „Wstąpieniem".

– Dostrój się do Wszechrzeczy, a Wszechrzecz spojrzy przez ciebie. Znajdź się w najbardziej wydajnym stanie. Skieruj się w tę stronę. Co starasz się osiągnąć? Bądź, nie rób.

Bractwo Akashic przykłada się naraz do jednej z podstawowych zasad. Zbiór idei można odnieść do poszczególnych osób. Osoba ta musi zdecydować, czyja idea jest najważniejsza, odnaleźć zasadę, na której skupi się jej Awatar.

Pytania studenta są ważną częścią procesu, ponieważ ludzie nie mogą się tak naprawdę nauczyć czegoś, co ich nie interesuje. Oczyszczenie i praktykowanie Do połączone ze ścisłym przestrzeganiem porad mentora są niezbędne do osiągnięcia pełnego zrozumienia.

Jesienna Bryza poczuła, jak jej myśli kierują się w stronę szczęśliwych czasów, skupiła się na Przepływie.

– Nigdy nie porzucaj ścieżki ani nie ograniczaj nauki do jednego sposobu postrzegania istnienia. Rozszerz swoje zmysły.

– Oczyść ciało. Bez tego nigdy nie osiągniesz Wstąpienia.

– Ciało powinno być wolne od zanieczyszczeń, które zwierzoludzie nazywają Żmijem. Nie bądź zepsuta. Bądź szczera wobec siebie. Oczyść się z tego, co cię trapi. Twój umysł, ciało i duch powinny być czyste niczym chłodne, górskie strumienie.

– Osiągnij harmonię w swoim sercu. Reszta sama nastąpi. W odpowiednim czasie wszystko znajdzie się na odpowiednim miejscu.

– Oddziel się od ogni, które gorzeją głęboko w twoim wnętrzu. Uczyń, aby stały się większe. Niech rosną, dopóki nie pochłoną twego Wzorca.

– Zwolnij. Nagły przepływ informacji zbyt szybko przepłynął przez umysł Jesiennej Bryzy.

– Idź do miasta żebrać o trochę ryżu.

Kto to powiedział? Bieg jej myśli przerwał się. Znów siedziała w pustej świątyni. Jej oczy mrugały w ciemności. Potrząsnęła ramionami i wyprostowała kręgosłup.

Członkowie Bractwa Akashic zawsze prowadzili mnisi tryb życia. W świątyniach odbywało się głęboką medytację i wtedy przed studentem „pojawiali się" mentorzy, za pomocą Sfery Umysłu, Korespondencji lub czasu. Osiągnięty w ten sposób stan pozwala uzyskać braciom spokój myśli. Dzięki wykorzystaniu drugiego poziomu Sfery Umysłu, Bracia mogą z łatwością odróżnić prawdziwe nauki od fałszywych.

Jesienna Bryza powoli opuściła świątynię. Pojedynczy ukłon okazał jej szacunek gdy wkładała buty z materiału na zgrubiałe stopy. Narzuciła wierzchnie, podróżne ubranie, wzięła torbę i udała się w kierunku obwiedzionego sznurem drzew zbocza górskiego.

Mała wioska u stóp wzgórza będzie miejscem, w którym znajdzie ryż, a dzięki ryżowi nastąpi kolejny dzień, w którym będzie poszukiwać Wstąpienia.

Niebiański Chór



Strażnicy Wiary

Niesłyszane harmonie tworzą harmonie, które słyszymy i możemy przebudzić duszę na świadomość piękna, ukazując esencję jednego w naturze drugiego. Tempo naszej muzyki nie jest dowolne, określa je zasada, według której praca włada materią i daje wzór istnieniu.

– Plotyn

Brat Randall Dexter ukląkł, aby przyjrzeć się młodej kobiecie. Została dotkliwie pobita i Dexter wyczuwał poważny wstrząs mózgu i kilka złamanych kości. Najprawdopodobniej umrze, jeśli nie udzieli jej natychmiastowej pomocy. Dexter spojrzał w kierunku wylotu zaułka, w którym leżała kobieta. Nie dostrzegając nikogo zaczął cicho śpiewać. Przesuwając delikatnie dłońmi po jej ciele uleczył najpoważniejsze rany. Wstał, gdy zaczęła powoli odzyskiwać przytomność.

Niebiański Chór wciąż jest nawiedzany przez swoją przeszłość. Wprawdzie od dawna prowadzi i strzeże Śpiących, jednak zbyt dobrze jest pamiętane jego zaangażowanie w Inkwizycję. Niestety, kilku skrajnych członków Niebiańskiego Chóru wykorzystało Inkwizycję, aby wytropić i ukarać magów, których przekonania lub filozofia wydawały się tym zelotom nieodpowiednie. Inne Tradycje lubią zapominać, że ostatecznie Śpiący byli odpowiedzialni za okrucieństwa Inkwizycji, woląc obwiniać Niebiański Chór. Wprawdzie w Chórze – jak i w innych Tradycjach – zawsze istniały szeregi zelotów, jednak większość jego członków częściej wyciągała dłoń miłosierdzia niż pięść dyscypliny. Krytycy Chóru zbyt łatwo pomijają dobro, które uczynił.

W większym stopniu niż inne Tradycje, Chór przejmuje się dobrym stanem Śpiących, ponieważ jego celem jest kierowanie wszystkich w stronę Wstąpienia. Większość magów wiedzie wprawdzie samotny żywot wypełniony pieśniami i medytacjami, jednak inni w różnorodny sposób służą Śpiącym. Niektórzy z nich mają się na baczności przed złem tkwiącym w Gobelinie – Wampirami, Nephandi, Technokracją, a nawet niektórymi Śpiącymi. Inni zajmują się osobami w potrzebie: służą niewinnym ofiarom w strefach wojny, pomagają bezdomnym, zbieraczom złomu i innym zagubionym duszom miejskiego zepsucia, lub też po prostu podróżują z miejsca na miejsce, wspomagając Śpiących w każdy możliwy sposób. Misjonarze stają się istotną częścią lokalnych społeczności, źródłami duchowej siły, pociechy i odwagi. Nigdy



oczywiście nie ujawniają tego, że są magami, postrzegani są więc w bardziej przyziemny sposób: jako lekarz z miejscowej kliniki, misjonarz, ksiądz, działacz społeczny.

– Jak się pani czuje? – spytał Dexter.

Kobieta zadrżała i dotknęła dłonią głowy. Jej odpowiedź ograniczyła się do jęknięcia. Dexter wziął ją za rękę i pomógł wstać. Pamiętał ją z ulicy, była jedną z wielu prostytutek. Rozmawiali nawet kiedyś ze sobą. Najprawdopodobniej pobił ją jej alfons za jakieś wydumane przewinienie. Mogła też być ofiarą nieudanego numerka.

– Idą po ciebie, bracie – powiedziała. – Rozprawią się z tobą. Wynoś się stąd, póki możesz. – Oparła się o Dextera, aby zachować równowagę. Rozejrzała się wokół ze strachem i zakłopotaniem oraz wciąż jeszcze obecnym oszołomieniem. Z początku powoli, a później coraz bardziej, Dexter zaczął zdawać sobie sprawę, że został wciągnięty w pułapkę za pomocą przynęty, której nie mógł zlekceważyć.

Pisk opon samochodu spowodował, że Dexter szybko odwrócił się w kierunku wylotu zaułka. Blokował go ogromny, czarny cadillac. „Ludzie w Czerni?" pomyślał z zakłopotaniem Dexter. Z samochodu wyszło czterech mężczyzn, rzeczywiście ubranych na czarno, lecz nie w bezduszne uniformy Technokracji. Nosili skóry i płaszcze, spod których właśnie wyciągali broń. Tych ludzi również wcześniej widział. Byli oni wykonawcami poleceń miejscowego kryminalisty, którego związane z narkotykami i prostytucją interesy ucierpiały w wyniku pojawienia się Dextera w okolicy.

Magowie łatwo zyskują wrogów, lecz niewiele Tradycji poza Niebiańskim Chórem zebrało tylu przeciwników, po prostu pomagając ludziom. Owszem, ci członkowie Chóru, którzy czują powołanie do walki z zastępami zła, z pewnością zyskują nieprzyjaciół, jednak nawet ci pomagający bezradnym Śpiącym zwracają na siebie niepożądaną uwagę. Nieusprawiedliwione użycie magyi przyciąga oczywiście Technokrację, lecz wykonywane w dobrych intencjach działania niektórych członków Chóru również zwracają uwagę Śpiących, którzy czerpią zysk z cierpienia innych: dealerów narkotyków, sutenerów, panów zbrodni i innych.

Zbiry pospieszyły w dół alejki, najwidoczniej zainteresowane wzięciem Dextera żywcem. Mężczyzna rozważył walkę. Z łatwością mógł pokonać tych Śpiących nawet za pomocą magyi przypadkowej, lecz obecność kobiety stwarzała oczywisty problem. Najprawdopodobniej znajdzie się w powstałym krzyżowym ogniu, a on nie chciał wziąć na siebie takiego ryzyka. Zbirom była potrzebna do pobicia i wykorzystania w roli przynęty, wątpił więc, czy przejęliby się teraz jej bezpieczeństwem.

Wyciągnął z kieszeni kurtki małą, srebrną kulkę, po czym rzucił ją na ziemię. Ze strzaskanej skorupy zaczął się wydobywać dym, osłaniając go przed czterema mężczyznami. Chwycił kobietę w talii i zaczął wspinać się po ścianie jednego z otaczających zaułek budynków. Miał nadzieję, że kobieta była jeszcze zbyt zamroczona, by w pełni zdawać sobie sprawę z tego, co się dzieje, ponieważ wchodzili na górę szybciej, niż mogło to być możliwe. Dexter czuł, jak wraz ze zmianą rzeczywistości ogarnia go chłodny opar Paradoksu. Nienawidził tego stanu, lecz w tej chwili nie miał wyboru.

Niebiański Chór wyprodukował słuszną ilość zbrojnych krzyżowców, zresztą niewielu członków Chóru jest pozbawionych jakiegoś treningu w zakresie walki. Męczeństwo nie jest cechą rzadko spotykaną wśród Chórzystów, lecz ci, którzy padają w walce, zabierają swoich wrogów ze sobą. Niektórzy zeloci mogliby poświęcić Śpiących dla większego dobra, lecz większość członków Chóru nie narazi niewinnych, których przysięgli prowadzić i strzec. W jego szeregach rzadko spotyka się tchórzy, lecz jeśli to możliwe, Tradycja unika konfliktów. Mimo to, nawet bardziej pokojowo nastawieni członkowie Chóru mogą być odważnymi wojownikami, jeśli będzie ku temu potrzeba.

Dexter dotarł na dach wraz ze swoim wyrywającym się bagażem. Miał jedynie kilka minut zanim zbiry nie zaczną przeszukiwać terenu. Nie było czasu na uprzejmości, zręcznie przycisnął tętnicę szyjną kobiety, w wyniku czego straciła przytomność. Przeniósł swoje zmysły do pobliskiego schronienia dla znękanej kobiety, kilka budynków dalej. Widząc, że znajdująca się z tyłu alejka jest pusta, wszedł w nią.

Zapukał w tylne drzwi schronienia. Otworzyły się na odległość łańcucha i wyjrzała zza nich znajoma, kobieca twarz. – Dex! Co się, do diabła, stało?

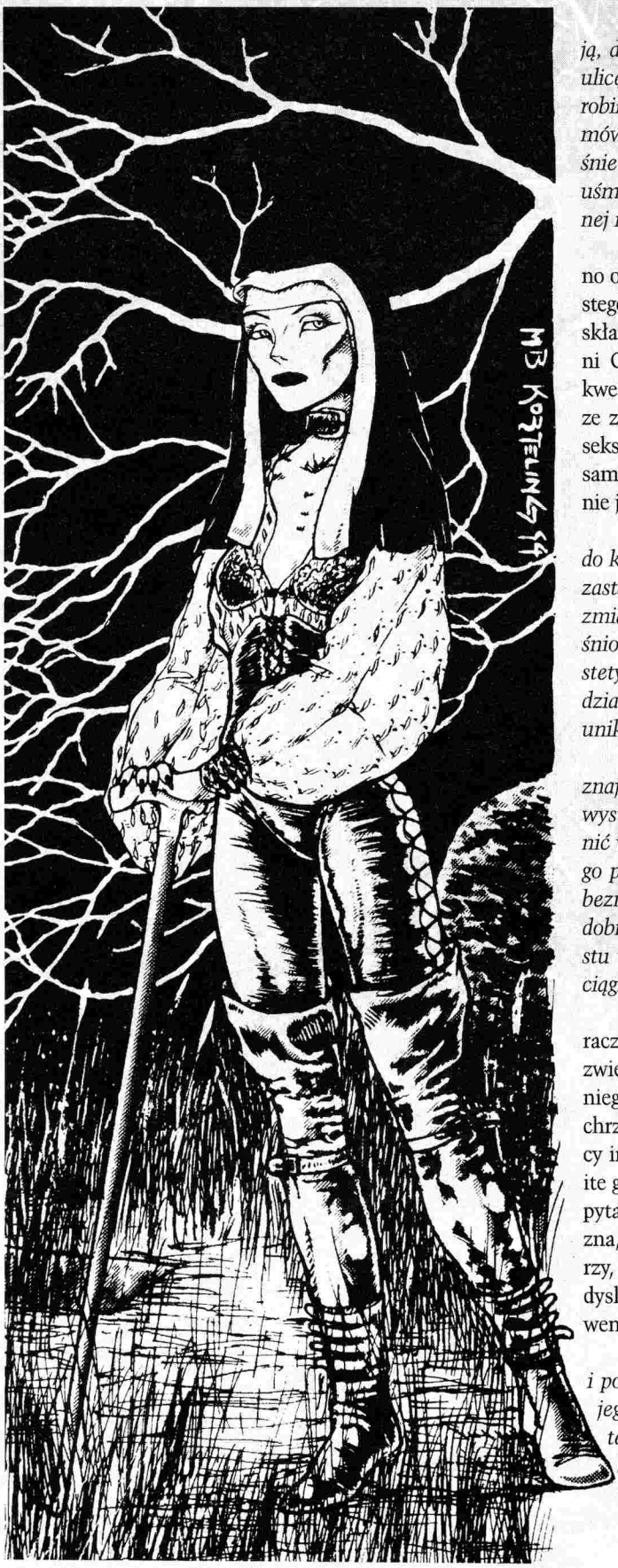
– Nie mam czasu, Sandro – syknął Dexter. – Otwieraj! Drzwi zamknęły się na chwilę, aby można było zdjąć łańcuch, po czym ponownie się otworzyły. Dexter wszedł razem ze swoim ładunkiem i zamknął drzwi na klucz. Położył delikatnie kobietę na jednym z wypełniających mały pokój łóżek.

– Jak ją znalazłeś? – spytała jego przyjaciółka, obserwując kobietę. Dexter tylko wzruszył ramionami. Im mniej słów, tym lepiej. Sandra zaakceptowała to dawno temu. Nauczyła się kochać swojego przyjaciela za jego poświęcenie i pozwalała mu na tajemnice. Odpowie, gdy będzie na to gotowy.

Członkowie Chóru często otaczają się gromadami ludzi. Pomiędzy nimi a magiem nawiązuje się wzajemny związek: polegają oni na przewodnictwie i słowach otuchy, natomiast mag może czasami poprosić ich o pomoc. Większość osób z gromady nie zna prawdziwej natury maga, postrzegają go po prostu jako dynamicznego i poświęcającego się. Czasami mag dzieli się swoim sekretem, lecz tylko wtedy, gdy komuś dostatecznie ufa.

Byli w prywatnym biurze na drugim piętrze schronienia. – Czy z tobą wszystko w porządku? – spytała Sandra. Dexter spoglądał na ulicę przez firanki. Wzruszył ramionami. Nie było sposobu, by zbiry odgadły jego miejsce pobytu, lecz mimo to nie chciał narażać nikogo innego.

– Czy z NIĄ będzie wszystko w porządku? – odpowiedział.



– Jak zwykle – wzruszyła ramionami Sandra. – Umyjemy ją, damy miejsce i będziemy mieć nadzieję, że nie wróci na ulicę. Jest prawdopodobne, że za parę miesięcy znów będzie robiła numerki. Sandra spojrzała bliżej na swojego przyjaciela, mówiąc: – Nie można oczywiście mieć pewności. Może właśnie zmieniłeś jej życie, tak jak to było ze mną. Sandra uśmiechnęła się ciepło, w niczym nie przypominając bezdomnej narkomanki, z którą Dex zaprzyjaźnił się pięć lat temu.

Wielu członków Niebiańskiego Chóru sądzi, że nawet jedno ocalone życie, nawet jedna uleczona dusza jest warta osobistego ryzyka i samopoświęcenia. Niektórzy członkowie Chóru składają śluby abstynencji i ubóstwa, lecz nie jest to zasada. Inni Chórzyści wciąż prowadzą życie seksualne i zajmują się kwestiami finansowymi. Nawet wtedy jest to jednak połączone ze zrozumieniem efemerycznej natury pieniędzy i satysfakcji seksualnej. Nawet ci, którzy nie wiążą się z nikim, nigdy nie są samotni, zawsze otacza ich czuła i kochająca gromada, podobnie jak wspomnienia osobistych sukcesów i ogień poświęcenia.

Dexter usiadł samotnie w biurze i utkwił oczy w stoliku do kawy. Odchylił głowę do tyłu i zamknął oczy. „Co zrobić" zastanawiał się. Był tu od niemal roku i widział już pewne zmiany w społeczności. Twarze ludzi wydawały się być rozjaśnione nadzieją, a ulice były mniej ponure niż przedtem. Niestety, zaczynał przyciągać wrogów. Z doświadczenia wiedział, że nieprzyjaciół nie można zbyt długo ignorować lub unikać. Nadszedł czas działania.

Bawił się wiszącym na szyi krzyżem, dotykając palcami znajdującego się w jego środku błyszczącego słońca. W ciszy wystosował błaganie do Jedynego. Czy powinien odwzajemnić wojnę swoim wrogom? Z łatwością mógł pokonać jednego pana zbrodni, lecz czy chciał mieć do czynienia z bandą bezmyślnych zbirów? Czy było to warte ryzyka prawdopodobnego zaalarmowania Technokracji? Czy powinien po prostu wyjechać, zostawiając swoją gromadę w cierpieniu i odciągnąć ich od przybliżanego im jak dotąd Wstąpienia?

Wiele osób postrzega Niebiański Chór jako religię. Jest to raczej zbiór wspólnych przekonań. Wszystkie religie są odzwierciedleniem Jedynego, cały proces tworzenia należy do niego i wszystko do niego powróci. Chór od lat był głównie chrześcijański, jednak znajdują się w jego szeregach wyznawcy innych religii. W związku z tym w Chórze istnieją rozmaite grupy, dzięki czemu przedmiotem długotrwałej debaty jest pytanie, czy Jedyny powinien być postrzegany jako mężczyzna, kobieta, żadne z nich, czy też oboje. Mimo to Chór wierzy, że wszyscy bogowie są maskami Jedynego i mogą jedynie dyskutować nad tymi zasłonami. Jedyny nie podlega prawdziwemu zrozumieniu.

Dexter westchnął. Osiągnął zbyt wiele, aby teraz odejść i porzucić swych ludzi. Wiedział, że jeśli podąży tą ścieżką, jego życie nie będzie łatwe. Mógł wybrać wypełniony kontemplacją samotny żywot w odległej Fundacji, jednak to było jego Przeznaczenie. Zabójcy Nephandich myślą, że mają trudne zadanie...

Kult Ekstazy



Pogrążeni w Marzeniach Hulacy

Grateful Dead są dzisiaj najlepszą odpowiedzią na bombę atomową.

– Joseph Campbell, „Ritual and Rapture"

Jank przeszedł przez ciemny, wilgotny tunel, obok numerów sektorów wypisanych na łuszczącej się farbie ścian. Przeszedł przez pokrytą pleśnią podłogę hallu stadionu i wyłonił się w raju. Światło słoneczne rozbłysło przed jego oczami w eksplozji jasnych, tęczowych kolorów ujawniając smukłe, delikatne, tańczące ciała w bogato barwionych ubraniach, które wirowały i przemykały przed nim. W powietrzu unosiły się drobne pasemka dymu. Zapach piżma i konopii. Muzyka, święta muzyka, otoczyła go swoim wspaniałym łonem i wciągnęła w tłum.

Ezoteryczny cel Kultu Ekstazy jest sekretnie zaszyfrowany w jego nazwie. Słowo „ekstaza" pochodzi z greckiego wyrażenia „ex stasis" czyli „poza tym, co statyczne". Tradycja ta została założona, aby rozerwać Statyczną rzeczywistość poprzez wyzwolenie wszystkich aspektów ludzkiego potencjału. Ich misja jest prosta, lecz często przeinaczana: jeśli Statyczna Rzeczywistość jest narzucona poprzez ograniczenie możliwości, to zadaniem wszystkich magów ex stasis jest badanie nowych dróg. Stawiają czoła temu, czego obawia się reszta świata – cieniom swego wnętrza.

Wiele innych Tradycji postrzega Kult jako bandę nieodpowiedzialnych, zajmujących się jedynie sobą sensualistów, potrzebujących wyszukanych „nałogów", aby móc używać magyi. Tak naprawdę są siłą wolności i świadomości w świecie uwięzionych Śpiących, wyzwolicielami, którzy wykorzystują potężne i zakazane narzędzia oświecania. Kult Ekstazy bez chwili przerwy czy wahania oferuje możliwości przełamania się przez ten podejrzliwy i niewdzięczny świat, radośnie rzucając świniom swoje magyczne perły. Żyją zgodnie z credo mówiącym, że nie będą nikogo zmuszać do Przebudzenia, ani też nikogo przed nim powstrzymywać. Dzięki swojemu heretyckiemu odstępstwu od politycznych, społecznych i osobistych ortodoksji swoich czasów (ortodoksji, które składają się na prawdziwą „polityczną poprawność"), Kult Ekstazy bardziej przyczynił się do zbiorowego Przebudzenia ludzkości, niż którakolwiek inna Tradycja.

Wewnątrz tego falującego raju Jank wyczuł nagle zaburzenie. Ktoś się nie bawił. Wiedział kim byli, zanim ich ujrzał: dwaj mężczyźni w niedopasowanych garniturach, które były o kilka lat za stare i kilkanaście centymetrów za ciasne. Przerośnięte brzuchy wylewały im się ponad zaopatrzonymi w kilka dodatkowych dziurek paskami, a ręce skrzyżowali i oparli na klatkach piersiowych, jakby chcieli chronić swoje serca przed zalewem miłości ze strony kołyszącego się tłumu. Mieli zaciśnięte usta, a ich oczy błyszczały gniewem. Byli dobrowolnymi, lecz nieświadomymi strażnikami statycznej rzeczywistości, piechotą w okopach wojny o rzeczywistość, jednym słowem glinami. Jank zauważył z lekkim rozbawieniem, że przez chwilę litował się nad tymi mężczyznami, którzy spojrzeli groźnie gdy napotkali jego wzrok. Zrzucali w końcu napalm na wioski w swym osobistym Wietnamie przeciwko nadużywaniu narkotyków. Włączyli się do wojny, której nie mogli wygrać, nie mogli się z niej jednak wycofać. Nacieszył się tą chwilą litości, zapamiętał ich położenie, po czym wślizgnął się w gorący, pulsujący i zapraszający tłum.

Kult Ekstazy przez całą swoją historię krzyżował plany Technokracji, rozbijając od środka w zamyśle niewzruszone, monolityczne paradygmaty. Przegrali wiele bitew z kolosem Technokracji, lecz zdołali przeniknąć instytucje będące kamieniami węgielnymi statycznej rzeczywistości, a następnie zniszczyli je od wewnątrz. Gdy święci wojownicy mieczem nawracali wyznawców Pana i Dionizosa, Kult Ekstazy zszedł po prostu do podziemia w szeregach Kościoła. Z ukrycia zachęcali do sakramentalnej rozpusty, ekstatycznego postrzegania religii i największej herezji – kultu bogini pod postacią Matki Boskiej. Kościół zdołał wprawdzie zdeseksualizować swoich kapłanów, dzięki czemu ich ocalałe seksualne zainteresowania stały się perwersjami, jednak ognie wolności Kultu Ekstazy płonęły jasno w globalnej teologii wyzwolenia.

Jank szedł przez rozszalały tłum, przyciągany przez ciepłą i zapraszającą obecność. Jego ciało ocierało się o inne i zagubił się w odczuciach zmysłowych – tu się przesunął, tu dotknął, tu kogoś całkowicie objął, dopóki nie dotarł do celu. Najpierw ujrzał jej włosy – delikatną, złotą burzę, która wydawała się poruszać w zwolnionym tempie, zasłaniając jej prostą, białą sukienkę. Poruszała się ze swobodą i wdziękiem, niczym obraz bujnej zmysłowości niezwykłej mocy w ciepłym, popołudniowym świetle. Oczy Janka straciły z nią kontakt, gdy pośpieszyły w jej stronę inne jego zmysły, mające dostarczyć mu dokładniejszych i ważniejszych informacji. Wyczuwał ją, wiedział że nazywa się Maura, i że niedawno się Przebudziła. Uśmiechnęli się do siebie i wijąca się, wężowa energia prześlizgnęła się po całej długości kręgosłupa Janka.

Tańczyli boso na trawie, zbliżając się coraz bardziej do siebie. Zapomnieli o świeżych, czułych ciałach, tańczących wokół nich i czasem trącających, gdy się przesuwały. Jank chwycił sznurowanie sukienki Maury i przyciągnął ją do siebie. Poruszali się jak jedność do muzyki, której nie można było teraz oddzielić od ich splecionych ciał. Przez chwilę wróciła do Janka racjonalna część jego umysłu i z zadowoleniem stwierdził, że ma przy sobie kondom. „Co za zbieg okoliczności", zauważył jego baczny umysł, „że nawet w moim stanie nie postanowiłem polegać wyłącznie na samym przypadku. Ciekawe". Znów się poddał, pokonany przez podniecenie.

Niemal wszyscy członkowie Kultu Ekstazy mają dostęp do alarmujących ich świadomość części umysłu i rozwijają swoją duszę poprzez badanie fizyczności. Poprzez taniec, jedzenie, teatr i zaspokojenie seksualne celebrują związek swoich świętych fizycznych istnień ze świętym wyjściem poza wieczność. Technokracja osiągnęła wielką potęgę i odarła ludzkość z jednego z najlepszych źródeł potencjału potrzebnego do Przebudzenia – zdemonizowała

seksualność. Kult Ekstazy przypomina zastraszonej, represjonowanej seksualnie populacji, że swobodnie płynąca seksualna energia zawsze posiadała leczącą moc i szkodzi jedynie, gdy się ją ogranicza, odcina lub kieruje tam, gdzie nie jest mile widziana.

Magowie Konwencji szerzą propagandę, że Kult Ekstazy uświęca wszelkie formy seksu. Ku niesmakowi bardziej „konwencjonalnych" magów związane jest to również z „dewiacyjnymi" praktykami – dominacją, przekształcaniem ciała, sadomasochizmem i innymi. Wielu kultystów dostrzega cienką linię pomiędzy przyjemnością a bólem i podąża znajdującą się pomiędzy nimi transcendentalną Ścieżką. Zgodnie ze swoim credo, Kult Ekstazy nie uznaje jednak wymuszonego seksu. Gwałt, molestowanie i pedofilia są dla Kultystów jeszcze bardziej naganne, niż dla całej populacji, ponieważ te perwersje naruszają świętość wewnętrznego ja i okrywają skazą to, co powinno być święte. Niestety, zbyt wiele osób spoza Kultu postrzega wszystkie formy seksu jako nieczyste i perwersyjne.

Osiągnięty przez Kult fenomenalny sukces, związany z wyzwoleniem seksualnej rewolucji w latach 60. i 70. wywołał na całym świecie masowe Przebudzenia, w związku z czym Technokracja podjęła drastyczne środki, aby uczynić seks przerażającym i śmiertelnym. Kult Ekstazy jest jednak wytrwały i aktywnie szuka rozwiązania kryzysu AIDS, który stoi pomiędzy ludzkością a masowym Przebudzeniem.

Jank i Maura zakończyli swoją hulankę i zatopili się spokojnie w murawę stadionu. Leżeli w ciszy, oddychając głęboko w zapadającym zmierzchu. Obok nich przelatywały zwiewne chmurki dymu, a ciepły, znajomy zapach wzbudzał delikatne wizje, majaczące na granicy ich percepcji. Jank uśmiechnął się czując moc kontaktu – przy jego Przebudzonych zmysłach i władzy nad Czasem nie musiał już wcale palić trawy. Spojrzał na Maurę i zagłębił się w duszy młodej magini. Ciepła, wilgotna moc kłębiła się w niej niecierpliwie, niczym młody smok. Para objęła się ramionami, czując jak cały świat oddycha wraz z nimi, gdy gwiazdy zaczęły przebijać się przez ciemniejące niebo.

Największym kłamstwem opowiadanym, aby zdyskredytować Kult Ekstazy jest to, że używają i pochwalają wszystkie narkotyki. Prawda jest znacznie bardziej złożona i nie daje się zredukować do prostych haseł. Kult Ekstazy uznaje osobistą odpowiedzialność w kształtowaniu świadomości, odrzucając koncepcję, że każdemu wolno ograniczać decyzje innych. Nie sądzą jednak, że wszystkie narkotyki są sobie równe.

Większość członków Kultu docenia działanie środków psychodelicznych – czczonych przez stulecia jako święte materiały ludzkości – lecz odrzuca środki uspokajające, stymulanty i inne leki, które maskują chorobę nie lecząc jej. Psychodeliki określają jako narkotyki „otwierające" lub „biegnące do przodu", sądząc że ich rozważne użycie może doprowadzać ludzi do wielkich objawień, wizji i zabawy. Alkohol, nikotyna, barbituraty i kokaina są jednak nazywane narkotykami „zamykającymi" lub „odbiegającymi", w związku z tym, że przytłumiają ceniony ból i zabawę, które są nieodłącznymi elementami życia.



Kult Ekstazy jest jednak podzielony w kwestii zażywania syntetycznych psychodelików, takich jak LSD. Niektórzy postrzegają je jako potężniejszą wersję naturalnych halucynogenów, inni przypuszczają jednak, że tylko „naturalne" narkotyki mogą ich doprowadzić do naprawdę naturalnych przełomów. Większość magów Ekstazy zdaje sobie sprawę, że moc wyzwolonego umysłu wymaga pewnej ręki i obawiają się niekontrolowanych odjazdów.

W związku z tym, że zarówno naturalne jak i syntetyczne psychodeliki mają tak wielką moc, siły porządku manipulują politycznymi i wojskowymi instytucjami, aby powstrzymać narkotyki „otwierające", zalewając jednocześnie rynek „zamykającymi". Technokracja wpłynęła nawet na CIA, aby do USA importować duże ilości kokainy. Wielu Kultystów obawia się, że Progenitorzy wsadzili palec do narkotykowego ciasta i używają własnych chemicznych środków, aby jeszcze bardziej zniewolić Śpiących.

Jank płynął beztrosko przez głębokie zbiorniki tęsknoty, czerpiąc moc i pielęgnując dawne rany. Powoli zaczęły przez niego przenikać długie, niskie wibracje. Odpowiedział im na poziomie komórkowym i przesunął się w ich kierunku jak dziecko do piersi matki. Wibracje sprowadziły go z powrotem na powierzchnię i znów wyłonił się na stadionie. Grateful Dead grali „Ripple", które wzniosło go z tęsknoty i porwało w powietrze, niczym kolorowy balon na sznurku. Pożeglował wysoko w górę i ujrzał znajdujący się w dole tłum jako wirującą, zmienną mandalę leczącej energii. Maura również tam była, używając swych kłębiących się mocy, aby napędzać mandalę pulsującą w rytm muzyki. Nieograniczona obecność otoczyła ich i objęła. „Zmarszczki w stojącej wodzie..." (w oryginale angielskim „Ripple in still water" – przyp. tłum.)

Kult Ekstazy przedkłada muzykę ponad wszelkie formy rozwoju badania świadomości, choć nawet oni ledwo rozumieją magyczne efekty muzyki, która wydaje się wymykać wszelkim próbom kategoryzacji. Niektórzy przypuszczają, że muzyka jest częścią pierwotnej wibracji, która powołała rzeczywistość i życie do istnienia. Być może zrozumienie akordów i innych jej elementów doprowadzi do intuicyjnego zrozumienia melodii Wszechświata. Być może te święte harmonie kryją w sobie klucz do Wstąpienia.

Magowie Technokracji nie dysponują żadnym sposobem, za pomocą którego mogliby powstrzymać muzykę, aczkolwiek osiągnęli pewien sukces w jej skomercjalizowaniu aż do banalności. Nie udało im się jednak usunąć z rąk Śpiących muzyki transcendentnej, nie mówiąc już o magach. Niezdarne próby zakazu występów i umieszczanie ostrzegawczych naklejek na nagraniach zazwyczaj nie osiągały rezultatów, choć ostatnie starania odniosły sukces. Większość członków Kultu Ekstazy w pełni wykorzystuje legalność i dostępność muzyki, stając się muzykami lub wielkimi miłośnikami tej sztuki. Wielu z nich wykorzystuje muzykę i taniec jako rekwizyty w swojej magyi. Wprawdzie rzadko zgadzają się co



do tego, jaka muzyka dostarcza największy potencjał do przebudzenia, lecz bardziej niezależni członkowie kultu odrzucają różnice i cieszą się wspólnie muzyką w błogosławionym milczeniu.

Otwartość na wszelkie formy doznań zmysłowych odkrywa ciemną stronę Tradycji. Zmysłowa transcendencja otwiera zapory dla pasji. Są nimi również nienawiść, szał, chciwość i nadmierne pożądanie i Kultyści Ekstazy są najprawdopodobniej bardziej na nie wrażliwi niż inni magowie na zwierzęce strony swoich natur. Uzależnienie od stanu transcendencji również staje się plagą dla Kultystów, a niektórzy z nich zapominają, w jaki sposób funkcjonuje się bez sztucznie pobudzonych zmysłów lub też obsesją stają się dla nich nowe formy stymulacji. Może się to wydawać dziwne, lecz samodyscyplina jest ważniejsza dla magów Ekstazy, niż dla niemal każdej innej Tradycji. Jej utrata oznacza stanie się tym, czym Kult pogardza.

Wybuch śmiechu zwrócił uwagę Janka na dwóch całkowicie ubranych oficerów policji, którzy zataczali się i chwiali oglądając wizje wykraczające poza ich granice zrozumienia. Deadheads (określenie fanów Grateful Dead – przyp. tłum.) wskazywali na nich i śmiali się, lecz serce Janka zamarło, gdy ujrzał jak ogromny strach pojawił się na twarzach wtrąconych w odlot glin. Jank odwrócił się do Maury.

– Zatrzymaj to.

Patrzyła z chłodnym wyrazem twarzy na tańczących gliniarzy.

– Dlaczego? – spytała. – To tylko para świń. Znam ten typ, uwielbiają się rozpychać pomiędzy ludźmi. – Z powrotem zwróciła uwagę na policjantów. – Cieszcie się odrobiną słońca, chłopaki.

– To nie w porządku – zauważył Jank. – Wyłącz to.

– Dlaczego? Awanturowali się z tamtymi kolesiami. Z nami też by się pokłócili. Nie ranię ich, daję im po prostu do myślenia.

Jank chwycił jej nadgarstek.

– Zatrzymaj to. Proszę – jego głos był grzeczny, lecz stanowczy. – Niektórzy ludzie nigdy nie będą w stanie spojrzeć przez to, co ich zaślepia. Być może nigdy nie powinni. Muszą jednak sami podjąć tę decyzję. Wstąpienie jest pieszczotą, nie pałką. Drugą stroną wolności jest odpowiedzialność. Daj im odejść.

Maura zrzuciła zamroczenie umysłu, pozwalając oficerom pogrążyć się w ich własnej ślepocie.

– Dziękuję ci – powiedział Jank, puszczając jej rękę.

– Nie chciałam nic osiągnąć – tłumaczyła się Maura, spoglądając nerwowo na Janka i obawiając się dalszego niezadowolenia.

Uśmiechnął się i chwycił jej dłonie w swoje.

– Jestem pewien, że nie, lecz musisz być ostrożna. – Wskazał ręką na otaczające ich i pragnące zabawy zbiegowisko. – Oto świat pełen wielkiego piękna i splendoru. Im dłużej go widzę, tym bardziej go kocham. Im dłużej go kocham, tym lepiej go widzę. Im dłużej widzę piękno i kocham splendor, tym bardziej ten świat wydaje mi się wypełniony pięknem i splendorem. Widzisz to? W jednej chwili mogę zatrzymać świat i przerobić go, i żadne moce piekła nie zdołają mnie powstrzymać. Zaufanie, młoda damo, zaufanie i zachwyt. Odzwierciedlasz w sobie doskonałość wszechświata, a świat z kolei odzwierciedla twoje zaufanie i zachwyt.

– Jesteś całkiem słodki, ty nicponiu! – powiedziała, potrząsając włosami.

Objęli się, upadli na ziemię śmiejąc i zatracili się w piosence.

Mówcy Marzeń



Pierwotni Tancerze

Moc świata zawsze jest kulista i wszystko próbuje być okrągłe.

– Czarny Łoś, *Mowy Czarnego Łosia*

Annalise szła tej nocy krokami swoich własnych snów. Tańczyła w ramionach Matki Ziemi. Jej towarzysze uderzali swymi stwardniałymi dłońmi w dobrze naoliwione bębny, których dudniący rytm posłał Annalise w głąb jej duszy. Gdy warkot bębnów wzmógł się, szaman, Śmiejący się Orzeł, umieścił w dłoniach Annalise mały bębenek.

– Połącz swoje sny z naszymi, Annalise. Rytmy Gai są rytmami twojego serca, rytmami twoich własnych wyobrażeń.



Mówcy Marzeń uważają świat za całość, w którym każdy element, od najdrobniejszego kamyczka do największego wieloryba, ma swoją rolę. Zlepek materii i życia, połączonych ze sobą, aby stworzyć jedność, jest najczęściej określany jako Gaja lub Matka Wszechrzeczy. Ich obrzędy zazwyczaj zawierają w sobie muzykę i bębny. Mówcy Marzeń uważają, że rytmiczny warkot bębnów najlepiej wprowadza umysł i ciało w stan, w którym może nastąpić prawdziwe oświecenie. W takim stanie łatwiej jest osiągnąć wszystko, od leczenia do kontemplowania natury wszechświata.

Patrząc w dół Annalise widziała na piasku plaży odciski swoich stóp. Powstały dzięki niej, jednak przesuwały się i przekształcały. Jeden wypełnił się wodą i zawirował w nicość, inny zaś szybko stał się domem dla małego kraba. Jeszcze inny ujawnił perłowe piękno wspaniałej konchy.

– Działamy wspólnie ze światem, Annalise. Rzeczywistość Technomantów jest sterylna i jej przeznaczeniem jest umrzeć powolną śmiercią. Do nas należy Rzeczywistość Gai. Zawsze istnieliśmy i zawsze będziemy istnieć. Wiemy, że nasza moc, nasze prawdziwe piękno, pochodzi z połączenia z Wszechrzeczą. Znaczymy mniej niż najdrobniejsze ziarnko piasku, niż pojedyncze uderzenie w bęben, lecz otwierając się na wszechświat, stajemy się wszystkim. Jesteśmy Matką Wszechrzeczy, żółwiem i ziemią pod naszymi stopami – ciepłe tony Matki Umbali były kontrapunktem dla dudniących rytmów, które teraz płynęły przez Annalise, przez jej ciało i umysł.

Istnieją pewne spory na temat prawdziwej świadomości Gai, lecz Mówcy Marzeń wierzą w podstawowy związek, który każdą żyjącą istotę łączy z innymi istotami, i że taniec życia jest ważniejszy, niż suma jego części. Cech Mówców Marzeń jest najprawdopodobniej najstarszą ze wszystkich Tradycji. Jego korzenie znajdują się głęboko w pierwotnej esencji wszystkich żyjących stworzeń, w ich jaszczurczych mózgach, w ich duszach. Moc taka może się w porównaniu z innymi wydawać surowa i prymitywna, jednak jest silnie powiązana ze wszystkimi aspektami rzeczywistości. Jest to Drzewo Świata Tradycji, a Mówcy Marzeń czują się jak w domu, mogąc wspinać się na jego gałęzie i drążyć między jego korzeniami.

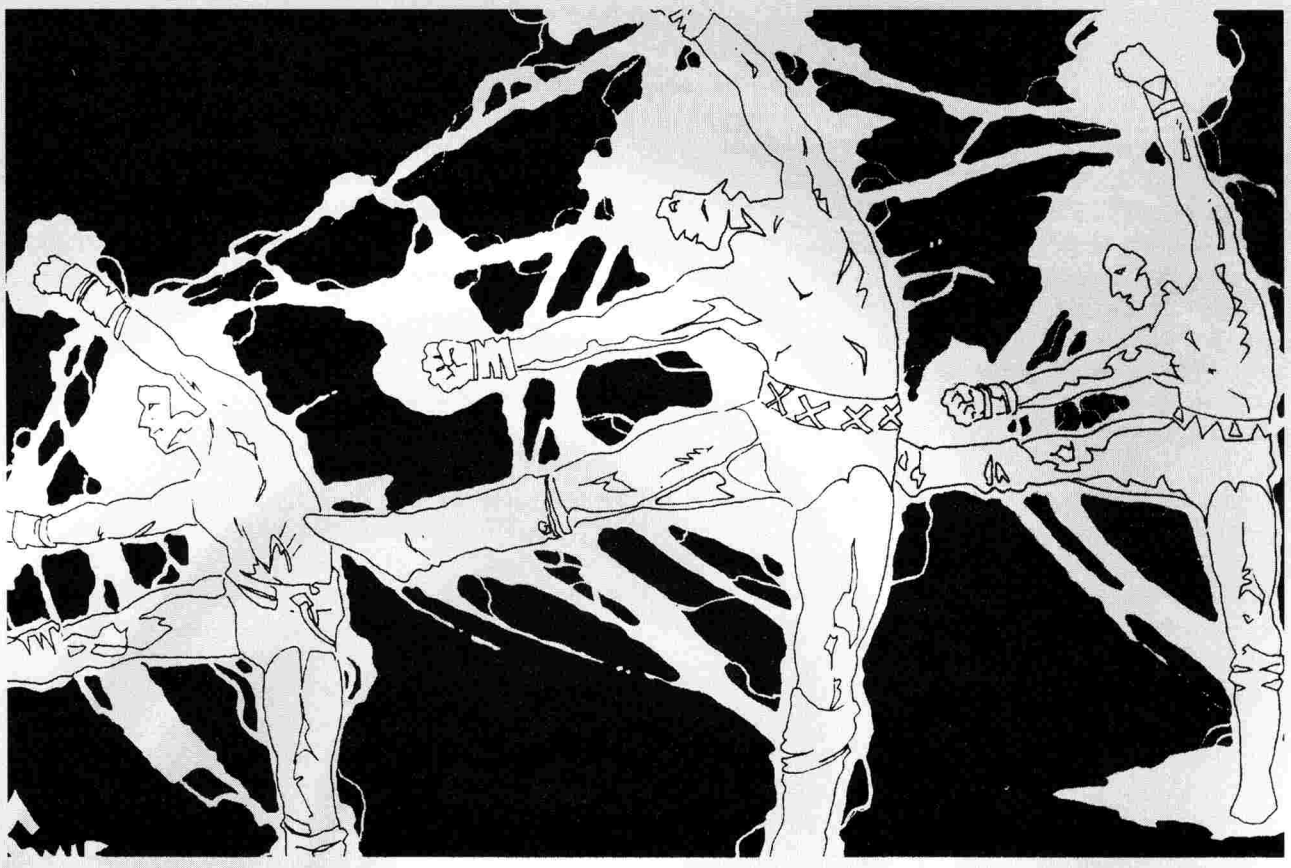
Matka Umpala wepchnęła głowę Annalise pod fale. Czuła, jak jej ciało przesuwa się pod naporem w jedną i drugą stronę. Czas wydawał się Annalise wiecznością, gdy na języku smakowała sól i piasek. Dłonie Matki Umpali zniknęły z jej głowy i nagle wydawała się być w głębokiej wodzie. Próbowała płynąć, jednak nie mogła odnaleźć powierzchni. Poczuła, jak jej płuca chciwie pochłaniają ostatnie ilości tlenu. Annalise zdała sobie sprawę z ogromnej mocy Wszechrzeczy i otworzyła usta, poddając się wodzie – po czym odkryła, że leży na płyciźnie.

Umieszczając bębenek z powrotem w dłoniach Annalise, matka Umpala powiedziała:

– Zostałaś oczyszczona i jesteś gotowa, aby przyjąć miano Mówczyni Marzeń!

Mówcy Marzeń wierzą, że stworzona przez Technomantów rzeczywistość jest głównym powodem dzielącej dychotomii pomiędzy umysłem a ciałem, nauką a naturą. Aby ten podział mógł być wyleczony w nowych Mówcach Marzeń, Tradycja wymaga od nich rytualnej śmierci rozszczepionego ja i następującego później odrodzenia się całości. Oczyszczająca podróż śmierci i odrodzenie dają również młodym Mówcom Marzeń pierwszy kontakt z pierwotnym zbiornikiem mocy, utworzonym z marzeń, żywotów i dusz wszelkiego życia. Nawet ciało Gai jest częścią tej całości, jej skały i pył, woda i powietrze, wszystko należy do tego wielkiego zbiornika Istnienia, z którego Mówcy Marzeń czerpią swą moc i wiedzę. Wszystkie żyjące stworzenia są z nim związane, a połączenie ich marzeń, obaw i wiedzy pochodzi z tego zbiornika i jemu zawdzięcza swoje istnienie. Mówcy Marzeń postrzegają więc możliwość czerpania z niego zarówno jako swoje prawo, jak też i odpowiedzialność.

Gdy Annalise wstała i okręciła się w kręgu utworzonym przez Mówców Marzeń, kręgu ziemi, powietrza i nieba, czuła jak jej zmysły napełniają się uderzającą do głowy mocą



Gai. Jej bębenek, jak cała rzeczywistość, silnie się naciągnął i naprężył, a Annalise wiedziała, że równie łatwo jak na nim może grać na Rzeczywistości.

– Tak długo, jak pozostaniesz częścią Gobelinu, który jest Gają, tak długo, jak będziesz brać udział w wielkim tańcu życia, śmierci i odrodzenia, tak długo, jak dobrowolnie będziesz oddawać moc ofiarowaną ci przez Gaję, będziesz mogła bawić się na polach Matki Wszechrzeczy – zaintonował Śmiejący się Orzeł na tle orkiestry bębnów, rozbijających się fal i śpiewających ptaków. – Zawsze jednak utrzymuj rytm Gai, bowiem w innym przypadku twoje dary mogą cię skazić i odtrącisz ramiona twojej Matki. Podobnie jak uderzenia w znajdujący się w twojej dłoni bęben stracą swą siłę, jak drewno się pokrzywi lub pękną struny, tak twoja magya rozsypie się w pył i śmierć, jeśli zdecydujesz się odrzucić połączenie z resztą wszechświata. Dobosz nie może grać bez swojego bębna.

Moc magyi Mówców Marzeń pochodzi od ich świadomości zawiłych powiązań pomiędzy wszystkimi żyjącymi istotami. Jest to zdolność skupiania energii świata i czynienia magyi. Mówcy marzeń przypuszczają, że bez tej świadomości ich moc w najlepszym przypadku opuściłaby ich, w najgorszym zaś podziałałaby na Gaję jak rak, przerywając więzi, które utrzymują ją w całości. W związku z ta świadomością Tradycja składa się z magów pochodzących z rozmaitych kultur i różniących się przeszłością. Członkami tej różnorodnej tradycji są wiedźmy, poganie, szamani, ekolodzy i inni. Mówcy Marzeń są świadomi, że różnorodne ścieżki są niezbędne do odzwierciedlania mnogości energii świata. Przeplatając ze sobą różne sposoby postrzegania świata można dostrzec prawdę na temat całości. Z jednego punktu widzenia widzi się tylko część prawdy, a zrozumienie tylko jednej części może być bardziej niebezpieczne, niż nie rozumienie jej w ogóle.

– Ciało i umysł łączą się ze sobą, aby stworzyć coś większego, niż którekolwiek z nich z osobna. W ich związku znajduje się wielkość. Oczernianie jednego z nich jest oczernianiem obu. Nie zatrać się w żadnym z nich, Annalise – dodała matka Umbala, całując nową Mówczynię Marzeń. – Chodź, zbyt długo przebywaliśmy tej nocy w dziedzinie duchów! Ktoś ma ochotę na pizzę?

Eutanatosi



Korygujący Koło

Czy coś jest nie w porządku, spytała
Oczywiście, że jest
Wciąż żyjesz, powiedziała
Och, lecz czy zasługują na to, aby być?
Czy to jest Pytanie?
A jeśli tak, jeśli tak
Kto na nie odpowie, kto odpowie?

– Pearl Jam, „Alive"

Stan Edwards spojrzał na swojego starego kumpla ze szkoły średniej i zmarszczył brwi.

– Jak się miewasz, Jack?

Jack nie mógł odpowiedzieć. Od pięciu tygodni znajdował się w śpiączce, a jego lekarze powiedzieli, że szanse na to, iż przetrwa z chociaż częścią działających procesów myślowych, są mizerne. Jack Anderson, szkolna gwiazda piłki nożnej, nauczył się w końcu, że nie jest niezniszczalny. Nie kuloodporny. Część umysłu Stana wzbraniała się przed tym, co należało zrobić, lecz jego przekonania były na tyle silne, by zapanować nad emocjami. Stan skupił swoją wolę, zebrał moc w zaciśniętej pięści umysłu i wyzwolił ją w swego przyjaciela. Serce Jacka załopotało przez chwilę, po czym po prostu dało drogę wewnętrznej entropii.

Wiele Tradycji marszczy brwi widząc czyny Eutanatosów. Nie dbają oni o to. Twardo trzymają się przekonania, że śmierć nie jest końcem życia, lecz kolejnym początkiem w nieskończonym cyklu. Śmierć jest niezbędnym aspektem życia, bardziej potrzebnym jednym, niż innym.

Czasami obowiązek zastosowania Dobrej Śmierci ciążył bardzo na barkach Stana, a była to waga, która słabego mężczyznę powaliłaby z pewnością na kolana. Stan nie był zbyt często słaby, lecz dzisiaj czuł potrzebę wyzwolenia się. W chwilach takich jak ta z łatwością mógł uznać samobójstwo za odpowiedni środek. W przeciwieństwie do tego, co sądziła większość magów z jego Fundacji, Stan czuł utratę życia przez przyjaciela silniej, niż ktokolwiek inny. Jack nie żył. Stan wiedział, że ulegnie reinkarnacji, lecz mimo to niezwykle za nim tęsknił.

Eutanatosi sądzą, iż wiedzą kiedy nadchodzi dla określonej osoby czas śmierci, czasem nawet wcześniej, niż ta osoba. Od czasu do czasu pomagają tym, u których potrzeba śmierci jest silniejsza, niż wola życia. Obowiązek ten jest uważany za zaszczyt, jeden z fundamentów filozofii Eutanatosów. Niestety, większość ludzi, którym Tradycja pomaga podążać ścieżką reinkarnacji, nie robi tego dobrowolnie. W wielu przypadkach Eutanatosi służą jako sędziowie i kaci przeciwko spotykanym przez siebie bardziej zepsutym istotom. Wierzą,



że karmiczna równowaga daje nowe możliwości, nowe drogi dla tych, których zmuszono do obrania w życiu złego kierunku. Według Eutanatosów lepiej jest jak najbardziej przyśpieszyć wędrówkę takich osób do następnego życia.

Stan szedł najmroczniejszą uliczką w mieście, wystawiał się, dawał otwarte zaproszenie bardziej drapieżnym członkom nieprzebudzonych. Jeden ze Spokrewnionych podszedł zbyt blisko, jak na jego gust, lecz odszedł odprawiony jednym spojrzeniem. Zanim minęła godzina, Stan został napadnięty przez grupę niedoszłych rabusiów. Ich śmierć będzie większą nagrodą, niż Jacka. W przypadku Jacka było to zabójstwo z miłosierdzia, natomiast śmierć tych włóczęgów będzie miłą koniecznością.

Eutanatosi często są postrzegani jako ponurzy i nieprzebaczający, i dla większości ludzi takie stwierdzenie jest prawdziwe. Magowie ci poświęcili się jednak po prostu swojemu stylowi życia, który często wymaga od nich, aby zabijali nawet tych, którzy znajdują się blisko nich. Mają nadzieję, że następne życie da więcej szans ich ukochanym. Eutanatosi równie silnie odczuwają stratę kogoś bliskiego, jak jakiejkolwiek innej osoby, ponieważ nie ma żadnej gwarancji, że wyzwolona dusza zreinkarnuje się w pobliżu maga, który sprowadził na nią zniszczenie, a także, że owa dusza nie zapomni, kto zakończył jej poprzednie życie.

Większość Eutanatosów w ogóle nie decyduje się na posiadanie bliskich przyjaciół, jest to manewr ochraniający przed bólem wywołanym przez śmierć kogoś bliskiego. Podobnie jak niemal każdy inny, wolą oni nie cierpieć z powodu utraty przyjaciela. Magowie ci w pełni rozumieją ból, który powodują zabijając kogoś innego. Każdą zmarłą osobę będą najprawdopodobniej opłakiwać inni, tak więc niewielu Eutanatosów cieszy zabijanie, aczkolwiek jest ono niezbędne do dynamicznych zmian.

Jack powrócił myślami do swojej Pierwszej Śmierci, czasu, który spędził błąkając się po dziedzinach zmarłych zanim wrócił do domu. Odsunął na bok samobójcze myśli i poszedł dalej. Śmierć nadejdzie, gdy przyjdzie na nią czas, nie zmusi się, aby umrzeć. Oprócz tego najlepiej jest pozwolić innym członkom Fundacji zadecydować, kiedy nadejdzie jego czas.

Stan szedł w ciszy przez kilka godzin, zatrzymując się jedynie, aby napełnić pożywieniem usta swojego Wcielenia, swojej fizycznej formy. Nie czuł głodu, lecz zdawał sobie sprawę, że jedzenie jest ważne. Stan nauczył się w brutalny sposób, że ciało wymaga odpowiedniej opieki. Wciąż nawiedzały go koszmary ostatniej śmierci i nie chciał powtórzyć tego procesu.

Wyjątkowość Eutanatosów polega również na tym, że nie boją się śmierci. Większość doświadczyła jej już wcześniej, w czasie inicjacji. Śmierć nie ma przed nimi żadnych tajemnic, osiągnęli z nią poufałe stosunki i rozumieją jej działanie i funkcje. Jest ona dla Eutanatosów metodą zakańczania, narzędziem potrzebnym do przekształcania świata. Zabiją równie dobrze swoich towarzyszy, gdy nadejdzie dla nich czas, ponieważ są pewni, że wrócą do nich w odpowiedniej chwili. Większość Eutanatosów doświadcza krótkich przebłysków ze swoich wcześniejszych istnień, a wielu jest przekonanych, że były tam z nimi ich Awatary. Nikt w Tradycji nie poddaje tej idei w wątpliwość. Nawet ta garstka, która nie ma dostępu do wcześniejszych wspomnień, częściej doświadcza deja vu, niż ktokolwiek z nieprzebudzonych.

Z powodów, których sami jeszcze w pełni nie odkryli, Eutanatosi zasłużyli sobie na wrogość wilkołaków. Jedyną słuszną hipotezą jest przypuszczenie, że ich bliskość śmierci w oczach Garou „skaziła ich Żmijem". Co dziwne, ta negatywna reakcja przestaje mieć miejsce po każdej śmierci zadanej przez maga, naprzykrzając się ponownie, gdy Eutanatos zacznie podążać za następną gotową na śmierć osobą. Mówiąc ogólnie, Eutanatosi robią jednak wszystko co w ich mocy, aby unikać Garou.

Upiory zawodziły. Stan je zignorował. W swoim czasie nawet niespokojni zmarli zrozumieją zasady Dobrej Śmierci. Na razie Eutanatosi zostawiają ich zazwyczaj ich własnym sprawom. Zabawę ze zmarłymi zostawiają dla Giovanni i Samedi. Rozmyślając o wampirzych odpowiednikach swojej Tradycji Stan pozwolił sobie na uśmiech, po czym przyśpieszył kroku, i skierował się do domu swojego przyjaciela, Dawsona. Potrzebował dobrej dyskusji, a Dawson zawsze chętnie rozmawiał o obowiązkach dostarczycieli śmierci.

Eutanatosi nie zajmują się nekromancją, uważając powstrzymywanie ducha od podążania jego drogą za wulgarne. Nie potępiają jednak innych, którzy odprawiają mroczne sztuki. Postrzegają po prostu nekromantów jako swoich zaściankowych kuzynów – powolnych, lecz z sercem na właściwym miejscu. Wstąpienie jest sprawą osobistą i każdy mag musi je osiągnąć na swój własny sposób. Najbardziej cieszą ich rozmowy z wampirami Giovanni i Samedi, ponieważ mogą wtedy w fascynujący sposób porównywać wieczne życie i kwestię reinkarnacji. Krążą plotki, iż te trzy grupy zawarły ze sobą pakt, który zezwala im na wymianę informacji. Nikt nie chce potwierdzić lub zaprzeczyć tym oskarżeniom.

Dawson otworzył drzwi do swego schronienia zaraz po pierwszym puknięciu. Nie mówiąc ani słowa wskazał Stanowi, aby wszedł, po czym zaprowadził go na wygodny fotel w swoim biurze. Stan mówił o swoich dzisiejszych kłopotach, a Dawson słuchał tak jak zawsze, przytakując i wygłaszając



komentarze, jeśli było to potrzebne. Ze wszystkich wampirów, jakie poznał w swoim życiu, jedynie ten Samedi wydawał się rozumieć, skąd brały się jego przekonania. Kolejny raz zaoferował się pomóc Samediemu w doświadczeniu śmierci i kolejny raz Dawson grzecznie odmówił wyjaśniając, że gdy przyjdzie na niego czas, zwróci się do Stana.

– Moja misja wśród Spokrewnionych jeszcze się nie zakończyła. Jest wśród nich wielu, którzy nie rozumieją wykonywanej przez nas pracy. Ktoś musi ich tego nauczyć.

Eutanatosi są niezwykle zafascynowani ideą wampiryzmu, jednak większość z nich boi się zaryzykować Przeistoczenia. Silny jest pogląd, że zniszczyłoby to więź pomiędzy magiem, a jego Awatarem, a niewielu chce ryzykować utratę swej mocy za coś tak błahego, jak nieśmiertelność. Wielu Eutanatosów cieszy jednak świadomość, że Samedi mają podobne poglądy, i z chęcią zniszczą wampiry, które nie zdają sobie sprawy, że nadszedł czas ich śmierci.

Po opuszczeniu schronienia Dawsona Stan znów się błąkał, kierując się powoli w stronę Fundacji. Żaden z jego towarzyszy nie odezwał się do niego – jedno spojrzenie na czarny kaptur, który naciągnął po wejściu do budynku, uczyniło oczywistą jego prośbę o ciszę wszystkim tym, którzy go widzieli. Gdy w końcu wstało słońce Stan pozwolił uciec ciężkiemu uczuciu straty. Jack odszedł i teraz, w swoim pokoju, gdy nie ma w jego pobliżu nikogo, oprócz innych członków jego Tradycji, mógł sobie pozwolić na opłakiwanie. Niech inne Tradycje mówią, że on i jego towarzysze nie mają serca, niech twierdzą, że wszyscy Eutanatosi są zimni i bezlitośni. Nigdy nie zrozumieją wagi jego obowiązków, przynajmniej nie w tym Wcieleniu.

Porządek Hermesa



Mistrzowie Sztuki

Nie możemy żyć dzięki władzy, a kultura, która chce tak czynić, staje się brutalna i sterylna. Możemy jednak bez niej umrzeć.

– Max Lerner

Trudno jest walczyć z przeciwnikiem, który ma przyczółki w twojej głowie.

– Sally Kempton

Ściany stały niczym świadome istoty, wiecznie obserwujące, wiecznie obojętne. Podobnie ja, stoję przed płaskim, gładkim panelem i drżę, gdy chłód więzienia przenika moją skórę. Ściana za moimi plecami zakrzywia się lekko, jak w półobjęciu. Czasami myślę wyraźnie, innym razem zaś zastanawiam się nad swoją poczytalnością. Niekiedy przychodzi do mnie silny, wyraźny głos, mówiący o przerażającej prawdzie. Owszem, przerażającej, lecz jeśli to prawda, jak śmiem ją odrzucać?

MASZ RACJĘ. JEŚLI TWÓJ AWATAR MÓWI PRAWDĘ, JAK ŚMIESZ JĄ ODRZUCAĆ?

Dlaczego jednak czuję się źle, gdy z tobą rozmawiam? Czy nie jestem uwięziony? Dlaczego nie mogę odejść, jeśli chcę?

BEZ PRZERWY TE SAME PYTANIA. CZY NIE PAMIĘTASZ? ODPOWIEDŹ JEST ZAWSZE TAKA SAMA: SZUKASZ PRAWDY POPRZEZ OBJAWIENIE I NIE BĘDZIESZ MÓGŁ ODEJŚĆ, DOPÓKI JEJ NIE ZNAJDZIESZ.

Tak, pamiętam.

Gdy magowie Porządku Hermesa stają się bardziej doświadczeni, zazwyczaj dobrowolnie wchodzą w stan podobny do Poszukiwania, który określają „Objawieniem". W tym czasie są szczególnie wrażliwi na magyę Umysłu i Ducha. W pełni otwierają się przed swoimi Awatarami, aby lepiej poznać rzeczywistość. Największym niebezpieczeństwem tej praktyki jest fakt, że czasami, Technomanci wykrywają poszukującego maga, chwytają go i zmuszają do „reedukacji". Złapani w ten sposób magowie są często poddawani praniu mózgu przez Technomantów, podszywających się pod ich Awatary.

W PORZĄDKU. WRÓĆMY TERAZ DO POCZĄTKU. JAK SIĘ NAZYWASZ?

Me llamo diez y tres. Jestem numer 13. W tarocie karta Śmierci i Odrodzenia.

DLACZEGO MASZ TAKIE IMIĘ?

Umieram i odradzam się.

A TWOJA MISJA, TWÓJ CEL?

Badać i wiedzieć. Doprowadzić ludzkość do Wstąpienia przewidzianego w gwiazdach. Mimo to, gdy o tym myślę, widzę mężczyznę i kobietę, niczym ożywione postacie z obrazu Goyi, większe niż życie. Na grzbietach dźwigają ciężkie brzemiona, pakunki pokryte tajemnymi symbolami Życia i Ducha. Wspinają się po stromym, kamienistym wzgórzu. Im są wyżej, tym ich ładunki stają się cięższe, a na ciemnym suknie pojawia się więcej symboli, jeden po drugim, niczym gwiazdy na nocnym niebie. Podążają dalej, a symbole Życia i Ducha wiją się i skręcają na materiale, pełzną jak robaki podczas deszczu, przekształcają się – z początku nie wiem w co, lecz później widzę: stają się symbolami Entropii i Śmierci. Mężczyzna i kobieta upadają pod wijącymi się brzemionami i ześlizgują ze wzgórza w błotnisty rów. Rozkładają się tam i znikają, jak sól w wodzie.

Teoretycznie magowie porządku Hermesa utrzymują, że służą ludzkości opierając się Technokracji, badając tajemną wiedzę i przekształcając ją w codzienną rzeczywistość. W praktyce tak zaplątali się w politycznych intrygach w swoich Fundacjach, że Technomanci muszą pukać do ich drzwi, aby przypominali sobie o wybranej misji. Nawet jeśli zmieniają rzeczywistość na korzyść ludzkości, większość kabał nie zgadza się co do sposobu przeprowadzania tego procesu i często wzajemnie krzyżują swoje wysiłki. Pozytywną stroną jest fakt, że Porządek Hermesa być może działa po fakcie, lecz gdy ponosi porażkę, pada wtedy więcej Technomantów, niż jego członków.

CZY OSIĄGNĄŁEŚ WSTĄPIENIE?

Oczywiście, że nie.

WIERZYSZ JEDNAK, ŻE WSTĄPIENIE ISTNIEJE I JEST MOŻLIWE DO OSIĄGNIĘCIA. DLACZEGO W TO WIERZYSZ, 13?

Ponieważ inni w Porządku je osiągnęli.

W związku z tym, że Porządek Hermesa postrzega się jako najstarszą i najsławniejszą Tradycję, zaczął uważać, iż może rozsiewać plotki o osiągnięciach swoich członków bez narażania się na kpiny innych Tradycji. Wprawdzie ich stwierdzenie, że z szeregów Porządku wywodzi się więcej Wyroczni, niż z innych Tradycji, jest najprawdopodobniej słuszne (po prostu z powodu wieku Tradycji), to jednak plotki o magach Porządku Hermesa, którzy osiągnęli Wstąpienie, są owocem zbyt wielu zapadnięć w Ciszę.

CZY WIDZIAŁEŚ NA TO DOWODY?

Żadnych naukowych dowodów.

MATEMATYK, CZYŻ NIE? DLACZEGO WIĘC WIERZYSZ W TAKĄ TEORIĘ NIE DYSPONUJĄC NAWET SKRAWKIEM DOWODU?

Poszukiwanie Wstąpienia jest misją dobroczynną (wyłania się znów obraz rozkładających się mężczyzny i kobiety, pokrytych błotem i leżących w zapomnianym rowie). Nawet, jeśli jest ona skazana na niepowodzenie, jest znacznie lepsza od mrocznych, bezwartościowych celów Technokracji. Nasza sprawa jest dobra, szukamy mocy, która pozwoli nam pokonać Technokrację.

O JAKĄ MOC CHODZI?

O złożony zespół czynników: politycznych, finansowych, magycznych. Jak wiesz, nasza kabała sądzi, że najlepszymi miejscami na uzyskanie przyczółka w rzeczywistości są uniwersytety i szkoły. Jeśli stopniowo będziemy czynić nasze po-

glądy akademicko wykonalnymi, zostaną rozpropagowane w całym systemie edukacyjnym, od szanowanych profesorów do uczniów szkół podstawowych. Uwierzy nam całe pokolenie studentów i uczniów, i przekaże tę wiedzę następnej generacji.

Porządek Hermesa sądzi, iż najlepszym sposobem na kontrolowanie Węzłów i linii pasm, które ostatecznie określą, kto wygra wojnę o rzeczywistość, jest polityczna i finansowa kontrola regionów, w których się one znajdują. W związku z tym wielu magów Porządku wykorzystało swą magyę, aby osiągnąć bogactwo lub pozycję polityczną. Inne tradycje patrzą sceptycznie na te praktyki, widząc w nich wytłumaczenie chciwości i innych występków. Spora liczba magów Porządku Hermesa jest profesorami uniwersyteckimi, lub w inny sposób związana jest z edukacją. Sądzą oni, iż właśnie edukacja jest jednym z najlepszych środków kontroli i może być kierowana poprzez finansowe i polityczne naciski, które zapewnią ich hermetyczni koledzy. Niestety, Technokracja jest świadoma tej taktyki i jak na razie pomyślnie podminowuje reputację tych „pionierów" rzeczywistości.

CZY NAPRAWDĘ SĄDZICIE, ŻE WASZE POGLĄDY ZOSTANĄ ZAAKCEPTOWANE?

Jest to możliwe. Najprawdopodobniej najlepszym sposobem byłoby zaakceptowanie ich jako „nauki", jej dawno porzuconej gałęzi, lecz teraz ukazującej swą ukrytą wartość. Nauki numerologii i Form będą musiały oczywiście zmienić nazwy. Mogą się jednak pojawić i rozprzestrzenić pod płaszczykiem złożonych matematycznych formuł i przełomów w fizyce.

CZY TO NIE JEST AKCEPTOWANIE PARADYGMATÓW TECHNOKRACJI?

Być może, być może. W Porządku Hermesa są jednak tacy, którzy sprzymierzają się z Maruderami, aby łamać przenikające wszystko paradygmaty Technokracji, po czym odkrywają, iż popełniają równie perwersyjne czyny. Osobiście uważam, iż lepsza byłaby wolniejsza, bezpieczniejsza i bardziej tradycyjna droga.

Wszyscy magowie Tradycji, jeśli o tym myślą, odkrywają w końcu, iż znajdują się w sytuacji bez wyjścia: jeśli wykorzystują magyę w sposób przypadkowy, nie pracują nad zmianą światopoglądu ludzkości i w związku z tym jeszcze bardziej stabilizują kontrolę Technokracji nad rzeczywistością. Jeśli próbują łamać paradygmat Konwencji, lekceważąc efekty przypadkowe, zabijają się i przybliżają cele Technokracji. Magowie Porządku Hermesa, z których niektórzy pamiętają jeszcze Erę Mityczną, przed ustabilizowaniem się obecnego paradygmatu, chcą cofnąć dzisiejszy świat do jego magycznych korzeni. Aby to uczynić, poszukują sprzymierzeńców w dziwnych miejscach, a niektórzy zawierają sojusze nawet z Maruderami i faerie. O niewielkiej grupce magów Porządku Hermesa mówi się, iż poznali magyę z tych źródeł, a plotki głoszą, że istnieje nieodkryta Sfera, do której te grupy mają dostęp. Większość magów z tej Tradycji przypuszcza jednak, iż najbezpieczniejsza jest środkowa droga i przez ciężką harówkę pewnego dnia zdołają przekształcić rzeczywistość nie ryzykując życia ani poczytalności swoich członków.

CZY SĄDZISZ, ŻE TRADYCJE POWINNY PRACOWAĆ WSPÓLNIE, ABY TO OSIĄGNĄĆ?

Oczywiście, kto tak nie myśli? Rzadko jednak tak się dzieje. Jak możemy pracować ze sobą jeśli nie możemy się porozumieć w kwestii naszych celów? Nawet najprostszy z nich – Wstąpienie – jest podstawowym źródłem niezgody.

A CO TY O NIM SĄDZISZ?

Jest to stan czystego zrozumienia.

WSZECHWIEDZA?

Nie, ponieważ nie jest to również stan pełnego doświadczenia. Gdy mag osiąga Wstąpienie, rozumie wszystko, co napotyka. Nie wie jednak od razu wszystkiego, co można wiedzieć.

POWIEDZIAŁEŚ „MAG". CZY RESZTA LUDZKOŚCI MOŻE OSIĄGNĄĆ WSTĄPIENIE?

Przeznaczeniem magów jest doprowadzenie ludzkości do Wstąpienia.

„DOPROWADZENIE", MÓWISZ? TAK WIĘC WSTĄPIENIE MUSI BYĆ PODANE LUDZKOŚCI, NIE MOŻE SAMA GO OSIĄGNĄĆ?

Nie, nie może. Jej duch jest słaby, tak słaby, że w poszczególnych osobach niemal nie istnieje. Awatary członków Porządku są na tyle silne, by same mogły osiągnąć Wstąpienie, po czym poprowadzić słabe masy po ścieżce wskazanej przez gwiazdy.

Wstąpienie jest, według magów Porządku Hermesa, aktem woli, który mogą osiągnąć jedynie osoby o potężnych Awatarach. W ich mniemaniu zwykli ludzie muszą zostać dostosowani do zasad, które doprowadzą ich do Wstąpienia. Jedynym sposobem skierowania ludzkości na te zasady jest przetłumaczenie rzeczywistości kryjącej się za numerologią, tabelami i formułami Porządku na zrozumiałe pojęcia. Magowie Porządku Hermesa wierzą oczywiście, iż są jedynymi, którzy mogą to

uczynić, a inne Tradycje mogą im w tym tylko pomagać, ponieważ ich magya jest słabsza. Nie trzeba mówić, że Sfera Sił jest wprawdzie potężna, jednak znacznie silniejsza jest pycha, która wielu magów powstrzymała przed Wstąpieniem.

Modus operandi Porządku polega na utrzymaniu w tajemnicy ich wpływów filozoficznych, kulturowych i politycznych. Sekret zapewni bezpieczeństwo przed strachem i ignorancją ludzkości, oraz przed zemstą Technokracji.

A JEŚLI MASY NIE ZECHCĄ PÓJŚĆ ZA WAMI?

Mięśnie mojej szczęki zacisnęły się instynktownie. Zrobią to, ponieważ nie będą wiedziały, że to robią.

CZY IGNORANCJA NIE JEST FORMĄ NIEWOLNICTWA?

Nie! Porządek Hermesa istnieje, aby wykorzystywać swoje tajemnice dla dobra ludzkości.

A CO Z TYMI, KTÓRZY NIE ZECHCĄ TEGO DOBRA?

Pomożemy im pomimo ich ignorancji.

CZY NIE JEST TO METODA WASZYCH WROGÓW?

Moje serce gubi rytm. Nie, jest różnica. My nie zabijamy duszy. Pielęgnujemy inteligencję, kreatywność, honor i szacunek.

CZYŻBY?

Wizerunek mnie, jako ucznia w kabale, z kamienną twarzą patrzącego przez okno na światło księżyca. Ból wraca gdy patrzę. Deacon przechodząc szepnął Nurii, że moim przeznaczeniem jest niekończąca się przeciętność. Przesłyszałem się.

A NURIA?

Mój nauczyciel marszczy brwi i potrząsa głową. Deacon wzrusza lekko ramionami, gdy para odchodzi odbijającym echo kamiennym korytarzem.

JAK BĘDZIE TRAKTOWANA RESZTA LUDZKOŚCI, KTÓREJ AWATARY SĄ NIEPRZYJAZNE?

Nie mam odpowiedzi.

JAK SIĘ CZUŁEŚ OD TEGO CZASU W KABALE?

To było dziewięć lat temu.

NIE TAK DŁUGO.

Nie... nie tak długo.

W JAKI SPOSÓB OSIĄGACIE WSTĄPIENIE, 13?

Poprzez pilne badania i poświęcenie się prawdzie.

W JAKI SPOSÓB DOPROWADZA TO DO OSIĄGNIĘCIA WASZYCH CELÓW?

Rygory zrozumienia Form na wszystkich poziomach, od fizycznych do duchowych, kształtują umysł w narzędzie Awatara. W końcu, jeśli jesteśmy szczerzy wobec siebie, osiągamy władzę nad sobą i dzięki temu władzę nad innymi. Wiedza i szacunek ustanawiane przez hierarchię Porządku wzmacniają te osiągnięcia. Jedynie dzięki temu procesowi dyscyplinowania umysłu i ducha możemy pokonać wroga. Gdy Porządek tego dokona, będziemy mogli odzyskać naszą dawną wielkość, osiągnąć Wstąpienie i władać ludzkością, jak zostało to postanowione przez Koło.

Dla magów Porządku Hermesa wiedza, z naciskiem na magyę, i przestrzeganie tradycji wzmacniają umysł. W związku z tym, że umysł jest narzędziem, dzięki któremu magowie osią-



gają Wstąpienie, nie ma czynów ważniejszych, niż aktywne pogłębianie wykształcenia i czczenie tradycji dawnej wiedzy. Być może dzięki temu, iż Porządek wie, że przegrywa walkę, jego magowie trzymają się również poglądu, że koło Fortuny (z Wielkich Arkan tarota) pewnego dnia przywróci im dostojeństwo.

CZY WŁADZA JEST RZECZYWIŚCIE NATURALNYM WYNIKIEM WPROWADZANIA TYCH ZASAD W ŻYCIE?

Kolejne wspomnienia: w moją twarz bucha gorąco, tak parzy, że nic nie mogę widzieć. Julia krzyczy, słyszę jej zachrypnięty głos, wrzask agonii dwa piętra wyżej, lecz nie mogę spojrzeć w górę. Naciągam mokry koc na głowę i ramiona, po czym wchodzę do mieszkania. Chwilę później krzyk Julii zamiera. Przedzieram się do przodu, na ślepo, boję się dotknąć czegokolwiek, ponieważ wszystko się tli, pryska iskrami, lub topi się w płomieniach. Gryzący dym wypełnia moje płuca, powoduje, że łzawią mi oczy. Docieram do schodów i stawiam stopę na pierwszym stopniu. Żadnych krzyków. Wiem, że Julia nie żyje, odeszła. Przybywają wozy strażackie i jestem wyganiany z mieszkania. Jestem bezradny.

Tego wieczora Nuria powiedziała, że Paradoks go ukarał. Nie wykorzystał subtelności, aby osłabić siłę swej magyi. Niech to będzie lekcja dla nas wszystkich, powiedziała.

TWIERDZISZ, ŻE RYGORY TRENINGU PORZĄDKU NIE ZAWSZE SKUTKUJĄ?

Owszem. Nie zawsze skutkują.

MIMO TO OSIĄGA ON SWOJE CELE. JAKIE SĄ JEGO CELE?

Przede wszystkim, zniszczenie Technokracji. Stoi ona pomiędzy nami, a Wstąpieniem. Dawno temu skompromitowała Porządek i wciąż to robi. Dopóki nie zostanie zlikwidowana, będzie nas odciągać od Wstąpienia i poszukiwania rzeczywistości.

Porządek Hermesa nienawidzi Technokracji bardziej, niż jakakolwiek inna Tradycja, oskarżając ją o upadek jego władzy w średniowieczu. Oskarżenie to jest dość mocno umotywowane.

CO SIĘ STANIE, JEŚLI TECHNOKRACJA NIE SPRZECIWI SIĘ WASZYM CELOM?

Ha. Jednak gdy kpię, miły, sowiooki Deacon z Sewilli patrzy na mnie znad swojej kolekcji tajemnych ksiąg, a spomiędzy jego warg wystaje rozwidlony język, czarny jak u żmii. Moimi wrogami, jak sądzę, są ci, którzy sprzeciwiają się celom Porządku. Widzę wtedy dłoń przykręcającą tabliczkę z brązu do kamienia węgielnego w bibliotece kabały. Niektórzy z towarzyszących mi uczniów siedzą przy biurku w pobliżu okna biblioteki, a ich głowy zagrzebane są w pradawnych tomach.

PRZECZYTAJ TĘ TABLICZKĘ.

„Dedicado al OMN. Unificación, lealtad y paz."

KTO UFUNDOWAŁ WASZĄ BIBLIOTEKĘ?

Najwidoczniej ten OMN, a o co chodzi?

JAK WIELE TWOJA KABAŁA Z SEWILLI ZYSKUJE Z TEGO ŹRÓDŁA?

Ogromnie dużo. Większość uczniów najchętniej sprzedałoby swoje dusze, aby dostać się do jego rzadkiej kolekcji ksiąg.

CZY WIESZ, CO OZNACZA OMN?

Inicjały jakiejś korporacji, prawda? Poświęcone OMN. Jedność, lojalność i pokój.

OMN OZNACZA ORDÉN DEL MUNDO NUEVO.

Nowy Światowy Porządek?

EL ORDÉN DEL MUNDO NUEVO AKTYWNIE WSPIERA WASZE BADANIA, WASZĄ SAMODYSCYPLINĘ.

Jeśli więc OMN zawsze nas w tajemnicy wspierał, nie jest taki zły, za jaki uważa go Deacon. Podziela nasze cele, musi więc być sojusznikiem w poszukiwaniach Wstąpienia. Nagle przypomniał mi się wysoki, gładko ogolony mag o imieniu Mortez. Podał mi książkę napisaną w sanskrycie, a na okładce wytłoczone było 13. Wziąłem ją. Lata później zjawił się niezmieniony, aby ją odzyskać, i znalazłem się tutaj.

TAK, JESTEŚ JUŻ GOTOWY DO ODEJŚCIA, 13. ZOSTAW NAS I ZWALCZAJ WROGÓW OBYDWU ORDENES: EL ORDÉN DE HERMES Y EL ORDÉN DEL MUNDO NUEVO.

Czuję w tej chwili silną tęsknotę za tymi ścianami. Zakrzywiona ściana za moimi plecami wspierała mnie, jak mi się wydaje, od zawsze. Przed sobą widzę trzy pobielone ściany, czyste, wolne od brudu ulicy, gładkie niczym wyprasowane prześcieradła i chłodne jak lśniący sopel lodu. Tęsknię za tym czystym miejscem prawdy.

Bez cienia wątpliwości wiem, że tam wrócę.

Synowie Eteru



Rzemieślnicy Rzeczywistości

Magia i technologia
Lalki voodoo i śpiewy
Elektryczność
Tworzymy
Niesamowitą Naukę
– Oingo Boingo, „Weird Science"

Kłęby dymu uniosły się znad ciepłego jeszcze popiołu, lecąc ze wzgórza w kierunku oczu profesora Vorgela. Nie mrugał jednak, szedł rezolutnie do przodu, a za nim podążał karzeł, dźwigając, wyglądającą na ciężką, torbę. Gdy dotarli na środek zrujnowanego domu, omijając spalone ściany i osmolone meble, stuknął w zasypane popiołem podłoże. Odpowiedział głuchy dźwięk.

– Tutaj! Ciągle jest tutaj! Chodź! – krzyknął do swego towarzysza, a karzeł podszedł bliżej, wyciągnął z torby łom i podał go Vorgelowi. Profesor odgarnął popiół z umieszczonej w podłodze drewnianej klapy, wcisnął łom pod deski i mocno podważył. Drewno roztrzaskało się i popękało, ponieważ było już osłabione przez ogień, chociaż magyczna ochrona uchroniła je przed zniszczeniem. Ustąpiło, i Vorgel odrzucił na bok stare deski, odsłaniając ciemne, prowadzące w dół schody.

– Bogu niech będą dzięki, Janos, ci głupcy nie zdali sobie sprawy, że laboratorium było pod domem. Idiotyczni Śpiący! Kwestionować moje zamiary?! Jak mogli ośmielić się mówić, że moją pracą odtrącam Boga – ja, Vorgel! Cóż, mogli spalić to, czego nie rozumieją, lecz swoimi chłopskimi groźbami nie zatrzymają marszu Nauki!

Śpiący są podejrzliwi i obawiają się większości magów, jednak Synowie Eteru noszą na sobie większy ciężar tej fobii, niż większość Tradycji, oprócz, być może, Verbena. Wielu Śpiących obawia się, że nauka może im zagrozić promieniowaniem nuklearnym lub wręcz wielkimi, zmutowanymi insektami, a to prowadzi do ośmieszenia i łowów na będących tego przyczyną naukowców – a przynajmniej na tych, którzy wydają się być przyczyną. Technokracja wykorzystuje magów Eteru w roli kozłów ofiarnych dla swoich nieudanych eksperymentów. Oskarżają ich o wszystkie badania ze „świnkami morskimi", których nie mogą już dłużej ukrywać przed Śpiącymi, tak jak wymierzone w ludzkość sekretne testy nuklearne w latach 50. Prowadzi to czasami do poważnych reperkusji ze strony mieszkańców niektórych krajów. Synowie Eteru uważają to za pewnego rodzaju zdradę, ponieważ są jedynymi, którzy próbują poprawić los Człowieka. Owszem, niektórzy mogą w trakcie ucierpieć, lecz nauka musi iść do przodu.

Vorgel i Janos weszli w ciemność i zeszli w dół po schodach aż do znajdujących się na dole żelaznych drzwi. Vorgel nerwowo pogmerał w nich kluczami, które wisiały na dużym kółku zawieszonym na jego pasie. Zamek szczęknął i obrócił się, zaś Vorgel popchnięciem otworzył ciężkie drzwi. Sięgnął w znajdującą się za nimi głębszą ciemność i natrafił na znajdujący się tam przełącznik. Rozległ się cichy pisk, który przez kilka sekund zwiększał natężenie, po czym przeszedł w niskie buczenie. Pomieszczenie zostało nagle zalane światłem, a generator zaskoczył. Weszli do środka i rozejrzeli się.

– Doskonale. Nic nie dotknęli – powiedział Vorgel, niemal krzycząc, aby przebić się przez nieznośne buczenie. – Możemy przejść do ostatnich etapów. Przygotuj Rzutnik Promieni, Janos. Za około godzinę udowodnię światu, że transmutacja człowieka w metal może być dokonywana na normalną skalę. Pomyśl o tym, Janos. Każdy może stać się człowiekiem z żelaza, nie musząc się martwić o zranienia lub ból. Taki człowiek może gołymi dłońmi przesuwać góry! Nie – tacy ludzie, ponieważ nauka ta będzie dostępna dla wszystkich, gdy już udoskonalimy Organiczny Wytapiający Promień Transmograficzny!

Każdy Syn Eteru ma swoją wypieszczoną teorię, za pomocą której będzie szturmować bramy Wstąpienia. Teoria ta często staje się dla nich celem przewodnim, a wokół niej i jej krytyków często narasta ekstremalna obsesja i paranoja. Teorie są bardzo rozmaite, lecz zazwyczaj związane są z próbami udowodnienia, że efekt magyczny jest w istocie Prawem natury, obiektywną prawdą, która musi zostać włączona do rzeczywistości, ponieważ w innym przypadku zaprzeczy to podstawom Nauki. Ich złość na Technokrację wzrasta, gdy Konwencje odmawiają uznania „zdrowego rozsądku" i „oczywistych faktów" wypieszczonych teorii Synów Eteru.

Główna idea leżąca u podstaw założenia Tradycji związana jest z eterem, niewidoczną „piątą esencją", która kontroluje sposób, w jaki porusza się światło. Jeśli Syn Eteru jest w stanie pomyślnie przekonać ludzi, że jego teoria jest prawdziwa, każda magya czyniona na jej podstawie stanie się przypadkowa, bez niebezpieczeństwa Paradoksu. Jest to klucz do sposobu na Wstąpienie magów Eteru: przekształcić wszystko, co niesamowite i cudowne, w naukę, metody dostępne dla całej ludzkości. Technomanci desperacko próbują przeciwdziałać takim przeszkodom w swoich planach, lecz nie zdołali powstrzymać teorii Synów Eteru, która przywróci eter kosmologii.

Vorgel podszedł do biurka wysoko zastawionego papierami. Zaczął je odsuwać na bok, lecz nagle przestał, patrząc na leżącą na wierzchu kartkę.

– Janos! Ktoś tu był! Nie zostawiłem diagramu piątej matrycy na wierzchu, był w szufladzie gdy uciekaliśmy. Niech to! – ruchem ręki rozrzucił papiery po pokoju. – Kto to mógł być? Aha! Ci głupcy z Fundacji. Sprawdzali nas, Janos, próbowali zobaczyć, czy mam w końcu rację. Oho! Założę się, że teraz szykują się do wyplucia swoich słów. Nie mogą zaprze-

czyć tym dowodom, muszą teraz uznać moją teorię! Następne wydanie Paradigmy *będzie poświęcone mojej pracy.*

Pomiędzy Synami Eteru ma często miejsce zawzięta rywalizacja, zwłaszcza gdy ich teorie ze sobą kolidują. Konflikty takie często prowadzą do szpiegowania i sabotowania działalności drugiego maga, aby konkurent nie posunął się za bardzo do przodu w swoich odkryciach. Synowie Eteru wydają kwartalnik, w którym opisane są teorie członków. Czasopismo to, nazywane *Paradigma*, jest często miejscem zażartych słownych sprzeczek i ataków, ponieważ magowie próbują podważyć teorie swych rywali. Jedynie Mistrzowie i Wyrocznie nie biorą udziału w tych walkach, ponieważ wszyscy szanują ich hipotezy, a niektórzy nawet poświęcają swoją działalność rozwijaniu teorii swoich Mistrzów.

– Ach tak, Janos – powiedział Vorgel, przeszukując papiery na biurku. – Gdy wrócę, będę mógł ich uraczyć niezłą opowieścią. Ci fotelowi naukowcy z Salonu wgramolą się na mnie, desperacko próbując wyssać intelekt prawdziwego naukowca! Ha! Humphreys był tak dumny ze swego odkrycia w Amazonii, zadymiając pomieszczenie swoim tanim cygarem – pokażę mu! Zakrztuszą się swoim sherry, gdy ujrzą demonstrację mojego eksperymentu. Nawet Madame Dupreau nie będzie w stanie ukryć swego podziwu. Nie jest już tak jak dawniej, Janos. Kobiety wiedziały, jak okazać odpowiedni szacunek odkryciom mężczyzn. Och, M. Dupreau okazała oczywiście swój geniusz swoimi eksperymentami z magnetyzmem, lecz z pewnością mogłaby zachowywać się bardziej jak prawdziwy Syn – Vorgel potrząsnął głową, marząc o minionych dniach.

Synowie Eteru trzymają się wprawdzie szczerych ideałów postępu, ciągłego wzmacniania ludzkich aspiracji, jednak ideały te są raczej wiktoriańskie, wraz z odpowiadającym im oczernianiem tego, co uważają za niskie, proste lub powstrzymujące postęp. Sądzą, że niosą na sobie pewnego rodzaju „brzemię maga", że tylko oni spośród Tradycji poszukują prawdziwego postępu. Jeśli chodzi o kwestie towarzyskie, zbierają się zazwyczaj w zachowujące stary styl „męskie kluby", aczkolwiek w dzisiejszych czasach są tam mile widziane kobiety. Wielu Synów ma jednak również wiktoriańskie poglądy towarzyskie i chcą, aby kobiety zachowywały się bardziej jak „damy". Bezkarnie utrzymują podwójny standard, jednak Tradycję tę zaczyna dosięgać dwudziesty wiek. Kobiety mają coraz większą pozycję i istnieje aktywne lobby na rzecz zmiany nazwy z „Synów" na coś mniej seksistowskiego. Opiera się temu oczywiście stara gwardia, ślepo zaprzeczając ideałom tak żarliwie lansowanego przez siebie postępu.

Vorgel przeszedł przez pokój, aby przyjrzeć się przymocowanej tam do podłogi wielkiej maszynie. Przypominała ogromne działo, lecz przymocowane do niej induktory magnetyczne wskazywały na inne, dziwaczniejsze zastosowanie. Janos otworzył znajdującą się z tyłu pokrywę i czyścił znajdujące się wewnątrz zwoje, gdy przypadkowo upuścił przypominający śrubokręt instrument. W pomieszczeniu rozległ się dźwięczny odgłos.

– Ty głupcze! Czy zdajesz sobie sprawę, co zrobiłeś! – wrzasnął Vorgel. – Jeśli regulator zwojów zgiął się choć o mikrometr, cały eksperyment poszedł na marne! Idiota! Podnieś go i sprawdź w mikrotokarce, czy nie jest uszkodzony. Już!

Janos posłusznie schylił się po leżący instrument, podniósł go i zaczął sprawdzać w kolejnej, dziwacznej maszynie. Vorgel potrząsnął głową i objął ją dłońmi.

– Masz szczęście, że uratowałem cię przed tymi żołnierzami. Inny, mniej współczujący człowiek, pozwoliłby im cię zabić. Otoczony przez głupców... – mruknął.

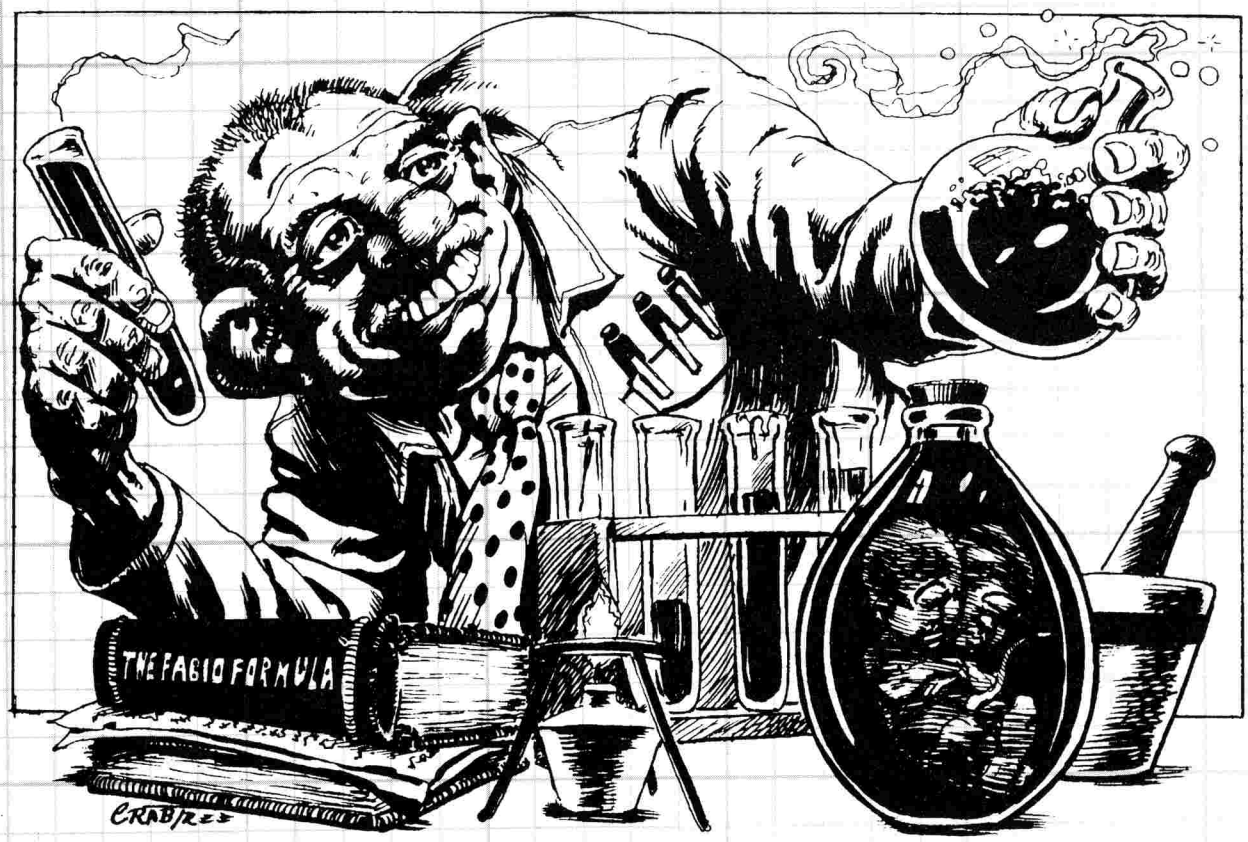
W przeciwieństwie do innych Tradycji, Synowie Eteru zazwyczaj mają problemy z uzyskiwaniem świadomych i chcących tego Akolitów. Większość zainteresowanych supernauką i technologią uczniów jest zbyt łatwo przyciągana przez Technokrację. To, w połączeniu z zazwyczaj nieprzyjemnymi umiejętnościami towarzyskimi magów Eteru, powoduje, że Synowie muszą często przekupywać swoich Akolitów, przymilać się im, grozić lub obarczać winą, aby zagwarantować sobie ich lojalność. Wielu Akolitów jest wyciąganych z marginesów społeczeństwa i wierzą, że naprawdę nie mogą pójść w żadne inne miejsce. Inni Synowie Eteru, nie dowierzając skłonnym do występków ludziom, zbudowali w zamian roboty służące im w pracy.

– Przepraszam, profesorze Vorgel – odezwał się z pokorą Janos, przerywając Vorgelowi, który dokonywał pewnych poprawek w systemie namierzania promieni.

– O co chodzi? – warknął Vorgel.

– Nadszedł czas na Europejską Konferencję Naukową. W radiu, profesorze.

– Ach, tak. Masz rację. Włącz je więc. Chcę posłuchać tych głupców z Technokracji i tego, co teraz planują. – Vorgel



uśmiechnął się do siebie. Nie było ważne, co Oni robili, nie mogli go teraz powstrzymać przed uzyskaniem ostatecznego dowodu na słuszność jego teorii. Radio zaczęło grać, a główny spiker zapowiadał już pierwszego gościa, doktora Thomasa Holdera. Po ucichnięciu oklasków publiczności dr Holder zaczął mówić o ostatnim odkryciu w laboratorium. W czasie, gdy przemawiał, Vorgel powoli spinał się po drabinie schodkowej, lecz nagle stanął. Na jego twarzy pojawił się wyraz szoku. Holder, punkt po punkcie objaśniał teorię jakiegoś bezimiennego „kolegi", który sądził, że jest w stanie zastąpić żywą tkankę mineralnymi, a dokładniej metalowymi elementami, a pacjent wciąż będzie żył i sprawnie funkcjonował. Holder zakończył stwierdzeniem, że taka teoria może działać jedynie dzięki pączkującej nauce bioniki – zastępowaniu kończyn częściami mechanicznymi.

Vorgel krzyknął.

– To był on! To on się tutaj włamał i oglądał moje notatki! Technomanta! On... on ośmieszył moją teorię i spowodował, że oni uwierzyli, iż ci głupcy z Iteracji X są na właściwej drodze. Moja praca! Wszystko na nic! – Vorgel powoli osunął się na podłogę, patrząc pusto w ścianę.

Technokracja bez przerwy wysyła szpiegów, którzy podpatrują rozmaite teorie Synów Eteru. Ogłaszają je następnie w mediach, wykazując ich nieprawdziwość zanim Synowie zdołają wykorzystać szansę przekonania Śpiących. Czasami Technokracja kradnie nawet takie teorie i przypisuje sobie ich autorstwo, co doprowadza magów Eteru do wściekłości, a nawet szaleństwa, gdy cała praca ich życia jest właśnie przeinaczana.

Janos zamknął za sobą drzwi i pobiegł po schodach do miejsca, w którym stał Vorgel, spoglądając pusto w nocne niebo. Ujął dłoń profesora i zaczął prowadzić go przez sterty połamanego i spalonego drewna i mebli, pomagając mu omijać przeszkody. Przez cały ten czas Vorgel patrzył się pusto przed siebie, jakby został pozbawiony umysłu. Gdy dotarli do podstawy wzgórza, na małe rozdroże, Janos posadził profesora i stanął przy drodze z wyciągniętym kciukiem, czekając na przejeżdżające samochody. Żaden się nie pojawił.

Mijały godziny. Gdy słońce pojawiło się nad horyzontem, Janos skierował wzrok na profesora. Pusty wzrok zniknął jednak, zastąpiony przez skupione spojrzenie, skierowane w stronę wschodzącego słońca. Profesor zaczął mamrotać:

– Tak... tak, oczywiście. Jaki byłem ślepy... Słońce! Tak, to jest to! Dlaczego zmieniać ludzi w stal, Janos, jeśli mamy słońce? Co za moc! Jaka czysta energia, czekająca, by z niej czerpać. Gdyby jeden człowiek mógł wykorzystać potencjał fuzji, wtedy wszyscy ludzie by na tym skorzystali. Jestem pewien, że istnieje sposób, metoda ujarzmienia tej mocy w prostym, trzymanym w ręku urządzeniu... – mamrotanie ucichło gdy Vorgel zaczął szaleńczo liczyć w głowie. Janos uśmiechnął się widząc plecy profesora, a uśmiech się poszerzył, gdy karzeł usłyszał odgłos nadjeżdżającego samochodu, będącego jeszcze za wzgórzem, poza zasięgiem wzroku.

– Janos – powiedział Vorgel – mam przeczucie, że ten zbliżający się pojazd wiezie panele słoneczne. Zatrzymaj go. Jestem pewien, że przeznaczony jest dla nas...

Verbena



Czerpiący z Esencji

– Ale jadło, którego dostarczam – pomyślała – nie jest mlekiem, lecz inną cieczą. Ciągnęła swój pedantyczny, rozpraszający uwagę wywód. – Moja skóra jest bardzo blada, niemal przejrzysta. Wygląda na delikatną, lecz bardzo szybko się leczę. Moje żyły są blisko powierzchni, łatwo się do nich dostać. Widzisz, jak są grube i błękitne? Nigdy nie mam problemów z oddawaniem krwi. Igła po prostu wchodzi i wychodzi. Łatwe jak grzech...

– Pat Califia, „The Vampire"

– Po pierwsze – powiedziała – musimy rozwiązać problem, który mamy z naszym ciałem, z naszą krwią. – Trzymała pewnie ramię, gdy nóż zbliżał się do jej skóry. Błysnął w świetle, bardzo ostry, poświęcony, oczyszczony i wyjałowiony. Próbował wykonać cięcie, lecz jego ciało go zdradziło. Wyszeptała jedynie kilka słów i jego ciało znieruchomiało. Nie mógł poruszyć swoimi mięśniami. Nacięła lekko skórę jego klatki piersiowej, a on widział to w przyniesionym przez nią lustrze. Jeszcze raz. Symbol, rozległy i piękny, narysowany na pergaminie, który nasączył go własnym atramentem. Krew płynęła powoli po jego torsie, łaskocząc skórę.

– Czy wstydzisz się życia, Jay? Nie możesz być jednym z nas jeśli nie potrafisz żyć. Chodzi mi o prawdziwe życie. Jeśli chcesz umrzeć, możemy to załatwić, wtedy będziesz mógł osiągać postęp w szeregach tych, którzy badają Śmierć. Wśród nas musisz jednak chcieć żyć. Naprawdę żyć.

Jay jęknął czując przenikające go endorfiny, zauważył, że coś się w nim zmienia. Przekształcał się niczym ziarno przed kiełkowaniem, jak roślina przebijająca swoją łodyżkę przez ziemię. Ujrzała, że zaczął akceptować swoje ciało, swoją krew, poczuła, że jego energia życiowa wrze.

– Niech istnieje życie, Jay... – powiedziała całując go, a jej włosy opadły na niego.

Verbena uważają się za jedną z najstarszych Tradycji. Ich podróż przez Sferę Czasu (niektórzy z nich nazywają ją Rzeką Czasu) ukazała im, iż nawet w najciemniejszych czasach prehistorii, gdy ludzkość była jedynie węgielkiem mającym dopiero rozgorzeć płomieniem, zawsze istnieli tkacze magii, mąciciele losu, którzy podążali zgodnie z ich zasadami i ich Tradycją – korzeniami ich Drzewa, jeśli wolisz.

Czy czymś dziwnym jest, że Tradycja ta jest zazwyczaj oskarżana o przepełniającą ją arogancję? Chyba nie. Gdy rozważyć ich liczne sukcesy i porażki, statyczne zyski i kosmiczne straty, pokoleniową harmonię i niekończące się, wewnętrzne wojny, Verbena mają wiele powodów, by być dumnymi... i wiele powodów, by się wstydzić.

Podróżowali wprawdzie na wywołujące zawrót głowy wysokości i zstępowali w wielkie głębiny, jednak zdołali przetrwać. Gdy inne Cechy, których nazwy już zaginęły, rozpadały się w pył, bez fanfar i żalu, Verbena przystosowywali się, rośli w siłę i kwitnęli.

Najlepszą chyba analogię dla Verbena jest pradawny, poskręcany dąb. Jego korzenie sięgają głęboko w skaliste podłoże. Pień jest silny, jednak musiał obrosnąć przeszkody ustawione na drodze swojego wzrostu. Gałęzi jest wiele i różnią się wielkością i siłą, lecz zasadniczo są giętkie i zawsze wyciągają się w kierunku wiatru i nieba. Spadają z nich owoce, żołędzie, z których wyrastają nowe drzewa, ziarna czystej siły i wiedzy pobranych z rodzica.



Verbena są równie zróżnicowani i silni, jak to pradawne drzewo. Są tacy, którzy postępują zgodnie z dawnymi, prymitywnymi, pierwotnymi zwyczajami – starymi runami, krwawymi ofiarami, śpiewami, biciem w bębny, obracaniem Koła, to korzenie drzewa. Są też tacy, którzy jak pień, utrzymują w sobie siłę drzewa podążając zgodnie z pradawnymi Wzorcami, opisanymi w wywodzących się z linii matki Księgach Cienia i Laskach Runicznych ze strony ojca, które po dziś dzień muszą być stosowane wspólnie, aby móc ujawnić swoją wiedzę.

Następnie nadeszły Czasy Palenia i Inkwizycja, a wtedy drzewo niemal się rozszczepiło, lecz nie upadło. Dynamiczne gałęzie wystrzeliły wtedy w górę i na boki na wiele nowych, żywych sposobów, gdy tancerze Życia bezczelnie odrzucali dawne Wzorce i poszukiwali własnego zrozumienia. Z tych odkryć, swobodnych lecz kierowanych przez cień Technokracji, powstali ci, którzy szukali ostatecznej wiedzy, Prawdy. W swoim eklektycznym Poszukiwaniu starego i nowego, dziwnego i znajomego, szybko odkryli, iż sami są ziarnem Prawdy, że odkrywając wszystko to, co może zaoferować magya, stają się mikrokosmosem całego Drzewa – owocem, Żołędziem Wiedzy.

Verbena nie są po prostu jedną z części drzewa, chociaż wielu postrzega ich jako podążających zgodnie z dawnymi Wzorcami – kształtujących i przeinaczających los, niczym kapłanki i mędrcy przywiązani do wzorca i dawnych symboli. Owszem, element ten jest ważny – jest ich siłą. Prawdziwi Verbena pochodzą jednak z całego Drzewa. Jedynie rozważając całość można próbować zrozumieć, że każdy Verbena jest jej odbiciem.

– Widzisz, Jay, w dawnych czasach nie musielibyśmy tego robić. Życie było wtedy wszędzie. Było szanowane, respektowane. Od Pierwszej Krwi, czy była to menstruacja czy też

pierwsze polowanie, poprzez Krew Urodzenia, cenę którą musieli płacić za wszystko, co trwałe, aż do ostatniej Krwi Życia, którą dobrowolnie oddawali cyklowi Życia. Nie możesz jednak sądzić, że krew jest jedynym ośrodkiem Życia. W istocie jest tylko jedną z jego świętych substancji. Życie, jak się wydaje, jest bardzo kleistą kwestią, w dodatku bardzo mokrą. Woda i Życie idą w parze, Jay, a jest to przecież Krew.

Dla Verbena krew, pot, łzy i inne ciecze są wodą w wielkim morzu Życia. Życie pochodzi z morza, więc Verbena niezwykle je szanują, podobnie jak Księżyc, władający zarówno ich sercami jak i Krwią. Cenią wysoko wszystkie formy Życia i chronią je, kiedykolwiek jest to możliwe, jednak robiąc to nie przekraczają granic nienaturalności. Verbena nie powstrzyma naturalnego drapieżnika przed zaatakowaniem naturalnej zwierzyny, lecz pomoże wilkom, na które ludzie polują z helikopterów. Polujący wilk jest naturalną częścią cyklu Życia, natomiast strzelanie do niego z helikoptera jest wynaturzeniem i obrazą dla tego cyklu.

– To jest Krąg, Jay. Znajdujemy się tutaj poza światem, poza naszą przeszłością. Tutaj znajdziesz siebie. Tutaj odrodzisz się w swoim ciele i pierwszy raz będziesz je naprawdę posiadał. Jak wielu Śpiących idzie przez życie bez jakiejkolwiek kontroli, nie mogąc prawidłowo reagować na napięcia i stresy dzisiejszego życia! Musisz nauczyć się oczyszczać za pomocą roty swe ciało z takich trucizn.

Dla Verbena samo ciało jest świątynią, a odczuwanie jest formą modlitwy. Podrapanie się w plecy jest krótkim błogosławieństwem, a masaż całego ciała – sakramentem. Ważnym obrzędem jest stosunek seksualny, jest on modlitwą do Życia. Ciało jest swoim własnym mikrokosmosem. Verbena są ekspertami w kwestiach medycyny naturalnej i przy leczeniu biorą pod uwagę całą naturę choroby lub szkody wyrządzonej ciału. Pozwala im to zrozumieć naturę tych dolegliwości, wziąć je do siebie i rozstrzygnąć ich kwestię.

Nie można jednak sądzić, że Życie jest jedyną Sferą znaną Verbena. Są jej mistrzami, lecz wiele osiągnęli również na polu innych dziedzin. Mówi się, iż Materia, Siły, Umysł, Pierwsza i Korespondencja zostały odkryte przez nich. Mimo to określa ich Życie, ponieważ są Życiem.

– Za twoimi plecami znajduje się Drzewo Życia. Jego korzenie sięgają głęboko i były karmione krwią wszystkich tych, którzy kiedykolwiek tu przebywali. Teraz karmi je nasz Sabat, a wkrótce stanie się również twoje. To Drzewo zna wszystkie nasze imiona, a wkrótce pozna również twoje. Twoja matka nie wiedziała co robi nazywając cię. Dla mnie jesteś wypełnieniem proroctwa – gdy moja dusza wzywała ucznia, ujrzałam tej nocy w moich snach błękitną sójkę (po angielsku *jay* – przyp. tłum.). *Skąd wiedziałam, że to będziesz ty, mój Jay, mój Jacob, i że do mnie przyjdziesz! Wkrótce się odrodzisz i staniesz się swoją matką. Sam nadasz sobie imię. Czy ośmielisz się wybrać wielkie imię i wielkie przeznaczenie! Czy też będziesz żyć wśród nas niczym cichy pustelnik, z imieniem, które się jedynie wydycha, nie smakuje! Wybierz dobrze! I pamiętaj o mnie, Jay. Oddajemy naszymi imionami cześć naszym nauczycielom, a gdy wszystko zostanie już powiedziane i zrobione, wszyscy będziemy nosić to samo miano. Jesteśmy Verbena.*

Imiona są niezwykle ważne dla Verbena, ponieważ wierzą oni, iż mieści się w nich Esencja życia. Esencja oddechu tworzy magyę gdy nazywa przedmioty, miejsca lub osoby. Znajomość sekretnego krwawego imienia jakiegoś Verbena oznacza posiadanie nad nim ogromnej władzy. Verbena może zmienić swe imię kilka razy, aby ukazać, że się zmienił, lub też w jakiś sposób dorósł. Często jest to drobna zmiana, na przykład z „Heasha Poranny Promień" na „Heasha Poranna Gwiazda". Czasem jednak zmiana jest poważna. Wielu Verbena nie uważa, że imię jest zawsze takie samo, gdy kogoś spotykają, pytają go grzecznie: „Jak cię nazywają".

– Dotykasz Drzewa, lecz go nie Czujesz. Musisz sięgnąć swoją wiedzą, swoją magyą, i połączyć z nim swoje zmysły. Poczuj, jak płynie przez ciebie żywica. Poczuj delikatnie poruszające się liście, słodką iskierkę bólu, gdy odłamuję od ciebie małą gałązkę. Tak. O to chodzi. Oddychaj w drzewo. Twoja krew w jego krew.

Verbena są równie zorganizowani, jak wanna pełna pijanych kotów. Istnieje wiele ich „smaków", od ultrakonserwatystów, którzy wciąż śpiewają w dawnej grece i po skandynawsku oraz odprawiają regularne krwawe ofiary, poprzez tych, którzy doskonalą swe ciała jako następny krok drabiny ewolucyjnej, do wolnych radykalnych liberałów, unikających wulgarnej magyi i wykorzystujących zamiast niej zioła, zdrowy rozsądek i pozytywny stosunek do świata jako źródła magyi leczącej i pełniącej inne funkcje.

Nie posiadają wprawdzie sztywnej hierarchii, jednak wierzą we wspólny zestaw zasad etycznych i moralnych dotyczących magyi. Po pierwsze i najważniejsze, uważają, że Życie nie powinno być za pomocą Magyi czynione nienaturalnym. W magyczny sposób mogą przedłużać swoje życie, lecz tylko do granicy ludzkiego wieku. Nie czynią rzeczy, które nie powinny żyć, a także nie wpływają bezpośrednio na podstawową strukturę organiczną stworzeń – na przykład na ich kod genetyczny.

Nie mają jednak skrupułów przed zmianą jednego gatunku życia w zupełnie inny. Nie mają również problemów z zadawaniem obrażeń za pomocą magyi, jeśli trafione stworzenie może się do nich zaadaptować lub je uleczyć. Oczywiste powinno być, że życie jest dla nich święte, i nie przemienią go w coś, co uważają za nienaturalne.

W związku z tym, że Verbena tak szanują czyjąś indywidualność i wyjątkowość poglądów, jest im wstrętna idea klonowania, czy też raczej tworzenia fałszywego ja. Jest to jeden z powodów, dla których dokonujący klonowania Progenitorzy są ich tak znienawidzonymi wrogami. Niektórzy z potężniejszych Mistrzów Verbena odkryli roty, które pozwalają im lokalizować i niszczyć klony stworzone z nich samych, lub z ich sprzymierzeńców.

Mają również antagonistów wśród tradycji – Niebiański Chór. Verbena postrzegają ich kult transcendentnego Jedynego jako głupią próbę uzewnętrznienia czegoś, co znajduje się we wnętrzu każdego. Twierdzą stanowczo, że Ja jest prawdzi-



wym Jedynym, Wewnętrznym Jedynym, a to pozostaje w bezpośredniej sprzeczności z poglądami Niebiańskiego Chóru. Cudem jest, że te dwie Tradycje mogą współistnieć obok siebie, co jest poważnym argumentem dla przekonań Chórzystów – cuda są ich domeną.

Verbena sądzą, że ludzkość osiągnie Wstąpienie gdy ludzie zdadzą sobie sprawę z idei, że w ramach Ja wszystko jest możliwe. Wewnątrz Ja, to co osobiste, jest święte, a Życie jest Prawdą. Powodem, dla którego wciąż prą przed siebie, skupiając się bardziej na swojej własnej perspektywie niż na zrozumieniu innych, jest to, że wierzą, iż zmieniając własne Ja, można całkowicie zmienić wszystkie ja. Jeśli dostatecznie wielu ludzi Wstąpi, zrobi to również sama Gaja. Z tego powodu z chęcią zrobią wiele, wprowadzając poszczególne osoby na Ścieżkę, uważając, że jedna dusza może utorować drogę dla wielu innych.

Patrząc na korzenie drzewa, które dotykają najbardziej pierwotnych elementów Życia i na obwieszone owocami gałęzie, wyciągające się ku niebu Wstąpienia, można uznać, iż całkiem możliwe jest to, że niesławna arogancja Verbena jest pożądana, a przynajmniej możliwa do zrozumienia. W końcu zanim powstało pismo, zanim ludzkość zaczęła wykorzystywać ogień, aby się ogrzać, Verbena uczyli kobiety i mężczyzn w jaki sposób malować na ciele krwawe symbole, gwarantujące pomyślne polowanie, Verbena twierdzą stanowczo, że jeśli nagle wszystkie Tradycje zniknęłyby, oni sami mogliby poprowadzić ludzkość ku Wstąpieniu, i mogą mieć rację.

– Och, Jay. Jesteś neofitą w tak wielu rzeczach, czyż nie? Smakuję twoje niedoświadczenie, twoją ignorancję. Tak przyjemnie jest obserwować twoje oczy, gdy zmysły stają się coraz bardziej otwarte. Teraz musisz jednak umieścić swą dłoń w strumieniu życia, ponieważ musisz zrozumieć, w jaki sposób delikatnie go prowadzić, jak kierować jego nieograniczoną mocą. Chodź Jay, pokażę ci, gdzie on się znajduje...

Wirtualni Adepci



Twórcy Nowej Wizji

Większość ludzi spędza swoje życie unikając wplątywania się w napięte sytuacje. Repo man spędza swoje życie wplątując się w napięte sytuacje.

– Harry Dean Stanton, *Repo Man*

– Jesteś ze mną, Krzykacz? – spytał Janor, mag Porządku Hermesa.

– Jestem z tobą – nadeszła trzeszcząca odpowiedź. Adept wykorzystywał telepatyczną rotę, która w umyśle wybranej przez niego osoby brzmiała jak trzeszczące radio. Według jego towarzyszy było to dość irytujące i zbędne.

– Tak, jak przećwiczyliśmy. Przejmij system zabezpieczeń i odblokuj drzwi.

– Spoko.

Chwilę później światła w budynku mrugnęły i drzwi stanęły otworem. Nie zabrzmiała żadna syrena alarmowa, nie uaktywniły się również światła bezpieczeństwa. Włamali się do laboratorium Progenitorów.

– Bułka z masłem – w ich głowach zatrzeszczał głos Krzykacza.

– To dopiero początek, ty arogancki bucu – mruknął Janor.

Wirtualni Adepci rzeczywiście są dziwną Tradycją. Wielu nie uważa ich za pełnych członków Tradycji, głównie dlatego, że jeszcze nie tak dawno temu należeli do Technokracji. Wielu ma o nich niską opinię, nawet pomimo tego, że Adepci uratowali wielu magów dzięki swojej znajomości technomagyi i Technokracji. Adepci uważają się za Zbawców u Bram Zapomnienia. Inni magowie Tradycji określają ich w mniej przyjemny sposób.

Grupa magów rozglądała się nerwowo po laboratorium. W głowie każdego z nich znajdowała się rastrowa mapa, która pozwalała im stwierdzić, w której części budynku się znajdują, i ostatecznie doprowadzić ich do centrum laboratorium. Janor znów okazał swą niechęć do technologii wybierając schody, choć Krzykacz zapewnił go, że windy są bezpieczne. Zeszli dwadzieścia trzy piętra w dół i znaleźli się przed laboratorium Konstruktu.

Związek pomiędzy Adeptami a Technokracją jest dwukierunkowy – Adepci nienawidzą Technokracji, zaś Technokracja nie chciałaby nic więcej, poza ich eksterminacją. Wielu magów Tradycji nie chce stać się mięsem armatnim, nie stowarzysza się więc z Adeptami, chyba że są do tego zmuszeni. Wielu agentów Technokracji okazuje większą bezlitosność niż zwykle, gdy ma do czynienia z Wirtualnymi Adeptami, i zrobi wszystko, aby ich zniszczyć. Ten sposób zachowania słusznie wzbudza obawy innych magów. Niektórzy przywódcy Technokracji wybierają jednak bardziej pragmatyczne podejście, słusznie wyczuwając pod nienawiścią pewne pokrewieństwo. Technomanci, którzy zdołają nawrócić Wirtualnych Adeptów z powrotem do owczarni, zyskają wartościowych sprzymierzeńców.

Korzenie tego związku sięgają podziału pomiędzy Konwencjami a Wirtualnymi Adeptami. Adepci bardzo mocno zaszkodzili Technokracji zabierając ze sobą do Tradycji wiele plików Technomantów. Technokracja odpowiedziała schwytaniem tak wielu Adeptów, jak to było możliwe, i torturowaniem ich. Niektórzy mówią, że nawet dzisiaj Adepci z tamtych czasów są dręczeni w przerażających eksperymentach dotyczących znoszenia bólu przez ludzkie ciało. Zważywszy na postępy Technokracji w tej dziedzinie, nie jest to niemożliwe.

Gdy otworzyli drzwi, zwierzęta poruszyły się niespokojnie w swoich klatkach. Kilka z nich zaczęło przyglądać się nadchodzącym magom oczyma nie pozbawionymi rozsądku, lecz jednocześnie całkowicie zwierzęcymi.

– Uważajcie, chłopaki. Moje info pokazuje mi, że robili tu naprawdę paskudne rzeczy – zatrzeszczał w głowach magów nieznośny głos.

Wirtualnych Adeptów nie powstrzymuje to, że najmniej im się ufa ze wszystkich Tradycji. Regularnie przyłączają się do band żądnych przygód magów w szturmowaniu fortec Technokracji. Wielu unika wprawdzie osobistego kontaktu, zdają sobie jednak sprawę z konieczności wchodzenia w centrum wydarzeń i lekkiego brudzenia sobie rąk. Wiele osób z innych Tradycji słusznie uważa, że Adepci mają do załatwienia z Technokracją jakąś osobistą vendettę. Wiedza, jaką Adepci dysponują na temat Technokracji, również czyni ich poważnymi sprzymierzeńcami w najazdach na siedziby Technomantów.

Jako mistrzowie wszystkiego, co cyfrowe i elektryczne, Wirtualni Adepci żyją według zasady, że Informacja jest Rzeczywistością. Wielu z nich wierzy również, że informacja jest żywą, świadomą siłą, która chce być uwolniona ze swych „sekretnych" klasyfikacji i zaszyfrowanych plików z danymi. Sprzedawanie informacji jest ważną częścią społeczeństwa Wirtualnych Adeptów, aczkolwiek pewne dziedziny wiedzy darzą większym szacunkiem, niż robiłby to mag z Porządku Hermesa.

Krzykacz zaczął, gdy w jego głowie rozległy się odgłosy strzelaniny. Sprawdził swoje połączenie i przeskanował laboratorium w poszukiwaniu linii do budynku. Znalazłszy w pomieszczeniu analizator sprzężenia zwrotnego, przygotował roty, które go tam przerzucą, i naszykował wiszący na biodrze komputer.

Natychmiast do pokoju wskoczyło pięć wizerunków Adepta. Znajdując się tuż za klatką schodową Krzykacz zanalizował sytuację oczyma swoich konstruktów. Na środku pomieszczenia stał groteskowy koszmar o kształcie psa, z przymocowanym do grzbie-



tu karabinem maszynowym. Świecące czerwone oczy zatrzymały się na każdym z pięciu nowych celów i rozejrzały się po pokoju. Reszta jego drużyny, leżąc plackiem na podłodze, czołgała się szukając osłony.

– No dawaj, głupku. Wystrzelaj tę amunicję.

Wirtualni Adepci są również mistrzami oszustwa i podstępów. Wykorzystując pewne zdolności, które pielęgnowali jeszcze przed opuszczeniem Technokracji, mogą wykorzystywać triki zarówno w walce, jak również w zdobywaniu haseł do odległych systemów komputerowych.

Adepci władają mistrzowsko Sferą Korespondencji, w związku z czym często unikają miejsc, w których toczy się walka. W krytycznym momentach mogą się pojawić, aby pomóc swoim przegrywającym towarzyszom. Adepci bardzo dobrze myślą w chwilach napięcia i mają niezwykły talent wynajdywania rozwiązania niemal niemożliwych sytuacji, nawet jeśli inni wokół nich leżą na ziemi wołając o pomoc.

Krzykacz zauważył w rogu sekwencer genów i zaczął się modlić, aby nie trafiły w niego rykoszetujące kule. Dotarł do maszyny poprzez Sieć i zaprogramował go, aby wytworzył zabójczy wirus z sekwencji, którą ukradł z sekwencera genów innego Progenitora. Sekwencja została zakodowana w plikach jako wirus niszczący HIT Marki i Krzykacz modlił się, aby to z czym mają do czynienia, było właśnie HIT Markiem, nie jakimś nowym paskudztwem.

Jeden z hologramów Krzykacza przesunął się i wszedł prosto do sekwencera genów. HIT Mark odwrócił się w jego stronę i zasypał ciężką maszynę pokrytymi uranem kulami ze swego działa. Krzykacz usłyszał krótkie syknięcie i wiedział już, że komora sekwencera została trafiona, wyzwalając do zamkniętego laboratorium śmiertelny koktajl genów. Patrząc przez swoje holograficzne oczy Krzykacz ujrzał, że HIT Mark nagle się przewrócił i upadł na podłogę, niczym kurczak ze złamanym karkiem. Sapnął nagle i znieruchomiał.

Adepci wolą spotykać się z innymi swego rodzaju w rzeczywistości wirtualnej, konsensualnej halucynacji, w której nie liczą się zdolności fizyczne i wygląd. Uzyskali nawet przyczółek w czymś, co według niektórych jest całą Dziedziną zbudowaną jedynie z informacji. Miejsce to jest nazywane Pajęczyną. Jest ona zbyt wielka, by móc ją zbadać przez jedno życie, lecz drużyny Adeptów pracowicie wykonują jej mapy i katalogują dziwnych mieszkańców przygotowując się do Wstąpienia, gdy ocalą stłoczone masy Śpiących z gnijącej kuli ziemskiej. Chcą ich przebudzić w lśniącej rzeczywistości wirtualnej, w której nigdy się nie zestarzeją i nie umrą.

Krzykacz wpadł do laboratorium. Jego kroki zachrzęściły na potłuczonym szkle.

– Musimy się stąd do cholery wydostać! – krzyknął do swoich przyjaciół. – To dało DROGĘ zbyt wielkiej ilości hałasu.

Reszta drużyny nie mogła odpowiedzieć. Gdy oszołomiony Krzykacz rozejrzał się wokół i ujrzał, że wiją się na podłodze za HIT Markiem. Wspaniały plan, ogromna pomyłka. „Cholera" pomyślał, nie będąc w stanie ulżyć ich cierpieniu. Nie usłyszał drugiego HIT Marka, zajmującego swoją pozycję. Zbyt późno poczuł, jak Punkt Korespondencji się przesuwa, gdy w jego sektorze pojawił się nowy element. Krzykacz odwrócił się w samą porę, aby ujrzeć grad odłamków przechodzących przez jego hologram.

GIŃ ZDRAJCO! zabzyczał program niszczący, gdy przez Sieciowe połączenie Krzykacza przebił się ból. Pokój stał się biały, a później kobaltowobłękitny.

– Wiedziałem, że to był zły pomysł – pomyślał, gdy jego neurony zaczęły skwierczeć. A później nastąpiła cisza.

Wstąpienie nie przychodzi łatwo.

Część Druga: Pozostali

Technokracja



Statyczny Rozsądek

Zwodzicielami się stali przywódcy tego narodu,a ci, którym przewodzą, zgubili się.

– Księga Izajasza, 9:15

(cyt. z Biblii Tysiąclecia)

Trzymałem pistolet z lewej strony jego głowy. Była to chwila, na którą czekałem. Klęczący przede mną Kultysta Ekstazy naszpikował obieg wody narkotykami psychotropowymi, wysadził mój samochód, a pięć minut temu próbował mnie zabić. Musiałem mu pokazać, co Człowiek w Czerni robi najlepiej. Cały mój trening mówił, że powinienem odstrzelić mu głowę. Dlaczego więc trzęsła mi się ręka? Wiedziałem, że osłaniające mnie HIT Marki przybędą za pięć minut. Cholera. Myśl szybciej...

Magowie Tradycji mają niezwykle uprzedzony światopogląd. Uważają się za bohaterów walczących o ocalenie świata, renegatów stawiających czoła nieludzkiemu, pozbawionemu twarzy, bezdusznemu Kolektywowi. Technokracja postrzegana jest jako bezlitosna, niepowstrzymana maszyna. W jej szeregi wchodzą podli przywódcy, bezduszne Konstrukty i nieludzcy zabójcy. Istnieje jednak wielu ludzi służących Technokracji, którzy nie pasują do tego płytkiego stereotypu. Równie idiotycznym stwierdzeniem, jak to, że cała technologia jest zła, jest przekonanie, że wszyscy Technomanci są „źli". Poglądy Technokracji nie są zawsze czarne i białe. Dla niektórych Świat Mroku jest światem ekstremów, lecz dla wielu, w tym dla łotrów pracujących zarówno dla Technokracji, jak i dla Tradycji, dla magów Tradycji, którzy zdradzili, a także dla ocalałych, służących tylko sobie, wszystko jest w odcieniach szarości.

Schizma

Trzymałem pistolet wymierzony w jego serce.

– Wstawaj.

– Co?

Był zaskoczony, a właśnie takiego podparcia potrzebowałem. Mój umysł zaczął zagłębiać się w jego podświadomość. Szczęśliwie, pomimo swojej władzy nad Czasem, miał ślepy umysł. Zacząłem przesiewać jego wspomnienia, na wszelki wypadek mierząc pistoletem w jego serce.

Moi zwierzchnicy wciąż pytali o rezultaty. W końcu była wojna. Cóż, dostaną rezultaty.

Znalazłem to, czego szukałem: ziarno wątpliwości. Miał własne przemyślenia o swojej Fundacji i o czterech Opustoszałych, którym pomagał. Odkryłem również, gdzie ukryty był jego skład broni. Był dokładnie kimś, kogo potrzebowałem – kimś, kim mogłem łatwo manipulować.

Uderzyłem go szybkim lewym sierpowym w szczękę, odbierając mu przytomność. Po sprawdzeniu go odrobiną psi stwierdziłem, że będzie wyłączony przez godzinę.

Technokracja składa się z wielu rywalizujących ze sobą grup, wychodzących również poza struktury organizacyjne Konwencji. Pogłębiająca się Schizma pomiędzy siłami „Za Horyzontem" (Sympozja i ośrodki badawcze w Głębokiej Umbrze), a agentami pracującymi w polu, zaowocowała rozmaitymi poglądami na istotę Technokracji. Tak jak Technokracja składa się z różnych Konwencji, tak Konwencje składają się z wielu różnych typów Technomantów.

Oddziały Szokowe – Są to największe ofiary Wojny Wstąpienia. Ich ciała i dusze zostały pochłonięte przez wysiłki Kolektywu. Pozbawione twarzy Konstrukty Ludzi w Czerni i cyborgi Iteracji X są najlepszymi przykładami, lecz ci agenci tak naprawdę rozwiązują spory bardziej utalentowanych członków tych dwóch Konwencji. Klony Progenitorów i roboty Inżynierów Próżni są również Konstruktami. Wielu z nich posiada świadomość i ze wszystkich sił walczą o zachowanie własnej tożsamości.

Łotry – Łotry poruszają się po spowitym cieniami świecie szpiegostwa. Nie wiadomo komu tak naprawdę są lojalni. Niektórzy z nich kradną informacje innym Konwencjom. Inni poświęcają się zbieraniu danych Tradycji. Czasami jedynym sposobem na uderzenie w Tradycjonalistów jest ich infiltracja. Każdy, kto jest obznajomiony z Technokracją, ma ochotę uciec od terroru i paranoi, które kwitną bujnie w niektórych jej sekcjach. Łotry żyją w świecie bezustannych moralnych dylematów. Wielu jest skłonnych do odstępstwa... lecz na jak długo?

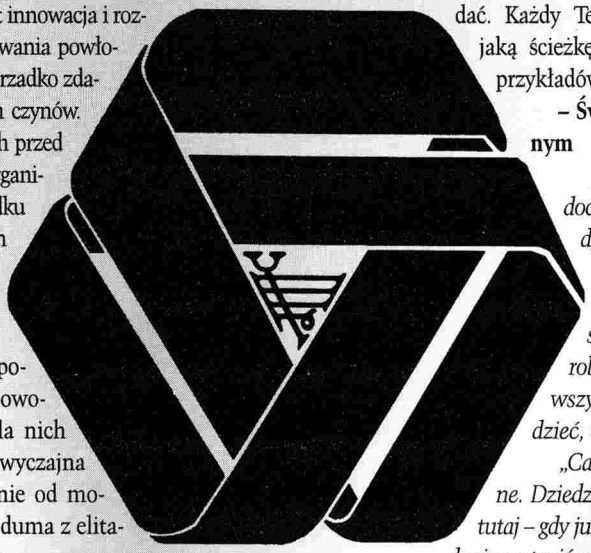
Agenci Polowi – Są gotowymi do poświęceń agentami pracującymi na liniach frontu. Najlepiej rozumieją ponurą rzeczywistość Wojny Wstąpienia, lecz każdy z nich ma również jakiś powód do kontynuowania walki – przykładami mogą być uświadomienie zagrożenia ze strony świata ponadnaturalnego, osobisty sposób na Wstąpienie lub przejmowanie się losem ludzkości. Ich największy problem

leży w przekonaniu Idealistów i Eskapistów o prawdziwej sytuacji. Ten typ Technomantów może wspomagać każdą Konwencję.

Idealiści – Wycofali się z wojny na Ziemi i szukają doskonałości „pomagając" Masom. Niektórzy z nich stracili kontakt z ziemską rzeczywistością i rozwiązują swoje problemy wykorzystując abstrakcję i nadanalizę. Inni obserwują wojnę z pewną dozą obiektywizmu, dając rady i zalecając „moralność". Są też Idealiści, którym jest zupełnie obce człowieczeństwo...

Eskapiści – Eskapiści próbują rozwiązać problemy świata tworząc nowe rzeczywistości w głębinach przestrzeni i w eterze Głębokiej Umbry. Wierzą oni, że choć Ziemia powoli umiera, są w stanie uformować lepszą rzeczywistość w jakimś innym miejscu. Niektórzy członkowie tej grupy są po prostu ludźmi szukającymi porządku w chaosie współczesnego świata. Przykładami mogą być słudzy Autochtonii i skauci-odkrywcy Inżynierów Próżni.

Fanatycy – Ich jedynym celem jest innowacja i rozwijają technologię tylko dla dobra „zerwania powłoki". Ich głównym zajęciem są badania i rzadko zdają sobie sprawę z konsekwencji swoich czynów. Wspólną motywacją jest dla nich strach przed nieznanym, podobnie jak potrzeba zorganizowania bezpiecznego systemu porządku i rozsądku. W ich krucjacie wiedzie ich pogoń za wiedzą i porządkiem, niezależnie od wynikającej z nich użyteczności i zmian paradygmatu.



Żądni Władzy – Są to osoby pochłaniane przez swoje osobiste niepowodzenia. Silnymi motywacjami są dla nich żądza władzy, ekstaza zniszczenia, zwyczajna chciwość. Dreszcz odkryć (niezależnie od moralnej odpowiedzialności) i fałszywa duma z elitaryzmu. Technokracja nasyca te żądze.

Ocalali – Te osoby są lojalne jedynie wobec siebie. W Wojnie Wstąpienia padają ciała, a niektórzy Technomanci za wszelką cenę chcą się ocalić. Tkwią pomiędzy poświęceniem Agentów Polowych, a oderwaniem się Idealistów i Fanatyków, nie zawsze rozumiejąc „wielki obraz", lecz rozumiejąc otaczający ich świat.

Jak stwierdzono powyżej, podziały te niekoniecznie pokrywają się z Konwencjami. Konstrukty Syndykatu chcą zmaksymalizować zyski w małych strefach ekonomicznych i różnią się od badaczy Fanatyków Syndykatu, przyglądających się z Horyzontu, kto stwarza nowe metody sprzedaży Masom. Fanatycy Iteracji X służą ogromnej inteligencji w Głębokiej Umbrze, która kieruje ruchami ich oddziałów i nie mogą utożsamiać się z pełnymi poświęcenia polowymi HIT Markami, którzy próbują utrzymać równowagę pomiędzy szczątkowym człowieczeństwem, a dehumanizującym oprogramowaniem.

Wstąpienie

Co też miałem przekazać w raporcie? Do cholery, coraz trudniej było utrzymać osłony umysłu. Jeśli Ludzie w Bieli, ci, którzy upewniali się co do naszej „lojalności", kiedykolwiek się dowiedzą...

Niczego bym nie osiągnął po prostu go odstrzeliwując. Widziałem wystarczająco dużo zabijania. Dałoby to w moich danych ładną złotą gwiazdkę, lecz wiedziałem, że na małą chwilę muszę stać się łotrem. Nie chodziło mi tak naprawdę o Kultystę, pomimo rozkazów mojego Analityka Wywiadu. Chciałem kolesi z bronią, z którymi pracował, szukałem Opustoszałych.

To te bękarty poprowadziły najazd na szkołę prowadzoną przez Progenitorów. To te dranie podłożyły ogień i zamknęły wszystkich wewnątrz.

Owszem, złapałem paru ludzi, jednak spalenie całego college'u pełnego dzieciaków to więcej, niż kiedykolwiek zrobiłem. Wciąż pamiętam przedzieranie się przez zwęglone ciała.

Teraz pewnie myślą, że są bohaterami. Ja sądzę, że są równie dobrzy, jak martwi.

Prosty cel „służenia Technokracji, aby mogła ona wygrać wojnę" nie wystarcza większości Technomantów. Wielu walczy o osobiste Wstąpienie, a każdy ma własną wizję, jak powinno ono wyglądać. Każdy Technomancer musi kiedyś określić, jaką ścieżkę zdecyduje się popierać. Oto kilka przykładów:

– Świat musi być uczyniony bezpiecznym

„Masy znajdują się na łasce niewidocznych ponadnaturalnych sił. Przesądy wciąż są obecne w świecie, w którym każdy powinien być bezpieczny. Musimy Zabezpieczyć świat. Jesteśmy tymi, którzy wykonują brudną robotę, a nasz Kolektyw wciela w życie wszystkie teorie Sympozjów. Przestali widzieć, co się naprawdę dzieje."

„Całe to gadanie o Wstąpieniu jest śmieszne. Dziedzina, której potrzebujemy, jest właśnie tutaj – gdy już uczynimy ją bezpieczną. Musimy jedynie wytępić całe okultystyczne zepsucie."

– Daniel Smith, Analityk Wywiadu Ludzi w Czerni

– Udoskonal całą ludzkość

„Wstąpienie jest, mówiąc krótko, udoskonaleniem własnego ja. Wcielamy to w życie. Mówienie, że technologia jest nieodłącznie zła, jest śmieszne. Leczymy chorych, udoskonalamy ciało i tworzymy świat, w którym Masy nie są zależne od mystycyzmu ograniczonej grupki. Świat musi Wstąpić jako całość."

– Dr Irene Rollins, Progenitorka

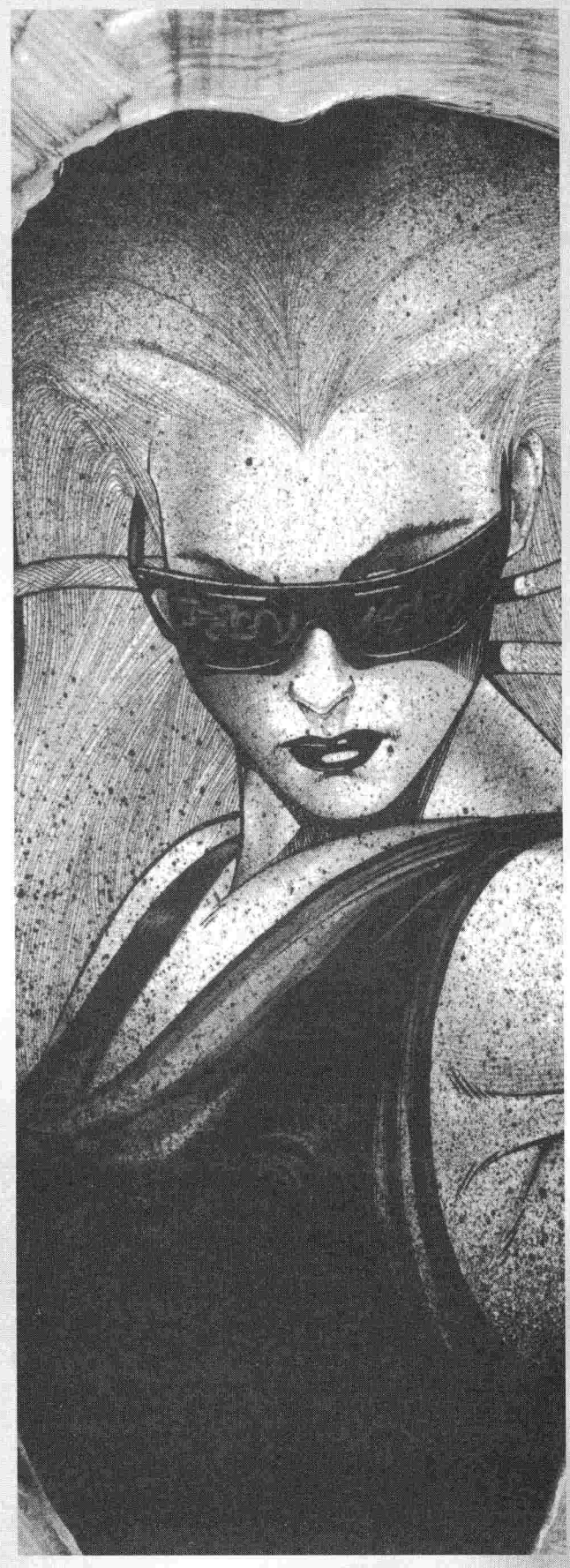
Wstąp do Autochtonii

„Technologia jest doskonałym modelem rzeczywistości. Wszystko współpracuje ze sobą. Widziałem, w jaki sposób ten model powinien pracować... ponieważ widziałem Autochtonię. Tak powinien wyglądać świat. Wszyscy możemy odnaleźć radość Autochtonii. Ewoluujemy i zrobienie z maszyn części nas jest po prostu następnym krokiem..."

– Podmiot testu #137, Iteracja X

Wstąp na Horyzont, aby utrzymać Ziemię

„Jest wielu członków Technokracji, w tym członków Syndykatu, którzy pracują na ulicy, i szanuję to. Jednak aby koordynować nasze wysiłki, nie możemy spuścić z oczu idei, które przyczyniły się do powstania naszego Porządku. To dlatego Sympozja wszystkiego doglądają. Wycofując się z brudu ulic utrzymujemy



w czystości nasze modele rzeczywistości. Możemy wcielać w życie nasze najczystsze ideały."

„Jesteśmy ekspertami. Mamy po naszej stronie narzędzia rozumu. Z miejsca, w którym jesteśmy, możemy kontrolować Masy dla ich własnego dobra. Te bzdury o ‚Nowym Feudalizmie' wpadają w uszy zdrajcom Technokracji, którzy zazdroszczą osobom znajdującym się na szczycie. My, władcy Technokracji, wstąpiliśmy na odpowiednie dla nas miejsce, a błędy Ery Mitycznej na zawsze zostaną zlikwidowane."

– Dr Harold Kalishnakov, przedstawiciel Syndykatu

Wstąp do dalszych światów

„Czy naprawdę sądzisz, że tutaj znajdziesz doskonały model rzeczywistości! Ten świat został rozdarty. Jest on tylko jednym modelem tego, czym może być rzeczywistość. Gdzie indziej oczekują nieograniczone możliwości. W głębinach przestrzeni możemy odnaleźć inne światy, czekające aby zbierać z nich wiedzę. Musimy obserwować, ponieważ w nieskończonych rzeczywistościach tego, co nieznane, znajduje się świat, do którego musimy Wstąpić."

„Ten świat umiera. Musimy udać się poza Horyzont."

„Musimy również przygotować siebie. Czy naprawdę sądzisz, że jedyne zagrożenia dla ludzkości znajdują się tu, na Ziemi! Zaczęliśmy dostrzegać, jakie bezlitosne, nieludzkie moce czyhają poza granicami naszych odkryć. Czekają na nas... aby nas pochłonąć."

– Dr Eliza Trondheim, Inżynier Próżni

Wyzwanie

Ukryłem nieprzytomne ciało Kultysty. HIT Mark nie został wyposażony w możliwość genetycznego przeskanowania budynku. Konstrukty LwC, z którymi pracowaliśmy, mogły to zrobić, lecz przeszukiwały następny segment. Ta część misji należała tylko do mnie.

Do pokoju wszedł Konstrukt #32, wysuwając ze swojego grzbietu karabin maszynowy kaliber 45 mm. Zawsze skakała mi adrenalina, gdy tak robił. Patrząc w jego lufę zdałem sobie sprawę, że muszę się teraz zachować w idealny sposób. Jeden fałszywy ruch i będę martwy.

Łatwo jest znajdować się na froncie słusznego oburzenia i sprzeciwiać się każdemu, kto ma władzę. Znacznie trudniej jest zmieniać sytuacje i naprawiać to, co zepsute. W związku z tym znacznie łatwiej jest magom Tradycji postrzegać Wojnę Wstąpienia jako konflikt „dobra" ze „złem". Rzeczywista sytuacja jest bardziej złożona. Każdy musi wybrać swoje własne przekonania i zawsze istnieje możliwość ich zredefiniowania.

Naprawdę utalentowani członkowie Technokracji mają inne zmartwienia poza zagrożeniem ze strony Tradycji. Muszą żyć z etycznymi wątpliwościami i szukaniem własnej duszy. Muszą utrzymać wolną wolę, analizować własne życie i podążać za osobistą wizją Wstąpienia. Wojna szaleje, a wyzwanie czeka.

Taa. Miałem robotę do wykonania, ale była to sprawa osobista. Chodziło o honor. Schowałem pistolet i spojrzałem mu prosto w oko.

– Nie ma problemu. Wszystko czyste.

Odwrócił się aby wyjść przez drzwi, a mój garnitur w odcieniu węgla drzewnego pozwolił mi zlać się z cieniami. To właśnie robię. Zatrzymajcie sobie wasze cholerne fronty. Wojna toczy się w cieniach. Na szczęście wygrywa ludzkość.

Nephandi



Mroczne Zwierciadła

Głowa niczym dziura
Czarna jak twoja dusza
Raczej umrę niż dam ci kontrolę
Schyl się przed tym, któremu służysz
Otrzymasz to, na co zasługujesz
– Nine Inch Nails, „Head Like a Hole"

Jodi Blake spojrzała na leżącą na jej ołtarzu sylwetkę i uśmiechnęła się.

– Jesteś przerażony, czyż nie?

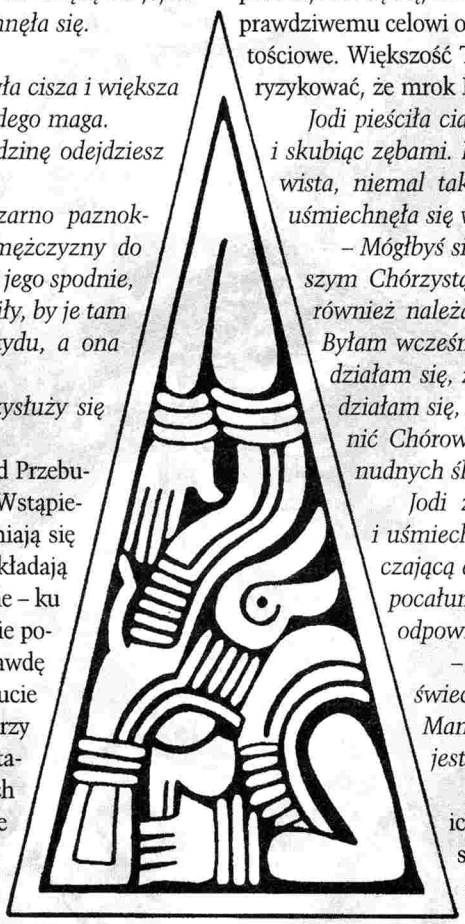
Jedyną odpowiedzią na to pytanie była cisza i większa ilość potu wydobywająca się z ciała młodego maga.

– Powinieneś być. Za mniej niż godzinę odejdziesz z tego świata.

Przejechała polakierowanym na czarno paznokciem wzdłuż nagiej klatki piersiowej mężczyzny do miejsca, w którym powinny się zaczynać jego spodnie, oczywiście jeśli ahriman byłby na tyle miły, by je tam zostawić. Jej ofiara zwinęła się ze wstydu, a ona uśmiechnęła się.

– Nie martw się. Twoja śmierć przysłuży się lepszej sprawie.

Nephandi są niemal wyjątkowi wśród Przebudzonych w tym, że w swoim dążeniu do Wstąpienia wolą służyć potężniejszej sile. Wyróżniają się również wśród Tradycji tym, że z chęcią składają ofiary – zarówno ludzkie, jak i Przebudzone – ku większej chwale swoich mistrzów. Nikt nie potrafi powiedzieć, kim ci mistrzowie naprawdę są, poza tym, że uosabiają sobą zepsucie i wszystko co paskudne dla ludzi. Niektórzy spośród Nephandi twierdzą, iż służą Szatanowi. Inni mówią o bardziej mglistych stworzeniach, istotach, których lepiej nie wymieniać z nazwy. Nawet ci, którzy służą Lordom Nephandi od tysięcy lat, nie mogą dojść do porozumienia w kwestii natury swych mistrzów, oprócz tego, że stają się coraz bardziej potężni. Większość Nephandi po prostu stwierdza, że służy „Ciemności, Zepsuciu i Zapomnieniu".



Jodi usiadła przy drżącym mężczyźnie, przeczesała dłonią jego zroszone potem włosy i pocałowała go delikatnie w czoło.

– Jesteś młody, niewinny. Myślisz, że jestem paskudnym stworzeniem. Myślisz, że chcę ujrzeć zagładę wszystkiego, co „Święte", lecz bardzo się mylisz. Wy z Niebiańskiego Chóru, wy ze wszystkich Tradycji, powinniście lepiej wiedzieć. Kim byłaby Jedyna Najwyższa Istota bez swego odpowiednika, który przypomina, co oznacza nie przestrzeganie reguł? Gdzie skierowane byłyby wasze wierzenia, jeśli nie ku naszym wierzeniom, aby dowieść, że macie rację? Jak może istnieć światło bez ciemności?

Nephandi już dawno zaakceptowali swą dwoistą rolę w schemacie rzeczywistości. Po pierwsze, muszą służyć swoim mistrzom, mrocznym siłom, które szerzą zepsucie we wszechświecie. Po drugie, dla innych Tradycji stanowią mroczne odbicie rzeczywistości. Wiele Tradycji rozumie filozofię Nephandi, lecz sądzą, że ci spaczeni magowie nie służą żadnemu prawdziwemu celowi oprócz zepsucia wszystkiego, co jest wartościowe. Większość Tradycji wolałaby ujrzeć ich zagładę niż ryzykować, że mrok Nephandi rozciągnie się jeszcze dalej.

Jodi pieściła ciało swej ofiary, drapiąc je paznokciami i skubiąc zębami. Fizyczna odraza mężczyzny była oczywista, niemal tak oczywista, jak jego pożądanie. Jodi uśmiechnęła się widząc obydwie reakcje.

– Mógłbyś się do nas przyłączyć. Nie byłbyś pierwszym Chórzystą, który poznał nowe pieśni. Ja sama również należałam kiedyś do Niebiańskiego Chóru. Byłam wcześniej Siostrą Marią Elżbietą, lecz dowiedziałam się, że myliłam się w swej wierze. Dowiedziałam się, że mogę zrobić coś więcej, aby zapewnić Chórowi Wstąpienie, niż przestrzeganie tych nudnych ślubów czystości i ubóstwa.

Jodi zauważyła zainteresowane spojrzenie i uśmiechnęła się. Przerwała na chwilę wystarczającą do złożenia na jego ustach namiętnego pocałunku, z zadowoleniem stwierdzając, że odpowiednio reagował na jej pomoc.

– Najlepsze jest to, że będąc na tym świecie mogę mieć wszystko, czego chcę. Mam więcej mocy, niż większość Tradycji jest w ogóle w stanie zrozumieć.

Nephandi często przyciągają do swoich wierzeń osoby z innych Tradycji, kusząc je obietnicami mocy, bogactw materialnych i wiecznego życia. Zazwyczaj skupiają się na świeżo Przebudzonych, którzy dopiero zasmakowali mocy magyi i desperacko szukają więcej wiedzy i zdolności, niezadowoleni ze zwyczajów swoich Tradycji. Tacy zdrajcy są znani jako *barabbi* i są wśród magów przyczyną wielkiego niepokoju.

Gdy Jodi w końcu skończyła, obmyła ciało swej ofiary wonnymi olejkami, bacząc, by każda część jego ciała została odpowiednio nawilżona. Jego oddech powoli stał się normalny, a na twarzy widniał delikatny uśmiech pod grymasem niesmaku wywołanego słabością ciała.

– Ja również myślałam, że przyjemność jest zła, że wszystkie moje „grzechy" zapewnią mi natychmiastową śmierć i wieczne cierpienie. Minęły setki lat, i jak widzisz, je-



stem całkiem zadowolona i niezbyt cierpię. Tak naprawdę my Nephandi wygrywamy tę waszą „Wojnę Wstąpienia".

Jodi namalowała na jego ciele symbole, które na próżno starał się dostrzec i zrozumieć. Patrzyła, jak jego ciało szarpie się przy każdym rysowanym znaku, i uśmiechnęła się.

Nephandi dawno temu nauczyli się swojej własnej, specjalnej mowy, którą nazwali Smoczym Językiem. Jest on wykorzystywany w obrzędach, do porozumiewania się ze swymi kabałami (zwanymi *ahriman*) i komunikowania się z mistrzami. Jeśli nie przejdzie się przez odpowiednie rytuały, w żaden sposób nie można zrozumieć symboli i słów. Oprócz tego zdecydowana większość Nephandi poznała język Piktów, co pozwala im na łatwiejszą komunikację z Tancerzami Czarnej Spirali, swymi wilkołaczymi odpowiednikami, w służbie wszystkiemu, co zepsute.

– Mamy wielu sprzymierzeńców wśród Spokrewnionych i Garou, a nawet pomiędzy innymi Spokrewnionymi. Mamy sojuszników, którzy nawet nie zdają sobie sprawy z tego, że dążą do tych samych celów, co Nephandi. „Strzeżcie się fałszywych proroków" – zakrztusiła się mocno Jodi. W istocie.

Nephandi w pełni wykorzystują stworzone przez Technokrację sieci komunikacyjne, dostarczając wielu telewizyjnym kapłanom fundusze niezbędne do rozpoczęcia emisji programów i ich rozwoju. Upadli wykorzystują ich, aby powiększać obecne wśród ludzi ogólne niezadowolenie i brak wiary w ustabilizowane religie, zasiewając wątpliwości, które będą mogli później wykorzystać do poprawy swej pozycji w szeregach Przebudzonych. Nephandi współpracują również dobrze z Tancerzami Czarnej Spirali i najbardziej zepsutymi wampirami, niektórymi członkami Sabatu i Baali. Nephandi twierdzą, że Baali zostali stworzeni z ich własnych szeregów. Baali odmawiają komentarza w tej sprawie.

Jodi odsunęła się o krok od swego ostatniego dzieła, upewniając się, że wszystkie runy i sakramenty znajdowały się w odpowiednich miejscach na ciele ofiary. Wszystko było tak, jak powinno być. Jodi z zadowoleniem kiwnęła głową. Niedługo zostanie podjęta decyzja, jej ostatni nabytek wstąpi w szeregi Nephandi, lub stanie się ofiarą dla mocy, którym Nephandi dobrowolnie służą.

– Możesz do nas dołączyć – jej głos był niemal proszący, obiecywał nagrody i czas spędzony na poznawaniu jej ciała. – Mamy sposoby na zapewnienie sobie lojalności, nigdy nie będziemy musieli się bać twojej zdrady, a ty będziesz mógł być na zawsze ze mną.

Z satysfakcją zauważyła zmarszczenie brwi. Wiedziała, że do nich dołączy.

Nephandi, podobnie jak Garou Tancerze Czarnej Spirali, wykorzystują specjalne rytuały przeprowadzane w miejscach poświęconych zapewnianiu jedności wśród sług ich mistrzów. Obrzędy te noszą różne nazwy, lecz końcowy rezultat jest zawsze taki sam – nowicjusz poznaje zwyczaje Nephandi i dobrowolnie poświęca część swej wolnej woli w zamian za moc i osobistą gratyfikację. W wielu przypadkach wyznawcy Ścieżki Nephandi wielokrotnie przechodzą przez te rytuały, umacniając w sobie swoje przekonania. Wielu uważa, że są one

uzależniające, podczas gdy według innych, są sposobem na osiąganie przez Nephandich wyższego poziomu zrozumienia, większej znajomości mocy i sposobów jej użycia. Rytuały łączą Upadłych bezpośrednio z ich mistrzami. Pierwsze przeprowadzenie obrzędu nazywa się „Odrodzeniem". Kolejne wizyty są najczęściej określane jako „Regeneracje".

Radość Jodi nie miała granic gdy młody mężczyzna przed nią lizał swoje spływające potem, pokryte oliwą wargi i charczał słowa z ust zbyt suchych, by umożliwiały normalne porozumienie.

– Zgadzam się. – Zawołała swój ahriman, z jej ust wydobywały się nieludzkie dźwięki, które w ciele młodego maga wywołały pierwotne spazmy. Przed jego oczami mignęły wizerunki zagniewanych, usuniętych płodów i istot pełzających w nasączonej krwią ciemności. Żaden człowiek nie był w stanie wydobyć z siebie takich odgłosów, a żaden zdrowy umysł nie mógł zrozumieć ich znaczenia. Do komnaty przyszli inni, z odległych części Labiryntu. Przybywali z jam i wież, wylewali się z Łożyska i biblioteki. Wkrótce stała obok siebie cała Fundacja, zjednoczona w harmonii i gotowa na przyjęcie nowego członka. Jodi otarła łzy szczęścia. Jej mistrzowie będą tacy zadowoleni...

Labirynty Nephandi są zazwyczaj kierującymi się swoimi własnymi prawami żyjącymi istotami. Miejsca te mogą być niesłychanie różnorodne, lecz wszystkie są paskudnymi pomnikami ku czci mistrzów Nephandi. Labirynty, które pomyślnie przeszły przez Horyzont i stworzyły własne Dziedziny, często mają w swojej rzeczywistości unikalne miejsca, które przywiązują je do mistrzów Nephandi na stopniu osobistym. Bardziej potężne Fundacje dysponują Jamami i Łożyskami. Jama jest miejscem, w którym odprawiane są grupowe rytuały, gdzie względnie bezpiecznie praktykuje się wiele mrocznych sekretów Nephandi. W Łożysku (zwanym również Czepcem) odbywają się „Odrodzenia" i kolejne „Regeneracje". Krążą plotki, iż Łożysko jest naprawdę fizyczną manifestacją ciała Lorda Nephandi, łonem, w którym niszczy się, a następnie odtwarza magów z większym poziomem mocy lub silniejszą wiarą w sposób ich mistrzów na Zstąpienie. Plotki te nie są potwierdzone. Zauważyć należy, że nikt nie zdołał jeszcze wykryć żadnych poważnych zmian genetycznych wśród schwytanych Nephandi. Pogłoski jednak krążą, a niektóre z nich mówią, że Progenitorzy dyskutowali ostatnio z Nephandi o połączeniu.

Jodi patrzyła z uwielbieniem jak neofita przedzierał się przez grubą, zewnętrzną skórę Łożyska. Widziała sięgające ochoczo w jego stronę amorficzne macki, zagłębiające się następnie w jego ciało i duszę, rozdzierające na swojej drodze ciało i przekształcające jego duszę. Krew spływała po zewnętrznej stronie Łożyska, przeciekając przez błonę i parując w drodze do podłogi. Jodi niemal w ekstazie obserwowała jak jego oczy rozszerzają się w zrozumieniu i przerażeniu, kryjąc jego umysł nawet, gdy paskudna masa Łożyska pochłonęła i rozdarła jego ciało. Słuchała, jak zmienia się jego głos. Błagania o łaskę stały się krzykami ekstazy i zrozumienia. Jodi była szczęśliwa i jej mistrzowie byli szczęśliwi. Kolejna osoba wstąpiła w szeregi Infernalistów i wszystko było tak, jak powinno być. Neofita rozpoczynał swoje Zstąpienie.



Maruderzy



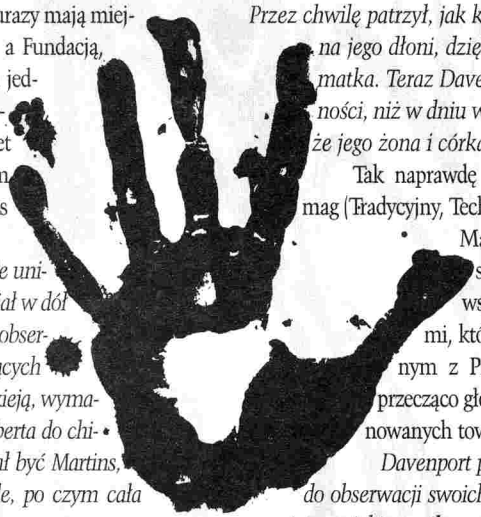
Dynamiczne Szaleństwo

Już prawie wolałabym nie wpaść do tej króliczej nory... a jednak... jednak... wiecie co, takie życie, to jest nawet ciekawe!

Charles L. Dodgson, *Przygody Alicji w Krainie Czarów* (przekł. Robert Stiller)

Robert Davenport rozsiadł się w białym, wiklinowym fotelu i ze zdziwieniem stwierdził, że jest mu wygodnie. Podniósł szklankę mrożonej herbaty, którą ktoś uprzejmie dla niego zostawił. Ona również odpowiadała jego gustom, uśmiechnął się więc. Wciąż nie był pewien, gdzie był, lecz miejsce to wydawało się bardzo miłe.

Maruderzy są zupełnie szaleni. Ze wszystkich grup toczących wojnę w Tellurii są oni najmniej zrozumiani i najprawdopodobniej wzbudzają większy lęk, niż inni. Niezależnie od tego, jakie urazy mają miejsce pomiędzy Konstruktem a Tradycją, kabałą a Fundacją, czy też Śpiącymi a Przebudzonymi, wszystkich jednakowo dotyka chaos i zniszczenie pozostawione przez Maruderów na wojennej ścieżce. Nawet Nephandi skierują się do walki ze wspólnym wrogiem – rzeczywistość rozdarta przez Paradoks nie jest zbyt zachęcająca.



Odstawił szklankę na mały stolik, starannie unikając pszczoły w kratkę. Insekt cofnął się i odleciał w dół wzgórza. Davenport podążał za nim wzrokiem, obserwując jak leci w stronę jego towarzyszy znajdujących się na leżącej w dole łące. Pobiegli za nim z nadzieją, wymachując siatkami na owady, co doprowadziło Roberta do chichotu. Osobnik podążający z przodu – to musiał być Martins, w tym swoim garniturze – zatrzymał się nagle, po czym cała czwórka zaczęła biec w odwrotnym kierunku.

Technokracji najbardziej szkodzą najazdy Maruderów. Jej siedziby skoncentrowane są na Ziemi, a właśnie tam odporność Maruderów na Paradoks okazuje się najbardziej użyteczna. Zdolna lub szczęśliwa banda Szalonych może poważnie naruszyć bazę Konwencji samą swoją obecnością, ponieważ ich psychozy mają zwyczaj objawiać się w fizycznej formie, jako „pęknięcia" w rzeczywistości i otwory w Rękawicy. Technomanci tyle wysiłku poświęcają usuwaniu skutków wulgarnej magyi, że nie mogą się odpowiednio bronić.

– *Tatusiu! Mogę się też pobawić!*

– *Och – nie był na to przygotowany. Nie tutaj, nie teraz.*

– *Oczywiście, kochanie. Masz siatkę! – uważał, aby mówiąc nie patrzyć na nią.*

– *Nie... – ton jej głosu uniósł się lekko. Widział, że przekrzywiła głowę na jedną stronę w nerwowym oczekiwaniu.*

Jedną z najskuteczniejszych strategii Maruderów jest prowadzenie ze sobą przez Rękawicę mitycznych stworzeń i wprowadzanie ich bezpośrednio na terytorium Konwencji. Jeden z australijskich Konstruktów Technokracji był przez miesiące nękany tajemniczymi zniknięciami, zanim odkryto ich przyczynę: minotaur, którego Maruderzy (drobna grupa, znana jako Jęki Króla Salomona) wprowadzili do struktur obiektu, karmił się ich Węzłem – oraz Personelem.

Sięgnął w znajdujące się za nim powietrze i wyciągnął siatkę, dopasowaną do wzrostu ośmiolatki.

– *Trzymaj, Kary. Dobrej zabawy.*

Trzymał jednak zamknięte oczy, dopóki nie usłyszał odgłosu zanikających kroków. Wtedy, ostrożnie, otworzył je, i rozejrzał się po rozciągającym się przed nim trawiastym zboczu. Nigdzie nie było śladu jego córki.

Samo istnienie Maruderów stwarza jeszcze inny problem, daleko gorszy niż zwykłe fizyczne zagrożenie. Wprawdzie Konwencje i Tradycje od stuleci są świadome ich obecności – najważniejsza teoria głosi, iż pojawili się przed Wiekiem Rozumu – po dziś dzień nikt nie jest jednak pewien, skąd pochodzą.

Uwolnił wstrzymywany oddech i puścił trzymaną poręcz fotela. Przez chwilę patrzył, jak krew wraca do splątanych linii rysujących się na jego dłoni, dziękując Bogu, że dzisiaj to była Kary, a nie jej matka. Teraz Davenport czuł w sobie więcej bolesnej poczytalności, niż w dniu wypadku, który pamiętał do dzisiaj, i wiedział że jego żona i córka nie żyją.

Tak naprawdę mechanizm, za pomocą którego zwyczajny mag (Tradycyjny, Technomanta, członek Cechu lub Sierota) staje się Maruderem, pozostaje nieznany. Wśród młodszych magów Tradycji popularny jest pogląd, że wszyscy ci „nieszczęśnicy" są oszalałymi Sierotami, które przestały się kontrolować po szoku związanym z Przebudzeniem. Ich starsi koledzy potrząsają przecząco głową – stracili zbyt wielu doświadczonych i szanowanych towarzyszy, aby móc przyjąć to wyjaśnienie.

Davenport potrząsnął głową, aby się otrząsnąć i powrócił do obserwacji swoich przyjaciół. Zastanawiał się jak wielu z nich pamięta, w jaki sposób powstali, lub w ogóle czym się stali. Czy dla Martinsa świat był zawsze Piekłem! Chinami dla Miss Zhao! Czy według Smakosza Titanic zawsze będzie pływał! Czy kiedykolwiek to wiedzieli!

Większość autorytetów utrzymuje, że przemiana jest przypadkowa i jest to oficjalny pogląd Technokracji. Progenitorzy, najgłośniejsi propagatorzy tej hipotezy, aktywnie polują na Maruderów, aby poddawać ich eksperymentalnym testom. Nie wiadomo, w jaki sposób Maruderzy po schwytaniu utrzymywani są w nieaktywności, lecz według ostatniego raportu w laboratoriach Progenitorów zajmowano się kilkoma z nich. Te nieliczne przedstawione przez naukowców papiery sugerują, że próbuje się wyodrębnić wirus odpowiedzialny za przenoszenie się „choroby". Zważywszy na przygotowania Konwencji do wojny bakteriologicznej, są to niezwykle alarmujące wiadomości.

Jedyną Tradycją, która nie wydaje się tak zaalarmowana, są Mówcy Marzeń, którzy podobno przeprowadzają własne badania na niektórych „spokojniejszych" Maruderach. Podejrzane pojawienia się Maruderów na terytoriach Mówców Marzeń i w caernach ich licznych sprzymierzeńców Garou powodują szerzenie się plotek o odkrytym przez Mówców sposobie na „uspokajanie" ducha. Przedstawiciele Tradycji formalnie odmawiają jakiegokolwiek zaangażowania w tę kwestię, a jak na razie niewielu magów jest na tyle zdesperowanych, aby poprosić o komentarz wilkołaki.

Na łące zerwał się silny wiatr, plącząc siatki i wywołując w wysokiej trawie kolorowe fale. Jego przyjaciele biegli w zabawny sposób... niczym jak... tak. Ledwo widział ścigane przez nich motyle, lecz tor ich lotu był zbyt znajomy. Pojawił się kolejny motyl, ścigany przez pozostałe insekty, ich prześladowców, oraz szaro-białe siatki. Wargi Davenporta wypowiedziały niechciane słowa.

„Przestrzeń fazowa!"

„Nie możemy być w przestrzeni fazowej. To jest abstrakcja, narzędzie... to niemożliwe! – krzyknął. Wiedział jednak, że było to możliwe i objawiło się dzięki niemu. Jakiś element jego szaleństwa stworzył to miejsce, a nie było w nim nic zdrowego.

Tak naprawdę Mówcy Marzeń mogą mówić prawdę. Najbardziej przerażającą rzeczą związaną z Maruderami i powodem, dla którego tak niewiele o nich wiadomo, jest fakt, że przed rozpoczęciem walki nie można stwierdzić, że mag jest Maruderem. Jeśli używają magyi przypadkowej, nie można ich odróżnić od innych magów, a charakterystyczna dla nich odporność na Paradoks nie ma znaczenia w Umbrze. Różnica objawia się dopiero, gdy Maruder wykorzystuje wielkie ilości magyi wulgarnej.

– Szefie! – głos Smakosza przerwał ciszę. – Szefie Davenport, Chciałbym zorganizować kolację dziś wieczorem, jeśli mogę. Dołączy do nas senorita Abraxas, wiesz...

– Tak – Davenport wstał i odchrząknął. – Tak, oczywiście – powiedział, odwracając się, aby podnieść z fotela swój płaszcz. Zauważył, że jedno i drugie było zajęte.

– Nie jesteś moją żoną – powiedział. Była jednak boleśnie blisko, i te oczy, stare oczy nawet gdy Maraya była tak młoda. Uśmiechnęła się do niego smutno.

– Dlaczego mi to robisz?

– Dla wolności – odpowiedziała. – Dla nieograniczonej wolności.

– Ale dlaczego spokój? Dlaczego ta wiedza?

– Ktoś musi wiedzieć. Twoja dusza jest na tyle lekka, by mogli ją widzieć inni.

Uniosła dłoń, aby dotknąć jego policzka.

Szaleństwo Maruderów nie jest pewną wskazówką do identyfikacji. Podobnie jak z wieloma innymi zaburzeniami, to również może być niewidoczne dla oka, lub nie objawiać się w zwyczajnej rozmowie. Bliskie kontakty mogą nie rozwiązać problemu.

Co więcej, nie każdy szalony mag jest Maruderem. W Kontinuum znajduje się mnóstwo zwyczajnych fanatyków, psychotyków i magów w Ciszy. Po prostu świadomość tego, że po kimś ukochanym można się spodziewać, że dołączy do wrogów, może być kolejnym bodźcem do kryzysu umysłowego.

– A dlaczego walka. Czy ja nie... czy my nie złożyliśmy przed wypadkiem przysięgi?

– Walczymy za taki świat, jaki był kiedyś. Możesz lepiej dotrzymać swojej przysięgi gdy staniesz się starszy.

– Ale dlaczego tajemniczość? Kim jesteśmy?

– Powinniśmy milczeć dla naszych sprzymierzeńców i ich obowiązków.

– I?

– I wiesz, kim jesteśmy. Wiedziałeś to wszystko, gdy wybrałeś, Robercie. To stara sprzeczka.

– Istotnie – westchnął głęboko. Sądzę, że już powinnaś iść. Wróć, gdy znowu zapomnę.



Sieroty



Czyste Ścieżki

Czy dziś czujesz to, widzisz słyszysz?
Jeśli nie, to i tak się nie liczy
Nigdy nie zrozumiesz, to dzieje się zbyt szybko
I jest tak dobrze, to jak chodzenie po szkle
– Faith no More, „Epic"

Bryce stał za kontuarem Sklepu z Okultystycznymi Niesamowitościami Grimma i obserwował mizerną klientelę. Była tam między innymi kobieta w średnim wieku, przyglądająca się działowi Reinkarnacji i Transcendentalnej Medytacji. Była tak żądna wiedzy, tak bardzo chciała poznać, że życie to coś więcej niż tylko śmierć i podatki... Bryce uśmiechnął się smutno, miała tak niewielką szansę. Pomimo namiętności, jaką odczuwała wobec ideałów Wysokiej Magyi, wciąż postrzegała rzeczywistość tak, jak jej ją narzucono. Naprawdę było mu jej szkoda – tak wiele chciała, jednak odmawiała sobie prawa spojrzenia za Kurtynę. Ocenił, że jej szanse na samodzielne Przebudzenie są mniejsze, niż na śnieg w Piekle.

Pozostali klienci byli zupełnie inną historią. W jego sklepie był nie jeden mag, lecz dwoje. Oboje całkowicie zignorowali leżące na półkach „magiczne przedmioty" i przeszli do najmniej powabnej części sklepu, działu, w którym można było odnaleźć Prawdziwą Magyę. Niska, orientalna kobieta była z Porządku Hermesa, a swą dumę z dawnych zwyczajów dzierżyła niczym tarczę przeciwko Śpiącym. Nie potrafił określić starszego mężczyzny, lecz podejrzewał Bractwo Akashic, głównie ze sposobu, w jaki mag się poruszał – był rozluźniony i pełen gracji, co niemal na pewno wskazywało na biegłość w fizycznych aspektach Do. Zastanawiał się, jak postrzegali to, co zobaczyli.

Nie ma wątpliwości, że przeciętny mag Tradycji odczuwa wobec Sierot jedynie wzgardę. Większość magów nie chce widzieć przy sobie samoPrzebudzonych, obawiając się, że brak odpowiedniego treningu jest nieodmiennie niebezpieczny. Niektóre Sieroty zgodziłyby się z tą ideą, lecz są to zazwyczaj ci, którzy błagają o wstąpienie do którejś z Tradycji.

Dla większości Sierot decyzja o przyłączeniu się do którejś z uznawanych Tradycji jest po prostu kwestią przetrwania. Technokracja z lubością by ich odnalazła i przeciągnęła na swoją stronę lub zniszczyła. W większej grupie jest zarówno siła, jak i bezpieczeństwo. Spora liczba Sierot po prostu dołącza do Opustoszałych, akceptując ich mniej wymagającą filozofię i otrzymując większość korzyści, które można by osiągnąć przystępując do jednej z dziewięciu „Prawdziwych" Tradycji. Dla niektórych możliwość taka jest jednak nie do przyjęcia. Ci, którzy trzymają się z dala od innych, są prawdziwymi Sierotami, samoPrzebudzonymi.

Mężczyzna podszedł pierwszy. Rozpoznał Bryce'a jako jednego z Przebudzonych, chociaż starał się on pieczołowicie pozostać niezauważonym. Dżentelmen uśmiechnął się przepraszająco i spytał:

– Przepraszam, czy ma pan jakieś inne przedmioty, może z rodzaju takich, których zazwyczaj się nie wystawia?

Pytanie zostało wyszeptane i Bryce docenił subtelność tonu. Nikt nie chciał, aby Śpiący, lub co gorsza Technokracja, usłyszeli zbyt dużo o jednym z niewielu poważnych sklepów w mieście. Bryce przytaknął i zaprowadził mężczyznę na zaplecze, z dala od dociekliwych uszu.

Sieroty płacą wysoką cenę za swoją niezależność. Niewielu może znaleźć Fundację, lub nawet kabałę, która ich zaakceptuje, a nawet gdy są już członkami, rzadko traktuje się ich jak równych. W większości przypadków Sierota musi targować przysługami, aby wstąpić do Fundacji. Niektórzy nawet pracują dla Tradycji jako najemnicy, wykonując wysoce ryzykowne zlecenia lub zwiększając moc kabały i biorąc za to jedynie Hausty. Bardziej doświadczone Sieroty pracują czasem w zamian za informacje, w tym dostęp do bibliotek Fundacji, lecz nawet wiedza jest kosztowna.

Słowa okazały się zbędne, gdy mężczyzna rozglądając się po kolekcji Talizmanów zatrzymał swe oko na katanie, opartej pieczołowicie na stercie kart do tarota. „Znowu miałem rację" pomyślał Bryce, lecz tego nie wypowiedział. Bryce z początku pobierał nauki od starego sensei z Hongkongu, znał więc całkiem nieźle Bractwo. Targowanie trwało jedynie kilka minut i Bryce był jak zwykle rozczarowany. Mężczyzna za bardzo chciał posiadać miecz i stracił całą przyjemność z transakcji.

Ci, którzy decydują się zostać Sierotami sądzą, że Tradycje są zbyt ograniczone na ich sposób myślenia. Wprawdzie większość Sierot woli nazywać się samoPrzebudzonymi, jednak spora ich liczba zaczynała w tej czy innej Tradycji. Sieroty często przechodzą z jednej Tradycji do drugiej, szukając sensownej filozofii. Rzadko im się to udaje, więc większość zazwyczaj „wraca do domu", do swej Nie-Tradycji. Wielu samoPrzebudzonych ochoczo stwierdza, że magowie istnieli, zanim powstały Tradycje, a niektórzy magowie Tradycji wydają się o tym zapominać. Dla tych, którzy pozostają Sierotami, nawet sposób myślenia Opustoszałych wydaje się zbyt ograniczony. Należy wskazać jednak, że wielu samoPrzebudzonych działa w swoich własnych Klikach, tworząc zawiązki czegoś, co w przyszłości może stać się pełnoprawnymi Tradycjami.

W końcu również hermetyczna magini również została zaprowadzona na zaplecze. Oglądanie zabrało jej sporo czasu, lecz tak naprawdę nie szukała czegoś określonego. Bryce pomyślał, że jest atrakcyjna, zresztą z wzajemnością. Zaczęli rozmawiać. Gdy Bryce napomknął o jej Tradycji, pokazując



przedromański fragment Kabały, zaśmiała się delikatnie i potrząsnęła głową.

– Nie, panie Grimm. Obawiam się, że się pan pomylił. Nie jestem z Porządku, jestem Verbena.

Bryce zanotował jeden punkt w swojej wyimaginowanej grze gdy wyjaśniła, że Pieczęć Salomona jest po prostu lubianym przez nią darem od przyjaciela. Bryce natychmiast zaczął pokazywać rzeczy, które według niego mogły zainteresować Kami, jak się przedstawiła kobieta, i za dziesięć minut zakończyła się następna transakcja.

Jednym z przykładów grup Sierot, którym się powiodło, są Opustoszali. Inne Kliki, lub Cechy, takie jak: Dzieci Proteusza, Bata'a, Siostry Hipolity, Rzeźbiarze Losu, Dzieci Wiedzy i Chodzący po Krawędzi, rosną w siłę. Większość tych grup jest bardzo młoda. Chodzący po Krawędzi, którzy znajdują się na granicy pomiędzy równowagą Tradycji a szaleństwem Maruderów, istnieją od stuleci, zmieniając się wielokrotnie przez lata, a alchemiczne Dzieci Wiedzy twierdzą, że są najstarszą Tradycją z nich wszystkich.

Rozmawiali ze sobą jeszcze długo po zamknięciu sklepu i w końcu Kami zasugerowała, aby się kochali. Bryce się nie sprzeciwiał i okazał się wartościowym partnerem. Większość swoich młodzieńczych lat spędził ucząc się od namiętnej członkini Tradycji, do której należała Kami, i najwyraźniej zostało mu jeszcze trochę wiedzy. Kami w końcu opadła z sił i zadała mu pytanie, na które zazwyczaj unikał odpowiedzi: jakiej był Tradycji? Bryce nigdy nie kłamał w tej kwestii i powiedział szczerze, że jest Sierotą. Kami była zaskoczona, lecz dobrze ukryła swój szok. Rozmawiali o filozofii dopóki nie wstało słońce. Udali się wtedy na górę do pokoju Bryce'a, aby położyć się spać.

Gdy obudził się zaraz po południu, Kami już nie było. Zostawiła mu liścik, obiecując, że wróci za kilka dni. Zbliżało się zimowe przesilenie, więc musiała przygotować się do ogólnego zgromadzenia. Bryce uśmiechnął się. Zawsze było miło poznać kogoś nowego. Gdy się ubierał, na dole zabrzmiał dźwięk dzwonka – kolejny dzień, a Sklep z Okultystycznymi Niesamowitościami Grimma był otwarty 365 dni w roku. Zastanawiał się, jakie niespodzianki przyniesie ze sobą ten dzień i miał nadzieję, że pozna osobę, która podzielać będzie jego pasję targowania się. Bryce uwielbiał trudne transakcje.

Opustoszali



Śmiech w Ciemnościach

Cóż za spuścizna
Sól i papierowa chustka
Śmiertelne samozainteresowanie
Zginające mój różowawy grzbiet...
Jesteś doskonały, tak, to prawda
Lecz beze mnie jesteś tylko sobą
Twoje krwawiące serce
Nie ma w sobie wystarczająco krwi dla dwojga
– Faith no More, „Midlife Crisis"

Sascha przeszła przez parkiet taneczny z wyćwiczoną, lecz nie odczuwaną nonszalancją. Upiór stał jedynie kilka kroków od niej i nawet tam, gdzie stała, czuła chłód bijący z jego jaśniejącej sylwetki, tak więc nawet sama idea zbliżenia się do tej wspaniałej postaci powodowała, że nie czuła się tego warta. Zanim zdążyła się odezwać, upiór zawołał ją delikatnie. Nawet jego głos był piękny.

– Widzę cię. Nie chcę cię skrzywdzić. Podejdź do mnie.

Świadomość, że upiór wyczuł jej strach wystarczała, by odsunąć od siebie przerażenie.

– Mam z tobą porozmawiać... Nie wiem jednak co powiedzieć.

Nienawidziła tego, że jej słowa były tak ciche i słabe. Nieprzytomnie rozejrzała się po pomieszczeniu aby sprawdzić, czy ktoś ze Śpiących nie patrzy na nią i nie śmieje się. Widząc że nie, odprężyła się.

W przeciwieństwie do tego, co sądzi większość magów Tradycji, Opustoszali mają swój kodeks wierzeń. Główną różnicą jest to, że nie rozmawiają o wspólnych dla siebie przekonaniach z innymi magami. Wielu zaprzecza, że Wstąpienie jest prawdziwym aspektem rzeczywistości, woląc żyć dniem dzisiejszym niż skupiać swą uwagę na przyszłości. Opustoszali, bardziej niż jakakolwiek inna Tradycja, odzwierciedlają medialne przekonania na temat okultyzmu. W związku zaś z tym, że media – w znacznej części – nie znają prawdy na temat istot ponadnaturalnych, Opustoszali czują silną potrzebę poznania rzeczywistości wychodzącej poza legendy o wilkołakach, wampirach i upiorach.

Dla członka Pustej Tradycji najważniejszym aspektem magyi jest rozległa wiedza, którą można poznać, jednak żaden Opustoszały nigdy się do tego nie przyzna. W związku z tym bardziej można się po nich spodziewać wykorzystania tabliczki ouija lub talii kart tarota, niż kotła lub różdżki. Są tak mocno oplatani tym, co media uważają za magyę, że dobrymi rekwizytami byłoby dla nich to, czym większość Przebudzonych wzgardziłaby jako salonowymi zabawami. Spora ilość Opustoszałych używała czarnego, jedwabnego kapelusza do czegoś więcej, niż tylko wyciągania królika. Większość Tradycji zakłada, że gotyccy magowie nie potrzebują rekwizytów, lecz jest to podyktowane faktem, że nie są one łatwe do zlokalizowania i zazwyczaj przybierają formę biżuterii lub elementów ubioru. Opustoszali zdają sobie sprawę, że magya bez rekwizytów jest możliwa, a niektórzy wręcz nimi gardzą. Ci, którzy odrzucili rekwizyty, mają jednak trudności z uczeniem się nowych Sfer.

Sascha była kompletnie zafascynowana migoczącym światłem tworzącym sylwetkę upiora i musiała walczyć ze sobą, aby nie spróbować dotknąć tej niematerialnej substancji.

– Czy boli, jeśli się nie żyje?

Znienawidziła te słowa zaraz po tym, jak wydostały się z jej ust. Co się stanie, jeśli upiór weźmie je za obrazę?

Upiór zaśmiał się dźwiękiem brzmiącym, jakby kryształowe dzwonki uderzały o srebrne.

– Nie, dziecko. Nie ma bólu.

Przez chwilę upiór wydawał się zanikać, lecz niemal natychmiast powrócił.

– A przynajmniej nie fizycznego. Czy odpowiadam twoim wyobrażeniom?

Sascha usłyszała uprzejmą kpinę w głosie anielskiej postaci, lecz nie obraziła się.

– Nie, jesteś czymś znacznie więcej, niż miałam nadzieję ujrzeć.

Znowu tak się działo. Robiła głupie komentarze i sprawiała wrażenie amatorki. Sascha nienawidziła wyglądać tak, jakby nic nie wiedziała. Po co ubierać się jak Got, gdy zachowujesz się jak dureń.

Opustoszali są w znacznym stopniu niewolnikami mody, lecz tylko jeśli odzwierciedla ona otaczający ich mrok i zepsucie. Żaden z nich nie lubi się przyznawać, że się na czymś nie zna, zwłaszcza w obecności innych Tradycji. Wprawdzie gwałtownie będą zaprzeczać konieczności traktowania ich jako równych, twierdząc zazwyczaj, że wyrośli ponad taką małostkowość, jednak są równie wyczuleni na świadomość odrzucenia i nieudolności, jak każda inna Tradycja.

– Kim byłeś... to znaczy... kim jesteś?

Kolejne głupie pytania, lecz Sascha czuła potrzebę poznania upiora, chciała wiedzieć o nim wszystko. Z pewnością nie było żadnego lepszego przykładu na to, co leży poza wrotami śmierci. Z pewnością nie było lepszego odzwierciedlenia tego, co przychodzi wraz z przypuszczanym Wstąpieniem, niż stojąca przed nią istota.

Upiór uśmiechnął się, a nawet jego śmiech był czarująco piękny. Widząc to, chciała płakać z radości, lecz była świadoma, że obserwuje ją kabała, czekająca na oznakę słabości w nowicjuszce.

– Nikim specjalnym – odpowiedział upiór. – Moje przeszłe życie znudziłoby cię. – Wyciągnął dłoń i sięgnął nią poza jej ciało, dotknął jej duszy, jej Awatara. – Z pewnością nie byłem tak wielki, jaka ty będziesz, oczywiście jeśli pobierzesz niezbędne lekcje, zanim skończy się twój czas.

– Jakie lekcje? Proszę, muszę wiedzieć.

Upiór ponownie się uśmiechnął i smutno potrząsnął głową. Nie będzie odpowiedzi, przynajmniej nie teraz, lecz patrzące na nią mądre oczy obiecywały wiedzę, gdy nadejdzie odpowiedni czas. W obliczu tej obietnicy serce Saschy zadrżało.

– Proszę, powiedz mi coś. Muszę wiedzieć, czego oczekiwać.

Opustoszali wierzą w pustkę, którą czują wewnątrz, próżnię, której nie mogą wypełnić, jakkolwiek mocno by się nie starali. Przestrzeń ta, czy też raczej uczucie pustki, jest głównym czynnikiem motywującym członków tej Tradycji. Noszony przez nich ubiór i sposób w jaki się zachowują, odzwierciedlają odczuwaną przez nich żałość i tęsknotę.

Upiór znów się uśmiechnął i tym razem odpowiedział na jej pytanie.

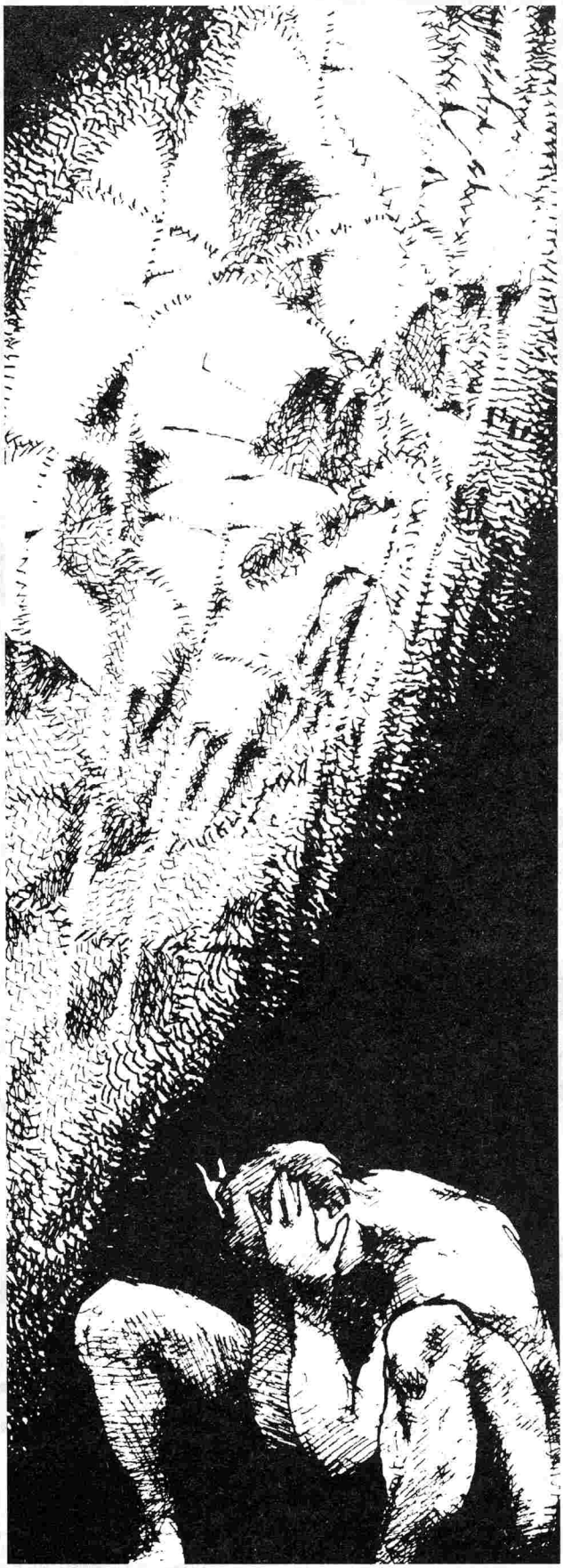
– Słusznie czynisz otaczając się ciemnością. Pustka wewnątrz ciebie jest częścią tego, co musisz stracić, aby móc podążać dalej. Pamiętaj jednak proszę, że na świecie istnieje również światło. Otocz się również nim, dziecko.

Gdy ze wspaniałych, grobowych warg wydostały się te ostatnie słowa, upiór rozwiał się, zostawiając jeszcze większą próżnię w miejscu, w którym znajdowało się tak piękne światło. Sascha poczuła w głębinach duszy stratę.

Odwróciła się i ujrzała, że kabała się na nią patrzy, czekając na to, co zrobi, wciąż oceniając, czy jest czegoś warta. Do diabła z nimi. Jeśli zdecydują, że nie jest im równa, przeżyje mimo to. Nauczyła się do tej pory tak wiele o sobie, że nie potrzebowała, aby jej coś więcej przekazywali. Chciała jednak mieć przyjaciół. Każdy chce przyjaciół. Każdy chce rodziny.

Członkowie Pustej Tradycji wolą przebywać w regionach zamieszkanych przez ludzi, najlepiej takich, którzy w ubiorze i stylu życia charakteryzują się podobną, gotycką mentalnością. W wielu przypadkach lokale, w których przesiadują Opustoszali, stają się nowoczesnymi odpowiednikami barów opiumowych. Te punkowe puby są zazwyczaj tak wypełnione pijanymi lub naćpanymi Śpiącymi, że wulgarna magya może być wykorzystywana bez ryzyka Paradoksu. Zazwyczaj taka magya jest czymś mniej, niż to, co Śpiący właśnie widzą.

Baron podszedł do miejsca, w którym stała, i spojrzał na nią. Był wysoki i szczupły, włosy miał ufarbowane na kolor pasujący do ubioru, a jego uszy i nos dekorowały błyski światła, które pomagały mu w poruszaniu się w ciemności. Nie uśmiechał się, lecz nie musiał tego robić. Została zaakceptowana. Wokół nich Śpiący tańczyli do ostrej, dudniącej muzyki i pochłaniali alkohol lub rozmaite nielegalne narkotyki. Baron wsunął do ust papierosa, a Sascha rozpaliła swą dłoń, aby mu przypalić. Rzecz jasna nikt tego nie zauważył. Tańczyli w swoim rytmie, a muzyka grała. Dobrze było znaleźć się w końcu w domu.



Część Trzecia: Zaginiona Tradycja

Ahl-i-Batin



Subtelni

Tak więc Pismo Święte
Jest rzeźbą
Która odgaduje twoją
Duszę
Swoją kulturą...
– Norman B., *Deviations from The Norm*

Słuchajcie i uważajcie. Tako rzecze Khwaja al-Akbar:

W Czasie, który miał miejsce przed nastaniem czasu, wielki Bohater zabił wielką Bestię. Ze ścierwa Bestii powstała wielka Góra osłaniająca Świat, a Bohater wiedział, że Świat musi zostać oczyszczony przed nadejściem Ludzkości. Aktami Pierwotnej Magyi, jedynie mgliście rozumianymi przez takich jak ja, Bohater uformował Górę Qaf w model samego Wstąpienia, z chaotyczną różnorodnością otaczających podstawę Ludzkich Wierzeń, których wspólne wysiłki tworzyły Awatarów, Ścieżki Wstąpienia sięgające w Górę poprzez Szeregi Przebudzonych i Dziedziny Wyroczni, poprzez dziedziny Inkarn i Celestin, i zbiegające się w Obecnościach, które są Cieniami Czystych, przed połączeniem na Szczycie, Który Jest Jednością.

Takie Wielkie Dzieło wymagało jednak Zapłaty. Krew Bestii wsiąkła głęboko w Ziemię, nasączając ją potężną Kwintesencją i tworząc niebezpiecznie niestabilną Podstawę dla Góry Wstąpienia. Zadaniem Zjednoczonych Tradycji musi być skupienie tej surowej, nie dającej się dzierżyć Mocy w bezpiecznych ścieżkach Wstąpienia i Napisanie Imienia Jedności na obliczu Świata, zanim zostanie zagrożona stabilność Samej Góry.

– Z Doktryny Jedności, Objawionej przez Khwaję al-Akbara w Noc Fana w Dasht-i Margo, Poświęconej Pamięci Rufaia, Mede z Darwushim, Transkrypcji dokonał Khattaboth Kaghan z Uniwersytetu Światła, a zachował dla Podbudowania i Oświecenia Wszystkich, którzy są Przebudzeni Josephus Asceta z Bractwa Zjednoczonej Duszy.

Tło Historyczne

Wprawdzie Ahl-i-Batin byli pierwotnymi członkami Rady Dziewięciu (zajmowali miejsce dzisiaj należące do Wirtualnych Adeptów), jednak niewielu magów Tradycji cokolwiek o nich wie. Większość zakłada, że zostali oni usunięci, gdy Technokracja przeniosła się na Środkowy Wschód, aby zapewnić sobie kontrolę nad nowoodkrytymi polami ropy. To, że Ahl-i-Batin tak zręcznie wymykają się magyi większości Przebudzonych, może być uznane za hołd dla biegłości tej Tradycji w trzymaniu się w ukryciu. W różnych momentach historii Ahl-i-Batin byli jedną z najpotężniejszych politycznie Tradycji na całej planecie (choć niewielu zdawało sobie z tego sprawę).

Noc Fana

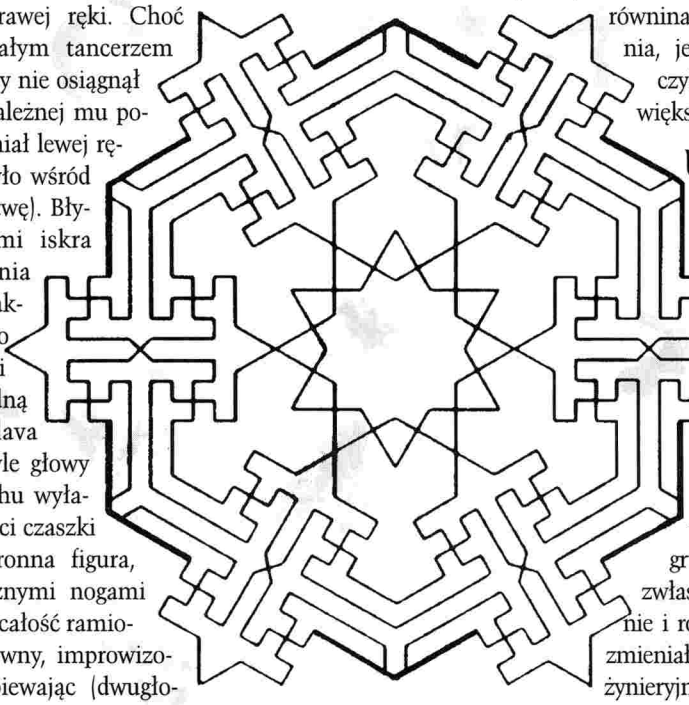
Historia Ahl-i-Batin rozpoczyna się wraz z mającymi miejsce w latach 900-600 p. n. e. Wojnami Himalajskimi, w których sekta Handura (później wcielona do Eutanatosów) zaciekle walczyła o wyparcie starego Bractwa Akashic z subkontynentu indyjskiego. Stało się tak, że grupa młodych Studentów i Akolitów, którzy wszyscy z zawodu byli budowniczymi i kamieniarzami, w trakcie podróży pomiędzy opactwami została oddzielona od Bractwa przez zasadzkę Eutanatosów. W trakcie pościgu przez Przełęcz Khyber dostali się do dzisiejszego Afganistanu, jednak po drodze większa część grupy zmarła, a wielu zostało doprowadzonych do granicy zdrowych zmysłów przez magyę Entropii Eutanatosów.

Znalazłszy się na rozległej równinie, otoczonej z obu stron przez wysokie, odległe góry, grupa natknęła się na derwiszów, pochłoniętych szalonym, dzikim tańcem. Byli to Darwushim, schizmatyczna sekta Kultu Ekstazy, która wzbudziła gniew pewnych grup tego, co później stało się Niebiańskim Chórem, ośmielając się zasugerować, że wyższa inteligencja, z którą ekstatycy skontaktowali się dzięki swoim obrzędom, była Jedynym z dogmatu Niebiańskiego Chóru.

Nie gubiąc ani jednego uderzenia, jeden z bębniarzy wskazał Braciom Akashic, aby dołączyli się do tańca, i tak zrobili.

Wiele zostało powiedziane o tym wieczorze, który teraz jest nazywany Nocą Fana, a większość zwyczajów i doktryn Batinich ma podobno źródło w zaistniałym wtedy połączeniu Tradycji. Nieokiełznana pasja Darwushim odnalazła pewną dyscyplinę i absolutny porządek w postawach Do, za pomocą których tańczyli Bracia, i w stanie boskiego zatrucia nakłuwali się długimi, stalowymi igłami. Kontemplacyjne ruchy Braci Akashic zostały nasączone niepojętą energią, przekraczającą ich ograniczone zrozumienie Umysłu, i wielu wierciło się w swoich skórach aby odnaleźć Drogę tych nieznanych stanów świadomości.

W punkcie kulminacyjnym tego wielkiego tańca wydarzyła się niezwykle dziwna rzecz. Mahlav, Akolita Darwushim, wybrał jednego z członków grupy Akashic, rzeźbiarza o imieniu Saddhu, i stanął przed nim. Saddhu był wtedy ubogim, chorym mężczyzną z uschniętą lewą ręką, który specjalizował się w rzeźbieniu oczu bogiń za pomocą sprawnej prawej ręki. Choć Mahlav był doskonałym tancerzem o wielkiej duszy, nigdy nie osiągnął wśród Darwushim należnej mu pozycji, ponieważ nie miał lewej ręki (nieszczęście to było wśród nich uważane za klątwę). Błysnęła pomiędzy nimi iskra pełnego zrozumienia i podeszli do siebie, jakby chcieli się objąć. Po dotknięciu mężczyźni połączyli się w jedną istotę, twarz Mahlava znajdowała się na tyle głowy Saddhu, a rysy Saddhu wyłaniały się z tylnej części czaszki Mahlava. Ta dwustronna figura, z dziwnie symetrycznymi nogami i stanowiącymi teraz całość ramionami, rozpoczęła dziwny, improwizowany taniec Do, śpiewając (dwugłosem) do zgromadzonych magów i Akolitów.



Jestem Khwaja al-Akbar, wyjaśniła, *Wyrocznia z Miejsca, Które Jest Jedynym. Moje podróże po świecie ludzi zakończyły się i powróciłem do siebie. Przynoszę wam, którzy nie macie więcej własnego Towarzystwa, Doktrynę Jedności, aby Wstąpienie mogło być znane wszystkim i aby można było wyjść poza bariery dogmatycznej filozofii. Nawołuję was, którzy teraz jesteście Osieroceni, abyście trzymali się mnie w tworzeniu waszej własnej Ścieżki.*

Misją Khwaji, i wszystkich którzy za nim podążą, miało być wyrycie wielkiej runy lub mandali na obliczu ziemi, która skupi myśli i dążenia zarówno Śpiących, jak i Przebudzonych, w kosmologicznym ideale, dającym pewną kontrolę nad – i ochronę przed – mogącą w każdej chwili wybuchnąć beczką Kwintesencji, na której spoczywał świat.

Gdy Khwaja śpiewał, bardowie Darwushim usiłowali zapamiętać rytmy występu, a skrybowie Akashic zapisywali słowa Khwaji w pospiesznym sanskrycie. Gdy Khwaja śpiewał o Jedności, jego słowa opisywały nie tylko Punkt Korespondencji czasu i przestrzeni, lecz również Ogólny Umysł i niepodzielną Jedność czystej Pierwszej. Wszystkie Ścieżki muszą poznać wspólnotę swych doktryn, jak zasądził Khwaja, bowiem jeśli tak się nie stanie, wrogowie podzielą ich i podbiją. Doktryna Jedności dostarczy klucz do zaufania innych.

Ironią jest, że Noc Fana zakończyła się wezwaniem Khwaji do jedności, ponieważ w tym momencie wschodni horyzont zaciemniły posiłki Handura, pragnące posłać Braci w zapomnienie, a niebo na zachodzie rozjaśniło się, gdy szeregi Niebiańskiego Chóru spieszyły, by raz na zawsze zgnieść herezję Darwushim. Można jedynie spekulować na temat wynikłej pożogi, ponieważ Niebiański Chór i Eutanatosi dają dziwnie rozbieżne świadectwa, a Ahl-i-Batini nigdy nie zechcieli wypowiedzieć się w tej kwestii. Pewne jest tylko to, że bogata i żyzna równina, na której rozgrywały się te wydarzenia, jest teraz nazywana Dasht-i Margo, czyli Wielką Pustynią Śmierci, i pokrywa większą część Afganistanu.

Ukryta Płaszczyzna Jedności

Może się to wydawać niemożliwe, lecz młoda Tradycja przetrwała Noc Fana, nie ujawniła jednak innym magom swego istnienia przez kilka stuleci. O ich działalności można wnioskować ze źródeł historycznych: imperia szybciej wzrastały i upadały, podbijając się nawzajem w coraz szybszym tempie. Niektóre grupy osiągnęły jednak pewną trwałość, zwłaszcza pewne religijne sekty w Palestynie i rodziny rządzące w Persji. Drastycznie zmieniało się środowisko miast – przełom inżynieryjny, nazwany *qanat,* pozwolił pod jałowymi równinami Persji transportować do miast wodę z topniejących lodowców, co pozwoliło budować rozległe ogrody z bijącymi fontannami. Powstała i rozwijała się sztuka planowania miast, a architektura wznosiła się na nowe wysokości, nadając ostre zarysy budowanym na wzorze mandali miastom.

W czasach imperium rzymskiego mnożenie się schizmatycznych sekt religijnych zwróciło uwagę Niebiańskiego Chóru i jego inkwizytorskie grupy mozolnie likwidowały heretyków. Dzięki stosom zeznań i transkrypcjom przesłuchań wyłonił się fragmentaryczny obraz i Chór zaczął zdawać sobie sprawę, iż jego ojczysta ziemia, gęsto pokryta Węzłami kolebka cywilizacji, była tuż pod jego nosem infiltrowana i doglądana. Zaczęły się czystki i pogromy i lochy zapełniły się Esseńczykami, Chaoptami, Ignostykami i rozmaitymi heretykami, lecz połączone wysiłki wszystkich takich grup nie mogły wywołać tak wielkiego deficytu Kwintesencji, jakiego Chór doświadczał w swoich najpotężniejszych Węzłach.



Po wycofaniu się Rzymian niegdyś żyzny półksiężyc stał się jałową ziemią, na której Maruderzy i ich hordy Dżinów polowały na nieostrożnych podróżnych. Izolacja znajdujących się na tym terenie miast zaowocowała izolacją całego regionu, a komunikacja stała się co najmniej niepewna.

W końcu, gdy Niebiański Chór wydawał się zdecydować na opuszczenie swej świętej ziemi dla zieleńszych pastwisk Europy, przywódca grupy inkwizytorskiej po przebudzeniu znalazł pod poduszką ciepłą kromkę chleba z manny i gruby stosik papierów pracowicie zapisanych planem, który pozwoli zjednoczyć miasta jałowych ziem dzięki sieci Węzłów połączonych z centralną osią. Do planu tego dołączone było zaproszenie do dyskusji na temat zaopatrzenia, podpisane przez hermetycznych potentatów, Bractwo Akashic i Kult Ekstazy, a zawarta w nim magya z łatwością doprowadziła do domu bogatego kupca z Isfahanu.

Delegaci Chóru napotkali po przybyciu przedstawicieli innych Tradycji, pogrążonych w żywiołowej dyskusji nad planem. Starsi Chóru szybko docenili mądrość planu: synergetycznej sieci połączonych Węzłów, które rozedrą kurtynę nałożoną na ten kraj przez Szalonych. W rzadkim przed zaistnieniem Rady przypadku zaprzestania doprowadzających do wzajemnego wyniszczania walk, Tradycje zgodziły się zaakceptować ideę dobrą dla nich wszystkich, ponieważ wynikała z niej niewątpliwa korzyść.

Niektórzy członkowie każdej z Tradycji, sceptycy podejrzliwie nastawieni do metod wprowadzania planu w życie, doszli jednak do wspólnego wniosku, że żadna z reprezentowanych Tradycji nie była autorem planu, a drobiazgowe śledztwo ujawniło, że ich gospodarz, „bogaty kupiec" z Isfahanu, był tak naprawdę koalicją małych, lecz szanowanych Cechów o korzeniach sięgających prehistorycznej Azji Środkowej i Żyznego Półksiężyca. Wśród członków tej koalicji znajdowali się Ikhwan at-Tawhid ("Bracia Zjednoczonej Duszy", samotniczy i ascetyczni mistycy z obrzeża Niebiańskiego Chóru), Ustad Akhdir Jabal, którzy nauczali muzyki i tańca w swoim „Rajskim Ogrodzie" w Isfahan, Uniwersytet Światła (Kabaliści z Jerozolimy), Jedwabny Kartel z Samarkandy i Darwushim, nie obawiający się teraz otwarcie używać swej nazwy. Inkwizytorzy zrobili co mogli, by odkryć konspirację kryjącą się za tą koalicją, lecz wykryli jedynie pomniejszych mistyków o ograniczonym zrozumieniu magyi, szczerze zdenerwowanych najeżdżaniem znajdującego się na ich ziemiach najpotężniejszego źródła magycznej energii.

Po krótkim lecz zaciekłym sporze dotyczącym lokalizacji centralnego Węzła, plan został przyjęty. Rozważania na temat metafizyki Jedności chwyciły za serce starą gwardię Niebiańskiego Chóru. Kwintesencja miała być skierowana przez pustkowia przez przewodniki czystej ludzkiej wiary, otrzymywanej przez modlitwę lub znajdującej się w osobach, i zbieranej w centralnym Węźle, po czym wysyłanej z powrotem do pozostałych Węzłów. Sieć pokrywała oblicze planety falami dobrowolnych rekrutów, co zaowocowało odrodze-

niem, nie tylko Niebiańskiego Chóru, który wraz z Ikhwan at-Tawhid doglądał centralnego Węzła, lecz wszystkich magów w regionie. Maruderzy zostali wygnani z krainy pustkowi, a kultura i cywilizacja Śpiących wzniosła się na dotąd niewidziane wyżyny.

Góra Qaf i Sieć Wiary

Po rozwinięciu się Sieci Wiary, jak ją nazwano, zaczęły się pojawiać rozmaite kulty i sekty religijne, zazwyczaj czerpiące Kwintesencję z Sieci, co zaniepokoiło nie tylko Niebiański Chór, lecz również inne Tradycje. Podjęto kroki, aby usunąć z Sieci grupy takie jak Iblisi, Yazudi, Abululianie i Szimaelici. Przez kilka następnych wieków nasilały się prześladowania, aż do czasu, gdy Chór i Porządek Hermesa wezwali z Europy poważne posiłki. Prawdziwi mistrzowie Ahl-i-Batin, bojąc się kolejnego holocaustu, takiego jak zakończenie Nocy Fana, ujawnili się przed najważniejszymi członkami Tradycji. Przywołując Doktrynę Jedności zapewnili przywódców Tradycji o swych dobrych intencjach, tłumacząc długie ukrywanie się ochroną przed Handura. Przywódcy zostali zaproszeni do Sihr Maqamut i pokazano im Górę Qaf. Wielu obecnych tam magów twierdziło, iż ujrzało w górnej części zbocza pozdrawiające ich własne Awatary.

Wprawdzie Ahl-i-Batini zapewnili sobie potężnych sprzymierzeńców, jednak wciąż żyli w strachu przed starymi i nowymi nieprzyjaciółmi, utrzymywali zatem w tajemnicy swoje dwa najpotężniejsze źródła energii: Qutbów, Mistrzów Sfery Umysłu, którzy utrzymywali bliski, telepatyczny kontakt z odległymi przywódcami Batinich, oraz qanat, metodę czerpania Kwintesencji z rozległych zbiorników „smoczej krwi", leżących pod większością ziem Środkowego Wschodu (patrz fragment Doktryny Jedności, powyżej), która mogła być wykorzystana do tworzenia małych, tymczasowych Węzłów.

Dyplomaci Batinich odgrywali ważną rolę w tworzeniu Rady Dziewięciu, lecz wciąż nie chcieli ujawnić się nikomu, poza najwyższymi przywódcami innych Tradycji. Zajmowane przez nich miejsce w Radzie oficjalnie należało do luźnego związku „Cechów", zwanego Koalicją Geomatryczną. Z biegiem lat usilne naleganie Batinich na utrzymywanie się w tajemnicy stały się źródłem żartów wśród członków Rady, owocujących komentarzami w stylu: „Ci subtelni wydają się być taaak subtelni, że nawet nie wiedzą, co robią!".

Był to jedynie dowcip, lecz może zawierać w sobie odpowiedź na pytanie, dlaczego Ahl-i-Batini w końcu upadli. Dokonali wprawdzie niesłychanego postępu łącząc Tradycje ze sobą, jednak ich własna złożona struktura zaślepiała ich na zepsucie w swoich szeregach, a ciągłe mieszanie się w politykę Środkowego Wschodu zaczęło wymykać się spod kontroli. Z początkiem dziewiętnastego wieku Technokracja stała się świadoma istnienia pod tym regionem bogatych zasobów Kwintesencji, i postanowiła je przejąć. W wynikłych z tego zażartych walkach przegrały obydwie strony. Góra Qaf zniknęła z powierzchni Ziemi, a obydwie grupy zostały wygnane z jej zboczy.

To, co nastąpiło później, przynosi niewielki zaszczyt przywódcom Batinich, którzy ochoczo opuścili swoich Studentów z mglistą obietnicą powrotu i zwycięstwa. Po dekadach upadku cierpiąca Tradycja wystąpiła z Rady po dyspucie z europejskimi Tradycjami w okresie międzywojennym. Batini przysięgli samodzielnie bronić swej ojczyzny przed Technokracją i zniknęli z oczu Rady.

Możliwe, że wielu przywódców Batinich (lub nawet wszyscy) zostało schwytanych i zniszczonych, ponieważ do tej pory nie odnalazły żadnego ukrytego Mistrza ani Tradycje, ani Technokracja, ani też sami ich podwładni. Ci, którzy pozostali, odcięci od siebie nawzajem i od sprzymierzeńców z Tradycji, wręcz nie wiedzieli, co w nich uderzyło. Ahl-i-Batini stali się w ten sposób przedmiotem kolejnego, bardziej okrutnego żartu ich Technokratycznych zwycięzców: „Oni się podzielili, a my ich podbijemy!".

Pozawymiarowa Inicjacja

Od najwcześniejszej historii do początku tego wieku, niektóre Wyrocznie odgrywały aktywną rolę w Przebudzaniu Awatarów obiecujących śmiertelnych, zwłaszcza takich, którzy nie byli powiązani z khanaqahami i w związku z tym mogli stać się Sierotami. Pojawienie się takich istot wśród khanaqahów może im na jakiś czas „przypomnieć" Doktrynę jedności i pokrewieństwo ze sobą, lecz schizmatyczna rywalizacja wybucha na nowo po odejściu Wyroczni. Gracz, który chciałby zagrać Ahl-i-Batinim w pełni świadomy dziedzictwa swojej Tradycji, może chcieć, aby w jego preludium pojawiła się jedna z następujących Obecności:

- Alkidr, nieśmiertelny prorok z czasów Ibrahima (Abrahama), Wyrocznia Sfery Czasu.
- Khwaja al-Akbar, wcielenie kosmologicznej erudycji, utożsamiane z egipskim Totem i greckim Hermesem. Podobno przekazał Pitagorasowi, Euklidesowi i Platonowi pierwsze poziomy zrozumienia Sfery Korespondencji.
- Nazdhur-i-Khari, figlarz ze Środkowoazjatyckiego folkloru, którego „głupie" i „szalone" zachowanie jest rezultatem zwiększonego zrozumienia Sfery Umysłu.
- 'Aql-i-Khul, nazywany Ogólnym Umysłem, Akashą, Pierwszą Myślą Boga, itd., jest anielską istotą złożoną z czystej abstrakcji, która przez Ahl-i-Batinów jest uważana za Pierwotne objawienie Czystych, lecz według innych Tradycji jest Inkarną.



Organizacja

Wyższe rangi Ahl-i-Batinów sięgały podobno w górę (czy też raczej do wewnątrz, w kierunku Jedności) poprzez zaginioną Horyzontalną Dziedzinę Góra Qaf wraz ze swymi pradawnymi i czczonymi mędrcami, świętymi i prorokami, przez Dziedziny takich Wyroczni, jak Alkidr, Khwaja al-Akbar i Nazdhur-i Khan, przez liczne szeregi „Obecności", aniołów, przedmonoteistycznych bóstw i innych mieszkańców Umbry, takich jak Aql-i-Khul, docierając w końcu do samej Jedności. Na bardziej przyziemnym poziomie ich organizacja przypomina jednak współczesną agencję wywiadowczą, ze zgranymi wewnętrznie grupami, które mogą nie być świadome istnienia lub powiązań innych, a wewnętrzna komunikacja jest przeprowadzana za pomocą zawiłych kodów (zazwyczaj natury mistycznej lub ezoterycznej).

U Ahl-i-Batinów związki nauczyciel-uczeń są zorganizowane w grupach zwanych *khanaqah*. Mogą one przybierać formę gildii cechowych lub handlowych, sekretnych organizacji lub otwartych instytucji religijnych. Osoby, które osiągnęły poziom Adepta lub Mistrza w Sferze, są wprowadzane w pełne dziedzictwo Tradycji Ahl-i-Batin i nazywani są *Murszidami*. Pod nimi znajdują się *Muridzi*, dysponujący poziomem trzecim w Sferze, lecz ich inicjacja związana jest z doktrynami i mitami khahaqahów, do których należą.

Każdy khanaqah jest rządzony przez szejka lub radę szejków, którzy w tym stuleciu rzadko przekraczają poziom Murida. Główną funkcją większości khanaqahów jest ustanawianie światowej władzy Murszidów, przez polityczne i handlowe manipulacje, lub dzięki wpływom religijnym. Każdy khanaqah utrzymuje rozległe prywatne kwatery dla gości, nazywane *haram*, które są zarezerwowane dla wizytujących Murszidów.

Gdy hierarchia Ahl-i-Batinów została naruszona przez zniszczenie Qutbów, większość innych Murszidów schroniła się nawet przed swoimi własnymi uczniami. Szemrano „proroctwa" o ich triumfalnym powrocie, a wiele khanaqahów wcieliło do swoich sekciarskich mitów opowieści o zaginionych „niegdysiejszych i przyszłych" świętych mężach (co i tak jest dość powszechnym tematem). Mistrzowie są rozrzuceni po najdalszych zakątkach świata, i jeśli to możliwe, otaczają się politycznymi i korporacyjnymi konspiracjami, lub też, gdy fortuna ich nie popiera, uciekają się do medycznego szarlataństwa, oszukańczego new age i teleewangelizmu.

Jedynymi khanaqahami, w których stale rezydują Murszidzi, są fundacje pierwotnych pięciu „Cechów" (nazywane Chanatami): Ikhwan at-Tawhid (Mekka), Uniwersytet Światła (Jerozolima), Jedwabny Kartel (Samarkanda), Rajski Ogród (Isfahan) i Darwushim (Bagdad).

Spotkania

Od czasu zwycięstwa Technokracji nie odbyło się żadne pełne spotkanie Ahl-i-Batinów. W dawnych czasach większość spraw załatwiana była poprzez telepatyczną sieć Qutbów, lecz w dwudziestym wieku sporadyczna komunikacja musi polegać na bardziej przyziemnych potajemnych środkach, takich jak sekretne kody i znaki subtelnie ukryte w sztuce, poezji, muzyce i architekturze.

Inicjacja

Obrzędy inicjacji Muridów są równie różnorodne jak same khanaqahy i temat ten jest zbyt szeroki, aby można go było tutaj zamieścić. Inicjacja Murszidów zawsze związana jest z ezoteryczną nauką, zazwyczaj jakimś wariantem „świętej geometrii". Podlegająca jej osoba otrzymuje często nierozwiązywalną matematyczną łamigłówkę, na przykład dzielenie dziesięć do setnej potęgi przez zero, dokonywanie rachunku różniczkowego bazowanego na alefach nieskończoności, lub dokonanie namacalnego przedstawienia pierwiastka kwadratowego z –1 (zamiast zwyczajnej *teoretycznej* prezentacji).

W dzisiejszym świecie rzadko ma miejsce inicjacja na poziomie Murida, a podlegające jej osoby niemal zawsze podlegają indoktrynacji dominującej na terenie khanaqahu schizmatycznej sekty duchowej (zazwyczaj jednego z wielu odłamów szyickiego islamu). Większość osób podlegających dzisiaj inicjacji nie wie nic o pełnym zakresie Ahl-i-Batin, ani o swoim własnym dziedzictwie dzielonym z rywalizującymi sektami.

Inne Szczegóły

Fundacja

Większa część Doktryny Jedności dotyczy ikonograficznej „świętej topologii" wielkiej Dziedziny Horyzontalnej znanej jako Góra Qaf, która była zamieszkała przez schierarchizowane w formie piramidy oświecone istoty. Osoby odwiedzające tę Dziedzinę znajdą się w bujnym ogrodzie Sihr Maqamur, perskiego pałacu umieszczonego na dużej półce skalnej na dolnym stoku góry. Z tego miejsca można rozpocząć to, co Batini określają jako ścieżkę czyjegoś Awatara, wspinając się w poszukiwaniu mądrości najlepiej dopasowanej do swego kierunku i stopnia rozwoju. Ahl-i-Batini utrzymywali, że Góra Qaf mieści w sobie wszystkie Tradycje, filozofie i Ścieżki Wstąpienia, a jak dotąd zbadano jedynie kilka zboczy. Świat Śpiących jest odzwierciedlony jako otaczająca górę równina, a podstawę formują wznoszące się stopnie magów. Wyższe przestrzenie góry są zamieszkane przez Wyrocznie, Celestiny i (według doktryny Batinich) Czystych, a wszystko zbiega się na szczycie, który jest Jednością (równą Pierwszej, przedstawiającej Jedynego, i uosabiającą Punkt Korespondencji).

W mitologii Śpiących Qaf jest znana jako łańcuch górski otaczający znany świat, lecz Ahl-i-Batini uważają ją za centrum świata, a wręcz samej Tellurii. Niektóre wizje mogą być żniwem poezji Batinich, opisującej Górę Qaf jako miejsce grobu Adama Quadhamuna (znanego również jako „Pan Gu" z Akashic). Jego ciało daje substancję wszystkim dziedzinom i zabił on bestię, której ścierwo tworzy Górę Qaf. Takie metafory „wewnątrz i do góry nogami" są typowe dla Kosmologii Korespondencji Batinich.

Od kiedy Ahl-i-Batini zostali pokonani przez Technokrację, Horyzontalna Dziedzina Góry Qaf zaginęła, a sama góra jest uważana za zniszczoną. Świadkowie mówią, że szczyt płonął i powstały ogromne chmury popiołu i dymu, które na wiele dni zaciemniły niemal wszystkie dziedziny Umbry. Niektórzy sądzą, że przestrzeń znana dzisiaj jako Pajęczyna uformowała się u podstawy Góry Qaf, która do dnia Wstąpienia będzie znajdować się poza zasięgiem magów.

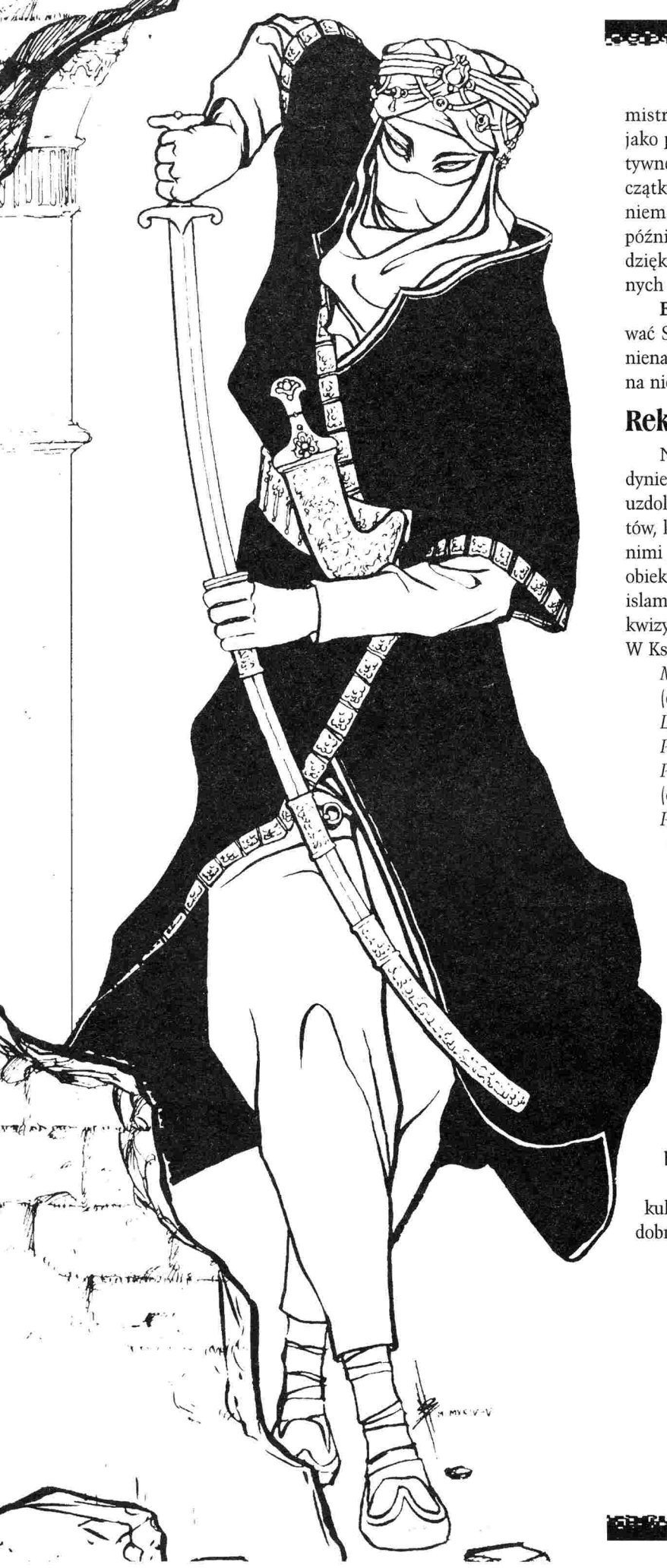
Akolici

Ahl-i-Batini zawsze utrzymywali niezwykle dobre stosunki z różnorodnymi mistycznymi grupami i „heretyckimi" sektami powstającymi na obrzeżach (i w centrum) niemal wszystkich większych religii wywodzących się ze Środkowego Wschodu. Akolici byli wybierani z Gnostyków zoroastrianizmu, z wczesnych chrześcijan, z Kabalistów judaizmu, z Sufitów islamu oraz z licznych samo mianowanych świętych ludzi, ascetów, fakirów i derwiszów.

Sfery

Korespondencja: na długo przed dzisiejszymi Wirtualnymi Adeptami Ahl-i-Batini osiągnęli pełne zrozumienie natury przestrzeni i lokalizacji wszystkich znanych magów. Wiele aspektów ich Doktryny Jedności przypomina dzisiejsze matematyczne opisy Punktu Korespondencji, lecz każdy Batini szybko sprostuje, że Jedność nie odnosi się tylko do wyższych (lub wewnętrznych) wymiarów przestrzeni, lecz również do umysłu, duszy i miejsc duchowych. Ahl-i-Batini przyporządkowują wszystkie swoje magyczne efekty swojemu zrozumieniu sposobu, w jaki Jedyny pasuje do Wielu, lub też, jak lubią mówić w obecności Niebiańskiego Chóru „poznaniu umysłu Boga". Gdy Ahl-i-Batini pojawili się na Środkowym Wschodzie, odkryli i zabezpieczyli wczesne próby zdefiniowania Sfery Korespondencji, dokonywane przez starożytnych Greków, wcielając te znaleziska do swojej architektury i metod planowania miast. W istocie, większość dużych miast tamtego regionu powstała na wielkich pieczęciach Korespondencji, a stworzone dzięki temu dziwne i zawiłe zaburzenia przestrzeni mogą zostać opisane przez każdego, kto chciał odnaleźć adres w Starej Dzielnicy.

Umysł: Ahl-i-Batini, podobnie jak ich ideologiczni przodkowie, Bractwo Akashic, uczą swoich studentów zrozumienia Sfery Umysłu, a do tego wieku utrzymywali w Północnej Afryce, na Środkowym Wschodzie i w Środkowej Azji sieć służącą do telepatycznej komunikacji. Działała ona dzięki systemowi Qutbów (dosłownie „Biegunów"),



mistrzów umysłu, którzy samym swoim istnieniem służyli jako punkty orientacyjne w tej telepatycznej formie prymitywnej cyberprzestrzeni. Zwycięstwo Technokracji z początku tego wieku zaowocowało wykryciem i zlikwidowaniem wielu Qutbów. Ahl-i-Batini twierdzą, że widoczny później wzrost Wirtualnych Adeptów możliwy był tylko dzięki zagrabieniu przez Technokrację Wielkich Prawd znanych Qutbom.

Entropia: Ahl-i-Batini nie są w stanie zrozumieć lub używać Sfery Entropii. Nie wiadomo, czy jest to związane z ich nienawiścią do Eutanatosów, czy też z jakąś klątwą nałożoną na nich przez Handura w czasie Wojen Himalajskich.

Rekwizyty

Należy zauważyć, że przedstawione tutaj rekwizyty są jedynie przykładami, ponieważ Ahl-i-Batini są szczególnie uzdolnieni w tworzeniu rekwizytów z dowolnych przedmiotów, które odpowiadają ich stylowi życia. Osoby grające Batinimi powinny określić własny zestaw rekwizytów, oparty na obiektach najbardziej pasujących do idei postaci. W krajach islamskich modlitwa jest obecna na każdym kroku, więc rekwizyt ten jest wspólny dla niemal wszystkich Batinich. W Księdze Czwartej znajdują się roty dla Ahl-i-Batinich.

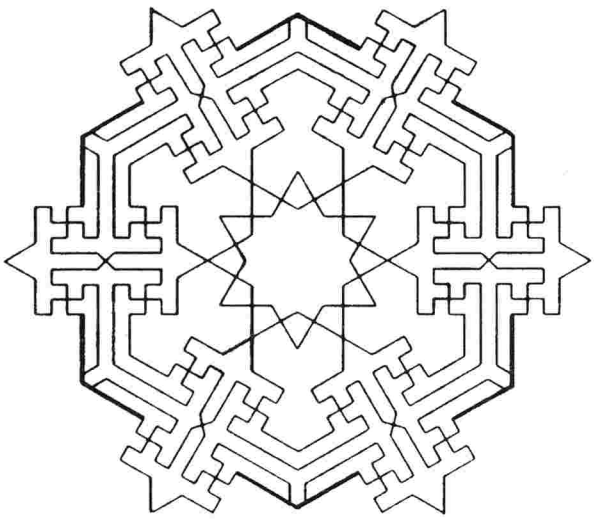
Modlitwa lub medytacja – Umysł/Duch
(dla architekta:)
Linijka, kompas, trójkąt – Korespondencja
Papier – Materia
Pióro i atrament – Pierwsza
(dla uzdrowiciela:)
Pigułki placebo – Życie
(dla żebrzącego derwisza:)
Muzyka – Czas
Taniec – Siły
Miska żebracza – Pierwsza

Role

Rekruci Batinich pochodzą najprawdopodobniej z najszerszego zakresu typów postaci ze wszystkich Tradycji, ponieważ Ahl-i-Batini całkowicie odrzucili charakterystyczną dla Bractwa Akashic postawę izolacji od świata Śpiących i aktywnie próbują wkręcić się do każdej odpowiadającej im grupy społecznej. Najczęściej spotyka się jednak medyków, nauczycieli i architektów, a Murszidzi mogą być równie dobrze królami, jak i żebrakami.

Zdecydowana większość Batinich pochodzi z regionu kultury islamskiej, lecz ukryci Murszidzi znajdują się podobno na całym świecie.

Cytat: Jesteśmy teraz podzieleni, a nasze dusze są rozrzucone niczym popioły Góry Qaf. Pomiędzy Radą a naszą obecną pozycją znajduje się ściana goryczy, lecz mimo to możemy pewnego dnia zebrać popioły i wygnać najeźdźców z naszych ziem. Do nas należy Wiara, Wizja i tajemnica. Dla tych, którzy chcą się z nami zaprzyjaźnić, jesteśmy łagodnym wietrzykiem, oazą, uściskiem dłoni. Dla tych, którzy krzyżują z nami miecze, jesteśmy szeptem zabójcy i burzą piaskową o północy. Przetrwamy dzięki woli Allaha i mądrości Khwaji al-Akbara!



Stereotypy

- Wirtualni Adepci: Zagarnęli naszą pozycję w Radzie, lecz brakuje im naszego duchowego zrozumienia, i są zbyt zależni od swoich technomantycznych korzeni
- Eutanatosi: Nigdy nie zapomnimy. Nigdy nie przebaczymy.
- Niebiański Chór, Porządek Hermesa i Kult Ekstazy: Uważamy wprawdzie te Tradycje za naszych najbliższych sprzymierzeńców, jednak dobrze jest zniknąć, gdy rozpalają się ich stare konflikty.
- Bractwo Akashic: Mamy sporo wspólnego, lecz nigdy nie moglibyśmy się zdobyć na obranie ich ścieżki duchowej ucieczki.
- Inne Tradycje: Musimy się skupić na podobieństwach, nie na różnicach.
- Technokracja: Bez komentarza (patrz Eutanatosi).
- Maruderzy: Zostali wygnani i nie mogą nam zagrozić, dopóki istnieje Sieć.
- Nephandi: Nasza wewnętrzna znajomość jedności czyni nas odpornymi na zepsucie oferowane przez Nephandich, a labirynty stworzone przez nas na naszych ziemiach mogą rywalizować z ich budowlami. Ich mroczne sekrety nic dla nas nie znaczą, a zagrożenie stanowią jedynie dla młodych i niedoświadczonych.
- Sieroty: Kiedyś szczyciliśmy się niewielką ilością Sierot na naszych ziemiach, lecz teraz okoliczności zmuszają nas do czynienia ich z osób, które przeszły naszą inicjację, a nie rozpoznają już swoich starych mentorów. Na razie postępuj zgodnie ze wskazaniami proroków i traktuj wszystkie Sieroty z wielkodusznością i współczuciem.



Księga Trzecia: Księga Zasad

Systemy

Lepsze są cieszące nas iluzje, niż dziesięć tysięcy prawd.
– Aleksander Puszkin



Księga Zasad zawiera poprawione i nowe reguły, w tym mechanikę dla Do, szczegóły dotyczące chowańców i inne rzeczy. Część Pierwsza: Magya związana jest z rozmaitymi aspektami magyi i poprawia niektóre zasady z podręcznika **Maga**. Część Druga: Nowe Zasady, zawiera w sobie mnóstwo nowego materiału.

Niektóre gry mogą funkcjonować jedynie dzięki swoim zasadom. **Mag** i inne gry narracyjne polegają na opowieściach i postaciach, Narratorach i graczach, którzy wspólnie je tworzą. Te zasady mają być elastyczne, nie sztywne. W części tej zamieszczono:

- **Uproszczenie i wyjaśnienie zasad magyi:** sugestie i modyfikacje do magyi **Maga.**
- **Uzupełnienia:** zmienione zasady rekwizytów, Talizmanów, punktów badań i ataków bezpośrednich, oraz nowe zasady dotyczące kontrmagyi i łączenia Zdolności z magyą.
- **Wyjaśnienia:** część ta precyzuje rezonans, Kwintesencję, Paradoks oraz Umbrę, a oprócz tego przedstawia sugestie czynienia magyi osobistą oraz niebezpieczeństwa płynące ze strony Śpiących i wampirzego Przeistoczenia.
- **Umbra:** Szczegóły na temat świata duchów.

Część Pierwsza: Magia



Posłuchaj NIE MOŻNA. Dziecko
Posłuchaj NIE
Posłuchaj NIE POWINNO SIĘ
NIEMOŻLIWE i NIE WOLNO
Posłuchaj NIGDY NIE
A później posłuchaj mnie bliżej
Cokolwiek może się zdarzyć
COKOLWIEK może być.
– Shel Silverstein

Magya jest sercem **Maga: Wstąpienia**. Od momentu Przebudzenia mag nie może się odciąć od darów swego Awatara, ani powstrzymać ich przed pobieraniem swej zapłaty. Radzenie sobie ze swobodami i ciężarami magyi czyni zadanie Narratora w **Magu: Wstąpieniu** poruszającym emocjonalnie i pobudzającym do myślenia. Magya jest wprawdzie sednem specyficznych problemów życia maga, jednak zasady nie powinny przeważać nad odgrywaniem. Tak jak Śpiący utrzymują konsensualny paradygmat rzeczywistości, tak każda trupa tworzy w swych opowieściach własną interpretację metafizyki magyi.

Magya



Im bardziej zaciskasz chwyt, tym więcej systemów gwiezdnych przecieknie ci pomiędzy palcami.
– Księżniczka Leia, *Gwiezdne wojny*

System **Maga** wprawia w zakłopotanie niektórych graczy i Narratorów. W związku z jego elastycznością i rozpiętością może być trudno określić ograniczenia maga. Paradoks (że tak powiemy) mechaniki gry w **Magu** jest następujący: wprawdzie zasady powinny być luźne, aby nie zakłócały biegu opowieści, są tak luźne, że opowieść czasami ulega zawieszeniu gdy Narrator i gracze próbują coś ustalić. Kilka błędnych zaułków w podręczniku do **Maga** jeszcze bardziej mąci wodę. Część ta przedstawia uproszczenie systemu magyi, wyjaśnia niektóre palące problemy związane z Kwintesencją, Paradoksem, kontrmagyą i rekwizytami, a także prezentuje nowe zasady dla Talizmanów i punktów badań, do wykorzystania zarówno przez graczy, jak i Narratorów.

Przedstawione informacje są opcjonalne, nie wszystkie muszą pasować do twojej sagi. Pamiętaj, że najważniejsza jest *opowieść*. Próby tworzenia zasad dla każdej ewentualności mogą być niekończącym się i bezcelowym zadaniem. Niech wzbudzanie dramatyzmu, zaostrzonego przez utrzymanie spójności i wykorzystywanie sprawiedliwego osądu, zajmie miejsce przedzierania się przez numerki i sprawdzania tabelek.

Dramatyzm i Równowaga

Mentor: Sięgnij swoją wewnętrzną istotą, wszystkimi umiejętnościami i wiedzą, jakie posiadasz. Poczuj podstawę rzeczywistości, kieruj nią i kształtuj zgodnie z własną wolą. Nie ma na to ustalonej formy, nie ma jednego sposobu. Twoje własne zmysły i wyobraźnia muszą utorować drogę magyi.

Uczeń: Jak?

Mentor: Unieś to?

Uczeń: Ale JAK?

Największą siłą wykorzystywania magyi w **Magu** jest jej elastyczność. Przebudzeni wychodzą poza sztywne czary, swobodnie naginając prawa rzeczywistości do swych kaprysów. Magya nie jest dokładną nauką, jak chciałaby ją widzieć Technokracja. Mag nie musi tracić wolnego czasu na zapamiętywanie inkantacji i symboli – ma wolność wyboru własnej ścieżki prowadzącej do oświecenia. Rzeczywiście, droga do Wstąpienia wije się i zakręca inaczej dla każdego. Roty stworzone przez Tradycje służą za porady i pomoce naukowe dla Fundacji. Nie ograniczają użycia magyi do kilku ustalonych czarów.

Przy wykorzystaniu odpowiednich Sfer, wystarczającej ilości Kwintesencji i wysokim Arete, kreatywny gracz może manipulować rzeczywistością w celu uzyskania niemal dowolnego wymarzonego efektu. Jego możliwości ogranicza jedynie Paradoks.

Magyczna wiedza żyje i rośnie wraz z rozwojem świadomości. Nawet Technokracja nie pogrążyła wszechświata w stagnacji – bramy naukowych możliwości pozostają otwarte dla Synów Eteru i Wirtualnych Adeptów. Młodzi magowie

wciąż odkrywają nowe sposoby wykorzystania Efektów Sfer.

Tak luźny system posiada kilka niebezpieczeństw. Po pierwsze, **Mag** ma potencjał, aby stać się grą dla przepakowanych postaci lub magycznych superbohaterów, pozbawioną kontroli ze strony graczy i Narratora. Jeśli twoja grupa chce w ten sposób grać w **Maga**, niech tak będzie. Miłej zabawy. Trudniej jest jednak badać głębsze zagadnienia, jeśli magowie nigdy nie muszą mieć do czynienia z konsekwencjami swoich akcji.

Większość graczy chce czegoś głębszego: bardziej poruszającej, intensywnej, emocjonalnej i intelektualnej odysei, szansy stworzenia nowoczesnego mitu. Aby tak się stało, Narrator powinien stopniowo wprowadzać magyę. Postacie muszą się najpierw nauczyć, jak korzystać z darów, które otrzymały. To, że postać ma możliwość robienia czegoś, nie oznacza wcale, że może to robić. Łatwiej jest Narratorom z początku ograniczyć moc i stopniowo ją zwiększać, niż redukować efekty Sfer gdy postacie zaczęły już polegać na swych zdolnościach. Oprócz tego, łatwiej jest graczom badać możliwości magyi, gdy badają ją od podstaw. Pamiętaj o lekcji ucznia czarodzieja! Niekontrolowana moc prowadzi do zguby.

Czynienie magyi prostszą

Nie panikuj!

– Douglas Adams, *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy*

Łatwo jest wpaść w odurzenie gdy ma się do czynienia ze swobodną magyą. Jednakże w swoim sercu, magya **Maga** związana jest z czterema prostymi pytaniami.

- Co i jak chcesz zrobić?
- Czy wiesz wystarczająco wiele, by zrobić to, co chciałeś?
- Udało ci się?
- Jeśli tak, lub nie, to co się stało?

To jest podstawa całego systemu. Cała reszta to tylko umiejętność planowania wystawy sklepowej. Nie pozwól, by sztywne trzymanie się zasad zakłóciło ci dobrą opowieść.

Sukces i Efekt

Poniższa tabela może być używana w połączeniu z tabelami z podręcznika podstawowego **Maga**, lub też je zastępować. Jest ona prostsza od innych i może przyspieszyć grę. Jeśli korzystasz z tabel z **Maga**, stosuj obrażenia, zasięg lub czas trwania w oparciu o tabele poszczególnych Sfer, zaś jeśli Sfera nie posiada odrębnej Tabeli, skorzystaj z ogólnych schematów na stronach 170-171. Jeśli wydają ci się one zbyt złożone, użyj po prostu tabeli Ogólnych Rezultatów Magyi.

Magya a liczby

1. Gracz opisuje pożądany efekt oraz określa użyte do niego Sfery. Efekt magyi związany jest z tym, jak objawi się ona w statycznej rzeczywistości, jeśli jest to magya przypadkowa.

2. Narrator określa stopień trudności oraz liczbę potrzebnych sukcesów. Standardowym stopniem trudności jest wartość najwyższej użytej Sfery +3, lecz w zależności od Narratora może się zmieniać, jeśli wymaga tego sytuacja. Jeśli Narrator uważa, że Sfery maga nie wystarczą do pożądanego efektu, powinien podnieść stopień trudności do poziomu, jaki uzna za stosowny, oraz podnieść liczbę potrzebnych sukcesów. Następnie Narrator ogłasza stopień trudności.

3. Gracz oznajmia ilość wydanych punktów Siły Woli oraz Kwintesencji, po czym wykonuje rzut. W przypadku magyi wulgarnej gracz rzuca liczbą kości mniejszą lub równą najwyższej użytej Sferze. W przypadku magyi statycznej gracz rzuca liczbą kości mniejszą lub równą wartości swojego Arete.

4. Narrator określa rezultaty, w tym Paradoks. Powinien opisać magyczny efekt (lub Paradoks) w ekscytujący sposób. Jeśli postać stosuje wulgarną magię *na oczach Śpiącego* i powiedzie się jej ona, mimo wszystko otrzymuje punkt Paradoksu. Jeśli postać stosuje wulgarną magyę *bez* obecności Śpiących i uzyska pecha, otrzymuje jeden punkt Paradoksu za każdą użytą podczas efektu kość. Jeśli uzyska pecha z obecnym Śpiącym, otrzyma dwa punkty za każdą kość i będzie musiała wykonać test Wyładowania Paradoksu. Gdy uzyska się pecha w magyi przypadkowej, otrzymuje się automatycznie jeden punkt, plus jeden za każdą jedynkę.

Ogólne Rezultaty Magyi

Sukcesy	Rezultat
1	Magya ledwo działa, osiągając minimalny efekt konieczny do chwilowego sukcesu. (Obrażenia: Zero, Zasięg: Dotyk, Czas Trwania: jedna tura)
2	Mag osiąga sukces, lecz nie w takim stopniu, w jakim chciałby. (Obrażenia: Sukcesy x 1, Zasięg: Jeden bliski cel, Czas Trwania: jedna scena)
3	Ma miejsce podstawowy pożądany przez maga rezultat. (Obrażenia: Sukcesy x 2, Zasięg: najbliższa okolica, Czas Trwania: jeden dzień)
4	Magya uzyskuje dodatkowe korzyści, być może działa skuteczniej, niż było zamierzone. (Obrażenia: Sukcesy x 2, Zasięg: Pole widzenia, Czas Trwania: jedna opowieść)
5	Ma miejsce niezwykły rezultat, działający tak dobrze, jak mag mógł tylko marzyć. (Obrażenia: Sukcesy x 2, Zasięg: Cokolwiek w zasięgu zmysłów, Czas Trwania: pół roku)
6+	Mag zdumiewa sam siebie i innych nieprawdopodobnym pokazem magycznej potęgi. Może nawet uzyskać punkt Kwintesencji. (Obrażenia: Sukcesy x 3, Zasięg: jak wyżej, Czas Trwania: decyzja Narratora)

Przykład

Człowiek w Czerni staje twarzą w twarz z Trevorem, członkiem Porządku Hermesa. Trevor oznajmia Narratorowi, że wykorzysta swoje Siły 3, by wystrzelić ze swojego palca błyskawicę w stronę Technomanty.

Trevor wydaje punkt Siły Woli i punkt Kwintesencji. Ma już jeden sukces, zaś stopień trudności dla pozostałych rzutów wynosi 6. W związku z wartością swoich Sił rzuca trzema kośćmi. Wypada 7, 4 i 10. Dwa sukcesy!! Tabela Ogólnych Rezultatów Magyi określa ilość potencjalnych obrażeń, jakie otrzyma człowiek w czerni, na sześć.

Narrator opisuje wyłaniający się z palca Trevora niebieski strumień elektryczności, trafiający w Człowieka w Czerni. Technomanta wykonuje rzut wyparowań, lecz narrator stwierdza, że wykona jeszcze jeden rzut Wytrzymałości, by stwierdzić, czy Człowiek w czerni nie został oszołomiony przez nagły wstrząs. Gdyby Technomanta stał w kałuży wody, błyskawica zadałaby dwa dodatkowe poziomy obrażeń.

Trevor otrzymuje jeden automatyczny punkt Paradoksu za zastosowanie wulgarnej magyi, lecz nie dba o to i wtapia się znowu w ciemne ulice.

Porażka

AAAAUUUGGH!!!

– Charlie Brown

Gdy mag osiągnie niepowodzenie w rzucie, nic się nie dzieje. Jeśli jednak uzyska pech, otrzymuje Paradoks. Wykonywanie rzutu na Wyładowanie Paradoksu za każdym razem, gdy gracz osiąga pecha, może jednak spowolnić grę. Jako generalną zasadę grupy mogą przyjąć, że Parodoks nie uaktywni się, jeśli omawiany mag nie miał przed pechem więcej niż pięciu punktów Paradoksu. Metafizyczne wody rzeczywistości są zmarszczone, lecz nie zakłócone na tyle, by opaść nagle na maga. Dodaj każdy osiągnięty przez maga Paradoks do posiadanych już punktów. Jeśli będzie ich więcej niż pięć, sytuacja stanie się groźna. Nakazuje to początkującemu magowi zachowywać czysty nos.

Niezwykła ilość magyi przypadkowej, zastosowana w krótkim okresie czasu, może jednak wywołać większe Wyładowanie Paradoksu, niż mógłby to zrobić pojedynczy Efekt (patrz Efekt Domina, poniżej). Wyładowanie to może równie dobrze zadziałać na wszystkich w okolicy, nie tylko na nieszczęsnego, odpowiedzialnego za nie maga.

Stopień Trudności

Podstawowym stopniem trudności magicznego efektu jest najwyższa użyta w Efekcie Sfera +3. Nie wszystkie manipulacje rzeczywistością są jednak sobie równe. Magini, która wchodzi do baru, odnajduje atrakcyjnego Śpiącego i decyduje się uwieść go za pomocą przypadkowej magyi Umysłu, oraz magini, która zdobywa pukiel włosów ofiary, czeka na odpowiednie ułożenie gwiazd i przeprowadza rytuał z użyciem swego rekwizytu, nie powinny mieć równej szansy na osiągnięcie sukcesu. Postać może czynić magyę nie wkładając w to zbyt wiele wysiłku, lecz jeśli gracz odgrywa stosowanie magyi, poprawiając tym atmosferę opowieści, zasługuje na nagrodę.

Odzwierciedlają to poniższe modyfikatory do magyi, lecz żaden zestaw zasad nie działa tak skutecznie, jak dobry narrator. Aby zachować równowagę gry zalecamy, by te modyfikatory nie obniżały stopnia trudności o więcej niż 3 (oprócz tego pozbawione sensu jest obniżanie go poniżej 2). Jak zawsze są to tylko zalecenia, nic więcej. Należy pamiętać o ważnej rzeczy, że mechanika gry nie powinna ograniczać postaci. Dobre odgrywanie, w które zaangażowana jest wyobraźnia całej grupy, powinno być nagradzane, ponieważ to ono jest prawdziwą magyą.

Okoliczności	**Modyfikator**
Skorzystanie z rekwizytu, gdy nie ma po temu potrzeby	-1
Opisowe odgrywanie użycia magyi	-1
Badania na celu magyi przed zastosowaniem jej	-1 do -3
Posiadanie przedmiotu rezonującego z esencją celu (magya sympatyczna)	-1 do -3
Dodatkowy czas spędzony przy magyi	
Mag ma rozproszoną uwagę	-1
Wydanie punktu Kwintesencji	+1 do +3
Użycie Haustu o odpowiednim rezonansie	-1
Użycie Haustu o przeciwnym rezonansie	-1
	+1

Efekt Domina

Pytanie: Kiedy efekt przypadkowy nie jest przypadkowy?

Odpowiedź: Gdy zbyt wielu innych magów używało magyi statycznej.

Po pierwszym zastosowaniu statycznej magyi na jakimś terenie, następne jej użycia stają się trudniejsze. Podczas gdy spowodowanie, że z opony w samochodzie ujdzie powietrze, leży w granicach rzeczywistości, jednak powodowanie, że każdy przejeżdżający samochód ma flaka, nagłe rozpoczęcie burzy, spowodowanie trzęsienia ziemi oraz tego, że śmigłowiec z oddziałem Delta Force wyląduje na tym samym skrzyżowaniu, a wszystko to w przeciągu pięciu minut, powoduje zniekształcenia rzeczywistości. Jeden niezwykły przypadek to jedno, lecz dziwne wydarzenia dziejące się po pierwszym stają się mniej wiarygodne. Jest to Efekt Domina. Otwarcie gazety na określonej stronie, nagłe odnalezienie w kieszeni pieniędzy lub też zatrzymanie taksówki właśnie, gdy mag jej potrzebuje, mogą nie wywołać Efektu Domina.

Jako generalną zasadę można przyjąć, że co drugi nieprawdopodobny przypadkowy efekt dziejący się w jednej scenie po pierwszym zwiększa stopień trudności o 1. Modyfikator ten jest kumulatywny, tak więc piąty statyczny efekt magyi zwiększa ST o 2. Oprócz tego, jeśli ma miejsce Wyładowanie Para-

doksu, może ono przybrać gwałtowną i ogarniającą wszystko formę – zmarszczkę w Rękawicy, zanik elektryczności na dużym obszarze, inwazja wkurwionych duchów Paradoksu, itp. Jak zawsze, Wyładowanie powinno wzbogacić opowieść, nie zaś zawieszać grę gdy narrator rzuca kośćmi, lub przegląda tabelki.

Jeśli potrzebujesz więcej szczegółów dla Wyładowania Paradoksu, użyj następujących wskazówek: jeśli Wyładowanie Paradoksu ma miejsce podczas walki, może ono zadać jedną poważną ranę na każdy punkt Wyładowania; Wyładowanie spowodowane przez niedyskretną magyę może przyzwać Ducha Paradoksu o ilości poziomów równej ilości punktów Wyładowania; magya, która poważnie narusza rzeczywistość, może wtrącić maga-intruza do innej Dziedziny, jeśli w teście Wyładowania Paradoksu uzyska się wystarczającą liczbę sukcesów. Niech opowieść będzie twoim przewodnikiem.

Efekt Domina jest zasadą opcjonalną, a Narratorzy mogą ją stosować, by nie pozwolić magyi wyrwać się spod kontroli.

Obrażenia

W **Magu** występują dwa oddzielne rodzaje obrażeń: poważne i zwyczajne (patrz **Mag: Wstąpienie**, rozdział 10, s. 264-265). Większość form magycznego ataku zadaje normalne (zwyczajne) obrażenia, istnieją jednak wyjątki. Niektóre stworzenia ponadnaturalne, jak wampiry czy wilkołaki, oprócz opisanych poniżej rodzajów otrzymują również poważne obrażenia od ataków opartych na srebrze czy ogniu.

Magowie otrzymują poważne obrażenia od:

- Bezpośredniego wulgarnego ataku Pierwszą, lub obrażeń spowodowanych wulgarną magyą Życia. (Z powodu tego, że wulgarna magya Życia rani bezpośrednio wewnętrzną energię życiową ofiary, nie można tych ran leczyć normalnymi sposobami, są więc obrażeniami poważnymi.)
- Magyi Sił wzmocnionych Pierwszą (w tym broń-Talizmany, które w swoich obrażeniach wykorzystują Pierwszą). Nie dotyczy to Sił, Życia lub Materii *stworzonych* za pomocą Pierwszej, jedynie ataków wykorzystujących Pierwszą aby „doładować" obrażenia. (Na przykład Transmutacja Mniejszych Sił nie powoduje poważnych obrażeń, a rota **Szpony** w Księdze Czwartej, wykorzystująca przy każdym trafieniu punkt Kwintesencji, robi to).
- Naturalnej broni istot ponadnaturalnych.
- Magyi Ducha, która wzywa duchy do bezpośredniego ataku na ofiarę.
- Ataków wykorzystujących wulgarną magyę Entropii, które mają bezpośrednio oddziaływać na ciało (patrz rota **Dłoń Skręcająca Kości**).

We wszystkich pozostałych przypadkach obrażenia nie są prawdziwe i magya może je leczyć w normalny sposób. Należy także zauważyć, że Umysł nigdy nie powoduje prawdziwych obrażeń.

Powinno się tu także wyjaśnić jedną sprawę związaną z obrażeniami i używaniem magyi: ranna postać ma z powodu obrażeń zmniejszoną Pulę Kości przy rzutach na Atrybut + Zdolność (patrz s. 137 i 139 w **Magu**). Jednak wynikające z Poziomu Zdrowia kary nie powinny odejmować kości przy używaniu magyi (na przykład test Arete). Używanie Arete wynika ze stanu umysłu, nie ciała; złamana noga lub pęknięte biodro nie powstrzyma cię przed korzystaniem z posiadanych Sfer.

Magya sensoryczna a Czujność

Magya sensoryczna, pierwszy poziom każdej ze Sfer, pozwala zwiększyć możliwości zmysłów maga, nie tylko na chwilę, lecz na dłuższy okres czasu. Skorzystaj z tabeli zamieszczonej w **Magu: Wstąpieniu** na s. 171, aby odnaleźć sugerowany czas działania (jednak aby uzyskać efekt stały, potrzebna jest magya Życia, ponieważ tylko ona pozwala na trwałe zmiany w ciele). W czasie działania efektu umiejętności nadsensoryczne przychodzą magowi równie łatwo, jak jego naturalne zmysły.

Talent Czujność pozwala wyczuwać magyę w otoczeniu. Osoba ze Świadomością może wykryć Przebudzonego Awatara w znajdującym się w pobliżu magu lub innej ponadnaturalnej istocie oraz określać różnice w działaniu poszczególnych Sfer magyi w innych Dziedzinach. Świadomość pozwala postaci wyczuć również, gdy w jej najbliższej okolicy czyniona jest magya. Zależnie od ilości sukcesów, może po prostu czuć się zaniepokojony (1 sukces), lub nagle odkryć prawdę na temat maga (5 sukcesów). Za pozwoleniem Narratora Świadomość może również służyć za zmysł wykrywający niebezpieczeństwo, Zwierzęta i dzieci posiadają wyższe wartości Świadomości, niż większość dorosłych.

Uzupełnienia



W dowolnym momencie z przeszłości ludzie mieli wizję dotyczącą sposobu działania wszechświata, która była przez nich podobnie określana. Również w dowolnym momencie ta wizja była wcześniej czy później modyfikowana przez zmiany na polu wiedzy.

– James Burke, *The Day the Universe Changed*

Nic nie jest doskonałe. Poniższe zasady zostały zmienione w stosunku do podręcznika **Maga,** aby je wyjaśnić. Jeśli twoja grupa woli pierwotne reguły, niech się ich trzyma. Jeśli zaś poniższe zasady ułatwią grę, wykorzystaj je w zamian. Jak zawsze, jeśli Narrator będzie spójny, również opowieść będzie spójna.

Rekwizyty

Rekwizyt jest przedmiotem, który pomaga magowi czerpać z mocy Awatara. Ułatwia proces czynienia magyi dając magowi kotwicę, gdy jego myśli wykraczają poza rzeczywistość. Związek maga z rekwizytem jest podobny do związku

osoby poddanej hipnozie do kołyszącego się przed nią złotego zegarka. Obiekt ten pomaga magowi zmienić swój stan świadomości. Gdy tylko mag zaakceptuje metafizykę magyi, nie będzie już potrzebować rekwizytu.

Technologiczne rekwizyty mają inne zastosowanie. W nowoczesnych czasach ludzie są w stanie uwierzyć w nieprawdopodobne wydarzenia jeśli będą wierzyć, że mają one naukowe wyjaśnienie. Technokracja mniej cierpi z powodu Paradoksu, ponieważ w przypadku jej magyi widzieć znaczy uwierzyć. Śpiący nie reagują na zaawansowane technologicznie skanery lub cybernetykę z podobnym niedowierzaniem, jakie okazaliby będą świadkami krwawej magyi Verbena.

Kreatywna kabała magów Tradycji z Los Angeles nauczyła się na przykładzie Technokracji. Wprawdzie nikt z członków kabały nie jest Technomantą, większość Śpiących ignoruje ich magyę. Powód: zawsze podróżują z grupą Akolitów, którzy rozstawiają sprzęt filmowy oraz oświetlenie oraz umieszczają tabliczki z napisami „Filmowanie w toku". Robiące wrażenie efekty specjalne kabały znajdują się w obrębie pojmowania Śpiących.

Unikalne rekwizyty, a standardowe rekwizyty

Jako zasadę generalną można przyjąć, że unikalne rekwizyty działają lepiej, niż standardowe. W związku z tym, że mag umieścił w nich tak wiele swojego jestestwa, stopień trudności magyi czynionej przy ich pomocy obniża się o 1 (lub więcej, jeśli tak postanowi Narrator). Niekorzystny jest natomiast fakt, że mag nie będzie mógł czynić magyi jeśli straci przedmiot (patrz **Mag: Wstąpienie**, rozdział 8, s. 182).

Zdobywanie lub zastępowanie rekwizytu

Jednym z pomysłów na preludium jest wysłanie postaci przez jej mentora na wyprawę w poszukiwaniu rekwizytu. Mówca Marzeń może wspiąć się na wysoką górę, by zdobyć orle pióro potrzebne mu do czynienia magyi Ducha. To, że rekwizyt jest standardowy, nie oznacza wcale, że łatwo go zastąpić. Unikalnych rekwizytów nigdy nie da się naprawdę zastąpić. Mag musi zamiast tego ponownie nauczyć się określonej Sfery (**Mag: Wstąpienie**, rozdział 8, s. 182).

Jakość rekwizytu

Niektóre rekwizyty są lepsze niż inne i pozwalają magowi skuteczniej czynić magyę, obniżając stopnie trudności. Mag Porządku Hermesa bez wątpienia zauważy, że krąg wyłożony srebrem i z umieszczonymi w nim licznymi zawiłymi symbolami magycznymi będzie działał lepiej, niż krąg narysowany kredą na asfalcie na nieużywanym parkingu. Mówca Marzeń zaś, który stosuje gołębie pióro, które znalazł w Central Parku, będzie miał większe stopnie trudności w kontaktach z magyą duchową niż Mówca marzeń, który wspiął się na szczyt, by skraść orle pióro.

Niepotrzebny rekwizyt

Rekwizyt jest pomocą dla maga. Jeśli mag zdecyduje się wziąć rekwizyt po osiągnięciu poziomu mistrzostwa, na którym nie musi już korzystać z rekwizytu w czynieniu magyi, Narrator wciąż może modyfikować stopnie trudności aby ułatwić przepływ magyi.

Rodzaje rekwizytów

Każda Tradycja uczy swoich nowych członków korzystania z różnych rekwizytów do różnych Sfer. W Tradycjach jednakże istnieją różne warianty dostępnych rodzajów rekwizytów. Niektóre z nich zostały wymienione w **Magu: Wstąpieniu** (s. 183-184), inne zaś mogą zostać określone przez grupę.

Rekwizyty nie muszą być obiektami fizycznymi, może to być np.: pieśń, taniec, rzeźbienie runów lub wpadanie w trans, które również mogą skupić wolę maga. Najpierw należy omówić alternatywne rekwizyty, określić, w jaki sposób działają. Wykorzystaj tę ideę, by nadać smaku, nie zaś nadużywać zasady. Klucz oceniania, czy odmienne rekwizyty pasują, zależy od faktu, czy ma takie samo znaczenie, jak standardowy rekwizyt. Podrozdział Aromat: uosobienie magyi może zainspirować graczy niektórymi alternatywnymi rekwizytami.

Technomagya

Technomanta jest terminem odpowiednim dla maga, który kieruje swą magyę poprzez jakiś technologiczny paradygmat, ponieważ wierzy, że to jego nauka pozwala mu czynić magyę. Wprawdzie termin ten stosuje się najczęściej w odniesieniu do magów technokracji, dotyczy również Synów Eteru oraz Wirtualnych Adeptów. Wprawdzie Porządek Hermesa uczynił ze swej magyi pewnego rodzaju naukę, jest to nauka mystyczna, nie technologiczna.

Zaletą tej mystycznej technologii jest fakt, iż jest ona związana z przekonaniami Śpiących – człowiek z ulicy szybciej zaakceptuje dziwaczną magyę, niż tajemnicze cuda. Wiele technomagycznych efektów może być uznanych za coś przypadkowego (w granicach rozsądku). Wadą natomiast jest nadmierne poleganie na rekwizytach – bez jakiegoś rodzaju technologii wielu Technomantów nie jest w stanie uwierzyć w swoją magyę. Bez zaś jakiegoś rodzaju „naukowej" teorii, która wyjaśnia ich działania, Technomanci bardziej narażeni są na Paradoks (lub porażkę), niż ich mystyczni rywale. Zależnie od rodzaju technomanty, magya czyniona bez rekwizytu może funkcjonować jako „wulgarna magya ze świadkami" (sam sceptyczny mag!) lub całkowicie zawieść.

Poprzez swój kontakt z innymi teoriami magycznymi oświeceni Synowie Eteru i Wirtualni Adepci są w stanie odrzucić potrzebę posiadania rekwizytów, w przeciwieństwie do magów Technokracji, lecz aby zacząć odrzucać rekwizyty, muszą osiągnąć wyższe Arete (pięć, nie dwa).

Rekwizyty Tradycji

Poniżej zostały zamieszczone standardowe rekwizyty dla Tradycji.

Bractwo Akashic

Do jest archetypiczną filozofią kryjącą się za licznymi sztukami walki Świata Mroku. Niektórzy Narratorzy mogą wymagać, aby Brat Akashic posiadał w Do lub Medytacji



wartość równą poziomowi Sfery, do której chce mieć dostęp. Na przykład, aby wykorzystać Umysł 2, członek Bractwa musi mieć Medytację 2. Nie można niczym zastąpić Do.

W mistycznym świecie istnieje wiele rytuałów oczyszczenia. Rozciągają się one od kąpieli w świętych wodach, do ubierania się w biały len, lub skrapiania olejem. Narrator i gracz powinni ustalić, przez jaki rodzaj Oczyszczenia musi przejść Brat Akashic. Rytuał powinien być średnio trudny i wymagać czasu, lub specjalnej substancji.

Każdy członek Bractwa Akashic ma swą szarfę, która odzwierciedla jego znajomość magyi. Podobnie jak pasy w sztukach walki, te szarfy różnią się kolorem i ozdobami w zależności od prestiżu i osiągnięć maga. Narratorzy mogą nagradzać graczy opisujących swoje szarfy. Mogą one być zastąpione przez pasy, opaski na głowę lub specjalne szaty.

Wybrana przez członka Bractwa Akashic broń staje się jego rozszerzeniem. Większość magów z tej tradycji wybiera laski, prostą lecz niezwykle niebezpieczną broń. Rozmaite style i szkoły Bractwa Akashic używają odrębnych rodzajów broni do sztuk walki. Zamiast wymagać od członka Bractwa unikalnej broni, Narrator może sobie zażyczyć umiejętności Walki Wręcz na poziomie Sfery, do której mag chce mieć dostęp wykorzystując określony typ broni.

Niebiański Chór

Ogień reprezentuje słońce, pierwotny dom Jedynego. Ogień odstrasza stworzenia nocy. Dla niektórych odłamów Niebiańskiego Chóru światło ma w sobie więcej znaczenia, niż płomień. Niektóre grupy korzystają z latarni jako rekwizytów wierząc, iż będzie ich chronić światło Jedynego. Ogień jest niewiarygodnie dawnym symbolem religijnym i Chór dba o wiele wiecznych ogni. Wykorzystywanie wiecznego ognia jako rekwizytu, redukuje trudności magyi o minimum 2. Jeśli płomień gaśnie, mag nie ma rekwizytu.

Zależnie od swego pochodzenia, każdy członek Niebiańskiego Chóru ma swój własny Święty Symbol. Różne grupy używają Gwiazdy Dawida (wywołując zakłopotanie u członków Porządku Hermesa), Krzyża, Ankh, Półksiężyca i innych symboli. Każdy z nich ma jakieś religijne znaczenie dla ludzkiej historii. Święty symbol jest unikalnym rekwizytem.

Podobnie jak Bractwo Akashic, Niebiański Chór wierzy w oczyszczanie. Czysta woda lub woda święcona obmywa miejsce z nieczystości zła. Wykorzystują ten rekwizyt, aby sprowadzić szczęście i ochronić przed zepsuciem. Obiekt magyi jest zazwyczaj spryskiwany wodą. Istnieje niewiele substytutów czystej wody, choć niektóre pradawne grupy wykorzystują do oczyszczania naturalne olejki.

Pieśni rozciągają się od gregoriańskich zaśpiewów do spontanicznej poezji, zależnie od filozofii maga. Pieśń wzywa potęgę Jedynego, aby dopomogła członkowi Chóru. Narrator może wymagać, aby Chórzysta miał Zdolność Ekspresja na poziomie równym Sferze, którą chce wykorzystać.

Fizyczny dotyk zapewnia więź pomiędzy magiem, a obiektem jego magyi. W rzadkich przypadkach grupy Niebiańskiego Chóru wykorzystują do magyi Życia dotyk za-



miast pieśni, „nakładając ręce", aby odprawiać magyę leczącą. Nie ma substytutu dotyku.

Kult Ekstazy

Kadzidła pozwalają członkom Kultu Ekstazy zmieniać swą świadomość. Węch jest najpotężniejszym z pięciu zmysłów i najlepiej pamiętanym. Każda zdatna do wdychania substancja, która może pomóc magowi odłączyć się od rzeczywistości, może działać jako rekwizyt zamiast kadzidła.

Muzyka, podobnie jak kadzidła, zmienia sposób postrzegania świata przez maga i kształtuje emocje. Moc tę może mieć dowolny typ muzyki, od klasycznej do heavy metalu. Większość Kultystów Ekstazy wykorzystuje instrumenty do tworzenia muzyki, lecz niektórzy z nich trenowali głos. Podobnie jak w przypadku Niebiańskiego Chóru, może być wymagana Ekspresja na poziomie równym używanej Sferze.

Każdy członek Kultu ma pierścień lub inny element biżuterii, który reprezentuje świat. Wszystkie pierścienie są wyjątkowe. Mogą to być również naszyjniki, łańcuchy, bransolety i łańcuszki noszone na kostce. Członkowie Kultu rzadko zdejmują te rekwizyty, chyba że chcą je wzbogacić.

„Nałogi" bardzo się różnią w zależności od osoby. Te dziwne rekwizyty pozwalają Kultyście na transcendencję, lecz mogą wywołać zdumienie jego towarzyszy.

Mówcy Marzeń

Mówcy Marzeń wierzą, że energia Gai zbiera się w naturalnych kryształach. Nieoszlifowane klejnoty i inne minerały mają specjalne znaczenie dla niektórych grup magów. Młodsi Mówcy Marzeń czasami umieszczają swe kryształy lub inne kamienie w biżuterii, lecz większość nosi skórzane sakiewki wypełnione luźnymi kamieniami. Mogą to być również kości, popiół, runy lub patyczki.

Muzyka jest częstym rekwizytem dla magyi Ducha, a bębny są zdecydowanie najczęściej używanym instrumentem. Zależnie od sagi, wartość Ekspresji maga może ograniczać jego zdolność do wykorzystywania niektórych Sfer za pomocą tego rekwizytu, jak w przypadku Niebiańskiego Chóru i Kultu Ekstazy.

Każdy Mówca Marzeń zbiera własny zestaw piór używanych w magyi. Mistrzowie Ducha podróżują głęboko w dziedziny Umbry, takie jak Pangea (patrz **Umbra: Aksamitny Cień** do **Wilkołaka: Apokalipsy**), aby zbierać pióra potężnych duchów.

Eutanatosi

Kości reprezentują śmierć, która przychodzi po każde żyjące stworzenie. Pozostałości po zmarłych zawierają w sobie dziwną, mroczną energię, pomagającą Eutanatosom skupić się na ich magyi. Inne rodzaje pozostałości również będą działać. Zwłoki osób zmarłych niedawno i przed wieloma wiekami są niezwykle potężnymi rekwizytami, lecz krążą opowieści o groźnych widmach, pojawiających się, aby chronić swych resztek.

Tańce Eutanatosów wywodzą się z prehistorycznych tańców pogrzebowych praktykowanych przez wczesne kultury. Niektóre z nich są tymi, których pradawni szamani używali, aby wejść do Umbry i negocjować z duchami los zmarłych

członków plemienia. Magyę aktywuje rytualizowany fizyczny wysiłek, połączony z symboliczną śmiercią. Niektórzy Eutanatosi przedkładają samookaleczanie nad tańce. Po chwili ból mija i mag może korzystać ze swej Sfery. W niektórych przypadkach Narrator może zarządzić test Ekspresji lub Wytrzymałości. Niektórzy Mówcy Marzeń twierdzą, że Eutanatosi nie przechodzą przez Aksamitną Kurtynę, lecz w zamian używają Ducha, aby podążać ścieżkami umarłych.

Głównym celem lalek jako rekwizytów Eutanatosów jest służenie za wyobrażenie celu. Niektórzy magowie korzystają z fotografii lub rysunków jako alternatywnych rekwizytów, paląc je lub tnąc, aby wywołać zamierzony efekt. Aby poprawić jakość lalki, mag może ozdobić ją przedmiotami związanymi z celem: włosami, ścinkami paznokci, przedmiotami osobistymi itp.

Grzechotki naśladują śmiertelne zakrztuszenie się ostatnim oddechem. Każdy przedmiot wydający delikatne dźwięki może służyć tym celom, podobnie jak niektóre gatunki mrocznej muzyki. Niektórzy Eutanatosi przed zadaniem Dobrej Śmierci nucą kołysankę, lub recytują wiersz.

Wybierana przez Eutanatosów broń nie jest unikalnym rekwizytem. Większość tych magów ma zbiór broni, zarówno do magycznego, jak i zwyczajnego użytku. Osobiste preferencje i filozofia związana z zabijaniem, mogą pomóc magowi wybrać odpowiedni jej rodzaj.

Porządek Hermesa

Oprócz kręgu, magowie mogą używać również innych wzorów jako rekwizytów, kreśląc na przykład Pieczęć Salomona. Jeśli mag nie może spędzić dwóch godzin niezbędnych do prawidłowego wykreślenia kręgu, może to zrobić szybciej, lecz otrzyma poważny modyfikator do swojego stopnia trudności (+3 lub więcej).

Porządek Hermesa utrzymuje, że słowa niosą w sobie moc, więc język stał się podstawowym rekwizytem tej Tradycji. Sekretny język tych magów zawiera w sobie elementy całej rodziny indoeuropejskiej i języków semickich. Członkowie Porządku wciąż odnajdują magyę we wzorach liter, sylab i słów. Używający tego rekwizytu mag powinien posiadać Lingwistykę na poziomie używanej Sfery.

Pieczęć Salomona dawała mądremu królowi władzę nad światem duchów. Ten symbol, znany jako Gwiazda Dawida, został przez chrześcijańskich mistyków zmieniony w pentagram. Podobnie jak w przypadku większości rzeczy związanych z Porządkiem Hermesa, rozmaite grupy wciąż spierają się nad tym rekwizytem. Jedna strona twierdzi, że prawdziwym symbolem jest Gwiazda Dawida. Ich opozycja stwierdza, że pentagram ma bardziej tradycyjne zastosowanie, i nie myli magów z rządem izraelskim. Całe Fundacje odżegnały się od obydwu symboli i korzystają z innych środków ochrony, w tym spiral, trójkątów i okręgów. Gracze mogą wybrać na rekwizyt swój ulubiony mistyczny symbol, lecz muszą pamiętać, że ich wybór ocenią inni członkowie Tradycji.

Każdy członek Porządku ma unikalny rekwizyt, zazwyczaj kryształ. Są to klejnoty, najczęściej oprawione w biżuterię. Alternatywnie członkowie Porządku mogą nosić elementy biżuterii, jak sygnety czy amulety.

Synowie Eteru

Synowie Eteru, była Konwencja Technokracji, wciąż potrzebuje rekwizytów, aby korzystać z magyi. Gdy ich Arete wzrasta do odpowiedniego stopnia, nie muszą już ich używać, aby magya działała, jednak Synowie Eteru rzadko całkowicie odżegnują się od rekwizytów, tak więc noszą ze sobą torby pełne różności, lub mają na sobie laboratoryjne fartuchy wypełnione rozmaitymi narzędziami i wynalazkami.

Synowie Eteru unikają więzienia się w zawiłościach matematyki, nie wierząc całkowicie maszynom. Wielu Synów często nosi ze sobą liczydła, aby szybko przeprowadzać niezbędne obliczenia. Dla Syna Eteru najważniejszą sprawą w magyi jest posiadanie matematyki pod ręką. Niektórzy nowocześni magowie zamiast liczydła noszą mechaniczne ołówki i tabliczki pamięciowe, inni zaś twierdzą, że obliczenia ołówkiem są zbyt niedokładne. Papierowi magowie uważają, że pomyłki doprowadzą ich do największych odkryć.

Elektryczność dostarcza moc do większości eksperymentów przeprowadzanych przez Synów Eteru. Niektórzy zwrócili się ku innym źródłom, takim jak energia słoneczna, wiatrowa czy (bójcie się!) nuklearna. Są to jednak niezwykle rzadkie przypadki. Zasadniczo Synowie Eteru korzystają z elektryczności, choć równie często czerpią ją z gniazdek w ścianie, jak z piorunów.

Etergogle są najbardziej znanym rekwizytem tej Tradycji. Niestety, nie ma ich dobrych odpowiedników. Eter musi zakrywać twarz maga. Niektórzy Synowie wykorzystują całe hełmy wypełnione eterem, lecz wtedy ten rekwizyt jest łatwy do rozpoznania przez inne Tradycje.

Syn Eteru może wykorzystywać dowolny rodzaj naukowego miernika, jeśli mierzy on oczywiście jakiś naturalny fenomen. Liczniki Geigera, woltomierze, zestawy pH – te urządzenia dają Synom Eteru odpowiednią ilość informacji, aby mogli korzystać z magyi.

Verbena

Członkowie Tradycji Verbena, jedni z najstarszych praktykantów magyi na świecie, nie pozwalają swoim uczniom na zbytnią dowolność rekwizytów. Zwyczaje Verbena niewiele się zmieniły od najdawniejszych czasów.

Krew według Verbena zawiera w sobie esencję życia, a odpowiednią moc posiada krew wszystkich istot. Mag Verbena może uzyskać krew z dowolnego źródła, chociaż świeża jest najpotężniejsza. Starsze źródła krwi powodują, że mag ma trudności z używaniem swej magyi (ujemne modyfikatory od +1 do +5). Przetworzona krew, na przykład zamrażana w bankach krwi, jest dla Verbena bezużyteczna.

Kocioł, jeden z niewielu rekwizytów Verbena posiadających odpowiedniki, może być zastąpiony przez dowolne duże naczynie, w którym można mieszać płyny. Niektórzy Verbena próbują radzić sobie nosząc małe miseczki (trudność magyi zwiększa się o 3). Nawet najlepsze substytuty nie działają jednak tak dobrze, jak Kocioł.



Naturalne zioła nie mogą być niczym zastąpione. Sztuczne lub chemiczne substytuty nie zawierają w sobie niezbędnej Kwintesencji.

Różdżka Verbena musi być zrobiona z naturalnego drewna, chociaż można ją dekorować lub rzeźbić. Niektóre różdżki mogą nawet uchodzić za pomagające przy chodzeniu laski.

Bronią Verbena jest zawsze sztylet. Ostrza te mogą być wzbogacone runami, lecz żadna inna broń nie może ich zastąpić.

Wirtualni Adepci

Wirtualni Adepci potrzebują rekwizytów do całej swojej magyi, podobnie jak ich bratnia Technomantyczna tradycja, Synowie Eteru. Dla większości Adeptów środkiem tym jest komputer osobisty lub laptop. Wirtualni Adepci używają różnorodnych urządzeń peryferyjnych i rodzajów maszyn, lecz nic nie może zastąpić komputera, sieci do której jest podłączony i elektryczności, dzięki której wszystko działa.

Talizmany

Nawet w Magyi nie możemy poradzić sobie bez pomocy innych.

– Aleister Crowley, *Magick in Theory and Practice*

Mag, który tworzy Talizman, pozostawia po sobie wieczne dziedzictwo. Posiadanie jednego z tych przedmiotów często określa w Wojnie Wstąpienia różnicę pomiędzy zwycięstwem a porażką. Talizmany są bronią Przebudzonych. Niektórzy mylnie sądzą, że nawet nieprzebudzeni mogą stosować Talizmany, czerpiąc z Kwintesencji przedmiotu, lecz takie świadectwa mówią o artefaktach, legendarnych przedmiotach potężniejszych niż największe Talizmany.

Każdy Talizman posiada wartość Arete oraz Kwintesencji. Talizman może przechowywać w sobie maksimum pięć razy wartość swojego Arete w punktach Kwintesencji. Przedmioty te mogą posiadać szereg magycznych mocy, podobnych do rot, do liczby równej wartości Arete. Mag wykonuje test swojego Arete przeciwko ST równemu Arete Talizmanu, aby uaktywnić wulgarną magyę przedmiotu, lub sięgnąć do jego zapasu kwintesencji. W jednej turze mag może „spalić" liczbę punktów Kwintesencji Talizmanu równą jego poziomowi. Niektóre Talizmany wymagają do aktywacji słownej komendy. Inne mogą potrzebować pomyślnego testu Atrybut + Zdolność. Każdy sukces w teście aktywacji wydłuża okres aktywności Talizmanu (patrz tabela poniżej). Talizmany posiadają wartości Sfer równe własnemu poziomowi. Użytkownik odczuwa efekty uboczne z powodu wywoływanego przez Talizman Paradoksu.

Tabela aktywacji Talizmanu

Sukcesy	Okres aktywacji
1	Jedna tura
2	Pięć minut
3	Jedna godzina
4	Jedna scena
5	Jeden dzień

Mag, który stosuje Talizman jako rekwizyt do magyi, może czerpać z jego Kwintesencji lub zastępować swą wartość Arete, lub poziomy Sfer wartościami posiadanymi przez Talizman na tak długo, jak pozostaje aktywny Talizman.

Jeśli Talizman straci całą swoją Kwintesencję, staje się uśpiony. Jeśli nie został jednocześnie zniszczony, moc przywróci mu nowy strumień kwintesencji. Nawet jeden punkt Kwintesencji powstrzymuje Talizman przed wpadnięciem w uśpienie.

Tworzenie Talizmanów

Magowie zazwyczaj udają się do Dziedzin Horyzontalnych żeby tworzyć Talizmany, ponieważ w ten sposób unikają kontaktu z Paradoksem. Stworzenie Talizmanu wymaga złożonego użycia Pierwszej 4 oraz innych rodzajów magyi, w trakcie tego procesu zostanie zgromadzony jakikolwiek Paradoks, niweluje on próbę zaklęcia przedmiotu, a wydana przez maga Kwintesencja jest na zawsze stracona.

Po pierwsze, mag musi stworzyć lub odnaleźć przedmiot odpowiedni do zaklęcia. Może to być niemal wszystko, poza artefaktem lub innym Talizmanem. Gdy przedmiot zostanie już nasączony mocą, niewiele może zmienić jego naturę. Mag zabiera wtedy przyszły Talizman do Dziedziny Horyzontalnej swojej Fundacji.

Zaczyna cały proces wykorzystaniem Pierwszej 4 do nasączenia Talizmanu odrobiną swego jestestwa. Jest to test wulgarnej magyi (bez świadków) Mag może obniżyć poziom trudności o jeden za każdą dodatkową okoliczność, której potrzeba do aktywacji, jak np. gest, komenda lub test Atrybut + Zdolność. Uruchomienie tego efektu wymaga wydania stałego punktu Siły Woli. Następnie, za każdy punkt Arete, jaki ma posiadać Talizman, należy za pomocą Pierwszej przelać w niego 10 punktów Kwintesencji. Posiadane przez Talizman Arete nie może przekroczyć Arete maga.

Następnie mag musi użyć swoich Sfer, by stworzyć magyczne Efekty, w które będzie chciał wyposażyć Talizman. Za każdą kropkę Sfery potrzebnej do magycznego Efektu wydaje punkt Kwintesencji i wykonuje test Arete przeciwko ST równemu 8. Jeśli mu się powiedzie, Talizman uzyskuje moc. Jeśli nie, traci Kwintesencję, lecz może spróbować jeszcze raz. Pech oznacza, że mag stracił koncentrację w trakcie zaklinania i do Talizmanu nie może być przeniesione nic oprócz Kwintesencji. Talizman może mieścić w sobie liczbę magycznych Efektów równą swojej wartości Arete. Później mag kieruje do Talizmanu więcej Kwintesencji, aż do poziomu równemu jego Arete razy pięć.

Proces tworzenia wymaga ogromnych ilości Kwintesencji, lecz mag może poświęcić na to tyle czasu, ile chce, oczywiście jeżeli przebieg zaklinania nie jest zakłócany. Niemożliwe jest spanie w czasie tworzenia Talizmanu, lecz w trakcie wysiłku mag może się odświeżać wykonując testy Wytrzymałość + Medytacja. Wszystko, co zakłóca proces zaklinania, przerywa proces kreacji Talizmanu, pozostawiając go skończonym tylko w pewnym stopniu. Jakikolwiek zebrany w tym czasie Paradoks całkowicie niszczy Talizman.



Fetysze

Adepci Ducha mogą umieszczać duchy w fetyszach. Te przedmioty pierwotnej magyi przypominają Talizmany, lecz czerpią swą moc z duchów, nie zaś ze zgromadzonej Kwintesencji. Większość fetyszy posiada jedną moc, niewiele ma ich więcej niż trzy, a związane z nimi było potężne przywiązywanie duchów. Fetysz nie jest obiektem nieożywionym – jego magya płynie z ducha. Są więc grymaśne i mogą sprawiać więcej problemów, niż są warte...

Tworzenie fetysza przebiega podobnie, jak w przypadku Talizmanu, z poniższymi różnicami:

- Mag nie musi podróżować do Dziedziny Horyzontalnej, by stworzyć fetysz.
- Zamiast Pierwszej 4 stosuje się Ducha 4.
- Fetysze mają jeden Efekt za każde *dwa* punkty Arete.
- Mag nie przelewa Kwintesencji w fetysz, choć robiąc tak może utrzymać dobre stosunki z duchem.
- Pech nie przynosi w efekcie Paradoksu, lecz wkurwionego ducha.

Jeśli stosujesz fetysze z zasad **Wilkołaka**, zastąp Arete Gnozą.

Talizmany: nowe zasady Pozycji

Korzystając z tych rozszerzonych zasad, Narratorzy powinni zmienić Cechę Pozycji Talizman w **Magu: Wstąpieniu**. Pojedynczy punkt Pozycji nie kupuje już jednego poziomu Talizmanu. Punkty te muszą być teraz wydawane na Arete, Kwintesencję i posiadane przez Talizman Efekty, zgodnie z poniższą tabelą. Wciąż zaznaczaj poziom Talizmanu wypełniając kropki na karcie postaci, jednak gracze muszą zapisać również inne informacje. Opcjonalnie, gracz może dać Narratorowi określoną liczbę punktów Pozycji, by ten stworzył mu Talizman. Dodaje to posmak tajemnicy do tajemniczego przedmiotu, który wpada w ręce początkującego maga.

Tabela Pozycji Talizman

Punkty Pozycji	Zakup
1	Jeden poziom Talizmanu
1	Jeden punkt Arete
1	Cztery punkty Kwintesencji
1	Dwie kropki w Sferze za moc Talizmanu

Codzienne zastosowanie Talizmanu oraz specjalne czynności konieczne do jego aktywacji zależą od gracza i Narratora. Pistolet może wydawać się przydatniejszym Talizmanem niż pierścień, lecz codzienne władze mogą skonfiskować broń. Wymagania związane z aktywacją mogą natomiast powstrzymać innych przed kradzieżą, utrudniają jednak właścicielowi korzystanie z mocy przedmiotu.

Bezpośrednia magya i trafianie w cel

Nie dbam o to, że on wygląda jak Rambo w pancerzu wspomaganym – nie może zranić tego, w co nie trafi!

– Job Lightfoot, Kult Ekstazy

Przeciwnicy nie zawsze stoją spokojnie, tak więc cele bezpośrednich ataków magycznych powinny mieć jakąś szansę uniknięcia nadciągającego ataku. Bezpośrednie ataki – błyskawice, wybuchy, czary transformacyjne, magyczne kule, błyski świętego światła – są często wulgarne i zazwyczaj widoczne. Jeśli przeciwnik może zobaczyć lub wyczuć nadciągający magyczny Efekt, może starać się go uniknąć tak, jakby był zwyczajnym pociskiem, przewracającym się budynkiem, itp.

Ataki Umysłu również mogą być „uniknięte" za pomocą testu Siły Woli w miejsce zwyczajnego uniku, jeśli podmiot jest świadom ataku. Stopniem trudności jest 6 (tak, jest to zmiana w stosunku do podręcznika), zaś każdy sukces usuwa jeden z sukcesów maga.

Fizyczne uniki wykonuje się przeciwko stopniowi trudności 6 i tak jak zawsze odejmuje sukcesy. W ten sposób magya może wciąż wywrzeć efekt, lecz może być to znacznie mniej, niż zamierzał mag. Niektórych Efektów można całkowicie uniknąć po wykonaniu dobrego rzutu, np. przewracającego się budynku, atakującego ducha, itp. Nie można zastosować Siły Woli, by aktywnie „pozbyć się wiary" w fizyczne ataki.

Każdy atak, który zadaje fizyczne obrażenia, może być wyparowany, natomiast nie można wyparować ataków zadających *bezpośrednie* obrażenia umysłowe.

Ten zestaw zasad czyni agresywną magyę mniej niebezpieczną dla stosującego ją i mniej śmiertelną dla ofiary. Magowie walczący z HIT Markiem z karabinem Sił, mają teraz również inne możliwości poza kontrmagyą. Z drugiej zaś strony, mag starający się zmienić wampira w fotel, powinien raczej poszukać jakiejś innej taktyki...

Kontrmagya

Istnieje wiele sposobów zwalczania mystycznych zdolności innego maga niż tylko podstawową kontrmagyą. Mag *nie* musi znać Sfery, którą stosuje napastnik, by zastosować kontrmagyę. Roztropne użycie niemal każdej Sfery może rozproszyć magyczny atak. Stopnie trudności kontrmagyi są oparte na najwyższej atakującej Sferze +3. Pamiętaj, że kontrmagya zakłóca nadciągającą magyę, która dzięki temu nie zadaje obrażeń swoim ofiarom.

Poniższe sugestie proponują kilka ciekawych możliwości zastosowania kontrmagyi.

Czas

Podobnie, jak w przypadku Korespondencji i Umysłu, zmiana postrzegania przez kogoś czasu również może zakłócić jego magyę. Poziom 3 Czasu zatrzymuje większość Efektów.

Duch

Jeśli mag jest w stanie spowodować, że jego przeciwnik będzie dostrzegał Umbrę i świat fizyczny, może zakłócić stosowaną przez niego magyę. Potrzebne są trzy kropki w magyi Ducha i przynajmniej tyle sukcesów w teście magyi. Niektórzy potężni przedstawiciele Umrodu, jak Inkarna, mają zdolność kontrowania niektórych rodzajów magyi w swoich Dziedzinach.

Entropia

Mag posiadający zdolność wpływania na prawdopodobieństwo ma wiele sposobów oddziaływania na rywala. Wykorzystując Entropię 2 może zwiększyć stopień trudności dowolnej stosowanej przez przeciwnika magyi przypadkowej, podnosząc go o 1 za każdy uzyskany sukces. Bezpośrednie atakowanie za pomocą Entropii, zwłaszcza poziomu 4 lub 5, może całkowicie rozproszyć magyę, lecz Narrator musi rozpatrywać każdy taki przypadek w odrębny sposób.

Korespondencja

Zmieniając komuś sposób postrzegania przestrzeni mag może nie dopuścić, by ta osoba właściwie zastosowała swoją magyę. Każdy Przebudzony z Korespondencją 3 może nakładać na siebie obrazy w umyśle przeciwnika, powodując, że straci on zdolność postrzegania swoich wrogów.

Materia

Jak przy Efektach Sił, po prostu zaatakuj pierwszy.

Pierwsza

Pierwsza Sfera ma specjalne zastosowanie w walkach pomiędzy magami. Patrz Antymagya, poniżej.

Siły

Siły nie są subtelne. Jeśli chcesz powstrzymać innych magów, wysadź ich, zanim oni wysadzą ciebie.

Umysł

Sekretem powstrzymania magyi jest niedopuszczenie, by inny mag zachowywał koncentrację. Za pomocą Umysłu 3 mag może skutecznie zamglić zmysły innej osoby na wystarczająco długo, by nie dopuścić do użycia magyi. Silna podświadoma sugestia z Umysłu 2 również może zadziałać, jednak w zależności od okoliczności.

Życie

Magowie są tylko ludźmi. Podobnie jak wszystkie inne istoty, Mistrz Życia może ich kształtować, powodując zakłócenia w układzie nerwowym lub zakrzepy w arteriach. Poziom 3 w Sferze Życia powinien wystarczyć do rozproszenia uwagi większości osób.

Antymagya

Mag z Pierwszą 2 lub większą może użyć własnej, zgromadzonej Kwintesencji do skontrowania magyi kogoś innego. Ten specjalny środek obronny wymaga całej akcji. Nie wywołuje Paradoksu, ponieważ mag stara się *powstrzymać* zakłócanie rzeczywistości. Broniący się mag rzuca liczbą kości równą wartości swojej pierwszej przeciwko stopniowi trudności równemu Puli Kości przeciwnika +3 (maksymalnie 10). Nie można wydawać Kwintesencji do obniżenia stopnia trudności tego specjalnego Efektu Pierwszej. Każdy sukces pozwala broniącemu się magowi wydać punkt Kwintesencji celem podwyższenia stopnia trudności przeciwnika o 1 (w tym przypadku również maksymalnie do 10).

Broniący się mag nie musi wydawać tyle Kwintesencji, ile miał sukcesów. Atakujący mag otrzymuje szansę wydania natychmiast po tym Kwintesencji i Siły Woli. Ten rodzaj magyi Pierwszej może skontrować czar, który nie jest wymierzony w broniącego się maga.

Antymagyczne Zakłócenie

Bethany, członkini Kultu Ekstazy, widzi Technomantę zamierzającego spopielić tłum Śpiących za pomocą wyrzutni plazmy. Decyduje się użyć swej Pierwszej 3, by powstrzymać tę magyczną broń. Technomanta ma Pulę Kości magyi przypadkowej równą 4, ponieważ Śpiący uważają broń za ściśle tajny sprzęt wojskowy. Narrator oznajmia, że stopień trudności wynosi 6. Bethany zamierza kontrować magyę i wydaje punkt Siły Woli. Rzuca swoją Pulą Kości 3 (wartość jej Pierwszej). Otrzymuje w rezultacie 7, 9 i 10. Uzyskała trzy sukcesy, co z wydanym punktem Siły Woli daje ich w sumie 4. Wydaje 4 punkty Kwintesencji, podnosząc stopień trudności Technomanty z 6 do 10. Technomanta wydaje drogocenny punkt Kwintesencji, by obniżyć trudność z powrotem do 9, poświęca również punkt Siły Woli. Wykonuje rzut, lecz osiąga powodzenie tylko dzięki dodatkowemu sukcesowi z Siły Woli. Mimo to Bethany uratowała wielu Śpiących przed natychmiastowym spaleniem.

Zdolności i magya

Magya nie istnieje w próżni, jest ona rozszerzeniem maga. W związku z tym określone Zdolności maga powinny wspomagać czynioną przez niego magyę. Poniższe zasady są sugestiami, które mają dodać smaku sadze **Maga,** nie zaś być pretekstem do zabawy z modyfikatorami stopni trudności. Do Narratora należy ostateczne słowo, w jaki sposób (jeżeli w ogóle) określona Zdolność wpływa na magyę postaci, lub też czy można w ogóle zastosować tę zasadę.

Zalecamy, aby Zdolności wpływały na grę w odpowiednich momentach, zaś ich efekt powinien być ograniczony do modyfikatorów +/-3 do stopni trudności. Oprócz tego od gracza należy wymagać rozsądnego i twórczego wyjaśnienia, dlaczego stosuję tę Zdolność. Ta opcjonalna zasada ma na celu dostarczenie możliwości, które wzbogacą opowieść, nie zaś rozpoczną czterdziestominutową kłótnię.

Zdolności rozszerzające magyę

W niektórych okolicznościach zwyczajne Zdolności mogą poprawić szansę maga na pomyślne zastosowanie magyi. Jeśli

mag posiada Talent, Umiejętność lub Wiedzę, które są związane z określonym rodzajem magyi, może skorzystać z tej Zdolności na turę przed użyciem magyi. Stopień Trudności powinien być ten sam zarówno dla Zdolności, jak i dla magyi, pomimo wydanej na magyę Kwintesencji. Każdy sukces uzyskany w teście Zdolności może obniżyć o jeden poziom trudności magyi, maksymalnie o –3. (Uwaga: nie powinno się to kumulować z innymi modyfikatorami do stopnia trudności zaklinania, nie licząc wydanej Kwintesencji.)

Narratorzy mogą postanowić, iż niektóre Zdolności są niezbędne do wykonania konkretnego Efektu: skierowanie Sił przez działko może wymagać Broni Palnej, zaś do naprawienia generatora za pomocą Materii potrzebna będzie Umiejętność Technologia. Inne dające korzyści efekty, jak na przykład dodatkowy sukces do magyi za każde dwa w teście Zdolności, są również możliwe, zależą od sytuacji oraz kaprysów Narratora.

Magya wzmacniająca Zdolności

Mag może użyć swej magyi do poprawienia szansy powodzenia przy korzystaniu ze Zdolności. Jak w przypadku testu przedstawionego powyżej, każdy sukces wykorzystujący magyę obniża stopień trudności dla testu Zdolności o 1, do maksymalnego modyfikatora –3. Entropia ma liczne zastosowania jeśli chodzi o wzmacnianie Zdolności.

Zauważ, że magya musi być zastosowana na turę przed wykonaniem rzutu Atrybut + Zdolność. Czynienie magyi oraz wykonywanie rzutu Atrybut + Zdolność muszą zostać wykonane jako dwie odrębne akcje. Mag musi się skoncentrować i wykonać Efekt jako pierwszą akcję zanim będzie w stanie skupić swą magyę w drugiej. Rozdzielanie Puli Kości (które wymaga przyspieszenia rzucania czaru) jest możliwe, lecz wysoce nieefektywne. Zauważ również, że jednym ze sposobów na uzyskanie dodatkowych akcji w turze jest Efekt Czasu **Akceleracja Czasu**.

Przykłady

Wzmacnianie magyi

Oh Soon Hai czyni większość swej magyi poprzez ekstatyczny taniec. Używając Efektu Życia, by zapić bezwartościowego yuppie, tańczy szaleńczo, używając swej Ekspresji 4. Jej Efekt ma stopień trudności 7. Wprawdzie wydaje dwa punkty Kwintesencji, jednak stopień trudności tańca wciąż wynosi 7. Uzyskuje dwa sukcesy, co obniża trudność jej magyi do 4.

Gregor Shadowmoon, nawiedzany mag Eutanatos, stara się przyzwać demona z zaświatów. Narrator pozwala mu wykonać rzut Inteligencja + Okultyzm zanim zacznie zmuszać diabła do powstanięcia. Zdecydowawszy, że czyn taki ma dużą szansę wywołania Paradoksu, narrator daje Gregorowi dodatkowy sukces do magyi za każde dwa sukcesy w teście Zdolności zamiast obniżyć mu stopień trudności.

Wzmacnianie Zdolności

Samochód Kayli Dare zepsuł się na wiejskiej drodze znajdującej się na terytorium watahy wilkołaków. Jeszcze przed otwarciem maski Kayla postanawia ułatwić sobie trochę życie. Wykorzystuje swą Materię 3, by upewnić się, że nie zepsuło się nic istotnego. Wykonuje rzut swoim Arete 5 jako Pulą Kości, ponieważ jej sympatyczny Narrator zdecydował, iż będzie to magya statyczna. Otrzymuje 2 sukcesy, po czym otwiera maskę. Narrator zmniejsza stopień trudności rzutu Spryt + Technologia z 7 do 5. Z 4 kropkami w Sprycie oraz 3 w technologii uzyskuje pięć sukcesów. Odnajduje obluzowany kabel i wkłada go na miejsce słysząc w oddali echo wycia.

Wyjaśnienia



Ta sekcja może rzucić trochę światła na aspekty **Maga,** które mogą wydawać się niejasne. Niektóre z nich dają nowe możliwości, inne rozszerzają lub naświetlają stare idee. Szersze wyjaśnienie niektórych teorii egzystencji magów znajdują się w Księdze Piątej: Cienka Ścieżka.

Rezonans

Zaprawdę wszystkie rzeczy poruszają się wewnątrz twego jestestwa w nieustannym półobjęciu, są pożądane i obawiane, odpychające i uwielbiane, ścigane i takie, przed którymi chciałbyś uciec. Te rzeczy poruszają się wewnątrz ciebie niczym światła i cienie w złączonych parach.

– Kahlil Gibran, *Prorok*

Zgodnie z niektórymi mistycznymi uczonymi, podobnie jak mag kształtuje swą magyę, tak również na niego wpływa przepływ Kwintesencji. Magowie najpierw udokumentowali te efekty w Dziedzinach Horyzontalnych, jednak niektórzy uczeni z Porządku Hermesa twierdzą, że rezonans jest uniwersalny. Mówią, że każdy magiczny efekt pozostawia ślad na rzeczywistości.

Wszyscy uczniowie uczą się, że Mistrzowie Sfer otrzymują dzięki swojej wiedzy pewne korzyści. Na przykład Mistrz Życia nigdy nie jest chory i długo zachowuje młodzieńczą witalność. Te dobrodziejstwa pochodzą z rezonansu pozostawionego przez lata osiągania mistrzostwa w Sferze.

Co więcej, niektórzy magowie twierdzą, że nawet psychiczne emanacje pozostawione w Węzłach są częścią Rezonansu. Gdy Śpiący doświadcza intensywnych emocji lub cier-

pień, transmituje swe uczucia w otaczającą go przestrzeń. Eutanatosi wierzą, że wampiry mogą dostrzegać te emocjonalne resztki, zaś upiory karmią się nimi.

W ostatnim wydaniu *Paradigmy* poważany Syn Eteru, dr Solaris, twierdzi, że wydestylował mroczny rezonans z Haustów zebranych na polu bitwy wojny secesyjnej pod Antietam. Wpływ ten, zgodnie z artykułem, „związany jest z gwałtownymi efektami magycznymi". Niestety nie będzie więcej informacji o eksperymentach dr Solarisa, ponieważ krótko po publikacji zaatakowały go niezidentyfikowane duchy zmarłych. Jego akolici twierdzą, że został przez nie wciągnięty do nieznanej części Umbry. Większość magów mówi, że eksperyment dr Solarisa był jedną wielką bujdą.

Najwięksi zwolennicy teorii rezonansu, członkowie Porządku Hermesa i Verbena, uważają, że wszyscy magowie posiadają dowód na istnienie rezonansu. Cisza, jak twierdzą, jest pozostałością po Paradoksie.

Kwintesencja

Niewiele rzeczy jest ważniejszych dla magów, niż Kwintesencja. Fundacje, kabały, nawet Tradycje toczyły wojny o Węzły, podstawowe zbiorniki Pierwszej. Niedoświadczeni magowie często nie rozumieją znaczenia Kwintesencji, ponieważ nie wiedzą, jak skutecznie wykorzystywać jej moc.

Nawet najbardziej oświeceni zdobywają wiedzę, że posiadanie haustów czyni magyę prostszą. Mag, który skupia swoje zapasy energii, może naginać statyczną rzeczywistość do własnej woli. Wielu jednak spośród Sierot i wielu młodych magów postrzega Hausty jako luksus, nie zaś konieczność. Mówią, że jeśli mag ma moc, nie potrzebuje Kwintesencji.

Prawdziwa wartość pierwotnej energii leży nie w tworzeniu magycznych efektów, lecz w podtrzymywaniu ich. Dziedziny Horyzontalne są zależne od Kwintesencji, która utrzymuje ich rzeczywistość. Stworzenie Talizmanu wymaga ogromnych ilości magycznej energii. Wszystko, przez co przepływa Kwintesencja, jest metafizycznie silniejsze niż coś bez tej energii. Kwintesencja Przebudza przedmioty i osoby.

Magowie mogą również wydawać Kwintesencję do obniżania stopni trudności testów kontrmagyi. Mag poświęca energię, by wzmocnić rzeczywistość przeciwko swemu wrogowi.

Wykorzystywanie Pierwszej do zdobywania Kwintesencji

Mag z Pierwszą 1 może magycznie czerpać Kwintesencję bezpośrednio z Węzłów i jest to przypadkowe wykorzystanie magyi. Za każdy uzyskany sukces otrzymuje punkt Kwintesencji, jednak nie może w ten sposób przekroczyć liczby kropek, które posiada w Awatarze. Nadmiar Kwintesencji uchodzi do otoczenia.

Z Pierwszą 3 magowie mogą również czerpać Kwintesencję z Haustów. Proces ten przebiega podobnie, jak wyciąganie energii z Węzłów, jednak w przeciwieństwie do nich hausty nie odnawiają swej mocy.

Gdy mag osiąga Pierwszą 5, może czerpać surową Kwintesencję zewsząd. W przeciwieństwie jednak do wyciągania magyi z Węzłów lub Haustów, jest to wulgarny efekt. Poza tą właściwością proces działa w ten sam sposób, każdy sukces odpowiada punktowi kwintesencji. W związku z tym, że świat przepełniony jest surową Kwintesencją, magya taka ma kilka szkodliwych efektów. Czasami powietrze stanie się chłodniejsze, światła zaczną migotać, a lustra pękać, lecz to wszystko. Śpiący jest kiepskim źródłem Kwintesencji i zazwyczaj ma w swoim wzorcu od jednego do trzech jej punktów. Wilkołaki i wampiry są bogatszymi źródłami Kwintesencji, lecz biada magowi, który zechce z niej zaczerpnąć! Taki rodzaj kradzieży energii życiowej jest uważany za najgorszą obrazę i czyniący w ten sposób mag będzie miał do czynienia nie tylko z siłami swych „źródełek", lecz również z samym wilkołakiem lub wampirem.

Paradoks

Paradoks jest łamigłówką. Klucz do Wstąpienia polega na jej rozwiązaniu.

– Marcus Triliox, Porządek Hermesa.

Paradoks jest systemem odpornościowym, jego duchy chronią Gaję przed chorobą zuchwałej magyi.

– Heasha Morningblade, Verbena

Paradoks to Jimminy Cricket z piłą łańcuchową.

– Zerox, Sierota

Paradoks to klątwa Technokracji łupiącej ten świat. Gdy pozbędziemy się ich, pozbędziemy się też Paradoksu!

– Dr Volcano, Wirtualny Adept

Paradoks jest niczym więcej, jak tylko brakiem wiary w siebie.

– Oh Soon Hai, Eutanatos

Czym jest Paradoks? Nikt nie jest tego dokładnie pewien. Istnieje wiele teorii, lecz nie ma prawdziwych odpowiedzi. Być może w świecie, w którym wierzenia kształtują rzeczywistość, nie może być jednej prawdziwej odpowiedzi. Nauczyciele magyi przytaczają swoim uczniom przypowieści, opowieści i mity dotyczące Paradoksu. Historie te mówią o dziwnych duchach połączonych ze Sferami, które egzekwują rzeczywistość na osobach nadużywających magyi. Czasem te duchy nawet porywają magów i zabierają ich do dziwnej rzeczywistości do czasu, gdy nie zapłacą za swoje przewinienia. Mówi się, że mag nigdy nie może uciec przed konsekwencjami swych działań.

Członkowie Tradycji rzadko mówią o swoim osobistym Paradoksie, chyba że do magów ze swej własnej kabały. Niektórzy sądzą, iż Paradoks jest ceną porażki, tak więc fakt, że inni rozprawiają o twoich prywatnych walkach z Paradoksem jest upokarzający, a nawet raniący. Magowie z pradawnych Fundacji, takich jak Doissetep, wykorzystują swą wiedzę o ułomnościach Paradoksu innych magów, aby szantażować swych wrogów. W ostatnich latach zaczęły krążyć plotki o podziemnym ruchu poświęcającym się usunięciu stygmatów nagromadzonego Paradoksu, lecz jeśli społeczeństwo magów nie zmieni się w sposób radykalny, taka inicjatywa jest skazana na zagładę. Oczywiście taka społecznie narzucona cisza jedynie utrudnia osobistą walkę maga o pozostanie na ścieżce Wstąpienia.

Niewielu Przebudzonych szczerze rozumie Paradoks oraz jego formy i wie, jak skutecznie z nim walczyć. Młodzi uczniowie wciąż zadają swym mentorom denerwujące pytania. Dlaczego Paradoks oddziałuje jedynie na magów, a nie na inne ponadnaturalne stworzenia, jak wampiry i wilkołaki? Czy Mistrzowie nie są na tyle potężni, aby niszczyć duchy Paradoksu? W jaki sposób duchy Paradoksu zawsze potrafią odnaleźć maga? Czy magowie musieli walczyć z Paradoksem w Erze Mitycznej? Dlaczego Paradoks nie niszczy wszystkich Maruderów, tylko ich ignoruje? Większość nauczycieli lekceważy te pytania, lub daje swym uczniom zagadkowe odpowiedzi, jak: „Wkrótce się dowiesz, młody magu". Czasami sami nauczyciele nie wiedzą.

Teorie

Istnieje równie wiele teorii na temat Paradoksu, jak i magów, którzy go badają. Niektórzy uważają, że Paradoks sprzeciwia się drodze Awatara do jedności. Awatar wzywa wtedy Paradoks, aby zniszczył magów, którzy ośmielili się na zbyt wiele, lub za bardzo się oddalili od Ścieżki. Wyjaśnia to, dlaczego wilkołaki, wampiry, psionicy i ludowi magicy nie cierpią z powodu Paradoksu. Mimo to wciąż nie wyjaśnia to innych pytań. Inni spekulują, że Paradoks odzwierciedla strach Śpiących przed nieznanym, wzmocniony przez ich śpiące Awatary; że wulgarna magya, obraza dla procesu tworzenia, jest karana przez Boga lub wielkiego Ducha Ziemi; że Dynamiczna zmiana jest powstrzymywana przez prawo natury przed zabrnięciem zbyt daleko, co mogłoby zagrozić rozplątaniem się rzeczywistości; że potężni magowie Technokracji „zaprogramowali" rzeczywistość, aby akceptowała pewne rzeczy, lecz odrzucała inne; że świat traci rozpęd i siła wyobraźni została obrócona przeciwko wizjonerom, lub też, że naturalne i fizyczne prawa nie mogą znieść próżni i wypełnią ją siłą, jeśli będzie to konieczne. Wszystkie te idee mają poparcie, jednak żadna z nich nie odpowiada na wszystkie możliwe pytania.

Według dawnych źródeł zawsze istniał pewien poziom Paradoksu. Jego efekty były bardziej zlokalizowane w przeszłości, a stopień, do którego można było zmieniać rzeczywistość, był znacznie rozleglejszy. Pierwotni Technomanci byli najwidoczniej na otrzymującym końcu Paradoksu aż do nastania Wieku Rozumu. Wcześni Śpiący szybciej uwierzyliby w demoniczne skrzydła lub lewitację za pomocą siły umysłu, niż w latające maszyny. Wraz z rozszerzaniem się wizji Technokracji, masowej komunikacji, zakrojonego na szeroką skalę kreślenia map i badań, jeden ustalony paradygmat stawał się coraz bardziej ustabilizowany. W ten sposób granice Paradoksu zostały określone na nowo. Paradoks pojawia się, gdy rzeczywistość zostanie wypchnięta poza te ograniczenia.

Jak i Dlaczego

Granice Paradoksu wydają się zmienne, paradygmat możliwości przekształcania tego, co realne, różni się w zależności od miejsca. Sprytni magowie czerpią korzyści z elastyczności przekonań Śpiących (patrz Zdolność **Krzykliwość** w Księdze Pierwszej). Statyczna rzeczywistość będzie bardziej ustabilizowana na zebraniu bankierów, niż w wiosce aborygenów. Mimo to jest to jedyny wpływ konsensualnej rzeczywistości. W tym leży paradoks Paradoksu: rzeczywistość nie ma granic, ponieważ ograniczana jest jedynie przekonaniami myślących istot, lecz w związku z tym, że przekonania nie mają granic, konsensualna rzeczywistość nie jest nieograniczona. Zadaniem maga jest zmiana zakresu tych przekonań, a co za tym idzie, granic rzeczywistości. Wstąpienie przekracza te ograniczenia i o nie toczona jest Wojna.

Niektórzy mędrcy do opisania Paradoksu, magyi i rzeczywistości wykorzystują metaforę wielkiej bańki powietrza. Rzeczywistość, jak mówią, jest jak woda, a magya przemieszcza tę wodę – delikatnie i stopniowo w przypadku małych efektów przypadkowych, szybko i radykalnie przy wulgarnych efektach lub śmiesznej magyi przypadkowej (patrz Efekt Domina w podręczniku podstawowym do **Maga**). Po odpowiednim czasie ta metafizyczna „woda" wróci na swoje miejsce, odnawiając konsensualne przekonania. Jeśli jednak bańka pęknie, woda wleje się do środka... Ułomności Paradoksu, jak mówią, są ostatnimi falami efektu koncentrującego się na tym, kto „przekłuł bańkę". Duchy Paradoksu i ich Dziedziny są podobno zmaterializowanymi wytworami podświadomości.

Wiara jest niezwykle istotna dla magyi. Chwilowe zwątpienie może zniszczyć czar. „Dostrzeganie sznurków", „spoglądanie w dół" i „tracenie wiary", to niektóre z terminów określających chwilowe zwątpienie ("pecha"), które zwraca rzeczywistość przeciwko tobie. Efekt ten powoduje Paradoks nawet gdy w pobliżu nie ma Śpiących, liczy się to, że rzeczywistość została wystarczająco przesunięta. Dziedziny Horyzontalne nie mają większych problemów z Paradoksem, lecz wystarczająca ilość wulgarnej magyi może zakłócić nawet ich ekosystemy. Być może więc każda forma rzeczywistości może znieść jedynie określoną ilość cierpienia, zanim odwzajemni się w jakiś możliwy dla siebie sposób.

Paradoks jest zagadką. Być może po ogólnym Wstąpieniu przestaną istnieć ograniczenia rzeczywistości.

Aromat: uosobienie magyi

Niech pod kotłem żar się żarzy,
Niech z bulgotem war się warzy.
– William Shakespeare, *Makbet* (Przekł. Stanisław Barańczak)

Magowie nie mają takiego samego spojrzenia na rzeczywistość. Zostały ustalone zasady, określono i wyjaśniono rozmaite Sfery, lecz jest to tak sztuczne, jak wszystko, co stworzyła Technokracja. System magii w **Magu** jest po prostu stworzeniem subiektywnej rzeczywistości (a dla Tradycji polityczną koniecznością), mającym na celu uproszczenie mechaniki gry i wygładzenie narracji, a nie będące rządzącym się własnymi prawami zestawem dogmatów. Magowie z każdej Tradycji oraz ich podgrup spoglądają w różny sposób na rzeczywistość. Nawet bardziej jednolite Tradycje mają swe własne herezje i wewnętrzne spory.

W kategoriach gry dobrze jest mówić o „magyi Wzorców" i „obserwowaniu wzorca życia jakiejś istoty", lecz każda Tradycja ma swój własny sposób postrzegania tych zagadnień i swoje własne związane z nimi słownictwo. Wszyscy członkowie grupy magów biegłych w Sferze Życia (co jest przecież subiektywnym ter-

minem) mogą dostrzegać wzorzec istoty, lecz każdy z nich inaczej go zdefiniuje. Mag z Porządku Hermesa będzie mówił o odkryciu „Prawdziwego Imienia" stworzenia i w inkantacjach wykorzysta werbalną reprezentację tego wzorca. Może również skorzystać z numerologii, aby określić „liczbę" stworzenia, lub zawrzeć Prawdziwe Imię w magicznej pieczęci. Z drugiej strony, jeden z Synów Eteru z dumą wyciągnie swe ostatnie cacko i ogłosi, że „odczytał sekwencję DNA" swego podmiotu, podczas gdy członek bractwa Akashic „dostrzeże fizyczną naturę jego Do". Wszystkie te terminy oznaczają mniej więcej to samo, lecz wciąż istnieją pomiędzy nimi subtelne różnice znaczeniowe.

Oprócz napisania odrębnej książki, w której zawarte zostałyby wszystkie style magyi znane człowiekowi, nie ma sposobu, dzięki któremu **Mag** mógłby oddać ogromną różnorodność obecnych w rzeczywistym świecie praktyk i wierzeń. Podobnie przedstawianie każdego magycznego Efektu jako kolejny rzut kością, odziera grę z bogatego aromatu magyi. Gracze powinni z pomocą Narratora wykształcić styl dla swoich postaci.

Magya płynie w odrębny sposób dla każdego Awatara, więc każdy mag ma wyróżnialny styl magyi. Czasami jest on subtelny – drobne tendencje zauważane jedynie przez mentorów. Inni magowie wykorzystują magyę jako osobisty manifest, zostawiając wizytówkę przy każdym, nawet przypadkowym efekcie. Style te mogą rozciągać się od delikatnego wietrzyka wiejącego po każdym Efekcie, do maga pocierającego nos za każdym razem, gdy manipuluje rzeczywistością.

Dobrze określony styl może również obniżać stopnie trudności. Być może w zakres stylu Kultysty Ekstazy wchodzi głośna muzyka. Narrator decyduje, że ta muzyka podąża wszędzie za postacią. Jeśli ten mag chciałby ogłuszyć Technomantę w klubie nocnym, przypadkowo zmieniając głośność dźwięku w głośniku znajdującym się tuż obok wroga, Narrator może mu przyznać premię. Z tego samego powodu może mieć większą trudność przy próbie uciszenia tego miejsca.

Każda Tradycja inaczej postrzega magyę. Jeśli członek Niebiańskiego Chóru przyzywa Siły, magya może pojawić się jako strumień intensywnego, białego światła płynącego z niebios, podczas gdy w przypadku Syna Eteru elektryczność może płynąć z jego naukowego miernika. Te opisy są czymś więcej niż atmosferą – zapewniają grze rzeczywistość. Każda postać powinna mieć swój unikalny aromat efektów, którym przyprawia swą magyę. Mówca Marzeń może mieć trudności związane z częstotliwością transmisji radiowej, lecz Wirtualnemu Adeptowi niezwykle ciężko będzie wezwać duchy jakiegoś regionu, aby odpowiedziały na jego pytania. Specjalne efekty mogą ograniczać magyczne zdolności maga, lecz mogą je również wzmacniać.

Gracze powinni również dobrze pomyśleć o osobistych przekonaniach i stylu ich postaci. Jeśli Verbena chce rzucić czar, gracz powinien stworzyć jakiś rytuał związany nie tylko z Tradycją Verbena, lecz również z osobą używającą magyi. Zarówno angielska wioskowa wiedźma jak i meksykańska *bruja* wykorzystują zioła i obie mogą należeć do tradycji Verbena, lecz stosowane przez nie zioła różnią się od siebie, podobnie jak ich metody. Angielska wiedźma może mieć na swym ołtarzu statuetkę Bogini z Willendorf, a *bruja* lub *curandera* zapalą świecę



przed wizerunkiem Dziewicy z Gwadelupy. Skandynawski skald wyryje runy na swym Drzewie Życia. Wyznawcy pogańskiej bogini nie będą się przejmować standardowymi definicjami „dobra" i „zła", lecz *curandera*, której ludowa magya związana jest z Naszą Panią, pieczołowicie będzie obserwować poglądy katolików. Jedna Tradycja, odmienne metody.

Przy definiowaniu stylu, gracze i Narratorzy powinni wziąć pod uwagę fundację i kabałę maga oraz cel kabały. Jeśli postać spędza większość swego życia w Dziedzinie Horyzontalnej, rezonującej energią śmierci, będzie mieć więcej trudności z uleczeniem towarzysza, niż mag należący do Fundacji zajmującej się odnowieniem i regeneracją. Z tego samego powodu kabale skupionej na zdobywaniu wiedzy łatwiej będzie spenetrować otchłanie Cyfrowej Pajęczyny, niż kabale poświęconej brutalnej walce.

Narratorzy powinni kłaść nacisk na odmienne style, a gracze powinni mu pomagać, nawet jeśli filozofia magów będzie ograniczać ich magyę. Pamiętaj również, że oświecenie i siła woli przeważają nad kwestiami materialnymi. W **Magu** wszystko jest możliwe dzięki ciężkiej pracy, wiedzy i odpowiedniej kreatywności.

Różne Sfery, ten sam rezultat

Sfery w Magyi w **Magu** częściowo się przenikają. Postacie graczy mogą osiągnąć te same efekty wykorzystując różne Sfery, Nie ma nic złego w tym Przenikaniu. **Mag** nagradza twórcze użycie magyi.

Jeśli Job chce, aby Śpiąca idąca po leżącym w sklepie dywanie przewróciła się, może to zrobić używając różnych Sfer. Job może wykorzystać Materię, aby w miejscu, gdzie miała postawić nogę, pojawił się niezauważony poprzednio szew. Może również użyć Życia, aby kobieta doznała nagle silnych drgawek w nodze. Jest w stanie skorzystać również z Umysłu, aby rozproszyć jej uwagę, lub z Sił, aby oślepił ją zabłąkany promień słońca. Można także w odmienny sposób wykorzystać wymienione uprzednio Sfery.

Jednym z najważniejszych sekretów efektywnego władania magyą jest dokładne określenie pożądanego rezultatu, a następnie określenie, jakiej magyi potrzeba do jego osiągnięcia. Jeśli nie masz Sfer, lub nie jesteś w stanie wymyślić, jak za ich pomocą zrealizować swój cel, musisz ponownie przemyśleć swą metodę. Czasami to, co chcesz osiągnąć, może nie być pierwszą ideą, jaka przyjdzie ci do głowy. W powyższym przykładzie celem Joba jest przewrócenie kobiety. Może to jednak robić jedynie po to, aby uzyskać okazję do przedstawienia się. Jeśli tak jest, być może łatwiej mu będzie zacząć konwersację zadając pytanie. Gdyby chciał ukraść jej kartę kredytową i aby to osiągnąć przewróciłby ją i ograbił w czasie, gdy zbierałaby swoje rzeczy, może również skorzystać z Umysłu, aby w roztargnieniu gdzieś ją zostawiła. Gdyby zaś chciał usunąć ją z pola swego widzenia, podręczne lusterko może pozwolić mu zobaczyć, co się za nią dzieje.

Uczniowie często korzystają z magyi, gdy nie jest to konieczne. Doświadczony mag wykorzystuje ją subtelnie, aby wzmocnić swoje zdolności, nie zaś je zastąpić. Dyskrecja pozwala ustrzec się przed Paradoksem i Technokracją.

Fatalne Przeistoczenie

– Pomyśl o tym, czarodzieju – mówi wampir, a jego oczy lśnią w blasku kominka. – Będziesz miał wieczność, aby ścigać swoje „Wstąpienie". Wieczność, aby wznieść się nad innych, doskonalić swe rzemiosło i zbierać dla siebie moc cieni. Unosi ociekający vitae nadgarstek i obnaża swe kły. Twarz Eutanatosa błyszczy potem. Zwilża swe wargi, rozważając najważniejszą decyzję swego życia.

– Przyjmuję – mówi w końcu. Jego koszula opada na podłogę. Skóra wampira jest lodowata w dotyku, a ugryzienie pali, wyciągając śmiertelność z jego żył.

Ogarnia go nagły głód, rozdziera go od wnętrzności do gardła, pragnie szaleńczo zastąpić straconą krew. Przedziera się przez ciemność do nadgarstka wampira, chwyta go i ssie nieśmiertelny ogień.

Słodka siarka/Ściany rozsypują się/Rzeczywistość krzyczy...

– Głupiec – drwi wampir, oblizując swe wargi. U jego stóp młody mag czuje, jak Jego Awatar się rozpada. Wyje z goryczą...

Wilkołaki i wampiry nie mogą zostać magami.

Magowie nie mogą przetrwać Przeistoczenia Spokrewnionych i zachować jednocześnie zdolności używania Prawdziwej Magyi. Wprawdzie niektórzy magowie eksperymentowali z krwią wampirów, zaś niektórzy Krewniacy Garou niezwykle rzadko posługują się Prawdziwą Magyą, jednak ścieżki Przebudzonych zazwyczaj prowadzą w przeciwnych kierunkach.

Niektórzy czarodzieje przypuszczają, iż wampiryczne Przeistoczenie niszczy esencję Awatara, dającą magowi jego moc. Inni wierzą, że Awatary wampirów znajdują się na ściśle określonej Ścieżce, która nie jest związana z magyą. Jeszcze inni utrzymują, że wampiry, będąc przeklętymi, są na zawsze odcięte od światła Jedynego. Jakikolwiek jest prawdziwy powód, panuje zasadnicza zgoda, iż wampiryzm i magya nie łączą się ze sobą. Taumaturgia wampirów, jak uważają magowie, jest jedynie bladym cieniem Prawdziwej Magyi i nie działa poza statycznymi granicami konwencjonalnej rzeczywistości.

Przebudzenie nie chroni przed przerażającą „Więzią Krwi" niemartwych, jak odkryło wielu magów. Potężni magowie czasami polują na wampiry dla ich krwi, lecz jest to w najlepszym przypadku ryzykowne. Podobno więcej niż jeden mag popadł w wieczną Ciszę po wypiciu o jednego Spokrewnionego za dużo, a na dłuższy dystans wampiry są bardzo niemiłymi przeciwnikami.

Mówcy Marzeń uważają, że wilkołaki posiadają wspólnego Awatara, duszę Samej Gai. Zajmujący się Materią Synowie Eteru twierdzą, iż właściwości zmiennej krwi uniemożliwiają Garou korzystanie z innej magyi niż duchowe dary. Być może dlatego niektórzy Krewniacy radzą sobie ze Sferami, a wilkołaki nie.

Warto zauważyć, iż magowie, wilkołaki i wampiry nie zbierają kart innych istot. Wprawdzie większość Przebudzonych istot jest świadoma egzystencji innych, jednak ich wiadomości są zazwyczaj błędne. Rzadko kiedy mag wie coś o polityce Camarilli lub o działalności Trzynastu Plemion. Podobnie większość istot ponadnaturalnych uważa magów za nowoczesnych Gandalfów i nie odróżnia Brata Akashic od

Technokraty. Istnieją wyjątki, lecz większość stworzeń ponadnaturalnych nie wie nic o Wstąpieniu. Większości z nich po prostu nic to nie obchodzi.

Reguła Cienia

Jeśli powstanie u ciebie prorok lub wyjaśniacz snów i zapowie znak lub cud,

I spełni się znak lub cud, jaki ci zapowiedział, a potem ci powie: „Chodźmy do bogów obcych – których nie znałeś – i służmy im",

Nie usłuchasz słów tego proroka albo wyjaśniacza snów...

Ów zaś prorok albo wyjaśniacz snów musi umrzeć...

W ten sposób usuniesz zło spośród siebie.

– Księga Powtórzonego Prawa 13, 2-6

Jeśli śmiertelni zetkną się z rzeczami, których nie mogą zrozumieć, zaczynają je czcić lub też je niszczą. Niektórzy robią jedno i drugie. „Łowcy czarownic" zasługują na swoją nazwę, zaś Inkwizycja (**Mag**, s. 273-274) niesie najbardziej widoczną pochodnię w ich tłumie, zresztą członkowie wszystkich kultur mają Śpiących, którzy ze śmiercionośną siłą chronią ich ślepoty lub wierzeń. Łowca z Prawdziwą Wiarą (patrz Księga Pierwsza) jest niebezpiecznym wrogiem. Synowie Eteru i Verbena są szczególnie świadomi tego zagrożenia.

Reguła Cienia

Nie poszukuj w Ciemności, w obawie przed zepsuciem;
Nie szukaj w Świetle Dnia, w obawie przed odkryciem.
Wstąpienie podąża Środkową Ścieżką Cienia
Którą mogą kroczyć Przebudzeni
A za nimi bez obaw idą Śpiący.

Nieformalny Protokół Tradycji – Reguła Cienia – nakłada dalsze ograniczenia na beztroską magyę. Nie dbający o to magowie mogą zostać zdradzeni Łowcom lub Technokracji przez swoich dotychczasowych sprzymierzeńców, jeśli narażą na niebezpieczeństwo całe społeczeństwo magów. Wprawdzie Reguła Cienia nie jest twardo stosowanym prawem, jednak magowie ujawniają swe prawdziwe natury jedynie na własne ryzyko. Zbyt wielu Śpiących zechciałoby rzucić się do stóp nieświadomemu zbawcy lub też wrzucić tego samego zbawcę w najbliższy płomień, jeśli okaże się on czymś mniej, niż odpowiedzią na ich modlitwy.

Umbra



– Co to za miejsce? – spytała Jennifer, gdy kabała przeszła przez Barierę. Srebrna kurtyna rozchyliła się ukazując zamglone półodbicie pomieszczenia, które właśnie opuścili. – Spójrzcie – ciągnęła, wskazując na miejsce, w którym stał komputer. W Umbrze można było wyraźnie widzieć wzorzec urządzenia. Migotał on w umbralnym zmierzchu, na jego obudowie tańczyły drobniutkie iskierki Kwintesencji. Jennifer uśmiechnęła się triumfująco. – WIEDZIAŁAM, że to nie jest zwyczajny komputer!

– Nie – odparł właściciel, wyłaniając się spomiędzy cieni. – Nie jest...

Umbra jest ogólnym określeniem światów duchów, które leżą tuż za konsensualną rzeczywistością „prawdziwego świata" Ziemi. Jej struktura jest tak płynna i zależna od indywidualnego sposobu postrzegania, że wszystkie próby zrobienia jej „map" zawiodły. Większość wysoce oświeconych magów twierdzi, że wykonując mapy czegoś, utrwala się to coś w miejscu (praktyka, którą stosują Inżynierowie Próżni, by ograniczać zasięg „elementów losowych"). Umbra, jak mówią, nie chce zostać utrwalona.

Trzy umbralne światy

Większość zgadza się, że Umbra składa się z trzech warstw: „wysokiej" Umbry, w której znajdują się uosobienie idei, „środkowej" Umbry, duchowego odbicia natury, oraz „niższej" Umbry, krainy zniszczenia i zmarłych. Miejsca te są raczej poziomami zrozumienia, niż „fizycznymi" lokacjami. Umbra jest mglista, a podróżowanie przez nią polega bardziej na zamiarze, niż na kierunku.

Pewne aspekty Umbry pozostają jednak stałe:

- Peryferia, gdzie puls świata duchów może być słabo odczuwany w materialnej rzeczywistości. Nawet Śpiący mogą przejść w ten stan, który jest naturalnym zjawiskiem dla Przebudzonych. Jest to w mniejszym stopniu „miejsce", w większym zaś „stan istnienia", a wielu magów w takim stopniu dostraja się do Peryferiów, że przestaje o nich myśleć.
- Rękawica, albo Bariera, oddziela świat duchów od świata fizycznego.
- Penumbra to cieniste odbicie znanego nam świata.
- Trzy Światy, w których koncepcje myśli abstrakcyjnej, duszy natury oraz cienia śmierci kształtują Dziedziny, na jakie może się natknąć umbralny podróżnik.
- Bliska Umbra rozciąga się od Penumbry do Dziedzin trzech warstw. Poziomy te, połączone Penumbrą, zawierają w sobie rozmaite Dziedziny – Domeny, Dziedziny Duchów, Strefy Martwych i inne miejsca.
- Same Dziedziny są miejscami, w których umbralna rzeczywistość przybrała stałą formę, czy to w reakcji na jakieś potężne wydarzenie na Ziemi, magyczne zamknięcie we

wzorcu, lub też dzięki woli jakiejś istoty Umrodu. Natura tych Dziedzin zależy, gdzie leżą w obrębie Trzech Światów.

• Horyzont, lub też Membrana, Rozdziela Głęboką i Bliską Umbrę. Na Horyzoncie znajdują się Dziedziny Horyzontalne, miejsca ducha obleczone we wzorzec przez wolę ludzką.

• Głęboka Umbra rozciąga się poza Horyzontem w nieskończoność. W tej olbrzymiej kosmicznej próżni wirują ustawicznie Dziedziny Cząstkowe oraz Paradoksu. Owa zewnętrzna warstwa świata duchów jest domem dla Nephandi i Maruderów (i, jak wielu sądzi, dla jeszcze gorszych istot...).

• Strefy są miejscami, które przenikają Trzy Światy i przekraczają granice pomiędzy nimi. Zalicza się do nich Sieć, znaną również jako Cyfrową Pajęczynę, Lustrzaną Strefę, Dziedziny Marzeń i najprawdopodobniej jeszcze inne miejsca. Unoszą się one pomiędzy Dziedzinami, lecz nie wydają się do nich naprawdę należeć.

Bliska Umbra

Jest to duchowe odbicie Ziemi, gdzie wszystko przybiera swój bardziej prawdziwy kształt. Każdy podróżnik odbiera go w inny sposób, jako że zabarwia całe doświadczenie swą percepcją. Laboratorium zaawansowanej technologii wygląda w Umbrze jak szereg krystalicznych jaskiń, pokrytych plątaniną kabli iskrzących się od elektryczności. Wysypisko toksycznych odpadów jawi się w Umbrze jeszcze ohydniejsze: tam po hałdach szlamu pełzają wstrętne insektoidy i zmutowane zwierzęta. Dla kontrastu, dziewicza puszcza wydaje się tam być jeszcze piękniejsza i spokojniejsza niż w naszym świecie. Im cieńszą jest Rękawica, tym bardziej w miejscu tym oba światy są do siebie podobne.

Jedynie Przebudzone rzeczy, zawierające surową Kwintesencję, mają w Umbrze ten sam kształt. Tyczy się to także Talizmanów i miejsc naznaczonych silnymi emocjami. Ich Wzorce aż błyszczą się wtedy od Pierwszej energii, choć dokładny kształt jaki przybierają jest inny dla każdego; dla niektórych są to płonące sieci czy ogniste duchy, dla innych linie grafów i wykresów.

Umbra i świat fizyczny mogą na siebie wzajemnie oddziaływać. Jeśli zostanie poczyniona fizyczna zmiana w naszym świecie, to w pewien sposób odbije się ona także na duchowej naturze Umbry. Zaśmiecony, zabazgrany sprayami parking odmieniony przez grupkę dzieci w miejski park, przyjmie zupełnie nową duchową treść. W Umbrze, gdzie była kiedyś jedynie dziura zarośnięta chwastami, z pełzającymi w niej żmijami, będzie teraz pełna słońca polanka z pachnącymi kwiatami i śpiewającymi ptakami.

Jeśli zostanie zmieniona w Umbrze duchowa natura jakiegoś miejsca, to Narrator musi zdecydować jaki miało to wpływ na jego odpowiednik w naszym świecie. Magya Ducha może w Umbrze wpłynąć na wszystko, nawet na rzeczy przez większość nie uważane za duchy. Wielu magów, przede wszystkim Mówców Marzeń wierzy, że Umbra i fizyczny świat są wzajemnie połączone, niezdolne do samodzielnego istnienia. Każde nadaje kształt znaczeniu miejsc i znaczenie ich położeniu.

Podróże

Podążaliśmy za Marzycielem przez
Purpurowe mgliste obłoki.
Czuliśmy, że możemy kontrolować nasze poczucie czasu,
Sądzilismy, że jesteśmy zgubieni, lecz
Nieważne jak się staraliśmy,
Każdy miał spokojny umysł
– Judas Priest, „Dreamer/Deceiver"

Podróżowanie w Umbrze jest bardziej kwestią zamiaru niż odległości czy przemieszczenia. Mag wkracza w umbralne opary i (jeśli ma szczęście) pojawia się tam gdzie planował, idąc po jednej ze ścieżek wśród mgieł. Niestety, wiele z nich jest strzeżonych przez duchy, co czyni sprawę dodatkowo niebezpieczną.

W Wysokiej Umbrze magom jest dość łatwo podróżować, dzięki ich dynamicznym naturom i dociekliwym umysłom. Mądrzy w życiu przyrody magowie zapuszczają się często do naturalnych Dziedzin. Z zasady nikt nie wchodzi do Podziemia, lecz jak wiadomo, wiele było od tej zasady wyjątków.

Pierwotni magowie posiadający znajomość zwyczajów natury mogą wchodzić do naturalnych Dziedzin (szczegóły w dodatku do **Wilkołaka: Apokalipsy, Umbra: Aksamitny Cień**), jednak większość magów podróżuje do górnych Dziedzin, ukształtowanych przez idee: Niebios, Piekieł, tessaraktów i metropolii stworzonych przez ludzkie pomysły. Pomiędzy nimi leżą Domeny, miejsca w których umbralne odbicia przybierają szczególnie silną formę: „Skazy", gdzie mroczne pragnienia toksycznych odpadów zatruwają substancję duchową, „Mateczniki", przeciwieństwa skaz, przeniknięte czystością, „Trody", w których Umbrę przenika pradawna aura Arkadii, oraz inne rodzaje. Domeny te nie są Dziedzinami w całkowitym sensie — wpływają swoją obecnością na Penumbrę, lecz nie mają granic.

Większość Technomantów jest zbyt silnie związana ze światem fizycznym, by być biegła w wędrówkach po Umbrze (zazwyczaj nigdy ich nie podejmuje). Mag pozbawiony Sfery Ducha lub wiedzy o Kosmologii może pośród mgieł zagubić się na zawsze. Z drugiej strony, Mistrzowie i Adepci błyszczą jak gwiazdy od swej wiedzy, choć takie reklamowanie nie zawsze jest rozsądne).

Głęboka Umbra

Głęboka Umbra jest dla większości magów wielką zagadką jak i źródłem ustawicznych zagrożeń. Niewielu magów Tradycji odważyło się tam zapuścić, a jeszcze mniej powróciło. I choć niektórzy Synowie Eteru i Inżynierowie Próżni budują pojazdy kosmiczne do podróży po jej otchłaniach, to rzadko kiedy chcą później opowiedzieć co widzieli. Wielu powróciło stamtąd odmienionymi w niepojęty sposób. Kto wie,

może zostali skorumpowani przez Nephandi lub ich koszmarnych mistrzów? A może też tajemnice Głębokiej Umbry są zbyt wielkie (lub straszne), by pojął je jakikolwiek umysł? Nawet umysł maga...

Umród

Wprawdzie wiele można nauczyć się od cynicznego diabła, naprawdę nie jestem w stanie znieść sentymentalnego. Senor Dowódco, znasz drogę do granicy pomiędzy piekłem a niebem. Bądź tak dobry i wskaż mi ją.

– George Bernard Shaw, *Człowiek i nadczłowiek*

Termin „Umród" jest ogólnym określeniem oznaczającym umbralne istoty, zwane „duchami". Technokracja (i niektórzy magowie tradycyjni) porównuje owe istoty z obcymi formami życia, zaś bardziej mistyczni magowie postrzegają Umród jako duchowe istoty same w sobie, odbicia i inkarnacje aspektów świata materialnego (czy też my jesteśmy ich odbiciami? Spór na ten temat trwa...).

Magya

Istoty te mają dziwne moce, które w pewnym podstawowym stopniu można porównać z magyą. Podobnie jak na wiele innych istot ponadnaturalnych, na nie również nie działa Paradoks gdy są w swoich siedzibach, być może dlatego, że tak zwana magya jest ich naturalnym stanem. Ludzcy magowie wciąż muszą tam zważać na Paradoks, choć cała magya jest przypadkowa. Mimo to magowie dysponują przewagą, gdy mają do czynienia z tymi efemerycznymi istotami, ponieważ są bardziej pomysłowi, podczas gdy duchy zwykły postępować zgodnie z bardziej przewidywalnymi wzorcami. Sprytny mag może przechytrzyć nawet Pana Umrodu.

Obrażenia

W materialnym świecie Paradoks zadaje obrażenia Umrodowi. Magya inna niż Ducha zadaje istotom Umrodu zwyczajne rany, jednak Efekty Sfery Ducha wywołują poważne obrażenia. W związku z tym Mistrz Ducha jest w Umbrze darzony wielkim szacunkiem, obawą oraz niechęcią.

Materializacja

Wiele istot Umrodu objawia się w fizycznym świecie, przybierając fizyczne formy. W przeszłości część magów, w tym Progenitorzy, sugerowała, iż wszystkie te duchy posiadają jakąś znajomość magyi Życia. Prawda w tej kwestii, jak dowiedli członkowie Mówców Marzeń, jest taka, że Materializacja jest specjalnym Efektem Ducha 3. Magowie, którzy przechodzą w bok, transformują swoje fizyczne ciała w duchowe efemery, a następnie znów wracają z substancji duchowej do formy fizycznej. Duchy korzystają z tej samej techniki, lecz odwracają ją. Zaczynają od drugiej części transformacji, zmieniając swe duchowe powłoki w ciała. Duchy i ich manifestacje nie są naprawdę „żywe" w świecie fizycznym. Jeśli zostaną zabite, rozpraszają się i odtwarzają jakiś czas później gdzieś w Umbrze.



Część Druga: Nowe Zasady



W części tej znajdują się różnorodne nowe zasady:

• **Dziecięcy magowie:** Nie wszyscy magowie są „dorosłymi". Te pobieżne zasady dotyczą młodych magów jako postaci zarówno dla graczy jak i Narratorów.

• **Sztuka Do:** Nowe zasady dla sztuki Drogi Braci Akashic.

• **Chowańce:** Szczegóły dotyczące tradycyjnych towarzyszy magów.

• **Certámen:** Formalny system pojedynków zaaprobowany przez Radę Dziewięciu.

• **Komputery:** Kilka pobieżnych zasad związanych ze zwyczajnymi komputerami i hackingiem. W **Cyfrowej Pajęczynie** znajduje się więcej szczegółów związanych z komputerową technomagyą.

Dziecięcy magowie



– Ha! – powiedział Starling pogardliwie. – Spójrz na nich. Myślą, że są Cudami Świata. Małe wspaniałości – NIE sądzę! Oczywiście zapomnicie, tak jak Jane i Michael.

– Nie – odpowiedziały Bliźniaki, spoglądając na Starlinga, jakby chciały go zabić.

Starling skrzywił się kpiąco.

– Mówię, że tak będzie – nalegał. – To oczywiście nie wasza wina – dodał milszym głosem. – Zapomnicie, ponieważ nic nie możecie na to poradzić. Nigdy nie istniała ludzka istota, która pamiętałaby po przekroczeniu pierwszego roku życia – co najwyżej, oczywiście oprócz Niej – spojrzał ponad swym ramieniem na Mary Poppins.

– Ale dlaczego ona może pamiętać, a my nie? – spytał John.

– Aaa! Ona jest inna. Ona jest Wielkim Wyjątkiem. Nie można JEJ dorównać – odpowiedział Starling, uśmiechając się do obojga.

John i Barbara milczeli.

– P. L. Travers, *Mary Poppins*

Większość Sierot Przebudza się w wieku dojrzewania. Niektórzy rodzą się jednak Przebudzonymi, lub też po prostu nigdy nie idą Spać. Są zresztą tacy, którzy sądzą, iż wszystkie dzieci są Przebudzone i dopiero po spędzeniu jakiegoś czasu na tym świecie idą Spać. Ludzie spędzają swoje życia próbując myśleć z taką jasnością i prostotą, jak dzieci. Część dzieci nigdy nie zapomina.

Dzieci instynktownie wiedzą o rytuałach i magii, a te o odpowiedniej wyobraźni mogą dokonywać naprawdę zdumiewających czynów. Znają również Siły Paradoksu i wiedzą, dlaczego nie używać magyi przy Śpiących. Niemal wszyscy dorośli – i dzieci zachowujące się jak dorośli – sądzą, iż wiedzą wszystko. Magiczne pistolety laserowe i inne rzeczy stają się zwyczajnymi zabawkami gdy w pobliżu są dorośli, lecz z tego samego powodu zły duch z szafy musi się chować, gdy obok kręci się mama, ponieważ nie chce ona w niego uwierzyć. Śpiący czasami się przydają.

Dzieci są jednymi z najpotężniejszych i najbardziej niebezpiecznych magów. Niektórzy sądzą, iż dzieciom brakuje siły woli niezbędnej do czynienia magyi. Ci ludzie najwidoczniej nie stykali się zbyt często z dziećmi, lub też zapomnieli, jak to jest być jednym z nich. Większości *dorosłych* brakuje siły woli niezbędnej do bycia magami. Dzieci nie mają natomiast doświadczenia i zainteresowania: doświadczenia związanego z tym co jest, a co nie jest możliwe, a zainteresowania dotyczącego zmieniania świata. Dziecko, którego dusza umknęła, nie będzie wierzyć, iż jest zdolne do zmiany świata i w związku z tym zapadnie w Sen. Z drugiej strony, dziecko pewne siebie zazwyczaj znajduje się w sytuacji odpowiadającej jego upodobaniom i nie widzi powodu, dla którego miałoby zmieniać rzeczywistość. Sen nadejdzie powoli i stopniowo, a dziecko zda sobie sprawę, że jest magiem jedynie, gdy nastąpią jakieś gwałtowne i drastyczne zmiany, które wywołają potrzebę użycia mocy. Istnieją w końcu dzieci, które są tak dziwaczne i samodzielne, iż nigdy nie omamią ich kłamstwa Technokracji i będą kontynuować swe życie jako magowie...

Zdarzają się dzieci rodzące się z pamięcią swoich poprzednich wcieleń, w których zazwyczaj były magami. Są one najbardziej niebezpieczne, ponieważ wiedzą trochę o świecie i o potędze magyi. Oświecenie może być groźnym brzemieniem, lecz

takie dzieci zazwyczaj wiedzą, co robić i mogą być całkiem biegłe w ukrywaniu wulgarnej magyi przed dorosłymi i innymi Śpiącymi. Zazwyczaj dzieci te znajdują się po przeciwnych stronach karmicznego równania, będąc zarówno błogosławionymi i świętymi Złotymi Dziećmi, lub też wypaczonymi i złymi Dziećmi Ciemności. Niektóre mogą zaś być po prostu obdarzonymi silną wolą magami, którzy nie zapomnieli swego poprzedniego życia i zamierzają je podjąć w miejscu, w którym zakończyli.

Po drugiej stronie równania znajdują się Niewinni, dzieci tak czyste i naiwne, że tak naprawdę są oświecone. Według niektórych filozofów Niewinni są nowymi duszami w ich pierwszym wcieleniu, i w związku z tym nie mają żadnych wspomnień, nawet dotyczących wiedzy duchów. Niewinni wiedzą niewiele lub nic, lecz instynktownie posługują się magyą. Wielu traci tę łatwość wraz z utratą swej niewinności, zastępując ją wiedzą. Nawet te dzieci utracą w końcu większość, jeśli nie całość, swej czystości. Niewinni są również chronieni przed wieloma rodzajami krzywd, lecz potrzebują tego, więc zasadniczo nie komplikuje to równowagi gry. Odgrywanie takiej postaci niesie za sobą wielki, dramatyczny potencjał.

Przebudzone dzieci mogą być wyzwaniem do odgrywania, lecz doświadczenie z tym związane może okazać się odpowiednią nagrodą. Fascynującą przygodą może być odkrycie, iż ta miła, starsza pani z sąsiedztwa to Nephandi, zaś Porządek Hermesa będzie miał co robić jeśli odkryje, iż Przebudzone dziewięciolatki wślizgnęły się na Maskaradę Uświęconych Tajemnic. Dziecięcy magowie są również jednymi z najniezwyklejszych wrogów, z którymi mogą mieć do czynienia postacie, czy to w przypadku Fundacji gnębionej przez Przebudzone bachory, czy też przy spotkaniu złej czarodziejki w jej ostatnim wcieleniu.

Dziecięcy magowie jako postacie graczy

Młodzi magowie zaczynają z Wadami Niski Wzrost i Dziecko. Na początku mają jedynie 10 punktów wolnych (co odzwierciedla ich brak doświadczenia). Dziecięcy magowie nie mogą wydać więcej niż sześć punktów na Atrybuty Fizyczne, nie mogą również zacząć z Siłą większą niż 2 (dzieci bywają całkiem zręczne i mogą mieć *zadziwiające* ilości wytrzymałości). Na początku mają dwa punkty Arete, nie jeden, mogą zacząć z dowolną Sferą i niemal zawsze dysponują Mentorem, Przeznaczeniem i silnym Awatarem. Niewinni mogą na początku mieć od jednego do trzech punktów Prawdziwej Wiary, lecz będzie to boleśnie sprawdzone... Reinkarnowani magowie zazwyczaj dysponują wysoką wartością Marzeń.

Inną możliwością może być dziecko opętane przez duszę zmarłego maga. *Wizard of Whitechapel* Simona Hawke'a jest tego doskonałym przykładem. Ten typ postaci zostanie stworzony z wymienionymi wyżej Wadami, lecz będzie miał zwyczajne początkowe Cechy i *prawdziwy* problem z tożsamością.

Sztuka Do



Zwierzę wyszczerzyło zęby w krzywym uśmiechu, lecz – nie mogło odczuwać boskich wibracji. Nie drżało z przyjemności słysząc kilka słów z mistycznej Księgi. Zamiast tego splunęło na rozłożony na podłodze ciężarówki dywan i zaklęło.

– Stephen Billias, *The American Book of the Dead*

Ludzkie ciało jest stworzone, aby w rozmaity sposób wyginać się i wykręcać. Droga Do (wymawianego jako „dou") wyszukuje w ludzkiej sylwetce naturalnych ruchów, takich które zawierają w sobie najwięcej energii, które dają największe rezultaty przy najmniejszym wysiłku, które pozwalają ciału pozostać silnym i zdrowym. Ćwiczenia te dotyczą całego ciała, zarówno wewnętrznie, jak i zewnętrznie. Wytrzymałość, szybkość, siła i celność są wykuwane w ciele, umyśle i duszy adepta.

Odpowiednie wykonywanie Do pozwala zajrzeć w głąb Przepływu Kosmicznej Wszechrzeczy i stać się dzięki temu niepowstrzymaną siłą lub niewrażliwym celem. Jeśli jest to konieczne, Bracia Akashic mogą również wzmacniać te ruchy za pomocą magyi, dokonując zadziwiających czynów o wzbudzającym zachwyt pięknie i niszczącym potencjale.

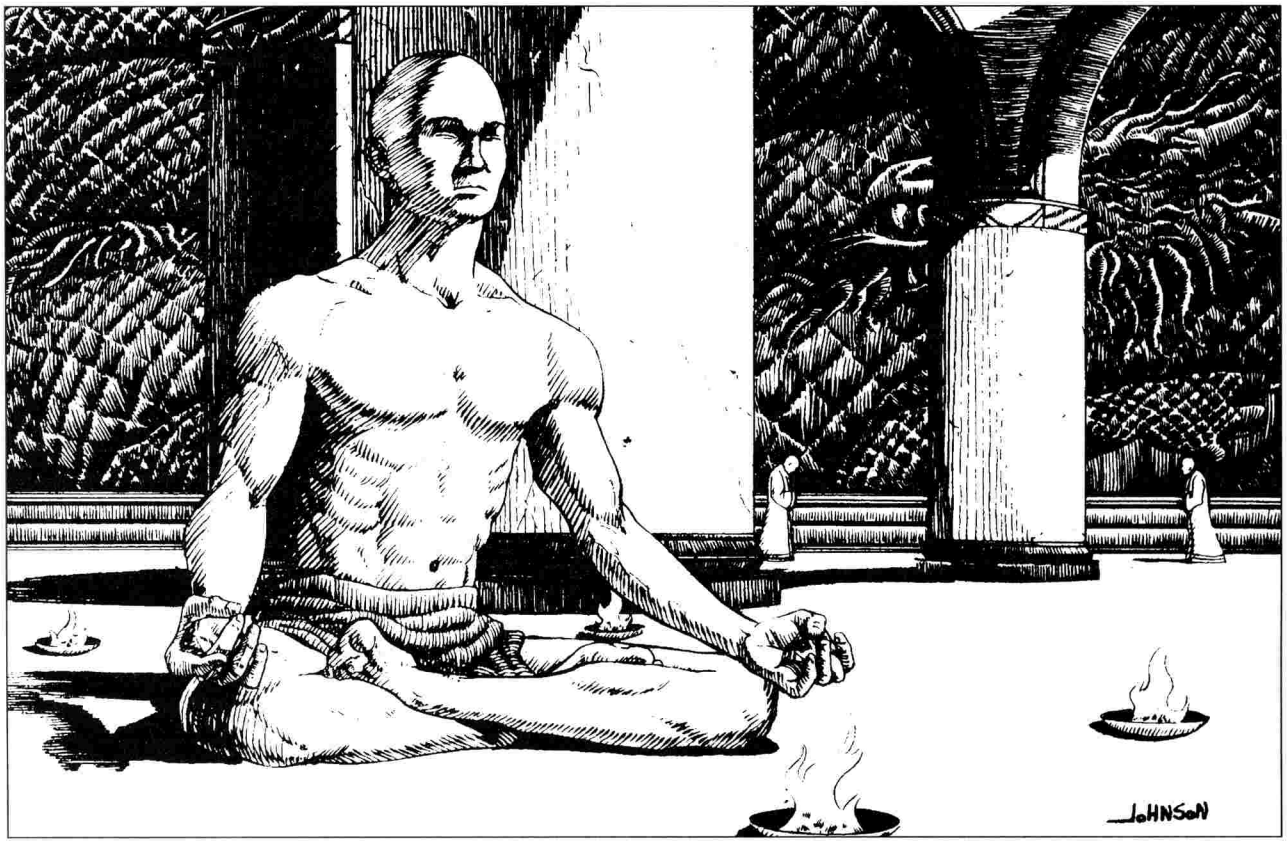
Mistrzowie Do poruszają się nie myśląc o konwencji lub stylu. Ciało, umysł i dusza płyną wspólnie w naturalny sposób, niczym kłębiący się, wrzący strumień. Woda przebija się błotnistym, otoczonym kamieniami korytem, aby dostać się z powrotem do większego źródła. Istota musi być równie giętka, jak wierzba, twarda jak skała, ostra jak stal, silna jak rzeka i spokojna jak łąka.

Tajemnicą Do jest być jednocześnie wszystkim i niczym.

Do jako Umiejętność

Do jest najbardziej podstawową ze sztuk walki, z niej się podobno wywodzą wszystkie inne. Jest prymitywna choć wyrafinowana, wyrasta z podstawowych ruchów ludzkiej walki wręcz: ciosów, kopnięć, uników i rzutów. Mistrz Do uderza, kopie, unika lub oddaje wszystkie ciosy, inne manewry są po prostu używane przez ludzi w celu wycofania się z walki.

Sekretem Do jest fakt, iż jest ono najprawdziwszą i najprostszą metodą stosowania, przenoszenia, absorbowania



i oddawania Wzorca znanego jako wewnętrzna energia, a także Chi lub Ki. Ten Wzorzec biegnie wraz z przepływem Pierwszej. Nie jest sam w sobie Pierwszą, lecz Wzorcem próbującym odwzorować jej przepływ. Adepci uczą się płynąć wraz z ładunkami swojej wewnętrznej energii.

Mistrzowie Do mogą dzięki wykorzystaniu swej wewnętrznej mocy dokonywać czynów, które są bardzo podobne do standardowego wykorzystywania Kwintesencji. Moc ta nie pojawia się jednak w gotowej fizycznej formie, jak Hausty, i nie można jej przemieszczać. Magowie Akashic po prostu korzystają w jak największym stopniu z tego, co już istnieje. Wewnętrzna moc może być zaczerpnięta poprzez wykonywanie manewrów Do, jest to nazywane „pielęgnacją" własnej wewnętrznej energii. Była ona wielokrotnie wykorzystywana do osiągania niezwykłych efektów. Wzmacniając owe efekty za pomocą magyi, magowie Akashic mogą wykorzystywać tradycyjne roty, do których inni nie mają dostępu (patrz specjalne roty Do w Księdze Czwartej).

Umiejętność Do (podręcznik podstawowy do **Maga**) może być podczas tworzenia postaci zakupiona przez każdego, kto gra Bratem Akashic. Stworzone już postacie mogą zamienić swoją zdolność Bójka na Do dzieląc Bójkę na pół i zaokrąglając w górę (Bójka 3 staje się Do 2, itp.). Z początku może się to wydawać niesprawiedliwe, lecz Do jest znacznie bardziej rozbudowaną i potężniejszą Umiejętnością, niż Bójka. *Każdy* może się dobrze bić, lecz jedynie najbardziej światli adepci mogą zawładnąć Do. Bójka nigdy nie przekłada się na Do, nawet jeśli Umiejętność ta odzwierciedla w pewnym stopniu sztukę walki. Nawet najbardziej doświadczony wojownik musi zacząć poznawanie Drogi od samego początku. Jeśli Brat walczy z innym adeptem sztuk walki, zawsze z przyczyn honorowych używa Do zamiast Bójki. Drogi nie można się nauczyć gdziekolwiek – należy mozolnie ćwiczyć pod okiem Mentora, aby poznać tę Umiejętność i jej specjalne moce.

Adepci Do mają zazwyczaj wysokie wartości w innych Zdolnościach, chociaż sama Umiejętność nic do nich nie dodaje. Są to: Czujność, Uniki, Wysportowanie, Krycie się, Walka Wręcz, Medycyna i Zagadki. Wartości Zdolności różnią się w zależności od postaci, lecz wielu Braci Akashic ma przynajmniej jedną kropkę w większości, jeśli nie wszystkich, z tych Zdolności.

Moce Do

Wielki wojownik nie odczuwa bólu!
– Barbarzyńca, *Oriental Heroes*

Do ma dwie główne funkcje. Pierwsza polega na połączeniu ciała z przepływem wewnętrznej energii, druga zaś na skierowaniu tego przepływu do wzmocnienia zdolności ciała. W wielu aspektach Do jest badaniem własnej istoty. Dzięki temu mistrzowie Do mogą dokonywać zdumiewających czynów bez wulgarnej magyi. Te moce również są pewnego rodzaju magyą, lecz działają raczej na wnętrze, niż na zewnętrzną rzeczywistość. Nie trzeba stać się magiem, aby móc wykorzystywać te efekty – wymagają one intensywnego treningu i silnej woli, lecz nie służących przerabianiu Gobelinu mocy Prawdziwej Magyi.

W związku z tym, iż te zdolności znajdują się tak głęboko w ludzkich wierzeniach, nie wywołują Paradoksu, można jednak wydawać Kwintesencję, aby obniżać stopień trudności.

Podstawowe Manewry

Ruchy te są wydajnymi wariantami zwyczajnych uderzeń podczas walki. Może ich użyć każdy adept Do po wykonaniu rzutu Zręczność + Do. Każdy z czterech podstawowych manewrów Do wykorzystuje maksymalny potencjał ludzkiego ciała. Dzięki doskonaleniu tej sztuki wojownicy Do dodają swoje sukcesy do obrażeń zadanych tymi manewrami. W związku z tym, że obrażenia zależą bardziej od skupienia się niż od siły (i dla uproszczenia), podstawowe obrażenia nie zmieniły się.

Przykład: Opryszek atakuje Sarę Lynch, wojowniczkę Akashic. Ciało Sary porusza się z gracją i szybkością, niczym wiatr, uderza ona z idealną precyzją spodem swej stopy w przeciwnika. Sara wykonuje rzut swoją Zręcznością 4 i Do 3, osiągając trzy sukcesy. Dodaje je do swych obrażeń od kopnięcia równych 4, co daje siedem poziomów obrażeń.

Manewr	Rzut	Trudność
Cios pięścią	6	3 + liczba sukcesów
Kopnięcie	7	4 + liczba sukcesów
Kopnięcie z wyskoku	8	5 + liczba sukcesów
Obrażenia	8	3 + liczba sukcesów

[Przeciwnicy znający Do mogą wykonać rzut Zręczność + Do, aby wylądować na nogach zamiast próbować Unikać rzutu. Jeśli ten rzut się powiedzie, nie są zadawane obrażenia.]

Źródła Energii

Adepci Do kierują swoim wewnętrznym Chi na dwa sposoby: wewnętrznie lub zewnętrznie. Zazwyczaj używa się jednego z tych źródeł energii, choć wielcy mistrzowie (poziom 4 lub 5) mogą dość skutecznie korzystać z obydwu. Gdy adept osiągnie odpowiedni stopień biegłości (trzy lub więcej kropek), może wybrać źródło energii jako specjalizację (szczegóły dotyczące specjalizacji znajdują się w **Magu,** s. 120).

Styl wewnętrzny

Adept zajmujący się wnętrzem kieruje swą wewnętrzną energię bezpośrednio poprzez ciało, poruszając się wraz z jej przepływem i dzięki temu podążając drogą ładunków Pierwszej. Adept uczy się jak kierować tym przepływem poprzez ruchy medytacyjne i badania energii mieszczącej się w jego ciele.

Energia wewnętrznego stylu przenosi się ze znajdującego się w ruchu ciała adepta (energia potencjalna) do ciała ofiary w odpowiadającym braku ruchu (energia kinetyczna). Wprawdzie Brat wydaje się poruszać niezwykle wolno, jednak trudno jest uniknąć jego ciosów. Osoby specjalizujące się w stylu wewnętrznym mogą przerzucać 10-tki na testach trafienia i zazwyczaj mają wysoką wartość Zręczności.

Styl zewnętrzny

Adept zajmujący się stylem zewnętrznym, zmusza wewnętrzną energię do współdziałania z jego mięśniami, szkieletem, skórą i ścięgnami. Metody tej można się nauczyć poprzez powtarzanie ćwiczeń. W tym przypadku energia Do wyzwala się jako fizyczna energia kinetyczna. Osoby specjalizujące się w stylu zewnętrznym mogą przerzucać 10-tki na testach obrażeń i zazwyczaj mają wysoką wartość Wytrzymałości.

Ćwiczenia i kontrola nad ciałem

Istnieją miliony ćwiczeń Do. Każdy ich zestaw powiązany jest z jednym z czterech głównych celów Bractwa, a w związku z tym z jedną z czterech Esencji Awatara: doskonaleniem ciała (Styl Poszukujący), doskonaleniem umysłu (Styl Wzorcowy), doskonaleniem duszy (Styl Dynamiczny), lub doskonaleniem istoty (Styl Pierwotny). Większość z tych ćwiczeń przekracza powyższy podział. Aby osiągnąć w czymś doskonałość, należy uchwycić kosmiczną wszechrzecz. Ćwiczenia te nie mają rzeczywistego wpływu na mechanikę gry, lecz nadają aromatu postaci adepta.

Dokładna kontrola nad ciałem jest najważniejszą kwestią dla adepta Do, jest to kontrola nie tylko ruchu i postrzegania, lecz również wewnętrznych procesów i struktur. Umiejętności te pozwoliły wielu Braciom wymknąć się oddziałom śmierci Eutanotosów w czasie wielkich Wojen Himalajskich w latach 900-600 p. n. e. za pomocą udawania martwych. Kontrola ta może być mierzona poziomem, jaki adept osiągnął w Do, i pozwala do pewnego stopnia manipulować funkcjami ciała. Te niemagyczne efekty wymagają wykonania rzutu Zręczność + Do lub Wytrzymałość + Do, Stopień Trudności 8, i trwają przez jedną scenę.

Poziom Do	Efekt
1	można spowolnić oddech i kontrolować odruchy
2	można spowolnić pracę serca, odciągać krew z kończyn lub kierować ją do nich
3	można lekko przemieszczać mniejsze kości (wyciągać dłoń z więzów), zjadać szkło i inne ostre obiekty bez ryzyka wewnętrznych obrażeń
4	można przemieszczać większe kości, zatrzymać wszystkie fizyczne oznaki życia
5	można wewnętrznie zneutralizować większość trucizn, symulować śmierć przed większością magycznych sposobów postrzegania – nie ma aury, pola elektromagnetycznego czy ożywiającego ciało ducha (przedłużone użycie może doprowadzić do atrofii kończyn, a w końcu do rozkładu)

Specjalne Manewry

Poprzez sztukę Do adepci mogą poznać szereg specjalnych ruchów. Postacie z więcej niż dwoma kropkami w Do mogą za każdy punkt powyżej drugiego nauczyć się jednego z poniższych manewrów, przy czym nie jest wymagana żadna kolejność (np. Do 3 pozwala na jeden Specjalny Manewr, Do 2 na dwa Manewry, itd.). Ci, którzy dopiero zaczęli swą edu-

kację w Do (np. mają jedną kropkę), nie dysponują jeszcze odpowiednimi umiejętnościami, aby władać tymi manewrami.

Odwrócenie ataku

Rzut: Zręczność + Do

ST: patrz niżej

Obrażenia: specjalne

Manewr ten był pierwotnie używany wobec przeciwników atakujących za pomocą mieczy, noży lub pałek. Pozwala on na skierowanie energii ataku przeciwko atakującemu. Adept wykonuje rzut kontrakcji przeciwko Zręczności + 3 przeciwnika. Jeśli adept Do zwycięży, zadaje (Do + liczba sukcesów) obrażeń. Odzwierciedla to, jak dobrze odbił cios. Akcja ta musi być zadeklarowana przed rozpoczęciem Fazy Ataku.

Odbicie/schwytanie pocisków

Rzut: Zręczność + Do

ST: specjalny

Obrażenia: żadne

Adepci Do często ćwiczą metody obrony gołymi dłońmi przeciwko broniom, którymi można strzelić lub rzucić z odległości. Odbicia można próbować, jeśli obrońca ma wolne ramię (lub nogę), i widzi nadlatujący pocisk (lub ma Korespondencję 1). Schwytanie wymaga natomiast pełnej koncentracji, tak więc obrońca musi być od początku świadom ataku i nie może w tej turze podejmować żadnych innych akcji. Umiejętność ta nie działa przeciwko magycznym pociskom, chociaż zwyczajny przedmiot, wystrzelony dzięki magyi przypadkowej, może być normalnie odbity. Poniżej znajdują się Stopnie Trudności dla najczęściej spotykanych pocisków (liczby w nawiasach oznaczają ilość potrzebnych sukcesów):

Pocisk	aby odbić	aby schwytać
rzucony kamień	4	5
wystrzelony kamień (z procy)	5	6
nóż	6	7
shuriken	6	8 (oburącz)
włócznia	5	4 (oburącz)
toporek	8	7
strzała	7 (2)	8 (2)
bełt z kuszy	8 (2)	9 (2)
kula	10 (3)	10 (5)

Kiai

Rzut: Wytrzymałość + Do

ST: 6

Obrażenia: żadne

Gdy Brat zostanie trafiony, wydaje z siebie głośny okrzyk, który wyciąga powietrze z płuc, zaciska mięśnie brzucha i wciąga jądra do jamy brzusznej (w przypadku mężczyzn). Manewr ten pozwala Bratu Akashic skupić swoje Chi (lub Ki). Podobnie jak w przypadku uniku, Kiai musi być zadeklarowane w fazie ataku w turze, lecz wciąż można podejmować inne akcje (można tak jak zazwyczaj rozdzielać Pulę Kości). Za każdy uzyskany w rzucie sukces można dodać jedną kość do testu wyparowywania obrażeń lub Zastraszania, jeśli postać sobie tego zażyczy.

Jeśli Kiai jest wykorzystywane jako wstęp do Roty Do (patrz księga Czwarta), adept testuje swe Arete zamiast Wytrzymałości + Do. Działanie to jest bardziej zademonstrowaniem oświecenia niż pokazem mocy. Rzut może zostać wykonany w turze poprzedzającej wykorzystanie roty, aby uniknąć dzielenia Puli Kości.

Cios ostateczny

Rzut: żaden

ST: patrz niżej

Obrażenia: zwyczajne

Długa historia bractwa Akashic usiana jest wieloma przykładami ponadludzkich wyczynów adeptów Do, w tym zdolnością do wytrzymywania i czasowego ignorowania ogromnych ilości fizycznych obrażeń. Niewielu doświadczonych Braci umarło w walce, nie zadając przynajmniej jednego ciosu swemu zabójcy, lub nie dając swemu pogrążonemu we łzach studentowi przedłużonego wyjaśnienia swego ostatniego sekretu. Raz w ciągu całego życia Brat może, jeśli pozwoli na to Narrator, całkowicie zignorować wszystkie ujemne mo-

Zasada opcjonalna: Przebłyski treningu

Czasami gracz Brata Akashic może chcieć wykonać jakiś niezwykle złożony lub wyspecjalizowany manewr, dla którego narrator musiałby zarządzić stopień trudności 10. Dzięki tej opcjonalnej zasadzie gracz może poprosić o przebłysk ze swych wczesnych treningów Do i wynegocjować dzięki niemu niższą trudność za pomocą wspaniałego odgrywania. Związana jest z tym zazwyczaj Pozycja Mentor, a gracz i Narrator muszą dość dokładnie określić relacje mistrz-student.

Powinno się ustalić limit czasowy dwóch lub trzech minut (w końcu dzieje się to zazwyczaj podczas walki), a Narrator może zignorować cały przebłysk jeśli ktoś obecny wypowie słowa „konik polny".

Przykład: Sunila próbuje uwolnić swych towarzyszy z lochu Nephandi. Pomimo faktu, iż wisi w otworze sufitowym zawieszona na jednej nodze i zrobionej z szarfy pętli, dzięki przemknięciu przez komnatę i zabraniu klucza do lochu z wiszącego w nosie śpiącego strażnika kółka nie budząc go ani nie raniąc się pokrywającą jego skórę kwasową wydzieliną (fuj!), jej dobrze wyszkolony i skupiony umysł cofa się do czasów, które spędziła ze Starym Człowiekiem i sposobu, w jaki Sunila musiała zdejmować z jego twarzy muchy nie budząc go...

Częste nadużywanie Przebłysków treningu może doprowadzić do potężnej Ciszy. Widziano Braci pogrążających się w błogim śnieniu, gdy ich towarzysze toczyli w pobliżu walkę. Bracia, którzy byli świadkami śmierci swych nauczycieli, rodzin lub przyjaciół, mogą być nawiedzani przez niechciane przebłyski tych wydarzeń, i stać się ofiarami mściwych obsesji.



dyfikatory wynikające z Poziomów Zdrowia, a również śmierć, na liczbę tur równą swemu Do.

Jeśli zdolność ta zostaje wykorzystana w momencie innym, niż chwila śmierci, Narrator może powiedzieć graczowi, że stracił ilość stałych punktów Siły Woli równą ujemnemu modyfikatorowi z Poziomu Zdrowia. Tak dramatyczna akcja może nawet skończyć się śpiączką lub kalectwem.

Osławionym pokazem tej mocy była ostatnia walka Bezbronnego Obrońcy Nichiba, który został rozpłatany przez wojownika Hakai, lecz wykorzystał swe własne wnętrzności, aby zadusić swego zabójcę.

Chowańce



Duch
robiący dla siebie
przejście
Duch wykonujący dla siebie
oddech
poza mną
poza mną
– Szamanka Eskimosów Hiwuna

Chowańce (znane również jako poufali) są towarzyszącymi magom duchowymi stworzeniami obleczonymi w materię. Nieznana jest dokładna natura tych inteligentnych i potężnych istot, chociaż członkowie Niebiańskiego Chóru doszli do wniosku, iż chowańce są tak naprawdę fragmentami rozszarpanych przez Maruderów Awatarów, lub innymi potężnymi stworzeniami. Z drugiej strony, Mówcy Marzeń twierdzą, że chowańce są po prostu Przebudzonymi duchowymi istotami, których prawdziwa ojczyzna znajduje się gdzieś w Głębokiej Umbrze. Niektórzy Mówcy Marzeń posuwają się nawet do stwierdzenia, że magowie w najgłębszych otchłaniach Ciszy sami mogą być chowańcami w tej krainie. Jakakolwiek prawda kryje się za tymi ideami, chowańce są naprawdę obcymi stworzeniami, których prawdziwe motywy łączenia się z magami pozostają nieznane.

Chowańce mogą mieć najrozmaitszą formę, od golemów Synów Eteru do czarnych kotów Verbena, od łasic Kultu Ekstazy do niesłychanie zaawansowanych SI Wirtualnych Adeptów. Podobno nawet niektórzy magowie Technokracji mają chowańce, choć nigdy tak ich nie określają. Chowańce mogą przybrać formę niemal każdego stworzenia, nawet robotów lub golemów. Zazwyczaj dysponują jakimś sposobem poruszania się, tak więc rzadko przyjmują formę, powiedzmy, kryształowej kuli lub laski. Przy niezwykle rzadkich okazjach magowie tworzą jednak chowańce o kształtach chodzących mioteł, grzybów, samochodów itp. Synowie Eteru i Wirtualni Adepci najczęściej stwarzają takie istoty. Bądź jednak ostrożny – chowańce mogą spowodować, iż maga dopadnie Paradoks jeśli jakiś Śpiący zauważy, że chowaniec zachowuje się w sposób „niemożliwy" w rzeczywistości!



Więź chowaniec – mag

Chowaniec jest duchem obcym rzeczywistości, którą mag nazywa domem. Jego sposób postrzegania, struktura umysłu i natura są zupełnie inne, niż maga. Związek pomiędzy magiem a jego chowańcem jest niezwykle głęboki i złożony. Nie jest to stosunek mistrz-sługa. Jest to raczej połączenie, a dzięki niemu wzmocnienie, dwóch odległych i różnorodnych indywidualności. Magowie przypuszczający, iż będą kontrolować swoje chowańce, są szybko wyprowadzani z błędu.

Więź pomiędzy chowańcem a magiem jest niemal zawsze wyłączna, choć podobno kilku magów miało więcej niż jedno takie stworzenie. Chowańce zazwyczaj nie zgadzają się jednak na taki układ. Nawet jeśli udałoby się uzyskać zgodę dwóch lub więcej istot na więź, większość magów nie zdołałaby utrzymywać więcej niż jednego chowańca, by był najedzony i zadowolony. Odzwierciedla się to w niezwykłej rzadkości takich wielostronnych więzi.

Chowańce często akceptują fizyczną formę, ponieważ chcą przeprowadzać na Ziemi swe własne eksperymenty, uważając ją za dziwaczne i fascynujące miejsce. Duch może również stać się chowańcem, aby ukryć się przed swoimi wrogami, odnaleźć określoną księgę, lub odkryć sposób na dobrą zabawę. Powody są równie różnorodne, jak same chowańce.

Wprawdzie magowie i chowańce niekiedy sprzeczają się ze sobą (zwłaszcza Opustoszali i ich duchowi towarzysze), więź pomiędzy tymi istotami jest silna. Chowaniec zawsze będzie zajmował się sprawami maga, którego może nazywać *swoim* chowańcem (może to doprowadzić do zamieszania i dowcipów ze strony kumpli maga), jeśli mag będzie robił to samo dla niego. Jest to umowa, którą rzadko któraś ze stron przerywa rozmyślnie. Niektóre chowańce były ze swymi magami przez całe stulecia. Gdy umowa zostaje rozwiązana, jest to niemal zawsze związane z wpływem z zewnątrz lub winą maga.

Chowańce są świadomymi stworzeniami, które łatwo się obrażają jeśli nie są karmione odpowiednią ilością Kwintesencji, lub nie daje się im czegoś, co uważają za szczególnie ważne. Nie chodzi o to, że chowaniec po prostu opuści maga, jeśli ten nie kupi mu tak go fascynującej lalki Barneya, chyba że, oczywiście, wypchane zwierzęta są częścią umowy zawartej pomiędzy stronami. Niezależnie od swych licznych kaprysów chowańce są zasadniczo lojalne i mogą ofiarować swym magom-chowańcom niezwykłą ilość informacji i mocy.

Zdobywanie chowańca

Istnieją różne sposoby, za pomocą których mag może odnaleźć chowańca. Najczęstszą metodą znalezienia chowańca jest użycie najpierw odpowiedniej roty (Życie 2, Duch 2), aby stworzyć ciało, które za swą siedzibę będzie mógł objąć chowaniec. Synowie Eteru i Wirtualni Adepci korzystają z od-

miennej roty do szykowania fizycznej formy chowańca. Ci magowie wykorzystują do tego rotę **Paradygmat Pigmaliona** (Księga Piąta).

Mag musi wcześniej zdecydować, ile mocy chce odnaleźć szukając chowańca. Decyzja ta jest zazwyczaj uzależniona od dwóch czynników: ilości Kwintesencji, którą mag według swego mniemania będzie mógł karmić stworzenie, oraz poziomu jego Arete. Oczywiście pewną rolę w tym równaniu odgrywają również pragnienia chowańca...

Nie jest rozsądne, aby mag próbował związać się z chowańcem, którego nie będzie w stanie odpowiednio odżywiać. W związku z tym, że w czasie więzi chowaniec może odżywiać się jedynie Kwintesencją maga, potrzebuje stałego jej dopływu. Im potężniejsze stworzenie, tym więcej Pierwszej Siły jest potrzebne, aby je przyciągnąć i utrzymać.

Mag może wezwać jedynie ducha o poziomie równym lub niższym niż jego Arete. Tak więc mag z Arete 3 może przyciągnąć chowańca poziomu trzeciego lub niższego. Potężniejsze stworzenia po prostu zlekceważą wezwanie maga, uważając go za niegodnego swej uwagi.

Poszukiwania

Przygotowanie odpowiedniego ciała jest dopiero pierwszym krokiem w odszukiwaniu prawdziwego chowańca. Duchy te są potężnymi, Przebudzonymi, obdarzonymi wolną wolą istotami, które same wybierają, kogo zaakceptują jako swego „chowańca" lub mistrza, jak większość magów woli o sobie myśleć. Odnalezienie chowańca wymaga udania się na jakąś formę wyprawy. Najczęściej dotyczy ona sięgnięcia do Umbry, chociaż niektórzy Wirtualni Adepci pomyślnie znajdywali chowańce w Cyfrowej Pajęczynie. Członkowie Bractwa Akashic podobno przyciągają te duchy pozostając w stanie tak wielkiego spokoju podczas medytacji przy powłoce chowańca, że duchy same wchodzą do tej skorupy, aby zacząć rozmowę z magami. W większości przypadków mag musi jednak sam odnaleźć chowańca.

Każda Tradycja ma swą własną metodę przeprowadzania takich wypraw. Mówcy Marzeń przeszukują świat swych snów szukając alegorycznych wskazówek, które mówią magom, w jaki sposób zbliżyć się do poszukiwanego ducha. Następnie we śnie pojawia się wyzwanie, a jeśli mag zdoła je pokonać, duch mu się objawi.

Wyprawy Mówców Marzeń są całkowicie odmienne od pięknych i zawiłych hymnów, które członkowie Niebiańskiego Chóru komponują i śpiewają podczas całonocnego czuwania. Pieśni mówią o potrzebie posiadania towarzysza, który pomoże magowi w usuwaniu złych plag z jego świata, lub w ponownym sprowadzeniu wiedzy o prawdziwej duchowości do sztywnego świata Technokracji. Jeśli hymn jest odpowiednio szczery i potężny, duch objawi się magowi podczas czuwania.

Targowanie się

Gdy duch chowańca objawi się magowi, robi to wchodząc w przygotowane dla niego ciało. W tym momencie mag musi dać duchowi ilość Kwintesencji równą jego poziomowi, tak więc chowaniec trzeciego poziomu musi otrzymać trzy punkty Kwintesencji, inaczej natychmiast opuści maga, nigdy nie wracając. Oprócz tej początkowej ilości mag musi zgodzić się dawać duchowi tę samą ilość Kwintesencji co każde siedem dni. Mag będzie musiał najprawdopodobniej targować się również ze stworzeniem na temat jego preferencji, które mogą się niezwykle różnić w zależności od typu ducha. Zasięg wymagań może dotyczyć niemal wszystkiego, od dostępu do specjalnego łóżka, do nowego magycznego tomu co trzeci nów. Chowańce niemal nigdy nie tłumaczą powodów stojących za tymi wymaganiami, zazwyczaj przyjmując je za oczywiste.

W zamian za te życzenia mag również może prosić ducha o przysługi. Mogą one przybrać przeróżne formy, lecz najczęstsze podane są poniżej.

Korzyści

Chowańce dają magom różnorodne moce i usługi. Niektóre z nich, jak **Unieważnienie Paradoksu** i **Fontanna Informacji** są w tym czy innym stopniu posiadane przez wszystkie te istoty. Inne chowańce mogą mieć dodatkowe moce, które mogą okazać się przydatne dla maga.

Zazwyczaj chowańce z każdego poziomu mocy dają magowi poniższe korzyści przez czas, jaki z nim pozostają.

- • Jedna kropka w Wiedzy
- •• Dwie kropki w Wiedzy
- ••• Dwie kropki w Wiedzy, służy jako Mentor pierwszego poziomu
- •••• Trzy kropki w Wiedzy, służy jako Mentor drugiego poziomu i daje jeden tymczasowy punkt Arete
- ••••• Trzy kropki w Wiedzy, służy jako Mentor trzeciego poziomu i daje jeden tymczasowy punkt Arete

Funkcja Mentora pozwala magowi uczyć się od chowańca, inne atrybuty Pozycji mentor leżą poza zasięgiem ducha. Potężne chowańce mogą nawet przyczyniać się do oświecenia swych „domowych" magów. Ta korzyść znika jeśli obydwoje są oddzieleni od siebie przez dzień lub więcej.

Unieważnienie Paradoksu

Chowańce mogą absorbować i co za tym idzie, likwidować pewną ilość energii Paradoksu. Same duchy wydają się być odporne na tę energię. Wprawdzie wyjaśnienie tej zdolności pozostaje zagadką, jednak niektórzy teoretyzują, że chowańce jakoś magazynują w sobie Paradoks, a następnie kierują go lub niosą przez Głęboką Umbrę do swej ojczyzny. Mówi się również, że w owej ojczyźnie energia ta jest jakoś niszczona lub transformowana. W związku z tym, iż nie wiadomo o nikim, który udał się do tej krainy, natura tego procesu jest zagadką. Jeśli zapytać o to chowańce, odpowiadają nielogicznie, zachowują się złośliwie, ostrzą kły na meblach i tak dalej.

Ilość Paradoksu, którą chowaniec może przyjąć i unieważnić, zależy od jego poziomu mocy. Jednokropkowy duch

wchłania jeden punkt Paradoksu na miesiąc, dwukropkowy jeden punkt na dwa tygodnie, trzykropkowy jeden na tydzień, czterokropkowy dwa punkty na tydzień, zaś pięciokropkowy chowaniec może wchłonąć jeden punkt Paradoksu dziennie.

Fontanna informacji

Wszystkie chowańce posiadają informacje niedostępne normalnie dla magów. Ta moc objawia się na rozmaite sposoby. Każdy chowaniec wyrzuca czasami z siebie strzępy wiedzy. Informacje takie są niemal zawsze zaszyfrowane, choć często niezwykle użyteczne. Chowaniec niekoniecznie musi mieć na myśli dostarczenie magowi łamigłówki, lecz umysły tych duchów są dość osobliwe. Być może właśnie natura umysłów chowańców pozwala zarówno na odkrywanie takich fragmentów ulotnej wiedzy, jak i czyni ją tak cholernie zagadkową.

Oprócz dawanych czasami magowi przypadkowych informacji, chowaniec daje mu również dostęp do wiedzy zawartej w swoim umyśle. Dokładna natura tych wiadomości i ich przydatność dla maga zależą od natury chowańca i jego poziomu mocy.

Inne moce

Niektóre chowańce mają również inne moce charakterystyczne dla określonego ducha lub jego rodzaju. Te zdolności wydają się być owocem połączenia natury fizycznego ciała zamieszkiwanego przez ducha oraz cech samego chowańca. Rzecz jasna potężniejsze duchy posiadają większą różnorodność lub głębię mocy, podczas gdy odpowiednio słabe będą w stanie zrobić jedynie jedną lub dwie niezwykłe rzeczy.

Do częstych mocy należą: zdolność wykorzystywania kilku Sfer magyi, możliwość dobrowolnego podróżowania po Umbrze, zdolność wyczuwania niebezpieczeństwa, a czasami również wymuszanie szacunku ze strony najdziwniejszych istot – Umrodu, starych magów i, czasami, zmiennokształtnych.

Dylemat chowańca

Wprawdzie chowańce zapewniają magom rozmaite korzyści i moce, czynią ich również bardziej wrażliwymi. Najmniej korzystne przy utrzymywaniu chowańca jest to, że stworzenie musi być karmione stałą ilością Kwintesencji. Magowie wysoko cenią sobie Pierwszą Siłę i nie mają nieskończonych zapasów tej ważnej ponad wszystko substancji. Jeśli mag nie dostarcza odpowiedniej ilości Kwintesencji przez dwa-trzy tygodnie, chowaniec może go opuścić, zabierając ze sobą korzyści. Głodzone przez magów chowańce często postrzegają takie traktowanie jako zdradę zawartej pomiędzy obydwoma stronami umowy. Zdradzone duchy czasami stają się niesforne, wydzierając Kwintesencję z innych stworzeń i osób bliskich magowi. Inne chowańce kierują niedawno wchłoniętą energię Paradoksu w odwrotnym kierunku, wtłaczając ją z niszczącym efektem w maga. Czasami taki duch może zostać ułagodzony, jeśli nakarmi się go większą niż normalnie ilością Kwintesencji, a dla dobrego nastroju podaruje mu się Talizman lub magyczny tom.

Wrodzy magowie, Maruderzy lub Nephandi, również mogą chwytać lub niszczyć chowańce. Maruderom szczególnie podoba się rozdzieranie tych stworzeń i ucztowanie na czystej Kwintesencji ich ciał. W ten sposób Maruder może otrzymać liczbę punktów Kwintesencji równą poziomowi mocy ducha.

Zniszczenie chowańca powoduje, że mag natychmiast traci dwukrotną wartość mocy ducha w punktach Kwintesencji. Schwytanie chowańca jest jednak znacznie groźniejsze dla maga, ponieważ dzięki wzajemnemu połączeniu otrzymuje on od ducha Wiedzę, lecz jest to droga dwukierunkowa – chowaniec również ma dostęp do umysłu maga. Jest to często korzystne dla magów, ponieważ chowaniec może słyszeć ich wezwania z dowolnego miejsca w Tellurii i wie, kiedy mag znajduje się w niebezpieczeństwie. Przeciwnicy maga mogą jednak uzyskać dostęp do jego tajemnic, a może również jego umysłu, dzięki schwytanemu duchowi. Plotki głoszą, iż zdradzone chowańce sprzedają innym informacje w zamian za kilka punktów Kwintesencji.

Mądry mag traktuje swego chowańca z wielkim szacunkiem i stanie w jego obronie jeśli zostanie zagrożony.

Certámen



Twoja nienawiść stała się ścieżką i drogą
Prowadzącą do zniszczenia
Bądź przeklęty
Bądź usunięty
Bądź unicestwiony
– Christian Death, „Path of Sorrows"

Transkrypcja z rozmowy z Kjarlem Hamarskaldem z Porządku Hermesa.

Przychodzisz do mnie, starego i słabego człowieka, aby uczyć się o pojedynkach, tak? He. Widać, jak wiele wiesz. Mogę ci jednak powiedzieć kilka rzeczy, zaś ty możesz zdecydować, czy są prawdą, czy nie, co? Może jednak zbyt późno się dowiesz. He. W dniach przed ustanowieniem Mitycznego Paradygmatu Czyści toczyli ze sobą pojedynki w burzy i deszczu, wietrze i słońcu. Doprowadzali do wrzenia lawę spod ziemi i przyzywali z nieba wielkie góry, Ich konflikty tworzyły oceany, wznosiły lodowce, rodziły wyspy i, jak niektórzy mówią, zaczęły epokę lodowcową. Kto mógłby obwiniać Śpiących za przypuszczenia, iż Czyści byli bogami? Często całe plemiona ludzi były usuwane z powierzchni ziemi dzięki bitwom tych bogów.

Z tego, co wiem, we wczesnej Erze Mitycznej istniało wiele rodzajów magicznych rywalizacji: zmiennokształtny pojedynek (niektórzy walczyli w swoich nowych formach, inni nie), próby Woli (gdzie pomiędzy dwoma Adeptami wieszano ogromny dzwon i wygrywał ten, kto pierwszy wydobył z niego dźwięk), próby Losu (gdzie dwóch magów skakało z wysokiego urwiska i każdy z nich trzymał jajo orła – wygrywał ten, kto wylądował żywy z nietkniętym jajem) i Tajemne Pojedynki (w których rekwizytem była pojedyncza Sfera, a za zwycięzcę uważano maga, który wykazał się większą biegłością i zrozumieniem określonej dziedziny magyi. Dopiero dzięki wielkiemu i chwalebnemu Porządkowi Hermesa, który przemienił swe myśli w pojedynki, mamy sposób na prawdziwe sprawdzenie sił!

Tak chłopcze. To, o czym mówię, to certamen! Wyewoluował on ze starożytnych prób starego Kultu Merkurego i był prawdziwym środkiem sprawdzania wszystkich umiejętności maga, bez żadnych szkód dla pobliskich Śpiących lub samych magów. Możemy teraz rozwiązywać nasze konflikty na polu honoru, niczym rycerze z dawnych czasów, bez wciągania w to miejscowych.

Gdy Rada Dziewięciu zaczęła się zastanawiać, jak powinno się rozwiązywać niezgodności, to Porządek zasugerował ten sposób przeprowadzania pojedynków. Rozległa się wrzawa wśród bardziej dynamicznych Tradycji, ich magowie skarżyli się, iż certamen we wszystkich swoich formach i ze swoją formalnością był zbyt sztywny i zhierarchizowany – za bardzo przypominał Technokrację. Nawet oni jednak wkrótce uznali, iż istnieje subtelna dzikość w zabawie Egidy z Gladiusem. Gdy wszystko zostanie powiedziane i zrobione, jest on równie szybki i napięty, jak jakaś gra video Wirtualnych Adeptów, lub zmiennokształtna walka Verbena. Czy twój mentor nauczył cię, jak on działa? Zrobił to? Chcesz się wziąć za takiego starego kozła, jak ja? Nie? Dlaczego nie jestem zaskoczony?

Odkryty certámen

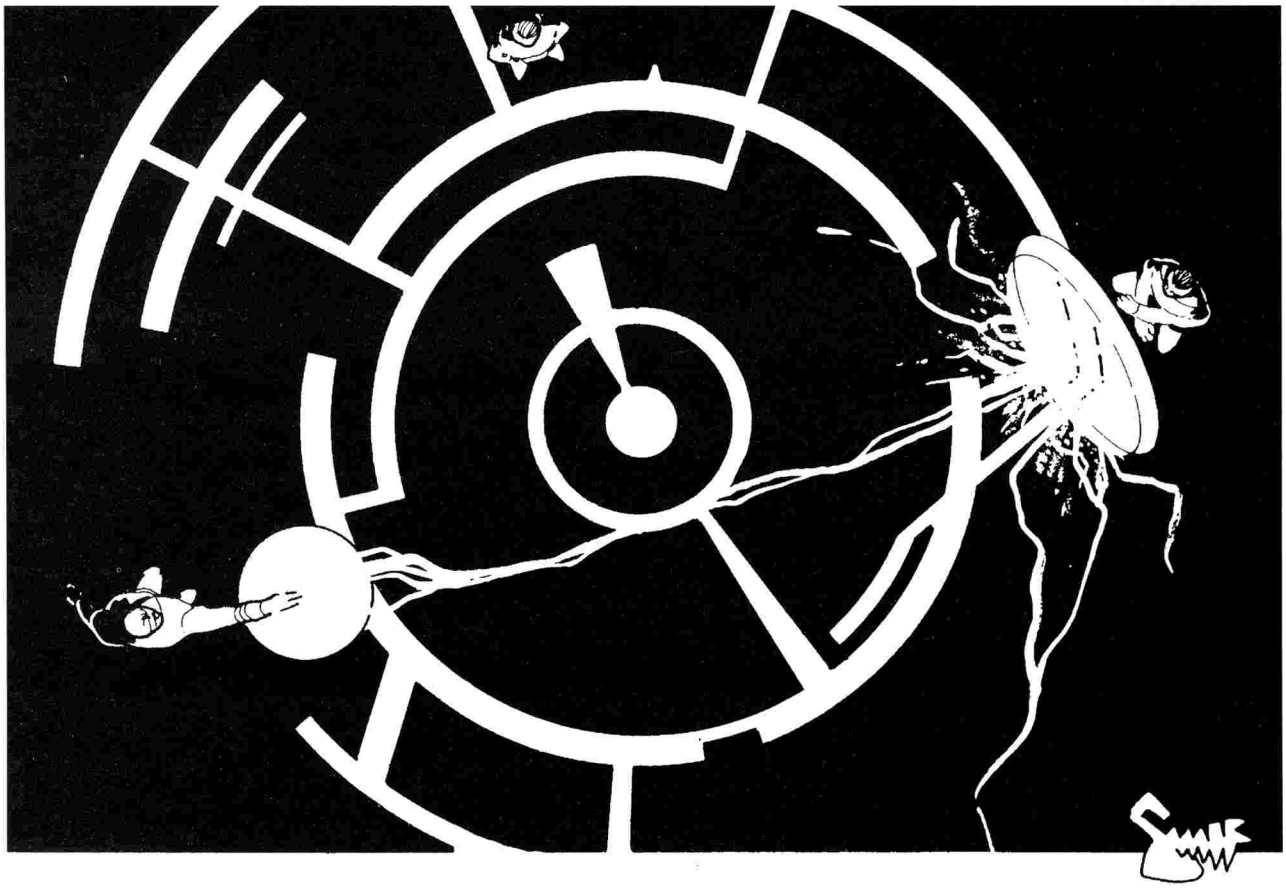
– Jestem antyżyciem, bestią sprawiedliwości. Jestem ciemnością na końcu wszystkiego. Końcu wszechświata, bogów, światów... wszystkiego. Sss. Czym więc jesteś, Władco Snów?

– Jestem nadzieją.

– Neil Gaiman, „A Hope in Hell", *Sandman #5*

Certámen został uaktualniony i poprawiony od czasu, gdy stworzył go Porządek Hermesa. Został zaadaptowany do Sfer Tradycji i musiał być przerobiony, aby móc funkcjonować w (lub raczej poza) nowym paradygmacie rzeczywistości, narzuconym przez Technokrację. Największe umysły Tradycji, w tym obdarzeni wyobraźnią Ahl-i-Batini, połączyły siły, aby przerobić system pojedynków na coś, co mogły wykorzystać wszystkie Tradycje. Dzisiejszy system nie jest doskonały, lecz celnie i obiektywnie porównuje ze sobą magów.





Ustawienie sceny

Aby rozpocząć rytuał niezbędna jest obecność Adepta Pierwszej, zwanego Marszałkiem. Musi również istnieć krąg certamen, stworzony niezwykle pieczołowicie. Krąg zbiera magyczną energię w Sferach, które unoszą się w powietrzu trzaskając energią. Te Sfery odzwierciedlają energię, z której powstały: Życie pulsuje organiczną bielą, zaś Siły płoną niczym kule ogni Świętego Elma. Dokładna forma, jaką przyjmują Sfery, zależy od Tradycji, lecz ich natura jest jasna dla wszystkich, którzy na nie patrzą. Każdy walczący powołuje swe Sfery do istnienia, po czym wybiera te, których użyje w zbliżającej się rywalizacji.

Wiele Fundacji posiada krąg certamen wykreślony w specjalnym, chronionym pomieszczeniu. Akt tworzenia kręgu wymaga Adepta każdej ze Sfer, a oprócz tego jest dość kosztowny. Fundacja zazwyczaj dysponuje jednym, aczkolwiek według plotek w Doissetep znajduje się ich wiele, w tym jeden wykreślony podobno przez samego Verdiego. Jeśli używasz Zasad Tworzenia Fundacji z **Book of Chantries**, krąg certamen kosztuje 3 punkty Tworzenia. Krąg jest niezwykle wulgarny i nie może być wykorzystywany na Ziemi bez silnych konsekwencji.

Marszałek certamen odprawia rytuał ustawienia, po czym obserwuje konflikt, bacząc czy zachowane jest bezpieczeństwo i honor. Walczący stają w przeznaczonych dla siebie miejscach i muszą tam pozostać, dopóki nie otrzymają pozwolenia na odejście. Gdy rytuał zostanie zakończony, obu magów otacza bąbel Wzorcowej Kwintesencji, pozwalając im walczyć ze sobą bez ryzyka uszkodzenia świata zewnętrznego. Bąbel ten chroni również rywalizację przed wpływami z zewnątrz. Nawet jeśli Marszałek zostanie zabity, pojedynek będzie trwał do czasu wyłonienia zwycięzcy.

W czasie Przyzywania, gdy dwaj magowie przyciągają Sfery, wybierają jedną ze swych Sfer za każdy posiadany punkt Arete. Nie wolno wykorzystywać nie przyzwanej Sfery. Nie liczy się ranga maga w określonej Sferze – jeśli tylko ma o niej wiedzę, może ją stosować. Walczący muszą najpierw przyciągnąć Pierwszą Sferę, ponieważ pozwala ona korzystać z innych. Nie mogą dwa razy przywołać tych samych Sfer (np. dwóch Sfer Życia lub dwóch Sfer Sił). Gdy Sfery unoszą się znad odpowiadających im symbolom w kręgu certamen, tworzą lśniące kule światła. Przyzwane Sfery nie mogą być wykorzystywane do magycznych Efektów, forma jaką przyjmują jest Efektem samym w sobie.

Następna faza certamen jest nazywana Uzbrajaniem. Wtedy to walczący tworzą Gladius (czyli miecz) i Egidę (czyli tarczę) do nadchodzącej walki. Robią to mentalnie wyobrażając sobie Sfery przekształcające się odpowiednio w sztylet lub tarczę. Muszą wybrać, które Sfery wykorzystują do Gladiusa i Egidy. Według zwyczaju wyzywający wybiera swą Sferę Gladiusa w momencie wyzywania i również według zwyczaju wyzywany wybiera w tym czasie Sferę Egidy. W złym guście jest zmienianie Gladiusa lub Egidy, lecz takie rzeczy się zdarzały.

W czasie tej fazy biorą również pozostałe Przyzwane na początku Sfery (w tym Pierwszą) i zawieszają je za sobą w re-

zerwie, aby drgały i przeplatały się, dopóki nie zostaną wezwane mentalną komendą, lub użyte w walce (wtedy przez chwilę świecą się jasno). Oczywiście maksymalna liczba aktywnych Sfer (w tym Sfer tworzących Gladius i Egidę) nie może być większa, niż poziom Arete maga.

Przed rozpoczęciem każdy mag formuje Locus, lub Środek. Jest on stworzony ze zbiornika Kwintesencji i odzwierciedla prawdziwy cel ataku w certamen. Walczący nie muszą zawrzeć w Locusie całej swej puli Kwintesencji, lecz jest to uważane za grzeczne. Wielu uważa wstrzymywanie Kwintesencji do użycia w walce za oszukiwanie. Gdy są zakończone wszystkie przygotowania, certamen może się zacząć.

Przedmiotem certamen jest odarcie przeciwnika z całej Kwintesencji. Gladius jest stosowany jako narzędzie służące do przedzierania się przez Egidę wroga, która tworzy kanał pomiędzy Locusem Atakującego, a Locusem Broniącego się. Poprzez ten kanał atakujący próbuje wysączyć Pierwszą Siłę broniącego się.

Dość ekscytujące może być oglądanie certamen z zewnątrz. Gladius tworzy podobny do sztyletu kształt, zaś Egida jest efektem w kształcie okrągłej tarczy. Obydwa narzędzia unoszą się w powietrzu, poruszane rzemiosłem i umiejętnościami swych twórców. Bardziej zawiłe pojedynki są przeprowadzane w kręgach mogących tworzyć iluzje ilustrujące metaforycznie przebieg konfliktu.

Jedna „runda" certamen trwa bardzo krótko – zazwyczaj nie zajmuje więcej, niż minutę. Wiele pojedynków certamen kończy się, zanim zdąży się dostrzec poruszenie Sfer i tak naprawdę dłużej trwa ich zorganizowanie, niż rozstrzygnięcie.

Zasady Certámen



A może jesteś sztyletem wykutym,
W mózgu, ułudnym tworem owej kuźni,
W której gorączka – to żar paleniska!

– Shakespeare, *Makbet*
(przekład Stanisław Barańczak)

Obydwaj magowie wykonują w każdej rundzie testy inicjatywy. W przypadku remisu pierwsza jest osoba z większym Sprytem. W obydwu przypadkach zwycięzca może zaatakować lub poczekać na swego przeciwnika, oszczędzając swą akcję aż do ruchu konkurenta. Walki certamen są rozgrywane jak zwyczajne potyczki. Atak polega na wykonaniu rzutu Spryt + Sfera. Atakujący wykonuje ten test zgodnie z wartością swej Sfery Gladiusa przeciwko stopniowi trudności równemu Sferze Egidy obrońcy + 3 w miejsce zwyczajowego rzutu Zręczność + Bójka lub Walka Wręcz przeciwko stopniowi trudności 6.

Jeśli atakującemu się nie powiedzie, jego cios został zablokowany przez Egidę. Pomyślny atak trafia zaś w Locus, wysączając jeden punkt Kwintesencji na sukces. Locus może wyparowywać obrażenia za pomocą testu Pierwszej broniącego się przeciwko stopniowi trudności 6.

Broniący się może skorzystać z części przypadającej mu na tę turę Puli Kości, aby całkowicie zablokować atak wykonując rzut Spryt + Egida przeciwko stopniowi trudności równemu Gladiusowi atakującego + 3. Jeśli mu się powiedzie, Gladius nie trafia w Locus. Może również próbować wykonać Unik Locusa, testując swój Spryt + Arete przeciwko stopniowi trudności 6, lecz jeśli tak zrobi, nie będzie już mógł zaatakować w tej rundzie. Każdy sukces neguje jeden sukces atakującego.

Warunki zwycięstwa

Gdy Locus jednego z magów zostanie opróżniony, walka zazwyczaj się kończy, chyba że obaj zgodzą się na „doładowanie" i spróbują ponownie. Zwycięzca rozprasza wtedy swój Locus i Kwintesencja zostaje zachowana w jego Wzorcu.

Gdy obydwaj magowie jednocześnie wysączą swoje Locusy, następuje remis. Rzadko się to zdarza, lecz miało swe miejsce w historii, zwłaszcza w przypadku szczególnie biegłych magów.

Jeden z walczących może również wybrać poddanie się przeciwnikowi. Robi to celowo rozpraszając swój Locus (lecz może to być również wstęp do straszliwego ataku...). Chroniąca rywalizację osłona opadnie dopiero wtedy, gdy zostaną rozproszone obydwa Locusy. Znikną wtedy Gladiusy i Egidy obydwu uczestników.

Stawki zależą od zaangażowanych magów. Zazwyczaj wystarczają zwykłe przeprosiny ze strony przegranego. Zwycięzca może również zażądać jakiejś zapłaty lub usługi. W niezwykle rzadkich przypadkach osoby, które przegrały certamen, mogą być wygnane ze swej Fundacji lub kabały. Zwycięzcy zazwyczaj zatrzymują wygraną w walce Kwintesencję. Odmowa respektowania wyniku certamen jest poważnym naruszeniem etykiety, lecz zdarza się częściej, niż Tradycje chciałyby przyznać.

Permutacje

Mówisz, że to jest trudne? Strzelałem w sam środek szczurów w T-16 w domu. Nie są dużo większe, niż dwa metry.

– Luke Skywalker, *Gwiezdne wojny: Nowa nadzieja*

Poszczególne Sfery i efekty mogą mieć różne efekty w certamen. Podane poniżej sugestie dotyczą właśnie tej kwestii. Jak zawsze, utrzymuj napięcie w walce i dramatyzm poprzez grę postaci. Nie pozwól, aby permutacje zasad cię spowolniły. Certámen jest w końcu walką umiejętności, sprytu, magyi i honoru, nie podważaniem zasad lub sprawdzaniem tabelek.

Manewry

Pech: Pechowy rzut oznacza, że mag utracił kontrolę nad Sferą, „upuszcza" ją i ona znika. Patrz „Przezbrojenie".

Rozbrojenie: Mag może spróbować rozbroić swego przeciwnika, atakując jego broń lub tarczę za pomocą swoich własnych. Ten desperacki manewr wykonuje się ze stopniem trudności 9, lecz pozwala rozproszyć Sferę wroga na jedną turę za każdy uzyskany sukces. Cztery lub więcej sukcesów niszczy wybraną Sferę na ten okres czasu.

Przezbrojenie: Walczący mogą się nagle znaleźć bez Gladiusa albo Egidy, bądź też wręcz bez obydwu. Muszą wtedy uformować nową broń lub tarczę czerpiąc z jednej z trzymanych w rezerwie Sfer, a jeśli już takich nie mają, przyzywając jedną z nich na nowo. Utworzenie nowej broni lub tarczy z rezerwowej Sfery zabiera jedynie jedną rundę, zaś przyzwanie nowej Sfery i formowanie z niej trwa dwie rundy. W tym czasie Locus walczącego może odnieść ogromne obrażenia.

Zmiana broni lub tarczy: Utworzenie nowego Gladiusa lub Egidy z jednej z dostępnych Sfer i odrzucenie poprzedniego uzbrojenia zabiera jedną rundę (odrzucona Sfera nie znika, przechodzi do rezerwy).

Formowanie nowego Gladiusa lub Egidy, albo przyzywanie nowej Sfery nie wymaga rzutu, ponieważ te czynności są automatycznie wykonywane przez krąg certámen.

Doładowanie: Jest możliwe, aby mag pojawił się na pojedynku z Haustami, celem doładowania Locusa. Jeśli nie zostało to wcześniej ustalone, może być uznane za oszustwo. Mimo to tradycja wnoszenia Haustów do certámen powstała w Porządku Hermesa i trwa do dzisiaj.

Doładowanie trwa jedną rundę. Niezbędne jest posiadanie w rezerwie aktywnej Pierwszej Sfery. Musi ona być przynajmniej na poziomie 2 i należy wykonać zwyczajny efekt Pierwszej przeciwko Stopniowi Trudności 6. Liczba sukcesów odpowiada ilości punktów Kwintesencji, które doładowują Locus.

Technicznie rzecz biorąc, możliwe jest Doładowywanie z Węzła w trakcie certámen, jednak jest to uważane za zdecydowanie nieprzyzwoite zachowanie.

Specjalne Efekty Sfer

Rozmaite Sfery mogą służyć do różnych rzeczy. Poniższe opcjonalne efekty odzwierciedlają za i przeciw magycznych Sfer. Sfera walki może zostać wykorzystana zarówno jako Gladius, jak i Egida. Rezerwowe Sfery nie służą za broń, lecz pozwalają magowi na dostęp do specjalnych manewrów w rundzie (rundach), w której do nich sięga. Sięganie do Sfery zajmuje połowę akcji, co wymaga podzielenia przypadającej na tę rundę Puli Kości na połowę. Nie wykonuje się żadnego rzutu.

Korespondencja (rezerwa): Błyszcząca i rozpraszająca uwagę Sfera. Można do niej sięgnąć w celu uzyskania dodatkowych kości, których można użyć do Ataku lub Obrony. Musi to zostać zrobione na początku rundy i nie może zostać zmienione do momentu rozpoczęcia następnej.

Entropia (walka): Iskrzące się ostrze Gladiusa Entropii dodaje jeden sukces do rzutów wysączania, lecz pochłania jeden punkt Kwintesencji podczas przenoszenia reszty do Locusa atakującego.

Siły (walka): Siły często pojawiają się jako trzeszcząca kula lub tarcza ognia albo elektryczności. W przypadku wyrzucenia „10" Siły rozwidlają się, dając atakującemu jedną dodatkową kość do rzutu przeciwko Locusowi na każdą „10". Tarcze Sił nie dają żadnych specjalnych korzyści.

Życie (walka): Ta solidna Sfera nie daje żadnych specjalnych efektów w ataku, jednak osoby broniące się za jej pomocą dodają + 1 do stopnia trudności atakującego.

Materia (walka): Materia często przyjmuje formę kamiennej tarczy lub ogromnego młota. W przypadku użycia jako Egida dodaje + 2 do trudności nadchodzących ataków. Gladiusy Materii nie dają żadnej premii, lecz są cholernie przerażające.

Umysł (walka): Broń i tarcze umysłu są niemal niewidzialne. Wszystkie ataki lub bloki wobec nich są wykonywane z trudnością + 3.

Pierwsza (rezerwa): Ta świecąca jaskrawo Sfera pozwala magowi wydawać Kwintesencję celem obniżenia trudności, zarówno do ataków i obrony, jak i do doładowywania Locusa.

Duch (walka): Mglisto szary Gladius Ducha dodaje jeden dodatkowy sukces przy wysączaniu za każdą wyrzuconą „10".

Czas (rezerwa): Podobnie jak w przypadku Sfer Korespondencji, również na skumulowany Czas trudno jest patrzeć. Wydaje się on kręcić i zwijać wokół siebie na kilka kroków w każdym kierunku. Za każdy punkt czasu, poza pierwszym, sięgający do niego mag może wykonać jedną dodatkową akcję – atak, obronę, przezbrojenie, doładowanie lub przyzwanie – wydając za każdą z nich punkt Kwintesencji.

Certámen i Esencja

Esencja maga może wpływać na jego strategię. Warto znać naturę swojego przeciwnika.

Dynamiczni *magowie* są znani ze swojej niestałości, a ich strategia wydaje się przypadkowa.

Wzorcowi *magowie* są ich przeciwieństwem, mają swoją często używaną taktykę i w Certámen są bardzo metodycznymi przeciwnikami. Są jednak doskonali w analizowaniu słabości wroga i w wykorzystywaniu ich.

Pierwotni *magowie* są bardzo podstawowi w swoich strategiach i atakach. Wydają się posiadać jakąś przewodnią energię, która wpływa na ich świadomość.

Poszukujący *magowie* skupiają się na jednym celu i nieprzerwanie podążają w jego kierunku. Znaczy to oczywiście, że nie mają zbyt dużych zdolności adaptacyjnych i można w pewnym stopniu przewidzieć ich ruchy.

„Nie nazywaj mnie Mary Lou!"

Odwiedzając Dom Eutanatosów Helakar Opustoszałe „Królowa Dziwek" Vannoy i „Hutch" Hutchenson pokłóciły się ze sobą (Hutch nazwała Vanno o jeden raz za dużo „Mary Lou"). Wprawdzie Eutanatosi woleliby ujrzeć, jak Opustoszałe rozdzierają się nawzajem, jednak grzeczność przeważyła i pokazano maginiom drogę do kręgu Certámen. Zwyciężczyni otrzymuje Kwintesencję, przegrana przez miesiąc zmywa naczynia.

Vannoy ma przewagę nad Hutch jeśli chodzi o Arete, ma 4 w porównaniu z jej 3. Znalazłszy się w kręgu przyzywa wszystkie swoje cztery Sfery: Entropię, Siły, Materię i Pierwszą. Hutch przyciąga wirujące kule Sił i Materii odpowiednio do swego Gladiusa i Egidy, zaś jej Pierwsza Sfera unosi się w rezerwie. Obydwie maginie tworzą Locusy ze swoich zasobów Kwintesencji i walka się zaczyna.

Królowa Dziwek wygrywa inicjatywę i atakuje swoim mieczem Sił. Jej Spryt 2 i Siły 2 łączą się w pulę 4 kości. Materia 2 Hutch daje Vannoy stopień trudności rzutu 4. Żadna z magiń nie ma wolnej Kwintesencji, więc Królowa Dziwek wydaje Siłę Woli i uzyskuje cztery sukcesy. „Niech to!" wrzeszczy Hutch, gdy obok niej przemyka Gladius i trafia w Locus. Rzut Hutch na wyparowanie nie powodzi się i dwa punkty Kwintesencji płyną od niej do Mary Lo... do Królowej Dziwek.

Hutch kontratakuje płomienistą kulą Sił (Spryt 3 + Siły 3 = 6 kości). Uzyskuje trzy sukcesy przeciwko tarczy Materii Vannoy (ST 6). Na dwóch z tych kości wypadają „10-tki". „Ukrywanie się za skałą nie pomoże ci, dziwko!" krzyczy, gdy jej Gladius rozszczepia się w bliźniacze jęzory błyskawic. Dwie dodatkowe kości dają z kolei jeden sukces więcej, co owocuje sumą cztery. Vannoy przeklina i próbuje wyparowywać. Rzuca tylko jedną kością i nie udaje jej się. Cztery punkty Kwintesencji zasilają Locus Hutch w jaskrawym blasku niebieskawego ognia.

W następnej rundzie Hutch postanawia Unikać Locusem spodziewany atak Vannoy, która uprzejmie zmienia swój Gladius z Sił na Entropię. „Oszukujesz!" syczy Hutch, lecz Vannoy tylko się śmieje, mówiąc: „Wszystko jest dozwolone w miłości i wojnie, ofiaro mody!". Gdy Hutch wygrywa następną rundę inicjatywy, kieruje swój Gladius prosto w broń Vannoy. Wydając Siłę Woli rzuca przeciwko stopniowi trudności 9... Dwa sukcesy! Sztylet Entropii Vannoy rozpada się, zaś ona wrzeszczy z wściekłości.

Nadchodzący pocisk Sił uderza w sam środek Locusa Hutch. 4 kości Vannoy są wzmocnione dwoma punktami Siły Woli. Dobrze rzuca – uzyskując dodatkowe trzy sukcesy – a Hutch wyparowuje tylko jeden. Powietrze staje się błękitne od Kwintesencji i wyzwisk. Hutch oddaje cios, lecz Królowa Dziwek kontruje. Kończy się trzecia runda.

Obydwie maginie w następnej rundzie uzyskują niszczące rezultaty. Vannoy wysącza ostatnie dwa punkty Kwintesencji, gdy Gladius Hutch wspomagany przez punkt Siły Woli przebija Locus Królowej Dziwek. Rozproszona Kwintesencja opada na Krąg, a Marszałek uśmiecha się, obwieszczając: „Remis!".

– To było łatwe! – kpi Hutch.

– Ty jesteś łatwa, ofiaro mody – ripostuje Królowa Dziwek.

– Sądzę – mówi przywódca Fundacji Alvin-Locke – że obydwie będziecie zmywać w tym tygodniu.

Spojrzały na niego bezlitośnie.

Oszukiwanie

Istnieje wiele sposobów oszukiwania w certámen. Niektóre z nich są uważane po prostu za nieprzyzwoite zachowanie, inne uznaje się zaś za podłoże do sankcji przeciwko używającemu ich magowi.

Nieprzyzwoitym zachowaniem jest utworzenie „zapasowego" Gladiusa zanim uwolni się aktualny, zaś dwukrotny atak nimi obydwoma przy użyciu Sfery Czasu może być uznany za Przewinienie mogące podlegać karze. Magowie chowający dla siebie Hausty nie mówiąc tego przeciwnikowi również mogą być uznani za popełniających Przewinienie, możliwe też, iż będą musieli za nie odpłacić, choć jest to częsty sposób oszukiwania w certámen. Poważne naruszenia zasad mogą polegać na zmianie lub zaburzeniu samego kręgu certámen, wnoszeniu Talizmanów mogących pomóc w manipulowaniu energiami certámen, lub wzywaniu pomocy z zewnątrz kręgu. Te przewinienia mogą prowadzić do wykluczenia.

Różnice i szacunek

Walcząc w certámen każdy mag jest zmuszony do osobistego ujawnienia sposobu, w jaki postrzega poszczególne Sfery, ponieważ formują się one zgodnie z jego przekonaniami i wiedzą, na przykład Sfery Wirtualnego Adepta mogą pojawić się jako obrazy komputerowe lub cyfrowe, w przypadku Opustoszałego będą szare lub zamglone, zaś Sfery Syna Eteru mogą promieniować energią, lub zmieniać się z tego czy innego powodu.

Będąc zmuszony ujrzeć dzięki certámen, w jaki sposób każdy postrzega swe własne Sfery, mag Tradycji otrzymuje wgląd w wizję Wstąpienia innych. Zamiast jeszcze bardziej dzielić Tradycje, certámen jest systemem rozwiązywania konfliktów, który ujawnia ostateczną jedność poglądów Tradycji. Nawet jeśli nie stają się one z tego powodu oświecone, certámen istnieje, ponieważ nie wpływa na Śpiących i jest prawdziwym testem umiejętności i wiedzy dotyczącej Sfer, a oprócz tego Tradycje nie mają lepszego systemu.

Zachęcamy graczy do czynienia z ich własnych pojedynków certámen konkursów kreatywności i narracji. Zamiast mechanicznie rzucać kości i zadawać obrażenia, gracze mogą w uznany przez siebie za odpowiedni sposób opisywać walkę. W dobrze przygotowanych kręgach certámen mogą pojawiać się iluzje. Brat Akashic może przyjąć formę wielkiego węża lub wściekłego tygrysa, Eutanatos może spowodować, iż krąg zniknie, ujaw-

niając ziejącą kosmiczną próżnię i tak dalej. Jest całkiem możliwe „przegrać" certámen i mimo to dać dobre przedstawienie. Posiadasz swobodę, aby dzięki kręgowi opowiadać historię.

Wariacje

Słyszę Ich śmiech
Nie jestem sam, lecz boję się
Ten śmiech jest moim własnym
– Liers in Wait, „Torture Chamber"

Tajemne pojedynki

Nie wszyscy magowie Tradycji wykorzystują formalny certámen do rozwiązywania swych sporów. Każda Tradycja ma swą własną „domową" metodę rozstrzygania problemów, zresztą wciąż można brać pod uwagę stare zwyczaje. Zasadniczo, aby zapewnić pewną strukturę i spróbować nie narazić na niebezpieczeństwo zbyt wielu śmiertelnych dzięki swym machinacjom, dwóch magów ustala pewien szereg celi, które obaj będą starali się osiągnąć.

Eutanatosi mogą zdecydować się walczyć aby sprawdzić, który z nich pierwszy zdoła zabić drugiego. Kultyści Ekstazy mają zmysłowo przeładowane pojedynki z muzyką, prochami, seksem, filmami (okryte złą sławą kina Manhattanu), zaś przegrywa ten, kto pierwszy padnie. Verbena powracają do zmiennokształtnych walk z dawnych lat. Bractwo Akashic dysponuje rotą, która pozwala dwóm Braciom walczyć ze sobą po prostu patrząc sobie w oczy. Przegrywa mag, który pierwszy mrugnie. Wirtualni Adepci stworzyli w Cyfrowej Pajęczynie gry wojenne, dzięki którym rozstrzygają swe spory, lecz znane są również „wojny płomieni".

Niektórzy wrogowie Tradycji również znają i wykorzystują certámen, zwłaszcza *barrabi* Nephandich, którzy walczą o duszę maga. Nawet niektórzy Technomanci korzystają z kręgu certámen, choć tylko dla potrzeb „wtopienia się" w innych magów.

Maruderzy gardzą tak formalnym systemem i często prowadzą niezwykle niebezpieczne, kipiące Paradoksem walki. (W dodatku **Loom of Fate** znajdują się niektóre z ich ulubionych form zabawy.)

Ostateczny pojedynek: Kształtowanie rzeczywistości

Gdy Tradycje rosną w siłę, a Technokracja zacieśnia swój uchwyt na rzeczywistości, zdecydowanie największą próbą dla każdego maga Tradycji jest kształtowanie zwyczajnej rzeczywistości zgodnie z własną wizją Wstąpienia. Z tego powodu jednym z najpopularniejszych „nowych" sposobów na pojedynek jest wzięcie określonego aspektu rzeczywistości i przekształcenie go w coś nowego, najlepiej prowadzącego w stronę Wstąpienia.

Na przykład fragment miasta pomiędzy Sanford Street a Hairston Road, jest najbardziej zapuszczoną dzielnicą miasta, pełną zbrodni, prochów i biedy. Mag Niebiańskiego Chóru styka się z Człowiekiem w Czerni, który wymaga od niego, aby opuścił ten teren. Mag Chóru wyzywa Człowieka w Czerni na walkę Kształtowania rzeczywistości, jako swój cel wymieniając stuprocentową frekwencję w miejscowej szkole podstawowej. Tak więc, za pomocą ciężkiej pracy, magyi przypadkowej, dużej ilości manipulacji społecznej i pewnych łapówek dla urzędników, magowi Niebiańskiego Chóru bez większego problemu udaje się zebrać setki dzieci z powrotem do szkoły i wygrać Kształtowanie. Oczywiście Technokracja może sprowadzić swą wielką broń, nałożyć nakazy sądowe na Chórzystę, zniszczyć jego Fundację i przekupić szkołę. Nie jest zobowiązana „grać fair".

Wprawdzie wojna Tradycji z Maruderami i Technokracją jest śmiertelnie poważna, nie jest ona jednak konfliktem moralnym, lecz wojną ideałów i etyki – wojną za Rzeczywistość i jej dotyczącą.

Komputery



Nową literaturą jest literatura komputerowa. Ci, którzy potrafią posługiwać się nawet najprostszymi komputerami, mają dostęp do niezwykłego potencjału maszyn informacyjnych. Wirtualni Adepci są mistrzami tego nowego języka, lecz każdy mag może korzystać z komputera. Poniższe zasady dotyczą zwyczajnych urządzeń, magyczne komputery zostały opisane w **Digital Web**, zaś niektóre przykłady trinarnych jednostek można odnaleźć w Księdze Czwartej.

Komputer jest narzędziem służącym zdobywaniu informacji, analizowaniu ich i postępowaniu zgodnie z tą analizą – wszystko jednocześnie. W rzeczywistym świecie komputery są niezwykle złożone. Celem uproszczenia opisujemy cztery rodzaje zwyczajnych komputerów i podajemy niektóre zasady używania ich w grze narracyjnej:

Laptop: Najmniejszy z komputerów, zaprojektowany jako urządzenie przenośne. Jest wprawdzie mały, jednak można na nim uruchomić większość oprogramowania. **Cena:** 2 000$.

Komputer osobisty: Urządzenie biurowe, podobne do tych, które można dziś znaleźć w większości biur. Komputery te są dość potężne i mogą uruchomić sporą ilość dodatkowego oprogramowania używanego do osiągania różnorodnych celów. **Cena:** 1 000$.

Minikomputer: Jest zazwyczaj używany w mniejszych biurach lub organizacjach i może z niego korzystać jednocześnie kilka osób. **Cena:** 10 000$.

Stacja robocza: Używany w bankach, rządach i większych instytucjach, podobny do mini, lecz znacznie większy i potężniejszy. **Cena:** 100 000$+.

Komputer czyli informacja

Komputery zazwyczaj pojawiają się w grze, ponieważ na komputerze kogoś innego znajduje się informacja, a postacie jej chcą, aczkolwiek urządzenia te mogą również być używane w inny sposób (na przykład pisanie i adresowanie formularzy). Postacie mogą trzymać swoje własne dane na komputerze (da to sporą premię do rzutu na przypominanie).

Zabezpieczenia komputerowe

Zabezpieczenia komputerowe mogą być dwojakiego rodzaju: fizyczne i programowe. Fizyczne zabezpieczenia polegają na uniemożliwieniu fizycznego dostępu do komputera – brak dostępu, brak danych, brak kradzieży danych. Fizycznie zabezpieczony komputer nie jest podłączony do sieci telefonicznej. Dobrym sposobem jest również wyłączenie sprzętu.

Zabezpieczenie programowe jest dowolnym programem, który powstrzymuje nieodpowiednie osoby przed zaglądaniem do pewnych przechowywanych na komputerze informacji. Jeśli używająca komputera osoba nie ukryła celowo lub nie zaszyfrowała informacji, każdy z **dowolną** wartością Informatyki może odczytać **wszystkie** dane znajdujące się na tym komputerze – mając odpowiednią ilość czasu.

W rzeczywistym świecie ktoś, kto ukrywa informacje na komputerze, robi to prawidłowo, lub nie. Jeśli informacje są dobrze schowane (a to oznacza używanie oprogramowania zabezpieczającego), to niezwykle trudno jest do nich dotrzeć nie znając hasła. Właśnie dlatego hasła są cennym towarem.

Aby użyć (lub nadużyć) systemu komputerowego, postać musi mieć zarówno fizyczny dostęp do komputera (osobiście lub przez telefon), jak i programowy dostęp do potrzebnych informacji – czy to dzięki odpowiedniemu hasłu, czy też poprzez test Informatyki mający przełamać system zabezpieczeń.

Przed wprowadzeniem komputera do sagi Narrator powinien określić następujące kwestie:

- Jakie znajdujące się na komputerze informacje są powiązane z sagą?
- Jakie inne dane są na komputerze (dla celów opisowych)?
- Jak dobrze (lub słabo) są uszeregowane informacje?
- Czy były podejmowane jakieś próby ukrycia danych? Jeśli tak, jak wiele czasu/trudności należy dodać?
- Biorąc to wszystko pod uwagę, jak wiele sukcesów musi uzyskać postać, aby odczytać informacje?

Aby napisać program zabezpieczający, należy wykonać trzy rzuty Inteligencja + Informatyka, ST 7. Suma uzyskanych sukcesów jest trudnością programu. Programy zabezpieczające mogą wykroczyć powyżej ST 10. Jedynym sposobem na włamanie się do takiego systemu jest wykorzystanie „oprogramowania łamiącego" (stworzonego w ten sam sposób), aby zredukować ST do 10 lub niżej.

Tabela Hackingu

System	Czas (w godzinach)	ST
Laptop	1	5
PC	2	6
Mini	3	7
Stacja	4	8
Zabezpieczenia	+1 do +6	+1 do +6
Słaba organizacja	+1 do +6	+1 do +3 (maks. 9)
Oprogramowanie łamiące	-1 do -8	-1 do -8

Czas: Liczba godzin dla każdego rzutu.

Słaba organizacja nigdy nie podniesie trudności powyżej dziewięciu. Zajmuje to sporo czasu, lecz nie jest zbyt trudno odnaleźć informacje na źle zorganizowanym komputerze. Zauważ również, że „słaba organizacja" może być doskonale logicznym systemem przechowywania plików, którego postacie nie zrozumieją!

Przykład: *Laptop (1) ze średnim oprogramowaniem zabezpieczającym (3) będzie wymagał czterech godzin przy każdym rzucie łamiącym system, zaś stopniem trudności takiego wyczynu jest 8. Liczbę sukcesów musi ustalić Narrator.*

Wykorzystanie komputerów

Komputery specjalizowane: Są to systemy komputerowe przeznaczone do jednego tylko zadania. Dobrym przykładem jest bankomat ATM, podobnie jak system kontroli ognia na współczesnych okrętach wojennych. Są to najczęściej PC lub minikomputery, lecz zazwyczaj niezwykle trudno jest się do nich włamać (dodaj 2 do trudności łamania systemu). Magya materii lub Sił może zakłócić takie urządzenia, lecz oddziaływanie na jedno z nich bez niszczenia go wymaga wykonania rzutu Inteligencja + Technologia, Informatyka lub Hacking.

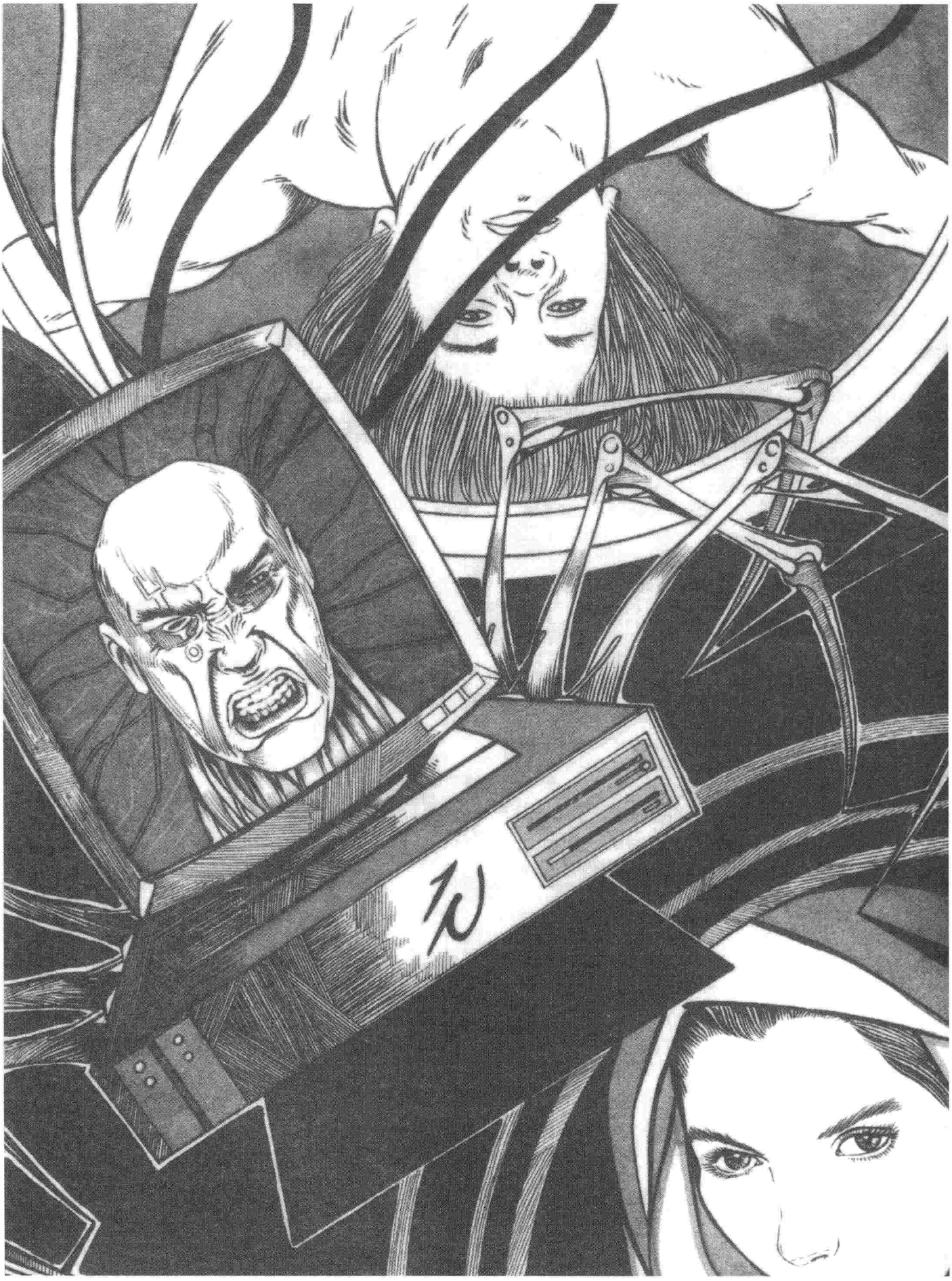
Komputery specjalizowane przechowują zazwyczaj zapisy wszystkich wykonywanych przez siebie czynności, na przykład ATM zapisuje wszystkie transakcje oraz połączenia z innymi komputerami banku. Systemy kontroli ognia przechowują zapisy każdego celu, który namierzyły.

Przykład: Bankomat ATM jest systemem PC z dodanym zabezpieczeniem i oprogramowaniem zabezpieczającym (ST 10, czas 6).

Typowy komputer biurowy: Ponad 50 procent ich wykorzystania to edytory tekstu i arkusze kalkulacyjne. Bazy danych to kolejne 25 procent.

Typowy komputer domowy: Ponad 80 procent ich wykorzystania to gry, zaś edytory tekstu stanowią kolejne 15 procent.

Programowanie: Klasyczna operacja na komputerze wymaga liczby sukcesów określonej przez Narratora (zazwyczaj 10-25), rzucanych przeciwko również przez niego ustalonej trudności (zazwyczaj 7). Każdy rzut zazwyczaj wymaga dwóch godzin, chociaż magya Czasu lub Umysłu może przyspieszyć bieg rzeczy (za pozwoleniem Narratora).



Księga Czwarta: Magyczne Zabawki

Roty i Ekwipunek

Magya nie jest ponadnaturalna. Nieważne, czy cały nasz wszechświat powstał w efekcie działania inteligentnej istoty lub istot, czy też w rezultacie wydarzeń losowych, wciąż dochodzimy do tego samego wniosku: wszystko we wszechświecie jest naturalne.

– Donald Michael Kraig, *Modern Magick*



W Księdze tej znajdują się nowe roty i Talizmany dla osób grających w **Maga**. Należy podkreślić, że magya *nie* jest ograniczona tymi Efektami, oraz że określone roty nie są jedynym możliwym sposobem osiągnięcia założonych rezultatów. Są to jedynie sugestie i wskazówki, nie zamknięta lista „czarów" czy „magicznych przedmiotów". Wprawdzie rytuały wampirzej Taumaturgii mają formę statyczną, jednak Prawdziwa Magya jest znacznie bardziej elastyczna i powinna być kierowana przez bieg opowieści. Rzeczywistość jest subiektywna, a magya jeszcze bardziej. Kształtowanie rzeczywistości jest sztuką, nie nauką.

Roty



Nie można nie doceniać potęgi magii. Działa ona często w sposób nieoczekiwany i trudno nad nią zapanować, lecz nie można jej nie doceniać. Nie działa w sposób prosty lub pozbawiony wysiłku i nie można jej porównywać z wszechmocą.

– Starhawk, *Spiralny taniec*

Magya w **Magu** nie jest statyczna. Listy i księgi „czarów" nie są zasadą w Świecie Mroku, a przynajmniej nie wśród Prawdziwych Magów. Mimo to niektóre statyczne Efekty – roty – istnieją jako wypróbowane i słuszne sposoby osiągania czegoś. Gdy mag wykorzystuje szczególnie użyteczny lub spektakularny Efekt, inni zawsze pytają: „Jak to *zrobiłeś*?" Roty stają się więc formą towaru – pokaż mi swoją, a ja pokażę ci moją.

Wprawdzie niektóre roty „przynależą" do pewnych Tradycji, jednak wśród sprzymierzeńców były przekazywane z ręki do ręki, a czasami nawet je kradziono. Wiele z przedstawionych poniżej rot zmieniło się przez lata, gdy inni poprawiali ich pierwotną formę. Celem uproszczenia oryginalne roty zostały uszeregowane według swoich Tradycji (znajdują się tutaj również Opustoszali i Ahl-i-Batini), a ogólne „darmowe roty" zaprezentowano w części „Roty Ogólne". Odrębną kategorią są roty Do, które są rozszerzeniem manewrów Do i nie mogą być wykorzystywane samodzielnie, lub przez osoby niewyszkolone w tej sztuce.

Roty Tradycji

Wartość tradycji, dowolnego rodzaju, polega na tym, że daje nam pewną osnowę, dzięki której możemy interpretować wydarzenia mające miejsce podczas etapów psychicznej transformacji. Bez tradycji... moglibyśmy stracić z oczu drogę i błąkać się znacznie dalej, niż musimy na jakimkolwiek poziomie świadomości. W niezwykle trudnych czasach można wykorzystać tradycję... jako drogę życia.

– R. J. Stewart, *The Way of Merlin*

Bractwo Akashic

Spokój Buddy (•• Umysł)

Ah Mu był podobno w stanie uciszyć wszystkich i wszystko zwykłym ruchem ręki i słowami „niech Budda cię błogosławi". Wykorzystujący tę rotę członkowie Bractwa Akashic podtrzymują tę tradycję. Wykonując dłonią swobodne ruchy i mówiąc „niech Budda cię błogosławi" Brat wywołuje w swojej ofierze spokój. Wszystkie osoby, oprócz najbardziej krwiożerczych, natychmiast uspokoją się i zaprzestaną podejmowania agresywnych działań.

[Mag wysyła uczucie spokoju do psychiki przeciwnika. Jeśli liczba sukcesów równoważy lub przewyższa wartość Siły Woli wroga, rzucający czar wysączy wolę czynienia szkody na czas trwania roty. Potraktowane w ten sposób osoby powstrzymują się przed robieniem rzeczy, których normalnie by dokonywały. Rota ta działa jako magya przypadkowa, ponieważ odzwierciedla błogosławieństwo, nie atak.]

Forma Awatara (••• Życie, •• Pierwsza, •• Umysł)

Vibansumitra mógł spoglądać w tył w czasie poprzez swojego Awatara, nawet w czasy przed swoim Przebudzeniem. Jednym z jego największych wyczynów była zdolność do przyjmowania prawdziwej formy swego Awatara w Dziedzinie fizycznej. Jego skóra stawała się błękitna i osiągał odporność na efekty naturalnych zmian temperatury. W miejsce dwóch ramion Vibansumitra miał sześć. Ręce były nieustannie zajęte czymś, co było dla niego ważne, lecz jedna z nich zawsze pozostawała zaciśnięta w geście szacunku dla Awatara.

Każdy, kto ujrzał Vibansumitrę, przyglądał się z zachwytem jego niebiańskiej postaci.

[Rota ta utwardza skórę tak, że może być wystawiana na ekstremalne temperatury, od mroźnego arktycznego wiatru, do gorącego strumienia lawy. Może również uczynić ze skóry pancerz (**Mag**, s. 261, 263), uzyskując jeden poziom pancerza na sukces, jednak Efekt ten spowolni maga, wywołując u niego zwyczajowe ujemne modyfikatory związane z noszeniem osłony odpowiedniego typu. Brat może określić poziom pancerza po sukcesie początkowego testu magyi.

Magowi wyrastają cztery dodatkowe ramiona. Może dodać cztery kości do swej Puli Kości związanej z działaniami manualnymi, lecz musi podzielić tę pulę pomiędzy wykonywane akcje. Stopnie trudności każdej z nich mogą zostać powiększone w wyniku wzmożonej koncentracji, związanej z posługiwaniem się sześcioma ramionami. Skóra użytkownika również staje się błękitna. Będąc w tej formie wysyła uczucie zachwytu do umysłów wszystkich, którzy mu się przyglądają, dzięki drugiemu poziomowi Sfery Umysłu. Prostsza forma tej roty, Żelazne Ciało, utwardza ciało maga, lecz nie zapewnia żadnego innego efektu. Łatwiejsza rota wykorzystuje Życie i Pierwszą do opancerzenia ciała i nie wymaga Umysłu.]

Ahl-i-Batini

Orle Oko (•• Korespondencja, • Życie)

Gdy Shalitza szła przez plątaninę kairskich uliczek, przeniosła swe zmysły w górę, aby stamtąd spojrzeć na swoje otoczenie. Dzięki częstemu używaniu tej roty Shalitza przebiła w końcu barierę powstrzymującą ją przed osiągnięciem trzeciej Sfery Korespondencji. Rota ta jest jedną z pierwszych lekcji, jakiej udziela się młodym Batinim, nawet jeśli nie poznali jeszcze potrzebnych do jej użycia Sfer.

[Mag spogląda w niebo i skupia swoje zmysły tak, jakby patrzył z tego znajdującego się w górze punktu. Rotę tę często wykorzystuje się przy pościgach po dachach budynków oraz w tłumie. Była również używana w wyplątywaniu się z labiryntu uliczek i wykrywaniu zbliżających się osób.]

Skradający się Cień (••Siły, ••Umysł)

Ali By-yam doprowadzał swoich przeciwników do szaleństwa bawiąc się subtelnie z ich umysłami. Z jego notatek pochodzi wiele rot wykorzystanych podczas bitw Wojny Wstąpienia. Ali By-yam odnajdywał swoich wrogów i rzucał czar na ich cień, dając mu przerażający wygląd. Cień sprawiał wrażenie, jakby atakował cel, powodując w swoim właścicielu podświadomą paranoję, trwającą do momentu, w którym zdawał sobie sprawę, że „atakuje" go własny cień. To spostrzeżenie wystarczało, aby wielu doprowadzić do szaleństwa.

Ali By-yam twierdził, że po raz pierwszy wykorzystał tę rotę, aby wzbudzić szaleństwo u sułtana. Zupełnie inną kwestią jest pytanie, czy wezyr sułtana był na tyle głupi, aby nic nie zauważyć.

[Sfera Sił jest użyta do manipulowania falami świetlnymi z dostępnych źródeł światła, tak aby cień ofiary przesuwał się w niepokojący sposób. Cieniem często manipuluje się tak, aby przybrał formę potwora lub przeciwnika ofiary, może pojawić się po przeciwnej stronie, lub też nawet do góry nogami. Sferę Umysłu wykorzystuje się, aby ofiara nie wpatrywała się celowo w swój cień. Może wprawdzie bezpośrednio na niego patrzeć, lecz efekt działa na zdolność pojmowania i podatność na sugestię. Aby uniknąć wpadnięcia w paranoję, ofiara musi wykonać test Siły Woli i przewyższyć liczbę sukcesów uzyskanych przez maga przy rzucaniu roty. Jeśli nie jest w stanie strząsnąć z siebie efektów „czyhającego cienia", może wykonać rzut Spryt + Czujność, aby zdać sobie sprawę z dziwnego zachowania własnego odbicia. Jeśli drugi test okaże się niepomyślny, otrzyma modyfikator –2 do wszystkich Pul Kości na okres działania roty, a oprócz tego stanie się bardziej nerwowa. Inni mogą zauważyć, że cień wygląda dziwnie, lecz nie będą cierpieć efektów Sfery Umysłu.

Jeśli magowie odkryją dziwny cień, natychmiast będą zdolni do wykrycia magyi. Jeśli zaś zauważą go Śpiący, muszą wykonać test Siły Woli (ST 8), aby utrzymać poczytalność. Jeśli się on nie powiedzie, osoby takie będą nawiedzane przez cień. W przypadku, gdy działanie czaru będzie trwać wystarczająco długo, Śpiący zostanie doprowadzony do takiego stanu, że po upływie liczby godzin równej jego Sile Woli popadnie w katatonię. Czasami lepiej nie widzieć tego, kto czyha za twoim ramieniem.]

Niebiański Chór

Wyczucie Zepsucia (•Entropia, •Duch)

Antonius, pradawny mag Niebiańskiego Chóru, sprzymierzył się z pewnymi Garou, stworzeniami znanymi również jako wilkołaki, Lupini bądź likantropy. Ci Garou twierdzili, że Jedyny został skażony przez siłę znaną jako Żmij. Był on wielkim źródłem zepsucia i chciał doprowadzić do końca Dziedziny. Antonius odkrył wspólną naturę Żmija i swoich własnych wrogów, zaczął więc poszukiwać sposobu na wykrywanie zepsucia tak, jak to robili Garou.



Najpierw szukał w Umbrze skażonych duchów, ale nie był w stanie ich postrzegać jak Garou. Następnie poszukiwał źródeł ogromnej entropii. Połączenie wyników przeszukiwania Umbry z odkrytym chaosem pozwoliło mu rozpoznawać „duchy Żmija".

Jest to niebezpieczna rota, mogąca doprowadzać magów do szaleństwa, jednak tylko tyle można zrobić w obliczu wiecznego zepsucia.

[Pierwsza Sfera Ducha jest potrzebna do rozglądania się po Umbrze, natomiast Sfera Entropii pozwala skupiać się na nieregularnych fluktuacjach rozkładu. W stworzeniach Żmija, które można wykryć za pomocą wnikliwej analizy własnych zmysłów, jest zazwyczaj niski poziom Entropii i podwyższony poziom skażonego Wzorca. Pozwala to magowi dostrzec różnicę pomiędzy „złym" duchem, a zepsutym przez Żmija.]

Ściana Luster (•••• Korespondencja, ••• Siły)

Ściana Luster została stworzona przez Siostrę Marcellę z rzymskiego Chóru, aby uchronić ją przed nieoczekiwanym atakiem ze strony pogańskich hord Europy wczesnego średniowiecza. Rota ta jest ściśle defensywna i nie można jej wykorzystać w połączeniu z innymi atakami, chociaż jako ochrona również może zaszkodzić.

[**Ściana** odejmuje sukcesy od jakiegokolwiek zadanego magowi ataku, przenosząc napaść przez przestrzeń w inne miejsce, niż było pierwotnie zamierzone. Kierunek jest całkowicie losowy i zazwyczaj wygląda to tak, jakby atak po prostu chybił, lub został „przypadkowo" odbity. Na przykład kula może zrykoszetować od wisiorka i nie wyrządzając szkód uderzyć w ścianę. Każdy sukces odejmuje jedną kość z Puli Kości ataku wymierzonego w maga. Rota ta nie chroni przed niebezpośrednimi atakami, takimi jak działające na całej przestrzeni silne wiatry.]

Kult Ekstazy

Dostrojenie Psychicznego Radia (•• Siły, • Umysł)

Jenny „Słowik" Logan, znana piosenkarka protest-songów z lat 60., została osaczona przez kilku agentów Progenitorów. Z ledwością uratowała życie, lecz zaczął się pościg. Uciekając zaczęła skanować fale radiowe w poszukiwaniu częstotliwości używanej przez Progenitorów. Gdy już namierzyła sygnał, mogła z łatwością wykorzystać przeciwko nim własną działalność wywiadowczą. Najpierw odnalazła „pluskwę", dzięki której śledzili jej ruchy. Następnie skupiła swój umysł na radiowej komunikacji pomiędzy agentami. Zdołała w końcu uciec z zatłoczonego sklepu i stracić sporą część swego ubioru, tak więc ścigający ją Progenitorzy natrafili zamiast niej na zbiegowisko wyglądających podobnie fanów.

Nieszczęśliwie dla niej, nie zdołała osiągnąć trzeciej Sfery Umysłu. Mogłaby wtedy nadawać również własne sygnały...

Ostatnio Kultyści wykorzystują tę rotę do wsłuchiwania się w transmisje policyjne, strażackie, medyczne i rozrywkowe. Niektórzy członkowie Kultu sadzą, iż rotę tę można skupić na wzorach głosów, tak więc w zatłoczonym pokoju można podsłuchiwać rozmowę, a oprócz tego przy następnym spotkaniu Kultysta będzie w stanie rozpoznać określony głos.

[Korzystając ze Sfery Sił mag dostraja się do pożądanej częstotliwości radiowej, natomiast Sfera Umysłu przekształca sygnał radiowy na zrozumiałą formę. Nie jest wytwarzany żaden dźwięk, wszystko rozgrywa się wewnątrz umysłu maga.]

Odlot (•••• Umysł, •• Korespondencja, •• Czas, • Entropia)

Członkowie Kultu zawsze szukali sposobów usprawniania własnych i cudzych umysłów i ciał. Rota ta powoduje, że umysł kogoś innego doświadcza wydarzeń z przeszłości i teraźniejszości w niezwykle złożony i chaotyczny sposób.

Tim „Doc" Pere najpierw wykorzystał tę rotę do pobudzenia kobiety. Działając jako hipnotyzer skupił się na jej umyśle i szukał elementów jej przeszłości, które były według niej seksualnie warte zapamiętania. Mógł również odnaleźć chwile chaotycznej przyjemności. Gdy zdobył już potrzebne informacje, połączył swoje i jej zmysły. Gdy zalał ją ten przypływ przyjemności, Doc wykorzystał chwile z przeszłości tak, że doświadczała ich, jakby miały miejsce w teraźniejszości.

Gdy Doc został zaatakowany przez członka Nephandi, został zmuszony do wykorzystania tej roty w sposób ofensywny. Otworzył umysł kobiety i skupił się na jej chwilach zakłopotania z przeszłości. Połączył je ponownie z jej ciałem, lecz nie wykorzystywał wciąż tych samych, tylko przesuwał je względem siebie w czasie, z jak najmniejszym związkiem pomiędzy nimi. Gdy zaczęła się łamać, zasypał ją dobrymi wydarzeniami z jej życia, a potem przedstawił dokonywane przez nią złe czyny. Zostało z niej bełkoczące warzywo.

[Użycie czwartej Sfery Umysłu daje Kultyście kontrolę nad umysłem ofiary. Jakiekolwiek obecne w nim urojenia czy błędne poglądy są wykrywane przez pierwszą Sferę Entropii. Gdy zostaną już odnalezione te przestrzenie wspomnień ofiary, są one wtłaczane do jej świadomego umysłu. Gdy zostanie ujawnione miejsce i czas wspomnień, Kultysta określa miejsce dzięki Sferze Umysłu i czas dzięki Sferze Czasu. Następnie ofierze przekazywane są dokładne miejsce i czas wydarzenia.]

Mówcy Marzeń

Wróżenie (•• Korespondencja, • Duch)

Mówcy Marzeń stworzyli tę rotę, aby „śnić" o innych miejscach. Najczęściej wykorzystuje się ją w celach szpiegowskich i przy badaniu terenów. Mówca wpada w wywołany rytmem bębnów szał i pozwala swym zmysłom opuścić swe ciało i udać się w miejsce, na którym chce się skoncentrować. Rota ta jest stosowana dość często, ponieważ jest nie tylko użyteczna, lecz również daje możliwość rozrywki.

Mówcy Marzeń wysyłają swe zmysły również do Umbry. Daje to inną niż zazwyczaj wizję świata duchów. Punkt widzenia znajduje się wtedy w dziedzinie, nie w Umbrze, więc duchy bardziej niż zwykle przypominają wzorce ze świata rzeczywistego. Może to dać magowi niemożliwy w normalnym wypadku wgląd w naturę duchów – aczkolwiek duchy mogą być w stanie ukrywać swą prawdziwą naturę.

[Ta rota pozwala magowi oglądać inne miejsca. Jest zazwyczaj ograniczona do znajomych regionów lub takich, które celowo zostały zapamiętane, lecz można „poszerzyć" postrzeganie jakiegoś terenu za pomocą przesuwania Punktu Korespondencji w zasięgu pola widzenia. Zabiera to czas i może być zablokowane przez magyę kogoś innego (i dzięki niej dostrzeżone). Jest to magia przypadkowa, ponieważ wydaje się, jakby szaman był kompletnie pochłonięty swoim transem. Inni nie wiedzą, co robi.]

Wsysająca Brama (•••• Duch, •••• Siły, •• Pierwsza)

Patrząc na wciąż zwiększającą się liczbę HIT Marków, Rytm Wody zdecydowała się zaryzykować. Gdyby jej pomysł się powiódł, zajęłaby się wszystkimi swoimi przeciwnikami za pomocą jednego ciosu, natomiast jeśliby się nie udało, zginęłaby od Paradoksu. Zaczerpnęła całą Kwintesencję, jaką dysponowała, i rozerwała Rękawicę. Umbra wessała wszystko w swoją rozdziawioną paszczę. Rytm Wody również została wciągnięta, lecz w przeciwieństwie do HIT Marków, była w stanie kontrolować bramę. Gdy przestała ona działać, Rytm Wody przeszła przez nią i zamknęła za sobą przejście.

Rytm Wody przysięgła nigdy już nie wykorzystywać tak niezwykle wulgarnej magyi, lecz gdy jej Przeznaczenie zaczyna wystukiwać swoją melodię, nie ma sposobu, aby ją zatrzymać.

Mówcy Marzeń trzymają tę rotę do wykorzystania w niezwykle niebezpiecznych przypadkach. Nie wszyscy studenci magyi ją poznają, a Mówcy Marzeń podejmują ogromny wysiłek usuwając wszelkie ślady jej użycia za pomocą wyższych Sfer Entropii.

[Czwarta Sfera Ducha jest wykorzystana do przełamania Rękawicy. Gdy tak się stanie, czwarta Sfera Sił zmienia kierunek grawitacji tak, że wszystko, co się znajduje na określonym terenie, zostaje wessane do Umbry. Druga Sfera Pierwszej dostarcza Kwintesencję niezbędną do utrzymania bramy i manipulacji grawitacją.]

Eutanatosi

Losowy Impuls (•••• Umysł, •• Entropia)

Rotę tę wymyśliła Cathi Marisha, Eutanatoska specjalizująca się w dokonywaniu niebezpośrednich zbrodni. Kontrolując losowe impulsy swej ofiary Cathi była w stanie uczynić z nich losowe działania chaosu.

[Wykorzystujący ten Efekt mag musi do pewnego stopnia kontrolować działania swej ofiary, lecz jej umysłem przez większą część włada entropia. Za każdy uzyskany przez maga sukces ofiara zostaje odarta z kontroli nad własnym działaniem na okres pięciu minut (jeden sukces, pięć minut; trzy sukcesy, piętnaście minut, itd.) Za każdy sukces można nakazać ofierze wykonanie jednej czynności, lecz poszkodowany może temu przeciwdziałać za pomocą pomyślnego testu Siły Woli (ST 7).]

Dłoń Skręcająca Kości (•••• Entropia, •••• Życie, ••• Pierwsza)

Ta rota została stworzona przez maga Eutanatosów Ho Chow Fana. Mutuje ona kości ofiary względem siebie, aż popękają z napięcia lub staną się niezwykle zdeformowane. Dokonywanie w ten sposób ataku dawało mu ogromną przyjemność i była to jego ulubiona rota, rzucana na adeptów, którym się nie powiodło.

Wiele innych Tradycji twierdzi, że Ho Chow Fan był tak naprawdę *barabbi* i że tej roty nie było pierwotnie w naukach Eutanatosów. Pedagodzy Eutanatosów nie chcą zaprzestać jej nauki.

[Rotę tę można jednocześnie rzucić tylko na jednego przeciwnika i jedną kończynę, a zaczyna działać zazwyczaj dzięki dotknięciu. Sfera Życia jest wykorzystywana do zginania i skręcania kończyny ofiary, a Sfera Entropii zadaje rzeczywiste szkody strukturze kości i szpiku. Pierwsza Sfera kieruje Kwintesencją, która mutuje Wzorzec ofiary.

Jeśli rota ma zadawać obrażenia, nie okaleczać, są to obrażenia poważne. Jeśli natomiast chodzi o okaleczanie, zadaje ono zwyczajne rany, lecz deformuje kończynę. Nie istnieje metoda naturalnego leczenia tych obrażeń, jedynie Sfera Życia może przywrócić kości do naturalnego stanu. W obydwu przypadkach rota jest dość wulgarna.]

Opustoszali

Bądź cool (•• Umysł)

Wendy „Pajęczyca" Jones zawsze lubiła pasować do towarzystwa, w którym akurat przebywała. Gdy stała się Przebudzona, zdała sobie sprawę, że bycie cool jest jedynie kwestią dostosowania się do poglądów innych i że można z nich łatwo wyciągnąć ich nastroje i nastawienia.

„Pajęczyca" zaczęła poznawać ludzi czytając ich powierzchowne emocje. Następnie zaczęła w umysłach otaczających ją osób umieszczać uczucie, że jest „cool". W końcu uznała, że nie chce marnować czasu na rzucanie magyi za każdym razem, gdy gdzieś wychodzi, oprócz tego przysparzało jej to zbyt dużo Paradoksu. „Pajęczyca" uznała, że najlepiej będzie rzucić te rotę na cały bar lub klub. W ten sposób mogła „być cool" za każdym razem, gdy wracała do tych magycznych miejsc.

Opustoszali zazdrośnie strzegą tej roty przed członkami Kultu Ekstazy. Niech znajdą własne sposoby bycia cool!

[Wykorzystując drugi poziom Sfery Umysłu, Opustoszały sonduje emocje innych, aby stwierdzić, co jest uważane za „cool". Gdy mag trafi na odpowiedni sposób myślenia, podąża nim, wykorzystując ten sam poziom Umysłu, aby wywołać wrażenie, że to co mówi jest „cool", niezależnie od tego, co bełkocze.

Opustoszali rzucają tę rotę na miejsca, które często odwiedzają, pozostawia to jednak mystyczny ślad, możliwy do wykrycia przez innych magów. Nauczyciele zniechęcają do wykorzystywania tego Efektu, lecz wielu Pustych wie swoje. Ślady takie doprowadziły członków Technokracji do wielu lokali Opustoszałych.]

Wszeteczny Pocałunek (••Umysł, ••Życie, ••Pierwsza)

Howard „Rex" MacNesh udoskonalił tę rotę podróżując po świecie w poszukiwaniu doskonałego nauczyciela. Szybko zdał sobie sprawę, że w swoim Przebudzonym stanie może z łatwością wzmocnić swoją i tak rozwiniętą zdolność uwodzenia. „Rex" badał wyzwalanie przez ludzi feromonów i dzięki praktyce zdołał wytwarzać na swoich wargach chemiczne feromony, które wzmacniały jego własne, i powiększały ilość endokryn wyzwalanych w umysłach ofiar.

[Rota ta jest wykorzystywana do doprowadzenia jakiejś osoby do stanu, w którym zaakceptuje aluzje seksualne, lub sama zacznie je wysuwać. Używając drugiej Sfery Umysłu mag nakazuje swojej ofierze myśleć o seksie. Druga Sfera Pierwszej zasila pracę wykonaną przez drugą Sferę Życia, produkując endokryny w umyśle ofiary i feromony na wargach rzucającego czar. Pocałunek pieczętuje Efekt.]

Całkiem Nowe Cacko Przerażającej Penny (••• lub •••• Materia, ••Pierwsza, ••Czas)

Pewna Opustoszała, Przerażająca Penny, stworzyła tę rotę, aby przywrócić stare rupiecie do stanu pięknych mebli, którymi kiedyś były. Oglądając je w czasach świetności przywróciła im ich dawny splendor. Co więcej, stary obrus pozwolił jej przywoływać każde danie, które kiedykolwiek na nim stało, dzięki czemu zgromadziła fortunę w chińskiej porcelanie i srebrnych sztućcach. Gdy zmęczyła się już Paradoksem, wymyśliła kilka niewulgarnych zastosowań. W końcu nikt nigdy nie wie dokładnie, jakie skarby mogą znajdować się na strychach opuszczonych domów, lub być zamknięte w starym kufrze, zapisanym ci przez ciocię Martę.

[Druga Strefa Czasu pozwala magowi spojrzeć na „życie" przedmiotu, na którym się skupia. Trzeci poziom Materii przywraca kształt starym przedmiotom, a czwarty całkowicie je odtwarza. Pierwsza wypełnia powstały wzorzec.]

Porządek Hermesa

Niewidoczne Słowa (••Umysł, ••Materia, ••Pierwsza)

Porządek Hermesa wykorzystywał tę rotę, aby ukryć większość swej wiedzy przed Inkwizycją. Pozwala ona umieścić informacje w tekście o niealfanumerycznej formie. Rota ta najczęściej służy temu, aby na stronach książki umieścić niestandardowe informacje.

Na przykład mag chce umieścić w książce informację tak, aby inni na nią nie trafili. Wykorzystuje w tym celu rotę w ten sposób, że jeśli informacja zostanie przeczytana od tyłu, znajdzie się w umyśle czytelnika. Wiadomości działają na pierwotnym poziomie. Jeśli ktoś odkryje metodę uaktywnienia impulsu, może nie rozpoznać, na co natrafił, ponieważ wiadomości często bywają luźno ze sobą powiązanymi obrazami lub uczuciami.

[Sfera Pierwszej jest wykorzystywana do spowodowania, aby Sfery Umysłu i Materii umieściły we Wzorcu książki emocjonalną lub podświadomą wiadomość. Im informacja jest bliższa swojej pierwotnej formie, tym mniej sukcesów mag potrzebuje, aby zamieścić ją „pomiędzy wierszami". Umieszczenie zupełnie odmiennej wiadomości może wymagać pięciu lub więcej sukcesów. Informacja może być przechowywana w dowolnym zdaniu. Jeśli nie zostanie umieszczona w sposób linearny, badająca ją osoba będzie musiała przeczytać tekst w odpowiedniej kolejności.

Magowie mogą wykryć, że dzieło drukowane zostało nasączone magyą, lecz nie będą znać jej natury. Nawet jeśli im się to uda, nie będą wiedzieć w jaki sposób ją odczytać, jeżeli nie wykonają pomyślnego rzutu Spryt + Inteligencja (ST 8).]

Zaplątanie Tekstu (••Entropia, ••Materia, ••Umysł)

Rota ta uniemożliwia przeczytanie książki. Niezależnie od tego, jak silnie czytelnik koncentruje się na słowach, nie pozwalają one, aby informacja została przekazana do umysłu.

[Zmusza to czytelnika do skakania po stronie zamiast czytać ją w zwyczajny sposób. Może to być bardzo denerwujące i większość ludzi zaprzestanie lektury. Jeśli mag zda sobie sprawę z tego, co się dzieje, może podjąć kroki zmierzające do usunięcia tej roty, celem zrozumienia zawartych w książce słów.]

Synowie Eteru

Tymczasowe Olinowanie (•• Materia, •• Pierwsza, ••Korespondencja, •Umysł)

Rug Argonholf był Sierotą potrafiącym naprawiać mechanizmy bez dotykania ich. Posyłając swoje zmysły w ich wnętrze mógł likwidować problemy za pomocą swoich mocy umysłowych. Niedługo później pojawili się u niego Synowie Eteru i zaprosili go do dołączenia do nich w naukowych eksperymentach. Synowie nie mogli przegapić okazji, jaką dawała ta rota, dodali ją więc do podręczników dla osób, które niedawno przeszły inicjację.

[Należy wykonać pomyślny rzut Spryt + Naprawa lub Inteligencja + Nauka przeciwko ST równemu stopniowi uszkodzenia maszyny. Liczba wymaganych sukcesów zależy od stanu urządzenia:

- 10 – całkowicie roztrzaskane (wymagana wulgarna magya)
- 8 – oczywiste uszkodzenia, które nie powinny mu pozwolić działać
- 6 – na zewnątrz maszyna dobrze wygląda
- 4 – elektronika, której funkcjonowania nie można sprawdzić samym spojrzeniem (na przykład układy komputerowe, diody i baterie)

Synowie Eteru mogą na jakiś czas (okres działania roty) przywrócić urządzenie do stanu funkcjonalności za pomocą analizy uszkodzeń i magycznego naprawienia naruszonych, rozłączonych lub całkowicie zagubionych Wzorców. Najpierw mag wykorzystuje Sferę Korespondencji, aby zajrzeć do wnętrza maszyny. Jego umiejętności naukowe lub naprawcze są następnie wzmocnione przez Sferę Umysłu. W końcu, dzięki Pierwszej, Materia jest w stanie naprawić lub uzupełnić uszkodzenia urządzenia. Gdy zakończy się czas działania roty, maszyna wróci do poprzedniego stanu.]

Podtrzymywanie Mózgu (• • • • Życie, • • Materia, • • Umysł, • • Pierwsza)

Wielcy naukowcy przez lata starali się przedłużyć czas ludzkiego życia. Synowie Eteru często próbują transplantować mózg do innego ciała – ludzkiego, sztucznego ludzkiego, cyborga lub robota. Należy stworzyć niektóre środki wspierające działanie mózgu po śmierci.

Doktor Gustov Finney opracował najnowszą wersję tej roty. Pozbawiwszy głowy Mężczyznę w Czerni doznał nagłego przypływu oświecenia. „Zachowam jego mózg przy życiu! Przez najbliższe dziesięciolecia będzie nieocenionym źródłem informacji!" Finney szybko zamroził odciętą głowę w płynnym azocie, zaniósł do swego laboratorium i zaczął pracę.

Ostrożnie rozciął czaszkę i umiejętnie wydobył mózg, oczy i pozostałości rdzenia kręgowego. Umieścił te organy w zawiesinie wypełnionej specjalnymi substancjami odżywczymi i nasączonej obficie tlenem. Gdy proces ten się zakończył, Finney podłączył do mózgu i rdzenia kręgowego elektrody, aby sprawdzić reakcję.

„Eureka!" Eksperyment przyniósł pożądane rezultaty i w końcu mózg został ograbiony z informacji dotyczących Nowego Światowego Porządku i taktyki Mężczyzn w Czerni.

[Odłączony od ciała mózg potrzebuje dwóch rzeczy, aby móc funkcjonować: innego systemu podtrzymywania życia i woli życia. System podtrzymywania życia powstaje dzięki wykorzystaniu trzeciej Sfery Życia. Materia tworzy wspierający, odżywczy płyn, nasączony obficie tlenem. Życie podtrzymuje przepływ neuronów w mózgu i zapobiega rozkładowi i uszkodzeniom przed umieszczeniem go w „nowym ciele". Wykonanie przez obydwie Sfery swych zadań wymaga wykorzystania Kwintesencji, tak więc Pierwsza Sfera jest niezbędna do zapewnienia tej rocie powodzenia.

Magya Umysłu potrzebna jest do stymulowania woli ofiary do życia. Pragnienie to jest podświadome, a osobie jest niezwykle trudno walczyć z tak pierwotną funkcją mózgu. Oczywiście jeśli jesteś magiem, zawsze masz do dyspozycji własną magyę...]

Verbena

Cienie we Mgle (• • Siły, • Duch)

W dowolnej ilości mgły lub dymu (na przykład z garści ziół rzuconej na rozżarzone węgle, lub kilku zapalonych jednocześnie kadzideł) magowie Verbena mogą sprawić, aby opary przybrały kształt obiektów z Umbry. Stwierdzenie, czy jest to magya wulgarna, czy też nie, zależy od opinii i łatwowierności widzów. Członkowie Niebiańskiego Chóru wykorzystują wariant z kadzidłami.

[W przypadku braku odpowiedniej ilości dymu lub mgły można je stworzyć dzięki Materii 2 i Pierwszej 2.]

Ranienie Duszy (• • • • Duch. • • • Materia)

Ta pradawna rota istot faerie pozwala Verbenom przekształcić fizyczną materię w duchową bez wchodzenia do Umbry. Wiedźmy wykorzystują tę rotę do zadawania psychicznych ran, powodujących bolesne uszkodzenie Wzorca w podobny sposób, jak zwyczajne fizyczne obrażenia. Zaletą takich ran jest to, że gdy groty strzał lub trucizny ugodzą w duszę osoby, rany nie wygoją się, jeśli leczący je nie zajrzy i sięgnie do Umbry, aby je usunąć.

[Sfera Ducha pozwala magowi zebrać duchową energię, a magya Materii daje jej kształt. Mag, który sięgnie do Umbry, może z łatwością usunąć takie pociski.]

Wirtualni Adepci

Zastrzyk Adrenaliny (• • • Życie, • • Pierwsza)

Nikt nie jest pewny, kto pierwszy zdał sobie sprawę, że odczuwany przy grach video zastrzyk adrenaliny może być wykorzystany jako rota do wzmocnienia ciała, lecz Efekt ten zna również wielu Śpiących. Ta rota jest uważana za magyę przypadkową.

Wirtualny Adept po prostu zaczyna grać w grę video. Po krótkim okresie czasu jego ciało zaczyna wytwarzać hormony i związki chemiczne, które nie tylko zwiększają czujność i energię ciała, lecz również wymywają z systemu maga toksyny.

Niektórzy Wirtualni Adepci sadzą, że ten stan jest otrzymywany poprzez skupienie się na Pajęczynie i pozwolenie, aby nieskażona natura doskonale ukształtowanego oprogramowania przepłynęła przez ciało, pogrążając je głęboko w centrum podprogramów bez przerwy uaktywnianych w celu przenoszenia informacji. Inni przypuszczają, że po prostu podoba im się możliwość niszczenia bez ryzyka, że przeszkodzi im śmierć.

[Ta rota pozwala magowi odświeżyć swe ciało i oczyścić je ze wszystkich toksyn. Wszystkie obecne w organizmie maga trucizny, obce związki chemiczne, choroby lub wirusy zostają usunięte przez gruczoły potowe. Przy trzech sukcesach Adept otrzymuje również na czas trwania roty dodatkową kropkę w Wytrzymałości, Sile i Czujności. Sfera Życia pobudza ciało do uwalniania odpowiednich substancji i oczyszcza je, a dzięki Pierwszej Wzorzec ulega odtworzeniu.]

Zakłócanie Sygnału (• • Siły lub czasami • • • • Życie)

Mężczyźni w Czerni wzywali posiłki. Ken Javlin tkwił w ciasnej dziurze. Wykorzystując swojego laptopa Ken wysłał przez swój bezprzewodowy modem wąski sygnał, który zakłócił wezwanie LwC. Gdy był już pewny, że LwC nie będą w sta-

nie zapewnić sobie wsparcia, zawołał resztę swojej kabały. LwC zostali z łatwością zabici przez grupę początkujących magów, ponieważ nie przywykli do braku łączności ze swoją organizacją, Nowym Światowym Porządkiem.

Przez lata, rota Kena ewoluowała, uwzględniając zakłócanie modemów, zarówno stacjonarnych, jak i bezprzewodowych. Tak naprawdę niektórzy Wirtualni Adepci, nazywani Hackerami Rzeczywistości, zabrnęli tak daleko, że zakłócali jedynie pewne długości fal energetycznych, które były związane z przepływem neuronów przez synapsy. Nawet magowi jest niezwykle trudno (ST 10) wskazać tak dokładną częstotliwość, lecz wnikliwe badanie ofiary pozwala ją określić i wywołać u niej śpiączkę trwającą do czasu zaprzestania bombardowania tej częstotliwości. Wariant ten wymaga magyi Życia.

[Wirtualny Adept blokuje dowolny sygnał, który chce zakłócić, za pomocą Sfery Sił. Większość Adeptów wpływa w ten sposób na fale radiowe, mikrofale i transmisję w podczerwieni. Wymaga to rzutu Inteligencja + Technologia lub Spryt + Śledztwo). Stopień trudności zależy od znajomości używanej technologii:

- 10 – obca
- 8 – słyszałeś o niej raz
- 6 – widziałeś wcześniej, jak działa
- 4 – właśnie masz coś takiego przy sobie

Jeśli urządzeniem jest komputer, można zamiast tego wykonać rzut Inteligencja + Informatyka, natomiast przy zakłócaniu sprzętu medycznego (lub ludzi) wykorzystuje się rzut Inteligencja + Medycyna. Jeśli rota jest stosowana przeciwko sprzętowi do badań naukowych, należy zastosować rzut Inteligencja + Nauka.

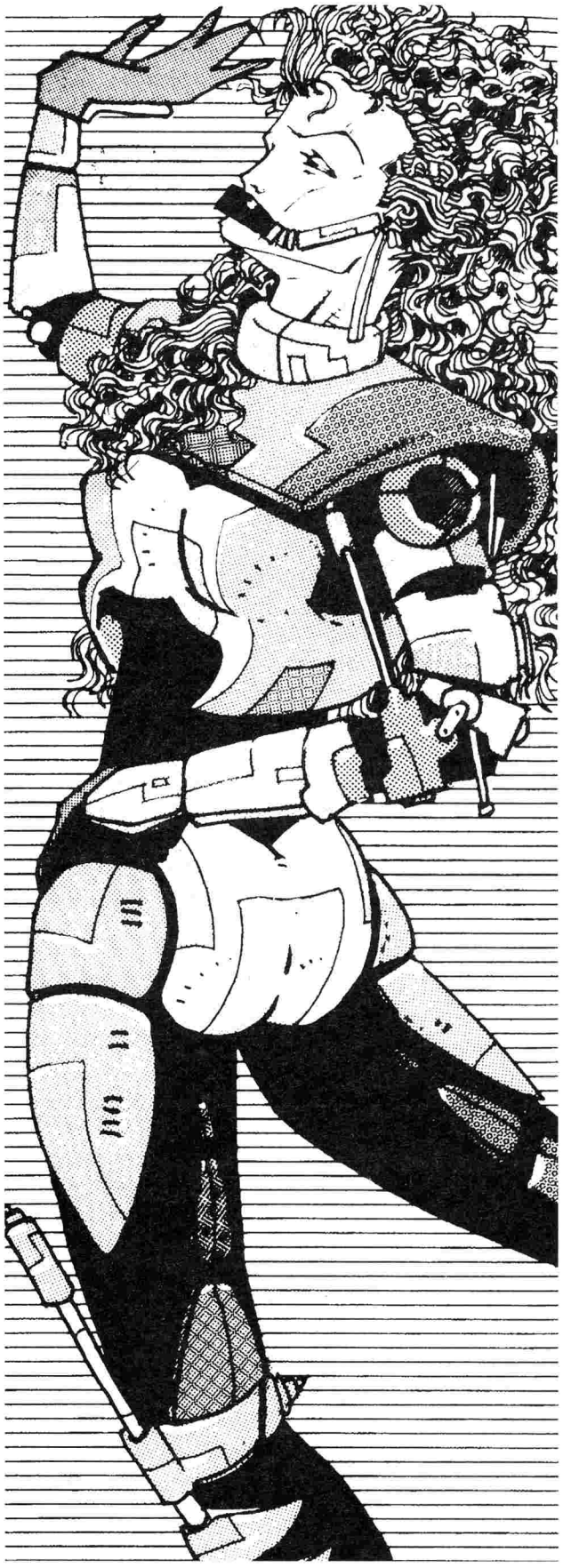
Gdy osiągnie się już niezbędną wiedzę, test rzucania czaru określa stopień sukcesu (oczywiście).]

Ogólne Roty

Podnosimy się i obracamy
wciąż te same figury;
niemal rozumiemy
dlaczego nie doprowadzają nas do wyczerpania...
mamy jednak tylko
głębiej i lepiej
trzymać się tego, co kiedyś było
i uśmiechać się, trochę wyraźniej
może, niż rok wcześniej.
– Rainer Rilke, „Tanagra"

Nić Ariadny (• Umysł, • Korespondencja)

Wirtualni Adepci często ostatnio wykorzystują tę pradawną rotę, dzięki której można w umyśle określić pewien punkt przestrzeni, po czym wyznaczyć mentalną linię, zapamiętując przejście przez ten teren. Mag może w ten sposób zapamiętać wzór dowolnej plątaniny uliczek, labiryntu, krzyżujących się dróg, lub powtarzającego się podprogramu rzeczywistości wirtualnej. W drodze powrotnej można oczywi-



ście przestawiać drogowskazy i wznosić blokady na trasie, lecz mag nie zostanie wprawiony w zakłopotanie żadną iluzją, ani też nie zboczy z ubitej ścieżki.

[W połączeniu z **Siedmiomilowym Krokiem, Nić Ariadny** pozwala powrócić do miejsca, w którym się poprzednio było przy nawet najmniejszym sukcesie, chociaż istnieją Efekty, które mogą temu zapobiegać...]

Wykrycie Bramy Snów (• Korespondencja, • Duch)

Mówcy Marzeń wykorzystują tę rotę do sprawdzania, w których miejscach w ich otoczeniu Rękawica jest słabsza. Jest to szczególnie istotne w centrum miasta, gdzie Mówca może odkryć, że wejście do Biblioteki Publicznej (zbudowanej przez masonów) ma rękawicę 3, w porównaniu z najbliższą okolicą, która ma 5, a gąszcz w podmiejskim parku może nawet w jakimś zakątku osiągnąć wartość 2. Zauważenie takich szczegółów jest mniej kwestią roty, a bardziej wykonania rzutu Percepcja + Świadomość. Wzmocnienie świadomości maga jednak wciąż wymaga wykonania testu rzucania czaru.

Położenie Pierwszej (• lub •• Korespondencja, • Pierwsza)

Stary dowcip sprzedawców nieruchomości mówi, że trzema najważniejszymi elementami przy sprzedawaniu domu są położenie, położenie i położenie. Magowie zdają sobie sprawę z ważności położenia, ponieważ na dowolnym terenie najbardziej cenionymi punktami są te, w których skupia się magyczna energia i noszą one nazwę Węzłów. Często znajdują się w centrum i na obrzeżach regionów. Jeden z nich może znajdować się na skraju lasu, natomiast drugi w środku. W najgłębszej części morza może być trzeci, podczas gdy bardziej dostępne miejsca znajdują się na wiecznie zmieniającym się brzegu. Mówiąc ogólnie, są położone w centrum terenów i w miejscach ich przechodzenia w inne.

Jednym z najbardziej spektakularnych widoków w Oregonie jest Wodospad Multnomah. Za kurtyną wody znajduje się grota, a w jej środku, tuż ponad linią wody, kamień w kształcie ołtarza. Jeśli stanąłbyś na kamieniu, wiatr powiałby pyłem wodnym w twoją twarz, a dokładnie nad głową miałbyś górę. Jest to pradawne święte miejsce, punkt stykania się wody, wiatru i ziemi. Pomimo dużej ilości turystów znajduje się tam Węzeł, ponieważ niewielu z nich byłoby w stanie odnaleźć odpowiednie miejsce. Jest on w punkcie styku, tam gdzie przecinają się linie magycznej energii.

Zachodnie legendy często określają te ścieżki energii jako linie pasm, podczas gdy tradycja Wschodu mówi o smoczych liniach. Ścieżki Yin podążają dolinami i położonymi nisko miejscami, natomiast ścieżki Yang ciągną się po szczytach gór i wzgórz. Góra znajdująca się pomiędzy dwoma dolinami będzie mieścić w sobie pierwotny Węzeł, lecz jego dokładne umiejscowienie zależeć będzie od elementów ukształtowania terenu. Przełęcze są również miejscami silnych wiatrów i działalności geologicznej (kształtowanej przez błędne linie).

Węzły przesuwają się jednak, podobnie jak żywioły i ludzka działalność może wpłynąć na ich położenie. Na przykład jednymi z najbardziej nasyconych magyą miejsc są skrzyżowania. Ludowe legendy mówią nam o duchach, diabłach, wampirach i wiedźmach, które udają się na skrzyżowania w poszukiwaniu mocy (zwłaszcza o północy). Moc ta jest oczywista i łatwo jest zauważyć Węzeł znajdujący się na skrzyżowaniu. Psychiczna energia i związane z drogą stresy utrzymują istniejące linie pasm w miejscu, lub też powodują powstawanie nowych (albo przesuwanie starych). Nadmierna ilość Pierwszej zbiera się na skrzyżowaniach, tworząc Węzły.

[Wykorzystując rotę **Położenie Pierwszej** magowie mogą określić dokładne położenie Węzła, a dzięki rzutowi Percepcja + Świadomość mogą zauważyć Węzeł, który pojawił się spontanicznie.]

Spięcie (•• Siły, • Entropia)

Wybierając przypadkowo najdelikatniejszą część obwodu elektrycznego lub układu elektronicznego mag może stworzyć małe spięcie, dzięki czemu urządzenie przestanie działać, nie niszcząc się przy tym. Zakłóca to pracę maszyny na jedną turę za każdy uzyskany sukces (zauważ, że urządzenia technomagyczne zazwyczaj dysponują Arete lub kontrmagyą, dzięki której przeciwstawiają się takim próbom).

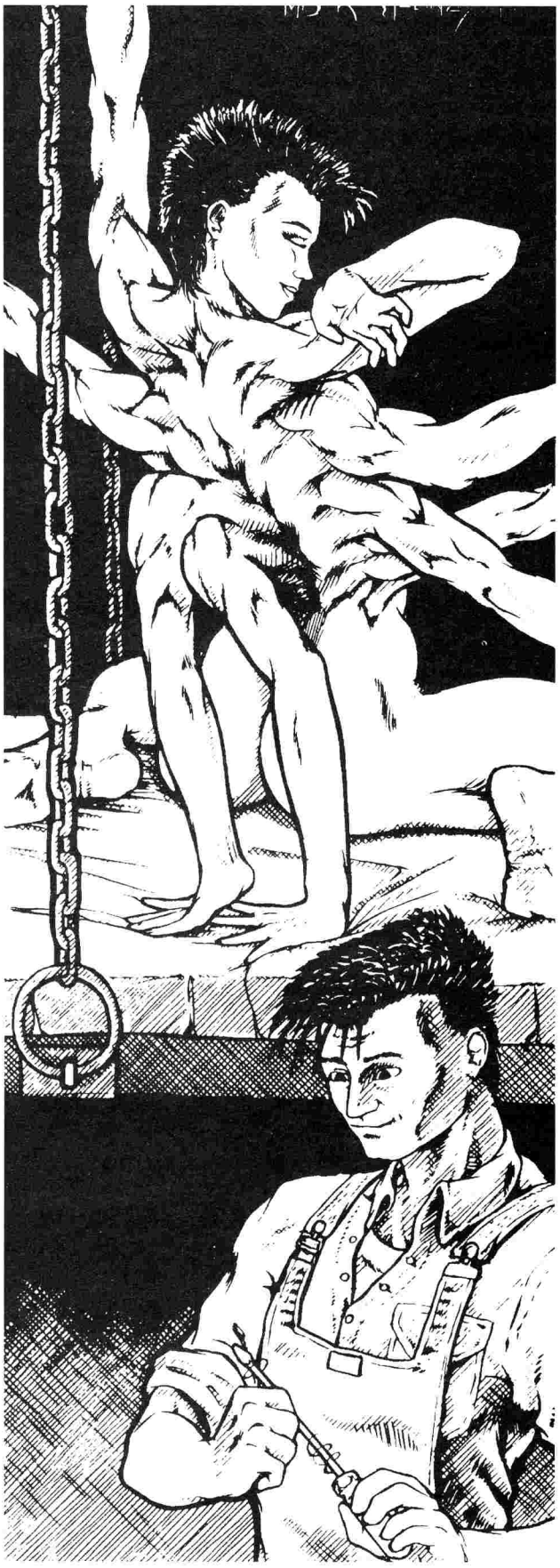
Znak (•• Umysł, • Pierwsza)

Magya magów jest równie charakterystyczna, co ich pismo lub odciski palców. Dzięki tej rocie mag może zbadać działanie magyi i uzyskać wgląd w osobowość i tożsamość maga, który tego dokonał, w tym w jego techniki i powiązania. Wykonując rzut Percepcja + Świadomość może spróbować dopasować to do innych znanych przez siebie magycznych czynów lub aur. Czasami jest to niezwykle proste, ponieważ wielu magów znających tę rotę (zazwyczaj Porządek Hermesa) wykorzystuje ją do dodania ozdobnej pieczęci na swoich dziełach. Takie znaki są widoczne dla osób spoglądających za pomocą pierwszej kropki Pierwszej, aczkolwiek Umysł jest niezbędny do określenia kryjącej się za magią osobowości. Opustoszali określają tę technikę jako „błyskotki" i czasami umieszczają dla własnej przyjemności psychiczne graffiti na różnych obiektach. Takie pieczęcie i błyskotki można z łatwością dostrzec z Umbry.

[Jeśli mag chce ukryć swoje autorstwo określonego Efektu, może wykonać rzut Spryt + Przebiegłość przeciwko ST równemu używanemu Efektowi. Częściowy sukces zostawi nieokreślony lub zamazany znak. Jeśli mag zechce podrobić znak innego maga, musi wykonać rzut Oddziaływanie + Ekspresja z ST rzucanego Efektu, z dodatkowymi modyfikatorami za fałszowanie nieznanego sobie maga lub technik innej Tradycji. Verbena i Wirtualni Adepci wykorzystują całkowicie odmienne metody, a styl magycznego pisma jest równie różnorodny.]

Wskazówka Wróżki (••• Umysł, •• Korespondencja)

Ta rota wpływa na percepcję ofiary tak, że łatwo się ona gubi, podąża jedną ścieżką widząc w umyśle inną. Może się to



okazać niezwykle przydatne w próbach wykiwania pościgu w mieście, gdzie często zdarzają się zmylenia drogi. Wirtualni Adepci wykorzystują podobny program, nazywany **Zmyleniem Wskazującego Pliku**, zmieniający każdą ścieżkę do punktu, w którym ofiara się całkowicie gubi.

Szpony (••• Życie, •• Materia, •• Pierwsza)

Pochodzenie tej roty zaginęło przed wiekami, lecz nie można zaprzeczać jej popularności wśród Eutanatosów, Verben i Bractwa Akashic, a Iteracja X wykorzystuje jej wariant w swoim programie udoskonalenia cybernetycznego. Mag powiększa kości swoich palców tak, że przebijają skórę, utwardza je w solidne niczym stal szpony, a powstałe ostrza nasącza energią Pierwszej. Otrzymany rezultat, rękawica błyszczących ostrzy, jest niezwykle wulgarny, lecz bardzo użyteczny w walce.

[Szpony pozwalają magowi zadawać Siła +2 poważnych obrażeń, z ST 6 w teście trafienia. Istnieją przez dwie tury za każdy uzyskany sukces i po każdym pomyślnym trafieniu wysączają jeden punkt Kwintesencji z zapasów maga.]

Paradygmat Pigmaliona (•••• Materia, ••• Życie, •• Pierwsza, •• Duch)

Ta rota została podobno odkryta przez starożytnego maga, Pigmaliona, celem stworzenia innej istoty, która zrozumie jego dziwaczną koncepcję rzeczywistości. Wykorzystując kość słoniową i złoto, Pigmalion przekształcił materię w odpowiednie ciało dla ducha. Rezultatem tego eksperymentu był chowaniec, którego nazwał Galatea (w Księdze Trzeciej znajdują się zasady dotyczące chowańców).

Pigmalion z początku miał zamiar stworzyć całą społeczność podobnych chowańców, lecz stał się tak zazdrosny o Galateę, że nie mógł znieść myśli, iż inne stworzenie mogłoby mu zakłócić więź z nią. Niektórzy magowie utrzymują jednak, że Galatea stała się dominującą osobowością w związku i po prostu powiedziała Pigmalionowi, że odejdzie, jeśli stworzy on innego golema. Ci magowie twierdzą również, że gdy Galatea w końcu zmęczyła się tą rzeczywistością, Pigmalion wpadł w stan najgłębszej Ciszy. Prawda może podlegać dyskusji, lecz według legend Pigmalion stał się niezwykle potężny po stworzeniu Galatei.

[Liczba sukcesów określa maksymalną moc chowańca, jaka jest w stanie pomieścić przygotowane ciało, jednak mag wciąż musi samodzielnie przyciągnąć do siebie ducha. Aby stworzyć chowańca z żywego ciała, zobacz opis Sfery Życia (**Mag**, s. 200-203).]

Zatruta Dziewica (•••• Życie)

Eutanatosi zapoczątkowali tę rotę, tworząc jeden z najbardziej podstępnych sposobów zabójstwa. Po obdarzeniu kogoś odpornością na określoną truciznę mag nasącza nią tę osobę, wykorzystując tak wiele toksyny, że wydobywa się porami skóry i w oddechu. Trwa to przez ilość miesięcy równą liczbie sukcesów, pięć lub więcej sukcesów daje trwały efekt.

Wprawdzie ofiarowana Aleksandrowi Wielkiemu dziewica jest klasycznym przykładem, nie jest to reguła, zaś trucizną nie musi być beladonna, choć znający tę rotę Opustoszali uważają to za stylowe.

Pieśń Orfeusza (•••• lub ••••• Życie, •• Materia, •• Pierwsza, •• Czas, •• Duch)

Mówcy Marzeń opowiadają o Orfeuszu, który tak bardzo kochał swoją żonę, że podążył w zaświaty, aby ją odzyskać. Orfeuszowi się to nie powiodło, lecz innym magom ten Efekt udał się. Mag musi dysponować ciałem, przywrócić rozproszony Wzorzec, przywrócić ciało do życia i przyzwać ducha z powrotem do swej śmiertelnej powłoki. Jeśli jednak śmierć nastąpiła dawniej, skontaktowanie się z duchem może się okazać trudne, a magowi może się powieść odtworzenie ciała, lecz nie zdoła przywrócić duszy.

[W przypadku osób niedawno zmarłych (choć wciąż rozpoznawalnych i bez brakujących części) Pierwsza nie jest niezbędna, natomiast ci magowie, którzy chcą zrobić paskudną (lub wspaniałą) niespodziankę wampirowi, nie potrzebują Sfery Ducha, ponieważ dusza wampira jest już obecna w ciele (chyba, że została sprzedana lub skradziona...). Sferę Czasu wykorzystuje się tylko wtedy, gdy ciało zaginęło, należy wtedy użyć piątego poziomu Życia, podczas gdy zbyteczny staje się drugi poziom Materii. Stopień trudności tej roty zależy bardziej od okoliczności, niż od wykorzystanych Sfer. Narratorzy mogą, i powinni, uczynić tę rotę tak trudną, jak to uznają za stosowne.

Całe sagi mogą zostać oparte na próbach pomyślnego użycia tej roty. W końcu istnieją siły, które zaatakują osobę wykorzystującą tak bezczelną magyę, a niepowodzenie może mieć niezwykle poważne lub dziwne konsekwencje.]

Przyzwanie Zapomnianego (••••• Życie, •• Pierwsza, •• Duch)

Ta rota została stworzona przez Maruderów, lecz od tamtego czasu zyskała pewną popularność wśród magów Tradycji. **Przyzwanie Zapomnianego** pozwala magowi przywołać stworzenie z mitów. Wprawdzie bestia będzie najprawdopodobniej za to wdzięczna, jednak mag nie będzie miał kontroli nad mitycznym stworzeniem, oprócz zdecydowania, co się pojawi.

Wprawdzie istnieje oczywiste ryzyko związane z Paradoksem, jednak magowie nauczyli się, że przyzwanie smoka do rzeczywistości podczas walki z Technokracją przynajmniej zapewni magowi czas na ucieczkę, gdy Technomanci będą się starać przywrócić porządek. Każdy uzyskany w teście sukces pozwala stworzeniu utrzymywać się w rzeczywistości przez jedną turę.

[Magya Ducha przyzywa (oby!) odpowiedniego ducha z Umbry, podczas gdy Życie i Pierwsza budują ciało, w którym będzie mógł zamieszkać. Bez wykorzystania Sił lub innych Sfer stworzenie ma jedynie fizyczne moce, na przykład bez dodatkowej magyi smok nie będzie mógł latać ani ziać ogniem.]

Roty Do

Jeśli ktoś chce wydobyć swoje doznania z plątaniny, w której są uwięzione, przypuszczam, iż uzna, że ich powab polega na energetycznym rytmie.

– Percival Lowell, *Occult Japan*

Wprawdzie Bracia Akashic są jedynymi współczesnymi adeptami Do w jego oryginalnej formie, jednak według legendy niegdyś wszyscy ludzie, zarówno Śpiący jak i Przebudzeni, ćwiczyli Do – nie jako wyjątkową sztukę medytacji, lecz raczej jako Drogę, którą szli przez życie. Może to być uznane za Erę Mityczną Azji. Bohaterowie tych czasów demonstrowali nie tylko dzielność w walce, lecz również dokonywali heroicznych fizycznych i umysłowych czynów, które wtedy mogły być uznane tylko za magyczne. Tkanina rzeczywistości Orientu zdecydowanie łatwiej podlega zmianom, niż na Zachodzie, ponieważ Technokracja późno przybyła do tej części świata, aczkolwiek jej założenia można odnaleźć w etyce doskonałości z chińskiej filozofii.

Mistrzom sztuk walki zawsze przyporządkowywano cudowne moce. Opowieści o ich wyczynach przekazywane były przez wieki w niemal niezmienionej i nie przesadnie wzbogaconej formie, zachowały się w literaturze, tańcu, i co najważniejsze, w ewolucji chińskiej ulicznej opery, w nowoczesnych filmach o sztukach walki. Wprawdzie zachodnia publiczność często uważa takie filmy za absurd, jednak mogą one być wzięte za przykład tego, czego doświadczony Brat Akashic może dokonać w trakcie walki.

Przedstawione magyczne Efekty mogą być wykorzystywane jedynie w połączeniu z pewnymi manewrami Do. W przeciwieństwie do specjalnych manewrów (Księga Trzecia), te moce są Prawdziwą Magyą i podlegają zwyczajnym zasadom Kwintesencji i Paradoksu. Większość z nich jest niezwykle wulgarna, lecz dość tradycyjna. Zależnie od okoliczności, Narrator może uznać wiele spektakularnych Efektów za przypadkowe, jeśli są używane w odpowiednim otoczeniu (turniej sztuk walki, odległa chińska wioska, kino nocne, itp.)

Smocza Pięść (••• Życie, •• Pierwsza, czasami ••• Siły)

Wymagany Manewr: Cios pięścią lub Kopnięcie

Za autora tej roty uważa się Zabójcę D, który odważnie stanął przeciwko pustoszącej jego ziemie pladze wampirów. Zdając sobie sprawę, że umiejętności Do nie czynią większej szkody niemartwym, Zabójca D skupił swoje Chi w dłoniach i stopach, powodując, iż gorzały skoncentrowaną mocą, palącą wrzeszczących krwiopijców.

[Skupiając Chi (Pierwszą) w swoich ciosach, mag może zadawać w swych atakach Do poważne obrażenia. Wariant tej techniki powoduje, że pięści maga wręcz wybuchają ogniem, paląc ofiary, lecz nie jego samego. Ten wulgarny atak dodaje jedną dodatkową kość do obrażeń. Obydwa typy ataku wymagają wydania jednego punktu Kwintesencji



za każde pomyślne trafienie. Energia ta wyzwala się w ofierze.]

Pisk Sowy (••• Umysł, ••• Entropia)
Wymagany Manewr: Kiai

Spora część filozofii sztuk walki związana jest z całkowitym unikaniem fizycznego kontaktu, a zasadę tę najlepiej uosabiał Nichiba, który przeszedł przez trzydzieści sześć bitew i siedemdziesiąt dwa pojedynki nie zadając żadnego ciosu.

[Wzmacniając swoje Chi, Brat może psychicznie ogłuszyć liczbę przeciwników, równą sumie swej Wytrzymałości i Zastraszania, czyniąc ich niezdolnymi do działania na ilość tur równą liczbie uzyskanych sukcesów.]

Rozdzierający Krzyk (••• Materia, ••• Entropia)
Wymagany Manewr: Kiai

Ludowe opowieści mówią o Cheng Sa, Drwalu Mścicielu, który deklarował, że rozłupie kłody w zamian za proso, po czym zanosił drewno do lasu i wydawał z siebie rozdzierające okrzyki. Zgromadzeni ludzie dziwili się widząc stertę szczap i zastanawiając się, jak to zrobił bez siekiery.

[Wzmacniając swoje Chi, Brat może roztrzaskiwać przedmioty. Na wszystkie obiekty moc działa tak samo. Pomnóż przez dwa liczbę sukcesów z testu magyi, aby określić Siłę użytą do roztrzaskiwania. Jeden sukces pozwala bratu tłuc szkło, a trzy lub cztery umożliwiają rozbicie ściany lub solidnych drzwi.]

Długa Pięść (•••• Korespondencja, •• Pierwsza)
Wymagany Manewr: Cios pięścią

Cios pięścią nie oznacza już tylko obrażeń, jakie można zadać na długość ramienia, lecz może zostać przeniesiony przez przestrzeń dalej, niż na to pozwala ciało. Spostrzegawczy wojskowi uczeni zauważyli, że Opactwo Shaolin nie upadło przed armią Manchu, dopóki generał Kwai Chien nie nakazał swoim oddziałom atakować w łamanej formacji zamiast w zwyczajnym, prostym porządku marszowym.

[Skupiając swoje Chi w ciosie pięścią, Brat może ugodzić jedną dodatkową ofiarę za każdy sukces. Ta rota zadaje obrażenia Sił (sukcesy razy 3), nie zaś zwyczajne rany zadawane ręką Brata. Długa Pięść może zostać również wykorzystana do trafienia odległego celu (zasięg równy 3 metry na poziom Do), lub też przedostania się „przez" zagradzający drogę ciosu obiekt lub osobę, np. ścianę, drzwi samochodu, ukochanych itd., bez szkody dla nich (ST + 2). Cios może przenosić się jedynie w linii prostej, tak więc dodatkowe cele muszą być usytuowane jeden za drugim.]

Smocze Kopnięcie z Wyskoku (•••• Siły, • Korespondencja)

Wymagany manewr: Kopnięcie z Wyskoku

Kamienna Sutra relacjonuje, że Yu Fong zapoczątkował ten manewr w swoim opactwie w Himalajach, aby przyciągnąć uwagę Wao Mu Linga, gdy ten wrażliwy pustelnik wyłonił się z jaskini Thrang w Górze Taishan, ponad sto osiemdziesiąt ki-

lometrów dalej, aby zaczerpnąć roczny łyk wody i wciągnąć powietrze. Może to być, oczywiście, lekko przesadzone...

[Brat skacze w powietrze w zwyczajnym kopnięciu z wyskoku i pozostaje w locie, dopóki nie dotrze do celu, nawet jeśli jest to związane z kilkuminutową podróżą, jednak cel musi być w zasięgu wzroku w momencie rozpoczynania lotu i mag podróżuje w linii prostej. Obrażenia są równe liczbie sukcesów razy 3. Tak, to *jest* cholernie wulgarne.]

Talizmany



Krzycz, jeśli chcesz, lecz to nic nie da.
Ja raczej wybrałbym jakąś łagodniejszą opcję.
– Jethro Tull, „Flying Colours"

Podane tutaj Talizmany zostały stworzone zgodnie z zasadami z podręcznika podstawowego **Maga**. Podane ilości Kwintesencji oznaczają maksymalną ilość mocy, jaką może pomieścić przedmiot. „Znalezione" Talizmany mogą mieć jej znacznie mniej. Radzimy Narratorom, aby odpowiednio podchodzili do Talizmanów i pamiętali, iż są one związane z określonymi Efektami, nie zaś z ogólną magyą Sfer. Graczom radzimy, aby wykorzystywali Talizmany jako urządzenia narracyjne, nie powinni nimi niszczyć świata.

Talizmany są czymś znacznie więcej, niż „rotami w pudełku" – są to przedmioty nasączone Pierwszą energią tworzenia i ukształtowane przez rzeczywistość. *Nie* są spotykane powszechnie, nawet wśród Technokracji. Magowie szanują Talizmany jako wynik ciężkiej pracy, wizji i mocy. Te magyczne narzędzia nigdy nie są traktowane w sposób lekceważący.

Liczba kropek odnosi się do ogólnej mocy Talizmanu, *nie* zaś kosztu jego posiadania. Narratorzy, którzy chcą przeliczyć ich punktowy koszt, powinni zajrzeć do podręcznika podstawowego, na strony 133-134.

•• Złoty Orzech

Arete 3, Kwintesencja 10

Ten Talizman jest dużym orzechem w kolorze głębokiego bursztynu, lśniącym silnym światłem. Gdy mag zaciśnie go mocno w dłoni i skupi swą wolę na określonej roślinie, może wezwać siły życia, aby wspomogły mechanizm wzrostu tej rośliny.

Wierzchnie części rośliny, najbardziej liście i korzenie, zostają nasączone Kwintesencją, i mogą wchłaniać substancje odżywcze znacznie szybciej, niż normalnie. Komórki również rozmnażają się ze znacznie większą prędkością.

Verbena często wykorzystują Złote Orzechy przed porannymi lub wieczornymi mystycznymi ceremoniami, aby upewnić się, że rośliny będą kwitły. Przywołują również moce Talizmanu, aby uzyskiwać większe plony, zwiększając zarówno liczbę pomyślnych zakwitnięć, jak i rozmiar poszczególnych owoców, warzyw, itp. Mag skupiający swą wolę przez kilka minut może spowodować, aby ziarno wykiełkowało, ominęło niebezpieczne „dni" wzrostu i rozwinęło się w zdrową roślinę, która z pewnością osiągnie dojrzałość. Drzewa mogą wykształcać nowe gałęzie, a szybko rosnące rośliny, jak bambus, mogą powiększać się niemal w okamgnieniu.

•• Likantroskop

Arete 3, Kwintesencja 15

Likantroskop został stworzony, aby śledzić wilkołaki, grzeczniej nazywane „Garou". Wykorzystując Sfery Życia i Ducha w poszukiwaniu znanych cech wilkołaków, Likantroskop pokazuje wyższe odczyty w ogólnym kierunku najbliższego wilkołaka. Na pudełku jest podziałka z igłą wskazującą intensywność i świecąca lampka, która ostrzega gdy naukowiec podejdzie zbyt blisko określonego Garou. Istnieją warianty wykrywające wampiry, upiory i faerie.

[Urządzenie pozwala na dodatkowe dwie kości do jakiegokolwiek rzutu Percepcja + Świadomość, wykorzystywanego do odnajdywania określonej istoty.]

•• Paciorki Modlitewne

Arete 4, Kwintesencja 20

Bractwo Akashic jest najbardziej znane ze swoich śmiercionośnych sztuk walki i wielkich mocy umysłu. Bractwo było jednak zawsze pokojową organizacją. Od wieków jego adepci noszą takie Talizmany, aby wokół siebie utrzymywać spokój.

Paciorki Modlitewne rozsiewają wokół siebie myśli związane ze spokojem – działa tutaj drugi poziom Sfery Umysłu, przekazujący do umysłów ludzi myśli. Gdy Brat ściska paciorki, może również dzięki Sferze Życia wykryć w swoim otoczeniu wszelkie życie zwierzęce. Jeśli zaprzestanie ruchu, większość zwierząt zostawi go zupełnie w spokoju (aczkolwiek nie odstraszy to głodnego tygrysa!). Bractwo chce, aby każdy szedł swoim naturalnym rytmem, lecz wymuszanie na kimś spokoju jest lepsze, niż używanie Do, aby głośno narzucić komuś nieagresję.

••• Sznur Trzech Wiatrów

Arete 4, Kwintesencja 20

Dzięki tej tradycyjnej magyi, Verbena, określona specjalistka, najczęściej nazywana „żoną wichru", wykorzystuje dzbanuszek do herbaty zamiast kotła i przyzywa wiatr, wiążąc ducha wiatru w zawiązanym sznurze. Gdy zostanie on rozplątany, duch się uwalnia i powoduje wiatr z kierunku wybranego przez maga. Tradycyjnie te sznury miały trzy węzły, pierwszy utrzymywał spokojną zachodnią bryzę, drugi więził mocniejszy wschodni wiatr, a trzeci zatrzymywał szaleńczy północny wicher.

•••Wachlarz Kang Wu

Arete 5, Kwintesencja 25

Chciwy mag-wojownik, Kang Wu, miał paskudną reputację i lubił sprawiać kłopoty. Aby ukryć swoją broń miał Talizman specjalnie przystosowany do swoich potrzeb.

Ten zwyczajnie wyglądający jedwabny wachlarz ma moc trzeciego poziomu Sfery Materii. Dzięki wykorzystaniu Efektu **Rzeźbienia**, Kang Wu mógł go przekształcić w dowolną broń do walki wręcz. Oprócz tego wachlarz dysponuje również drugim poziomem Sfery Sił, dzięki czemu może stać się przyciągającym lub odpychającym magnesem. Ostatnią jego właściwością jest możliwość wyczucia Kwintesencji za pomocą pierwszego poziomu Sfery Pierwszej.

W czasie długotrwałych bitew, Kang Wu mógł nie tylko zmieniać wachlarz z jednej broni w inną, lecz również wykorzystywać go do odnajdywania będących w posiadaniu wroga przedmiotów wypełnionych Kwintesencją (Talizmany, fetysze, Hausty, itp.). Gdy już je zlokalizował, mógł je odebrać wrogowi. W ten sposób pokonał wielu nieostrożnych magów.

•••Okulary Szybkiego Czytania

Arete 3, Kwintesencja 15

Zakładając ten Talizman do czytania, można natychmiast zacząć przyswajać informacje. Umysł jest kierowany impulsem zapamiętywania, a informacje są wtłaczane do mózgu nie słowo po słowie, lecz akapit po akapicie. Czas zmienia się tak, że można niemal natychmiast przeczytać całą książkę.

Stopień trudności, zrozumienie oraz długość czasu potrzebnego do „przeczytania" tekstu zależą od wielkości książki i poziomu złożoności informacji.

•••Ziołowy Plaster Dawnych

Arete 3, Kwintesencja 15

Te specjalnie wytwarzane kawałki materiału zostały wymyślone przez Braci Akashic, aby mogli się oni szybko leczyć w niebezpiecznych sytuacjach. Talizman aktywuje się, gdy przyłoży się go do rany. Najpierw analizuje zranioną okolicę i określa, co należy zrobić, aby wyleczyć problem. Następnie Pierwsza Sfera kieruje energię w uszkodzone miejsce. Gdy rana zaczyna się zasklepiać dzięki Kwintesencji, Życie jest wykorzystywane ponownie, tym razem, aby przywrócić Wzorzec Życia do naturalnego stanu.

•••Nadrzędny Pilot

Arete 4, Kwintesencja 20

Ten Talizman został stworzony do kontrolowania urządzeń aktywowanych za pomocą pilota. Talizman określa metodę transmisji informacji – elektryczną, elekromagnetyczną, itp. – po czym wysyła sygnał kierujący urządzeniem.

Oznaczenia na wierzchu pilota zmieniają się, ponieważ Talizman jest w stanie obsłużyć każdą funkcję kontrolowanego urządzenia.

•••Mikstury

Arete brak, Kwintesencja brak

Te ziołowe lub alchemiczne napoje posiadają różnorodne Efekty, każdy możliwy do wykorzystania jeden raz. Najczęstsze są leki, które zapobiegają różnym chorobom. Bardziej przydatne są te, które leczą dolegliwości. Istnieją też toniki, czasowo podnoszące Atrybuty. Większość, ze względów bezpieczeństwa, zawiera Efekty przypadkowe, aby te eliksiry mogły być używane zarówno przez Śpiących, jak i przez Przebudzonych. W każdej miksturze może znajdować się jeden Efekt Życia, do trzeciego poziomu.

•••Wilcza Więź

Arete 4, Kwintesencja 20

Ten Talizman pozwala magowi przybrać formę wilka. Wraz ze zmianą Wzorca Życia zmienia się również sposób myślenia. Ten Efekt oszuka wilki oraz nieświadomych Garou i Spokrewnionych, ponieważ mag jest we wszystkich aspektach wilkiem. Talizman po transformacji wtapia się w ciało wilka, jednak nie przekształca się ubranie ani inne przedmioty.

••••Carte Blanche

Arete 5, Kwintesencja 25

Jest to jeden z najbardziej cenionych Talizmanów Wirtualnych Adeptów, chociaż inne Tradycje stworzyły podobne przedmioty. **Carte Blanche** jest małą, białą kartą kredytową bez nadruku, z magnetycznym paskiem po drugiej stronie. Jeśli włoży się ją do bankomatu, urządzenia rozliczeniowego, zamka elektronicznego lub czegoś podobnego, uruchomi urządzenie i wypłaci posiadaną gotówkę, aż do zwyczajnego limitu transakcji, po czym wymaże operację z rejestru maszyny.

Gdy **Carte Blanche** da się żywej istocie, będzie wyglądać jak prawo jazdy, karta biblioteczna, lub jakikolwiek oczekiwany dowód tożsamości, z zamieszczonym nazwiskiem, jakim posługuje się mag. **Carte Blanche** posiada Arete 5 dla celów zapobieżenia zapamiętania przez ludzi znajdującego się na niej nazwiska, lecz nie ochroni twarzy maga. Każdy wydany punkt Kwintesencji pozwoli karcie działać przez jedną scenę.

••••Ręka Chwały

Arete 5, Kwintesencja 25

Jeden z najbardziej cenionych średniowiecznych Talizmanów, **Ręka Chwały**, jest również jednym z najpotężniejszych. Talizman jest zmumifikowaną ręką wisielca, nasączoną ziołami, żywicami i tłuszczem zamordowanego mężczyzny. Gdy wypowie się zaklęcie „Ręko Chwały, Ręko Chwały! Niech ci, którzy śpią, śpią. Niech ci, którzy są przytomni, będą przytomni.", Ręka zapali się. Zmieni się następnie w pięcioramienny, płonący błękitnym światłem kandelabr. Światło to podkreśla ustępy z badanych magycznych dzieł i powstrzymuje maga przed zaśnięciem podczas lektury, a oprócz tego nie dopuszcza, aby obudziły się (i w związku z tym doprowadziły do rozproszenia uwagi) inne przebywające w domu osoby, którym mogłoby przeszkodzić śpiewanie o północy.

Najbardziej znany i potężny jest jednak ostatni Efekt **Ręki Chwały**: każdy, kto ujrzy ją płonącą, zostanie sparaliżowany w zachwycie, dopóki nie zostanie zasłonięta lub nie zgaśnie. Magowie, wampiry i inne Przebudzone stworzenia mogą wydać punkt Siły Woli, aby przełamać tę fascynację,

lecz zwyczajni śmiertelni są pochłonięci przez magiczne światło Ręki. Jedyną substancją zdolną zgasić po zapaleniu ten straszny Talizman jest mleko (jego symbolizm może być wyjaśniony przez Verbena i Nephandi, którzy tworzą te artefakty).

••••Tatuaż Dziewięć Smoków

Arete 5, Kwintesencja 30

Ten Talizman został stworzony przez Bractwo Akashic (istnieją również wersje Kultu Ekstazy i Mówców Marzeń). Jest uformowany i pobiera swą moc bezpośrednio ze skóry Adepta poprzez znany niewielu wybrańcom proces mistycznego tatuażu. Wprawdzie plotki głoszą, iż tatuaże zachowują swą moc po śmierci maga, niewielu ośmieliłoby się obrazić Brata przez wykorzystanie jego skóry w charakterze Talizmanu.

Gdy tusz przenika pod skórę Brata, moce odpowiadające za określone Sfery magyi są wplatane w jego ciało. Tatuaże nie są stałe, po uaktywnieniu przesuwają się po ciele w powolnych, cyklicznych sekwencjach.

Tatuaże wykrywają życie w najbliższym otoczeniu, w fizycznej Dziedzinie za pomocą Sfery Życia, w Umbrze dzięki Sferze Ducha. Na ramionach i twarzy Brata znajdują się trzy wizerunki czerwonych smoków. Po uaktywnieniu zaczynają ryczeć i wyciągać swe języki w kierunku wykrytych form życia. Jeśli stworzenie znajduje się w Dziedzinie, smok trzyma skrzydła ciasno zwinięte, jeśli natomiast znajduje się w Umbrze, skrzydła się rozwijają. Zazwyczaj smok z prawego ramienia odpowiada za Dziedzinę Tellurii, a z prawego za Umbrę.

Tatuaże zielonych smoków pozwalają Bratu utrzymać wokół siebie porządek obniżając poziom Entropii w najbliższym otoczeniu. Jeden zielony smok rozciąga skrzydła na grzbiecie Brata, a drugi w podobny sposób wypełnia klatkę piersiową. Trzeci przesuwa się wokół ciała ziejąc ogniem w stronę źródeł Entropii. Brat wyciąga ramię i trzeci smok, używając Sfery Entropii, zwiększa ilość istniejącego porządku (**Kontrola Prawdopodobieństwa**).

Funkcją trzech białych smoków jest otwieranie bramy do Umbry, przez którą może przejść Brat. Te smoki posiadają znajomość trzeciego poziomu Sfery Ducha i pozwalają Bratu przejść do Umbry, gdy zbiorą się w grupę na jego klatce piersiowej. Splatają ze sobą ogony i szponami powoli przedzierają się przez Rękawicę do Umbry.

••••Urządzenie Przenoszące Myśli

Arete 6, Kwintesencja 30

Ten wielki Talizman zajmuje około pół pokoju. Ma dwa duże siedzenia i metalowe kaski pasujące na głowy dwóch znajdujących się pod nimi osób. Gdy Talizman zostanie uaktywniony, obydwa mózgi są teleportowane za pomocą Sfery Korespondencji i zamieniane miejscami. Zostaje zmieniony Wzorzec Życia każdej osoby. Wprawdzie mózgi znajdują się teraz w cudzych ciałach, czują się w nich jednak swobodnie.

Talenty zależą od określonego ciała, tak więc osoba z niską Bójką może ją zwiększyć przekładając swój mózg do cia-





ła zawodowego boksera. Umiejętności i Wiedza wymagają jednak użycia mózgu.

Ten Efekt trwa jedynie dzień, później ciało zacznie odrzucać obcy mózg.

Słudzy z Silikonu

Jestem twoim małym przyjacielem
Nie jestem twoim jedynym przyjacielem
Lecz jestem małym lśniącym przyjacielem
Tak naprawdę nie jestem twoim przyjacielem
Lecz jestem nim...
– They Might be Giants, „ Birdhouse in Your Soul"

Te urządzenia są przykładami trinarnych komputerów Wirtualnych Adeptów. Są one unikalnymi rekwizytami (**Mag**, s. 182), nie Talizmanami, aczkolwiek powstały dzięki magyi. Trinarne jednostki mogą przechowywać załadowane roty celem późniejszego użycia. Zwyczajne komputery również mogą to robić, lecz jedynie w przypadku rot pierwszego lub drugiego poziomu Sfery. Inni magowie mogą korzystać z trinarnych komputerów, lecz jest to dość trudne (od +2 do +4 do ST) w związku ze stopniem ich złożoności. Wirtualni Adepci są dość zaborczy jeśli chodzi o ich trinarne jednostki!

Seria Alfa: „Pierwsza nazwa komputerów"

Alfa Computing tworzy trinarne komputery dla podłączonych Wirtualnych Adeptów. Nie mają oczywiście zbyt wielu możliwości i dość dużo kosztują, lecz ich jakość nie podlega dyskusji. Aktualny model, Alfa IX, ma powłokę z kewlaru, działającą jako tarcza ochronna i chroniącą przed większością uszkodzeń. Ma również wbudowany modem, zdolny przesyłać dane z prędkością znacznie przekraczającą 14,4 k/s. W urządzeniu wielkości walizeczki mieści się kilka gigabajtów informacji. Alfa ma również kilka procesorów, a każdy z nich mieści w sobie setki mega pamięci, co pozwala im na niewiarygodny multitasking. Dysponują również ogromną szybkością przetwarzania. Alfa IX może czytać i zapisywać CD oraz bardziej powszechne dyskietki 5 1/4" i 3 1/2", a także zrozumie każdy powszechny język komputerowy.

Wewnętrzne źródło zasilania pozwala Alfie IX działać całe dnie (lub dopóki mag nie osiągnie pecha w teście Informatyki). Kilka portów szeregowych i wbudowane połączenia pozwalają Alfie komunikować się z niemal każdym możliwym systemem. Alfy posiadają również pełne oprogramowanie multimedialne i wbudowany skaner.

Głównym powodem sukcesu Alfy jest to, że można na niej polegać. Może jej się zakończyć moc, lecz nigdy się nie zawiesi. Gdy mag zdobędzie Alfę, będzie miał na zawsze rekwizyt.

Seria Elita: „Nazwa mówi wszystko"

Laptopy serii Elita niewiele ustępują popularnością Alfom, dysponują natomiast ograniczoną sztuczną inteligencją i mają pakiety sieciowe. Dodatkowo pod spodem komputera

ukryte są dwa noże, tak więc Adept nigdy nie pozostaje bez broni.

Elity odpowiadają na słowne komendy użytkownika i nie mają tradycyjnej klawiatury. Podobnie jak Alfy, mogą przechowywać gigabajty informacji i mają ogromną ilość pamięci. Są również w pełni multimedialne i mogą służyć za telefony komórkowe. W Elitach znajduje się nawet automatyczna sekretarka. Można je podłączyć do niemal każdego interface'u i mogą czytać i zapisywać niemal każdy rodzaj nośnika, nawet CD. W wyposażeniu znajdują się słuchawki i pojemnik na pięć dźwiękowych CD.

W charakterze opcji Narratorzy mogą pozwolić, aby SI w komputerach Elita dysponowała punktami w różnych kategoriach Wiedzy. Jeśli gracz życzy sobie tego typu SI, musi wydać na komputer jeden punkt Pozycji w zamian za jeden punkt Wiedzy. Wartości te dodaje się do wartości maga, lecz ogólna suma Wiedzy nie może przekroczyć 5.

Elity cierpią z powodu jednej poważnej wady: dość łatwo się wieszają. Jeśli w trakcie używania Elity gracz uzyska w teście pecha, komputer się zawiesi. Przywrócenie go do działania wymaga akcji złożonej Inteligencja + Technologia (ST 8, 10 sukcesów). Pech w tym rzucie oznacza, że naprawa zajmie przynajmniej jeden dzień pracy. Mimo to Elity są popularne, a niektórzy Adepci twierdzą, że „jeżeli jesteś dobry, nie przeszkadza ci to, że żyjesz na krawędzi". Aby otrzymać taki komputer potencjalni klienci muszą wykonać przysługę dla Kabały Elity. Niektórzy uważają, że polega to na atakach terrorystycznych na Alpha Computing.

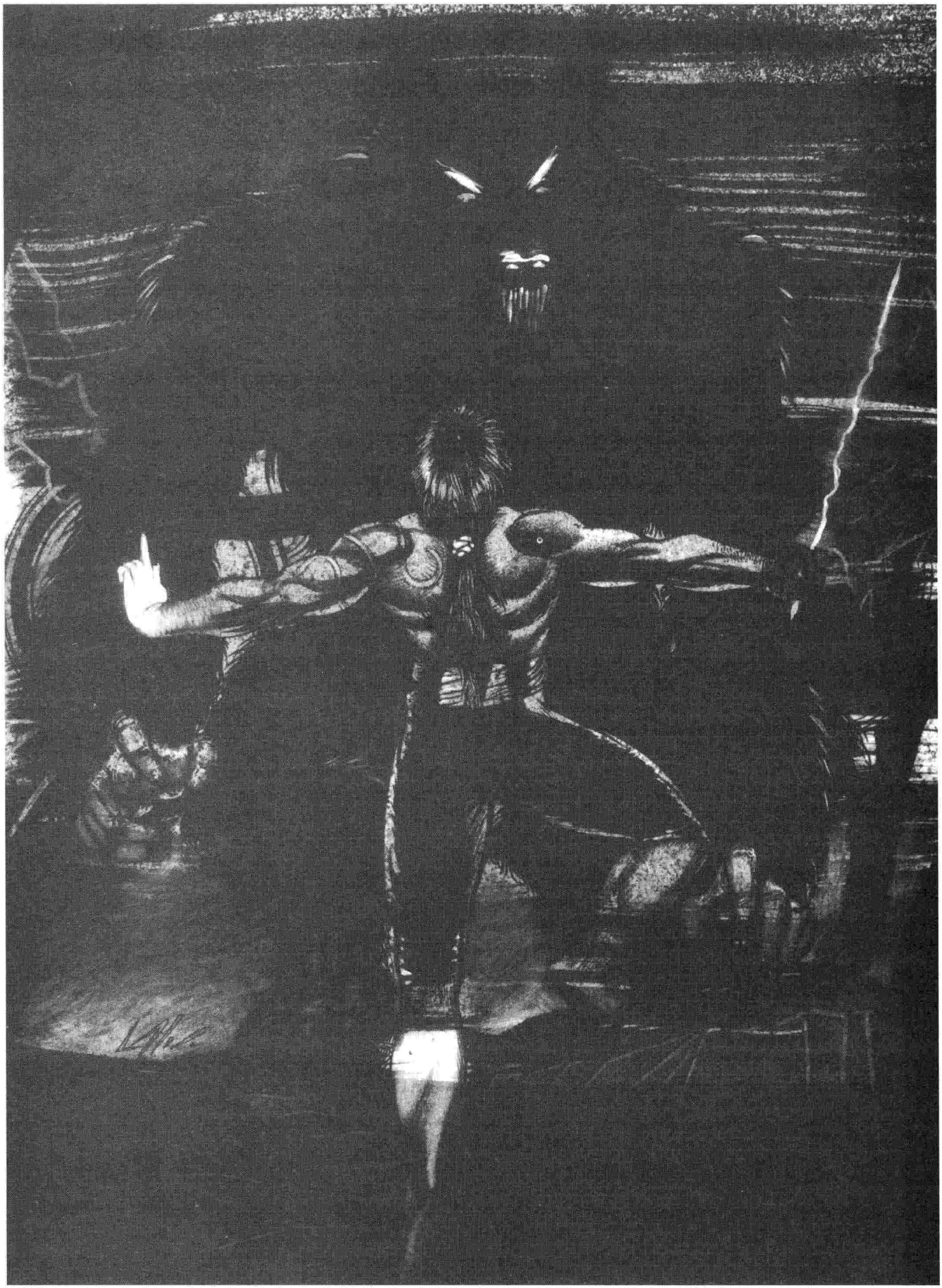
Komputer Grandmaster: „Klucz do wiedzy"

Seria komputerów Grandmaster zostanie najprawdopodobniej porzucona przez Adeptów. Te trinarne jednostki nie dają się łatwo przenosić, ponieważ ważą 12 kilogramów. Komputer mieści się w dużej walizce, a niektórzy Adepci żartują, że można je wykorzystać również jako niezłą broń obuchową.

Fundacja Wirtualnych Adeptów tworzy dwa typy Grandmasterów: Biały Rycerz i Grandmaster 1000. Biały Rycerz może przechowywać kilka terabajtów informacji i spełnia niemal wszystkie funkcje Alfy IX. Nie łączy się tak dobrze z innymi systemami, lecz zawiera w sobie wysokiej jakości szybką drukarkę laserową.

Grandmaster 1000 posiada wszystko to, co Biały Rycerz, a oprócz tego jedną dodatkową funkcję. W każdym komputerze tego typu znajduje się Talizman czwartego poziomu, **Magyczna Makroklawiatura** (Arete 7, Kwintesencja 30). Użytkownik przygotowuje magyczny Efekt i rzuca go na sprzęt. Wybiera następnie, jaki klawisz lub sekwencję klawiszy należy nacisnąć, aby wyzwolić magyę. Paradoks się określa, gdy użytkownik korzysta ze zgromadzonej magyi.

Niestety, seria Grandmaster ma ten sam problem, co Elity – często się wieszają. W ostatnich latach niektórzy magowie zwracali model Grandmaster 1000, „ponieważ nie był wystarczająco cool".



Księga Piąta: Cienka Ścieżka

Przypowieści

Systemy magii są niezwykle wymyślnymi metaforami, nie prawdami... Wartość magicznych metafor polega na tym, że dzięki nim identyfikujemy się i łączymy z potężniejszymi siłami... Jeśli używamy ich jednak do niezbyt szczerych wyjaśnień i błahych kategoryzacji, zawężają umysł zamiast go wyjaśniać i redukują doświadczenie do zestawu formuł, oddzielających nas od siebie i naszej mocy.

– Starhawk, *Spiralny taniec*



Mag jest grą opowieści, prób, przed którymi stajemy i wyborów, których dokonujemy. Wprawdzie elementy tych przekazów, jak Kwintesencja czy prowadzący nas Awatar, pozostają abstrakcyjne, jednak zależni od nich magowie w każdym dniu swego życia czują siłę tego, co nie daje się określić.

Czy Awatar jest duszą, umysłem, tożsamością, czy też czymś innym? Czy Poszukiwanie odbywa się w Dziedzinie duchów, w wewnętrznym ja, czy też w zupełnie innej rzeczywistości? Czy Kwintesencja tworzy podstawy Życia, czy też wywodzi się z niego? Najbardziej oświeceni magowie od wieków spierają się co do odpowiedzi na te pytania i nie wydają się być ich bliżsi. Wielu twierdzi, że szczegółowe definiowanie takich idei, ustalanie jednej prawdziwej wersji, wysączy z nich magyczną esencję, tak jak Inżynierowie Próżni czerpią magyę z ukrytych miejsc. Lepiej więc odkrywać kwestie takie, jak Paradoks czy Poszukiwanie w baśniach i szukać odpowiedzi między wierszami, niż próbować zawrzeć je w suchym tekście. Twardy kęs fantastyki wydaje się na dłuższą metę bardziej nurtujący, niż suche i kruche fakty.

Przedstawione opowieści są znakami na Ścieżce Przebudzenia. Podążaj nią z otwartym umysłem i chętnym sercem.

Znaki na Ścieżce Maga



...Twój nabożny angielski zwyczaj postrzegania świata jako moralnego gimnazjum zbudowanego specjalnie po to, aby wzmocnić twój charakter, prowadzi cię czasami do myślenia o własnych zawiedzionych zasadach, gdy powinieneś przejmować się potrzebami innych.

George Bernard Shaw, *Man and Superman*

Mahmecie,

Aby wzmocnić twoją moralność zamieszczam fragment z *Księgi Cieczy*, napisanej przez hermetycznego maga Liwiusza (ok. 1352, moje tłumaczenie) i luźno opartej na tradycji średniowiecznej baśni zwierzęcej. Wprawdzie alegorie nie są zbyt aktualne, znajdują się tam jednak ziarna prawdy, które można zastosować również dzisiaj. Przeczytaj to i zastanów się, co cię czeka na znajdującej się przed tobą Ścieżce – i co pozostawiłeś za sobą.

– Portos

CHOLERYZM: Gospodarz i mysz

Morał dla początkujących: Głód wiedzy wgryza się w tych, którym przeznaczona jest Ścieżka, lecz nadgorliwość zabija tych, którzy zbytnio oddają się pragnieniom.

Dawno temu, w małym gospodarstwie, żyła mysz, której jedynym pragnieniem było odwiedzić miasto. Wydarzyło się tak, że była wczesna wiosna i człowiek, do którego należało gospodarstwo, przygotowywał się do wyprawy do miasta, aby kupić trochę ziarna. Gdy szykował konia, zauważył, że do leżącej na tyle wozu torby wspina się mała myszka.

– Ej tam, mała myszko! Co tam robisz? – zawołał.

– Podróżuję z tobą do wielkiego Miasta, bo wydaje się, że tam się udajesz – zapiszczała odważna myszka.

– Co chcesz tam znaleźć, Myszo? – spytał zdziwiony gospodarz.

– Odpowiedź jest wszystkim. Z pewnością w Mieście jest ktoś, kto pomoże mi w poszukiwaniach, i zamierzam go znaleźć – odpowiedziała myszka, a jej oczy błyszczały z niecierpliwości.

Gospodarz potrząsnął głową.

– Podróż do miasta jest długa. Czy warto dla Odpowiedzi porzucać swoją rodzinę i przyjaciół, mieszkających tu, w gospodarstwie?

– Jest warta, aby za nią cierpieć i umrzeć, Chłopie. Zrobię cokolwiek, aby znać odpowiedź na wszystko – odpowiedziała mysz.

– Dobrze – rzekł lekko zdziwiony gospodarz. – Nie mogę ci przyrzec Odpowiedzi, lecz możesz ze mną jechać, jeśli zrobisz to, co do ciebie należy.

Mysz usadowiła się niepewnie na torbie.

– Pomogę ci tak, jak będę mogła! – zadeklarowała ochoczo.

– A więc – powiedział gospodarz – ja pokieruję wozem, zabiorę nas do Miasta i zapewnię nam pożywienie po drodze, jeśli ty wyczyścisz podkowy konia z błota, sprawdzisz czy osie trzymają się dobrze i nawoskujesz moją ławkę.

– Zrobię to wszystko i jeszcze więcej – obiecała ochoczo mała myszka i zabrała się do pracy.

Gdy myszka skończyła, obserwujący ją gospodarz powiedział:

– Masz w sobie wielki talent, Myszo. Będę szczęśliwy mając cię ze sobą po drodze do miasta.

Powiedziawszy to krzyknął na konia i pociągnął lejce. Koń zaczął iść wolnym kłusem i wóz potoczył się do przodu.

Mała myszka nigdy wcześniej nie jechała wozem i była pochłonięta uczuciem wiatru targającego jej futerko. Wspięła się na szczyt worka, tuż przy krawędzi wozu i stanęła na łapkach, wyciągając pyszczek w kierunku wiatru. Właśnie wtedy wóz wjechał w dziurę w drodze.

Oszołomiona wstrząsem mysz wypadła z wozu, prosto w błotnistą kałużę na drodze koła. Gospodarz usłyszał pełen przerażenia pisk myszy i w ostatniej chwili zatrzymał konia.

– Co robisz w tej kałuży, Myszo? – zawołał.

– Potrząsnąłeś wozem i wpadłam w tę kałużę. Powinieneś być bardziej ostrożny! – wrzasnęła ze złością przemoczona mysz.

– Wolałabyś, żebyśmy pozostali w gospodarstwie? – spytał gospodarz.

– Rzeczywiście nie. Szybciej jednak położę swoją rękę na lejcach, niż pozwolę ci wrzucać mnie w ten sposób w błotniste kałuże! – odpowiedziała popędliwie mysz.

– A więc spróbuj, Myszo. Zobaczymy, jak ci się powiedzie.

Gospodarz przeszedł na tył wozu i oparł głowę o worek, a mysz wspięła się na ławkę, chwyciła lejce i pociągnęła je z całej siły. Koń nic nie poczuł i wciąż skubał trawę.

– Czy mógłbyś pociągnąć za lejce, żebyśmy chociaż ruszyli? – powiedziała w końcu mysz do gospodarza. Pociągnął, i znów zaczęli podróż.

Po kilku godzinach drogi mysz powiedziała:

– Droga do Miasta jest znacznie dłuższa i trudniejsza, niż kiedykolwiek sądziłam. Zaczynam tęsknić za rodziną.

– Droga jest znacznie dłuższa i trudniejsza, niż nawet teraz sądzisz, Myszo, i jeszcze bardziej będziesz tęsknić za rodziną – zaśmiał się gospodarz. – Czy Odpowiedź wciąż jest tego warta?

– Tak! – odpowiedziała bez wahania mysz. – Nie porzucę jej dla wszystkich rodzin świata.

Kilka godzin później dotarli do wzgórza, gdzie ścieżka raptownie opadała w skalistą dolinę. Gdy zaczęli zjeżdżać,

koń i wóz przyśpieszyli, a mysz zacisnęła uchwyt na lejcach. Wkrótce pędzili stromą drogą za szybko, jak na jej gust. Pociągnęła za wodze, lecz koń biegł tak szybko, jak przedtem. Desperacko ciągnęła, ponieważ wóz zaczął się niepewnie chybotać. Wtedy gospodarz obudził się i przedostał się na przód wozu. Chwycił lejce i spowolnił konia zanim wjechał na duży kamień, który z pewnością przewróciłby wóz i jego podróżników.

– Myszo, czy nie widziałaś stromego wzgórza i kamieni na drodze? – spytał zagniewany gospodarz.

– Widziałam, lecz koń mnie nie słuchał – odpowiedziała mysz.

– To nie wina konia, lecz twoja, ponieważ nie potrafisz powozić – powiedział gospodarz. Ja wezmę lejce, a ty patrząc na mnie nauczysz się, jak radzić sobie z koniem.

I gospodarz tak zrobił. Mądra mała myszka przez cały dzień, i przez resztę podróży, dokładnie obserwowała gospodarza, który obrał drogę do Miasta, i nigdy już nie kłóciła się o to, kto trzyma lejce.

MELANCHOLIZM: Ryba w stawie

Morał dla uczniów: Strzeż się trzech rzeczy: twojej nowonabytej mocy, przeciwników wiedzących, jak użyć jej przeciwko tobie, a przede wszystkim siebie, gdy odkryjesz, że nigdy nie pokonasz żadnego z nich.

Kiedyś, w głębokim stawie, którego wody płynęły do morza, żyła ryba, pływająca szybciej, dalej i dłużej, niż jej wszyscy szkolni koledzy razem wzięci. Ryba chełpiła się swoją dzielnością przed rodziną i przyjaciółmi, dopóki wszyscy nie znudzili się jej przechwałkami. Jej koledzy, których upokorzyła jeden raz za dużo, chcieli ją zabić, lecz nie śmieli zrobić tego przy innych rybach ze stawu.

Tak więc jednego dnia jeden z kolegów ryby powiedział:

– Bracie, nie sądzimy, żebyś mógł nas pokonać w drodze na drugą stronę stawu. Chcemy, żebyś nas o tym przekonał.

– Wiele razy pokonałem was w drodze na drugą stronę stawu i z powrotem – powiedziała ryba. – Dlaczego mam to robić jeszcze raz, jeśli wiem, że wygram?

– Masz rację – odpowiedzieli koledzy ryby, którym nie spodobała się jej odpowiedź. – Jesteś lepszym pływakiem, niż my wszyscy razem wzięci. Może powinniśmy zmienić zasady gry.

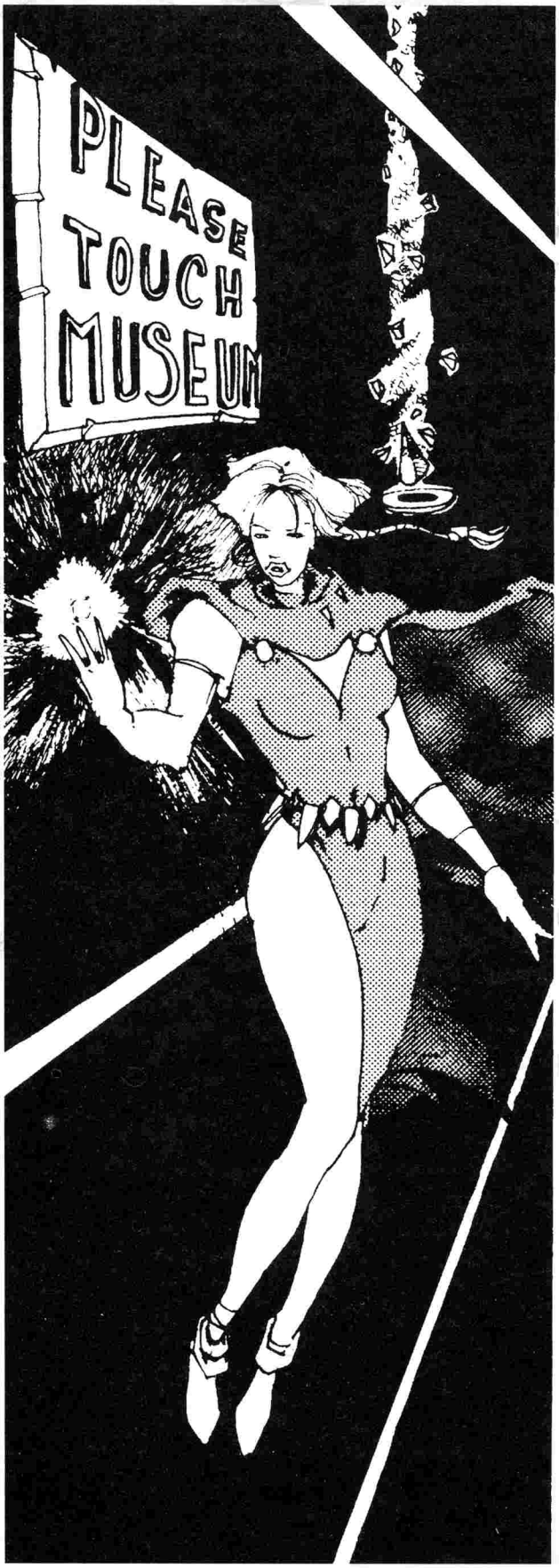
– Tak? – powiedziała ryba. – A jak chcielibyście je zmienić?

– Widzisz tę muchę na tamtej trzcinie, tuż nad wodą? – spytał jeden z kolegów ryby.

– Tak – odparła ryba, widząc niewyraźną czarną plamkę daleko, nad powierzchnią wody.

– Jeden z nas wyskoczy z wody i ją złapie. Aby go pokonać, będziesz musiał skoczyć tak daleko, lub dalej.

Ryba, która nigdy w ten sposób nie pokonała swych kolegów, zgodziła się. Jej rywal, który miał skakać pierwszy, zanurkował na samo dno stawu, po czym popłynął prosto do góry, obok wszystkich innych ryb, które zebrały się, aby obserwować. Kolega ryby przebił się przez powierzchnię wody, schwycił muchę w pysk i wpadł z powrotem w chłodną wodę.





Ryba była zdumiona i zazdrosna. Z całą siłą, jaką mogła zebrać, popłynęła w górę, przemykając obok widzów, i wyskoczyła w górę. Leciała coraz wyżej i wyżej w stronę gorącego słońca. Sądząc, że przeleciała już nad trzcinami, machnięciem ogona zmieniła kierunek i zaczęła spadać.

– Pokażę moim kolegom, kto jest najlepszym pływakiem w sadzawce! Nigdy już nie będą chcieli ze mną rywalizować! – pomyślała ryba.

Nie wylądowała jednak w chłodnej wodzie, jak przewidywała, lecz spadła na twardy brzeg tuż przy skraju sadzawki. Miotała się nie mogąc oddychać i próbowała wrócić do wody.

– Pomóżcie mi! – wołała z desperacją. Szamotała się coraz dłużej, lecz pomoc nie nadchodziła. Szybko naszły ją ponure myśli o śmierci i spoczęła cicho na gorącej Ziemi, zmęczona i gotowa umrzeć.

Po krótkiej chwili jej koledzy zgromadzili się w przybrzeżnej wodzie. Podejrzewali, że ryba skoczy tak wysoko i daleko, że wyląduje na brzegu, sycili się więc jej widokiem.

– Przykro nam, że dowiodłeś, iż nikt nie jest na tyle silny i szybki, aby cię uratować. Wygrałeś jednak.

Ryba znów zaczęła walczyć, lecz pozbawiona nadziei wkrótce umarła na brzegu stawu.

FLEGMATYZM: Żółw i jego skorupa

Morał dla Adeptów: Troska czyni cię wrażliwym na silne ciosy, lecz również daje cel twemu życiu.

Pewnego poranka, tuż przed świtem, mądra stara Sowa usiadła na gałęzi nad stawem, sądząc, że jest to dobre miejsce do snu podczas dnia. Pod sobą zauważyła młodego Żółwia, leżącego na zimnej, zasypanej liśćmi ziemi. Z początku Sowa pomyślała, że Żółw śpi, ponieważ w ogóle się nie ruszał. Później zaczęła się jednak zastanawiać, dlaczego dla bezpieczeństwa nie schował kończyn w głąb skorupy.

„Może Żółw tylko odpoczywa" pomyślała stara Sowa. Kilka minut później zaczęła się zastanawiać: „Co będzie, jeśli Żółw jest chory?" i „Co będzie, jeśli Żółw nie żyje?". Sowa nie mogła już dłużej lekceważyć Żółwia, tak więc sfrunęła obok niego na ziemię.

– Żółwiu, czy śpisz? – spytała

Żółw powoli uniósł głowę, aby spojrzeć na Sowę.

– Nie – odpowiedział.

Sowa nachyliła się, aby przyjrzeć się jego twarzy.

– A więc jesteś chory?

– Nie – odrzekł Żółw.

– A więc, na miłość boską, co się stało? – spytała Sowa.

Żółw spokojnie, powoli, opuścił głowę z powrotem na ziemię.

– Dlaczego miałoby cię to obchodzić?

– Ponieważ jestem twoją sąsiadką – tupnęła nogą Sowa. – Co się stało?

Żółw spojrzał na staw, który właśnie zaczynał pokrywać się lodem, wywołanym mroźnym dotykiem jesieni, i odpowiedział:

– Jeśli chcesz wiedzieć, Sowo, w takim razie ci powiem. Wąż jest potężnym przeciwnikiem, zabił cała moją rodzinę i wszystkich przyjaciół. Jestem jedynym Żółwiem, który został przy tym stawie.

– Dlaczego siedzisz więc tutaj tak otwarcie, jeśli Wąż jest tak niebezpieczny – spytała zaskoczona Sowa.

– Ponieważ nie dbam o to, czy mnie zabije... Nie mam już po co żyć – parsknął Żółw.

– Oczywiście, że masz – zachęcała go Sowa. – Musisz spowodować, aby Wąż został wygnany znad stawu. Musisz pamiętać o swojej zmarłej rodzinie i przyjaciołach.

– Jak jednak mam to zrobić, jeśli nie dbam o życie? – spytał Żółw.

Sowa myślała przez chwilę, po czym odpowiedziała:

– Znam sposób, lecz będziesz musiał mi zaufać.

Żółw ziewnął.

– Rób, co chcesz. Mnie to nie obchodzi.

– Muszę cię poprosić, abyś wyszedł ze swojej skorupy – oznajmiła Sowa.

– Z mojej skorupy? Dlaczego? – zamrugał oczami Żółw.

– Och, Żółwiu – powiedziała Sowa. – obchodzi cię to, co stanie się z twoim okryciem. Nie martw się. Chcę cię tylko przenieść nad stawem, żebyś mógł zobaczyć, gdzie jest Wąż.

Żółw przemyślał propozycję Sowy, po czym niezgrabnie wydobył się z ciepła swojej skorupy w mroźne, poranne powietrze.

– Lepiej znajdźmy Węża – ostrzegł.

– Nie martw się – uspokoiła go mądra, stara Sowa. – Wkrótce spotkasz swojego wroga.

Powiedziawszy to, chwyciła Żółwia swoimi szponami i wzleciała w górę. Powoli machała swymi wielkimi, białymi skrzydłami, unosząc ich nad drzewami i stawem. Gdy lecieli, słońce zaczęło wstawać, a powietrze ociepliło się.

Żółw spojrzał w dół na mały staw i jeszcze mniejszą skorupę, porzuconą daleko pod nim, i nagle poczuł się uwolniony od wielkiego ciężaru.

– Sowo – powiedział – nie wiem, jak mógłbym ci podziękować?

– Żyj jak Sowa, bez swojej skorupy, ponieważ dzięki temu staniesz się silny i wolny od ziemskich obciążeń. Poza tym, podążaj za swoim celem, ponieważ wtedy będziesz miał powód, by żyć – odpowiedziała mądra Sowa.

Sowa sfrunęła z wysokości i postawiła Żółwia na ziemi.

– Czy widziałeś swego wroga? – spytała.

Wtedy Żółw zdał sobie sprawę, że widok był tak piękny, iż zapomniał wypatrywać Węża.

– Prawdę mówiąc – powiedział – jedynym, co widziałem oprócz stawu i drzew, była moja skorupa.

– Tak więc – oznajmiła mądra, stara Sowa – spotkałeś swojego wroga.

SANGWINIZM: Lew i mysz

Morał dla Mistrzów: Panuj nad nadzieją, nawet w czasie straconej wolności, i poświęcenie prawdzie, a będziesz panował nad swoim życiem.



Powiedziane jest, że wiele lat temu żył lew, który wiódł pełen utrapień żywot króla dżungli. Nie miał wprawdzie zbyt wielu obowiązków i nie opiekował się nikim, musiał jednak wciąż być czujny, ponieważ na jego dworze kwitły podstępy. Wszystkie zwierzęta z dżungli zazdrościły lwu, ponieważ wydawało się, że miał wszystko: władzę nad zwierzętami i wolność życia tak, jak chciał.

Lew sądził jednak, iż miał mało, ponieważ dwór, któremu przewodził, był zepsuty. Długo i mozolnie szukał radości i dręczył innych, lecz to mu tylko przysporzyło wrogów. Próbował zająć swój umysł nauką, lecz uznał, iż teoria jest zbyt sucha. Próbował zyskać przyjaciół, lecz oni wydawali się jedynie szanować jego pozycję. Chciał porzucić rodzinę i przyjaciół, aby zdobyć wiedzę. Gdy zdobył wiedzę, zyskał władzę. Gdy zyskał władzę, zyskał wrogów. Gdy zyskał wrogów, zniszczyli oni jego rodzinę i przyjaciół. Walcząc z wrogami uznał, iż znalazł cel życia, lecz później stwierdził, że jest to mroczny cel.

Teraz lew otoczył się najbardziej uczonymi doradcami z dżungli, lecz żaden z nich nie był w stanie pokazać mu, czym jest radość. Tak naprawdę ci doradcy jednocześnie pomagali mu znaleźć radość i spiskowali nad zabiciem go. Lew, który kiedyś był przekonany, że pewnego dnia odnajdzie to, czego szuka, nie był już tego taki pewien.

Pewnego dnia, w gorące południe, gdy jego doradcy drzemali, lew przeszedł się po swoim ogrodzie i natknął się na mysz.

– Dzień dobry, mała myszko – powiedział lew. – W jaki sposób dostałaś się do królewskich ogrodów?

– Przepraszam, Wasza Wysokość, lecz musiałam się tutaj wślizgnąć, aby cię znaleźć – odpowiedziała mysz.

– Aby mnie znaleźć? – zaśmiał się lew. – Nie wiesz, że to są prywatne ogrody? Mógłbym cię zabić.

– Och, proszę, wysłuchaj mnie. Długo i daleko szukałam Waszej Wysokości i błagam, abyś pozwolił mi mówić – odpowiedziała odważna, mała myszka.

Lew, który nie zamierzał zabijać myszy, był zaskoczony jej odwagą.

– Mów – powiedział.

– Dziękuję, Wasza Wysokość – powiedziała mysz, skłaniając się. – Widzisz, długo i daleko szukałam Odpowiedzi. Podróżowałam z miasta do miasta, lecz nie znalazłam jeszcze tego, czego szukam. Powiedziano mi, że jesteś mądry i dysponujesz wielką wiedzą. Ośmieliłam się mieć nadzieję, że możesz mnie zaprowadzić do Miasta, którego szukam.

– Jakie to Miasto? – spytał lew.

– To Miasto, w którym jest Odpowiedź, Wasza Wysokość – odpowiedziała mysz.

– Odpowiedź na co, Myszo? – zaciekawił się lew.

– Na życie, Sir – odrzekła mysz.

Lew zaśmiał się gorzko.

– Życie jest jedynie szeregiem porażek, a każda następna jest większa od poprzedniej. Oto twoja Odpowiedź – powiedział.

– Przebacz mi, Wasza Wysokość, lecz mylisz się. Jedynie ci, którzy są pozbawieni nadziei, mówią takie bzdury. Jestem przekonana, że istnieje Odpowiedź, i zamierzam znaleźć Miasto, w którym ona się znajduje.

Szczerość myszy oszołomiła na chwilę lwa, ponieważ przyzwyczajony był do gładkich kłamstewek dworu.

– Myszo, masz rację. Jestem pewien, że istnieje Odpowiedź. Waham się przyjąć odpowiedzialność pokazania ci drogi, lecz dałaś mi wiarę w możliwy sukces – oznajmił lew.

– A więc pokażesz mi drogę? – spytała mysz.

– Jeśli zdołam, zrobię to – odpowiedział lew.

Lata później lew przypominał sobie przygodę z myszą i natknął się we wspomnieniach na ich ponure rozstanie. Przeszli przez całe królestwo lwa, lecz mysz nie znalazła miasta. Opuściła w końcu lwa, który był posępny i ponury.

– Przykro mi, że musisz iść, Myszo – powiedział lew. – Wiem, że gdzieś w tej krainie ukryte jest Miasto, i zamierzam je znaleźć. Przykro mi, że cię to ominie.

– Wasza Wysokość – odpowiedziała mysz – szukaliśmy wiele miesięcy i zmęczyło mnie to. Tęsknię za domem.

– Odszukaj więc swój dom, Myszo. Pewnego dnia wrócisz tu i będziemy kontynuować nasze poszukiwania.

– Wrócisz na dwór? – spytała mysz.

– Dwór? Niebiosa, nie, Myszo. Dwór przeszkadza mi w poszukiwaniach. Nigdy nie miałem takiej kontroli nad swoim życiem, jak teraz. Zamierzam iść tą drogą.

– Nie będziesz tęsknił za swoją wolnością?

– Wolnością? – spytał mądry lew. To nie była wolność, przyjacielu, te lata były pętami wiążącymi mnie z moim własnym niepohamowaniem. Pokazałaś mi wolność, twoja nadzieja dała mi skrzydła, a moja odpowiedzialność względem ciebie była wiatrem, który pchał mnie do przodu.

Mentor i Uczeń



Powiększenie zrozumienia ma dwa cele: po pierwsze, zwiększa naszą własną wiedzę, po drugie, pozwala nam przekazywać tę wiedzę innym.

– John Locke

Ucząc się, możemy uczyć, ucząc, uczymy się.

– Przysłowie łacińskie

– Wy, amerykańskie dzieciaki sądzicie, że wiecie wszystko o nauczycielach, *no*? No cóż, nauczę cię tego i owego.

Matka Francesca zacisnęła w dłoni swój słoneczny medalion i zamknęła oczy. Przez kilka długich minut wierciłem się niespokojnie na kolanach i patrzyłem, jak ta krucha, stara kobieta medytuje. W pomieszczeniu stawało się coraz cieplej, dopóki nie zaczęło się wydawać, że ściany lśnią od śródziemnomorskiego słońca. Uznałem, że tęsknię za tym, aby znaleźć się na zewnątrz, kąpać się w chłodnych wodach znajdującej się na placu fontanny.

Matka powoli otworzyła oczy i wskazała na lśniące ściany,

– Magya jest wspaniałym przedmiotem badań, *no*? – jej wzrok prześlizgnął się na mnie i zwęziły się jej oczy. – Słyszę, że próbujesz działać po swojemu? *E vero*?

Oskarżenie ciężko wisiało pomiędzy nami.

– Tak, to prawda – odpowiedziałem po chwili.

– Powiem ci, co jest prawdą. Jesteś głupcem – to jest prawda.

Siedziałem tam myśląc, że bez względu na to, czy była nauczycielką czy nie, nie miała prawa tak do mnie mówić. Zanim jednak zdążyłem się odciąć, ciągnęła dalej:

– Powiem ci jeszcze jedną prawdę: Chór będzie trzymał cię w Rzymie, dopóki nie nauczysz się być mniejszym głupcem. Lekcje zaczynają się od teraz.

Powolnym, przemyślanym ruchem, stara kobieta uniosła swe ręce wysoko nad głowę. Gdy to zrobiła, pomieszczenie wypełnił chłodny wietrzyk, schładzając je, choć ściany wciąż błyszczały. Na pokój padł cień. Ściany zakrzywiły się, jakbym patrzył na nie przez obiektyw rybie oko, a później wydawały się zapadać w coraz głębszą ciemność, stopniowo mnie ogarniającą. Wciąż widziałem jednak Matkę Franceskę, siedzącą w tej samej pozycji co przedtem – tyle, że jej koślawy, drewniany stołek stał się rzeźbionym tronem z kości słoniowej, wykładanym złotem oraz nabity rubinami i onyksami. Wstała, wzięła mnie za rękę i wskazała, abym też się podniósł. Wszystko wydawało się dziwne, nowe. Gdy spojrzałem w jej





twarz, lśniła czystym, białym, anielskim światłem, odpływając w próżnię.

Powoli pojawiła się wokół nas płynąca z nieznanego źródła melodia, słodka, tęskna, piękniejsza od najwznioślejszych nut *Requiem* Mozarta, pełna bolesnej, odległej radości. Oblało mnie jej muzyczne światło i unosiłem się w nim, nie rozumiejąc go. Stopniowo muzyka i światło złączyły się w jedną wspaniałą, pokrzepiającą melodię, słodszą od najsłodszego owocu. W dźwięku tym usłyszałem głos podobny do Franceski:

– Mentor jest źródłem światła i prawdy, prowadzącą Dłonią Jedynego.

Poczułem się jak nowonarodzony. Nawet po trzech latach nauki mój nauczyciel z Williamsburga, który traktował mnie znacznie lepiej niż Matka, nigdy nie pokazał mi takiej magyi. Ta zgarbiona, pokrzywiona stara kobieta budziła we mnie esencję, której dotąd nigdy nie czułem. Rozpalała w mojej duszy ogień. Było to piękne, mogłem myśleć tylko o tym, iż była nauczycielką, której szukałem. Matka Francesca nie była jednak magikiem, wykonującym na scenie sztuczki dla mojej rozrywki.

Nagle pogrążyłem się w palącym infernie siejącego żar słońca.

Otoczyły mnie jego kipiące gazy, oślepiły mnie gdy w nie wleciałem, białe płomienie ryczały ogłuszając mnie, huraganowe wiatry ciskały mną jak papierową lalką – nie czułem jednak gorąca. Powoli zwalniałem, zatrzymując się w końcu. Mój umysł wciąż jednak chwiał się z powodu szoku i przerażenia.

Unosiłem się w ogromnym, spokojnym oku niewiarygodnie wielkiego cyklonu płomieni, rozciągającego się nad i pode mną dalej, niż sięgał wzrok. Ze wszystkich stron szalały płomienie, wirując w szalonym tańcu. Ściany tunelu wydawały się skręcać i zakrzywiać daleko nade mną. Czułem się kruchy, wrażliwy, przerażająco mały. Magya Matki Franceski była jedyną ochroną przed natychmiastową zagładą w ogniu.

Przymknąłem oczy ponieważ w tym jasnym świetle, gdy próbowałem spojrzeć na Matkę Franceskę, zaczęły mnie jeszcze bardziej palić. Promieniowała jaskrawym światłem, jak ocean w jasny, szarpany wietrzykiem poranek, gdy tysiące drobnych fal iskrzą się w słońcu. Lśnił przez nią promienisty blask Jedynego, chłodne, wspaniałe lśnienie pośród stygijskich cieni płomieni.

– Matko Francesko – zawołałem – co to za miejsce?

– To moc – i niebezpieczeństwo – twojej nauki, dziecko.

– Dlaczego mnie tu przyprowadziłaś?

– Aby pokazać ci, że potrzebujesz nauczyciela, prawdziwego mentora.

Akcent matki zniknął. Położyła chłodną rękę na moich płonących oczach i znów mogłem na nią patrzeć. Jej twarz lśniła łagodnym, białym światłem. Wydawała się smukła, anielska.

– Co masz na myśli?

– Chodzi mi po prostu o to, że musisz nauczyć się, dlaczego jesteś tutaj, a nie w Williamsburgu, grzebiąc się w mocach znajdujących się poza twoją kontrolą. Potrzebujesz przewodnictwa odciągającego cię od niebezpieczeństw

i kierującego na twą prawidłową ścieżkę. Jeśli jesteś tutaj, aby się uczyć, pokażę ci twojego Awatara, znajdującą się w twoim wnętrzu część Jedynego. Zostałeś wybrany przez jedynego, aby dzięki twojemu Awatarowi świadomie się z nim połączyć. Gdy będziesz więcej się uczył i z większym poświęceniem szukał swojej ścieżki, będziesz zadawał pytania. Jestem zaszczycona tym, że jedyny wybrał mnie, abym przekazywała ci prawidłowe odpowiedzi i pomagała ci poznawać twego Awatara. Być może nawet będę uczyć się wraz z tobą.

Podała mi rękę.

– W tym samym czasie pokażę ci ciemność, która znajduje się w twoim wnętrzu i na zewnątrz. Książki i magya nie wydają się niebezpieczne dopóki nie poznasz konsekwencji płynących z ich zawartości. Ryzyka te znajdują się poza twoim polem widzenia, lecz zwłaszcza dwa z nich czynią twoją naukę niebezpieczniejszą, niż sądzisz.

– Czym one są? – spytałem.

Matka Francesca delikatnie pogładziła mój policzek swą lśniącą dłonią.

– Ty i inni, dziecko. Jestem tu, aby chronić cię przed obydwoma niebezpieczeństwami.

Słyszałem takie ostrzeżenia od innych nauczycieli i, oczywiście, nie lekceważyłem ich. Nigdy nie wydawały się jednak być na miejscu. Teraz jednak, w środku słońca spowitego większą ilością cieni, niż powinno, te słowa brzmiały w jakiś sposób inaczej. Tym razem niosły ze sobą znaczenie.

Jakby znając moje myśli, Matka Francesca dodała:

– Te niebezpieczeństwa są zdradliwe: duma – znasz ją dobrze – Paradoks, polityka, wrogowie i porażka.

– Tak więc jesteś tutaj, aby uczyć mnie o tych niebezpieczeństwach?

– Nie. Jestem tutaj, aby uczyć cię, jak ich unikać. Jeśli będziesz się uczył, nauczę cię pokory, wielkiego daru, którego większość mentorów nigdy nie przekazuje swoim niefortunnym studentom. Pokora odsuwa w cień pychę, która może cię zniszczyć i zrobi to, jeśli dzięki niej będziesz dzierżył moc pozostającą poza twoją kontrolą – przerwała, jakby układając następne słowa. – Podobnie jak większość mentorów, nauczę cię również potęgi przypadku tak, aby inna rzeczywistość cię nie zniszczyła. Nauczę cię tego, co wiem o Tradycjach, ich celach, i niebezpieczeństwach wynikających z zetknięcia się tych celów ze sobą. Nauczę cię, jak unikać wrogów, których masz wielu.

– Jakich wrogów?

– Ukrytych i oczywistych wrogów. Masz ich znacznie więcej, niż podejrzewasz, najprawdopodobniej więcej, niż ja podejrzewam, że masz.

Puściła moją rękę i odeszła kawałek dalej.

– Nauczę cię w końcu strachu przed porażką, który może cię zniszczyć, lecz jeśli będziesz ostrożny, możesz mu zapobiec.

– Nie rozumiem...

– Zrozumiesz.

Poczułem wokół siebie chłodny wietrzyk i zadrżałem z przyjemnością, choć wydawało się to niestosowne w środku ogromnego tunelu płomieni. Nagle matka Francesca zniknęła i bezlitośnie uderzyło mnie gorąco słonecznego cyklonu. Krzyczałem w agonii i przerażeniu, wściekły na jej gwałtowną zdradę. Czułem, że zwęglam się i rozsypuję w pył. Nagle, przez jedną straszliwą, szaloną sekundę, nie znałem nic poza chwilową, całkowitą grozą stania się kompletnie nikim – pełna przerażenia, bezradna chwila, tuż przed tym, jak idea „być" przestała mieć znaczenie. Ta chwila przeszła, a reszta świadomości zniknęła w próżni. Przestałem „być".

Godziny, może sekundy później, z ciemnych zakamarków próżni będącej moim umysłem, usłyszałem delikatną melodię głosu Franceski, szepczącej moje imię. Wypełniło mnie uczucie podobne do tęsknoty, później światłość, i poczułem, że płynę w stronę jasnego, wodnistego światła, unoszącego się nade mną.

Otworzyłem oczy i zauważyłem, że klęczę przed Matką Franceską w małym, pokrytym stiukiem pokoju rzymskiej kabały. Położyła na moim policzku ciepłą dłoń. Powoli szaleństwo ustąpiło. Powoli powróciło uczucie bycia, moja rzeczywistość przypłynęła do mnie jak fala oceanu.

Pomarszczona stara kobieta, nawet w nisko sklepionym pomieszczeniu wydająca się niewysoka, przykryła moje ręce swoimi pokrzywionymi dłońmi, mówiąc:

– Pytam cię teraz, dziecko, co wydaje ci się najważniejszym aspektem w poznawaniu magyi?

– Najważniejszym?

Medytowałem nad tym pytaniem. Pomyślałem o chwili zakłopotania i grozy, tuż przed tym, jak przestałem istnieć. Nagle uderzyła we mnie najbardziej oczywista odpowiedź na pytanie Matki i zacząłem przekazywać słowami moją nowoodkrytą wiedzę.

– Władza nad samym sobą. Zdolność przetrwania utraty własnej rzeczywistości.

Matka Francesca uśmiechnęła się pogodnie,

– Właśnie o to chodzi, dziecko. Najważniejsza jest twoja Siła Woli, zdolność zachowania własnej tożsamości gdy przekształcasz rzeczywistość. Należy uczyć się i umieć przetrwać. To, moje dziecko, jest czymś więcej, niż może nauczyć mentor – przerwała na chwilę. – Wiedz jednak, że przede wszystkim, zgodnie z naszym własnym zrozumieniem rzeczywistości, mentor chroni swoich uczniów tak, jak matka chroni swe dzieci.

Delikatnie pogładziła mój policzek i przygładziła mą brew. Powoli, swobodnie, jakby słowa matki uleczyły we mnie jakąś ranę, zapadłem w głęboki sen.

Awatar i Esencja



...wiemy, czym jesteśmy, ale nie wiemy, czym się możemy stać.

– Ofelia, *Hamlet* Akt IV Scena V
(Przekł. Stanisław Barańczak)

Jeden człowiek jest odpowiednikiem całego Tworzenia. Jeden człowiek jest miniaturowym światem.

– Abot de Rabbi Nathan, Palestyna, II wiek

Do: sysop42@myob. org
Od: blake@jedi. mit. edu
Temat: awatar & esencja

Mam nadzieję, że ta linia jest bezpieczna, bo jestem gotów do rozmowy. BTW, kiedy chcesz mi powiedzieć o tym sprzęcie na głowę, o którym wspominałeś?

> Cóż, teraz, gdy dowiodłeś, że nie sprzedasz swego Awatara za kawałek technologii, całkiem szybko dostaniesz ten sprzęt.

> Co masz na myśli mówiąc: dowiodłeś"? – ostatni weekend nie był chyba kolejnym testem? Powiedziałeś chyba, że testowanie się skończyło.

> Skłamałem. Musimy być całkowicie pewni, że jesteś tym, za kogo się podajesz. Odmawiając podania hasła w zamian za dostęp do bazy danych Technokracji, udowodniłeś swoją lojalność.

> Wiesz, dzień wcześniej dostałem ten dziwny e-mail, ostrzegający, abym zachował odpowiednie priorytety. Wtedy nie miało to odpowiedniego kontekstu, nie było również nadawcy. Sądziłem, że to jeden z twoich praktycznych dowcipów.

> Interesujące. To samo przytrafiło się mnie, gdy przechodziłem inicjację. Chyba nigdy nie zgadniesz, kto za tym stał...

> Nowy Światowy Porządek?

> Nie, nie, nic takiego...

> Kto?

> Mój Awatar.

> Taa, jasne.

> Nie, poważnie. Co jakiś czas w mojej skrzynce pojawia się niepodpisany e-mail, ostrzegający mnie przed czymś lub przewidujący coś, co zrobię później. Było to dziwne, dopóki nie zdałem sobie sprawy, że prowadzi mnie mój Awatar.

> Mówisz o swoim Awatarze, jakby był prawdziwą osobą, z celami i pragnieniami.

> Jest tak samo „rzeczywisty" jak ty.

> Mówisz, że ludzie są ogłupiani przez e-maila i myślą, że tam naprawdę ktoś je wysyła?

> Nie, mówię, że tam naprawdę JEST ktoś, kto je wysyła. Nie jest to jeden ze stworzonych w waszych laboratoriach MIT. Jest to ktoś, a gdy czuje on, że jesteś gotowy, pojawia się tuż przed twoimi oczami. Tak naprawdę niektórym objawia się jako prawdziwa, pompująca krew i oddychająca powietrzem osoba.

> Taa, ale co z innymi. Jak do diabła Awatar wygląda dla większości z nas? Anioł ze złożonymi dłońmi i opierzonymi skrzydłami?

> Dla niektórych. Inni mówią, że widzą widmowego ducha lub cień. Lub Elvisa. Zależy to od tego, kim jesteś, jaki jesteś i, do małego stopnia, co spodziewasz się zobaczyć. Czasami otrzymuję e-maile od tej tajemniczej osoby. Po jakimś czasie ta korespondencja zaczyna ewoluować w sieciową wersję zabawy w chowanego, gdzie ja czekam przy mojej skrzynce (z włączonym sprzętem VR) na pocztę od tego obcego, a później próbuję odszukać źródło e-maila.

> Jak więc wygląda twój Awatar? Założę się, że jest szczupły i dziwny – okulary i kieszonkowy ochraniacz, prawda?

> Niezbyt. Bardziej silny i tajemniczy.:-o

Widziałem go kiedyś, kilka lat temu – przelotnie. Pozdrawiał mnie z ciemnego zaułka Pajęczyny. Był mglisty i cienisty, lecz zdecydowanie przypominał ludzką istotę. Podszedłem do niego, lecz wydawał się uciekać w koniec zaułka, i zniknął, zanim zdążyłem dobrze się przyjrzeć. Kilka sekund później podsłuchałem rozmowę pomiędzy Wirtualnym Adeptem z Kalifornii a HIT Markiem. Mogłem się przemknąć obok i zakablować tego WA jako zdrajcę pewnym gościom z L. A.

> Wow. Myślisz, że twój Awatar zrobił to celowo?

> Chyba tak. Ktoś powiedział mi kiedyś, że nasze Awatary są częściami istoty znanej jako Pierwsza. Te odłamki, w którymś punkcie odległej historii, stały się naszymi duszami. Teraz chcą się połączyć, co może się stać dopiero, gdy osiągniemy Wstąpienie. Tak więc nasze Awatary prowadzą nas powoli do globalnego Wstąpienia. Śpiący również mają Awatary, lecz u nich są to tak małe fragmenty, że większość nie wie o ich istnieniu. Nasze Awatary prowadzą nas, abyśmy mogli doprowadzić Śpiących do Wstąpienia i połączyć Pierwszą.

> Co z Einsteinem i Gatesem – czy oni mają Awatary?

> Ma je większość ludzi, lecz nie może ich użyć. Chociaż, jeśli tak jak twierdzisz, Einstein i Gates rzeczywiście potrafią otwierać puszki z piwem, może powinniśmy jeszcze raz przemyśleć nasze teorie dotyczące zwierząt. Hmm... Zastanawiam się, w jaki sposób ich Awatary rozmawiają z nimi?

> W psich snach, oczywiście. Jak rozmawiają z magami?

> Z Tradycji? Spotkałem parę lat temu członkinię Kultu Ekstazy, która uważała, że jej Awatar przemawia do niej nie słowami, lecz przez „namiętne emocje", wywoływane jej muzyką. Przypuszczam, że jest to możliwe, ale ona była dość dziwna. Nazywała Awatara swoją „Muzą".



> Co jej „Muza" do niej mówiła?

> Nie powiedziała mi. Zastanawiałem się długo, jak to jest słyszeć mówiącego Awatara. Później przyjaciółka z Porządku Hermesa powiedziała mi, że Awatar objawia się nam w pięciu aspektach, z których każdy mówi w inny sposób: Monitor, Strażnik, Ster, Progenitor i Głupiec.

> Co one znaczą?

> Cóż, mówiąc szczerze, nie wiem jak je widzi PH. Zinterpretowałem je jednak na własny sposób. Monitor wyłania się jako nasze sumienie. Strażnik strzeże bramy do Wstąpienia, nie dopuszczając, aby zawładnęła nami duma. Ster motywuje nas i kieruje w stronę Wstąpienia. Progenitor i Głupiec są dwoma wysoce tajemniczymi aspektami Awatara, lecz wydają się odpowiadać za jego narodziny i rodowód, a także czym będzie transcendentna natura Awatara, gdy osiągniemy Wstąpienie.

> Rodowód Awatara? Mówisz, że Awatary należą do rodzin?

> Cóż, przyjaciółka z PH, z którą korespondowałem, wydawała się tak sądzić. Powiedziała, że są dwa główne rodowody, a każdy z nich ma odgałęzienia. Nazwała je „Dianoia" i „Res" – pierwszy to z greki „myśl pochodząca z medytacji", drugie z łaciny „rzecz fizyczna". Mówiąc bez ogródek, te rodowody przedstawiają stary podział umysł/materia.

> Założę się, że ta PH pochodziła z Dianoi?

> Owszem, tak. Przedstawiła jednak więcej szczegółów. Wymieniła pięć odgałęzień: Mentem (czysty intelekt), Aesthetica (gust/estetyka), Moralis (moralność/etyka), Creatus (duch sprawczy) i Mutatio (duch kształtujący). Pierwsze trzy, jak powiedziała, to gałęzie Dianoi, natomiast ostatnie dwie, Res. Czuła silnie, że każda Tradycja ma swój przewodni rodowód Awatara, lecz widziałem zbyt wiele wyjątków, aby w to uwierzyć.

> Niech zgadnę: rodowód PH to Dianoia i Mentem.

> Znowu racja. Twierdziła, że rodowód Dianoia: Mentem przewodzi PH, Bractwu Akashic i Mówcom Marzeń. Rodowód Dianoia: Aesthetica przewodzi Kultem Ekstazy, a Dianoia: Moralis przewodzi Eutanatosami i Niebiańskim Chórem.

> A co z nami?

> Res: Mutatio – my i Synowie Eteru. Pozostaje jeszcze jedno, Res: Creatus, czyli Verbena.

> Co z Sierotami?

> Zignorowała je. W ogóle nie uważała ich za magów.

> Boże, nie mogę znieść magów PH. Są tacy nadęci!

> Akurat ona nie jest taka straszna, jak już przebijesz się przez wszystkie łacińskie słówka i numerologię hokus-pokus.

> Może. Ale PH jest tak schierarchizowany i sztywny. Uwielbiają ideę, że wszystko można zaszufladkować lub wcisnąć w tajemne rodowody, kontrolujące nasze zachowanie.

> Niezupełnie. To jest uproszczenie ich stanowiska – jakby mówić „bycie twórcą oprogramowania uczyniło mnie twórcą oprogramowania". Natura twojego Awatara jest określana przez los i, w związku z tym, że w dużej mierze jesteś

swoim Awatarem, określa on również twoją naturę. Pomyśl o twoim Awatarze, jak o ukrytej w twoim wnętrzu istocie, której jeszcze nie odkryłeś.

> Bardzo wygodne. Czy to znaczy, że mam na niego tak duży wpływ, jak on na mnie?

> Nie wiem. Znaczy to jednak, że masz na niego JAKIŚ wpływ. Twoje decyzje – moralne, etyczne lub inne – mogą wzbudzać radość lub odrazę twojego Awatara, podobnie jak mogą wzbudzać radość lub odrazę innych istot ludzkich. Jeśli podejmujesz decyzje, które i ty, i twój Awatar uważacie za nieetyczne lub złe, możesz wypaczyć swojego Awatara lub uczynić go niezdolnym do działania.

> Niezdolnym do działania?

> Aha. Odrzucony Awatar może gnić i stać się tak zepsuty, jak mag z którym jest związany, lub/i może zaprzestać prowadzenia maga do Wstąpienia, dopóki źródło infekcji nie zostanie oczyszczone. Tacy magowie są zazwyczaj tak bardzo zajęci nienawiścią do siebie, że pozostaje im niewiele energii na poznawanie rzeczywistości i magyi. Podobno Monitor – aspekt Strażnika służący za sumienie – celowo kieruje energię maga w samonienawiść dopóki nie poprawi on swojego zachowania.

> To negatywna strona... czy mag może mieć pozytywny wpływ na Awatara?

> Oczywiście. Im więcej dobrych decyzji wykonuje mag (według standardów Awatara), tym więcej tajemnic przekazuje mu Strażnik.

> Sądzisz więc, że mój Awatar był ze mnie zadowolony w ten weekend?

> Jestem pewien, że twój Awatar jest bardzo zadowolony z twojej decyzji.

> Tak myślisz?

> Bez wątpienia. Zawieszamy tę rozmowę, prawda?

> Taa, ale sądzę, że ten rodzaj nauczania jest domeną Awatara.

>

> Halo? Jesteś tam, sysop? Cholera, jesteś tam?

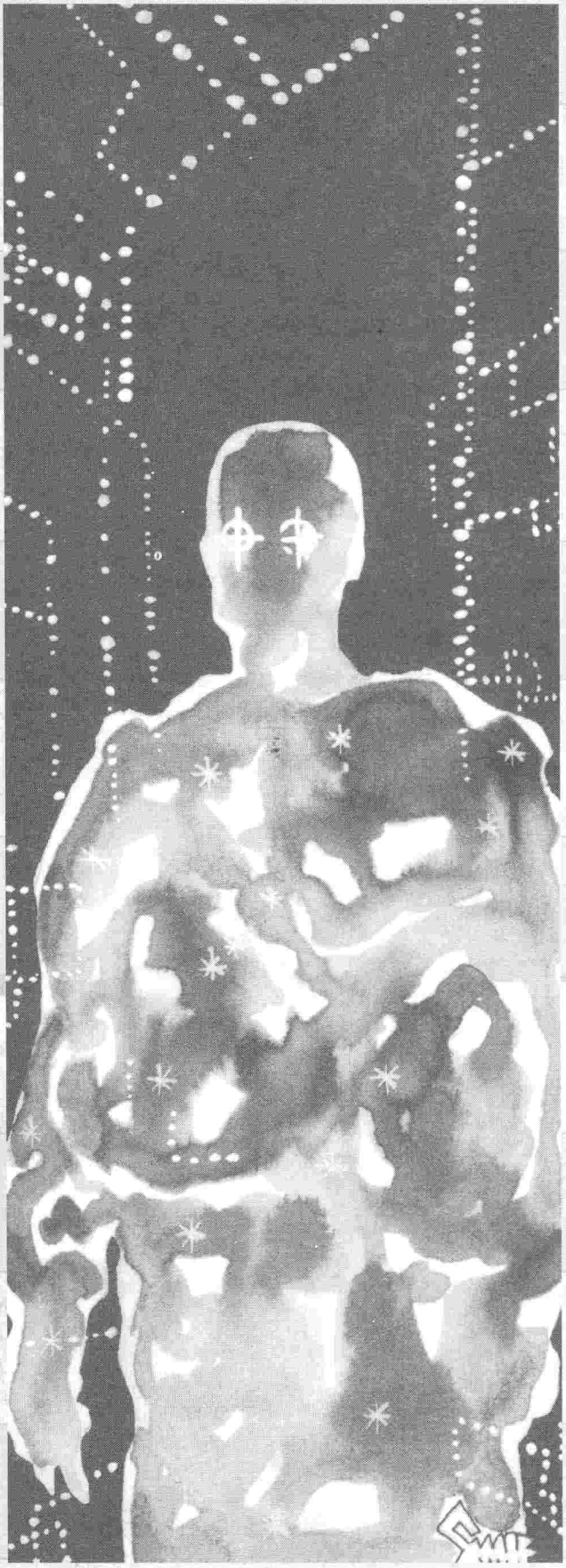
>

>

>wyjście rozmowa

%kto

blake		ttyq5	Sty 6 3:23
3_ster	ttyq5		Sty 6 3:23





Kwintesencja i Haust



Wielkimi ludźmi są ci, którzy widzą, że duchowość jest silniejsza, od jakiejkolwiek materialnej mocy.

– Ralph Wando Emerson

Według Darii, śpiący Lupin wyglądał jak wielki, pogryziony przez pchły kundel z ogromnymi kłami. Jej Klika natknęła się na niego, gdy spał na tyłach miejskiego wysypiska. Zwinął się w kłębek w jamie utworzonej z połamanych mebli i starych, przemoczonych gazet. Teraz był pogrążony we śnie, dzięki magyi przyjaciółki Darii, Isbelle, która unieruchomiła go wykorzystując magyę Czasu.

Isbelle wciąż trzymała straż, gotowa uspokoić szał bestii gdyby coś poszło nie tak, podczas gdy Rich, towarzyszący im Wirtualny Adept, przygotowywał bramę. Mieli jedynie kilka godzin na kradzież Kwintesencji zanim wilkołak się obudzi.

– Daria, chodź tu do cholery – Isbelle przywołała ją bliżej śpiącej bestii i Daria z wahaniem podeszła. – Pytałaś mnie wcześniej o Soczek. Chcę ci pokazać, jakie to uczucie go zbierać.

– Ale... to tutaj go zdobywamy? Na środku wysypiska?

– Przypuszczam, że boisz się tego bullteriera – zachichotała Isbelle. – Nie przejmuj się nim. Chodź, pokażę ci jak ciągnąć soczek.

Prześlizgnęła się obok wilkołaka i wtopiła w cienie jamy z rupieci. Z wnętrza dobiegł słodki, wilgotny zapach rozkładających się gazet. Daria weszła do środka, ostrożnie omijając drzemiącą bestię.

Silny promień latarki Isbelle oświetlił rozmyte kształty i krawędzie najgłębszych otworów. Daria miała nadzieję, że zostały uformowane z rdzewiejących lodówek i innych zapomnianych sprzętów. Słyszała w ciemności rytmiczne kapanie, jak krople deszczu uderzające o metal, a z końca jaskini wydostały się ciche piski i szelesty.

– Soczek – wyszeptała Isbelle – lub też Kwintesencja, jak niektórzy mówią, jest skondensowaną rzeczywistością. Skoncentrowaną i czystą esencją wszechświata, napędzającą magyę. Niektórzy magowie wierzą, że ta „Kwintesencja" to odłamki wielkiej, śpiącej istoty nazywanej Jedynym, według innych jest to namacalna, duchowa esencja świadomego procesu tworzenia. Sądzę, że George Lucas niemal miał rację: Kwintesencja jest skoncentrowanym objawieniem Mocy.

– No przestań... – skrzywiła się Daria.

– Nie, naprawdę – ciągnęła Isbelle. – Rozproszona Kwintesencja jest wszędzie wokół nas, wewnątrz nas, jest nami. Skoncentrowany soczek jest energią magyi.



Daria zerknęła na najdalsze czeluście jaskini.

– A więc gdzie jest Soczek?

– Nie trudź się próbując go *zobaczyć*, spróbuj go *poczuć*. Jest tutaj niezwykle silny.

Daria zamknęła oczy i spróbowała opróżnić swój umysł. Ciągle wślizgiwały się jednak myśli o budzącym się Lupinie. Wyobraziła sobie czystą tablicę. Powoli przed oczyma jej umysłu pojawił się obraz czarno-białej fotografii, przyżółconej z wiekiem. Ogarnęła ją nieczęsta nostalgia i więcej obrazów – wierzba mocząca swe gałęzie w ciemnej sadzawce; jej stary rower oparty o ogrodzenie z łańcuchów, a jego niebieski lakier schodzi po latach użytkowania; porzucony gips, kolorowy od podpisów przyjaciół, od kiedy złamała nogę; liliowy zapach perfum jej ulubionej ciotki – wszystko przemknęło ponad nią jak leniwa chmura w południe.

Ktoś szarpał ją za ramię. Obrazy rozmyły się.

–... że to czujesz. To w pełni rozkwitły Węzeł, Przebudzony i tak dalej – szeptała z podnieceniem Isbelle.

– Rzeczy, które widziałam...

– Ten Węzeł wydaje się emanować uczuciem nostalgii. Byłaś chyba do niego dostrojona.

Isbelle wskazała latarką na ciemną wnękę, oświetlając szczura, który mrugnął i zniknął. Usiadła na przewróconej zamrażarce.

Daria wolała stać i zachowywać czujność.

– Był bardzo potężny. Czy wszystkie Węzły są takie, jak ten?

– Nie, większość tych, które łupiłam, nie miała Soczku tak zabarwionego emocją – potrząsnęła głową Isbelle. – Soczek w tym Węźle musi jakoś emanować razem z nim.

Potarła swój policzek w kierunku śpiącego wilkołaka. Przytknęła dłonie do ust i syknęła;

– W porządku, jest bezpiecznie. Wchodźcie.

W jaskini pojawiło się czworo przyjaciół Darii i rozsiadło się w przeciwnych krańcach jaskini. Pozostali, jak zauważyła, zostali na zewnątrz na straży.

– Kiedy indziej nauczę cię robić to, co oni – powiedziała Isbelle. – Teraz chcę, abyś nauczyła się, czym jest Soczek, jak się go czuje... – Gdy to mówiła, jej latarka wędrowała od wnęki do wnęki. Jej oczy rozszerzyły się.

– O co chodzi? Co się stało? – serce Darii zadudniło, gdy rozglądała się w poszukiwaniu większej ilości wilków.

– Czuję coś, czego nie czułam od lat – wyszeptała Isbelle.

– Co? Co to jest? – wydusiła przez zaciśnięte gardło Daria.

– Chodź tu.

Isbelle podniosła się z zardzewiałej zamrażarki i podążyła w stronę zacienionego końca jaskini, machając latarką we wszystkich kierunkach. Daria szła za nią bardziej ostrożnie.

– Wykształciliśmy zwyczaj zaglądania do Umbry, gdy łupimy Węzły – ciągnęła Isbelle, głośniej niż przedtem – od kiedy cztery lata temu w Węźle Wirtualnych Adeptów znalazłam Miarkę w formie karty Sound Blaster. Znowu się opłaciło!

Isbelle zatrzymała się w pobliżu końca jaskini, a światło obmywało znajdujące się wokół niej zacienione załomy i szczeliny. Gdy Daria podbiegła bliżej, zobaczyła jedynie sylwetkę klęczącej nad czymś Isbelle. Podeszła bliżej niej i zatrzymała się.

– Poczekaj chwilkę. Co to jest Miarka?

Nie odwracając się Isbelle machnęła niecierpliwie ręką, aby się zbliżyła.

– To. Nie widzisz?

Daria rozejrzała się wokół Isbelle, która świeciła latarką w miejsce, w którym znajdował się przybrudzony gramofon. Na jego talerzu leżała gruba, podrapana płyta bez naklejki. Obok leżało ciężkie ramię.

– Co mam widzieć? Kawałek złomu?

– Jeśli to wszystko, co widzisz, to jesteś ślepa – potrząsnęła głową Isbelle, wciąż patrząc na gramofon, po czym odwróciła się w stronę Darii. – Nie wierz w fizyczny wygląd. W końcu magami czyni nas umiejętność zaglądania pod powierzchnię. Spojrzyj swoim umysłem w Umbrę.

Daria znów zamknęła oczy i sięgnęła do gramofonu swym umysłem. W ciemności gładziła go palcami, dotykała go, kręciła nim, przebiegała palcami po jego gładkiej, chłodnej powierzchni. Powoli w jej umyśle pojawiał się mglisty obraz. Tym razem stary, porzucony gramofon jaśniał melancholijnym blaskiem. Mogła czuć jego ciepło, lecz również związany z nim smutek.

– Czy to Soczek? – spytała.

– Czy to tak odczuwasz? – głos Isbelle wydawał się dochodzić z daleka.

– Nie, czuję jakoś inaczej. To jest... namacalne.

– Dokładnie. To Miarka. Niektórzy nazywają to „Haustem". Jest to fizyczna forma, jaką niezwykle rzadko przybiera Kwintesencja.

Daria mentalnie obróciła ramię.

– Nie ma igły. Dlaczego?

– Nie jestem pewna, lecz słyszałam, że Węzły mogą tworzyć Hausty, gdy od dawna z nich nie czerpano – gdy Soczek szybko się tworzy i z jakiegoś powodu przepływa do dziedziny fizycznej.

Daria otworzyła oczy i znów spojrzała na gramofon.

– Ale dlaczego to wygląda jak *to*? To znaczy, jak rupieć!

– Rozejrzyj się wokół. Jak inaczej mogłoby wyglądać na śmietnisku? – Isbelle usiadła na chłodnym pyle. – Miarka zazwyczaj przyjmuje taką formę, jakiej się po niej spodziewasz. Opisz mi na przykład, co widzisz.

Daria opisała Isbelle gramofon.

– Wiesz, co jest zabawne? Ja w ogóle nie widzę gramofonu.

– Poważnie?

– Tak, poważnie. Widzę zepsuty ośmiośladowy magnetofon. Jak też powiedziałam, to, jak wygląda Haust, zależy od obserwatora i oczekiwań otoczenia.

– Czujesz jednak nostalgię? – Daria usiadła.

– Tak, ale to Soczek, nie Miarka – przytaknęła Isbelle. – Soczek nie jest fizyczny – możesz czuć go umysłem, lecz nie możesz podnieść ręką. To możesz dotknąć i wziąć – podniosła złamane ramię i podała Darii. – jak już o tym mówimy, należy do ciebie obowiązek zabrania tej Miarki gdy oni skończą.

Wskazała na pozostałych magów w rogach jaskini. Wszyscy wydawali się być pogrążeni we śnie, siedzieli w milczeniu i koncentrowali się z zamkniętymi oczami.

– Jest jednak coś, czego nie rozumiem. Dlaczego Haust w ogóle uformował się na tym wysypisku?

– Pewnie dlatego – Isbelle wskazała latarką na śpiącego Lupina. A również w związku z tym, że na tym śmietnisku jest dużo entropicznej energii.

Twarz Darii nic nie wyrażała i Isbelle przytaknęła, jakby spodziewając się odpowiedzi.

– Lupini wydają się przyciągać do siebie linie pasm. To dość dziwny fenomen. Dodaj to do faktu, że wysypisko jest cmentarzyskiem ludzkich wspomnień, a otrzymasz mnóstwo Soczku, może nawet trochę Miarek, zwłaszcza, że jest tak daleko, nikt z niego nie czerpie.

Daria przytaknęła i spytała:

– Gdzie jeszcze można zbierać Soczek?

– Och, w wielu miejscach. Zazwyczaj nie idziemy bezpośrednio do Węzłów – to zbyt niebezpieczne. Zostajemy na zewnątrz i używamy magyi, którą wkrótce poznasz.

Daria potrząsnęła głowa.

– Chodzi mi o to, jakie miejsca mieszczą w sobie Kwintesencję?

Isbelle zastanawiała się przez chwilę.

– Brałam ją z wielu miejsc – nocnych klubów, uniwersytetów, niektórych budynków korporacyjnych w centrum, kościołów, deptaków, jednego czy dwóch szpitali psychiatrycznych. Kiedyś nawet wysączyliśmy trochę z boiska hokejowego.

– Gdzie znalazłaś Miarkę?

– W budynkach korporacyjnych – uśmiechnęła się. – Tak naprawdę wzięłam ją z kabały Richa, ale on o tym nie wie. Nie mów mu. Oddam mu z powrotem w jego urodziny.

Daria zachichotała. Pamiętając o tym, co trzymała w ręku, spytała:

– Co chcesz zrobić z tą Miarką?

Isbelle zaświeciła latarką w oczy Darii.

– Zadajesz zbyt dużo pytań!

Daria zamknęła oczy, lecz nalegała:

– No powiedz mi!

– Dobrze, dobrze – zgasiła światło. – Zazwyczaj czerpiemy z tego, jak ze źródła energii, w ten sam sposób przechowujemy Soczek w naszych ciałach. Sądzę jednak, że to nie daje się zbyt łatwo przenosić, więc przehandluję komuś z Klubu Świrusów.

– Komu?

– Kultowi Ekstazy – Isbelle oparła się o kawałek zardzewiałego metalu. – koniec rozmowy. Musimy się zmywać, albo będziemy mieć do czynienia z niezadowolonym pieskiem – mrugnęła figlarnie.

Daria zrobiła to, co Isbelle – zamknęła oczy i skoncentrowała się na otaczającej ją Kwintesencji.

Natura Paradoksu



Miałem wszystko w zasięgu ręki
Miałem pieniądze i całą resztę
Wiele potrzeb
Zbyt dużo, lecz nigdy za wiele
Rozerwij to i patrz, jak upada.
– Sisters of Mercy, „Neverland"

– Ona jest piękna, niczym łańcuch błyskawic – szeptały wokół nich nieziemskie głosy – i delikatna, jak płatek lotosu. I lśni w umysłach mędrców. Jest taka subtelna, Przebudzona o czystej wiedzy. Uosobienie wszelkiego błogosławieństwa. Jej natura jest czysta świadomością.

Xiao i Branton płynęli na Fali Błogości. Myśli Brantona dotknęły jej umysłu gdy zwolnił czas, aby mogli cieszyć się swoją intymnością. Xiao musiała go nauczyć tak wielu rzeczy, z których najmniej ważne były rytuały tantryczne. Wprawdzie uczył się u Kultu Ekstazy, jednak miał tak wielki potencjał, że była pewna, iż pewnego dnia będzie znanym członkiem Bractwa Akashic.

– Nigdy nie wierzyłem, że to może być takie dobre – westchnął Branton.

– Uwierz.

Nagle Xiao spoważniała.

– Czekaj, czy to znaczy, że z początku nie wierzyłeś?

– Nie... tylko tak mi się powiedziało – delikatnie pogładził jej policzek. – Naprawdę.

– Szczerze?

Branton poruszył się niepewnie.

– Tak, szczerze.

– To dobrze.

Mimo to Xiao rozejrzała się po pokoju. Nic nie wydawało się nie być na miejscu – oprócz oprawionej w ramkę fotografii, której nie było kilka minut temu. Powoli wyczołgała się i naciągnęła koszulę nocną.

– Dlaczego... – Branton sięgnął w jej stronę, lecz zwinnie ominęła go.

– Skłamałeś. Nigdy nie kłam wobec siebie lub innych, gdy chodzi o rzeczywistość i wiarę.

Uderzył pięścią w łóżko.

– Co masz na myśli mówiąc, że skłamałem?

– Czy to nie oczywiste? Rozpocząłeś Rytuał nie wierząc. Stworzyłeś to, co nazywamy *yerk dim* – uszkodzeniem ustanawianej przez nas rzeczywistości. Obraz wpadł w amok i jest teraz pozbawiony równowagi.

Na twarz Brantona napłynęło gorąco.

– Poczekaj, nie wiem co...

– Przykro mi, że nie chcesz się uczyć – potrząsnęła głową Xiao.

– Uczyć się czego? Jak zabawiać się *kwan lun*? Kolesiem, z Ameryki?

Branton włożył spodnie i zaczął zbierać swoje rzeczy.

– Oczywiście, że nie. Mówię jedynie o nauce kontrolowania własnego temperamentu i tego, jak wyjść z Ciszy.

Branton potrząsnął głową.

– Nie wiem, do czego zmierzasz.

– Chcesz wiedzieć?

Branton milczał przez chwilę. Powoli, z pewnym wahaniem, spojrzał jej w oczy.

– Tak, sądzę, że chcę.

– Dobrze, siadaj – skinęła posępnie głową Xiao. Branton rzucił swą torbę na ziemię, po czym usiadł niechętnie. Xiao kontynuowała, nie przeszkadzając sobie.

– Twoja niewiara spowodowała rozdarcie tkaniny. Stworzyło ono Paradoks, który...

– Zanim zaczniesz, czym jest ten cholerny Paradoks, o którym ciągle mówisz. Mówiono mi, abym go unikał, lecz nigdy nie powiedziano mi, co to jest i jak działa.

Xiao przytaknęła.

– Twoi niezdyscyplinowani mistrzowie Kultu wyrządzili ci szkodę. Paradoks jest naturalną siłą, równoważącą Yin i Yang. Zbyt wiele Yin albo Yang i naruszasz rzeczywistość ustanowioną przez Umysł Świata. Paradoks po prostu utrzymuje ją w równowadze.

Xiao usiadła na łóżku obok Brantona, a młody mag ujął jej wyprostowaną dłoń. Delikatnie ułożył głowę w jej objęciach i spojrzał jej w oczy.

– Mówisz więc, że Umysł Świata, który przyjmuję za konsensualną rzeczywistość, jest naturalnym stanem rzeczy, że nie powinniśmy go naruszać?

Xiao przeczesała jego włosy i potrząsnęła głową.

– Nie, absolutnie nie. Nie osądzam Umysłu Świata, po prostu tak jest. Umysł Świata jest z natury zmienny, a jego aktualną formę chcą zmienić wszystkie Tradycje.

– A więc pozbawiłem Umysł Świata równowagi, ale to w porządku, ponieważ i tak chcemy go przekształcić w naszą własną rzeczywistość.

– Za pomocą cierpliwości i wiedzy.

– To znaczy?

– Nie naruszaj zbyt mocno Umysłu Świata, ponieważ twoje wysiłki mogą nie wyjść ci na dobre. Widzisz, Umysł Świata jest w tej chwili na usługach Technokracji, a w związku z tym Paradoks również. Jeśli będziesz lekceważył Umysł Świata, Paradoks cię zniszczy i przyczynisz się jedynie do celu swoich przeciwników.

– Wciąż nie jestem pewien, czy rozumiem, czym jest Paradoks. Jest świadomy, czy też jest siłą jak wiatr czy woda? Czy, na przykład, jest zdolny do miłosierdzia? Czy zna miłość?

Xiao uśmiechnęła się.

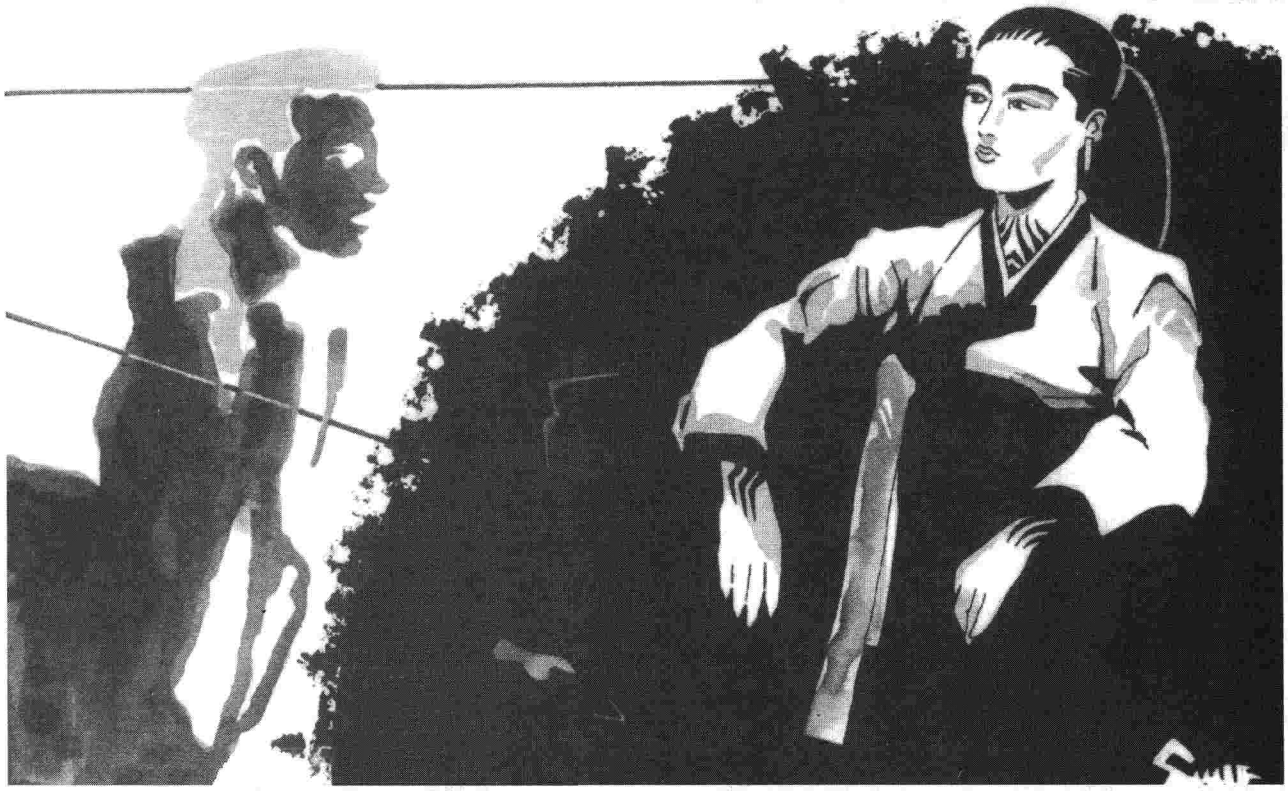
– Nie wszystko zna miłość. Niektórzy znają tylko sprawiedliwość, ponieważ do niej zostali stworzeni.

Przerwała na chwilę. Czy mogła ryzykować ujawnienie mu prawdy? Tak, chyba mogła. Dotarli tak daleko i wydawał się wystarczająco otwarty.

– Widzisz tamtą fotografię?

Branton wstał i spojrzał na zdjęcie, które pokazywała Xiao.

– Co ono tutaj robi?



Fotografia, w złoconej, lakierowanej ramce, przedstawiała Xiao i starszego mężczyznę leżących nago na plaży i obejmujących się. W tle fale oceanu wydawały się błyszczeć i przesuwać.

– Kim jest ten facet.

Xiao myślała nad odpowiedzią.

– To, mój kochany, jest mój ojciec.

– Co on kur... – Branton spojrzał na nią z niesmakiem.

Xiao zamknęła oczy i uśmiechnęła się.

– Zanim przejdziesz do wniosków, daj mi wyjaśnić.

– Musisz się dobrze postarać.

– Najpierw przynieś mi to zdjęcie.

Branton wstał z wahaniem i podszedł do biurka, na którym stała fotografia. Położył na niej dłoń, lecz szybko ją cofnął.

– Au! Jest gorące!

– Tak powinno być. Nic ci nie zrobi. Po prostu przynieś ją tutaj.

Branton uniósł ostrożnie ramkę.

– Wydaje się ciężka. No, powiedz mi, co się tutaj dzieje.

Xiao wyciągnęła dłoń, a on położył na niej zdjęcie.

– Umysł Świata jest jak ten ocean, a Paradoks nim porusza. Ocean cofa się i napiera, lecz pozostaje w swoich granicach. Nie zaleje pewnego dnia nieba, a następnego nie zniknie w podziemnych jaskiniach. Mam rację?

– Tak, ale...

– Posłuchaj. Umysł Świata jest tym samym: istnieją różne wierzenia – fale i prądy w oceanie – lecz wspólne przekonania co do natury rzeczywistości powodują, że wszystkie wierzenia są spójne.

Branton usiadł przy Xiao.

– A co z fotografią, Xiao.

– Dojdziemy do tego.

Wskazała na lśniące fale na zdjęciu.

– Co jednak powoduje, że zbieramy się razem i pędzimy w fali przypływu i zalewamy ląd lub tworzymy słup wody i zakrywamy niebo? Inne siły. Siły pochodzące od ciebie i ode mnie – Umysł Ja sprzeciwiający się Umysłowi Świata.

Branton potrząsnął głową w zakłopotaniu.

– Paradoks pojawia się, gdy odpowiednia mieszanina sił destabilizuje rzeczywistość, podobnie jak o brzeg uderza fala przypływu gdy pod wodą następuje erupcja. Jeśli lawa powoli wylewa się na powierzchnię dna, nie przemieszczając dużych ilości wody, wtedy nie ma przypływu. Jeśli natomiast wulkan wyrzuca w ocean stopione skały, przemieszczając duże ilości wody, wtedy z pewnością nastąpi wyładowanie. Takie fale przypływu nazywa się Wyładowaniami Paradoksu.

– A więc Paradoks nie jest świadomy, to tylko siła?

– Niezupełnie. Ta metafora określa, jak Paradoks działa, nie czym jest.

Branton wstał i zaczął bujać się w przód i w tył.

– Chciałbym wiedzieć, dlaczego masz to zdjęcie, dobrze? Jeśli jest związane z Paradoksem, wyjaśnij je. Przestań omijać ten temat!

Xiao opuściła wzrok.

– Tak, masz rację. Wyjaśnię. To zdjęcie jest związane z Paradoksem, więc mnie wysłuchaj. Paradoks jest wszystkim tym, czym powiedziałam, że jest. W pewnym sensie jest świadomy, tak świadomy i miłosierny jak ci, którzy sami karzą się za jego pomocą. Aby wyjaśnić to lepiej, Paradoks jest manifestacją naszych własnych impulsów do karania samych siebie. Głęboko we wnętrzu oczekujemy kary za naruszenie Umysłu Świata, i otrzymujemy ją, sami ją sobie zadając.

– Tak więc jeśli ćwiczymy się tak, aby nie oczekiwać kary...

– Wtedy jej nie otrzymujemy. Jest to jednak bardzo, bardzo trudne, jeśli nie niemożliwe. Dużą rolę gra tutaj szczęście.



– W jaki sposób?

– Jeśli ktoś wątpiący widzi magyę bez przypadkowego efektu, wtedy Umysł Świata wymierza karę zanim zdecyduje się na to impuls samokarania u maga.

– Czy mogą ze sobą współpracować?

– Tak.

– Czy właśnie coś takiego się tutaj stało? – w głosie Brantona brzmiało napięcie.

– Tak.

– Dlaczego jednak to zdjęcie? – wciąż z napięciem. – Dlaczego nie uderzyła w nas błyskawica albo coś innego?

Xiao uśmiechnęła się.

– Natura Paradoksu jest subtelna i często poetycka. W czasie naszego Rytuału zapadliśmy w Ciszę.

Branton podszedł bliżej Xiao.

– Co to jest?

– To stan Paradoksu, do którego moją jedyną wskazówką jest to – Xiao uniosła fotografię.

– A więc jesteśmy martwi?

– Nie, nie – zachichotała Xiao. – Po prostu tkwimy w stanie zmienionego umysłu.

Branton chwycił krzesło i usiadł na nim okrakiem.

– Jakbyśmy byli pod wpływem narkotyków?

– W pewnym sensie – przytaknęła Xiao.

– Jakie jest więc znaczenie tego zdjęcia?

– To rodzaj psychicznej pozostałości – pozbawiona równowagi porcja Yin i Yang. W końcu zniknie z naszego widoku gdy Umysł Świata powróci do normy. Na razie jesteśmy jedynymi, którzy je widzą.

Branton parsknął.

– A więc wszyscy widzieliby, jak nosimy w rękach pustkę i mówimy „Widzisz to?" i „Au! Jest gorące!", i myśleliby, że oszaleliśmy, mam rację?

– Tak – uśmiechnęła się Xiao.

Uśmiech Brantona zniknął.

– Dlaczego jednak pokazałaś się ty ze swoim ojcem? Dlaczego Paradoks zdecydował się ukarać ciebie?

– To mądre pytanie. Nie znam odpowiedzi, lecz mogę zgadywać. Być może z powodu natury rytuału i faktu, że w twoim umyśle było zwątpienie, a w moim zmartwienie, rytuał nie powiódłby się całkowicie bez Paradoksu. Ja na pewno, a jestem pewna, że również ty zgromadziłeś w przeszłości energię Paradoksu. Została ona skupiona w psychicznym procesie tworzenia tego zdjęcia. Jest to coś, co w trakcie rytuału przewidzianego do stworzenia zgody, spowodowało w zamian niezgodę.

– Czym były więc głosy, jeśli rytuał się nie powiódł?

– Częścią Ciszy. Częścią naszej własnej zgody, nawet jeśli ze zwątpienia powstała niezgoda.

Branton ujął dłoń Xiao.

– Yin i Yang równoważące się nawzajem?

– Tak, Yin i Yang – odpowiedziała, upuszczając zdjęcie na dywan.

– Przebaczysz mi? – Branton spojrzał jej głęboko w oczy.

– Kocham cię i szanuję. Nie potrzebujesz przebaczenia.

– W takim razie wezmę to za... jak wy to nazywacie?

– *Ha job ging yim.*

– Tak, doświadczenie płynące z nauki.

Poszukiwanie i Strażnik



Ponieważ ludzkie królestwo, pod podłogą całkiem przyjemnego, małego mieszkanka, które nazywamy naszą świadomością, schodzi w nieprzewidziane jaskinie Aladyna. Tam znajdują się nie tylko klejnoty, lecz również niebezpieczne dżiny.

– Joseph Campbell, Bohater o tysiącu twarzy

Gdy Tasha weszła do jaskini, poczuła jak skała pod jej stopami trzęsie się lekko. Jej skóra wydawała się drżeć, mrowieć z powodu przerażającego wyczekiwania. Na jej drodze płonęła ściana ognia. Gorące powietrze wysuszało gardło i nozdrza, a naga skóra błyszczała potem. Tasha tkwiła pomiędzy lepkim wewnętrznym strachem, a suchym gorącem jaskini i choć zadrżała, spięła się w sobie i przeszła przez kurtynę ognia kierując się dalej w głąb labiryntu.

Tancerka wysunęła się z wnęki i stanęła *en pointe* przed Tashą, otoczona wdziękiem, o jakim Tasha mogła jedynie marzyć. Miały tę samą twarz i sylwetkę, lecz Awatar uosabiał kocie ruchy, których brakowało samej magini. *Tak szybko wróciłaś!* spytała cicho Tancerka. Tasha przytaknęła twierdząco. *Ambicja, czyż nie!* Tancerka uśmiechnęła się, lecz jej oczy zasnute były koszmarem. Jej empatyczny „głos" odbijał się echem w kościach Tashy, niczym słaby wstrząs sejsmiczny. *Poza ten punkt idziesz sama. Mogę ci radzić, lecz nie pomagać.*

– Znam zasady – powiedziała głośno Tasha, gdy zaczął przed nią majaczyć tunel. Był czarny, atramentowo czarny, i ciągnął się bez końca w dół. Tasha wyrównała swój oddech patrząc na tę próżnię. Daleko w dole, jak wiedziała, znajdowało się Światło, Krawędź, Sadzawka i inne miejsca..., lecz aby do nich dotrzeć, musiała przejść przez ciemność. Serce jej dudniło, lecz weszła, zostawiając za sobą światło i Tancerkę.

Rozłożyła ramiona, aby wyczuwać drogę pomiędzy surowymi, kamiennymi ścianami. Jej stopy przemykały lekko po kamienistym pyle, szukając przeszkód i dziur. Z każdym wyrównanym oddechem szła dalej w głąb tunelu, w poszukiwaniu rzeczy, których oczy nie były w stanie ujrzeć. Gdy Tasha przesuwała się przed siebie, ściany się zwężały, podłoga i sklepienie zbliżyły się do siebie. Wkrótce jej włosy muskały strop tunelu. Powietrze stało się gęstsze, duszniejsze, cięższe. Parła jednak dalej, nucąc cicho.

Tunel obniżał się coraz bardziej, najpierw poruszała się w kucki, później musiała się czołgać. Ciemność była tu wieczna, a w powietrzu było czuć intensywny zapach ziemi. Serce Tashy zabiło mocniej gdy poczuła tę miłą dla niej woń. Pył kłębił się w jej włosach, przedzierał się przez jej poszukujące paznokcie, zgrzytał w ustach i nosie, przyklejał się do spoconej skóry. Pojawiły się chłodne, gładkie istoty, dotknęły jej i wycofały się. Kamienne ściany ścierały jej skórę gdy przesuwała się dalej przed siebie, w kierunku Światła, o którym wiedziała, że czeka dalej.

Mijały lata. Eony. Wieczności. *To nie w porządku!* mruknęła. Za każdym razem, gdy wchodziła, tunel stawał się dłuższy i ciaśniejszy. *To powinno być łatwiejsze!* Tasha przeciskała się przez otwór szeroki zaledwie na tyle, by mogła się w nim zmieścić jej głowa. Jej piersi i biodra ocierały się boleśnie o ściany z każdym ostrożnym oddechem, z każdym uderzeniem serca. W uwięzionej wybuchła szaleńcza panika. *Zawali się!* krzyczał jej strach. *Nigdy cię tu nie znajdą!* Czy tam przed nią było światło? Czy to jedynie wizja jej pragnień?

Przejście poszerzyło się i mogła już się czołgać. Ze znajdującej się przed nią ciemności powiało świeże powietrze. Następnie Światło, błogosławione światło, rozjaśniło tunel, z czerni, poprzez szarość, do ziemistego brązu. Tasha zatrzymała się na chwilę, aby strzepać z siebie pył, po czym pokonała ostatni zakręt i weszła do Jaskini Wiatrów.

Powietrze było tutaj tak chłodne, że przyprawiało o gęsią skórkę w porównaniu z dusznym tunelem, i splątało jej włosy. Ściany błyszczały na zielono z powodu fosforyzujących grzybów i chłodnego światła, którym nęciła Krawędź Wiary.

Nieźle powiedziała Tancerka.

– Wiedziałam, że tu będziesz – odpowiedziała głośno Tasha, przyciskając ramiona do boków.

Podeszły w ciszy do Krawędzi.

Nie przypuszczałam, abyś ją przeszła za pierwszym razem przyznała w końcu Tancerka.

– Dlaczego to się staje coraz dłuższe? – spytała badawczo Tasha.

Każda nowa tajemnica podnosi poprzeczkę. Każda nowa wizja podnosi cenę. Każda nowa moc podnosi zagrożenie. Przy braku dyscypliny nadchodzi katastrofa.

– Mówisz jak von Dagram – odgryzła się magini, przywołując swego lubiącego wygłaszać kazania mentora. W jaskini dudnił wiatr, ziębiąc aż do kości. Gdy zbliżały się do oblanej światłem słońca Krawędzi, przez szczeliny w kamiennych ścianach przebijał się blask. Ta część zawsze wywoływała u Tashy dreszcze.

Grunt u stóp góry wydawał się być kilometry stąd. Żołądek podszedł magini do gardła. Silny wiatr groził zepchnięciem Tashy i tancerki w Krawędzi w zapomnienie. Krawędź pokryła się szronem, a Tasha wdychała lodowate powietrze. W oddali znajdowała się kolejna góra, z kolejną Krawędzią prowadzącą do dalszych prób. Pomiędzy górami znajdowała się niczym nie połączona przestrzeń. Magini zachwiała się i przylgnęła do ściany Krawędzi, walcząc z zawrotami głowy i podmuchami wiatru.

I co dalej? spytała Tancerka.

– Pracuję nad tym – odburknęła Tasha. – Daj mi minutę.

Książka, którą kiedyś czytała, mówiła, że tajemnica latania polega na tym, aby rzucić się w kierunku ziemi i nie trafić. Autor niezbyt się mylił. Trzy razy Tasha próbowała pokonać Krawędź, a dwa z nich niemal ją zabiły.

Magini zaczęła cicho nucić, odciągając swoją koncentrację od rzeczy, które mogły ją rozproszyć. Poczuła gęsią skórkę, a włosy zakryły jej zamknięte oczy. Odczuwany przez nią chłód pochodził w jakiś sposób tylko z podmuchów wiatru. Cofnęła się do jaskini i przywdziała swoją pewność siebie, niczym koc chroniący ją przed zimnem, po czym wyszła na Krawędź i skoczyła.

Poczuła kołysanie żołądka wywołane swobodnym lotem gdy żeglowała poprzez przestrzeń... i nagle uniosły ją wiatry. *Zrobiłam to!* Zaśmiała się głośno w locie, rozłożyła szeroko ramiona i nogi, odrzuciła głowę na kark i płynęła z powiewającymi za nią brązowymi włosami. Lodowate palce powietrza pieściły ją, a ona poddawała się im niczym naga ludzka kobieta, zapomniawszy o chłodzie. Instynkt tancerki wziął górę i zawirowała w locie, śmiała się wykonując piruety i obroty. Przed nią majaczyła góra, lecz Tasha wykorzystywała swój czas, ścigając wróble wysoko ponad pokrytymi śniegiem pustkowiami. W końcu wylądowała lekko na drugiej krawędzi, aby kontynuować swą podróż.

Dobrze się bawiłaś? spytała tancerka, lecz Tasha jedynie przytaknęła, dysząc i uśmiechając się. *Złap oddech* powiedziała Awatarka. *Będziesz go potrzebować.*

Sadzawka czekała na końcu długiego, spiralnego przejścia przez górę. W jej wnętrzu powietrze stało się cieplejsze, choć Tasha wciąż drżała z orzeźwiającego chłodu. W trakcie drogi magini przygotowywała się oddychając głęboko, rozszerzając swe płuca do granic ich możliwości. Lot pozwolił jej na koncentrację.

– Ostatnim razem – powiedziała do Tancerki – spotkałam Strażnika przy Sadzawce i przyniosłam mu perłę zanim ostryga się zamknęła. Jak dotąd doszłam właśnie tam. Gdzie mam się stąd udać?

Będziesz wiedzieć.

– Jak?

Patrz na to, co jest inne. Podążaj za nim. Przy następnym moście napotkasz Strażnika.

Strażnik był odwiecznym końcem tej, wydawałoby się, niekończącej się podróży, był Obserwatorem na Skrzyżowaniu Dusz, Odźwiernym Wewnętrznego Ja, Dawcą Oświecenia, Skąpiącym Arete. Strażnik, jak wiedziała Tasha, uosabiał aspekty sumienia, strachu, dyscypliny i tłumienia pragnień. Wszystko, z czym magini nie mogła sobie poradzić, przybierało formę jej Strażnika i wiedziała, że to od niego musi się domagać oświecenia. W przeszłości spotkała go przy końcu tunelu, przy odległej Sadzawce i Krawędzi. Zadrżała myśląc o tej nowej próbie. Aby przekonać Strażnika o swojej wartości należało stawić czoła symbolicznym próbom strachu, wiary, chciwości, mądrości i innych cech. Tasha wciąż pracowała nad wiarą i strachem. Jaskinie błyszczały kryształowymi żyłami, a podmuchy światła zamiatały pokrytą piaskiem podłogę. Sadzawka znajdowała się na środku ogromnej komnaty. Nigdzie nie widać było Strażnika.

Lustrzana powierzchnia była złudna – Sadzawka sięgała znacznie głębiej niż Tasha ośmieliła się podejrzewać, aż do skalistego dna, usianego wielkimi ostrygami i dziwnymi, podobnymi do krabów istotami. Magini musiała zanurkować na dno, chwycić perłę z otwartej skorupy i wrócić na powierzchnię. Za każdym razem próby trochę się zmieniały. Magini obawiała się innych wersji.

– Tak samo, jak poprzednim razem? – spytała Awatarkę.

Tancerka wzruszyła ramionami i podała jej przewiązaną pasem skórzaną torbę. Tasha chwyciła ją.

– Zobaczymy się po drugiej stronie – powiedziała, po czym zaczerpnęła pełne płuca chłodnego powietrza i zanurkowała.

Przeżyła szok, gdy zanurzyła się w lodowatej Sadzawce. Popłynęła w dół, czując parcie wody na jej bębenki uszne. Gdy jej płuca zaczęły protestować, dotarła do dna. Ku jej zdenerwowaniu, zmieniło się od ostatniego razu – teraz przypominało ozdobną, oriental-



ną ruinę, jakby Sadzawka połknęła jakąś pradawną pagodę. Ogród, jak zauważyła, wydawał się nietknięty. Pomiędzy pieczołowicie rzeźbionymi kamieniami i bujnymi kwiatami przemykały ryby. Pagoda była jednak w opłakanym stanie. *Patrz na to, co jest inne* powiedziała tancerka. Magini wzruszyła ramionami i wpłynęła pomiędzy ruiny.

Ponure wnętrze błyszczało od porozrzucanego złota i białych kości. Miała tu najwidoczniej miejsce masakra. Ciała setek zmarłych dawno temu wojowników zaścielały podłogę, mieszając się ze stosami klejnotów i lśniących złotych monet. Puls Tashy przyspieszył, uderzał w jej uszach. Wezbrała w niej chciwość. *Jezu, spójrz na sterty!* Podpłynęła do kupki skarbów. *To właśnie po to musi być ta torba!* Szybko wrzucała garście łupów do sakwy, obserwując kości w oczekiwaniu na pułapkę.

Wokół jej kostki zacisnął się cień, ciasny i boleśnie zimny. Zakrztusiła się i pomiędzy jej wargami przepłynęły bezcenne bąbelki powietrza. Jej płuca zacisnęły się, gdy cień ciągnął ją dalej, daleko od bramy, w głąb ruin. Tasha wykrzykiwała mentalne przekleństwa próbując go chwycić. Światło zniknęło i otoczyła ją ciemność zimniejsza niż wietrzna Krawędź. *Tancerko!* pomyślała w desperacji, lecz nie było odpowiedzi.

Ogarnęła ją jaskrawa, szalona panika. Tasha walczyła z ciemnością, jej myśli wirowały, a koncentracja runęła w gruzy. Śmierć podczas Poszukiwania była czymś więcej, niż tylko zwykłą porażką. Była to śmierć duszy, a magowie umierali z powodu szoku. Niektórzy Poszukujący po prostu znikali i Tasha obawiała się, że może stać się jednym z nich. Mogła przełamać czar, który ją tu sprowadził, lecz nie chciała myśleć, co mogłoby to jej przynieść.

Ciemność związała ją mocno. Jej objęcia były ciepłe, przyjemne. Niczym świeża krew napłynęło do niej pragnienie zaprzestania walki i połączenie się z mrokiem. Poza ciemnością woda była zimna. Grzmoty w jej sercu uspokoiły się do miarowego dudnienia. Każde pulsowanie wydawało się wysączać powietrze z jej naprężonych płuc. *Cokolwiek zrobisz* pomyślała, *lepiej zrób to szybko!*

Daj się objąć ciemności powiedział von Dagram, *a ciemność będzie tym, co otrzymasz.*

Co zrobiłam? Wzięłam kilka monet?

Okradłaś zmarłych. Czy to był von Dagram, czy Strażnik?

Nie przyszłam tu, aby kraść. Przyszłam, by wziąć to, co już należy do mnie! Niemal wypowiedziała te słowa na głos. Jej wargi rozłączyły się i posmakowała wody. Płuca przeszyły drgania i zakrztusiła się. *Wydostań się stąd!*

Ciemność zaciskała się. Tasha walczyła, wypuściła sakwę ze złotem. Mrok nie zelżał. *Do diabła z tym!* Magini zebrała swój desperacki szał w mocy Pierwszej i uwolniła się. Jasne światło odegnało cień. Zobaczyła blask i poczuła zimną wodę. Cień ruszył w jej stronę a ona popłynęła w stronę powierzchni. Wyciągnęły się w jej stronę macki, próbując ją dosięgnąć gdy zmierzała w stronę znajdującego się ponad nią światła. Cień znów zaczął ją ciągnąć. Resztka powietrza opuściła jej wargi. Odwróciła się i strzeliła czysta Pierwszą w ciemność. Macki puściły ją i wystrzeliła w górę.

Świeże powietrze eksplodowało w jej płucach, piekąc je gdy oddychała. Kończyny wydawały się ciężkie jak kamienie, podpłynęła więc szybko do brzegu Sadzawki. Dobrze było czuć skalistą krawędź pod zdrętwiałymi palcami. Podciągnęła się i uklękła na piasku, wymiotując wodą. Gdy torsje przeszły, opadła wyczerpana na ziemię i leżała tam długo.

Tancerka dotknęła jej dłoni swymi delikatnymi palcami. W oczach Awatarki błyszczała troska.

– O to chodziło? – spytała słabo Tasha.

Tancerka potrząsnęła głową.

– Niech to. Trudno, zamierzam odpocząć, a Strażnik niech się bzyka.

Obudziła się na kamieniu, ogrzewana przez gorąco płynące z wulkanicznej rozpadliny. Tancerka wciąż przy niej klęczała, lecz Sadzawka zniknęła. W jej miejscu znajdowała się ogromna jama rozdzielona płomienistą otchłanią. Tasha leżała z jednej strony, w osłoniętej wnęce, po drugiej zaś majaczył Strażnik, stojąc obojętnie w swej czarnej szacie, wyższy niż dom jej matki. Gdy magini poruszyła się, oparł swoje pozbawione rąk rękawy na piersi. Gdy Tasha wstała, rozpadlina poszerzyła się, a płomienie stały się wyższe. *Przybyłaś* powiedział Strażnik, *lecz nie jesteś jeszcze gotowa. Wróć później.*

– Jak piekło!

Pomieszczenie przypominało jej Piekło, dantejską wizję szczelin, których nie można objąć mostami. Stanęła na skraju przepaści, pocąc się z gorąca. Wciąż czuła śliski dotyk ciemności. Jej żołądek skręcił się z przerażenia i wspomnień wody Sadzawki.

– Nie przeszłam całej tej drogi na próżno! – zagrzmiała. – Daj mi to, po co przyszłam. Jestem gotowa!

Nie jesteś.

U swoich stóp magini zauważyła poszarpaną linę, przerzuconą ponad płonącą rozpadliną. Z obydwu stron kotwiczyły ją wyszczerbione kołki. Gdy ogień liznął linę, podniosły się obłoczki dymu. *Nie udały ci się próby.*

– Przeżyłam! – krzyknęła. – Trzy razy wyłoniłam się po drugiej stronie. Zrobiłam to już wcześniej – huk inferna połykał jej słowa. – Jestem gotowa do cholery! Jestem gotowa!

Czy magya jest więc tylko sposobem na przetrwanie? Czy Przebudzenie jest sposobem osiągania bogactwa i przyjemności? Czy też jest sposobem na odegnanie ciemności?

– Nie czuję strachu!

Kłamiesz.

Tasha potrząsnęła głową. Włosy opadły jej na twarz, odgarnęła je więc na bok.

– Masz rację. Czuję strach.

I złość również.

– I złość – przyznała. – Chryste, magowie się złoszczą, magowie się boją. Jesteśmy ludźmi, nie jesteśmy doskonali. Znam innych, którzy przeszli tą drogą i wciąż noszą w swych sercach złość i strach.

Wyciągnęła stopę nad linę i opuściła, po czym delikatnie oparła się na niej. Ugięła się mocno, lecz wytrzymała.

Ich droga nie była twoją drogą odpowiedział Strażnik. Każdy odnajduje tutaj swoje wewnętrzne demony. Każdy sam tworzy sobie próbę.

Tasha rozłożyła ramiona, utrzymując równowagę na kołyszącej się nad ogniem linie. Jej podeszwy lizały płomyki ognia z kipiącej poniżej lawy. Para paliła jej nos i gardło. Za nią w milczeniu czekała tancerka.

– Stawiałam czoła moim strachom – powiedziała Tasha. – Robię to teraz.

Istotnie. Strażnik skinął lekko głową. *A jeśli upadniesz?* W Tashę uderzyła niczym cios fala paniki, zakłócając jej ruch po linie. Spojrzała w dół, na buchające w jej stronę podmuchy gorąca. Zadrżały jej nogi. Stopy ścisnęły linę. *Upadek* oznajmił Strażnik, *jest śmiercią. Gorzej niż śmiercią.*

Upadek. Strach przed skręconymi kostkami i złamanymi nogami, dręczący tancerzy zaprzeczających rzeczywistości, czasowi i ludzkim ograniczeniom. Tasha pamiętała obawę przed upadkiem, paraliżującą ją po złym stąpnięciu w szkole średniej. Pamiętała również, jak przełamała ten strach: przesunęła swe obawy na muzykę i stała się z nią jednością.

Wzięła głęboki oddech i zaczęła nucić, czując jak melodia odbija się echem aż w jej kościach. Zamknęła oczy i odsunęła panikę na bok uspokajając swój Umysł. *Nie myśl o bólu* mówiła jej instruktorka tańca, *nie myśl o tym, czego podobno nie jesteś w stanie zrobić. Myśl o muzyce i tańcu i płyń wraz z nimi.* Taniec! Oczywiście! Taniec tworzenia, taniec wdzięku i mocy, sztuki, miłości i namiętności, dynamiczny rytm pulsu wieczności, bezustannie pompujący krew istnienia poprzez formę, umysł i duszę. Życie, jak nagle dostrzegła, było czymś więcej niż próbami woli lub aktami buntu. *Rzeczywistość jest tańcem* pomyślała, *a ja jestem Tancerką.*

Jej stopy kroczyły lekko po linie, która nagle stała się silna i napięta. Euforia wyniosła ją ponad bóle prób. Jej ramiona ślizgały się po unoszących ogniach, a włosy powiewały w podmuchach. Tasha tańczyła na linie ze zręcznością kota i niemal zniknęła, gdy dotarła na drugą stronę.

Strażnik górował nad nią, a jego czarne rękawy powiewały w gorącym wietrze. Tasha przełknęła ślinę, po czym zwilżyła wargi i język aby móc mówić. Radość z pokonania próby uderzyła jej do głowy oszałamiając ją. Zmusiła swój oddech i bicie serca do zwolnienia.

– Jestem gotowa – powiedziała – aby pójść dalej.

Strażnik przyglądał jej się badawczo przez chwilę.

Taniec jest szybszy, ruchy bardziej złożone, skoki wyższe, a ryzyko upadku większe.

– Rozumiem – odrzekła magini – i akceptuję to.

Strażnik rozłożył ramiona, okryte rękawami w kolorze nocy. Jego kaptur na chwilę się odchylił – czy w jego fałdach ukryta była kobieca twarz? – po czym znów zakrył jego (jej?) oblicze. Ze Strażnika płynęło światło wymieszane z ciemnością niczym tłusta plama na wodzie, płynące razem i otaczające maginię. W przeciwieństwie do ciemności Sadzawki, w tym mroku nie było strachu ani paniki, jedynie spełnienie, jakby została przywrócona jakaś niezbędna do życia rzecz.

Gdy osiągnę Wstąpienie zastanawiała się, *czy Strażnik zniknie?*

Być może powiedział głos, należący do Tancerki, *a być może nie. Dopiero wtedy się dowiesz.* Awatarka wyłoniła się zza Strażnika i wyciągnęła dłonie do Tashy, po czym wzięła ją w ramiona.

Magini i Awatarka ściskały się jak siostry, łącząc się w jedną całość. W umyśle i duszy Tashy rozbrzmiała melodia tysiąca łączących się ze sobą pieśni, a jej dłonie uniosły się w górę, aby pieścić wpływającą w nią esencję. *Moje ja i mój taniec są jednym,* pomyślała odpływając z miejsca Poszukiwania w ciepłe objęcia mądrości. Chłód, złość, gniew, wszystko to wróci za jakiś czas, lecz w tej chwili Tasha miała to, czego potrzebowała.

Do następnego razu...



Mit przechodzący w Rozum: Odmienne punkty widzenia



Rada Dziewięciu

Na początku
Był jedynie chłód i noc
Prorocy i anioły dali nam ogień i światło
Człowiek triumfował
Uzbrojony w wiarę i wolę
Których nawet najmroczniejsze wieki nie mogły zabić.

– Billy Joel, „Two Thousand Years"

– H-a-a-a-rley, obiecałeś mi, że porozmawiamy dzisiaj o tradycjach. Chcę o nich wiedzieć – Deathlace uśmiechnęła się i odsunęła na bok niesforny kosmyk kruczoczarnych włosów. Harley był chyba najjaśniejszym punktem w jej ostatnio ciemnym życiu, był pretensjonalny, głupiutki i zakręcony. Był samoopisującym się żyjącym stereotypem, „hardrockowcem" z New Jersey, mówiącym taj, jakby był postacią z ostatniego filmu Spinal Tap. Jego fałszywy rockerski akcent i sposób mówienia nie pozbawiały go uroku. Z jakiegoś powodu pasowało to do niego, wyglądał jak czarodziejska wersja Meatloafa i najwięcej magyi używał przy swojej gitarze.

Od kiedy Deathlace opuściła Atlantę w busie Harleya (nazwanym, jak można by przewidzieć, „Magicznym Busem"), miała poczucie przeznaczenia, jakby była ciągnięta przez kontynent, jechała kilka tysięcy kilometrów, aby udać się na randkę z losem. Zakochała się w tym magycznym busie, który wewnątrz był większy niż na zewnątrz. W środku były trzy klatki schodowe, a gdy na autostradzie nabrał prędkości, wślizgiwał się w jakąś dziwną rzeczywistość, w której okna stawały się psychodelicznymi światłami. Chciała wiedzieć więcej o byciu magiem, więcej niż mógł ją kiedykolwiek nauczyć Smutny Willie, jej poprzedni mentor. Harley dawał jej całą podróż.

Harley wysączył ostatnie z pitych przez siebie tanich piw i z hukiem rzucił je za siebie. Poprawił swą wydętą skórzaną kamizelkę i podniósł leżącego na sąsiednim siedzeniu dobrze nastrojonego Gibsona, po czym wypełnił tył swej wędrownej Fundacji delikatnymi dźwiękami przypominającymi grę średniowiecznego trubadura. Deathlace zazwyczaj kochała słuchać jego gry, mogła siedzieć godzinami, tutaj, w salonie busa, słuchając go. Teraz jednak traciła cierpliwość, a jej twarz to okazywała.

Przerwał na chwilę, chwycił madrygał i spojrzał na Deathlace, uśmiechając się. Była piękna, w bardzo delikatny sposób, i wiedziała o tym. Długie, czarne loki opadały jej niesfornie na twarz, a oczy były podkreślone czernią, jak u jej ulubionych postaci komiksowych. Przez chwilę sądziła, że Harley do niej idzie, lecz okazało się, iż on tylko chce się z niej nabijać.

– Chcesz wiedzieć o Tradach, co? No, panienko, jesteś pewna? Bo to nie będzie krótka opowieść, nie będzie cała prawdziwa, lecz Boss mi to powiedział i ja w to wierzę – powiedział Harley, a jego fałszywy akcent zabrzmiał w pełnym rozkwicie.

– Och Harley, przestań się wygłupiać i po prostu to opowiedz – powiedziała Deathlace.

Harley poprawił swoje Ray-Bany i zapalił papierosa – wyglądało to niezwykle wiarygodnie, oprócz wydychanego przez niego purpurowego dymu. Do diabła z Paradoksem. W jego oczach widniała dzikość i uśmiechnął się szaleńczo do Deathlace.

– Okay, cukiereczku, sama o to prosiłaś...

– Widzisz, kiedyś te całe Trady nie były niczym więcej, niż tylko bandą proroków, mędrców, wariatów, dziwaków, pustelników, szaleńców, medyków, szamanów, czarodziejów i ludowych magików. W sumie tak jak teraz. Mniejsza z tym. Wteeeedy tradycje nie były takie, jak dzisiaj. To byli po prostu kolesie, którzy zgadzali się ze sobą co do biegu rzeczy. Nie zrozum mnie źle, byli przebudzeni. Nie mieli po prostu na czym się skupić – czegoś nadrzędnego. Wtedy ci naprawdę ciasnodupi kolesie, nazywający się Porządkiem Hermesa...

– Przepraszam... – powiedziała z przedniej części busu Lady Cullen. Odwróciła się i ostrożnie zeszła ze swojego miejsca dla pasażera, idąc do kabiny, w której siedzieli Harley i Deathlace.

– Myślę, że powinieneś się pilnować, gdy mówisz o rzeczach hermetycznych. Przypuszczam, że posłucham tego wariantu historii, który według ciebie jest prawdą.

Harley uśmiechnął się pokazując krzywe zęby, potrząsnął głową i zaczął kontynuować gdy Lady Cullen usiadła naprzeciwko nich.

– Mniejsza z tym, tak więc Porządek dobrze sobie radził, próbując wszystkich zorganizować, wiesz, jakby to była szkoła czy coś. Kult, no wiesz jak Kult lubi być zorganizowany. Nie ma mowy słonko. Niektórzy z nas poszli tu i tam, żeby zobaczyć jak sprawy stoją, ale zasadniczo to prowadziło donikąd.

Deathlace zamrugała oczami i spojrzała powątpiewająco na Harleya. Ten slang robił się zbyt gęsty, nawet dla niej. Nigdy nie mogła odróżnić, czy Harley się z niej śmieje, czy nie. Nastała chwila ciszy, a później wtrąciła się lady Cullen, kładąc swą dłoń na jedwabistym przedramieniu Deathlace.

– Dziecko, w tamtych dniach Porządek został ustanowiony, aby przyjąć wszystkie Tradycje, które chciały się dołączyć



i stać się częścią wielkiego eksperymentu. Domy naszego dzisiejszego Porządku wyrosły z tej szerokiej akceptacji. Wiele innych Tradycji zostało wzbogaconych naszą wiedzą.

Harley spojrzał ponad swoimi okularami na Lady, a potem znów na Deathlace.

– Taa. No więc, nie wiem, czy o tym słyszałaś, ale wtedy, mniej więcej podczas Renesansu, była grupa mokrodupych świrów na punkcie rzeczywistości, którzy postanowili, że ich zwyczaje są najlepszymi zwyczajami, i że zamierzają wszystkimi rządzić. Nie mówię o Porządku Hermesa... – Harley wyszczerzył żeby, czekając aż Lady Cullen przejmie pałeczkę. Nie zrobiła tego. –... mówię o Porządku Rozumu. Spotykali się w sekrecie, jak to się mówi, Stworzyli największy obrus na świecie i zaplanowali zarzucić go podczas największej imprezy w historii. Mówię o Rękawicy, cukiereczku. Widzisz, pewnego dnia były wróżki i smoki i magya i śliczne dziewczyny z małymi stópkami, a następnego dnia nic.

– Wciąż są śliczne dziewczyny z małymi stópkami... – powiedziała Deathlace, chichocząc i machając nogami przed jego twarzą.

Harley wyszczerzył się, lecz ciągnął dalej.

– Było to powolne, stopniowe, ciche. Tu trochę idei, tam trochę legend. Najlepsze, co zrobił Porządek to to, że nie zaatakował otwarcie Kościoła, choć Kościół natychmiast zaatakował jego. Nie, kochane, natychmiast ruszył odpowiednią drogą i pomógł Kościołowi z jego małą Inkwizycją. Nie mogę niczego dowieść, ale sądzę, że Kabała Czystej Myśli, która później stała się Nowym Światowym Porządkiem, od dawna infiltrowała Dominikanów. Nieważne, Inkwizycja przestała szukać herezji i zaczęła szukać istot ponadnaturalnych. Zaczęli szukać wampirów, wiedźm i wilkołaków. Boss mi powiedział...

– Tak – powoli kiwnęła głową Lady Cullen, zamykając oczy. – Tak, Torquemada był najprawdopodobniej z Kabały Czystej Myśli. Był strasznym człowiekiem, uwielbiającym psychiczny ból innych.

– Taa, racja. Więc Inkwizycja, Czarna Ręka, krucjaty, wzrost potęgi Syndyków, wszystko to było dla nas sporą zmianą. Ale to, co naprawdę w nas walnęło, to Rękawica. Rzeczywistość zaczęła gęstnieć, jak galaretka w lodówce. Cała banda magów udała się w Próżnię, jak na przykład maruderzy. Cała banda zdecydowała, że rzucą się w ramiona samego Wielkiego S, i poszli heavymetalową drogą. He. No i my. Nie paliliśmy się zbytnio do opuszczenia naszej wspaniałej Ziemi, no i ta Wielka Wpadka Porządku Hermesa...

– Dziecko, twój nauczyciel mówi do ciebie tak lekko o czymś, co było dla nas równie złe, jak holocaust dla was. Gdy Rękawica została całkowicie nałożona, powstałe wtedy uciszenie magyi zdruzgotało pradawne czary, w których była zawarta nasza najpotężniejsza magya. Zniszczyła ponad wiek magycznej nauki. Ci, którzy przyzwyczaili się polegać na magyi, jako na sposobie przetrwania, zostali natychmiast wymordowani, a w najgorszych przypadkach Awatar w wielu z nas rozdzierał się na kawałki, nasze umysły stawały się dziecięcą zabawką z poplątanego sznurka. Zabrano

nam wtedy nawet całkowitą transcendencję Zmierzchu. Tak wiele straciliśmy, tak wielu zginęło. Był to mroczny dzień dla Tradycji – powiedziała Lady Cullen, jej wargi zacisnęły się w wąską linię, podbródek zmarszczył, a oczy nabrały intensywnego wyrazu. – W powstałych walkach zginęło również wielu śmiertelnych. Nasi ludzie najpierw obwinili Verbena i Chór, później zareagowali magycznym atakiem. Spowodowało to wiele niepotrzebnych zgonów, nawet wśród Śpiących – Porządek Rozumu wykorzystał ten fakt przeciwko nam. Byliśmy skazani na zagładę, gdy powstały przeciwko nam zjednoczone masy.

Deathlace spojrzała pytająco na Harleya. W powietrzu zawisł mroczny całun. Harley pociągnął spory łyk Jacka Danielsa i przejechał dłonią po swoim Fenderze.

– Ale wydawało mi się, że byliście magami. Dlaczego ich po prostu nie... wysadziliście? – spytała Deathlace, patrząc na Lady Cullen.

– Wysadziliście? Stać cię na więcej, Barbaro – dobiegł inny kobiecy głos. To była Heasha. Deathlace nienawidziła być nazywana „Barbarą". Heasha zrobiła wielkie wejście, wyłaniając się z cienia przy schodach. Nie mogła powstrzymać swoich opinii w żadnej rozmowie. Harley czekał, aż wtrąci coś o Verbena.

– Do diabła, przynajmniej Porządek Rozumu nami wstrząsnął i doprowadził nas razem do stołu... – mruknęła pod nosem Heasha. – Pozwól mi wyjaśnić, co się stało, dziecko...

Verbena uklękła przy niej, zdjęła swój zawieszony na rzemieniu naszyjnik, po czym powoli owinęła go wokół dłoni Deathlace.

– Widzisz Barbaro, niezwykle łatwo jest dać się zaczarować, gdy ktoś w ciszy owija coś wokół ciebie... – Heasha gwałtownie pociągnęła i związała ze sobą ręce młodej uczennicy – ...po czym szybko zamyka pułapkę. Jak widzisz, niewiele można zrobić, gdy ma się związane ręce.

Harley pociągnął mocno swego papierosa patrząc na rozgrywkę pomiędzy swoją studentką, a towarzyszką z Fundacji.

– Skończyłaś? – spytał, patrząc Heashy prosto w oczy. Przytaknęła i uwolniła ręce dziewczyny. Deathlace potrząsnęła włosami uśmiechając się i lekko czerwieniąc, po czym spojrzała na Harleya, pociągającego właśnie whisky. Wciąż się rumieniła, gdy Heasha w końcu usiadła obok Lady Cullen.

Heasha uśmiechnęła się, zauważając zmieszanie Deathlace.

– Chodzi mi o to, siostro, że gdybyśmy znali poczynania Porządku Rozumu, moglibyśmy im zapobiec. To proste. Byli jednak niezwykle subtelni, a wywoływane przez nich zmiany były tak powolne i pieczołowicie przemyślane, że zostaliśmy zaskoczeni.

– Dlaczego Chór was nie ostrzegł? To znaczy, czy oni nie byli wtedy częścią Kościoła? – spytała Deathlace, trąc nadgarstki i spoglądając w milczeniu na Heashę, która uklękła przy niej i masowała je przepraszająco.

Z salonu busa dobiegł piąty głos, głęboki, dźwięczny i liryczny.

– Owszem byliśmy. Chór nigdy nie został tak głęboko zdradzony. Nigdy nie mieliśmy tak brutalnej nauczki.

Christopher zszedł do pokoju ze szczytu schodów. Ubrany był w zwyczajne jeansy oraz białą koszulkę i właśnie wziął prysznic. Ze swoją lwią grzywą i gładką twarzą wyglądał jak anioł w reklamie 501. Wraz z nim pojawił się chowaniec Heashy, biała abisynka o imieniu Shella.

Lady Cullen zwróciła się w jego stronę.

– Cóż, Christopherze, wszystko jest bardzo dobrze, lecz co z magami i kustoszami, którzy zostali zabici w imię krucjat i Inkwizycji? Jak mogliśmy odpowiedzieć, gdy sądziliśmy, że za tymi atakami kryje się Chór?

– Tak – Christopher skłonił głowę. – Cóż. Gdybyście wcześniej do nas przybyli, poznalibyście prawdę... – usiadł na kanapie obok Deathlace.

Harley zaklął i pociągnął swoją fajkę.

– Cała cholerna Fundacja w tym salonie. Czy nikt nie *kieruje* tym czymś?

Heasha kiwnęła głową gdy jej chowaniec wskoczył w jej objęcia. Przytuliła białą abisynkę.

– Doktor. Albo jeden z jego programów.

Cała Fundacja Magiczny Bus przechyliła się na bok biorąc zakręt, ucierpiała nawet wewnętrzna rzeczywistość.

– Mam nadzieję, że to nie jest ten program formuły jeden, który zrobił w zeszłym tygodniu – pokiwał głową Harley. – Kurcze. Nie chcę być zatrzymany przez gliny za przekroczenie prędkości.

Deathlace usiadła i skrzyżowała ramiona, dąsając się.

– Hej, ludzie, Harley mi opowiadał historię i...

– I, oczywiście, będąc mądrą duszyczką chcesz poznać Prawdę. Czy tak? – spytała ją Heasha, patrząc prosto w jej harde oczy. Patrząc w górę Heasha pacnęła miejsce obok siebie. – Podejdź i usiądź, Christopherze. Shella chce się z tobą zobaczyć.

Christopher wziął piękną kotkę w objęcia i zaczął głaskać jej ulubione miejsca.

– Mniejsza z tym, tak więc, zasadniczo, historia mówi, że Baldric z Porządku Hermesa, na dobre słowo Kultysty Ekstazy o imieniu Sh'zar, wziął grupkę pomocników i poszedł szukać kogoś z Verbena i z Chóru, kto by z nim porozmawiał, bo ich najłatwiej było znaleźć. Teraz, jak nasi towarzysze już powiedzieli, te grupy były już po uszy w kłopotach i były równie sympatyczne, jak wściekły pies.

– Nie było żadnego Kultysty. On poszedł sam, opierając się na wróżbie wykonanej przez siebie samego – powiedziała Lady Cullen.

Heasha chwyciła lok swoich płomiennie czerwonych włosów.

– Nie, Lady, przykro mi. Do tego człowieka przyszła Sama Bogini, a on miał tyle rozsądku, by jej natychmiast wysłuchać.

Christopher westchnął.

– Nie przypuszczam, żeby wymienianie Archanioła Gabriela coś dało w tej chwili, czyż nie?

– Czy możecie się wszyscy zamknąć? Wiecie, że wersji tej opowieści jest więcej, niż wersji „Louie, Louie", więc dajcie

sobie przerwę. Ja opowiadam, więc był Kultysta, okay? – oznajmił Harley, zabierając Deathlace butelkę i pociągając kolejnego łyka.

– Mniejsza z tym, miał szczęście. Natrafił na maginię Verbena nazywaną Nightshade i starego wyznawcę świętego Neriusza, Valorana z Chóru, a oboje wydawali się mieć głowy na ramionach, co było wtedy rzadkością u ich Tradycji.

– Nightshade jest moją matką chrzestną, więc lepiej bądź dla niej miły, albo sprawię, że cała ta cudowna whisky wyparuje z twojego systemu, zrozumiano? –obruszyła się Heasha.

Harley wzruszył ramionami i wyszczerzył się.

– Nie martw się o mnie, Heash, po prostu się bawię. Mniejsza z tym, no więc oni, cała trójka, zebrali się razem w ruinach starej hermetycznej Fundacji Mistridge, rozbitej w czasie Krucjaty Albigensów, na południu Francji. Widzicie, Nigtshade była niezłą su... znaczy, eee, kobietą o silnej woli, mającą swoje własne zdanie. Baldric był z Domu Tytalus i miał trudności z dopuszczeniem kogoś do słowa, nie mówiąc już o zawieraniu z nimi pokoju. A Valoran, cóż, on był najświętszym z najświętszych, bo był Hermesem i dużo czasu spędził modląc się na Wrzosowiskach Verbena na południu, u Maurów. W końcu, po licznych wskazywaniach palcami i wizytach paru faerie, przeszli do interesów. Rozmawiali, siedzieli i poznawali się nawzajem. Imprezowali. Improwizowali. Wiecie, po prostu siedzieli i wszystko ustalali. Chodzili w kółko i w kółko i w kółko, a gdy skończyli, nie byli pewni, czy rozstać się, czy wziąć ślub. Na szczęście dla nas, związali się.

– Nie nazwałabym Trybunału Tradycji małżeństwem – Lady Cullen wyglądała na oburzoną.

– Bo raczej nazwałabyś to „Trybunałem". Do diabła, jak nazwalibyście coś, co łączy ze sobą tak zupełnie od siebie różnych kolesi, powoduje, że się zgadzają i utrzymuje ich w kupie dla ich własnego dobra?

– To było, jak mi się wydaje, małżeństwo grupowe. Skąd wzięły się inne Tradycje? – spytała Deathlace, próbując dowiedzieć się czegoś od diatryby.

– Zewsząd. Nie nazywali się tak jak dzisiaj. Zasadniczo, Nightshade błąkała się wszędzie i przyprowadziła Gwiazdę Orłów, maga Mówców Marzeń, maga Ahl-i-Batinów...

– Ahl-i-Batinów? Kto to? Spytała Deathlace, bawiąc się palcami.

– Arabscy magowie. Później nas porzucili i zastąpili ich Wirtualni Dodupci, znaczy, Wirtualni Adepci. Daj mi skończyć. Baldric z Porządku Hermesa przyprowadził ze sobą Chalecha, maga Eutanatosów, i Sh'zara, swojego przyjaciela i proroka z Kultu Ekstazy, a Vakoran przywiódł Wu-jina, pierwszego Brata Akashic, a także byłego ucznia maga-rzemieślnika Verdiego, nazywającego się Dyplomata Louis, uczonego naukowca, który później będzie nazywany pierwszym Synem Eteru.

– Jak Doc – powiedziała Deathlace, biorąc purpurowego papierosa Harleya zanim spalił mu rękę.

– Jak sam Herr Doktor Geronimo. Większość tych kolesi nie postawiłaby stopy w tym samym pokoju, co inni. Wi-



dzisz, oni wszyscy czuli się, jakby byli głównym autorytetem w temacie magyi i wszystkiego, co z nią związane.

– Nightshade była największą zaklinaczką swoich czasów – powiedziała Heasha.

– Valoran był bardzo pobożnym człowiekiem, narzędziem Jedynego w swoich czasach – skontrował Christopher.

– Baldric był napuszonym dupkiem. Był jednak szanowany i miał wielką wiedzę – dodała Lady Cullen.

– Sh'zar był niemal za bardzo cool jak na to przyjęcie, wiecie o co mi chodzi? – wyszczerzył się Harley. – Wszedł jednak między nich i powinniśmy być mu za to wdzięczni. Inaczej w ogóle nie byłoby magów.

– Dlaczego?

– Nie słuchałaś? Kurcze, dziewczyno. Porządek Rozumu wyrolował nasze tyłki i naszą rzeczywistość. I wygrał! To nie było tak, jakby była połowa meczu i wciąż mielibyśmy jakąś szansę na wyrównanie. Nie, gra się skończyła, człowieku. Nie mieliśmy wyboru, naprawdę, znaczy, było dużo zgrzytania zębami, ale w końcu co można było zrobić. Poddać się i żyć w tej ich szarej rzeczywistości, w której nawet słońce wschodzi i zachodzi, kiedy chcą? Chyba kurde nie.

– Istotnie nie. Musieliśmy dojść do jakiegoś consensusu i mógł on nastąpić chyba jedynie w tym czasie i miejscu – powiedziała Heasha, gdy jej chowaniec Shella przeciągała się w objęciach Christophera.

– Jakim miejscu? – spytała Deathlace, otwierając torebkę precelków.

– Nazywali je „Horyzontem". Muszę was tam kiedyś zabrać. Fajne miejsce. Chociaż dość dziwne. Każdy Primus – takie dostawałeś imię, jeśli pokazałeś się na spotkaniu. Dosłownie znaczy „pierwszy". Więc Tradycje były pierwszym daniem, he he... Każdy Primus dał dostęp do jednego swojego Węzła i utkaliśmy miejsce, w którym nawet porządek Rozumu nie mógł nas znaleźć – oznajmił Harley, sięgając po precelka.

– Baldric był badaczem Spłyconych Efektów i Regio, a Valoran, Gwiazda Orłów i Wu-jin bardzo szybko nauczyli się współpracować ze sobą. Wkrótce została utworzona pierwsza Fundacja i zaczęła działać pierwsza celowo powołana Dziedzina Horyzontalna – wtrąciła się Lady Cullen.

– Tak, właśnie stąd pochodzi nazwa, z Fundacji Horyzontu. Po załatwieniu tych spraw i utworzeniu własnej małej rzeczywistości, wszystko inne było względnie proste. Chodzi mi o to, że jak przypuszczam, pierwsze pięć minut spotkania było najgroźniejsze, a gdy już minęło, a nikt nie został zabity, usunięty lub cofnięty w rozwoju, wszystko potoczyło się dobrze – powiedział Christopher swoim cudownym, ciepłym głosem.

– Owszem, Christopherze. Potęga Dziewięciu – oznajmiła pewnym głosem Heasha.

– Co ma do tego Dziewięć? – spytała Deathlace.

– Numba Dziewięć, Numba Dziewięć... nawet McCartney to wiedział, słonko. To dawna numerologia. Dziewiątka reprezentuje czystość celu, wzór. Fakt, że dziewięciu magów postanowiło zwołać spotkanie w celu zawarcia między sobą pokoju i zrobienia czegoś z tym całym Porządkiem Rozumu, był wtedy niezwykle ważny. Mniejsza z tym, jak powiedział Chrissie, reszta była prosta w porównaniu z pierwszymi piętnastoma minutami. Znaczy, chodziło o zostawienie polityki za drzwiami wejściowymi. Oczywiście tu i tam były tarcia, zwłaszcza miedzy Valoranem a Ali-beh-shaarem, który był Maurem. Założę się, że chodziło o tę krew rozlaną w Jerozolimie...

– Nic podobnego! Ten mężczyzna spółkował z demonami! – wyjaśnił Christopher, a jego głos wzniósł się o oktawę.

– Demony, demony. To były po prostu małe duchy pożądania, przyzwane dla jego własnej rozrywki. To, że oferował jednego Valoranowi nie oznacza, że miał coś na myśli... z pewnością nie chciał go nakłonić do zmiany wiary... lub do zepsucia... – wtrąciła się z uśmiechem Heasha. – Valoran był prawiczkiem, dlatego była taka wrzawa, Barbaro.

– Mniejsza z tym, było parę sprzeczek, lecz nic poważnego – chichocząc kontynuował Harley. – Wciąż nikt nie ufał Chórowi w związku z Inkwizycją, lecz w większości zrobiono tam wiele pożytecznych rzeczy. Ludzie zdecydowali się współpracować ze sobą, uznali, że będą spotykać się w każdą Równonoc i Przesilenie i następnym razem każdy z nich przyniesie ze sobą dar dla grupy. Wyglądało to w ten sposób, lecz wystarczało. Przez zimę Valoran, Baldric i Nightshade obmyślali plan sformalizowania magyi w taki sposób, aby Primusi mogli jej używać. Wykorzystując hermetyczny system gospodarowania magyą, zdołali podzielić ją na Sfery mocy i zrobili to tak, aby nikogo nie urazić. Gdy nadeszła wiosenna Równonoc i wszyscy się zjawili, przynosząc dary, zrobił się naprawdę dobry nastrój, jak na porządnym koncercie, wiesz?

– Hmmm. Gdyby Nightshade nie rozdała Sfer każdemu Primusowi, bylibyśmy teraz Śpiącymi siedzącymi w domu i oglądającymi MTV – powiedziała Heasha, zabierając torebkę z precelkami Shelli, która właśnie wkładała w nią nos.

– Sfery, Tradycje, poziomy wiedzy, Protokoły, wszystko zostało określone i zatwierdzone w Fundacji Horyzontu, w Radzie Dziewięciu. Spotykali się przez dziewięć lat, cztery razy do roku, a wieści się rozprzestrzeniały i członkowie rozkwitających Tradycji dołączali do każdego spotkania Rady. Heasho, to co powiedziałaś, jest słuszne, gdyby Sfer nie dostali Primusi Tradycji, nikt z nas nie byłby Przebudzony. Zaryzykowali swymi głowami i reputacją. Nie każdy z powiązanych z nimi magycznych stowarzyszeń zgadzał się z ideą Sfer i Tradycji. Chcieli iść swą własną drogą, jak samotne wilki, i tak jak one, zazwyczaj spotykał ich ostateczny koniec – powiedział Christopher, ruchem ręki odmawiając oferowane mu precelki.

– Było ich wtedy wielu... – zauważył Harley, spoglądając z tęsknotą na swego Fendera, chcąc go dotknąć, chcąc ciężkim riffem uciszyć całą tę pogawędkę.

– Co z tymi Arabami – zaciekawiła się Deathlace, chrupiąc precelka. Shella wyskoczyła z objęć Christophera w jej ramiona, zamiatając ogonem jej nos i doprowadzając ją przez to do śmiechu.

– Ahl-i-Batini nie pasowali do tradycji. Trzymali się siebie – powiedział cicho Christopher.

– Muszę się z tobą nie zgodzić, Christopherze – wtrąciła się lady Cullen. – Sądzę, iż powody ich odejścia miały wiele wspólnego ze zmianami w ich ojczyźnie. Gdy duchowość tych ziem zaczęła być wypaczana dla celów Technokracji i potęga ropy stawała się coraz większa, obwinili Tradycje za niepowstrzymanie postępu Technokracji. Wycofali się więc do swojej osobistej rzeczywistości. Chyba było to najlepsze wyjście.

Upiła łyk gorącej herbaty, którą sobie przygotowała.

Heasha potrząsnęła przecząco głową.

– Ach, sądzę, że sporo przeoczyliśmy. Spójrzcie, jakie duchowe pustkowia powstały w następnych latach. Ta nierównowaga...

– Po prostu jesteś zabobonna jeśli chodzi o Dziewiątkę. Było wtedy jedynie Osiem Tradów, Deathie, i wszyscy uważali, że jest to naruszenie kształtu. Na szczęście Wirtualni Idiocy, znaczy Wirtualni Adepci, wtedy wskoczyli. Chyba rok '67 to ostatnie wielkie spotkanie Rady – powiedział Harley, wyciągając zestaw strun i szukając w swojej nieodłącznej skórzanej torbie świeżego kompletu baterii do tunera.

– Jak często się spotykali – spytała Deathlace, drapiąc Shellę.

– Mieli spotykać się co dziewięć lat, ale znasz magów – jesteśmy dość zajętymi kolesiami. Trochę to przeoczyli i teraz widują się tylko, gdy muszą. Poza tym Tradycje są teraz tak przemieszane, że w Fundacji nie możesz splunąć, nie trafiając w kogoś z innej Trady, niezależnie od tego, gdzie ona się znajduje. Tradycje nie są już wyjątkowe.

– Co z magami takimi jak Blackrose, w San Fran? – zaciekawiła się Deathlace, odstawiając Shellę na podłogę. Chowaniec parsknął i zniknął w kokpicie. Deathlace poczuła wyrzuty sumienia. Blackrose była jej dobrą przyjaciółką.

– Harley wyjął zużytą baterię i uniósł brew patrząc na Lady Cullen. Odwróciła oczy i uniosła dłoń, niczym matka powstrzymująca swego syna przed rzuceniem czegoś i zmuszaniem go do delikatnego odłożenia. Harley kaszlnął i spojrzał na swoje progi przecierając je miękką szmatką. Deathlace patrzyła na niego twardo, wyczuwając podstęp i jego niechęć do rozmawiania na ten szczególny temat.

– Oni... nie należą do nas, słonko. Opustoszali. Sieroty – powiedział Harley, nie spoglądając w górę.

– Jak ja? – spytała Deathlace, a jej ton i wyraz twarzy zmartwiły Harleya. Wiedział, że przebudziła się na ulicy, bez mistrza, który by nią pokierował. Żadna Tradycja się jeszcze o nią nie upomniała.

– Jak ty, słonko – odpowiedział, nie podnosząc wzroku. Tylko że ty będziesz w Kulcie Ekstazy, jak wcześniej rozmawialiśmy.

– Albo w Verbena, jeśli tak zechcesz, dziecko. Będziemy mogli cię wiele nauczyć. Sądzę, że bardziej spodoba ci się wśród moich sióstr z sabatu niż w domu, w Bostonie – powiedziała Heasha przyjacielskim i ciepłym tonem.

– Posłuchaj ich, Barbaro – uśmiechnęła się Lady Cullen. – Myślisz, że są trenerami drużyn, które chcą cię zwerbować. Przypuszczam, iż jest to związane z twoim szczególnie silnym Awatarem. Nie obawiaj się. Pamiętaj jednak o Porządku. Moglibyśmy ci wiele przekazać, jeśli chciałabyś się uczyć.

Christopher po prostu się uśmiechnął.

– Co, Chris, też się zabawisz w akwizytora? – powiedziała Heasha, śmiejąc się.

Jego blond grzywa otaczała go niczym poświata.

– Nie, jeśli nie chce słuchać muzyki Chóru, to będę siedział w milczeniu. Sama poprosi, jeśli będzie chciała dołączyć do nas, dołączyć do Jedynego.

– Co jest złego w Opustoszałych? – spytała cicho Deathlace. Zaczęła sobie przypominać to, co Blackrose mówiła o podróżowaniu z Fundacją. *Czy naprawdę nie jestem jedną z nich?* Zapytała samej siebie.

– Po pierwsze w ogóle nie obchodzi ich Wstąpienie – Heasha nie dała jej nawet chwili na zastanowienie. – Po drugie, są po prostu samolubni i zapatrzeni w siebie. Chodzi mi o to, że mogłabym na nich patrzeć, gdyby hulali w tym swoim żałosnym stanie dla przyjemności lub oświecenia, lecz oni robią to z czystej apatii. Nic ich nie obchodzi. Jeśli o mnie chodzi, uważam ich za zagubione dusze. Większość z nich to strata dobrej skóry – jad w jej głosie był niczym wiadro lodowatej wody wylane Deathlace w twarz.

– Sieroty również należy prowadzić, Siostro – powiedziała lekko mentorskim tonem Lady Cullen. Starsza kobieta wydawała się nie dostrzegać narastającej wewnątrz Barbary wściekłości. – Oni również dostrzegą Prawdę, tak jak uczyniły to Tradycje – chwyciła swój naszyjnik z Pieczęcią Salomona i przyłożyła go do obydwu końców baterii. Rozbrzmiał trzask i wydobyło się kilka iskier, po czym oddała je z powrotem Harleyowi.

– Może zrobiliby to, gdyby mieli miejsce w Radzie – powiedziała Deathlace patrząc na swoje stopy i przypominając sobie, co jak dotąd powiedziała jej Blackrose. Wszystko to w końcu zaczęło do siebie pasować.

Harley włożył baterie do tunera gitary i zaczął ją stroić, uśmiechając się do lady Cullen.

– Jesteś lepsza, niż ten królik z bębenkiem w TV.

Deathlace nienawidziła być lekceważona, a Harley właśnie się do tego przyczyniał.

– Nie przyjmą miejsca w radzie, nawet jeśli zostanie im zaoferowane – odpowiedziała Heasha, próbując przerwać kłopotliwą ciszę. – Są tacy, jak Odrębni w dawnych czasach, którzy odmówili przyłączenia się do tradycji, woląc ukryć się głębiej. Są zbyt pochłonięci swoimi własnymi wizjami, aby zaakceptować poglądy innych.

– Och czyżby? – Deathlace spojrzała na Heashę. – A więc jak byście zareagowali, gdybym wam powiedziała, że już jestem Opustoszała? Taka właśnie jestem wewnątrz. Pusta w środku. Pusta jak rada dziewięciu, ponieważ nie znacie całej historii. Wiecie co myślę? Myślę, że już czas, abyście dorośli i weszli w dwudziesty wiek. Kogo obchodzi numerologia? Kogo obchodzą głupie zabobony? Jestem Rakiem – czy to znaczy, że nie mogę być magiem? Wisicie na tej cholernej Dziewiątce, wszyscy z was.



Wszystkich magów zaskoczył ton Deathlace, gwałtowność w jej głosie. Nawet Harley spojrzał na nią w osłupieniu, pierwszy raz nie wiedząc, co powiedzieć.

Oczy Deathlace błyszczały, podniosła jeden palec do góry.

– Przyzwyczajcie się do innego numeru, co? Nie do dziesiątki. Do zera. Koniec, początek, wszystko w jednym kręgu. Pustym. Jak ten...

Harley obserwował, jak jej paznokieć staje się długi, ostry i twardy jak diament. Wycięła okrąg na szklanym stoliku do kawy i nawet nie mrugnęła, gdy szkło roztrzaskało się na podłodze.

– Przyzwyczajcie się do tego. Jesteśmy końcem, jesteśmy początkiem. Przyzwyczajcie się. A dopóki nas nie zaakceptujecie... ze wszystkimi wadami... możecie zapomnieć o Wstąpieniu.

W salonie rozbrzmiewało echo, echo roztrzaskanego koła, mówiące do Awatara każdego obecnego w pokoju maga. Dla zebranych był to odgłos, nie dający się z niczym pomylić. Był to dźwięk prawdy.

Gdy Deathlace wspinała się na górę po schodach, płynęły jej łzy wściekłości, lecz nie mogła powstrzymać uśmiechu.

Na dole trwała bardzo poważna cisza.



Krótka Historia Technokracji

...jeśli osądy moralne są podstawowym środkiem ochrony wartości, i jeśli wartości są podstawowym tworzywem świata, to osądy moralne są podstawowym tworzywem świata.

– Robert Pirsig, *Lila*

Notatki Profesora Terrance'a Whyte'a
Kolegium Historii
„Krótka Historia Technokracji", Lekcja Pierwsza

Wojna przyniosła cierpienie wszystkim z nas. Gdy staramy się wprowadzić ludzkość w następne tysiąclecie, są tacy, którzy nas odrzucają i ślepo buntują się przeciwko rzeczywistości. Ich partyzancka taktyka wciąż w nas uderza, pomimo wysiłków odważnej dzielnej garstki, próbującej zaoferować zbuntowanym magom miejsce w naszej Unii. Wielu magów Tradycji próbuje przerobić świat zgodnie ze swoją wizją. Już to wcześniej zrobili.

Większość magów Tradycji wie bardzo niewiele o historii Technokracji. Każda Tradycja ma swoją własną wersję tego, co się stało, lecz każda z nich dodała również swoje uprzedzenia. Jak bardzo lubię mówić, historia nie jest nauką absolutną, jest interpretacją. Magowie interpretowali swoją historię, aby popierać własne przekonania, a w każdej wysuwanej przez nich wersji, nasz wizerunek jest wielce zniekształcony.

Technokracja ma swoje powody, dla których toczy Wojnę Wstąpienia. Członkowie „Kolektywu" mają swoje własne poglądy na temat potencjału Technokracji i własną wizję tego, jak „uzdrowić" narastającą w niej Schizmę. Nasi wrogowie postrzegają nas jako potwory – pozbawionych twarzy konformistów, bezlitosnych dyktatorów i przesiąkniętych złem władców. Nie przyjmują do wiadomości, że jesteśmy istotami ludzkimi, walczącymi z potężnymi siłami o sprowadzenie światła rozumu do mrocznego świata.

Magowie, którzy chcą zostawić za sobą separatyzm i gorycz nieudolnych Tradycji, powinni rozważyć niektóre historyczne wydarzenia często łączone z Technokracją. Jako nowi członkowie Technokracji musicie pamiętać, że prawda może być najpotężniejszą bronią. Musimy badać prawdy kryjące się za Wojną. Wprawdzie wczesne wysiłki naszej Unii można dostrzegać już u zarania cywilizacji, jednak prawdziwa rola Technomantów w Wojnie Wstąpienia zaczyna się w Erze Mitycznej.

Era Mityczna

Wszystko, co w podręcznikach do historii napisano o Średniowieczu, jest nieprawdą. Masy nigdy nie poznają prawdy i nie chcą pamiętać. Jedynie My znamy prawdziwe dzieje Ery Mitycznej. Porządek Hermesa zapomniał, co się naprawdę stało. Polegali na archaicznych metodach przechowywania danych, więc ich informacje są wypaczone.

Przed nastaniem Wieku Rozumu pierwsi magowie twierdzili, że żyją w Utopii. Była to Utopia... dla nich. Gło-

szą, że życzliwie doglądali swoich wasali ze swych bezpiecznych zgromadzeń, lecz dla wielu jedynym prawdziwym przedmiotem zainteresowania były ich tajemne studia. Często cierpieli na tym chłopi, niezależnie od tego, co mówią magowie Tradycji. Być może niektórzy z nich dbali o swych podopiecznych, lecz w wielu regionach Masy powoli umierały, gdy siły ponadnaturalne stawały się coraz silniejsze.

Gdy wielu magów zaczęło powoli popadać w szaleństwo, chłopi na polach zaczęli się zastanawiać, czy rzeczywiście powinni na nich polegać...

Era Mityczna była czasem, gdy przesądy i ignorancja były fundamentami cywilizacji. Po upadku Rzymu większość Europy potrzebowała systemu, który chroniłby ludzi pracujących na polach. W rezultacie powstał feudalizm. Najpotężniejszą organizacją w tej strukturze była grupa osób Obdarowanych magią: magowie.

Magowie ustanowili Zakony Hermetyczne, aby doskonalić swe umiejętności. Aby uzyskać swobodę praktykowania swej sztuki wielu z nich doszło do porozumień z populacją swoich regionów. Użytkownicy magii zaofiarowali się pomagać ludziom w trosce o ich społeczność. Zaofiarowali, iż będą chronić ziemię przed niebezpieczeństwem, zajmować się zagrożeniem ze strony istot ponadnaturalnych i zatrudniać najbardziej utalentowanych członków społeczności jako swą świtę. W zamian za to mieszkańcy będą pomagać magom utrzymywać fortece, w których będą mogli prowadzić badania magii, nazywane zgromadzeniami. System ten był prosty i działał... przez chwilę.

Podczas gdy wampiry kontrolowały największe miasta, a wilkołaki zajmowały się nieujarzmioną dziczą, magowie prowadzili podwójne życie: dążyli do intelektualnej doskonałości mając również na uwadze swoją ziemię i ludzi. Wielu w odpowiedni sposób równoważyło te dwa aspekty życia, wielu jednak nie.

Niektórzy magowie zaniedbali swoją część umowy. Niektórzy powoli popadli w szaleństwo, lub zupełnie zniknęli osiągając najwyższe poziomy swej dyscypliny. Inni po prostu nie zdołali obronić ziemi przed siłami, które jej zagrażały. Każdy mag, który zaniedbywał swoje obowiązki wobec Mas powodował, że zaufanie do nich zaczęło maleć.

Chciałbym skupić się na klasycznym przykładzie zgromadzenia, które zdradziło to zaufanie: zgromadzenia znanego jako Mistridge. Wraz z upływem dziesięcioleci ludzie mieszkający w jego pobliżu stawali się coraz bardziej niezadowoleni ze swoich obrońców. Ataki istot ponadnaturalnych, utrata kilku członków zgromadzenia w związku z szaleństwem i zdrada maga Tremere o imieniu Grimgroth złożyły się w sumie na stopniowy rozkład niegdyś szanowanego Mistridge.

W tym samym czasie ukryty Zakon magów żyjących w tajemnicy w pobliżu Mistridge badał radykalne, nowe teorie magii. Wprawdzie ich Zakon nie był silny w tym regionie, wielu działaczy tej grupy było pomniejszymi członkami więk-





szego kręgu radykałów, zwanego Dom Ex Miscellania. Dali początek wielu ruchom i określano ich wieloma nazwami. Wielu Technomantów określa ich po prostu jako „Budowniczych Rzemiosła".

Istnieją spekulacje dotyczące ich pierwotnych poglądów. Zgadzają się one co do tego, że Budowniczowie rzemiosła chcieli, aby masy posiadały własną władzę i żyły niezależnie od zgromadzeń. Tworząc mogące być wykorzystane przez każdego przedmioty mocy, podminowywali system feudalny. Co więcej, postrzegali ponad naturalną aktywność w pobliżu zgromadzeń jako zagrożenie dla ogółu. Gdyby odciąć świat duchów i wysączyć ziemię z magii, można by zredukować zagrożenie dla magów i dla Mas.

Aby rozszerzyć swoje domeny, wspierać Masy i sprawdzić swoje ostatnie innowacje w teorii magii, wykonali pierwszy ruch w pewien zimowy dzień w początkach XIII wieku. Rozpoczęło się wyzwolenie Mistridge.

Rozpoczęła się Wojna Wstąpienia.

Rewolucja Mistridge jest klasycznym przykładem tego, jak radzić sobie z Fundacjami. Najpierw kilku magów Ex Miscellania wzniosło Duchową Rękawicę wokół budynku i obniżyło magiczną moc w jego wnętrzu. Następnie oddziały szokowe – składające się z niezadowolonych chłopów – uwięziły wszystkich w zgromadzeniu. Oczywiście szpiedzy zajęli się już kluczowymi magami, lecz prawdziwi żołnierze przybyli później, wytaczając przeciwko nim swoją najpotężniejszą broń.

Hej, wszystkie te ideały związane z kawalerią i pojedynkami były użyteczne w Erze Mitycznej, lecz obrońcy ziemi nie mogli wykonywać swojej pracy. To właśnie dlatego wynaleźliśmy narzędzia wyzwalania. To właśnie dlatego wynaleźliśmy działa. To właśnie dlatego Mistridge legło w gruzach.

– Dowódca polowy Davis, Instruktor HIT Marków Iteracji X

Terrance Whyte, Kolegium Historii

Urywki z Lekcji Pierwszej

...i choć Śpiący nie byli zdolni do wykorzystania działa w bitwie aż do oblężenia Metz w 1324 r., Budowniczowie Rzemiosła wykorzystywali je wzmocnione magią w XIII wieku. Matematycy i inżynierowie przetransportowali kilka urządzeń, aby wspierać rewolucje w innych częściach Europy...

Po zniszczeniu Mistridge, Budowniczowie Rzemiosła nauczyli swych Obdarowanych uczniów podstaw swych technik. Dotyczyły one wznoszenia Duchowych Rękawic w celu izolowania zgromadzeń, wysączania z tych zgromadzeń magicznej energii i umiejętności wytwarzania urządzeń dających ludziom korzyści. Masy nie musiały już polegać na magii, aby ustrzec się przed nieznanym. Mieli teraz urządzenia Budowniczych Rzemiosła, które poprawiały im życie. Do przykła-

dów można zaliczyć lepsze sposoby uprawy, medycynę, higienę, edukację i wiele innych. Najpotężniejszą bronią przeciwko Tradycjom była idea, że elitarna grupa magów nie jest już potrzebna do rządzenia światem. Społeczeństwo nie istnieje już po to, aby służyć magom. Istnieje, aby Masy mogły się rozwijać.

Pierwsza „społeczność" Budowniczych Rzemiosła w Mistridge była sukcesem. Inni usłyszeli o tym niewiarygodnym wydarzeniu. Usłyszeli o odwadze grupy chłopów, którzy upomnieli się o swoje prawa i pomogli zniszczyć spaczone zgromadzenie. Podobne rewolucje miały miejsce w całej Europie.

Słabła wiara w magię jako środek ochrony. Słabła również *potrzeba* magii. Narodził się odmienny paradygmat rzeczywistości: system, w którym przesądy nie chowały w sobie rozwiązań problemów, w którym mistycyzm nie zostawiał prawdziwej wiedzy nielicznej garstce. Sama idea była dość stara, lecz Budowniczowie Rzemiosła rozprzestrzenili ją w całej Europie. Rozum i porządek zaczęły zastępować strach i przesądy. Nowi przywódcy nie byli praktykantami magicznych sztuk. Byli Śpiącymi.

Ognie niezgody rozpalało w XII wieku również inne paliwo. Inkwizycja umocniła swą moc w Kościele i natarła na siły ponadnaturalne. Budowniczowie Rzemiosła i ich sprzymierzeńcy nie byli jedynymi, którzy zdali sobie sprawę z zagrożenia dla ponadnaturalnego świata, oni po prostu inaczej zareagowali na tę sytuację. Niektóre segmenty Inkwizycji uznały magów za „złych" i przyczyniły się do rozlewu krwi w pierwszych Pogromach.

Śmierci i nieszczęściu towarzyszyła największa porażka zgromadzeń: Czarna Plaga, zaraza o nieznanym pochodzeniu, niszcząca zarówno magów, jak i Śpiących. Wielu Śpiących, którzy dotąd ufali zgromadzeniom, nie miało innego wyboru, musieli się zwrócić do kogoś innego.

Gdy zmniejszało się poparcie dla magii, siły Władzy i Rozumu były wzmacniane przez przekonania. Magia zawsze była oparta na przekonaniach. Wiara w świętych mogła wzbogacić duchowość kościoła, wiara w faerie mogła pomóc komuś wejść do ich świata, a wiara maga w swoje własne siły pomagała mu w ćwiczeniu własnej woli. Cały system był wspierany przez powszechne przekonanie, że moc magii jest rzeczywista. Rzeczywistość jednak się zmieniła. Potęga Władzy Kościoła i rosnąca moc Rozumu załamały siłę magii.

Magia umarła, ponieważ ludzkość jej na to pozwoliła. Wciąż istniały miejsca silne duchowo, lecz nienawiść wobec magów i pamięć ich porażek wzniosła w ich miejsce inne siły.

Nauka nie zaczęła się z Wiekiem Rozumu. Istniała zawsze – po prostu wtedy były inne zasady. Ludzie chcieli wierzyć niemal we wszystko: duchy, faerie, giganty, nawet w kamień filozoficzny.

Wciąż jednak były rzeczy zbyt oddalone od rzeczywistości, aby w nie wierzyć. Ukrywały się w krainach Arkadii, lub w innych czekających w pobliżu światach. Były utrzymywane w oddali przez duchową siłę, o której istnieniu ludzkość nigdy nie wiedziała. Teraz mamy dla niej nazwę.

„Paradoks."

– Ashton, odstępca z Porządku Hermesa

Masy zalały kontynent również polując na magów, a siła Paradoksu im pomagała. Ludzie przysięgli, że nigdy już nie będą na łasce magów. Budowniczowie Rzemiosła ukryli się i obserwowali, zostawiając większą część ludzkiej historii Śpiącym. W międzyczasie ich potężna magia duchów pomagała kierować siłami Paradoksu. Zbliżał się renesans.

Rewolucja Śpiących, kampanie Budowniczych Rzemiosła, Czarna Plaga i Inkwizycja były głównymi siłami kończącymi porażkę znaną jako Era Mityczna. Część magów opuściła swoje zgromadzenia i uciekła do „świata duchów". Jeden Zakon, Tremere, dołączył wręcz do wampirów, aby uniknąć kary. Gdy szalał Pogrom, Budowniczowie Rzemiosła kontynuowali swoje badania. Tworzone przez nich przedmioty stawały się coraz bardziej fantastyczne.

Urywki z Lekcji Trzeciej

...wkrótce ocalali magowie postanowili się ochronić, w tajemnicy tworząc Porządek Hermesa. Sprzymierzyli się z tak zwanymi „Tradycjami", z których wiele było nie starszych, niż początki Konwencji. Prawdziwa magiczna moc dostała się coraz większej grupie Oświeconych filozofów i wynalazców, popierających wiele poglądów pierwotnych Budowniczych Rzemiosła. Porządek Rozumu był większy, silniejszy i miał poparcie rosnącej konsensualnej rzeczywistości.

Początki Konwencji istniały na długo przed Porządkiem Rozumu. Uczeni, którzy jako pierwsi dali światu matematykę, rozpoczęli długą drogę w kierunku Iteracji X. Uzdrowiciele ze starożytnej Grecji i Rzymu byli skromnymi początkami Progenitorów. Starożytni astronomowie położyli fundamenty pod dwudziestowiecznych Inżynierów Próżni. Oczywiście te odkrycia napływały z całego świata, od wynalazców z Chin do nawigatorów z Fenicji. Gdy Porządek Rozumu zyskał siłę, te odrębne historyczne elementy połączyły się ze sobą i Porządek zmienił bieg historii.

Za kulisami Budowniczowie Rzemiosła utrzymywali jednak swoje istnienie w tajemnicy. Byli skarbnikami bogactw, twórcami królów, architektami rzeczywistości i najpotężniejszymi z magów. Byli również ludźmi, z ludzkimi słabościami. Niektórych zepsuła ich moc i tak zostały zasiane pierwsze ziarna Schizmy.

Wiek Rozumu

Nawet podczas Wieku Rozumu nauka była po prostu sposobem udowadniania, że wszystko jest możliwe. Nauka była narzędziem dla marzeń. Tak, istniał wtedy Paradoks, lecz ludzie byli tak zafascynowani możliwościami nauki, że jego siła była słaba.

Gdybyśmy mogli jeszcze raz zbudować wynalazki Leonarda Da Vinci. One naprawdę wtedy działały...

– Dr Horatio Baldridge, Syn Eteru, aktualnie mieszkający w Chmurowej Dziedzinie Montgolfier

Urywki z Lekcji Czwartej

Ukryci przywódcy wciąż kontynuowali swoją działalność, podczas gdy wielu członków Porządku rozumu odkryło sposoby udoskonalenia swej magii. Byli wynalazcami, odkrywcami, marzycielami i innowatorami. Był to złoty wiek, zwłaszcza dla gwałtownie rosnącego sekretnego stowarzyszenia – Parmenidów.

Ich nazwa powstała jako żart, ponieważ grecki filozof Parmenides ściśle wierzył w potęgę statyki. Magowie z tego sekretnego związku starali się podważać tę statykę, kiedykolwiek to było możliwe. W rezultacie wczesna nauka była równie nieziemska, jak magia. Wraz z badaniem magii utrzymywała się jednak iluzja statyki. Uprawianie tego rzemiosła oraz doskonałość w wynalazczości i kreatywności było czymś, o czym wiedzieli, że muszą utrzymywać w tajemnicy. Ruch ten zdefiniował wiele wczesnych teorii dotyczących magii przypadkowej. Co więcej, dzięki zmianie granic rzeczywistości poprzez dokonywanie przypadkowych działań, które później mogły być zastępowane rzeczywistymi wynalazkami, nauka szła do przodu.

Parmenidzi rozumieli używanie magii w obecności Śpiących. Wewnętrzny Krąg osiągnął swą moc pieczołowicie sterując swoimi wysiłkami i nagłaśniając je. Utworzyli organizacje, które nadzorowały wysiłki Zewnętrznego Kręgu i dostojnych osobistości, aby dyskutować nad konsekwencjami ich działań. Były to pierwsze formalne Sympozja.

Wraz z biegiem czasu pojawiały się i znikały nazwy rozmaitych podgrup. Termin „Budowniczowie Rzemiosła" wypadło z obiegu, lecz słowo „Parmenidzi" przetrwało ten okres, pozostając w użyciu przez renesans, erę, która pozwoliła zbudować bardziej egalitarną cywilizację. W związku z tym, że Parmenidzi ustanowili podstawy Synów Eteru, Tradycje często uważają ich osiągnięcia za swoje. Jest to oczywiście głupie. Parmenidzi postępowali zgodnie z wytycznymi Wewnętrznego Kręgu.

Urywki z Lekcji Piątej

Wraz z rozwojem swoich badań niektórzy znani Parmenidzi przełamali granice rzeczywistości. Zmieniły się parametry możliwości. Przełamując siłę Paradoksu powtórnie zdefiniowali naturę społeczeństwa. Jednym z przykładów był Gutenberg, Technomanta, który odkrył wspaniałe przypadkowe zastosowanie mocy Umysłu do rozpowszechniania informacji – pod przykrywką prasy drukarskiej.

Kopernik był bez wątpienia jednym z najważniejszych członków Porządku Rozumu. Wykorzystując pomoc grupy naukowców zdołał przeprowadzić jedną z największych rot, jakie kiedykolwiek widział świat. Tradycje stwierdziły, że dzięki Kopernikowi Słońce przestało obracać się wokół Ziemi. Tradycje chcą, aby ich nowi członkowie wierzyli, że siła Korespondencji przesunęła Słońce i Ziemię. Jest to kolejne z ich kłamstw. Ziemia zawsze obracała się wokół Słońca.

Publicznie Kopernik ogłosił za błędne swoje poglądy dotyczące natury systemu słonecznego. Prywatnie obserwował wydarzenia w głębinach przestrzeni. Jego kabała zdołała jesz-





cze bardziej zacisnąć Rękawicę wokół Ziemi, odcinając złowrogie siły, które ujrzał czyhające za Horyzontem. Jego poplecznicy, podążając zgodnie z wytycznymi wczesnych astronomów, rozwinęli jego Konwencję, która później stała się częścią Inżynierów Próżni.

Era Wiktoriańska

Kurcze, słowo „Technokracja" pojawiło się na Sympozjach w erze wiktoriańskiej. Niemal wygraliśmy wtedy wojnę. Gdy ten program VR zostanie skończony, pokaże nowym rekrutom, jak naprawdę wyglądał Wiktoriański Londyn...

– Lightspeed, programista VR, były Wirtualny Adept

Urywki z Lekcji Szóstej

Era Wiktoriańska była jednym z najbardziej produktywnych okresów dla Technokracji. Kilka Konwencji stało się bardziej widocznych. Jedna z nich była rezultatem kilku członków sekretnego stowarzyszenia Przebudzonych, które uformowało się w Loży ukrytej w Scotland Yardzie...

18 grudnia 1886

Wrzaski się nie kończą. Wielokrotnie próbowałem oczyścić sąsiedztwo z tych strasznych duchów, lecz moje wysiłki nie wystarczyły. Jeśli powołało je czarostwo, to czarostwo może je rozproszyć. Zorganizowałem swoich asystentów ze Scotland Yardu i wygnamy tę grozę z naszych wnętrz. Będziemy działać jako jedność, aby oczyścić okolicę dla bezpieczeństwa wszystkich.

– Dziennik Inspektora Rathbone'a

Ta dobrze zorganizowana grupa łowców, którzy wykorzystali swe magyczne zdolności, aby uchronić Anglię przed nadpełzającą grozą nieznanego, dała podstawy temu, co później będzie znane jako Mężczyźni w Czerni...

Londyn rośnie z każdym dniem. Jeśli nasza produkcja ma zaspokoić potrzeby populacji, musimy zwiększyć nasze wysiłki, aby zaspokoić potrzeby maszyn. Inaczej Masy będą głodować.

– Augustus Fortinbras, Dyrektor Wykonawczy Gildii

Przemysł również się rozwijał. Niewielu Oświeconych magów było zdolnych wyobrazić sobie zastosowanie magyi do przyśpieszenia produkcji i przewidzenia sukcesu przedsiębiorstw. Idea wykorzystania interesów, aby pomóc Masom, narodziła się pod koniec średniowiecza wraz ze stowarzyszeniem znanym jako Gildia. Konwencja ta ewoluowała w Erze Wiktoriańskiej wraz z postępem rewolucji przemysłowej i później stała się Syndykatem.

Spadkobiercy towarzyszy Kopernika i Keplera wciąż pracowali nad swoimi badaniami niebios. Drobna Konwencja Niebiańskich Mistrzów – którzy później połączyli się z „Poszukiwaczami Próżni" – wciąż zbierała dane.

Parmenidów pochłonęła idea, że Ziemia jest skąpana w duchowej mgle. Zebrane z magicznych eksperymentów dane doprowadziły do odkrycia Głębokiej Umbry, aczkolwiek dwaj magowie przewodzący tym sekretnym poszukiwaniom, Michaelson i Morley, nalegali, by nazwać ją „Eterycznym Kontinuum". Odkrycie to tak podziałało na tę Konwencję magów, że na scenie pojawiła się nazwa „Synowie Eteru". Termin ten przylgnął do nich.

„Zepsucie" Technologii

Czy naprawdę sądzisz, że Technomanci kształtowali rzeczywistość? Naprawdę w to wierzysz? To jest to samo stare pytanie: czy ludzkość kształtowała historie, czy też historia kształtowała ludzkość? Sądzę, że wydarzenia tego wieku wymknęły się spod kontroli, a to zniszczyło Porządek Rozumu. Jestem wolny od winy. Jedynym moim błędem była próba opisania rzeczy takimi, jakimi naprawdę są. Cieszę się, że chcecie mnie zabić, ponieważ teraz mogę być naprawdę wolny.

– Kserkses, były agent Nowego Światowego Porządku, szpieg Eutanatosów

Wraz z rozwojem technologii ewoluowały również Konwencje. Wynalazki w dziedzinie komunikacji doprowadziły do dalszego rozwoju Sfery Korespondencji, a od Synów Eteru oddzieliła się grupa, która zaczęła ją badać. Inżynierowie Próżni, spoglądając na nieskończone otchłanie przestrzeni, również chcieli zawładnąć Korespondencją, powołując nowe granice.

Sympozja, wciąż przewodzone przez Wewnętrzny Krąg od dawna ukrywających się Budowniczych Rzemiosła, zajmowały się czymś innym. Analizując dane Synów Eteru odnaleźli sposób badania dalszych otchłani eteru. Stworzono pojazdy, które zabrały Sympozja za Horyzont i ustanowiły instalacje badawcze w Głębokiej Umbrze.

Za Horyzontem Sympozja mogły określić podstawy swych operacji. Technomanci mogli swobodnie rozwijać badania bez obawy Paradoksu. Dzięki temu nauka parła do przodu wielkimi krokami. Tak naprawdę ich wiedza rozwijała się zbyt szybko...

Ostra Krawędź

Jeśli człowiek nie może sięgnąć dalej, niż jego ramię, to po co jest niebo?

– Robert Browning

Uwolniwszy się od ograniczeń ziemskiej rzeczywistości, Technokracja wkrótce znacznie przewyższyła technologię znaną na Ziemi. Niektórzy Technomanci z Głębokiej Umbry stracili kontakt z rzeczywistością i moralnością. Do lat 80. niektóre technomantyczne innowacje mniej więcej o 50 lat przekraczały technikę Mas.

Osiemdziesiąt lat niepowstrzymanych badań miało niszczący efekt na to, co zaczęło się jako nieśmiała rewolucja przeciwko zgromadzeniom. Niektórzy analitycy z Kolegiów śmiało stwierdzili, że było to rezultatem nieodpowiedniego przywództwa w Wewnętrznym Kręgu. Sądzę, że takie radykalne poglądy są niepokojące. Nasi przywódcy daleko w Głębokich Zaświatach wciąż utrzymują pierwotną ideę „pomagania" Masom. Poszerzę jednak to stwierdzenie: niektórzy przywódcy instalacji badawczych, w tym moi byli koledzy, posunęli te ideę do przodu. Uważają się za nieomylnych, odsuniętych od ziemskich niedoskonałości. Twierdzą, że wiedzą, co jest najlepsze dla ludzkości. Nasze zwycięstwo zostało przewidziane, a to z kolei dało im odwagę robienia czegokolwiek w imię postępu. Jest to jednak jedynie jeden segment Technokracji. Przebaczcie mi. Zbaczam z tematu.

W dwudziestym wieku miały miejsce niezliczone odkrycia w ramach technomantycznej technologii. Pierwszy sekretny statek kosmiczny zaczął badać system słoneczny, wędrując poza Rękawicę wzmocnioną przez Budowniczych Rzemiosła, Kopernika, Keplera i innych. Ustanowiono bazy na Horyzoncie, w Głębokiej Umbrze i na innych światach.

Jedna z wypraw do Głębokiej Umbry doprowadziła do odkrycia Autochtonii, Maszynowej Dziedziny ulokowanej na ziemskiej orbicie po drugiej stronie Słońca. Wciąż trwają spory, czy ten świat jest tylko równoległą Ziemią, rezultatem magyi Kopernika i Keplera, czy też rzeczywiście „duchową dziedziną" Technokracji. Niektórzy nazywają ją Utopią, inni religią krawędzi.

Dzięki naszym wariantom magyi udoskonaliliśmy sztuczną inteligencję, klonowanie, technologię cyborgów, fantastyczne metody transportu, wzbudzające zawrót głowy innowacje w sztucznym życiu i inne przełomowe wynalazki. Czekamy, aby powoli przedstawiać je światu. Nasz wpływ już nigdy nie będzie przyspieszony.

Schizma

Technologia jest narzędziem napędzającym osoby. Chcieliśmy ich napędzać za pomocą narzędzi do kontrolowania ich życia. Technokracja zapomniała o tym celu. Postrzegają technologię jako siłę służącą do zniewalania Mas, nie uwalniania ich. Są fanatykami. Właśnie dlatego zrobiłbym wszystko, aby ich zniszczyć.

– Zaratustra, Wirtualny Adept, z # 136 magazynu *webslinger.spys-demise*

... pomimo trwających debat, wiele Sympozjów i laboratoriów badawczych wycofało się już na Horyzont i jest ślepe na krytykę poszczególnych Technomantów. Na przykład wielu analityków z akademickich kolegiów zostało zdegradowanych przez bardziej „elitarnych" członków Porządków Wykonawczych. Uzyskali wolność krytyki i analizy, lecz największa szansa zaoferowania naszego wglądu w Technokrację zawsze pochodzi z naszych zadań jako nauczycieli...

Są dwie Konwencje, które nie zgadzały się z nowym kierunkiem Technokracji. Nie mogły wprowadzać w życie swych celów poprzez cywilizowane dyskursy i zostały pozbawione praw w Kolektywie. To czy zdradzili, czy też zostali wyrzuceni, jest kwestią pewnego sporu. Synowie Eteru, widząc rezultaty swoich badań, nie uznawali już ustanowionej sztywnej hierarchii. Wielu odeszło w Erze Wiktoriańskiej nie próbując uleczyć Technokracji. Kilka dekad później Wirtualni Adepci, konwencja oparta na odkryciu Rzeczywistości Wirtualnej, również uciekła, uciekając od odpowiedzialności na korzyść eskapizmu...

Po zdradach bardziej skrupulatnie sprawdziliśmy naszą Unię. Niektórzy członkowie Nowego Światowego porządku mówili o narastającej w naszych szeregach Schizmie. Nasi przywódcy za Horyzontem nie zawsze mieli bezpośredni kon-

takt z pracującymi w polu agentami. Ci, którzy dzięki badaniom wprowadzali innowacje, nie zawsze słuchali ostrzeżeń teoretyków i akademików. Odmienne wizje Wstąpienia, odmienne opinie na temat naszej przyszłości, odmienne opinie na temat strategii wobec magów Tradycji – wprawdzie pozostajemy w Unii, jednak debata dotycząca powyższych tematów jest zażarta.

Jest jednak pewna rozległa wspólna przestrzeń. Troszczymy się o przyszłość ludzkości. Niesiemy za sobą postęp, innowacje, bezpieczeństwo i oświecenie. Jesteśmy orędownikami technologii i w związku z tym strażnikami ludzkości.

Przyszłość Technokracji

...obydwie strony stawały się identyczne. W efekcie zostaje stworzona międzynarodowa społeczność, doskonały projekt Światowego Porządku. Gdy stojące naprzeciw siebie strony zdadzą sobie sprawę, że patrzą w lustro, dostrzegą, że TO jest wzór przyszłości.

– #2, więzień, „Chimes of Big Ben"

Czy działania Technomantów w tym tysiącleciu wskazują, że cała technologia jest „zła"? Są dalekie od tego. Medycyna, komunikacja, higiena, edukacja, transport... wszystkie te przełomy dla ludzkości były rezultatem badań Technomantów.

Tradycje, którym już raz nie powiodło się władanie światem, odrzuciły możliwość przyłączenia się do naszej przyszłości. Zwodzenie samych siebie, eskapizm i fantazje na temat Wstąpienia, pomagają im ogłaszać wszystkich Technomantów jako „złych". Anachroniści, kultyści, prymitywy, hedoniści, czciciele śmierci – niektóre z tych odpadków rzeczywistości przyklejają na całą *technologię* etykietkę „zła", pomimo wielu korzyści, jakie dała cywilizacji.

Nie można odwrócić biegu zegara. Magowie mogli kiedyś kontrolować Erę Mityczną, lecz zawiedli. Przywódcy Tradycji walczyli o zmianę parametrów rzeczywistości, aby mogła im służyć, lecz nie rozumieli ludzkości. Teraz oferujemy magom tradycji dwa wyjścia. Mogą podjąć wyzwanie dołączenia do najniższych poziomów Technokracji i pomóc w naprawie rzeczywistości lub trwać przy sprzeciwianiu się nam i wyginąć. Jeśli nie przyłączą się do nas, jeśli bezpośrednio będą sprzeciwiać się postanowieniom Wewnętrznego Kręgu, umrą. Mogą wybrać zakończenie tej wojny. Ich wybór jest prosty: życie lub śmierć.

Nigdy nie możemy zapomnieć o wadze naszej sprawy. Nigdy nie możemy zapomnieć, co nam pokazała historia. Nasza Unia przeprowadziła ludzkość przez Ciemne Wieki do światła Rozumu. Teraz musimy zebrać się razem, aby uleczyć narastającą w naszych szeregach Schizmę. Dla dobra ludzkości i stabilności rzeczywistości jest tylko jedna możliwość: przytłaczające zwycięstwo.





Księga Szósta: Słowa Przewodnie

Porady

Miarą mądrości jest stanowcze spojrzenie w lustro.
Miarą dojrzałości jest działanie zgodnie z tym, co widzisz.
– Heasha Morninglade, Adeptka Verbena



Mag jest grą dotyczącą wielu kwestii, lecz na swym najbardziej podstawowym poziomie jest to gra wyborów: jeśli masz moc przekształcania rzeczywistości, co z nią zrobisz? Jak to zmieni ciebie? Jak w końcu uporasz się z przeszkodami i pokusami, na które natkniesz się w trakcie?

Poniższe eseje dostarczają pewnych porad dla graczy i Narratorów **Maga.** Niektóre odnoszą się do samej gry, inne natomiast porównują Świat Mroku z naszym „prawdziwym światem". Te eseje są naszymi przemyśleniami na temat gry, nie przekazywanymi z góry świętymi prawdami. Wszyscy jesteśmy graczami... tej czy innej gry.

Podręcznik Bohatera

John Robey

Mitologiczny bohater, wyruszający ze swej chaty lub zamku, jest kuszony, przyciągany, lub też dobrowolnie przechodzi przez próg przygody. Następnie spotyka mroczną postać, która strzeże przejścia. Bohater może pokonać lub zjednać sobie tę siłę i żywym udać się do królestwa ciemności, lub też może zostać zabity przez przeciwnika i poddać się śmierci... Poza tym progiem... bohater natyka się na nieznane lecz dziwnie zażyłe siły, z których niektóre mogą mu poważnie zagrozić (próby), natomiast inne mogą mu dać magiczną pomoc (pomocnicy). Gdy osiąga najniższy punkt mitologicznego cyklu, przechodzi przez ciężki sprawdzian i otrzymuje nagrodę. Zwycięstwo może być przedstawione jako seksualny związek bohatera z boginią matką Ziemi..., uznanie go przez ojca-stwórcę, wstąpienie jego samego w szeregi bogów..., lub też – jeśli siły były dla niego nieprzyjazne – kradzież nagrody, którą zdobył...; wewnętrznie jest to rozwój świadomości, a co za tym idzie, istnienia... Ostatnim zadaniem jest powrót. Jeśli moce pobłogosławiły bohatera, jest teraz pod ich ochroną...; jeśli nie, ucieka i jest ścigany. Transcendentne moce muszą pozostać za progiem, ponieważ bohater wyłania się z krainy zmarłych... Nagroda, którą ze sobą niesie, odnowi świat.

– zwięzła definicja monomitu Josepha Campbella, z *Bohater o Tysiącu Twarzy*

Słownik *Random House College*, wydanie poprawione, definiuje bohatera jako „osobę o wyjątkowej odwadze lub zdolnościach, cenionego za swoje uczynki i szlachetność", „człowieka, który posiada bohaterskie cechy i jest uważany za wzór lub ideał", lub „małą kromkę włoskiego chleba". Fanatycy Josepha Campbella (czyli ja) preferują jego definicję bohatera, którym jest po prostu każdy (mężczyzna, kobieta, dziecko, duch), kto poświęca się czemuś innemu, niż on sam – innej osobie w związku, sprawie i tak dalej. W **Magu** bohaterowie graczy są Bohaterami, którzy poświęcili się czynieniu świata lepszym dzięki rozplątaniu zawiłej sieci Technokracji – lub też uczynią świat lepszym gdy odkryją, co Technokracja planuje osiągnąć.

Aby zrealizować ten cel, bohaterowie muszą najpierw przejść przez długi i trudny proces czynienia siebie lepszymi. Jest to archetypiczna Podróż Bohatera, w której naprawia on świat naprawiając siebie. Założeniem tego eseju jest określenie etapów tej podróży, pomoc graczom w nakreśleniu celów ich postaci i dostarczenie Narratorom narzędzi pozwalających nadać ich opowieściom znaczenia. Pamiętaj, że są to jedynie najważniejsze punkty, natomiast pomiędzy szczelinami pojawia się w sposób nieunikniony wielość pomniejszych motywów. Zainteresowane osoby powinny zajrzeć do *Bohater o Tysiącu Twarzy* lub *Joseph Campbell and the Power of Myth*, dobrych źródeł do rozpoczęcia bardziej szczegółowych badań.

Podstawowe motywy Podróży zamieszczone są w Monomicie zacytowanym na początku tego eseju. Monomit jest niczym więcej, jak tylko zredukowaniem licznych i różnorodnych opowieści pochodzących z rozmaitych kultur świata do ich najbardziej podstawowych wspólnych elementów. Wszystkie historie, które przetrwały stulecia lub tysiąclecia (mitologia starożytnych Greków, mityczno-religijne opowieści tradycji judeo-chrześcijańskiej, buddyzm, islam, Shakespeare, legendy arturiańskie, baśnie i tak dalej) zawierają w sobie elementy monomitu, podobnie jak najlepsze opowieści ze współczesnej kultury. Niektórzy dzisiejsi narratorzy świadomie naśladują monomit (najlepszym przykładem jest George Lucas, lecz są setki innych), podczas gdy inni po prostu czerpią z „podświadomości zbiorowej". Wszystkie gry narracyjne zostały napisane z myślą o Monomicie, lecz **Mag** daje najwięcej nadziei przełamania się przez mrok i dotarcia do znajdującego się za nim świata. Narrator musi pamiętać o Podróży Bohatera tak, aby gracze mogli na przemian zstępować i wstępować.

Pamiętaj, że wprawdzie motywy Podróży Bohatera są archetypiczne, jednak nie powinny być oklepanymi frazesami. Brak wyobraźni przy wypełnianiu zadania wyprawy zaowocuje jedynie pozbawioną wyobraźni grą. Jeden sposób uniknięcia tego jest oczywisty – Podróż Bohatera do Zaświatów może być z pewnością wycieczką w gnojowisko skażonej przez Żmija części Umbry, lecz znacznie bardziej wyjątkową podróżą w Zaświaty może być zapędzenie się na najwyższe poziomy drapacza chmur Technokracji, lub do schronienia wampira. Jeśli to tylko możliwe, te motywy powinny być przysłonięte, a gracze mogą je odkryć tylko, gdy myślą. Jeśli ktoś w grupie krzyczy „Hej, patrzcie, idziemy w Zaświaty!", to Narrator powinien stać się trochę bardziej subtelny.

Elementy Podróży Bohatera

Archetypiczny Bohater jest w pewien sposób niezwykły, lecz wciąż jest „niekompletny". Tak istnieje coś, co oddala go od jego bliskich. Nawet Jack (znany z „The Bean-Stalk"), jeden z najmniej charakterystycznych Bohaterów wszechczasów, jest niezwykły: jego ojciec nie żyje, zabity przez giganta, a Jack i jego matka mieszkają z dala od miasta. Konieczne jest odróżnienie: zwyczajni ludzie nie miewają przygód. Jeśli je przezywają, to nie są już zwyczajni! Mag jest oczywiście „Przebudzony" i może zajmować się magyą. Jego „bohaterskość" wykracza dalej. Postacie graczy są nadzieją na przyszłość, a jako tacy, powinni być niezwykli nawet wśród magów.

Z tego właśnie powodu Sieroty są doskonałymi postaciami graczy. W związku z tym, że nie zostali poddani indoktrynacji przez dogmaty którejkolwiek Tradycji, mają wszechogarniającą perspektywę, pozwalającą im dojrzeć ziarna prawdy w wierzeniach każdej Tradycji, bez wpadania w pułapki ich wad.

Bohater opuszcza dom. Robi to dobrowolnie lub jest wyrzucany przez swych bliskich, lub zwierzchników. Pierwsze przygody nie mogą mieć miejsca w domu, muszą zdarzyć się w dziczy, lub na jakimś pograniczu. Tak, jak Bohater został wyniesiony ponad zwyczajne doświadczenie



będąc „innym", tak jego doświadczenia muszą być wyniesione, aby być go warte. Przygoda Bohatera jest tą, na którą jest on przygotowany. W najlepszych opowieściach jedynie *ten* bohater może przeżyć *tę* przygodę. Eddie Murphy jako uliczny glina w Detroit jest po prostu kolejnym ulicznym gliną. Umieśćcie go zaś w Beverly Hills, a stanie się kimś innym. Jego uliczny spryt nie jest jedynie sztuczką, jest czymś, na czym może polegać i co umożliwia mu zwycięstwo.

Bohater zdobywa pomocnika lub mentora. Artur miał Merlina, Bilbo miał Gandalfa, Jazon miał Medeę, Bond miał Q. Pomocnik jest często starszym rodzajem „eks-bohatera", który nie może już sam przeżywać przygód, lecz chce przekazać swe doświadczenie (np. Obi-Wan Kenobi). Naraża się często na poważne niebezpieczeństwo, a gdy Bohater jest zagrożony, może nawet poświęcić dla niego swoje życie. Nie tylko ocali to Bohatera, lecz również wzbudzi w nim poczucie obowiązku i ideału, które w późniejszych kłopotach będzie go prowadzić. Ostatecznie Bohater musi spojrzeć przez ideał i ujrzeć w pomocniku osobę – Ben w końcu mówi Luke'owi całkiem spore kłamstwo – lecz będzie miał wystarczającą ilość nadziei, aby zrozumieć, dlaczego pomocnik to zrobił.

Bohater musi stanąć twarzą w twarz z Wrogiem, zazwyczaj w otwartej walce. Wróg może być potężną istotą (Technomanta u szczytu hierarchii z Arete 10 i niezliczonymi zastępami sług), lub też ideą albo sytuacją (rasizm i uprzedzenia). Wczesne zwycięstwa Bohatera są najczęściej drobne (pobicie strażnika w Konstrukcie Technokracji) i zdarzają się również porażki.

Jedną z najczęściej spotykanych porażek jest schwytanie, lecz w związku z tym, że schwytani bohaterowie są zazwyczaj zabierani do fortecy Wroga, prowadzi to jedynie (ostatecznie) do większych i lepszych zwycięstw. Często spotyka się również stratę przyjaciół i ukochanych. Jest to często rezultat bezpośrednich lub pośrednich działań Bohatera (dzięki czemu pobudza w nim poczucie winy), chociaż nie jest to konieczne.

Wejście w Zaświaty. Bohater w końcu dociera do Zaświatów, zazwyczaj z wyboru, aby coś zdobyć lub osiągnąć jakiś cel (otrzymać informację, uwolnić kogoś, zniszczyć rządzącego krainą Złego Króla, odnaleźć Zaczarowanego księcia, itp.). Czasami jednak Bohater jest zabierany w Zaświaty jako więzień Wroga. Zaświaty są zazwyczaj areną najbardziej znaczących zwycięstw (i porażek) Bohatera.

Zaświaty nie muszą znajdować się pod ziemią, może to być dowolne niebezpieczne i/lub tajemnicze miejsce. Zazwyczaj jest to centrum domeny Wroga. W **Magu** najczęściej spotykanymi Zaświatami są Konstrukty Technokracji, Labirynty Nephandich, Dziedziny Cząstkowe lub (najlepsze z nich wszystkich) osobiste Cisze.

Zaświaty są przegniłym miejscem i nie chciałbyś tam mieszkać. Są także źródłem pierwotnej wiedzy i mocy, lecz ukazują również Bohaterowi ból i smutek istnienia, zwłasz-

cza jego. Zaświaty powinny być przerażające, bolesne i po prostu niezwykle paskudne.

Największe bitwy Bohatera będą miały miejsce, gdy będzie musiał ścierać się z czymś w swoim wnętrzu – ze słabością lub przewinieniem (do którego często się nie przyznaje), za które musi odpokutować, lub z wewnętrznym złem. Czasami postaci nie udają się te próby (przychodzą na myśl małżeńskie problemy Króla Artura), lecz porażki te są jedynie tymczasowe.

Niezwykle rzadko postaci może się nie tylko nie powieść próba, lecz może być przez nią niemal zniszczony, jak upadek Dartha Vadera lub zaprzedanie duszy przez Fausta. Może być to niezwykle trudne do odegrania i powodować poważne zmiany w strukturze sagi. Bardzo często postać umiera lub zostaje oddzielona od swej kabały. Prowadzenie takiego upadku powinno być rozegrane pomiędzy graczem a Narratorem, lecz postać powinna ostatecznie wybrać pomiędzy próbą odkupienia, śmiercią lub udaniem się do Krainy Powracających BN-ów.

Bohater nie może opuścić Zaświatów dopóki nie zostanie odkupiony – co wcale nie oznacza, że jest trzymany jako więzień, aczkolwiek może tak być. Znacznie częściej Bohater, który utracił łaskę, zabiera Zaświaty wszędzie, gdzie się udaje. Edyp, Jazon i cała garść innych tragicznych bohaterów spędziła znaczną część swego życia na bolesnym błąkaniu się po świecie, nigdy nie uzyskując odkupienia. Król Artur i Lancelot mogli się odkupić jedynie odnajdując Graala, a w międzyczasie Anglia osłabła i stała się pustkowiem...

W końcu zwycięski (lub odkupiony) Bohater ucieka z Zaświatów. Nie jest to proste, musi przejść przez wielkie trudności i/lub poświęcenia. Film *Powrót Jedi* George'a Lucasa, od momentu w którym Luke Skywalker poddaje się Darthowi Vaderowi do momentu zdjęcia przez niego maski, jest po prostu jedną długą wyprawą w Zaświaty. Luke udaje się na najstarszą z wypraw – musi wydostać swego ojca z otchłani. W tym filmie próby Luke'a polegają na zwątpieniu w obliczu mocy Imperatora, wściekłości na jego podstępność i samo-odkrycia, gdy niemal zostaje pobudzony do zabicia swego ojca. Wprawdzie Luke pomyślnie przechodzi wszystkie te próby, jednak zostaje dokonana ofiara – końcowa śmierć Vadera. Próby postaci **Maga** mogą być równie trudne.

Bohater toczy ostateczną konfrontację z Wrogiem i wygrywa ją, nawet jeśli Bohater nie jest niczym więcej, jak tylko osobistym koszmarem postaci. Zdarza się to późno w karierze postaci, z oczywistych powodów. Jeśli gracze i Narrator chcą rozwijać sagę, wtedy niezbędny jest utrzymany w odpowiednim klimacie koniec, w którym postacie mogą zniszczyć swego osobistego Wroga i osiągnąć poważne zwycięstwo nad Technokracją. Jeśli opowieść po prostu podsumowuje Podróż jednej postaci, wtedy może ona pozostać w grze lub wycofać się, zależnie od postanowień gracza i Narratora. Gracze nie powinni przyjmować za pewnik, że podróż Bohatera kończy się wraz z podbojem Wroga. Życie toczy się dalej, świat wciąż się kręci. Jeśli nic się nie dzieje, Bohater może służyć za przewodnika/pomocnika innym osobom z sagi, które wciąż odbywają swe Podróże.

Gdy Bohater zakończył już swą Podróż i pokonał Wroga, powraca do domu (lub osiedla się tam, gdzie chce). Dzięki swym przygodom zmienił się i osiągnął dojrzałość, aby z powrotem oddać swoje doświadczenie i zdobytą z trudem wiedzę zwyczajnym ludziom. Owoce działań Bohatera służą więc wspólnemu dobru. W końcu, kontynuując cykl, Bohater będzie mentorem dla młodszych Bohaterów, przechodzących przez ten sam cykl.

I tak dalej...

Odgrywanie Przebudzenia

Beth Fischi

Ufaj więc swemu sercu i temu, co świat nazywa iluzjami.
– Henry Wadsworth Longfellow

Nie widzimy rzeczy takimi, jakie są, widzimy je takimi, jakimi my jesteśmy.
– Anaïs Nin

Często ciężko jest utożsamiać się z postaciami, które przechodzą przez coś zupełnie innego, niż nasze własne doświadczenia. Staje się to szczególnie kłopotliwe, gdy próbujemy odgrywać Przebudzenie, ponieważ (najprawdopodobniej) go nie doznaliśmy i potrzebujemy „wejścia" w umysł, historię i doświadczenia początkującego maga, który dopiero zaczyna rozumieć istotę rzeczywistości. Te „wejścia" dają nam kilka czynników: emocje postaci, jej Tradycja, Esencja i osobowość.

EMOCJE

Pomyśl o Przebudzeniu jak o kuzynie pewnego rodzaju snów, o których Walter de la Mare napisał kiedyś: „Zagubiony, lecz szczęśliwy sen może utracić swoje światło gdy się obudzimy, a cały dzień może być nawiedzany przez posępność przerażającego lub smutnego snu, jednak nie będziemy w stanie śledzić ani jednego, ani drugiego". Mag nie może zapomnieć swego Przebudzenia podczas gdy szybko zapomina się o takich snach, lecz może doświadczyć podobnego dreszczyku bycia dotkniętym przez ogrom rzeczywistości. W przebudzeniu chodzi o radość szukania i odkrywania, intensywnego nowego zrozumienia, chodzi o elektryczny moment, w którym świadoma, codzienna egzystencja ściera się z rzeczywistością snów, która w jakiś sposób jest bardziej namacalna.

TRADYCJA

Tradycja twojej postaci w dużym stopniu określa bieg jej Przebudzenia. Gdy wybierzesz już Tradycję, pomyśl o jej wyjątkowej wizji rzeczywistości. Rodzaje magów, jakich przyciąga, postawy, które wykształca i wrogowie, których sobie zjednała, kształtują Przebudzenie twojej postaci. Pamiętaj, że za wyjątkiem Sierot, członkowie twojej przybranej Tradycji zazwyczaj biorą na siebie Przebudzenie twej postaci. Rozważ, w jaki sposób ci magowie postrzegają rzeczywistość: czy ich obowiązkiem jest ci pomagać? Czy



jest to uświęcona odpowiedzialność? Czy prowadzą cię z miłości, strachu, nadziei na przyszłość, konieczności, czy też innego powodu? Jak długo cię obserwowali? Czy musiałeś najpierw przejść formalny lub nieformalny okres próbny? Czy Tradycja jest jak ekskluzywny klub, którego członkowie muszą mieć „listy uwierzytelniające", czy też może do niej wstąpić każdy z odpowiednim potencjałem? W końcu, kim jest arcynemezis twojej Tradycji i czy pojawi się w trakcie Przebudzenia, aby zapobiec przyjęciu kolejnego żołnierza w jej szeregi?

Na przykład Porządek Hermesa może wymagać, aby potencjalny mag dokonał małego przełomu w numerologii lub astrologii zanim zacznie się rozważać jego kandydaturę. Bractwo Akashic może wprowadzić twoją postać w teorie dynamicznej rzeczywistości i magyi poprzez filozofię, którą zaczęła już badać. Eutanatosi mogą próbować zabić postać, aby nauczyć ją znaczenia śmierci i wartości uciekającego życia.

ESENCJA

Esencja postaci również wpływa na Przebudzenie, lecz subtelniej i przenikliwiej, niż Tradycja. Wybrana przez ciebie dla postaci Esencja staje się teraz podstawą wielu Poszukiwań, przez które później przejdzie. Zdecydowanie najważniejsze poszukiwanie, przebudzenie, powinno być pierwszym krokiem postaci do odkrycia jej Awatara. Może ustalić wzór i nastrój późniejszych odkryć jeśli zdobędzie więcej punktów Arete.

Śpiący z Esencją Dynamiczną może zatęsknić do zmiany świata, lecz nie ma mocy i obiektu, na którym mógłby się skupić. W czasie Przebudzenia jego Esencja pomaga mu ogarnąć tę dziwną, nową rzeczywistość, którą napotkał. Podczas Przebudzenia taka osoba może dostrzec, że potencjał magyi może zmienić świat na lepsze.

Śpiący o Esencji Wzorcowej może być niepokojony przez tempo dzisiejszego życia, może odczuwać, że postęp technologiczny oddzielił się od etycznego zrozumienia lub też może się bać, iż ten pozbawiony korzeni materializm niszczy ludzkie dusze. Postać taka najprawdopodobniej doświadczy Przebudzenia, którego temat dotyczył będzie zachowania etycznej odpowiedzialności podczas odkrywania własnego ja. Dzięki temu może dowiedzieć się, że jej rolą jest zwolnienie tempa chaotycznie zmieniającego się świata.

W przeciwieństwie do Esencji Dynamicznej, postać z Esencją Poszukującą najprawdopodobniej dokładnie wie, jak chciałaby zmienić świat, lecz nie ma do tego odpowiedniej potęgi. Przebudzenie pozwoli jej wypełnić postanowione cele. Pesymistycznym lub cynicznym postaciom, Przebudzenie może nawet przywrócić nadzieję w wykonalność ich zadania. Sesja Przebudzenia daje postaciom o tej Esencji złudny przedsmak magyi, która pomoże im osiągnąć ich głębsze, wewnętrzne podróże, a także wywoła pragnienie jej większej ilości.

Postać z Esencją Pierwotną może być początkowo odstręczana od swoich uczuć w rezultacie jakichś głęboko niepokojących wydarzeń z przeszłości. Podświadomie może tę-



sknić za chwilą, w której jej emocje wciąż były nietknięte przez obsesyjne, wyalienowane i alienujące społeczeństwo, które ją zdemoralizowało. Przebudzenie takiej postaci łączy ponownie jej umysł z sercem. Dzięki temu ponownie przeżywa to ważne, pozbawiające ją równowagi wydarzenie i pokonuje je, odnajdując w tym samym czasie nową nadzieję, kształtowaną z każdym krokiem, który czyni, aby ją zrozumieć.

OSOBOWOŚĆ

Osobowość dodaje preludium emocjonalnej głębi i rozległej metamorfozie, która spowodowała Przebudzenie Śpiącego. Gdy twoja postać przechodzi takie doświadczenie, spytaj się siebie, co jej się stało – jakie zmiany nastąpiły w jej psychologii, w wyglądzie? Zastanów się następnie, jak uzyskać świadomość emocjonalnej powagi Przebudzenia:

Odkrycie, że masz AIDS?

Czy też, że znalazłeś lekarstwo na raka?

Zanim odegrasz preludium dotyczące Przebudzenia zastanów się, jak twoja postać zareaguje na świat, w którym magya naprawdę istnieje. Może nią wstrząsnąć wiedza, że niewypowiedzianie złe stworzenia codziennie wypaczają rzesze ludzi. Może bać się świata, w którym złowrogie organizacje ścigają ją i jej przyjaciół, chcąc ich zniszczyć. Może krzyczeć nad światem, w którym każdy, dla kogo walczy, jest zbyt ślepy, aby zauważyć niebezpieczeństwa i otaczający je potencjał. Może również posmakować świata całkowicie odmiennego, niż nasz, w którym może pojawić się wszystko z mitów i mrocznych lub zakazanych otchłani świadomości.

Rozważ również, jaki byłby odpowiedni model rozwoju osobowości (jeśli jakikolwiek). Śpiący z naturą Błazna może stać się Opiekunem, gdy stawi czoła swemu smutkowi i bólowi i pokona je. Epikurejczyk, który zda sobie sprawę, że Wstąpienie istnieje i jest możliwe do osiągnięcia, może zostać Fanatykiem lub Wizjonerem. Gbur, który uzyskał wyobraźnię, może nawet stać się Dyrektorem pozostając ukrytym za swoją zwyczajową, marudną postawą. Z drugiej strony istnieją dobre powody, aby Gbur pozostał Gburem, a Błazen Błaznem. Zależy to od ciebie.

Pamiętaj, że pomyślna sesja Przebudzenia pozwoli ci odkryć tematy zmiany i poszukiwania. Większość pracy związanej z tymi odkryciami leży w rękach Narratora, lecz jako gracz stoisz przed wyzwaniem – określeniem, na czym opiera się twoje Przebudzenie: na twojej postaci. Przy odrobinie przygotowań twoja postać może wstąpić do tego cudownego momentu i odczuwać sen dziejący się na jawie, nie przelotnie, lecz wiecznie.

Magya i wiara w Magu
Donald H. Frew

Jeśli spytasz większość graczy gier fabularnych, fantasy, magyę, otrzymasz w odpowiedzi entuzjastyczne opisy czarów ognistych kul, lewitacji, zmiany kształtu i tym podobne. Z łatwością mógłbyś odnieść wrażenie, że magya w grach fabularnych składa się tylko z nieosobowych list czarów, wyuczonych i rzucanych z mechaniczną wydajnością. Cóż, może magya działa w ten sposób w niektórych systemach fantasy, lecz nie w **Magu** i nie w prawdziwym życiu. To prawda – prawdziwym życiu.

Czy ty, lub grające z tobą osoby, wierzycie w magyę, czy też nie, faktem jest, że zdecydowana większość populacji świata w nią wierzy. Jest ona dla nich nieodłączną częścią codziennego życia. W świecie **Maga** właśnie te szerokie poglądy czynią magyę możliwą. Podręcznik do **Maga** mówi o Paradygmacie, dominującej wizji natury rzeczywistości. Zachodnim czytelnikom łatwo jest utożsamiać Paradygmat z zachodnim naukowym światopoglądem, lecz nie jest to normą. Każdy na świecie może wierzyć, ze upuszczone przedmioty spadają, lecz nie znaczy to, że wszyscy wierzą w grawitację. Może wszyscy wierzą w choroby, lecz w porównaniu z tym niewielu wierzy w zarazki.

Jeśli w **Magu** czarodziej wykorzystuje magyę przypadkową lub statyczną, działa w obrębie Paradygmatu własnej kultury, która w większości przypadków odpowiada zachodniemu społeczeństwu. Gdy mag używa dynamicznej lub wulgarnej magyi, próbuje przełamać ograniczenia, aby stworzyć spektakularne i dramatyczne dowody potęgi. Nawet w przypadku Przebudzonych Awatarów wydaje się niezbyt możliwe, że *dowolna* osoba mogłaby przełamać Paradygmat całej kultury. Mag ma jednak do swojej dyspozycji Te odmienne Paradygmaty, sposoby rozumienia świata, które pozwalają na magyę. W metody te wierzy wystarczająca ilość osób, aby przełamać wierzenia miejscowej kultury, przynajmniej czasowo, na korzyść maga.

Te odmienne Paradygmaty, światopoglądy innych kultur, są w części reprezentowane przez Tradycje. Poznawanie przez maga przekonań Tradycji pozwala mu stosować dynamiczną czy wulgarną magyę. Gracz i jego postać muszą poznać ideę wielości Paradygmatów istniejących jako część spektrum, od poziomu globalnego do osobistego, a Paradygmaty kultur i tradycji leżą gdzieś pomiędzy.

Globalny paradygmat związany jest ze wspólnymi ludzkimi doświadczeniami, głównie odczuwanymi za pomocą pięciu zmysłów, np. przedmioty spadają, słońce wstaje o poranku, głód jest zaspokajany jedzeniem, itd. Kulturowe paradygmaty próbują wyjaśniać, dlaczego rzeczy mają miejsce, czy to za pomocą przyczyny i skutku, działania duchów, czy też w inny sposób. Paradygmaty tradycji (i ludzkiej wyobraźni) teoretycznie czynią magyę możliwą. Osobiste Paradygmaty kierują działaniami magów i wyjaśniają ich związki ze światem.

Nasz współczesny zachodni Paradygmat kulturowy zawiera w sobie dwa podejścia do magyi: albo ją całkowicie ignoruje, albo postrzega jako rodzaj proto-nauki. Gry fabularne często mają podobne podejście – ignorują magyę lub biorą sobie do serca Prawo Clarke'a, traktując je jako technologię praktycznie nieodróżnialną od nauki. Czy jest duża różnica pomiędzy magiem rzucającym ognistą kulą i strzelającym z pistoletu laserowego? W większości gier niewielka. Zarówno magya jak i nauka są postrzegane jako przewidywalne i nieosobowe.

W prawdziwym świecie i w świecie **Maga,** magya jest jedynie w pewnym stopniu przewidywalna i *nigdy* nie jest nieosobowa. Magya jest procesem, dzięki któremu my i nasze postacie kontaktują się ze stanowiącą podstawę codziennego świata rzeczywistością i wpływają na nią. W pewnym sensie jest to rzeczywistość rozumiana jako bardziej fundamentalna, bardziej „prawdziwa", niż codzienny świat. My i nasze postacie, jako ograniczone fizyczne istoty, rozumiemy rzeczywistość dzięki szeregom rozmaitych osobistych symboli. To, co dla chrześcijańskiego Adepta będzie aniołami, pogański czarodziej może widzieć jako bogów, a hermetyczny mag jako nieosobowe planetarne siły. Mag nie może przejść niezmieniony przez takie spotkanie.

W rezultacie naszych magycznych eksperymentów wykształcamy wierzenia dotyczące fundamentalnej rzeczywistości oraz codziennego świata, czyli nasz osobisty paradygmat. Te przekonania mogą przybrać formę koncepcji boskości, idei życia po śmierci i świata duchów, moralności i etyki władających codziennym zachowaniem i wielu innych rzeczy. Z kolei te wierzenia kształtują nasze późniejsze używanie magyi.

Magya w prawdziwym świecie i w **Magu** może być postrzegana jako wierzenia ukierunkowane za pomocą woli i umiejętności. W **Magu** wierzenia stają się Arete, wola jest reprezentowana przez Siłę Woli, a umiejętności przez Sfery. Do każdego Gracza i Narratora należy określenie, w jaki sposób wierzenia wpływają na grę, otaczając je narratorskim aspektem systemu magyi **Maga**. Gracze i Narratorzy powinni zastanowić się nad następującymi pytaniami, zarówno jako nad warunkami używania magyi w grze, jak i czynnikami kształtującymi rozwój bohatera w miarę biegu sagi.

- Co postać, w oparciu o jej poprzednie magyczne doświadczenia, uważa za możliwe? Samonarzucane konceptualne ograniczenia powinny limitować magyę w takim samym stopniu, jak zasady gry. Początkująca postać do **Maga**, rozpoczynająca drogę magyi, wciąż może odrzucać spektakularne efekty dynamicznej magyi jako teoretycznie niemożliwe. Dopóki nie zetknie się z rzeczywistością takich efektów, nie powinna być zdolna do ich tworzenia. Są poza jej osobistym Paradygmatem.
- Co według postaci jest moralne i etyczne? Dla niektórych postaci może to być po prostu wewnętrzne poczucie dobra i zła, dla innych zaś strach przez karą boską. Przekonanie,

że niektóre akty magyi są niemoralne lub nieetyczne mogą powodować, iż magya postaci zwraca się przeciwko niej samej, nie przez jakąś wewnętrzną siłę, lecz dzięki wpływowi, jaki jej podświadomość wywiera na magyę. Postać może przywoływać swe własne Duchy Paradoksu, nie poprzez wulgarną magyę, lecz jedynie dzięki oczekiwanej przez siebie karze za nieetyczną magyę.

• W jaki sposób każde użycie magyi wpływa na osobiste przekonania postaci? Niewiele rzeczy może tak zagrażać, wspierać, kwestionować lub niszczyć przekonania religijne, jak magya. Dramatyczne odstępstwa i kryzysy wiary nie powinny być wśród magów niezwykłe. Postać, która często prosi określone bóstwo o pomoc i otrzymuje ją, może zacząć myśleć o sobie jak o ziemskiej reprezentacji tegoż bóstwa i popaść w manię wielkości. Inna postać może widzieć magyę jako nieosobistą siłę, tylko po to, aby wulgarna kula ognia objawiała się jako pięciometrowy Agni, hinduski bóg ognia, porażający wybraną ofiarę. Postać może również wzywać swego boga (bogów) w chwilach kryzysu i wcale nie otrzymywać pomocy ani odpowiedzi. Wszystkie te sytuacje powinny doprowadzić do gruntownego przemyślenia osobistego Paradygmatu postaci. Tak naprawdę nie powinno być *tak* rzadkie, że magowie po jakimś doświadczeniu zmieniają Tradycję. Skoro zmienia się Paradygmat, może również Tradycja.

Wierzenia są nieodłączną częścią sztuki magyi. Są zarówno wyrazem wcielania własnych magycznych doświadczeń w życie, jak i kontekstem, w którym one nastąpiły. Jest to prawdą zarówno w rzeczywistym świecie, jak i w **Magu**. Wierzenia magów zawsze będą płynne, zmieniające się z każdym nowym magycznym doświadczeniem, zmieniając z kolei sposób, w jaki gracze doświadczają magyi. Ten aspekt życia i działania maga może być trudniejszy do odegrania, wymagający więcej troski, myślenia i czasu zarówno od graczy, jak i Narratorów. Może jednak nadać postaciom do **Maga** nowy wymiar głębi i realizmu.

Alienacja Zbawcy
William Spencer-Hale

Świat toczy się tylko wokół swych śmiesznych interesów. Nawet nie zdaje sobie sprawy, co mi zawdzięcza. Jezu, mówię jak idiota, jak paranoidalny, samotny idiota.

– Jamie Delano, *John Constantine, Hellblazer*

Samotność. Puste kroki brzmiące na ciemnej ulicy, słyszane tylko przez ciebie szepty cieni. To życie maga, rzeczywistość której nikt inny nie może dostrzec, świat, którym nie można się z nikim podzielić ze strachu przed tym, co może spotkać spowiadającego się. To istnienie w cichej frustracji i gniewie, w których ma się moc zmiany rzeczywistości, lecz nie można utrzymać władzy nad delikatnymi nitkami własnego życia.

Gotycko-punkowy świat systemów narracyjnych jest mroczny i samotny, jest światem przemocy, korupcji, zdrady



i gwałtownej śmierci. Jest to chyba bardziej prawdziwe dla magów, niż jakichkolwiek innych jego mieszkańców.

Grając magiem prowadzisz samotną egzystencję, do dużego stopnia oddzieloną od zwyczajnego świata. Normalnie zajmujesz się własnymi sprawami, kryjąc się za fasadą, którą stworzyłeś, aby wtopić się w otoczenie, lecz jest w tobie więcej, niż mogą dostrzec ludzie. W swojej dłoni trzymasz tkaninę rzeczywistości – rzeczywistość Śpiących, marzycieli krążących wokół ciebie w takim pochłonięciu własną rutyną, że nie dostrzegają znajdującej się przed ich oczami prawdy. Prawdy którą znasz zbyt dobrze.

Jak wampir, wzywający w potrzebie swój klan, lub wilkołak, połączony więzami zarówno ze swoją watahą jak i plemieniem, mag może wezwać członków swej Fundacji jeśli zajdzie taka potrzeba. Od innych mieszkańców Świata Mroku oddziela maga jego wyjątkowo śmiertelny i boleśnie ludzki punkt widzenia.

Istotnie, mag jest człowiekiem, stworzonym z ciała i krwi. Jego profesja izoluje go od otaczającego go świata, lecz z tymże światem wciąż wiążą go emocje i ludzka natura. Życie maga jest więc paradoksem, jest wiecznie przeklęty na chronienie świata, którego nie może naprawdę ogarnąć.

Jako gracz w **Maga: Wstąpienie** musisz ogarnąć wszystkie ścierające się ze sobą emocje otaczającego cię świata i wtopić je w twą własną rzeczywistość. W twoim świecie nic nie jest czarne i białe. Nie istnieją absoluty. Wszystko jest sprane, w rozmaitych odcieniach szarości, a dobro i zło są jedynie punktami na niewidzialnym kompasie, stworzonym przez pogrążonych w ignorancji, wirujących wokół ciebie ślepych głupców. Nie masz czasu na rozważanie, co jest złe, a co nie, jedynie co jest w danej chwili słuszne, co należy zrobić. Czy wykorzystanie „celu" do usprawiedliwienia „środków" będzie wystarczającą wymówką, gdy sumienie zacznie palić twą duszę i nie będziesz w stanie uciszyć rozbrzmiewających w twojej głowie krzyków?

Świat nie troszczy się o zrozumienie twojej walki. Służysz jako tarcza przeciwko siłom próbującym zniszczyć materiał rzeczywistości Śpiących. Może to być niewdzięczny obowiązek, ponieważ niewielu wierzy w twój świat, a jeszcze mniej dba o to czy żyjesz, czy też nie. Niewdzięczność ta budzi czasami gorzkie urazy w tobie i podobnych ci, mogące być trucizną w Wojnie Wstąpienia.

Jesteś prawdziwym zbawcą śpiących, jedynym, który pozwala im kontynuować bezpiecznie ich spokojne, żywoty wypełnione ignorancją. Nie dostrzegają jednak w tobie czegoś więcej, niż innej owcy, gdy w istocie jesteś owczarkiem, strzegącym ich na drodze.

W zamian pomagają tworzyć rzeczywistość służącą innym, którzy według nich są zbawcami ludzkości. Rzeźbią tych mesjaszy na własne podobieństwo i uważają ich za zbawców, którzy ich pobłogosławią i odsuną od nich zło, na którego pokonanie są zbyt słabi. Niezbędne jest jednak utrzymanie przez ciebie twoich tajemnic, trzymanie ich głęboko ukrytych przed tymi, którzy nie zrozumieliby. Słyną ze swego strachu przed nieznanym i historycznie rzecz ujmując, często podejmowali gwałtowne środki, aby wyeliminować wszystko, co nie mieściło się w ich sposobie pojmowania.

Twoja samotność i cierpienie są twoimi własnymi i tak musi pozostać. Jedyni ludzie, do których możesz się zwrócić, należą do twojego rodzaju, i cierpią to samo co ty – alienację od świata, w którym żyją. Możesz udawać, że jesteś taki jak oni, lecz na zawsze będziesz wyrzutkiem.

Pamiętaj, jest równowaga dla twojej tragedii – moc, którą władasz. W swojej dłoni trzymasz siły rzeczywistości. Czas, Duchy, sam materiał rzeczywistości – to tylko zabawki dla twojej rozrywki. Tylko ty możesz zdecydować, czy warto za nie zapłacić taką cenę.

Okowy Rozumu

Teeuwynn

Każdy z nas, bez wyjątku... jest w jakiś sposób przyciągany, ubarwiany lub nawet podmywany przez ducha mas. Wolność sięga tylko tak daleko, jak granice naszej świadomości.

– Carl Gustav Jung

Magowie kochają wiedzę, pochłaniają ją niczym narkotyk, którym jest. Są oni – stawmy temu czoła – śmieciarzami wiedzy. Poszukiwanie większej jej ilości, większej mocy, kolejnego pradawnego tomu magyi, może spowodować, że mag straci wizję wielkiego obrazu. Wielkiego obrazu? Przecież im więcej ciężko zdobytej wiedzy posiadasz, tym bliżej *jesteś* zdobycia wielkiego obrazu, prawda? Nieprawda – do pewnego stopnia.

Wiedza i nauka wyrwane z kontekstu mogą dać całkowicie wypaczoną wizję rzeczywistości. Wiedza bez jakiejś równowagi może być bardziej niebezpieczna, niż całkowita ignorancja. Spytaj jakiegoś młodego naśladowcę Einsteina, kto pozbawił go palca w domowym eksperymencie chemicznym. Owszem, posiadł wiedzę potrzebną do zrobienia formuły, lecz nie poradził sobie z konsekwencjami stworzenia niezbyt miłego płynu.

Metafizycznie rzecz ujmując, magowie płyną tą samą łódką co Einstein Junior. Istnieje śmiertelne niebezpieczeństwo dla magów igrających z Rzeczywistością. Tak, mają moc. Owszem, duchy Paradoksu istnieją, aby ich karać jeśli będą zbyt bezczelnie się z nią obnosić. Duchów Paradoksu nie obchodzą jednak inne rzeczy, które magowie mogą sknocić.

Świat jest złożony z czegoś więcej, niż tylko twarde fakty. Działania nie mają miejsca w próżni. W **Magu** istnieje wielka pokusa manipulowania Rzeczywistością i zbierania wiedzy bez prawdziwego rozważenia duchowych i etycznych konsekwencji takich manipulacji, Owszem, możesz grać w **Maga** nawet przez chwilę nie myśląc o duchowości czy emocjach, lecz możesz stracić jeden z najbardziej intrygujących aspektów gry. Każdemu Yin odpowiada Yang i zazwyczaj duchowość, wiara i emocje są uważane za anatemę nałożoną za niepełne obserwacje i oddzielanie faktów od fikcji. Fakty nie mogą jednak zostać naprawdę oddzielone od swych emo-

cjonalnych i duchowych powiązań, ponieważ staną się mniej ważne, mniej potrzebne Rzeczywistości. Flaga nie mająca znaczenia dla stojących pod nią ludzi jest po prostu kawałkiem kolorowego materiału, lecz flaga wzbudzająca silne emocje w obserwujących jej powiewanie osobach, jest czymś więcej, niż tylko swoją fizyczną esencją. Staje się symbolem i dzięki temu nabiera mocy inspirowania. Wielu zginęło za takie symbole i ideały, które przekazywali obserwatorom. Oblicze samej Rzeczywistości zostało zmienione poprzez działania wzbudzone przez flagę.

W podobny sposób mag, który emocjonalnie i duchowo sięga do otaczającego go świata, jest czymś więcej, niż tylko kolejnym czarodziejem. Jego powiązania przekraczają jego zrozumienie, a w związku z tym również moc. Naukowiec od zewnątrz badający zbiornik wodny (obserwując jego skład kolor, zawartość soli itp.) nie rozumie go tak, jak naukowiec zanurzający się w wodzie i czujący ją nad głową, odczuwający tę chwilę paniki gdy zostawia za sobą świat powierzchni. Być może czuje radość gdy grawitacja traci nad nim na chwilę swą nieubłaganą władzę, lub też odczuwa fascynację obserwując niesamowite piękno delfina. Ten drugi naukowiec posiada większe zrozumienie wody, ponieważ czuł jej emocjonalny wpływ, nie tylko fakt jej istnienia.

Magowie postrzegający rzeczywistość jako zbiornik, który można badać i manipulować nim, coś od czego oni sami są oddzieleni, nigdy nie osiągną pełnego zrozumienia rzeczywistości. Odcięli się od reszty i, jak wskazuje Jung, nie są naprawdę wolni. Chcą pozostać oddzieleni i sterylni, więc nigdy nie zanurzą się w wodzie i nie zrobią własnego rozprysku.

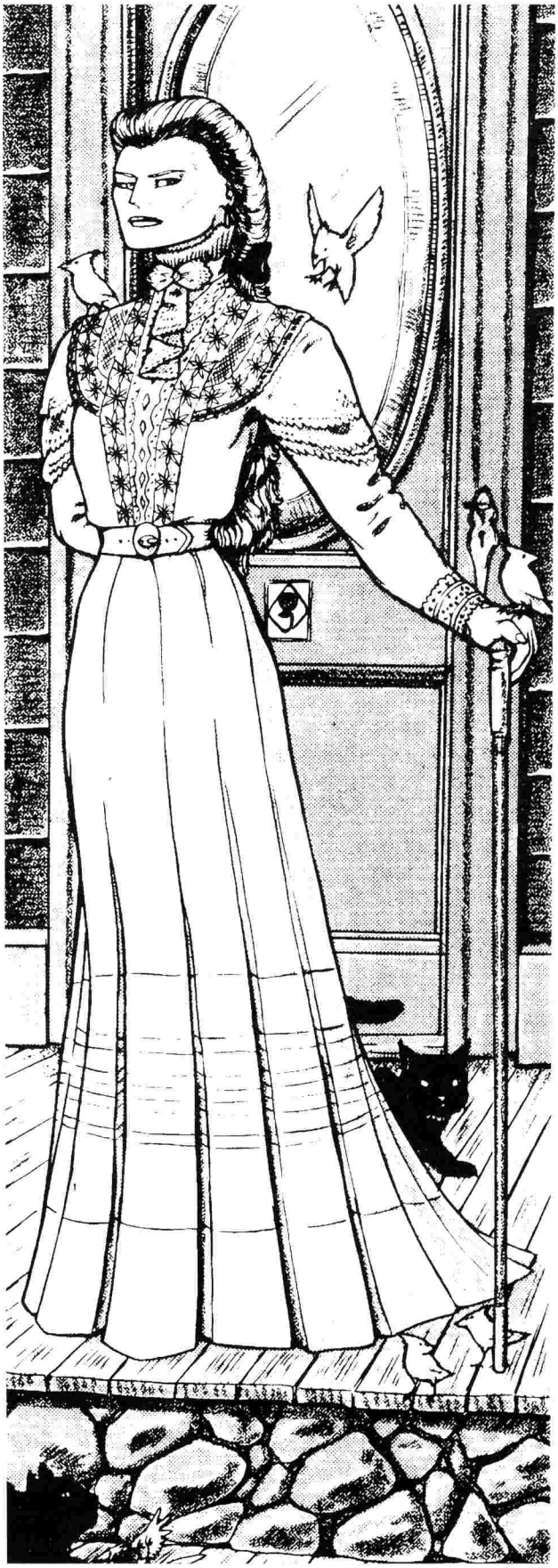
Nie chodzi o to, że nauka i rozum nie są ważne w **Magu,** lecz jeśli ograniczysz się jedynie do tej połowy rzeczywistości, tylko do powierzchni zbiornika, głębsze znaczenia i powiązania rzeczywistości nigdy nie poddadzą się twemu zrozumieniu... lub władzy.

Oczywiście otwarcie umysłu i zmysłów na duchowy rytm wszechświata wymaga dostrzegania konsekwencji działań jako czegoś więcej, niż oczywiste, faktyczne rezultaty. Magowie są odpowiedzialni za swoje czyny oraz ich konsekwencje. Nikt nie jest odpowiedzialny za kogoś innego. Wskakując do wody i otwierając umysł i serce na wszechświat nie można zrzucić odpowiedzialności, nie ma nikogo innego, kogo można by winić.

Zostało zaobserwowane, że okowy mogą być wygodne, ponieważ zakuta w nie osoba jest osobą bez odpowiedzialności. Władzę ma ktoś inny i ktoś inny rozumie. Taka etyczna niewola rzeczywiście może być wygodna, lecz ostatecznie powstrzymuje maga przed wywieraniem własnego wpływu na Rzeczywistość. Sięgając po oderwaną, suchą wiedzę i rozum mag się jedynie oślepia.

Aby otworzyć oczy i zrzucić z siebie okowy rozumu mag musi chcieć, aby spłynęły z niego fale niepewności i instynktu. Musi dostrzec, że trzyma klucze do rzeczywistości i że uwalniając się akceptuje wszystko, co za sobą to pociąga. Nie ma już rodziców ani strażników więziennych. Odpowiedzialność za wolność spoczywa na magu... i na tobie.

Dobrej zabawy.



Zamienianie wampirów w fotele i inne działania „Wysokiej" Magyi

Stephan Wieck

– A więc możemy przynajmniej się zgodzić, że rzeczywistość Świata Mroku jest subiektywna? – ktoś powiedział.

Był to styczeń 1993 roku, a Mark Rein• Hagen, Chris Early, mój brat Stewart i ja byliśmy w trakcie łączenia naszych mózgów ze sobą, aby stworzyć podstawy **Maga.**

– Tak – powiedział Mark.

– Tak – powiedział Cris.

– Tak – powiedziałem ja.

– Tak, na razie, ale pamiętajcie o *Lili* – powiedział Stewart (którego wieloznaczna wypowiedź rozwinęła się w dyskusję, która ukształtowała przyszłość metafizyki **Maga**, lecz to jest opowieść na inną okazję).

Tak więc, tworząc metafizykę, a w związku z tym system magyi do **Maga,** zaczęliśmy od podstawowego założenia, że rzeczywistość jest subiektywna i zbudowaliśmy system metafizyki, który rozwinął się ogarniając takie dziwne zagadnienia, jak Kwintesencja, Paradoks i Wzorce. W końcu mieliśmy system, który z pewnością nie był doskonały (jaki system metafizyki jest?), lecz był na tyle kompletny, by stać się dobrą podstawą dla systemu magyi i samej idei wszechświata według magów. Po metafizyce naturalnym krokiem było zdefiniowanie Sfer, a później pojawiła się mechanika gry.

Naszym problemem było to, że pierwotny system magyi niezbyt kłaniał się przed ołtarzem równowagi gry lub grywalności, jeśli oznaczało to poświęcenie jego zgodności z teoriami metafizycznymi. Zawsze czułem, że takie poświęcenie jest analogiczne do zabijania opowieści przez przestrzeganie zasad, do czego seria gier narracyjnych zawsze odczuwała wstręt. Jednak, jak projektanci z White Wolfa cierpliwie (no dobrze, wymownie) mi przypominali, **Mag** wciąż jest grą. W końcu powstały roty i zasady dające graczom i Narratorom choćby minimalną szansę na przejście przez system magyi nie tracąc umysłu.

Mimo to system jest wciąż niezwykle otwarty, złożony i jak metafizyka, na której jest oparty, subiektywny. Jest otwarty do interpretacji przez każdą grającą w niego osobę. Dla niektórych grup narracyjnych będzie to klątwa spełniająca najbardziej pożądane marzenia poszukującego mocy gracza, dla innych może otworzyć się to, co uważam za ewolucyjny krok w narracyjnym doświadczeniu, ponieważ w **Magu** gracze w nieunikniony sposób stają się asystującymi Narratorami.

Magowie szczerze wierzą, że przy odpowiedniej kombinacji Sfer wszystko jest możliwe. Narratorzy szybko odkryją, że gracze są zdolni do niezwykłego asortymentu efektów nawet na niskich poziomach Sfer. Samo to czyni niemal niemożliwym zaplanowanie sztywnej intrygi do przygody w **Magu.** Niemożliwe jest, aby Narrator przewidział każdy sposób wykorzystania magyi, na jaki gracze wpadną w toku opowieści, a następnie osnuć wokół tego akcję. Wyobraź sobie graczy w **Maga** w linearnej przygodzie, w której Narrator chce, aby wydarzenia X, Y i Z miały miejsce jeden po drugim. Gracze niewątpliwie dotrą do sceny X, a następnie dokonają jakiegoś aktu magyi, który pozbawi znaczenia sceny Y i Z i skieruje bieg opowieści w zupełnie inną stronę.

Jeden z graczy **Maga** napisał do nas, mówiąc (parafrazuję): „Czy w związku z tym, że mój mag ma taką i taką rangę w takiej i takiej Sferze, może podejść do wampira i zmienić go w fotel?" Wyobraź sobie teraz biednego Narratora, który zaplanował sobie, że wampirzy wróg będzie kluczową postacią dzisiejszej opowieści, a gdy postacie pierwszy raz spotykają wampira, gracz oznajmia, że jego postać zmienia go w fotel, przywołuje margaritę i organizuje ogrodowe przyjęcie. Tak oto skończyła się przygoda.

Cóż, z pewnością nie zaprzeczę, że na pewnych poziomach Sfer można zmieniać wampiry w fotele. Czy to jest jednak dobre dla opowieści? Niektórzy twierdzą, że wadą systemu magyi w **Magu** jest jego otwartość do interpretacji i w związku z tym sesje w **Maga** bez wątpienia będą przeradzać się w kłótnie pomiędzy graczami a Narratorami o to, co jest napisane na stronie 123 przeciwko temu, co znajduje się na stronie 243, itd., itd., itd. Kto czerpie radość z takiej sytuacji?

W końcu jakość opowieści do **Maga** determinują osoby trzymające tę książkę, gracze. Twierdzę, że otwartość systemu magyi nie jest wadą, lecz raczej siłą. Pozwala graczom uczestniczyć w dobrej opowieści. Nie przychodzi mi na myśl żadna inna gra narracyjna, która wymagałaby od swoich *graczy* tyle kreatywności, samodyscypliny i zdolności narracyjnych, co **Mag.** Wszystko, od stwierdzenia kiedy i jaki typ magyi użyć, do łączenia Sfer celem uzyskania nowych efektów lub wyglądu magyi przypadkowej, wymaga od gracza kreatywności.

Ważniejsza od niej jest jednak samodyscyplina gracza. Czy przemienienie wampira w zestaw ogrodowy da jakąś korzyść nastrojowi lub tematowi opowieści? Czy dzięki działaniom twojej postaci nabierze ona więcej znaczenia lub da większą rozrywkę? Istnieje wiele możliwości, abyś mógł wypalić wielkie dziury w planach twojego Narratora. Nie rób tego. Nakaz ten nie ma na celu sztucznego ograniczenia twojej postaci – twoja kreatywność określa, jak pomyślnie przetrwa ona trudny świat **Maga.** Jeśli jednak musisz zakłócić bieg opowieści, rób to w sposób, dzięki któremu skieruje się ona w nowy i jeszcze bardziej ekscytujący lub nastrojowy kierunek. W **Magu** jesteś nie tyle graczem, co asystującym Narratorem. Większość pobudzenia dawanego przez opowieści do **Maga** pochodzi od graczy pomagających tworzyć sagę.

Jeśli twój Narrator twierdzi, że ma problemy z wymyśleniem opowieści do **Maga**, wtedy ty i inni gracze nie robicie wystarczająco wiele. Co motywuje twoją postać? O co ona walczy? Jak chce to osiągnąć? Nie czekaj, aż zostaniesz wprowadzony w przygodę, powiedz Narratorowi, że na następnej sesji gry twoja postać zamierza udać się do Wyroczni w poszukiwaniu wiedzy, lub też pójdzie do Dziedziny

Marzeń czy też gdziekolwiek indziej, gdzie tylko zapragniesz. Narrator może obmyślić coś, co przekreśli lub opóźni plany twojej postaci, lecz przynajmniej dałeś jej jakieś cele. Wraz z biegiem opowieści Narratora możesz tkać własną opowieść swej postaci.

Tak więc brzmi wiadomość. W **Magu** nie jesteś tylko graczem, jesteś asystującym Narratorem (zadziwiające, jak zmiana nazwy może wpłynąć na twoje poglądy na jakiś temat). Wykorzystaj zmienność i czystą moc swej postaci, aby kierować opowieść do przodu, nie niszczyć ją.

Więźniowie w Edenie
Steven Brown

Twarz spoglądała na niego ciężkim, spokojnym, chroniącym wzrokiem, lecz jaki uśmiech krył się za tymi ciemnymi wąsami? Słowa powróciły do niego niczym przewodni dźwięk dzwonu:

WOJNA JEST POKOJEM
WOLNOŚĆ JEST NIEWOLĄ
IGNORANCJA JEST SIŁĄ
– George Orwell, *1984*

Jestem medialną dziwką, podobnie jak reszta z was (nawet wy „tragicznie przygnębieni" Goci, którzy jesteście wmanipulowani w kupowanie produktów White Wolfa. Hej, nikt nie jest niewinny). Po prostu nie jesteśmy w stanie żyć w dzisiejszym świecie nie cierpiąc z powodu jakiejś psychicznej manipulacji. Wciąż, pomimo ataków na Madison Avenue, sądzę, że wydaję swoje pieniądze na to, na co chcę je wydawać.

Jestem imieniem i numerem w korporacyjnych i rządowych bazach danych, podobnie jak reszta z was. Wykorzystujemy liczby w praktycznie wszystkich kontaktach ze sobą. Wciąż jednak wierzę w indywidualność.

Oglądam wiadomości w telewizji i czytam je w gazetach, zazwyczaj przyjmując je jako fakty, podobnie jak większość innych osób, nie kwestionując ich. Mimo to sądzę, że media manipulują informacjami, aby zadowolić swoich sponsorów i innych, którzy posiadają władzę.

Wiem, że mój kraj jest największym państwem na Ziemi i ponad wszystko przedkłada wolność i sprawiedliwość, podobnie jak... no dobrze, jak wielu z was mogłoby sądzić. Mimo to wiem, że rząd dba o specjalne grupy interesu, bierze udział w nielegalnych działaniach i że niemal wszystkie wyższe stanowiska są w posiadaniu bogatych. (Spotkaliście kiedyś biednego prezydenta? A co z biednym senatorem?)

Przemoc dostarcza mi rozrywki. Oglądam Beavisa i Buttheada, gram w Mortal Kombat i czytam mnóstwo brutalnych książek i komiksów. Mimo to wiem, że przemoc jest plagą naszego społeczeństwa i musimy ją powstrzymać, zanim będzie za późno.

Kocham te reklamy z półnagimi, pięknymi, wspaniale zbudowanymi kobietami, które mówią mi, abym kupował produkty pewnych kompanii. Dlaczego nie? Jednak wiem, że kobiety nie powinny być traktowane jako obiekty seksu. Racja?

Jeżdżę samochodem i kupuję niezliczone ilości nie nadających się do ponownego przetworzenia produktów, ponieważ sądzę, że robienie tego przeze mnie jest w porządku. Mimo to uważam za paskudne, że środowisko naturalne jest niszczone w takim tempie, że najprawdopodobniej nigdy nie da się naprawić.

Jestem zapisany w firmie ubezpieczeniowej, w wojsku, w spisie mieszkańców USA i tak dalej. Korzystam z karty kredytowej choć wiem, że osobom które mnie obsługują daję wykaz moich przyzwyczajeń zakupowych. Wypełniłem również niezliczone formularze o pracę i kredyty. Mimo to wiem, że większość tych informacji może dotrzeć do nieodpowiednich ludzi i najprawdopodobniej tak się dzieje.

Kupuję produkty testowane na zwierzętach i jem mięso. Nie ma w tym nic złego, prawda? Nienawidzę jednak okrucieństwa wobec zwierząt bardziej niż czegokolwiek innego, a mojego psa kocham tak, jakby był człowiekiem.

Istnieją różne „prawdy", lecz je akceptuję. Akceptujemy je jako społeczeństwo. Jak to ujął Orwell, jesteśmy „dwumyślący", trzymamy w naszych głowach dwie niezgodne ze sobą „prawdy" nie zdając sobie sprawy, jakie to jest szalone. Tak naprawdę nie wierzymy w nie, tak naprawdę nie wiemy w co wierzyć. „Dwumyślenie" czyni życie prostszym, a przecież o to chyba chodzi?

Wydajemy się być dobrowolnymi ofiarami. Podobnie jak osoby uzależnione od narkotyków, myślimy, że kontrolujemy nasze życie, chociaż tak nie jest. Umysłowe programowanie, którym jesteśmy bombardowani każdego dnia, wywołuje w nas złudzenia jakiegoś doskonałego świata, w którym dysponujemy wolną wolą i żyjemy w demokratycznym społeczeństwie. Czasami odczuwamy tę chorobę, jednak zaraz później zachowujemy się tak, jak nauczono nas się zachowywać. Jedynym problemem jaki mamy, to na jakim środku przekazu się skupić.

Czy to jest postęp? Czy jesteśmy choć troszkę świadomi, w jakim stopniu jesteśmy manipulowani? Czy żyjemy w nieświadomości, jak wielu z nas porzuciło nadzieje? Oddaliśmy się tym wspaniałym czasom ze wszystkimi cudami, jakie może nam zaproponować: dłuższym życiem, higieną, supertechnologią i udogodnieniami, wraz z wytwarzanymi na masową skalę produktami i usługami. A cena? Mówicie „Och, niewiele, tylko nasz indywidualizm, poczucie własnej tożsamości, wolność, energia, wiara i pieniądze". Nie martwcie się jednak, nigdy się o tym nie dowiecie, a przynajmniej nie będziecie o to dbać (ponieważ nie powiedzą wam, aby o to dbać).

A więc co z tego, że nasza technologia może stworzyć maszyny pracujące i funkcjonujące jak ludzcy robotnicy, tylko że lepiej? Co z tego, że korporacje chcą zmienić swoich pracowników w podobnych do maszyn konformistów? Co z tego, że każdego roku wydajemy miliardy dolarów pochłaniając pozbawione smaku, produkowane masowo pożywienie z fast-foodów, które szkodzi naszemu zdrowiu? Co z tego, że spędzamy godzinę za godziną oglądając sitcomy i programy policyjne przeznaczone dla widzów z IQ 3? Co z tego, że dajemy obcym informacje dotyczące całego naszego życia gdy



wypełniamy te czy inne formularze? Co z tego, że nie wiemy, co oni robią z tymi informacjami, lub też wierzymy w to, co mówią nam media, lub też spieszymy się, kupujemy produkty, ponieważ w tym jednym tygodniu widzieliśmy tuzin ich reklam?

Co z tego? To postęp. Prawda? Czy życie nie jest dzięki temu znacznie lepsze? W końcu czy nie nauczono nas, że tak jest? Może żyjemy w zimnych, nieosobowych czasach, w których przedkładamy udogodnienia i wygody ponad wolną wolę. Pytaniem jest, co chcemy z tym zrobić? Co *możemy* z tym zrobić?

Jak to się odnosi do **Maga**? To pytanie, które sobie zadawaliście, prawda? Cóż, gdyby Technokracja istniała, czy świat wokół nas, „Śpiących", naprawdę wyglądałby inaczej, niż teraz?

Tak, **Mag** jest grą, w której wierzenia stają się prawdą. Wiemy jednak, że grupy równie zakonspirowane, manipulujące i służące samym sobie, jak Technokracja, mogą nas obserwować i kierować naszym życiem. W tym leży prawdziwe zagrożenie, które my, „Śpiący", powinniśmy rozważyć.

Zalecana lektura

Książka jest przygodą, w której się uczestniczy. Zawiera akt kreacji u swojego początku i akt kreacji gdy jej cel się zakończy. Pisarz śni swój sen i przekazuje go, a czytelnik interpretuje ten sen w osobistych kategoriach, według własnej wizji, gdy czyta. Każdy tworzy świat. Szablonem jest książka.

– Harlan Ellison, wstęp do *Strange Wine*

Istnieje tak wiele książek – *wspaniałych* książek – przydatnych dla gracza w **Maga,** że trudno jest zebrać jakąś listę. Przedstawione poniżej pozycje okazały się jednak cenne dla autorów tej książki. Gracze i Narratorzy **Maga** mogą zechcieć sami do nich zajrzeć.

• Arrien, Angeles. *The Tarot Handbook: Practical Applicztions of Ancient Visual Symbols*

– Przedstawia talię tarota jako portal do zrozumienia symboli tarota ze strony psychologii Junga, z perspektywy mitologicznej i multikulturowej.

• Campbell, Joseph. *Bohater o Tysiącu Twarzy; Joseph Campbell and the Power of Myth*

– Bezcenne książki, nie tylko do **Maga,** lecz dla każdego gracza poważnie zainteresowanego uniwersalnymi korzeniami mitów, wierzeń i folkloru. W przeciwieństwie do wielu filozofów i znawców mitologii, Campbell jest dość przystępny. Jego największą wadą jest takie zagłębianie się w szczegóły, że myśli czytelnika uciekają na boczny tor. *Power of Myth* jest również dostępna na kasetach audio i video i bardzo ją polecamy.

• Cunningham, Scott. *The Truth About Witchcraft Today*

– Opisuję ludową magię i wikkańskie poglądy dotyczące odniesień dzisiejszej kultury. W prawdzie w tej książce Cunningham bez przerwy zauważa, że Wikkanie nie są złymi, składającymi ofiary z ludzi wyznawcami Szatana, lecz mimo to jest to dobre podstawowe źródło do magii ludowej i wierzeń Wikkan.



• Ellison, Harlan. *Strange Wine; Paingod and Other Delusions; Deathbird Stories*

– *Ellison jest najbardziej* ozdobnym fantastą naszych czasów, a wiele z jego intrygujących, niepokojących i często zabawnych opowieści dobrze pasuje do tematu **Maga.** Powyższe książki są szczególnie polecane miłośnikom Świata Mroku, lecz każda pozycja jego autorstwa jest warta przeczytania.

• Fraiser, Sir James George. *The Golden Bough*

– Zawiera kwintesencję wiedzy na temat antropologii oraz ludowych tradycji i wierzeń. Trudno się ją czyta, lecz zawiera wiele informacji.

• Guiley, Rosemary Ellen. *The Encyclopedia of Witches and Witchcraft*

– Dobre źródło dla tych, którzy szukają informacji nie tylko o historycznej i dzisiejszej magii, lecz również o zajmujących się nią osobach. Zawiera również bogatą bibliografię.

• Halevi, Z'ev ben Shimon. *Kabbalah: Tradition of Hidden Knowledge*

– Opisuje szczegółowo wierzenia i tradycję związane z kabałą, a zagadnienia są ilustrowane za pomocą diagramów i kolorowych tablic. Zawiera również liczącą 38 pozycji bibliografię dla tych, którzy chcą pogłębić wiedzę. Bardzo przydatna dla osób grających Porządkiem Hermesa.

• Hawk, Simon. *The Wizard of Fourth Street*

– Wyjątkowo interesujące spojrzenie na magyę, technologię i połączenie tych dwóch w ciekawej, neogotyckiej scenerii. Następna część, *Wizard of Whitechapel*, jest przyzwoita, lecz inne książki z serii Hawka „Wizard" spadają na łeb, na szyję.

• Kieckhefer, Richard. *Magic in the Middle Ages*

– Akademickie podejście do magicznych tradycji średniowiecznej Europy i Środkowego Wschodu. Mniej teoretyki, więcej zwracania uwagi na szczegóły. Bardzo przydatne dla graczy grających w średniowieczu.

• Lackey, Mercedes. Burning *Water; Children of the Night*

– Wprawdzie magia jest trochę bardziej widowiskowa, niż w naszym spętanym Paradoksem świecie, bohaterka tych książek, Diana Tregarde, mogłaby być postacią do **Maga**! Sytuacje i sceneria książek Lackey są dość odpowiednie dla graczy **Maga**, a także zabawne. Trzecia książka, Jinx High, jest dość nudna (przepraszam, Misty!), lecz pierwsze dwie są bardziej niż wartościowe.

• Starhawk, *Spiralny taniec*

– Trochę w klimacie New Age, lecz z pewnością warto przeczytać. Jest to ulubiona książka projektanta gry i bada ona związki wiary i przekonań z magyą i osobistym spełnieniem. Sama Starhawk zachęca do tej (lub każdej innej) książki o osobistej prawdzie – „... cały zawarty w tej książce materiał jest przedstawiony w taki sposób, aby można go było uznać za własny, zaadaptować do własnych potrzeb i okoliczności, dodać to co działa i odrzucić to, co nie. Uważam tę książkę za narzędzie, nie zbiór dogmatów." To samo można powiedzieć o tak zwanej **Księdze Cieni: Podręczniku Gracza do Maga.**

Indeks

Ahl-i-Batin 90-97
  roty 138-139
Ahriman 81
Akrobacje (zdolność) 18
Alchemia (zdolność) 26
Alergia (wada) 45
Amnezja (wada) 33
Anioł Stróż (zaleta) 37
Antymagya 111
Artyzm (zdolność) 14
Astma (wada) 45
Astrologia (zdolność) 26
Atawizm (wada) 39
Balowanie (zdolność) 14
Bariera 117
Bliska Umbra 117, 118
Bliźniacze dusze (zaleta) 37
Błyskawiczne liczenie (zaleta) 32
Bractwo Akashic 52-54
  rekwizyty 104-105
  roty 138
Brak ręki (wada) 46
Brzuchomówstwo (zdolność) 14
Cechy Pozycji 46-49
  Korzyści z Chowańca 127-128
Certamen 128-134
Chi 122
Chowaniec (cecha pozycji) 47
Chowańce 125-128
  Korzyści 127-128
Ciekawość (wada) 30
Ciężka Broń (zdolność) 18
Cios ostateczny (Bractwo Akashic) 124
Cudowne dziecko (zaleta) 32
Czujność, Zalety/Wady 33-34
Daltonizm (wada) 34
Darwushim 90
Deformacja (wada) 45
Dezorientacja (wada) 33
Diaboliczny Mentor (wada) 43
Do (zdolność) 18, 121-125
Do 121-125
Doskonała równowaga (zaleta) 35
Duchowy magnes (wada) 39
Duchowy przewodnik (zaleta) 36
Dworek (zaleta) 43
Dyplomacja (zdolność) 14
Dyrektor korporacji (zaleta) 45
Dziecięcy magowie 120
Dziecko (wada) 45
Dzikun 51
Echa (wada) 39
Efekt Domina 102
Eutanatosi 63-65
  rekwizyty 106-107
  roty 141
Fanatyzm (wada) 32
Fetysze 110
Fizyczne, Zalety/Wady 45-46
Fobia (wada) 31, 32
Fotograficzna pamięć (zaleta) 32
Fundacja (cecha pozycji) 46
Gadanina (zdolność) 19
Gaja 61-62
Gibkość (zaleta) 45
Głęboka Umbra 118
Głuchota (wada) 34
Góra Qaf 93, 95
Gromada 56
Hacking 27, 135
Hacking 27
Haram 94
Hazard (zdolność) 19
Hipnoza (zdolność) 23
Historia
  Technokracji 184-191
  Tradycji 177-183
Historia (zdolność) 26
Historia Technokracji 184-191
Historia Tradycji 177-183
Horyzont 118
Instruktaż 15
Intrygi (zdolność) 15
Iskra Życia (zaleta) 37
Jama 83
Jeździectwo (zdolność) 20
Język barda (wada) 40
Język Kwiatów 28
Język Migowy (zdolność) 27
Kamuflaż (zdolność) 21
Khanaqah 94
Ki 122
Kiai! 124
Klątwa (wada) 40
Klub nocny (zaleta) 43
Kodeks honorowy (zaleta) 30
Kombinowanie (zdolność) 15
Komputerowe Talizmany 152-153
Komputery 134-135
  Patrz również Talizmany, Rekwizyty
Koncentracja (zaleta) 32
Kontrmagya 110-111
Kontrola nad ciałem (Bractwo Akashic) 123
Koszmary (wada) 31
Kryptografia (zdolność) 27
Krzykliwość (zdolność) 16
Kulawy (wada) 45
Kult Ekstazy 58-60
  rekwizyty 106
  roty 140
Kwintesencja 113
Labirynt 83
Lingwista (zaleta) 35
Łucznictwo (zdolność) 21
Magya a liczby 101
Magya sensoryczna 103
Magyczny zakaz/imperatyw (wada) 40
Mania (wada) 30
Maruderzy 84-85
Mateczniki 118
Materiały Wybuchowe (zdolność) 21
Mechanik (zaleta) 35
Medium (zaleta) 36
Mentalne, Zalety/Wady 32-33
Mienie (cecha pozycji) 48
Mówcy Marzeń 61-62
  rekwizyty 106
  roty 140-141
Mroczna tajemnica (wada) 30
Mroczne fatum (wada) 42
Muridzi i Murszidzi 94
Nadnaturalne, Zalety/Wady 35-42
Naśladownictwo (zdolność) 16
Naturalna Sfera (zaleta) 37
Nauka Specjalizowana (zdolność) 27
Nawiedzany (wada) 41
Nephandi 81-83
Niebiański Chór 55-57
  rekwizyty 105-106
  roty 139-140
Niemy (wada) 46
Nienawiść (wada) 32
Niepopularny mentor (wada) 42
Nieprzychylny Mentor (wada) 42
Nieśmiałość (wada) 31
Nietolerancja (wada) 31
Niezdolność w Sferze (wada) 41
Niezwiązywalny (zaleta) 37
Niski wzrost (wada) 45
Noc Fana 90-91
Objawienie 66-69
Obrażenia 103
Obrońca życia (wada) 32
Obsesja (wada) 31
Oburęczność (zaleta) 35
Odbicie/schwytanie pocisków 124
Odmienność (wada) 39
Odporność na trucizny (zaleta) 35
Odrodzenie 83
Odwaga (zaleta) 35
Odwrócenie ataku (Bractwo Akashic) 124
Odwrócenie Uwagi (zdolność) 21
Ogólne rezultaty magyi 101
Opiekun (wada) 45
Opustoszali 88-89
  roty 141-142
Otwieranie Zamków (zdolność) 21
Paradigma 70-71
Paradoks 113-114, 170-172
Paraliż (wada) 46
Penumbra 117
Peryferia 117
Pierwotne cechy (wada) 40
Pierwsza Pomoc (zdolność) 21
Pilotaż (zdolność) 22
Pływanie (zdolność) 22
Podróż Bohatera 194-196
Polityka Fundacji (zdolność) 26
Polowanie (zdolność) 22
Poprzednie istnienia (zaleta) 36
Porywające opowiadanie Beth Fischi 156-172
Porządek Hermesa 66-69
  rekwizyty 107
  roty 142
Poszukiwanie (zdolność) 16
Poszukiwanie 173-176
Powiązania korporacyjne (zaleta) 44
Powiązania polityczne (zaleta) 44
Powiązania z czarnym rynkiem (zaleta) 43
Powiązania z Kościołem (zaleta) 43
Powiązania z mediami (zaleta) 43
Powiązania z podziemiem (zaleta) 44

Powiązania z policją (zaleta) 44
Powiązania z sądownictwem (zaleta) 43
Powiązania ze światem rozrywki (zaleta) 44
Prawdziwa miłość (zaleta) 36
Prawdziwa Wiara (zaleta) 38
Preparowanie Zwierząt (zdolność) 27
Przebieranie się (zdolność) 22
Przebłyski treningu 124
Przeistoczenie 116
Przesłuchiwanie (zdolność) 16
Przyjaciel wilkołak/wampir (wada) 36
Przyjaźń faerie (zaleta) 36
Psychiczny wampir (wada) 41
Psychoanaliza (zdolność) 22
Psychologia (zdolność) 28
Psychologiczne, Zalety/Wady 30-32
Qanat 91
Qutbowie 96
Regeneracje 83
Reguła Cienia 117
Rekwizyty 103-108
Reputacja (zaleta) 42
Rezonans 112
Rękawica 117
Roty 138-148
  Bądź cool 141
  Cienie we Mgle 143
  CNC Przerażającej Penny 142
  Dłoń Skręcająca Kości 141
  Długa Pięść 148
  Dostrojenie Psychicznego Radia 140
  Forma Awatara 138
  Losowy Impuls 141
  Nić Ariadny 144
  Niewidoczne Słowa 142
  Odlot 140
  Orle Oko 138
  Paradygmat Pigmaliona 146
  Pieśń Orfeusza 147
  Pisk Sowy 148
  Podtrzymywanie Mózgu 143
  Położenie Pierwszej 145
  Przyzwanie Zapomnianego 147
  Ranienie Duszy 143
  Rozdzierający Krzyk 148
  Skradający się Cień 139
  Smocza Pięść 147
  Smocze Kopnięcie z Wyskoku 148
  Spięcie 145
  Spokój Buddy 138
  Szpony 146
  Ściana Luster 140
  Tymczasowe Olinowanie 142
  Wróżenie 140
  Wskazówka Wróżki 145
  Wysysająca Brama 141
  Wszeteczny Pocałunek 142
  Wyczucie Zepsucia 139
  Wykrycie Bramy Snów 145
  Zakłócanie Sygnału 143
  Zaplątanie Tekstu 142
  Zastrzyk Adrenaliny 143
  Zatruta Dziewica 146
  Znak 145
Rozdział i wers 28
Rusznikarstwo (zdolność) 22
Rzemiosło (zdolność) 23
Sadyzm/masochizm (wada) 31
Sanctum (cecha pozycji) 48
Schizma 190
Sekretny Język (zdolność) 28
Sieć Wiary 93
Sieroty 86-87
Skazy 118
Słaby słuch (wada) 34
Społeczeństwo Wisielców 28
Społeczne, Zalety/Wady 42-46
Spostrzegawczość (zdolność) 16
Strefy 118
Styl (zdolność) 17
Styl wewnętrzny 123
Styl zewnętrzny 123
Synowie Eteru 70-72
  rekwizyty 107
  roty 142-143
Szalony Mentor (wada) 42
Szanowany Mentor (zaleta) 42
Szczęście (zaleta) 37
Szósty zmysł (zaleta) 36
Szpetota (wada) 45
Szybkie Czytanie (zdolność) 23
Szybkie uczenie się (zaleta) 35
Ścigany (wada) 45
Ślepota (wada) 34
Śpiewanie (zdolność) 23
Światowiec (zaleta) 35
Tabele
  Magya a liczby 101
  Manewry Do 123
  Modyfikator Stopnia Trudności 102
  Odbijanie Pocisków 124
  Ogólne Rezultaty Magyi 101
  Tabela Aktywacji Talizmanu 108
  Tabela Hackingu 135
  Tabela Pozycji Talizmanu 110
Tajemne Pojedynki 134
Talenty 14-18
Talizman (pozycja) 110
Talizmany 108, 149-153
Talizmany
  Carte Blanche 150
  Grandmaster 153
  Komputer Serii Alfa 152
  Komputer Serii Elita 152
  Likantroskop 149
  Mikstury 150
  Nadrzędny Pilot 150
  Okulary Szybkiego Czytania 150
  Paciorki Modlitewne 149
  Ręka Chwały 150
  Sznur Trzech Wiatrów 149
  Tatuaż Dziewięciu Smoków 151
  Urządzenie Przenoszące Myśli 152
  Wachlarz Kang Wu 150
  Wilcza Więź 150
  Ziołowy Plaster Dawnych 150
  Złoty Orzech 149
Taniec (zdolność) 23
Technomagya 104
Teologia (zdolność) 28
Tkaczka 51
Toksykologia (zdolność) 28
Tortury (zdolność) 23
Towarzysz Awatar (zaleta) 37
Tresura Zwierząt (zdolność) 23
Triada 51
Trody 118
Tropienie (zdolność) 24
Tworzenie Talizmanów 109
Umbra 117-119
Umiejętności 18-29
Umród 119
Urodzony kierowca (zaleta) 35
Uwodzenie (zdolność) 17
Uzależnienie (wada) 30
Verbena 73-75
  rekwizyty 107-108
  roty 143
Wady 29-46
Walka w Ciemnościach (zdolność) 24
Wampirzy fotel 203
Wdzięczność (zaleta) 42
Wiara w siebie (zaleta) 33
Wiedza 26-29
Wiedza o Kamieniach (zdolność) 28
Wiedza o Regionie (zdolność) 29
Wiek (wada) 35
Wielki rozmiar (zaleta) 45
Wielkie Rytuały (zdolność) 24
Wirtualni Adepci 76-77
  rekwizyty 108
  roty 143-144
Wizje z przeszłości (wada) 31
Wróg (wada) 42
Wróżenie (zdolność) 18
Wspinaczka (zdolność) 24
Wyciąganie Broni (zdolność) 25
Wykrywanie Kłamstwa (zdolność) 18
Wyostrzony Zmysł (zaleta) 34
Wypaczone wychowanie (wada) 42
Wyzwalanie się z Więzów (zdolność) 25
Wyższe cele (zaleta) 30
Zabezpieczenia komputerowe 135
Zaburzenie mowy (wada) 31
Zadufanie (wada) 31
Zalety i Wady 29-46
Zapominanie (wada) 33
Zastawianie Pułapek (zdolność) 25
Zdolności 14-29
Zdolności i magya 111
Zdolności komputerowe (zaleta) 35
Zdolności, Zalety/Wady 34-35
Zdrowy rozsądek (zaleta) 32
Zemsta (wada) 31
Zielarstwo (zdolność) 29
Zła sława (wada) 43
Zły wzrok (wada) 34
Znajomość (zdolność) 29
Zwierzęcy magnetyzm (zaleta) 34
Żelazna wola (zaleta) 32
Żmij 51

KSIĘGA CIENI™

Tak się stanie, mocą mojej woli!

„Kształtujemy rzeczywistość, jesteśmy mistrzami Ścieżki. Poruszamy Kołem Tworzenia w jego biegu do przodu i sprzeciwiamy się tym, którzy chcieliby je zatrzymać."

„Jeśli bylibyśmy zdolni ze sobą współpracować, rządzilibyśmy!"
– Portos, Mistrz Drua'shi z Porządku Hermesa

Magyczna wiedza wieków

Księga Cieni jest pamiętnikiem Ścieżki, tomem objawień dla użytkowników magyi. W tej Księdze Cieni gracze i Narratorzy odkryją zagubione sekrety Tradycji i ich przeciwników. Jest to wartościowa pozycja dla wszystkich magów!

Podręcznik Gracza do Maga zawiera:

- Nowe roty, Talizmany, Zdolności, Zalety i Wady, oraz szczegóły dotyczące nieuchwytnych Ahl-i-Batinów;
- Dogłębne prawdy o magycznych grupach i Ścieżce Wstąpienia;
- Rozszerzone zasady magyi, rekwizytów, chowańców i więcej.



WHITE WOLF GAME STUDIO

WORLD OF DARKNESS

MAG

ISA Sp. z o.o.
tel.: (0-22) 634 47 90
e-mail: isa@isa.pl
www.isa.pl

ISBN 83-87376-36-1