



UKRYTA WIEDZA

Podręcznik źródłowy
do gry Mag: Wstąpienie™

New RPG Order

Prezentuje

Mag: Wstąpienie - Ukryta Wiedza



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: harfista
Skan.....: harfista
OCR.....: harfista
Składanie.....: harfista
Liczba stron.....: 75
Rozdzielczość.....: 2460x3260
Wydawnictwo.....: ISA
Format.....: pdf
Rok wydania.....: ?
Data release'u.....: 2010.11.23

Opis:

Praca Narratora nie kończy się nigdy. Lecz kilka pomocnych tabel, tajemnic i ściągawek może uczynić jego (lub jej) życie o wiele łatwiejszym.

Wszystkie przydatne w prowadzeniu sagi Maga tabele możesz znaleźć w tej książce - zasady walki, opisy Sfer, sposób kreacji bohaterów - a to jeszcze nie wszystko! Tak na graczy jak i Narratora czeka wiele dóbr.

Info :

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

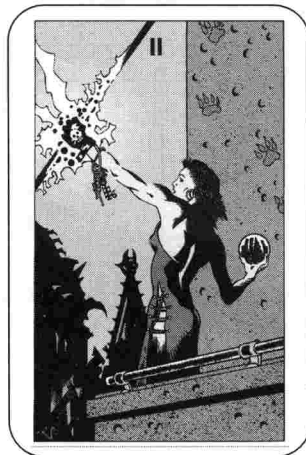
Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomogą Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas : newrpgorder@gmail.com.

UKRYTA WIEDZA™

Druga Edycja Kompendium Wiedzy i Ekranu Narratora



MAG



Autorstwa Allena Varneya, Briana Campbella, Phila Brucato i Johna R. Robeya

Opracowanie

Autorzy: *Roty/ Magowie:* Allen Varney; *Tło:* John R. Robey, Brian Campbell; *Magowie/ Wskazówki Narratora:* Phil Brucato; *Karty Sfer:* Wayne Peacock; *Sfery:* Kevin A. Murphey, Phil Brucato; *Beletrystyka:* Deena McKinney

Opracowanie: Phil Brucato

Redakcja: Cynthia Summers

Produkcja: Richard Thomas

Dyrektorzy Artystyczni: Lawrence Snelly & Aileen E. Miles

Projekt układu graficznego: Aileen E. Miles

Ilustracje: John Cobb, Daryll Elliott, Scott Johnson, Dan Smith, Andrew Trabbald, Lawrence Allen Williams

Mapy: John Park

Ilustracja IV strony okładki: Alex Shiekman

Ilustracja I strony okładki: Mark Jackson

Projekt okładki: Kathleen Ryan i Aileen E. Miles

Specjalne Podziękowania dla:

Brada „Conana” Butkovicha, za niesienie Ewangelii NE-RO na cały kraj.

Wesa „To Nie Moja Wina” Harrisa, za dołączenie do Marka w Quakesville.

Mike'a „Wilczego Papy” Krause'a, za wychowanie swego dziecka pośród sfory.

Danny'ego „Nie Tu” Landersa, za wzięcie swych zabawek i powrót do szkoły.

Elizabeth „Karate Kid III” McKee, za jej taneczne występy na Dragon Conie.

Christiana „Wielkiej Małpy” Naberhaus, za jego eksperymenty dietetyczne na firmowym pikniku.

Stephena „Jet Set” Pagela, za roztrwonienie odłożonych na czynnz pieniędzy.

Jane „Rusz się i Zabij Kogoś” Palmer, za furiackie żarty przez telefon.

Freda „Karcianki: Tarot” Yelka, za uchylenie się przed poduszkami rzucanymi przez twórców Maga.

Diane „Pastuszki” Zamojski, za groźbę rozkręcenie balangi siłą.

Sary „Pani Tajemnic” Timbrook, za posiadanie niezwykle użytecznego cienia.

Nathana „Niewidzialnego” Jonesa, za bycie niezwykle użytecznym cieniem Sary.

Rachel (Remy) „Szybkomównej” Blaine, za coś – jeśli moglibyśmy tylko zrozumieć, co właściwie powiedziała...

Grega „Pukacza” Fountain, za odkrycie jak śmieszna może być chimera na Halloween za 12\$.

Pożegnalne Wycie

Aj! Wydaje się, że to zaledwie wczoraj kilka wilków walczyło o miejsca w starym biurówcu. Teraz przenieśliśmy się do nowej siedziby, a kompania odpowiednio się powiększyła. Uczciwie muszę jednak przyznać, iż tęsknię trochę za dniami, kiedy to nasza sfera odzianych w czarne skóry degeneratów przesiadywała po knajpach, strasząc personel i bez końca narzekając jak mało płacą za całą naszą pracę. Dziś wciąż nie jesteśmy bogaci, ale nasz współczynnik godności wzrósł trochę od tamtych czasów. Eh, dawne dzieje.

Stało się też tak, że dwóch starych towarzyszy ze sfory wyniosło się z naszych lasów. Bill Bridges, współtwórca **Wilkołaka**, dołączył do HDI (firmy gier komputerowych Andrew Greenberga), podczas gdy bóg konwentów Danny Landers wrócił na studia dokończyć swą pracę magisterską. Ich praca wpadła w zdolne ręce Ethana Skempa i Kim Pullen. Nikt jednak nie przebił wkładu, jaki tamta dwójka wniosła podczas swego u nas pobytu. Będzie nam ich brakować.

Powodzenia, chłopcy.



Wydawca: ISA Sp. z o.o.

Tłumaczenie: Adam Golański

Korekta: Ewa Kwiecień

Skład i łamanie: Marzena Piłko

Informacje na temat sprzedaży:

ISA Sp. z o.o., ul. Fort Wola 22, 00-961 Warszawa
tel./fax: 36-88-31, 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.

Zapraszamy do odwiedzenia naszej strony internetowej

www.isa.pl



735 PARK NORTH BLVD
SUITE 128
CLARKSTON, GA 30021
USA

©1996, 1999 White Wolf. Wszystkie prawa zastrzeżone. Powielanie lub kopiowanie bez zezwolenia wydawcy jest zabronione, za wyjątkiem celów recenzji. **Mag: Wstąpienie i Ukryta Wiedza** są znakami handlowymi White Wolf Game Studio. Wszelkie nazwy i imiona, postacie oraz tekst niniejszej publikacji są chronione prawem autorskim przez White Wolf, Inc.

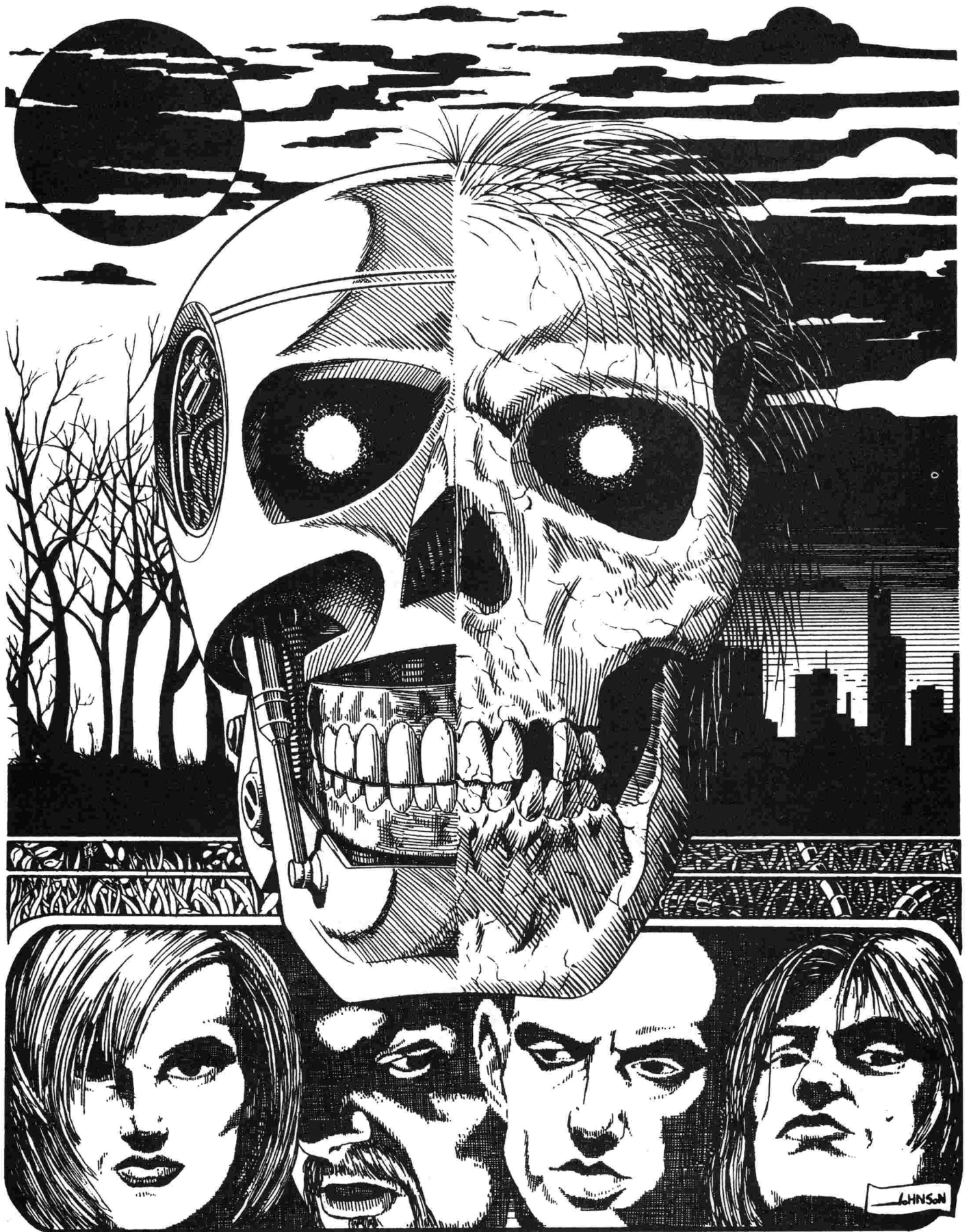
Pojawienie się w tej książce jakichkolwiek nazw firm czy produktów lub odwoływanie się do nich nie jest próbą naruszenia znaków handlowych lub praw autorskich.

Tematy poruszone w niniejszej książce wymagają dojrzałości. Doradzamy czytelnikowi rozważę.

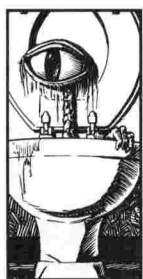
UKRYTA WIEDZA™

Spis Treści

Wstęp	4
Rozdział Pierwszy: Wiedza	6
Rozdział Drugi: Cienie w Deszczu	28
Rozdział Trzeci: Dobra Narratora	46
Rozdział Czwarty: Ściągawki	62



Wstęp



Cat, wydmuchując balon z gumy do żucia odczuła wyraźnie pogardliwe spojrzenie starej kobiety.

– Mam umyć swoje ręce? Co to w ogóle za pokręcona biblioteka? – zapytała młoda magini.

Podskoczyła nagle gdy kobieta trzasnęła z całej siły linijką w blat swego stołu.

– To, młoda kobieto, jest miejsce gdzie zostały zgromadzone tomy wiedzy odkrywanej przez wiele Domów w ciągu setek lat, miejsce dla takich, którzy chcą się uczyć dla swego własnego doskonalenia.

Ale ciężko mi uwierzyć, że ktoś, kto bez wątpienia sypia w swym ubraniu i chyba nigdy nie korzystał z kąpiele mógłby być czymś takim zainteresowany – odrzekła stara, ściągając swój poluzowany warkocz.

– A kto do diabła zrobił z pani jakiegoś inspektora sanitarnego wszechświata? – warknęła Cat.

Drżącymi, starymi palcami bibliotekarka zsunęła okulary i spojrzała znad nich miażdżącym wzrokiem.

– Tutaj, młoda kobieto, ja jestem nie tylko inspektorem sanitarnym wszechświata, tutaj jestem wszechświatem. Jeśli chcesz przejrzeć moje księgi, będziesz musiała umyć te brudne łapy. I to zaraz!

Jak Korzystać Z Tej Książki

Bądźmy uczciwi: książka ta powstała z nadmiaru materiału. To co się tutaj znalazło, zostało wycięte pierwotnie z **Maga Drugiej Edycji**, aby doprowadzić go do rozsądnej wielkości. Jednak dobra tu zawarte są zbyt interesujące by miały się zmarnować. Nie będąc niezbędne do grania są niczym małe klejnociki, które przyjemnie jest mieć pod ręką.

Szybki przegląd zawartości tej książki: stos rot i Efektów dla bohaterów graczy jak i postaci niezależnych; parę mniej znanych faktów z mistycznego świata, włącznie z krótkim Kto jest Kim; podręczne karty z opisami Sfer; opis Fundacji ustanowionej w Seattle; sugestie odmiennych zasad gry; jeszcze parę innych rzeczy. Materiał ten jest ułożony następująco: **Rozdział Pierwszy** jest generalnie przeznaczony dla graczy, **Rozdział Drugi** opowiada o Kąciku Zaklinacza, magicznym sklepie, który jest czymś więcej niż mogłoby się wydawać. Informacje z **Rozdziału Trzeciego** powinny pozostać najlepiej w rękach Narratora, zaś **Rozdział Czwarty** oferuje pełen wybór ściągawek z zasadami (do kserowania) dla wszystkich graczy **Maga**.

Otwórzcie, używajcie i bawcie się dobrze.



Rozdział pierwszy: Wiedza



– 98, 99, 100... – Broty nieśmiało otworzył oczy, czując się jak dzieciak podczas zabawy w chowanego. Odczekał chwilę przed rozciągnięciem szkarłatnych zasłon.

Znikła gdzieś zaściankowa sypialnia Fundacji. Zamiast niej Broty znalazł się na skraju dywanu w przepięknie urządzonym pokoju stojąc na krawędzi. Pęki wielkich, krwistoczerwonych tulipanów otaczały tam szemrzącą fontannę, a zapach mocnych kadzideł wyciskał mu łzy z oczu. Gdzieś zza drzwi dochodziły dźwięki bębnów i dzwonów. Po ich otwarciu ujrzał prawdziwy ogród grzesznych rozkoszy: półnagie tan-

cerki, nargile, tace pełne najsztelniejszych przysmaków, a nad wszystkim tym górowały wielkie paprocie, przesłaniające ciała, lecz na pewno nie dźwięki. Gdy patrzył tak w zachwycie, podbiegła do niego cudowna hurysa ze srebrnym koszykiem pełnym słodczy.

– Czekoladkę? – zapytała, uśmiechając się obiecująco.

Ten rozdział ma za zadanie obdarować tak graczy jak i Narratorów nowymi, ciekawymi elementami gry – magią, propozycjami odmiennych stylów gry, uwagami co do „uosobienia” maga ponad zwyczajową kolekcję współczynników oraz kolekcją sławnych (i niesławnych) Wojowników Wstąpienia.

Propozycje wzbogacające Sagę



W imię czego ograniczać się do rzeczy oczywistych? Choć podręcznik Maga oferuje wszystko co potrzebne do gry na podstawowym poziomie, sugestie te mogą smakowicie przyprawić prowadzoną przez Ciebie sagę.

Alternatywne Style Gry

Rozgrywka w Magu nie musi obracać się wokół samotnego Narratora i jego graczy. Przedstawione alternatywy mogą dodać wiele pikanterii do twojej sagi, pomagając uniknąć wypalenia pomysłowości jej uczestników.

•Jeden na Jednego

Preludia graczy nie powinny być jedynymi okazjami, w których Narrator i gracz samodzielnie kontynuują sagę. Najpopularniejsze mity o herosach oparte są na idei samotnej wędrowki bohatera. Podczas niej walczy on z całym światem, wszystko jest zwrócone przeciw niemu. Ostatecznie zstępuje w mrok i wyłania się stamtąd obdarzony większą wiedzą o świecie i sobie samym.

Mag sprawdza się w tego typu opowieściach znacznie lepiej niż jakakolwiek gra fabularna. Cisze, Poszukiwania, samotne wyzwania, romantyczne interludia, rodzinne spory, łamanie prawa jak i uwięzienia w Dziedzinach Paradoksu to jedynie kilka przykładów sesji dla pojedynczego gracza. Interludia takie stają się daleko bardziej ciekawsze jeżeli wypływają z obszerniejszego scenariusza; jednak przy odrobinie sprytu i wyobraźni także samodzielne opowieści mogą przekształcić wydawałoby się stracone wieczory w potężne opowieści.

Podczas takich sesji najlepiej całkowicie zrezygnować z kostek, wykorzystując je jedynie do okazjonalnych testów Siły Woli. Prawdziwa moc takich historii płynie tak z włożonej w nie wyobraźni jak i emocjonalnego przekazu sytuacji. Niezbędne staje się tu dobre zrozumienie drugoplanowych postaci, ich motywacji i związków z bohaterem gracza. Kim są ci ludzie? Czego chcą? Do czego mogą się posunąć by to osiągnąć? Jeśli twój gracz wykształcił już empatyczną więź ze swoim graczem, to możesz spodziewać się niezwykłych doznań.

Pomyśl nad intrygującą sytuacją, taką, w której ma wkrótce dojść do czegoś ważnego. Czyżby kochanka bohatera miała romans z kimś innym? A może prywatny detektyw, dotąd sprzymierzeniec kabały, zaczął zadawać kłopotliwe pytania o tajemniczą przeszłość maga? A gdyby tak jakieś konflikty między magiem a jego Awatarem? Może poszło o duchową wędrowkę ku wyższym poziomom Arete? Jeśli mag utracił całą Siłę Woli, a wraz z nią swą moc czynienia magii – co wtedy? Jego pies został porwany i sprzedany jakiemuś laboratorium do eksperymentów? Indywidualna przygoda powinna nieść ze sobą głębokie zaangażowanie emocjonalne tak dla gracza jak i jego bohatera.

•Grupowa Rozgrywka

Możliwe jest także by każdy gracz miał swą „stajnię” postaci. W tego typu grze każdy ma dostęp do szerokiego wachlarza możliwości – gracze mogą mieć po jednym potężnym magu, jednym lub dwóch akolitach i paru zwykłych Śpiących. Przed rozpoczęciem każdego aktu, a nawet całej opowieści, uczestnicy ustalają kto będzie grał magami, kto swego bohatera wybierze spośród akolitów, a komu przypadnie Śpiący. Wtedy będziesz mógł zmieniać skalę problemów przed nimi stojących. Jedna sesja może opierać się na magu Niebiańskiego Chóru dążącym do odnalezienia za pomocą akolitów swych zagubionych owieczek, podczas gdy następna opowiadać o Bracie Akashic próbującym włamać się do biur korporacji i nie wydać przy tym swej magicznej natury przed wspierającymi go dwoma prywatnymi detektywami. Jeśli będziesz przy tym prowadził od czasu do czasu sesję, w której wszyscy główni bohaterowie będą mogli współuczestniczyć, takie podejście rozwiązuje problem prób integracji między drastycznie odmiennymi bohaterami.

•Grupowa Narracja

Saga, w której trupa polega wciąż na jednym i tym samym Narratorze może naprawdę doprowadzić do jego psychicznego wycieńczenia. Jednak w Grupowej Narracji pewni gracze podejmują się cyklicznego prowadzenia opowieści – mogą się zmieniać co kilka tygodni, co sesję, co akt, a nawet w samym środku opowieści. Innym możliwym rozwiązaniem jest geograficzne podzielenie obszarów gry. Jeden z graczy może być odpowiedzialny za miasto, drugi przygotowywać scenariusze dla odludzia, trzeci wziąć się za opowieści w Zaświatach, a czwarty podjąć wyzwanie królestwa Umarłych. Póki gracze będą opierać się na wspólnym gruncie, będzie to wspaniałym sposobem na uniknięcie wymęczenia jednego Narratora.

•Pamiętniki

Ta odmiana rozgrywki jeden na jednego, wynaleziona przez Aarona Allstone'a, skupia się na pisaniu przez graczy opowieści o przeżyciach ich bohaterów między sesjami gry. Takie „pamiętniki” stanowią doskonałe źródło historii bohaterów, wątków scenariuszy, bohaterów niezależnych, zaawansowanych technik narracyjnych (scen onirycznych, reminiscencji) i wielce wspomagają proces „ucieleśniania” bohaterów graczy.

Pamiętnikowe sesje mogą być rozgrywane jako pisemna wymiana rozdziałów między uczestnikami, lub jako samodzielne projekty poszczególnych graczy przygotowywane dla ciebie. Graczom naprawdę nie są potrzebne umiejętności Mercedes Lackey by stworzyć dobre pamiętniki, wyobraźnia i empatia są w nich ważniejsze od stylu. Zaś wyjątkowo dobre opowieści mogą być warte wynagrodzenia dodatkowymi punktami doświadczenia... lecz nie należy tego nadużywać. Powinny one starać się odsłonić jakieś nowe szczegóły życia bohatera – jego nawyki, byłe związki międzyludzkie, manieryzmy, obsesje czy inne istotne przeżycia. Tekst ozdobiony zdaniami w stylu „spotkałem Technokratę i zaraz go zabiłem” wydaje się być je-

dynie prymitywnym usprawiedliwieniem żadnego mocy gracza, i jako taki powinien zostać zlekceważony. Osobiście zalecamy by nie „rozgrywać” więcej niż dwóch pamiętnikowych sesji na każde normalne spotkanie trupy – w przeciwnym wypadku jej najaktywniejsi pisarze będą rozwijać się zbyt szybko w stosunku do innych graczy. Jednak, gdy wykorzystać mądrze pamiętniki, wzbogacą one wtedy głębię i znaczenie sagi w sposób wręcz nieoceniony.

Miniaturki

Choć **Mag** naprawdę nie jest grą zorientowaną na walkę, to jednak użycie w sadze 25 milimetrowych figurek obdarza ją dodatkowymi wymiarami: przejrzystością („Gdzie jest ten HIT Mark? Czy może mnie teraz zobaczyć?”), ekscytacją („Na pomoc! Już tylko 3 metry dzielą mnie od brzegu wodospadu!”), atmosferą („Jaj! To tu weszło!?”) i poczuciem skupienia. W końcu gra mająca planszę i widoczne jej elementy chroni ludzi przed rozpraszaniem wojnami na grupki czy też kręcącymi się gdzieś tam ich sympatiami.

Kilka serii figurek doskonale oddaje archaiczno – techniczne różnicowanie **Maga**. Ral Partha oferuje szeroki wybór miniatuerek z **Maga**, **Wampira** i **Wilkołaka**; seria Shadowruna także spisuje się tu niezle. Kolekcja Terminator II firmy Leading Edge dostarcza kilka znakomitych modeli HIT Marków, zaś wydane przez RAFM figurki z serii Zew Cthulhu doskonale pasują do archaicznych scenariuszy. Gracze mogą malować je (czy też pozostawiać nietknięte farbą) tak, by odpowiadało to i ich osobistym kryteriom smaku i nastrojowi sagi. Przydatne są też foliowe mapy o heksagonalnej, całowej siatce pól – będą służyć jako plansze, a dzięki użyciu markerów można na nich doskonale kreślić podłoże akcji! Ambitni Narratorzy mogą się nawet pokusić o wykorzystanie makiet kolejowych do odwzorowania budynków i krajobrazów. Wszystkie te przybory powinny łatwo dać się znaleźć w każdym hobbistycznym sklepie.

Zasady

Zasady wykorzystania figurek są niezwykle proste:

- Dla potrzeb przemieszczania się i oceny zasięgu (zobacz „Podejmowanie Akcji” i „Walka” w Rozdziale Dziesiątym głównego podręcznika) każdy heks planszy reprezentuje jeden metr. Przeciętna osoba jest w stanie w ciągu tury przejść siedem metrów, przebiec normalnie 14, a sprintem 26, co przekłada się na 7, 14 lub 26 cali na turę. Bohaterowie obdarzeni wysoką Zręcznością mogą poruszać się nawet jeszcze szybciej. Łączenie poruszania się i innych działań wymaga jednak uprzedniego podzielenia Sumy.

- Bok heksu, do którego figurka stoi przodem określa kierunek jej ruchu. Z tego miejsca rozciąga się jej też zazwyczaj trójgraniaste pole widzenia. W większości przypadków obiekty znajdujące się między figurkami przesłaniają tak widok jak i pole ostrzału, choć użycie magii może to zmienić. Bohater jest w stanie zaatakować jedynie kogoś kogo może spostrzec.

- Idący lub biegnący bohater może zmienić kierunek swego ruchu jeden raz na każdy przebiegnięty heks. Jeśli jednak biegnie sprintem, może skrócić jedynie o jeden bok na przebiegnięty heks. W ciągu tury nie można też zmieniać ro-

dzaju ruchu – jeśli postać idzie, to już musi iść do końca. Jeżeli zaś zdecyduje się poruszać tyłem to maksymalnie o 4 cali na turę.

- Postacie by się dotknąć lub ze sobą walczyć muszą być w bezpośrednim sąsiedztwie swoich heksów, chyba, że używają jakichś broni lub urządzeń pozwalających na ignorowanie odległości. Zaatakowanie kogoś stojącego po twojej flance podwyższa ST o 2, zaś atak wymierzony przeciw komuś do kogo jest się odwrócony tyłem zwiększa ST już o 3. Postacie robiące uniki mogą przemieścić się do 3 cali na turę.

- Umbralne bądź niematerialne postacie są zazwyczaj jedynymi będącymi w stanie przejść przez heks zajęty przez kogoś innego bez wchodzenia z nim w kontakt. Gracze mogą zdecydować się na używanie oddzielnych plansz dla bohaterów w Umbrze bądź też zaznaczać skrawkami papieru wstawianymi pod podstawki figurek ich „nieobecność” dla innych postaci. Zgodnie z zasadami duchy są w stanie przelecieć do 20 cali + ich Siła Woli na turę.

Alternatywne Zasady Walki

Niech pożądający pokoju przygotowuje się na wojnę.

– Wegecusz

Zasady walki tradycyjnie już były złożonymi sprawami wymagającymi użycia wielu stron tabel, przekształceń, manewrów i spisów broni. Gdy przeżycie twojego bohatera wisi na przysłowiowym włosku, takie zasady wydają się być niezbędnym złem. Jednak gdy opowieść zostanie najechana zwykłą, krótką potyczką, to skrócone zasady mogą stać się nie tylko przydatne, ale także niezbędne do uchronienia psychicznego zdrowia trupy.

Ten prosty system walki został zasugerowany przez Christophera Kubasika w jego doskonałej serii artykułów „Interactive Toolkit” (*White Wolf Inphobia*, numery od 50 do 54). Przenosi on zasady magicznych czynów i zaskakujących manewrów o jeden krok dalej. Tu bohater po prostu deklaruje, co chce osiągnąć w walce. Narrator ustala Stopień Trudności (oraz liczbę wymaganych sukcesów) i gracz od razu rzuca. Sukces bądź porażka są zdeterminowane tym właśnie rzutem. Żadnych tabel, żadnych przekształceń. System taki jest bez wątpienia szybki i nieczysty, lecz jakże dramatyczny! Jest także szeroko otwarty na wszelkie nadużycia i niewiarygodnie śmiertelny. Jeśli zdecydujecie się go używać, bądźcie ostrożni.

Rozwiązanie

Te uproszczone zasady walki sprawdzają się najlepiej gdy gracz musi przebijać się przez małe armie żołnierzy, cyborgów, niewolników czy potworów by dotrzeć do głównego celu. Zamiast sprawdzać nieustannie inicjatywę, ataki, obrażenia i neutralizacje, Narrator i gracze decydują się na przekazanie swych fikcyjnych alter ego w ręce Fortuny. Przy rozpoczęciu walki bohaterowie wykonują swe normalne rzuty na inicjatywę. W każdej turze gracze i Narrator decydują, jakie akcje zostaną podjęte przez ich postacie. Efektywność ich starań jest uzależniona od liczby sukcesów zaliczonych przy rzucie.

- Jeśli bohater zaliczy trzy lub więcej sukcesy to swoją akcję kończy z pełnym powodzeniem.

• Jeśli wyrzuci ich mniej niż trzy, to jedynie częściowo udało mu się zrealizować swe zamiary.

• Jeśli rzut zakończył się porażką, to nie udało mu się osiągnąć niczego.

• Jeśli zaś rzut się nie udał, to sam siebie rani.

Cele akcji mogą obejmować tak oślepienia – „chcę obalać go z nóg póki nie posłucha głosu rozsądku,” jak i niewielkie obrażenia – „strzelam w rękę, w której trzyma rewolwer,” a nawet śmiertelne ataki – „strzelam mu prosto w głowę.” Stopień Trudności takiej akcji zależy od powagi jej efektu. Im trudniejsza (bądź śmiertelniejsza) jest akcja tym wyższy powinien być jej Stopień Trudności, i tym większe prawdopodobieństwo całkowitej porażki. Sukcesy nie kumulują się; każda z akcji musi być ukończona w ciągu jednej tury.

Całkowity sukces oznacza, iż bohaterowi udało się osiągnąć dokładnie tego co pragnął. Jeśli chciał zabić cyborga – zrobił to. Jeśli chciał odskoczyć i chwycić żyrandol – uczynił to bez najmniejszego problemu.

Częściowy sukces wskazuje, że bohaterowi udało się zadać trochę obrażeń, lecz nie było to wystarczające do wykończenia przeciwnika. Cyborg został trafiony; oswem krwawi teraz, lecz mimo to wciąż stoi. Udało się chwycić żyrandol końcami palców, lecz teraz bohater z ogromną trudnością się go trzyma; jeśli nie wyjdzie mu rzut w następnej turze to bez wątpienia spadnie.

Porażka tłumaczy się sama.

By zyskać dodatkowy sukces bohater może wydać punkt Siły Woli, lecz nie zapewni mu to automatycznego zwycięstwa. Gracz wciąż musi wyrzucić co najmniej jeden sukces, gdyż tu zasady automatycznych sukcesów nie stosuje się. Zasady te są przeznaczone tylko do normalnej walki, choć Narrator może, jeśli taka jest jego wola, obniżyć ST o 1 lub 2 jeśli użyty został jakiś przypadkowy Efekt (oczywiście stwarza to dodatkowe zagrożenia w postaci pecha i Paradoksu...).

Opcje

• Jeśli postać bohatera walczy z mięsem armatnim to Narrator może obniżyć mu jego stopnie Trudności bądź też liczbę wymaganych sukcesów. Jeżeli zdarzy się, że życie pierwszoplanowego bohatera (tak gracza jak i niezależnego) wisi na włosku, to Narrator może pozwolić mu na wykonanie testu neutralizacji.

• Jeśli planowana akcja angażuje więcej niż jednego bohatera (tak przy zadawaniu obrażeń jak i ich otrzymaniu), Narrator może zwiększyć lub zmniejszyć im ST albo też połączyć ich Sumy. Para magów próbująca zabić trzy cyborgi może połączyć swe Sumy i próbować zgromadzić dziewięć sukcesów. Ta ostatnia opcja może zbyt skomplikować rozgrywkę; jeśli chcesz, całkowicie ją zignoruj.

• Przedstawiona tabela jest przeznaczona dla normalnych ludzi. Wielcy, bardzo odporni lub nadprzyrodzeni



Sugestie Rozwiązań Uproszczonej Walki

Wyczyny

Cel	Rzut	ST
• Wykopanie drzwi	Siła + Wysportowanie	5
• Rozhuśtanie się na żyrandolu	Zręczność + Wysportowanie	5
• Wyszarpnięcie dywanu	Siła + Wysportowanie	6
• Pochwylenie kogoś (lub czegoś) w ruchu	Zręczność + Wysportowanie	6
• Wystraszenie kogoś na śmierć	Oddziaływanie + Zastraszanie	7
• Obalenie kogoś z nóg	Zręczność + Wysportowanie	7

Obrażenia

• Rozbrojenie	Zręczność + (atak)	7
• Zranienie (odpowiednio 1–2 SO)	odpowiednie Cechy	7
• Okaleczenie (3–4 SO)	odpowiednie Cechy	8
• Natychmiastowe ogłuszenie –	odpowiednie Cechy	8
• Zabicie kogoś (lub drastyczne zranienie)	odpowiednie Cechy	9

przeciwnicy mogą wymagać większej liczby sukcesów do zranienia, podczas gdy słabsze cele o wiele mniej. Prawdziwe potężne bronie (ciężkie karabiny maszynowe, granaty) mogą obniżyć ST atakującego o 1 lub 2, podczas gdy bronie słabe (syczoryki, strzałkowce, kamienie) podwyższyc.

System ten został zaprojektowany w celu uproszczenia i zwiększenia szybkości rozgrywki. Jeśli przynosi on kłopoty, komplikacje bądź nadmierne kłótnie, powróćcie lepiej do standardowych zasad.

Tworzenie Interesującego Bohatera

Statystyki są odwzorowaniem bardzo abstrakcyjnym; kolekcje kropek i wartości Cech odzwierciedlają pewną osobę o specyficznych talentach i zdolnościach. Kim jednak jest owa osoba? Co możemy zrobić, by przekształcić listę kropek w rzeźbiarza rzeczywistości? Co czyni bohaterów **Maga** czadowymi, głębokimi i niezapomnianymi?

Tak w literaturze jak i filmie spotyka się zazwyczaj dwa rodzaje bohaterów: Statystów i Osobowości. Statyści nie są zwykle zbyt interesujący i mają niewiele więcej do zrobienia niż wypełnienie swej roli w opowieści (przechodzień na ulicy, sprzedawca w sklepie, bibliotekarz) i są odgrywani wedle paru klasycznych postaw (przyjacielscy, wrodzy, głupi, sprytni, aroganccy itp.) Szczegółowe przedstawianie takich postaci mija się z celem, zadaniem ich jest bowiem dodanie posmaku do tła istotnych bohaterów. Dobrym przykładem tego typu postaci jest Toht, nazistowski czarny charakter w *Poszukiwaczach Zaginionej Arki*. To po prostu ciekawy wątek, lecz bez Indiego jest po prostu niczym. Nie ma on swej osobowości, jest przeciętnym typem. Wielu bohaterów niezależnych to właśnie tacy Statyści.

Z drugiej strony, bohaterowie graczy powinni być Osobowościami – silnymi, unikalnymi jednostkami. Każdy bohater, aby był interesujący, czy ma być kimś prostym czy też złożonym, musi mieć przynajmniej jeden z trzech aspektów: Wdzięk, Głębię lub też Utożsamialność. Jeśli jest posiadaczem dwóch z nich to tym lepiej. Mając trzy jest pewniakiem w wyścigu do zwycięstwa.

•Wdzięk

Wdzięk jest prawdopodobnie jakością najtrudniejszą do podrobienia. Jeśli jednak uda ci się go wydobyc, to będzie cechą twego bohatera, która najmocniej zapadnie ludziom w pamięci. Wracając do *Poszukiwaczy Zaginionej Arki*, spójrzmy na samego Indianę Jonesa. Niewiele w nim głębi – to typowy bohater komiksowy: twardy, przystojny, sprytny. Mało też w nim utożsamialności – w końcu ilu z nas jest władającymi batem, poszukującymi skarbów naukowcami? To jednak co jest jego atutem to wdzięk. Ma poczucie humoru, spryt, złożoność i dobre serce ukryte głęboko pod twardą skorupą. Można śmiało powiedzieć, że to postać, którą każdy chciałby poznać.

Najłatwiejszym sposobem nadania bohaterowi wdzięku jest oczywiście przeniesienie na niego swego własnego, tak jak stało się to z Harrisonem Fordem – jego naturalny wdzięk przebił się do Indiany Jonesa. Jednak dla całej, nie posiadającej tego daru reszty jedynym sposobem jest ściąganie z osobistego życia. Niemal każdy spotkał w końcu kogoś pełnego wdzięku – można spróbować stopić mieszkające w naszej pamięci wyobrażenie takiej osoby z wizją naszego bohatera. A grając nim wystarczy pomyśleć – „Co ta osoba zrobiłaby w takiej sytuacji? Jak mogłaby zareagować? ”

•Głębia

Głębia odnosi się do pewnego rodzaju intrygującej złożoności. Prawdziwi ludzie mają zazwyczaj cokolwiek zmącone osobowości z wzajemnie sprzecznymi pożądaniami i celami.

Udani fikcyjni bohaterowie także mogą być obdarzeni tym wszystkim. Głębia zakłada istnienie wielu nawet trywialnych szczegółów – znajomości okoliczności i czasu narodzin bohatera, jego ukochanych zajęć, stosunku do sąsiadów czy posiadanego samochodu. Im więcej takich szczegółów opracujesz, tym łatwiej będzie ci go sobie wyobrazić.

Jeśli został on na przykład wyrzucony ze szkoły średniej po wpadnięciu w złe towarzystwo, to będzie zapewne czuł się wyobcowany lub niezadowolony w obecności rówieśników, starając się wciąż znajdować innych. Jeżeli podczas swych poszukiwań został Przebudzony, jak się to na nim odcisnęło? Czy był szczęśliwy odnajdując społeczność magów, do której „pasował,” czy też nawet wśród nich czuł się obco? W większości przypadków bruliony pełne zapisków dotyczących przeszłości bohatera nie są same w sobie interesujące. Ich przydatność ujawnia się jednak w chwili gdy musisz określić jaki jest naprawdę i jak zareagowałby w konkretnej sytuacji.

Przy okazji: nie myl nieszczęśliwości z głębią. Bohater przez całe życie cierpiący i smutny jest równie nudny i płytki co ten, który bez przerwy chodzi uśmiechnięty od ucha do ucha. To jego reakcje na ból lub nieszczęście (albo też radość i powodzenie) są tym co nadaje głębie.

Jak dziwnie miałyby to nie zabrzmieć, głębia nie jest tak niezbędna jak mogłoby się wydawać. Płytki bohater obdarzony sporą dozą wdzięku i utożsamialności (jak Indiana Jones czy James Bond) może utrzymać zaopatrywanie wyobraźni przez długi czas. Jednak to głębia jest niezbędna do jego przeżycia i wytrwania.

•Utożsamialność

Większość ludzi pragnęłaby ujrzeć w swym bohaterze odbicie siebie samych – czy takich jakimi są naprawdę, czy też za jakich chcieliby uchodzić. Jedną z przyczyn, dla któ-

rych Indiana Jones jest tak popularnym bohaterem jest to, iż wielu ludzi chciałoby być takimi jak on: silnymi, sprytnymi, pewnymi siebie, niezwykle sprawnymi i atrakcyjnymi, lecz nie nadludzkimi. Indiana jest prawdziwym Człowiekiem Renesansu nie będąc przy tym nietykalnym. Ludzie czują zazwyczaj że mają jeden lub dwa silne punkty – są np. doskonale zbudowani lub bardzo inteligentni; cech, którym im brak (a które chcieliby mieć) poszukują u fikcyjnych bohaterów.

Zazwyczaj jest też tak, że większość z nas interesuje się bohaterami obdarzonymi cechami, z którymi łatwo się nam utożsamić. Może to być jednak sporym problemem, bowiem każdy jest inny, a mało kto chce słuchać o innych. Intelktualiści są zazwyczaj zainteresowani opowieściami o innych intelektualistach, lecz w tym czasie reszta ludzi zaczyna się szybko nudzić. Większość spośród nas czuje jednak, iż życie jest nieustanną walką, pragną więc usłyszeć historie o ludziach, którzy napotkali – i przezwyciężyli – życiowe trudności.

Nasi bohaterowie są rozszerzeniem nas samych, czy tego chcemy czy też nie. Jest to nieuniknione – gry narracyjne są niczym test Rorschacha, ukazują o nas więcej prawdy niż byśmy sobie z tego zdawali sprawę. Jednak najlepsze z takich rozszerzeń biorą nasze mniemania o sobie samych i wnoszą je ku własnym ścieżkom. Dlatego też, by uczynić bohatera interesującym dobrze jest podczas kreacji nadać mu jakieś własne cechy. Może to być pomysłowość, podejście do świata, fizyczna sprawność, zainteresowania itp. Nadaj mu prócz tego także takie cechy, których Ci brak, a które chętnie byś u siebie widział. Jeśli jesteś słaby fizycznie, uczyn go twardzielem, jeśli masz kłopoty w kontaktach międzyludzkich spraw by był on towarzyski i przyjacielski.

Wiesz chyba o co chodzi.

Roty



Roty są zaklęciami „odkrywanymi” przez maga lub mystyczną społeczność i przekazywanymi innym. Większość z nich angażuje koniunkcyjne Efekty dwóch lub więcej Sfer. Roty niższych poziomów mogą być używane jako pomoce naukowe, ćwiczenia lub też desperackie rozwiązania na czarną godzinę, podczas gdy te potężniejsze tworzą arsenały sztuczek doświadczonych magów.

Poniższe roty są dość powszechne między magami Rady i zostały tu pogrupowane wedle swych Tradycji i poziomu mocy. Uwagi co do mechaniki gry znajdują się w nawiasach kwadratowych u dołu każdego opisu. Większość grup korzysta z wariacji podanych tu technik, zwąc je własnymi nazwami i wykonując z odmiennymi stylami i rekwizytami. W miarę jak mag postępuje w swym oświeceniu, zaczyna postrzegać rotę jako zbędne już podpórki. Niemniej jednak większość Mistrzów zachowuje sobie zawsze kilka takich ulubionych „zaklęć”; w końcu dlaczego by nie skorzystać z wysiłku kogoś innego? Nigdy nie wiesz kiedy taka rota może się przydać...

Bractwo Akashic

Rykoszet (•Czas, •Korespondencja, •Materia, •Siły)

Uczniowie Do od najwcześniejszych lat wyrabiają w sobie nadludzką świadomość broni miotanych, tak rzuconych przez siebie jak użytych przeciwko nim. Właściwie wytrenowany Student Do może odbić strzałę w locie lub też rzucić kijem tak, by przed trafieniem w cel odbił się kilkakrotnie od pobliskich powierzchni. Nieuzbrojeni Bracia ze skłonnościami do rzucania małymi przedmiotami z tych umiejętności do rzucania małymi przedmiotami w oczy swych przeciwników.

[Przy udanym rzucie na Zręczność + Wysportowanie lub Zręczność + Do (ST: 5), Brat Akashic może rzucić lub kopnąć dowolny przedmiot tak, by trafił on w cel po wielu odbiciach. Każdy sukces pozwala na jeden rykoszet. By to zrobić, musi znać wpiérw wszystkie niezbędne tu Sfery, jeśli jednak je zna, nie potrzebuje już wykonywać żadnych testów magyi.]

Przeciw pociskom wolniejszym od tych wystrzelonych z broni palnej, sukcesy maga są odejmowane od sukcesów zaliczonych przez atakującego w rzucie na trafienie. Jeśli Bratu uda się zaliczyć więcej sukcesów niż jego przeciwnikowi,

może on skierować pocisk z powrotem ku jego źródłu! Efekt ten jest bezsilny wobec pocisków broni palnej lub strumieni energii, a odbicie niewyważonych obiektów może wymagać od jednego do trzech sukcesów więcej. Rota ta zwiększa często zadane obrażenia ze względu na powodowane zaskoczenie.]

Świadomość Złej Myśli (••Umysł, •Życie)

Pewne Fundacje Bractwa Akashic postrzegają wyczulenie na niebezpieczeństwo jako kolejny krok na Drodze Wstąpienia. Mistrzowie wywołują je u swych podopiecznych przez atakowanie ich z zaskoczenia drewnianymi mieczami podczas codziennych prac, medytacji, śpiewów a nawet snu.

Pewnego razu Adeptka Porządku Hermesa, Francesca Inez Garcia y Hernandez przeniknęła do takiej właśnie Fundacji w celu potajemnego studiowania tajemnic Bractwa. Swe przebranie nosiła doskonale, aż do chwil gdy jej mistrz wyskoczył na nią z mieczem, a ona instynktownie raziła go piorunem. Pokłosiem tego wydarzenia stał się sąd, na którym większość członków Fundacji opowiedziała się za jej wydaleniem. Na szczęście raniomy mistrz szybko doszedł do siebie i opowiedział się za swą uczennicą. Po pewnym czasie jednak Garcia y Hernandez sama opuściła Braci, widząc, że nie mają oni tajemnic, które mogłaby pojąć.

[Rota ta ostrzega medytujący umysł przed wrogimi istotami w pobliżu. Test magyi jest wykonywany tylko jeśli magowi wyjdzie wpierw rzut na Percepcję + Medytację. Jeden sukces w teście magyi wskazuje ogólnie na istnienie niebezpieczeństwa i podaje w przybliżeniu kierunek jego nadejścia. Większa liczba sukcesów odsłania jego naturę i dokładne położenie.]

[Efekt ten wykrywa jedynie bezpośrednie zagrożenie (takie, które ma nadejść w bieżącej scenie) dla medytującego maga, i tylko takie, które pochodzi od żywej istoty z wrogimi zamiarami. Podobny Efekt, korzystający z Materii 1 zamiast Życia pozwala na wycucie pułapek, wilczych dołów i innych nieożywionych niebezpieczeństw.]

Ciche Przejęcie (••Korespondencja, ••Umysł, •Życie)

Dzięki temu Efektowi powszechnie podziwiany Mistrz Joro przechodził wśród rozwścieczonych tłumów, wyczuwając i uspokajając wewnętrzny niepokój każdego. „Brak równowagi ciała sprzyja niepewności,” często mawiał, „lecz to umysł prowadzi ciało.” Korzystając z tej rotacji jeden z jego uczniów, Ronin Ikana próbował podczas bitwy pogrążyć swego przeciwnika we śnie. Odkrył on jednak, że choć to umysł prowadzi ciało, to umysł jego wroga niefortunnie był skupiony na poprowadzeniu ciała do zabicia go.

[Rota ta uspokaja wszystkich Śpiących w promieniu dwóch metrów na każdy zaliczony sukces. Nie działa ona w walce.]

Eutanatosi

Wytrych (••Rozproszenie, •Materia)

Korzystając z tej rutynowej rotacji mag może otworzyć wszelkiego rodzaju skrytki przez przypadkowe wybieranie kombinacji zamka. Magowie zabawiający się w Fundacjach lub w Cyfrowej Pajęczynie oddają się czasem rywalizacji, w której chodzi o to, na ile sposobów można się włamać do sejfów. Co popularniejszymi metodami jest bezpośrednie

rozwalenie jego zamknięcia, uczynienie go niematerialnym, rozsypanie ze starości, zrozumienie, że w Punkcie Korespondencji nie istnieją żadne bariery itd.

[Za każdy zaliczony sukces mag poznaje jedną cyfrę kombinacji. Do pokonania mechanizmu czasowego potrzebny jest jeszcze jeden sukces dodatkowo.]

Powrót Do Ciemności (••lub •••Siły, ••Entropia)

Studenci Eutanatosów podziwiają tę rotę za jej przypadkową elegancję. Jej Efekt, powodując uszkodzenia w złożonych systemach sprawia, iż wszystkie światła i źródła mocy gasną. Jest to niezwykle użyteczne podczas strzelanin i stanowi niezłą alternatywę wobec prób rozwalenia pojedynczej żarówki.

Srivasi Parananda walcząc z Ludźmi w Czerni na lotnisku w Delhi użył tej nagłej ciemności jako przeważającego szalę Efektu. Jego kabała była gotowa z aktywnymi Efektami widzenia w ciemnościach lub zmysłu Korespondencji, co dało im decydujący czynnik zaskoczenia w momencie gdy cały terminal pogrążył się w mroku. Nie niosło to żadnego zagrożenia dla Śpiących, jak zwykle wszystkie loty były opóźnione o całe godziny, a reszta samolotów bezpiecznie stała na pasach startowych.

[Ciemność trwa przez czas działania zaklęcia. Im więcej sukcesów mag zaliczy, tym większy obszar może pogrążyć w ciemności – dwa wystarczają na pokój, cztery na budynek, a osiem na małe miasto. Większe obszary wymagają lepszego opanowania magyi Sił.]

Chronopatia (••lub •••Czas, •••Umysł)

Ta anonimowa rota telepatii wzdłuż strumienia czasu jest dość stara, ale okres jej świetności przypadł na okres Renesansu. Adeptka Eutanatosów Konstancja Perugia korzystała z niej dla doświadczania chwil śmierci jej niezliczonych poprzedników. To, jak sądziła, miało doprowadzić ją do Wstąpienia. Jednak wielokrotne doświadczanie śmierci doprowadziło ją do drastycznej Ciszy. Konstancja zginęła z rąk tłumu hobgoblinów, których późniejsze ekscesy spowodowały histerię i masowe polowania na czarownice w całych północnych Włoszech.

[Dodając **Telepatię** do Wejrzenia w Przeszłość lub Przyszłość, mastyk może próbować doświadczać tego co już przeminęło. Im bardziej jest to w czasie oddalone, tym większej liczby sukcesów jego maga potrzebuje. Uczucia Śpiących są łatwe do wykrycia; uczynienie tego samego z Przebudzoną istotą wymaga sukcesu bądź dwóch więcej (a nawet jeszcze więcej, w przypadku arcymagów lub starszych wampirów).]

[Używając Czasu 4 do izolacji myśli w czasie mag, może wysłać przesłanie, obraz lub emocję w przyszłość. Przesłanie takie może dotrzeć bądź to w określonym czasie, bądź też zostać wywołane przez specyficzne zdarzenie. („Pierwsze trzy osoby przechodzące przez ten próg usłyszą me ostrzeżenie.”) Każdy kto wówczas wkroczy do bieżącej lokacji maga otrzyma jego telepatyczny przekaz. Jednak mag nie może wiedzieć z wyprzedzeniem czy jego przesłanie zostało odebrane. Liczba zaliczonych sukcesów determinuje tu maksymalne oddalenie czasowe przekazu lub też precyzyjność jego przełącznika.]

[Efekt ten nie może pochwycić doświadczeń, które same zostały zgromadzone przez chronopatię (czyli z drugiej ręki). Jedynie bezpośrednie, osobiste wrażenia są przez niego dostępne.]



Kult Ekstazy

Psychometria (••Czas, •Material)

Każdy przedmiot niesie ze sobą ślady historii i emocji doświadczonych w swej obecności. Dotykający go Kultysta Ekstazy może wyczuć dzięki temu jego przeszłość i bardziej znaczące wydarzenia jakie przy nim zaszły. Początkujący Ekstatycy mogą jednak czynić to tylko podczas odmiennych stanów świadomości, co sprawia, że ciężko im będzie (a nawet mogą uznać to za bezcelowe) odróżnić fakty od fikcji swej wyobraźni.

[Liczba sukcesów zaliczonych podczas testu magyi określa czas do jakiego badający może się cofnąć (zobacz tabelę Sfery Czasu). Zyskana tak informacja jest zazwyczaj mglista i cząstkowa: wspomnienia byłych właścicieli, przebłyski emocjonalnych wyładowań czy śmieci do jakich przedmiot był wyrzucony. Większość grup, włącznie z Technokracją stosuje własne odmiany tej roty.]

Przejażdżka (••Entropia, ••Korespondencja)

10 lat temu Kultysta Jan „Bourbon” Treelinc wdał się w niezwykle szybki pościg samochodowy ulicami Amsterdamu, do dziś nie jest pewne czy to on ścigał Ludzi w Czerni, czy też był ścigany przez nich. W każdym razie zaimprovizował przypadkowy Efekt kontrolujący światła na jego trasie. Gdy później skodyfikował Ten efekt jako rotę, wraz ze swoją kabałą zaczął urządzać sobie dzięki przejażdżki w godzinach szczytu.

[Wszystkie strony pościgu znające tę rotę testują swoje Arete (ST: 5). Mag, który osiągnie największą liczbę suk-

cesów może kontrolować światła drogowe przez jedną turę. Używając Umysłu 2 cudotwórca jest także w stanie zredukować ruch, oczywiście w granicach rozsądku – choć hałaśliwy i szybki rajd czyni to i bez magyi!]

Rozciągająca się Chwila (•lub ••••Umysł,•••Czas)

Indonezyjscy mówią często o djam karet, „rozciągającej się godzinie” – niestałym planie pracy urzędników, portierów, biurokratów i innych ludzi, których główną pracą jest zmuszanie obywateli do wystawiania pod drzwiami. Kult Ekstazy, którego wpływ w Południowo-Wschodniej Azji można łatwo dostrzec podczas malezyjskich rytuałów Thaipusam, wypożyczył tę frazę do opisanego rotę spowalniającej subiektywny upływ czasu maga. U szczytu swego ekstatycznego transu Kultysta może przeżyć godziny a nawet dni przemyśleń w ciągu zaledwie kilku chwil. Jego ciało pozostaje w wolniejszym strumieniu czasu, czyniąc go nieruchomym.

Trywialne odwrócenie tego Efektu pozwala magowi na ponowne doświadczenie doznań wykwintnego obiadu lub całonocnej miłości w potężnym, natychmiastowym impulsie.

[Używając Umysłu 1 mag wpływa tylko na swój zmysł czasu; dzięki Umysłowi 4 jest w stanie przenieść ów Efekt na innych. Za każdy sukces ponad pierwszym subiektywna świadomość czasu długości jednej tury u poddanego tej magyi schodzi o poziom w dół na tabeli Czasu Trwania, potencjalnie aż do jednej opowieści. Trzy sukcesy na przykład oznaczają, że osoba poddana temu Efektowi doświadczy w ciągu jednej tury doznań całego dnia.]

[Filozofia Kultu nakazuje by osoba poddana temu Efektu przystępowała do niego z własnej woli, choć sama rota wcale tego nie wymaga. Nowy Światowy Porządek wykorzystuje wariację tej rotacji jako koszmarny instrument tortur.]

Mówcy Marzeń

Wykaz Duchów (•lub ••Duch,••Korespondencja)

Mówca Marzeń uderza cicho w swój bęben, wsłuchując się w ciszę między uderzeniami. W swym transie wysłuchuje imion otaczających go duchów; zaczyna zauważać ich aury. Gdy bierze głęboki oddech, wraz z nim przychodzi wiedza o ich położeniu. Wciąż słycać rytm bębna, rytm myśli samej Gaji.

[Rota ta identyfikuje i umiejscawia wszystkie pobliskie duchy, w tym także fomori i Garou. Duch 2 pozwala cudotwórcy na porozumiewanie się z nimi. Liczba wyrzuconych sukcesów określa największy praktyczny zasięg ich ostrzegania zanim przeładowanie zmysłów ukryje aktywność Umrodu. W większość przypadków każdy sukces pozwala na przeczesanie jednego metra. Jeśli jednak szaman jest zaznajomiony z konkretnym rodzajem duchów lub obszarem swego przebywania, to jego zasięg staje się zgodny z podanym na tabeli **Zasięgu Korespondencji**.]

Gremliny (••Duch, ••Entropia)

Rota ta może być jednym z symptomów niestajęcej natury Mówców Marzeń, którą wiele innych Tradycji zwie po prostu szaleństwem. Podczas Drugiej Wojny Światowej, mimo najcięższych wysiłków Technokracji pośród Śpiących zaczęły szerzyć się opowieści o „gremlinach,” pod-

stępnych duszkach lubujących się w niszczeniu maszyn. Mieszkający w miastach Mówcy twierdzą, iż źródłem tych legend są przywołania prawdziwych gremlinów, widocznych tylko dla Przebudzonych oczu. Synowie Eteru mają gremliny za coś niezwykle wstępnego; niektórzy mówią nawet, że są one „okrutne dla maszyn.” Wirtualni Adepti niszczą je bez zastanowienia, tak jak się to czyni z karaluchami.

[Przywołanie gremlina wymaga zaliczenia przynajmniej trzech sukcesów w rzucie na Efekt. Każdy dodatkowy sukces podwaja liczbę przyzwanego ducha. Gremlin jest bohaterem niezależnym ze wszystkimi Atrybutami na 2, Technologią 3, Informatyką 1, Siłą Woli 4 i trzema Stopniami Zdrowia. Ma on Czary: **Materializacja**, **Kontrola Systemów Elektrycznych**, **Śpięcie** (czyni maszynę niesprawną) i **Zrujnowanie Oprogramowania** (sprawia, że w oprogramowaniu zaczynają pojawiać się niezliczone błędy). Niematerialny gremlin nie może być zauważony przez zwykłego śmiertelnika. Większość z nich przed podjęciem swej niszczyielskiej działalności wymagać będzie jakiejś łapówki. Po przyzwaniu pozostają przez cały okres działania magii, i nie są zbyt wybredne w wyborze niszczonej maszynierii!]

Chodzące Krzesło (•••Duch, •••Materia, ••Pierwsza)

Ta wysoce wulgarna rota, stworzona przez Mówcę Kuguarą Czwartą Strzałę na krótko przed tym (a niektórzy mówią, że już po) jak wpadł w niekończącą się Ciszę, jest przeznaczona do animowania mebli, zabawek, marionetek, narzędzi i innych nieożywionych obiektów. Każdego wieczoru, gdy Kuguar zaczynał bębnić, wszystkie stoły i krzesła w jego domu zaczynały tańczyć. Jego uczeń, Aleks





Dwanaście Drzew powiedział później: „wszystko to wyglądało jak w rysunkowym filmie, ale zaraz pokazali się jeleńorodzy ludzie (duchy Paradoksu), by zabrać go już na zawsze...” Późniejsze, bardziej już roztropne wykorzystanie przez Aleksa tej rotę podczas bitwy zaowocowało znaczącym sukcesem.

[Liczba sukcesów zaliczonych w tym Efekcie determinuje tak liczbę animowanych przedmiotów) jeden na każde dwa sukcesy) jak i czas jego trwania. Zazwyczaj osiąga on jedną turę na sukces, nie przekraczając nigdy więcej niż jedna minuta.]

Niebiański Chór

Stygmat Szpiegów (••Pierwsza, ••Życie, •Korespondencja)

Paranoiczni magowie od dawna znali wiele metod uniknięcia magicznych podsłuchów, ale w 1934 roku Sunday Lynn dodała do nich coś bardzo oryginalnego. Jej Przebudzenie przyszło podczas rytualnego tańca z węzami w jednej z wiosek w Tennessee; wkrótce potem zaczęła doznawać prześladowań ze strony tajemniczych miejscowych Technokratów. Gdy odkryła, że jest podsłuchiwana Efektami Korespondencji, wywołała na ich czołach wysypki w kształcie krzyża. Magowie innych Tradycji zaadaptowali tę technikę do tworzenia wysypek w odmiennych kształtach: runów, swoich inicjałów, a nawet (jak czynią to Wirtualni Adepci) Znaków Zorro.

[By wywołać wysypkę mag potrzebuje jedynie dwóch sukcesów, lecz jej ofiara może użyć swej kontrmagii do ich eliminowania – sukcesu za sukces. Wysypka (będąca infekcją bakteryjną) jest nieszkodliwa, lecz może zostać usunięta tylko przez magię Życia 2. Efekt ten jest zazwyczaj przypadkowy i trwa przez normalny okres (zobacz tabelę Obrażenia i czas Trwania).]

Pieśń Cizy (••lub •••Umysł, •Entropia)

W XVI wieku Czcigodna Letycja wykorzystała jedną z rzadkich życiowych okazji: studiowania u Adepta Eutanatosów w Kalkucie. Niestety jej mentor nie był równie cnotliwy jak ona i zapisał wielkim pożądaniem. Dlatego też zerwała z nim natychmiast po stworzeniu tego zaklęcia porządkowania umysłu. W odwecie jej mistrz, Hasan Naraswami zaatakował ją podstępnie. Atak jednak się nie powiódł, doprowadził jedynie do wyładowania Paradoksu, które wpędziło Hasana w głęboką Cizę. Letycja wyśpiewała wtedy swą Pieśń Cizy, wkroczyła do krainy jego umysłu i poprowadziła go z powrotem ku rzeczywistości.

Tak mówią Chórzyści. Eutanatosi twierdzą, że to właśnie Letycja wpadła w Cizę podczas prób z tym zaklęciem. Naraswami wykorzystał Pieśń do wyprowadzenia jej w świat.

[Używając Umysłu 2 mag postrzega Cizę wewnętrznych doświadczeń i odmienionej rzeczywistości ofiary. Moc Umysłu 3 pozwala mu na wejście w jej katatoniczny trans (zobacz „Cizę; Umysłopłaszczyny,” na stronie [179] podręcznika). Udany rzut na Spryt + Zagadki (ST: 7) pozwala podróżnikowi na normalne porozumiewanie się z ofiarą Cizy. Ofiara jednak interpretuje go jedynie od strony swych halucynacji, mogąc go wziąć np. za hobgoblina lub wewnętrznego demona.]

[Mag nie może natychmiastowo wyciągnąć ofiary z Cisy; rota ta niekoniecznie musi mu ukazać jak to uczynić. Na pewno jednak pozwala na uzyskanie głębszego zrozumienia, które mogłoby w tym pomóc.]

Pożerająca Myśl (•••Umysł, ••Pierwsza)

Benedetto Chiarezza wykorzystywał tę rotę ze znakomitymi rezultatami podczas średniowiecznego konfliktu we Włoszech między rodzinami Guelfich i Gibellinich. Sam należąc do Guelfich opowiadał wybranym przeciwnikom o koszmarnych torturach, jakim będą poddani po śmierci za swe grzechy. Nieszczęśliwi Gibellini odkrywali, że nie są w stanie już o niczym innym myśleć. Udręczeni, często dezertowali do frakcji Benedetta.

[Rota ta zmusza swą ofiarę do wyniesienia jednej konkretnej myśli ponad wszystkie inne, z wyjątkiem tych niezbędnych do jej bezpośredniego przetrwania. Liczba sukcesów zaliczonych przy tym Efekte determinuje czas trwania tej obsesji. Ofiara może próbować przeciwstawić się Efektowi swą Siłą Woli.]

Porządek Hermesa

Doświadczenie Substancji (••Umysł, •Materia)

Autorstwo tej średniowiecznej rotę do dzisiaj pozostaje dyskusyjne, co bardziej umiarkowani magowie Porządku Hermesa uważają, że miała ona wielu autorów rozwijających ją niezależnie od siebie. Kwestia ta leży jednak na razie w archiwum Spraw Nierozstrzygniętych Podkomitetu Rozstrzygnięcia Niezgodności Komitetu Wdrożeń już od sześciuset lat.

Obracając między palcami lek, narkotyk czy też inny środek chemiczny, mag umysłowo doświadcza efektów jego działania. Halucynogeny inspirują wizje, narkotyki powodują sennosc i osłabiają ból, każda substancja objawia swoją naturę. Jednak leki takie jak środki przeczyszczające czy moczopędne tworzą jedynie psychiczne doznania, nie wywołując jakichkolwiek efektów fizjologicznych. Mag utrzymuje przez cały czas kontrolę nad sobą i może w każdej chwili przerwać doznanie, nie narażając się na obrażenia, uzależnienie lub inne cielesne efekty.

Kultyści Ekstazy patrzą z obrzydzeniem na tę rotę, bowiem tworzy ona jedynie bladą symulację rzeczywistości substancji. A jej kontrola jest antytezą wszystkich doktryn Kultu. Pewien nowojorski Ekstatyk zwany Po Prostu Larry zmodyfikował tę rotę do wzmocnienia efektów substancji już spożytych. Prawdopodobnie opowie o swych doświadczeniach, gdy tylko wyjdzie ze śpiączki, w której się pogryzł po pierwszym eksperymencie.

[W przypadku niebezpiecznych substancji takich jak kwasy, do zadziałania tego efektu wystarczy dotknięcie ich pojemnika.]

Śledzenie Ciepła (••Czas, •Siły)

Porządek Hermesa skrupulatnie odnotowuje twórców większości rot, dokumentując ich wykorzystanie i warianty. Febe Teramegestus z Fundacji Sangreal w Marsylii stworzyła ten prosty Efekt w 1443 roku. Dzięki niemu mag może śledzić żywy cel, opierając się na śladach rozgrzanego przez ciało celu powietrza. Sfera Sił pozwala go wyczuć, podczas gdy Sfera Czasu poszerza zdolności percepcyjne śledzącego maga, pozwalając wyczuć już wygasłe ślady.

Za ten Efekt Febe otrzymała Nagrodę Honorową na następnym Dziesięcioletnim Festiwalu Autorów. Jednak wydaje się, że nigdy go nie używała, podobnie zresztą jak i wielu innych rot jej pomysłu. W ostatnich dziewięćdziesięciu latach swego życia nigdy nie opuściła macierzystej Fundacji.

[Liczba zaliczonych przy tym Efekte sukcesów determinuje obszar na jakim mag może śledzić ruchy swego celu. Dwa sukcesy pozwalają na objęcie poszukiwaniem najbliższego otoczenia, pięć dużego gmachu, 10 małego miasteczka, a 20 metropolii. Zakłęcie musi być rzucone najpóźniej w pięć minut po przejściu celu, inaczej ślad zaniknie – jeśli oczywiście wcześniej nie zostanie zakłócony przez inną istotę lub zmianę pogody na przeszukiwanym obszarze.]

Przegnanie Żywiolaka (••Duch, ••Siły)

Mimo całej swej władzy nad siłami natury, hermetyczni magowie żyją w bojażni wobec duchów żywiolów. Wiadomo, że Mówcy Marzeń i część Verben utrzymuje pełne respektu (jeśli nie zrelaksowania) przyjaźnie z tymi swawolnymi istotami, lecz w szeregach Porządku Hermesa natopką można niewiele ponad wrogość czy pogardę.

Kardynał Nunzio Blanco, osobisty poseł papieża Grzegorza XIII opracował tę rotę w 1576 roku. Kontrowersje rozpoczęły się dopiero setki lat później, kiedy to Porządek debatował nad wpisaniem Nunzia do swego Białego Spisu Celebrantów. Część magów argumentowała wtedy, że Nunzio stworzył to zakłęcie na korzyść Zakonu Rozumu, poprzednika Technokracji. Jednak intensywne manewry polityczne doprowadziły do przepchnięcia kandydatury Nunzia i „przypadkowego” zniszczenia wszystkich wzbudzających wątpliwości dowodów.

[Jest to prostacki Efekt; każdy zaliczony sukces zadaje jeden Stopień poważnych Obrażeń duchowi żywiolu (jeśli jest on Zmaterializowany) lub pozbawia go dwóch punktów Mocy (jeśli znajduje się w Umbrze). Rota ta nie działa na inne rodzaje duchów Umrodu.]

Fosforujący Znacznik (•••Siły, •••Życie, •Korespondencja)

Ten wulgarny Efekt został stworzony w 1339 roku przez Rumunkę, Helgę Zalau pod nazwą „Greckiego Ognia Życia.” Rota ta sprawia, iż każda żywa istota w bezpośrednim otoczeniu zaczyna jarzyć się migoczącym światłem niczym świetlik. Mag może pominąć siebie i swych towarzyszy w owym jarzeniu, co czyni ten Efekt użytecznym podczas nocnych strzelanin.

[Liczba zaliczonych sukcesów determinuje precyzję z jaką mag może kontrolować jarzenie. Przy tylko jednym sukcesie rozświetla się każda żywa istota w pobliżu, włącznie z bakteriami, mchem czy insektami, zalewając wszystko ogólnie dezorientującym światłem. Przy trzech sukcesach mag może ograniczyć działanie Efektu tylko do ludzi, a przy czterech wywołać go jedynie u wybranych celi.]

Synowie Eteru

Natychmiastowy Pomiar (•Korespondencja, •Materia, •Umysł)

Większość nowych studentów Synów Eteru szybko uczy się obsługi ręcznego Eteroskopijnego Analizatora

Materii. Umiejętność natychmiastowego pomiaru dokładnego składu, wagi i gęstości przedmiotu jest niezwykle użyteczna w każdym laboratorium. W doświadczonych rękach Analizator może także wykryć puste przestrzenie schowków lub obiekty dobrze ukryte w swych pojemnikach.

[Narrator może zażądać testu Percepcji [ST. 4] do wykrycia takich pustych przestrzeni. Analizator nie jest talizmanem, lecz rekwizytem czyniącym ten efekt przypadkowy.]

Udanie Normalności (••Pierwsza, ••Umysł)

Po poddaniu się dziesięciminutowej sesji w swym Stabilizatorze Neuropatycznym, Naukowiec Stanford Latch był w stanie zachowywać się przyjaźnie na przyjęciach, elegancko sączyć drinki, a nawet rozmawiać z nieznanymi kobietami bez opisywania budowy i działania swego Stabilizatora. Inni Eteryci często żartowali sobie z towarzyskich talentów Latcha, lecz jak się okazało, Paradigma, w której był zawarty schemat jego urządzenia stała się jednym z najczęściej zamawianych numerów archiwalnych.

[Efekt ten dodaje po jednej kropce do Sprytu, Ekspresji i Etykiety. Pierwsza zapewnia zmodyfikowanie strumienia świadomości nawet bez świadomych działań. Liczba zaliczonych sukcesów determinuje czas trwania Efektu (zobacz tabelę).]

Szerokopasmowa Transmisja Nadawczo-Odbiorcza (••lub •••Siły, ••Korespondencja)

Technokracja powszechnie zaadaptowała tę rotę, wprowadzając jej założenia do społeczności Śpiących; jednak to Synowie Eteru stworzyli ją w Wielkiej Brytanii podczas Drugiej Wojny Światowej. Zakładając na głowę delikatny zestaw nadawczo-odbiorczy mag może przekazywać obraz i dźwięk do dowolnego włączonego odbiornika RTV. Działa to także na większą liczbę odbiorników, lecz muszą być one zestawione dość blisko siebie, jak to jest np. w sklepach audio-video. Jednak tam gdzie Synowie Eteru całkowicie przesłaniali swoim już istniejący przekaz, Technokracja preferuje subtelne przekształcanie bieżących programów, wstawiając w nie ostrzeżenia, sugestie, kłamliwe wrażenia itp.

[Liczba zaliczonych sukcesów determinuje jakość przekazu. Mag może przekształcać obraz i dźwięk jak mu się tylko podoba, jednak im bardziej przekształcenie jest złożone, tym większej liczby sukcesów potrzebuje. Korespondencja 2 rozszerza obszar działania Efektu poza najbliższe otoczenie. Przy użyciu Sił 3 i Pierwszej 2 cudotwórca może nawet nadawać do odbiorników, które są wyłączone lub zepsute, ale to czyni Efekt prostackim.]

Verbena

Dedukcja (•Umysł, •Życie)

Wyczuwając niewielkie szczegóły wzorca życia nieznanomych i łącząc je w całość dzięki bystremu umysłowi mag Verbeny może ustalić czy stanowią oni zagrożenie dla jego najbliższych. W ostatnich dziesięcioleciach nowi inicjaci nadali tej rocie popkulturowe korzenie, wyrażając swe konkluzje w stylu Sherlocka Holmesa: „Widzę, że jesteś leworęczny, korzystasz często z akwareli, byłeś kiedyś

w marynarce handlowej i niedawno odwiedziłeś Indie.” Używanie tej rotę wewnątrz sabatu jest uważane za przejaw chamstwa.

[Za każdy zaliczony sukces Stopnie Trudności towarzyszących Efektowi rzutów Umysłowych na Intuicję lub Zagadki są obniżone o 1. Zobacz „Zdolności i Magya,” na stronie 174 podręcznika.]

Zielony Jacuś (•••Duch, ••Życie)

Mystycy zazwyczaj muszą podróżować aż w głębokie lasy by napotkać mieszkające tam Dzieci Driad (duchy drzew). Ale mag Verbeny, który przyłoży się do pracy, jest w stanie porozumieć się z Dziećmi Driad bytującymi w parkach i na ulicach. Większość z nich jest niestety często apatyczna i zniedołężniała. Mag upuszcza kilka kropel swej krwi na korzenie drzewa, a następnie zaczyna cicho śpiewać. Przydaje się także bulgoczący kocioł, ale w zasadzie każdy gryzący zapach jest w stanie przebudzić ducha, tradycyjnie zwanego wśród Verben „Zielonym Jacusem.”

Jacuś stanowi zwykle dobre źródło informacji, lecz jego gadatliwość zależy od pory roku. Dostrzega on wiele pobliskich zdarzeń w ciągu wiosny i lata, o wiele mniej jesienią. Zimą jest zbyt śpiący by dostrzec cokolwiek. Jego pamięć jest jednak długa i doskonała.

[Taki roślinny duch ma często Siłę Woli 7, Furię 3, Gnozę 8, Moc 20 i Czary: **Oczyszczenie z Zarazy** i **Leśny Zmysł**. Liczba zaliczonych sukcesów determinuje okres potrzebny do przebudzenia ducha i określa jego chęć do współpracy. Porozumienie się z wiejskim dębem w środku lata wymaga tylko jednego sukcesu; rozbudzenie miejskiego krzewu podczas srogiej zimy może wymagać nawet i ponad siedmiu. Ma na to także wpływ właściwa Narracja, jak i udane rzuty na Charyzmę + Etykiety. Jakies dodatkowe wsparcie, w rodzaju przypiływu żywotności lub nagłego zakwitnięcia (Pierwsza lub Życie 2) może uczynić ducha bardziej skorym do współpracy.]

Cierniowy Mur (•••Czas, ••Pierwsza, ••Życie)

Verbeny bardzo sobie cenią ten tradycyjny Efekt lecz ograniczają jego wykorzystanie jedynie do przyjaznych Dziedzin Horyzontalnych – no cóż, niesie on ze sobą spore ryzyko przywołania Paradoksu. Używając cierniowej gałązki niczym różdżki wiedźma zwią ją w dłoni, a jej krew opada na ziemię. Tam gdzie jej krople padną, natychmiast wyrastają gęste krzaki cierni o falujących i szepczących gałęziach. Wiedźma, która kontroluje kształt i obszar rozrostu krzaków nadaje im zazwyczaj formę obronnego muru.

[Próbujący przekroczyć taką barierę doznają trzech Stopni Obrażeń (normalnych), lecz nie tracą Stopni Zdrowia poniżej Okaleczonego. W zależności od ich reakcji, mogą całkowicie utkwąć w takim murze albo też pokaleczyć się jeszcze bardziej w próbach wyrwania na wolność. Skierowując w mur Pierwszą 3, wiedźma może uczynić, że te obrażenia będą poważne.]

[Liczba zaliczonych sukcesów determinuje prędkość wzrostu cierni: jeden sukces to godzina; dwa – 10 minut; trzy – jedna minuta; cztery – 10 sekund, zaś pięć lub więcej sprawia, że wyrastają one natychmiast. Trwają one potem przez normalny czas trwania Efektu, następnie zaś umierają i rozsypują się w pył.]



Wirtualni Adepci

Szpicel (••Korespondencja, ••Siły)

Wirtualni Adepci od zawsze byli mistrzami sieci telefonicznych. Korzystając z tego Efektu Adept bierze swój przenośny telefon, wystukuje dobre 15 czy 20 cyfr i jest w stanie natychmiast podsłuchać wszystko w promieniu trzech metrów od dowolnego telefonu na świecie. Wybrany aparat nie musi być w tym czasie używany, jak i Adept nie musi znać jego położenia – wystarczy mu sam numer. (Adept Korespondencji może posłać swoje zmysły tak by poznać to położenie bez korzystania z Sił.)

W Technokracji Syndykat i (przede wszystkim) Nowy Światowy Porządek realizują ten Efekt przypadkowo przez kosztowne rekwizyty. Wirtualni Adepci zamiast tego wymieniają między sobą kody dostępu do telefonów w gorączkowym pośpiechu. Pojedynczy kod może działać dla wszystkich upragnionych lokacji, lecz jest on zmieniany ze dwa razy dziennie.

[Liczba zaliczonych sukcesów określa wyraźność i słyszalność takiej zdalnej pogawędki. Jeden sukces pozwala sięgnąć ku telefonom w pokoju obok, pięć w dowolnym punkcie miasta, osiem w całym kraju, a 10 na całym świecie. Adept musi znać do tego bieżący kod dostępu. Narrator może po prostu założyć, iż Adept zna ten kod, odegrać jego zdobycie lub rzucić na Inteligencję + Informatykę (ST: 8) do ustalenia jego znajomości.]

Mentalny Interfejs (••Korespondencja, ••Siły, ••Umysł)

Wczesne pogłoski o tej rocie, stworzonej przez słynnego Adepta Dante wskazywały, iż obywa się ona całkowicie

bez komputera i pozwala użytkownikowi na bezpośrednie połączenie z Cyfrową Pajęczyną. Wobec tych wszystkich wygórowanych oczekiwań rzeczywistość okazała się niezbyt zachęcająca, choć niewielu zdecydowało się wspomnieć o tym przy Dantem.

Program ten, wraz z towarzyszącymi mu modyfikacjami sprzętowymi pozwala obecnie komputerowi Adepta na zdalne odczytanie i przeanalizowanie zadań wykonywanych na innym komputerze. Dzięki temu mag może odczytać dokumenty redagowane w procesorze tekstu, odkryć utajone wpływy w arkuszu kalkulacyjnym Syndykatu czy też poznać tajniki programów swych rywali. (Należy jednak wziąć pod uwagę, że wielu magów używa sprzętu osłoniętego przed takimi próbami podglądu kontrmagią lub Efektami Korespondencji.)

Dokumentacja, jaką Dante załączył do Efektu skupia się na teorii rezonansu i zaawansowanych technikach telemetrycznych, lecz niewielu chce ją czytać. Jak mawia Mistrz Katastrof „Bła bla bla, powiedz mi tylko jak uruchomić program, oki?”

[Rota ta jest przypadkowa. Gdy kontakt zostanie już nawiązany, trwa on przez okres jej działania. Narrator może wymagać rzutów na Spryt + Technologię, Informatykę lub Naukę do przeanalizowania otrzymanych rezultatów.]

Bzyczek Startowy (••lub ••Siły, ••Korespondencja, ••Pierwsza)

Złośliwy lub żądny zemsty Adept staje się na Sieci przerażającą postacią. Może on zmusić dowolny komputer do zaatakowania swego użytkownika potężnym szokiem elektrycznym. Adepci poprzedzają to zwykle wysłaniem na

ekran monitora ofiary dziwnych rysunczków i sarkastycznych wieści.

Efekt po swoim wyzwoleniu potrzebuje kilku minut na zgromadzenie elektryczności niezbędnej do porażenia. Jednak przy użyciu Sił 3/Pierwszej 2 odpowiedni ładunek może być stworzony natychmiast. Dzięki Czasowi 4 Adept może także wyzwolić Efekt o ściśle określonym czasie, np. gdy użytkownik włączy komputer lub wpisze jakieś konkretne słowo.

[Adept musi oczywiście alokalizować w pierw swój cel przez magię Korespondencji; dopiero wtedy może przystąpić do ataku. Za każdy sukces ponad pierwszym elektryczny szok zadaje jeden Stopień Obrażeń. Opcja wykorzystująca Siły 3/Pierwszą 2 zadaje oczywiście normalne obrażenia jak w wyniku Sił.]

List Otwarty (••lub •••Umysł, ••Korespondencja, ••Pierwsza)

Szaleńczo stukając w klawiaturę (adrenalina wydaje się wzmacniać moc tej rotacji) Wirtualny Adept rozsyła prostą wiadomość (zazwyczaj „Pomocy!”) lub bezpośrednią emocję („Walić świat!”) tak, że są ją w stanie usłyszeć wszyscy magowie w zasięgu, czy to z komputerami czy bez.

[Liczba zaliczonych sukcesów determinuje zasięg i czytelność przekazu. Jeden sukces pozwala na sięgnięcie do sąsiedniego pokoju, trzy ogarnięcie mieszkalnego bloku, pięć małego miasteczka a osiem całego miasta. Przy użyciu Umysłu 2 przekaz jest odbierany jako emocjonalne doznanie. Umysł 3 czyni go specyficzną, złożoną myślą.]

Słynni Magowie



*To miło spotkać cię,
Mam nadzieję, że odgadłeś imię me.*

– Rolling Stones, „Sympathy for the Devil”

Przedstawieni niżej mystycy są doskonale znani pośród Przebudzonej społeczności; nawet ich wrogowie wymawiają te imiona z szacunkiem. Choć bez wątpienia nie są oni najpotężniejszymi żyjącymi magami (lub jedynymi wartymi wymienienia), to wszyscy cieszą się wszędzie ich poprzedzającą reputacją. Bohaterowie graczy mogą skrzyżować swe ścieżki z tymi znakomitościami, usłyszeć o ich przygodach, a nawet, za zgodą Narratora wybrać ich na swych mentorów (wartych oczywiście pięć punktów). Postacie tak słynne nigdy oczywiście nie będą na wyłączne zawołanie graczy, lecz w krytycznej chwili mogą stać się prawdziwym zbawieniem... lub koszmarnym utrapieniem.

Mistrzowie Tradycji

To oczywiście tylko szczyt bardzo wielkiej góry lodowej; każda Tradycja ma oczywiście swych wybrańców. Jednak to ci Mistrzowie są najlepiej znani większości młodych magów Rady, jeśli nawet miałyby to być znajomość tylko ze słyszenia.

Mistrz Portos, Lord Drua'shi i Primus Diakon Fundacji Doissetep

Pośród spaczonych intryg Doissetepu Mistrz Portos stoi niczym poobijana ikona – zaśniedziała, zniszczona, lecz wciąż pociągająca. Będąc jednym z najstarszych żyjących magów Tradycji, Portos robi wszystko by pozostawić spuściznę, która mogłaby zapewnić mu coś, czego nigdy nie osiągnął – Wstąpienie.

Portos, choć był Hermetycznym magiem niemalże od swych dziecinnych lat, Przebudzenie osiągnął samodzielnie, dołączając do Domów Hermetycznych na dziesięciole-

cia przed Wielką Konwokacją. Był świadkiem niekończącej się parady triumfów i porażek jakie zaznała Rada, będąc często odpowiedzialny tak za jedne jak i drugie. Sumienie często go dręczy, lecz wciąż pozostaje odpowiedzialną postacią w polityce Rady, czyniąc wszystko co niezbędne do realizacji jej celów. Jako nieugięty moralny człowiek uważa przy tym siebie za niegodnego nagromadzonej mocy; często odprowadza go ona od zmysłów.

Moc Portosa jest niemal niewyobrazalna. Podczas jego nieczęstych podróży poza Cząstkową Dziedzinę Sił emanuje taką aurą niezemskiej potęgi, że nawet Śpiący są w stanie ją wyczuć. Hobgobliny wyskakujące z głębi jego licznych Cisz czynią Doissetep... interesującym... miejscem do zwiedzania. Przez siłę swej osobowości, magiczną potęgę i długowieczność, Portos utrzymuje przywództwo pośród Drua'shi, de facto władców Doissetepu. Choć rywalizujące z nimi kabały doprowadziły niemalże do oblężenia tych „Poszukiwaczy Prawdy,” to do tej pory żadnej konspiracji nie udało się wyprzeć ich na długo. Mimo tych wszystkich triumfów, sam Mistrz twierdzi, iż wyczekuje śmierci. Jego ostatnia książka, Krucha Ścieżka: Testament Pierwszej Kabały, wydaje się być próbą pożegnania tej inkarnacji. Ale nawet jeśli rzeczywiście jest już on żądny śmierci, niech lepiej nie sprawdza tego żaden zabójca. Portos wciąż trzyma się życia z zaciekłością szalonego boga.

Car Vargo

Car Vargo, bez wątpienia najwybitniejszy naukowiec Synów Eteru urodził się w 1878 roku jako Vargo Zamtre-dia w wiosce na wybrzeżu Morza Czarnego – tam gdzie dziś jest Gruzja. Jako uczeń Księcia Rolanda Francuskiego, Vargo wykazywał niezwykły talent do Sił, a wkrótce potem opanował mistrzowsko także Materię. W wieku 19 lat stworzył silnik konwersyjny, a wkrótce potem prototypy generatorów grawitacyjnych.

Na Wystawie Światowej 1900 roku w Paryżu, Vargo wystąpił publicznie przeciwko przygotowaniom świata do wojny.

Wkrótce potem znikł. Jego dramatyczny powrót nastąpił 24 czerwca 1914 roku, kiedy to flota jego statków kosmicznych zawisła nad siedmioma największymi miastami świata.

Zażądał wtedy, by wszystkie rządy poddały mu swe arsenały. Jego potężna Nauka pokonała wszystkich Śpiących przeciwników i dopiero desperacki szturm Technokracji za pomocą napędzanych parą robotów bojowych i zmutowanych żołnierzy zmusił go do wycofania.

Flota Vargo wleciała wówczas ku chmurom, prawdopodobnie przekraczając Horyzont. Nowy Światowy Porządek usunął wszystkie ślady i wspomnienia tej próby przejęcia władzy; w tym czasie wyładowania Paradoksu zepchnęły w niebyt całą niesłuszną technologię. Od tamtej pory wielu obserwatorów (w tym także Inżynierowie Próźni) opowiada, iż widziało flotę Vargo żeglującą przez Głęboką Umbkę. Jego aktualne miejsce pobytu i zamiary wciąż pozostają zagadką.

Najjda Bantu

Najjda, pochodząca z głębi Afryki magini Niebiańskiego Chóru opuściła Radę w XVII wieku w czasach rozkwitu handlu niewolnikami. Podczas wojny secesyjnej w Stanach Zjednoczonych wspomagała ruchy abolicjonistów i walczyła z siłami Konfederacji, a następnie powróciła do swych stron rodzinnych, by „zachęcać” angielskich i niemieckich osadników do wyniesienia się. Po tym, jak Ahl-i-Batini opuścili Horyzont, przyjaciele zaczęli ją przekonywać by powróciła do Rady. Od tamtego czasu zadomowiła się wśród Najstarszych Rady na dobre.

Mimo powiązań jej Tradycji z nurtem judeochrześcijańskim, Najjda zawsze uważała Jedynego za boginię zwaną przez nią Bau-Hatt. Choć ma już ponad 300 lat, wciąż zachowuje swój zwykły wigor i pod postacią dzikich zwierząt dogląda swój wybrany naród. Zawsze też starała się, choć nie jest całkowicie pacyfistką, unikać rozlewu krwi i zbędnej przemocy. Jednak cierpienia środkowej Afryki głęboko zraniły jej duszę. Wiele razy starała się sprowadzać deszcze i uzdrawiać chorych, lecz w końcu pojęła, że sama tej bitwy wygrać nie może. Dlatego też nawołuje w Radzie pomocy, zjednoczenia wysiłków w celu zakończenia cierpień Afryki. Niestety, jak do tej pory jej towarzysze wydają się bardziej zainteresowani prowadzeniem wojny niż ulżeniem potrzebującym. Z roku na rok przybija ją to coraz bardziej.

W ciągu ostatnich pięciu lat grupa Chórzystów i Mówców Marzeń odpowiedziała na zew Najjdy. Ich ostatnie próby zniszczenia laboratoriów Progenitorów w Zairze przyciągnęły uwagę i zyskały uznanie pośród wielu młodszych członków Rady.

Dante

Wirtualny Adept Desmond Collingsworth AKA Dante, urodzony 21 lipca 1969 roku w Chicago był Przebudzony jeszcze przed swymi narodzinami. Będąc nadzorowanym przez Progenitorów, skończył szkołę średnią w wieku ośmiu lat, Harvard w wieku 13 i studia medyczne przed ukończeniem 18. Jednak zanim Technokracji udało się go zwerbować, został porwany przez bandę Adeptów zwących siebie Szczurami Laboratoryjnymi, będących jak i on owocami programu hodowlanego

Technokracji. Ucząc się od nich drogi magyi stał się całkowicie niezależny i rozpoczął ratowanie dzieci naznaczonych przez Progenitorów jako rekruci. Większość z nich przekazywał potem w ręce swych sojuszników z Tradycji. Inni byli ukrywani w bezpiecznych domach z fałszywymi personaliami.

Dante zachowuje się z chłodną pewnością płynącą z najwyższej kompetencji w kilku ograniczonych dziedzinach. Na Cyfrowej Pajęczynie Dante stał się już legendą. Jego Mistrzostwo Korespondencji, Sił i Umysłu nie przeszkodziło mu w zadawaniu się z „pomniejszymi” mistykami. Dla Dantego każda osoba ma nieograniczony potencjał. Dlatego też, poświęcił się niesieniu pomocy tak wielu ludziom jak tylko jest to możliwe.

Alexis Hastings

Alexis, wynalazczyni i podróżniczka zdobyła pośród swoich szowinistycznych Eteryčných kolegów wielki respekt dzięki systematycznym badaniom, błyskotliwości umysłu i żelaznym nerwom. Choć osobiście jest raczej wstydliva i konserwatywna, to jej miłość do Nauki nie zna granic. Słynna jest przede wszystkim ze swego przywiązania do elektryczności, częstych publikacji w Paradygmie i podróżach po Sieci dla O&O (odkryć i odpoczynku). Obecnie ciężko pracuje nad przeglądem Zaświatów, skupiając się w nim na swych odkryciach i doświadczeniach podczas podróży poza bariery.

Kibo

Podobnie jak Demoniczne Elitarne Nasienie i Kapitan Sprzężenie, Kibo jest na wpol mitycznym idolem Wirtualnych Adeptów. Bez wątplenia żyje on gdzieś fizycznie, lecz nikt nie zna jego prawdziwego imienia czy miejsca pobytu. Sława Kibo płynie w całości z Cyfrowej Pajęczyny. Przez zapierającą dech w piersiach magię Korespondencji pojawia się on i wywołuje dziwaczne zjawiska w każdym punkcie Sieci, w którym jego imię zostało wypowiedziane.

Adepci zaczęli nazywać Kibo „Bogiem Cyberprzestrzeni” i stworzyli wokół niego bardzo śmieszna, ale i bardzo złożona religię – Kibologię. Wszyscy inni są nią całkowicie zbici z tropu, niepewni czy jest to żart maskujący religię, czy też religia maskująca żart. Porządek Hermesa stwierdza obecnie, że Kibologia jest religią zamaskowaną jako żart maskujący religię.

Marianna

Arcymagini Marianna nadzoruje Balador, najważniejszą spośród Fundacji Kultu Ekstazy, wraz z otaczającą ją Dziedziną Horyzontalną – miastem Altua. Jako Mistrzyni Czasu, Korespondencji, Materii, Umysłu i Życia, nie wygląda na swoje lata, a uważa się, że ma już ich 76. Miast tego zmienia się z tygodnia na tydzień, przybierając wygląd idealnych piękności wielu kultur: berberyjskiej, hinduskiej, hollywoodzkiej, indiańskiej, Paryża lat 20, XVII-wiecznej Anglii i tysięcy innych. Jej obowiązki jako nadzorczyni największego w Doczesności domu przyjemności nie dały jej w ogóle we znaki; co więcej, jej wieczny pociąg ku nowym doznaniom jest niemalże legendarny.

Ostatnimi laty Marianna i kabały Baladoru ogłosiły wendettę przeciw diabolicznemu kultowi znanemu jako

Siódma Generacja, który (jak twierdzą) celowo doprowadził do skorumpowania praktyk seksualnych w miastach wschodniego wybrzeża Stanów Zjednoczonych. Co prawda Porządek Hermesa stwierdził, że nie wie, jaki rodzaj seksualności Marianna może nazwać „skorumpowanym,” lecz nie zmienia to faktu, iż jest ona mądrą i lojalną sojuszniczką Tradycji oraz arcymaginią niezwyklej mocy.

Szalejący Orzeł

Szalejący Orzeł, tajemniczy wojownik i Wielki Mistrz sprzysiężenia Bractwa Akashic zwołującego się Łuskami Smoka przeżył już wiele żyć, a jego wspomnienia sięgają aż do Wojen Himalajskich między Bractwem a Eutanatosami. W swej obecnej inkarnacji Szalejący Orzeł trenuje w Kolorado, skupiając się na najbardziej destrukcyjnych aspektach Do. Wierzy on, że jest mu pisana śmierć jeśli tylko będzie walczył dłużej niż tydzień. Choć jest on człowiekiem o głębokiej moralności i odpowiedzialności, znany jest też ze swych głębokich Cisz i nieobliczalnych zmian temperamentu.

Sam Haine

Prawdziwe imię tego maga Verbeny jest nieznane; „Sam Haine” jest oczywiście grą słów odnoszącą się do starożytnego święta Samhaine. Verbena nazywają go także „Zmiennym Człowiekiem” ze względu na jego niestały wygląd. Mówi się, iż podróżuje po Ziemi, poszukując mitycznych fragmentów rzeczywistości, by je ocalić, zabierając do Dziedzin Horyzontalnych Verben. Lubuje się także w demaskowaniu fałszywych amuletów i innych materiałów okultystycznych rozprawdzanych pośród Śpiących przez Syndykat.

Będąc ikonoklastą aż do granic możliwości, Sam Haine świadomie odrzuca typowe metody i rytuały Verben. Magowie z tej Tradycji twierdzą nawet, że ma on sprzymierzeńców i sympatyków wśród Technokracji, bowiem był on wielokrotnie chwytywany i za każdym razem udawało się mu zbiec. Ten mag, tak tajemniczy dla mistyków Tradycji wydaje się radość zamętem, który nieuniknienie kroczy jego śladem.

Heasha Morninglade

Choć młoda jak na standardy arcymagów, ta Verbena zdobyła sobie wielkie uznanie dzięki elokwentnemu poświęceniu ideałom Wstąpienia. W epoce, w której niewiele dąży do czegoś szlachetniejszego niż gromadzenie mocy, pisma i przemowy Heashy zainspirowały tak Śpiących jak i Przebudzonych do podążenia za wyższymi celami.

Jako ostatnia uczennica Nightshade, Heasha dobrze skorzystała z jej gromadzonej przez stulecia mądrości i doświadczenia. Jak niewiele poznała walkę o założenie Rady i jej późniejsze losy; dało to znakomite wyczucie historii. Być może też Nightshade przekazała jej coś więcej niż tylko swe Sztuki i doświadczenie; wielu starych magów mawia, że w pełnej pasji retoryki Heashy wciąż można dosłyszeć Najstarszą. Niezależnie od tego, Morninglade jest jak na swój wiek potężną maginią. Nie mając jeszcze 40 lat włada Sferami z talentem magów setki lat starszych.

Heasha nie ma w Radzie żadnej formalnej pozycji i nigdy o żadną nie zabiegała. Polityka ją nudzi. Tak samo też

nie wybrała sobie nigdy oficjalnego ucznia. Nad wszystkie formalności przedkłada częste podróże ze swą kabałą w ruchomej Fundacji zwanej Czarodziejskim Autobusem. Tam zajmuje się głównie wyciąganiem pomocnej dłoni i udzielaniem dobrych porad wszystkim magom w kłopotach.

Tom „Śmiejący Orzeł” Smithson

Tom Smithson, dawny szaman Apaczów, przewodzi Łoży Szarej Wiewiórki, złożonej z czterech kabał Fundacji, której członkami są wyłącznie Indianie. Łoża ta mieści się w Dziedzinie Horyzontalnej zwanej Drugim Światem Dine. Przeszłość Toma jest jedną wielką tajemnicą, powszechnie znany jest jedynie fakt, iż był on przez dziesięciolecia więźniem w Null-B, jednym z najstraszniejszych Konstruktorów Technokracji. Po ucieczce stamtąd wraz z czterema innymi Mówcami Marzeń powrócił na Ziemię i dołączył w 1958 roku do Kręgu Szarej Wiewiórki, będąc tam pierwszym nie wywodzącym się z szczepu Navajo szamanem.

Dzięki swym wielkim zdolnościom, honorowi i szczodrości Smithson osiągnął wkrótce poziom Mistrza Ducha i Adepta wielu innych Sfer, a wkrótce potem objął przywództwo w kabale zwanej Kultem Niedźwiedzia. Jest to człowiek prostych manier i okropnego cynizmu, ale wiele razy okazywał swe poświęcenie i przyjaźń wobec magów innych Tradycji.

Dziś Smithson i jego Kult Niedźwiedzia działając tak na Ziemi jak i w Zaświatach, walczy o ocalenie Indian i ich kultury; mówi się także, że ma on wielu sprzymierzeńców pośród zmiennokształtnych. Prywatnie zajmuje się także szpiegostwem w Dziedzinach Horyzontalnych Technokracji, kształceniem młodych magów i hodowlą koni. Ostatnio zaczął wzywać do połączonego szturmu wszystkich Tradycji na Null-B, ale jak do tej pory nie przyciągnął zbyt wielu do tej sprawy.

Technokraci

Rada stara się na bieżąco aktualizować swe archiwa o Mistrzach Technokracji. Niestety jednak większość posiadanych danych jest zniekształcona propagandą, fałszywymi raportami i dezinformacyjną magią Unii oraz niemalże nadnaturalnym podziwem, z jakim niskiej rangi Technomanci traktują swych przełożonych. Zaprezentowani tutaj magowie to jedynie garstka spośród rzesz zaprzysięgłych wrogów dynamizmu.

Matriarchini

Matriarchini, istota powstała z unii dwóch siostr z Iteracji X zarządza przerażającym Konstruktem MECHA, zintegrowanym więzieniem (obozem pracy), z którego Technokracja czerpie większość swej Zastrzeżonej Biosyfonowanej Siły Kwintesencjalnej (czyli Haustów). Mówi się, że magini ta istnieje wyłącznie wewnątrz struktur MECHA, choć prawdopodobnie pojawia się też na konferencjach w Autochtonii. Widziano ją także na Pajęczynie, gdzie czyniła straszne spustoszenia podczas swych krótkich wypadów.

Matriarchini jest technokratycznym kosmosem, wszechobecną Wielką Siostrą, nadzorującą swój Konstruktor nigdy nie zamykającymi się oczami i karzącą wszelkie porażki metodami budzącymi grozę nawet u cyborgów. Wywołująca strach



i nienawiść nawet w samej Technokracji, Matriarchini stała się uosobieniem ideału Iteracji X – wiecznej jedności z Maszyną.

Andre Takahashi

Takahashi, Dyrektor Generalny Syndykatu na Daleki Wschód opanował do perfekcji sztukę zwodzenia. Korzystając z zaawansowanych bioprzekształceń (magii Życia) zmienia on swe tożsamości i narodowości z niezwykłą łatwością. Sądzi się, że pod wieloma pseudonimami zarządza trzema rodzinami yakuza, Triadą Grupą Wo, Nepalskim Frontem Wyzwolenia i klanem Braminów wywodzącym swą historię dwa tysiące lat wstecz. Wciąż pozostaje tajemnicą czy Andre zabił oryginalnych przywódców tych grup, czy też tylko „przekonał” do tego innych swymi wpływami Umysłu.

Takashi narodził się ze związku francuskiego handlarza i Japonki z kasty samurajów pod koniec XIX wieku. Poznał on tajemnice wielu mystycznych społeczności przed przystąpieniem do Matsuba-kai ikka, co stało się tuż przed wybuchem Drugiej Wojny Światowej. Tam napotkał specjalną komórkę Syndykatu i wkrótce przekonał się całkowicie do idei Unii. Gdy w trakcie wojny Technokracja przeniosła swoje poparcie na Aliantów, Takashi osobiście zajął się dezorganizowaniem japońskiej gospodarki, a po 1945 roku zaczął aktywnie wspierać amerykańską ekonomię. Nie trwało to jednak długo, bowiem szybko obrócił jej dokonania przeciw sobie samej; japoński cud gospodarczy stał się faktem. Mimo, iż Andre woli osobiście zajmować się „legalnymi” gałęziami gospodarki, to traktuje nielegalne, mafijne struktury jako najdoskonalszy rodzaj sił porządkowych.

Takashi jest potężnym człowiekiem, wybijającym się w czarnoksiężstwie, technomagii, kontroli ekonomicznej i ulicznej przemocy. Niewielu z tych, którzy go napotkali zdawało sobie z tego sprawę; kabały Tradycji walczyły z rodzinami mafijnymi Azji, Europy i Stanów Zjednoczonych jedynie by odkryć, że wszystkie były pociągane za sznurki przez jedną z wielu osobowości Takashiego. Jedynie skuteczna infiltracja, rajdy na bazy danych Technokracji i odrobina egotyizmu tego niezwykle mądrym pozwoliły Radzie na zdobycie tej garstki informacji.

Oskar Hamilton

Po śmierci Alonza Vendiza, dowódcy Null-B, Hamilton szybko awansował na szczyty okrutnie podzielonego Triumwiratu. Sam Null-B, dewastowany ciągłymi atakami Maruderów, stał się teraz słynny w całej Unii dzięki swej gotowości bojowej i sprawności w walce. Hamilton, najwyższej rangi funkcjonariusz NŚP jest główną przyczyną tej niezwyklej odmiany.

Jako absolwent najlepszej akademii wojennej NŚP, Hamilton służył w szeregach Ludzi w Czerni od Drugiej Wojny Światowej aż do afery Watergate, kiedy to jego tożsamość została ujawniona na wysokiej poufności nagraniach. Przeniesiono go wtedy do wciąż wówczas potężnego Konstrukt, gdzie został drugim po Vendizie w hierarchii dowodzenia, prowadząc potężne oddziały szturmowe do zwycięstwa za zwycięstwem. To pasmo sukcesów zostało przerwane dopiero w 1993 roku gdy potężna ofensywa Maruderów niemalże całkowicie zrównała Konstrukt z ziemią. Od tamtej pory ucierpiał on jeszcze ciężko z powodu napaści latających umbralnych potworów i wewnętrznego zamętu. Pogłoski mówią, że to sam Hamilton za-



mordował Vendiza, ale biorąc pod uwagę towarzyszące temu zniszczenia nie wydaje się to prawdopodobne.

Hamilton jest wielką szychą w Wewnętrznym Kręgu. Będąc genialnym strategiem dowodził rajdami wymierzonymi przeciw samemu Horyzontowi i udało mu się raz zmusić Radę do ewakuowania wielu jej Węzłów w leku przed całkowitym ich odcięciem. Jest cichym, nie rzucającym się w oczy człowiekiem, doskonale ukrywającym swój militarny geniusz. Ci jednak, którzy dobrze go znają, mówią o nieludzkiej żywotności i głębokim zaangażowaniu w operacje eksterminacji dewiantów rzeczywistości.

Dr Ken Himiitsu

Ten nieortodoksyjny Technokrata spełnia ważną rolę w próbach zachowania władzy Unii w San Francisco. Jego niezwykle teorie i gotowość zawierania kompromisów przyniosły mu przyjaciół i wrogów tak pośród magów Rady jak i własnych towarzyszy.

Himiitsu jest wizjonerem; nie odczuwa żadnych oporów przed zawieraniem sojuszy z mistykami czy prowadzeniem badań nad nowymi, szalonymi teoriami – jeśli tylko pomoże mu to lepiej chronić swych Śpiących podopiecznych. Nie toleruje on żadnych zagrożeń wobec ludzi, których wziął pod ochronę, i jeśli jest to niezbędne może być bardzo oschły i bezwzględny. Generalnie jednak woli pokojowe metody działania i czasem zgadza się na kompromisy dla innych Technokratów pachnące zdradą. Dla niego wspólne dobro jest warte największych poświęceń.

Ten potężnie zbudowany człowiek kieruje swym Centrum Medycznym żelazną ręką. Jego fizyczna siła, przystępne maniere i potężni przyjaciele przynoszą Doktorowi respekt nieporównywalny w stosunku do jego aktualnej potęgi. Jak wielu innych Progenitorów tak i on stara się utrzymywać na wszelki wypadek rezerwę swych klonów. Jednak w przeciwieństwie do większości przywódców Technokracji Himiitsu nie obawia się w potrzebie samodzielnie wziąć się za brudną robotę. Jeśli sprawa wymagać będzie osobistego zaangażowania, bez zmruczenia oka wystawi siebie – lub swoje klony – na niebezpieczeństwo.

Ewa Raum

Ta dynamiczna wizjonerka jest jedną z osób najaktywniej zaangażowanych w pozaziemskie operacje Inżynierów Próżni. Używając swego osobistego czaru stale gromadzi wsparcie dla projektów jej pasji – eksploracji i klasyfikacji całej znanej przestrzeni. Jej niezwykle zdolności organizacyjne, mistrzostwo Korespondencji, Umysłu i umbratychu oraz całkowite poświęcenie sprawie Technokracji uczyniło Raum jedną z głównych figur po obu stronach Rękawicy.

Ewa wie co czai się poza naszym światem; podczas swych eskapad z DZA i KSN napotykała koszmarnie przekraczające wszystko, co mogłoby się zrodzić w wyobraźni filmowców. Obrzydzenie jakie odczuwa wobec tych plugawstw motywuje ją do wspierania Pogromu gdy tylko się one pokażą. Sądzi ona, że w zewnętrznej przestrzeni tkwi nadzieja na przyszłość, wizja niekończącego się pałacu dziwów i dóbr. Jednak by przestrzeń uczynić bezpieczną obcy muszą pojąć jedną lekcję: Ziemia nie będzie tolerować inwazji. Kompromis jest zaproszeniem do chaosu.

Spotykający osobiście Ewę nawet nie przeczuwają jej fanatyzmu. Jako dyrektor Służby Informacyjnej zajmuje ona wiele prywatnych i rządowych stanowisk, gromadząc fundusze i entuzjazm do podboju kosmosu. Choć ma już ponad 50 lat, to jej energia i wygląd mogą wzbudzić zazdrość u najlepszych modelek. Wewnątrz Konwencji cieszy się zdrowym respektem za swój błyskotliwy umysł i nieograniczoną wiedzę. Krążący wśród Inżynierów żart mówi, że Raum nigdy nie śpi, robią to za nią jej klony. W żarcie tym może być więcej prawdy, niż ktokolwiek mógłby przypuszczać.

Tkacz

Tkacz jest na wpół mityczną istotą egzystującą w umbralnym odbiciu San Francisco. Mówi się, że jest on Sierotą przekształconym przez Technokrację w strażnika całej Zatoki Meksykańskiej. Dzięki jego kontroli zostały zneutralizowane geologiczne niestabilności tego obszaru. Nikt nie chce nawet myśleć, co mogłoby się stać jeśli Tkacz byłby zdenerwowany lub zniszczony.

Hackerom włamującym się do baz danych Technokracji udało się odnaleźć wiele odniesień do Tkacza, lecz bardzo mało konkretnych faktów. Większość źródeł mówi o powiązaniach z dr Himiitsu, ale w sposób tak pokretny i niebezpieczny, jak nie zdarza się to nigdy wśród bezpośrednich Technomantów. Nikt nie wydaje się nawet rozumieć dokładnych zadań czy natury Tkacza. Dane mówią tylko, że istotę tę lepiej zostawić w spokoju, choćby tylko dla dobra miasta.

Terrence Whyte

Niewielu poza Kolegium Historycznym NŚP spotkało osobiście tego nieuchwytnego badacza. Choć jego prace wskazują na Przebudzony umysł, to jest on bardziej znany ze swych dysertacji i książek niż z magicznej mocy. Jednak jego niezwykle talent dokumentowania swych tez wskazuje iż ma – lub wydaje się, że ma – wielkie zdolności wpływania na Czas.

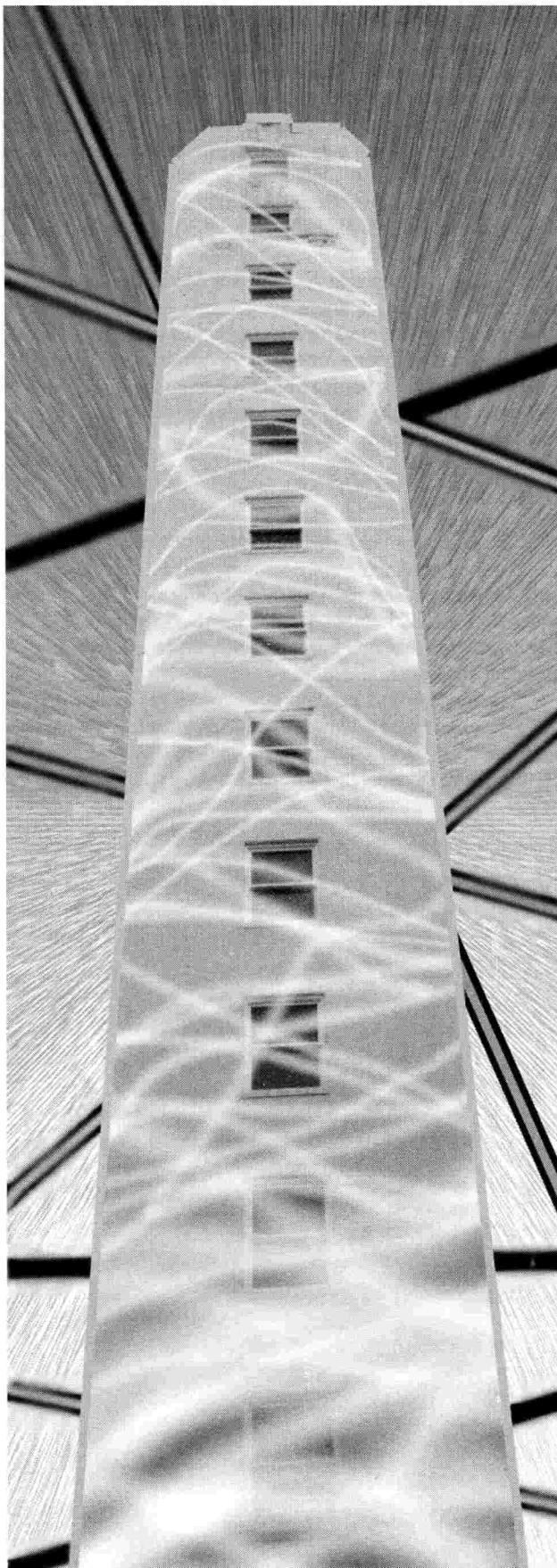
Prace Whyte'a są słynne tak wśród Unii jak i Rady. Ukazuje on w nich głębokie poświęcenie dla idei Technokracji i dowodzi, że biorąc pod uwagę cały ten chaos prowokowany przez dewiantów rzeczywistości, Pogrom jest jedynym logicznym rozwiązaniem. Pośród wielu materiałów o Wojnie Wstąpienia te autorstwa Whyte'a są jednymi z najbardziej rzetelnych, choć trochę jednostronnych źródeł.

Dzkie Karty

Ci tajemniczy magowie rozgrywają swe karty po wielu stronach stolika. Choć wydają się utrzymywać sojusze z pewnymi grupami, to w rzeczywistości są zainteresowani realizacją tylko swoich partykularnych celów. Mystycy ci w jednej opowieści mogą wystąpić jako sojusznicy, w innej zaś już jako wrogowie. Uważajcie na nich.

Tajny Agent John Courage

Ten hultajski Człowiek w Czerni zdecydowanie przedkłada życie pełne przygód nad monotonię technokratycznej rutyny. Będąc uosobieniem superagenta, Courage z łatwością wymyka się standardowej klasyfikacji Ludzi w Czerni jako



bezmyślnych robotów. Zmieniał on strony konfliktu częściej niż można by to zliczyć. To, że jeszcze w ogóle żyje można złożyć chyba tylko na karb jego niemal nadprzyrodzonych zmysłów, fantastycznego szczęścia i nieprzeniknionej mocy Tajemniczości. Choć jest on na samym szczycie listy odstrzału Technokracji, to wielu jego dawnych towarzyszy podziwia go po cichu i pozwala mu „cudownie” wymykać się obławom.

Nawet jeśli John Courage sam już stracił orientację w swych zmiennych planach, to w niczym tego nie okazuje. Mimo, iż jego działania są niewiarygodnie wręcz wyzywające, to jego postawa jest zawsze pewna i cicha. Z zewnątrz nie można się dopatrzeć niczego, co różniłoby go od przeciętnego Człowieka w Czerni. Lecz jak do tej pory nie napotkał swej śmierci, czyżby jego umiejętności przekraczały normę aż tak bardzo? Nikt nie wie dlaczego John Courage jest taki jaki jest, lecz wiedźcie jedno: gdy kłopoty wyzywają, on nie może być daleko...

Jodi Blake

Ta przeklęta, całkowicie oddana Nephandi magini, rzadko kiedy pokazuje się dwa razy w tym samym wcieleniu. Jej ulubione formy to przepiękne małe dziecko, urodziwiska młoda kobieta, muzyk rockowy i striptizer. Choć bez wątplenia jest ona barabbi Tradycji, to nikt nie zna jej prawdziwego pochodzenia.

Przebiegłość jest grą, a ona wszystkie jej zasady opanowała do mistrzostwa. Nawet sami Mroczni nie ufają jej; mówi się, że już ponad 40 magów padło ofiarą jej zdradzieckich manipulacji. W jakiej by formie nie była, zawsze zdecydowa-

nie woli grać fizyczną piękną niż bojową skutecznością. Nad wszystko zaś przedkłada subtelność. Wieki życia przyniosły jej dziesiątki umiejętności i potęgę w magii. Nie musi ich zresztą wcale używać, wielu swych młodszych przeciwników załatwiała samym sprytem. Lecz gdy zmusić ją do walki, przybiera formę dzikiego zwierzęcia, atakuje i ucieka.

Demoniczne Elitarne Nasienie

Wirtualni Adeptci nazywają tym przydługim nickiem starego Mistrza, pracującego w latach siedemdziesiątych dla Laboratoriów Bella. Stosując nieznane środki udało mu się zjednoczyć z globalną siecią telekomunikacyjną; od tej pory istnieje wyłącznie w jej łączach i węzłach. Czasami objawia się materialnie pod postacią „gigantycznego, pomarańczowego monster-trucka” i rozjeżdża swoich wrogów.

Według Adeptów Demoniczne Nasienie jest wszechwiedzący i niewiarygodnie okrutny wobec sieciowych wandal, których uważa za lamerów. Na Sieci krążą pogłoski o rozszarpanych lub lobotomizowanych hackerach, którzy dopuścili się takiego właśnie zachowania. Większość traktuje to jednak jako miejski mit, jak do tej pory bowiem Rada w ogóle nie zweryfikowała prawdziwości istnienia Demonicznego Nasienia.

Robert Davenport

Dr Robert Davenport jest jednym z najsłynniejszych żyjących Maruderów. Choć cała Doczesność rozbrzmiewa plotkami o Szalonych z Shangri-La, wielkich ptasztyłach,



które wiją sobie gniazda w stacjach kosmicznych czy też Wyroczeniach Chaosu z Grecji, ale jedynym imieniem, które wydają się znać wszyscy jest imię właśnie Davenporta. Jedynym też pewnym o nim faktem jest to, iż dowodzi dziwną, potężną i wciąż się zmieniającą grupą wariatów, zwanych się Bywalcami Ulicy Rzeźników.

Ci, którzy twierdzą, iż go napotkali, mówią o starszym człowieku (opowieści te różnią się znacząco co do koloru jego włosów), ponadprzeciętnego wzrostu i niezwykle charyzmatycznej osobowości. W swych bardziej normalnych stanach świadomości jest on rozsądnym i przytomnym, przyjaźnie nastawionym wobec Tradycji mistrzem taktyki i dowodzenia (jest w stanie utrzymać razem grupę ponad dwunastu Maruderów, dać im wspólny cel i sprawić by efektywnie współpracowali!). Mało doświadczonym magom radzi się jednak, by w przypadku napotkania Bywalców zeszli im z drogi i nie przeszkadzali w ich robocie. Zwykli Adepci nie są prawdopodobnie w stanie ich powstrzymać, a sympatyzowanie z nimi może najwyżej skończyć śmiercią w wyładowaniu Paradoksu.

Bywalczy napotykanymi pojedynczo są prawdopodobnie mniej niebezpieczni. Dwójka magów spośród tej grupy leży już na stołach wiwisekcyjnych laboratoriów Progenitorów, zastrzelona przez trzech ziemian z pistoletami. Z drugiej jednak strony, Mama Gęś, dobrze znana i potężna zooterrorystka wydaje się także należeć do tej grupy, a Koszmar z Islington (manifestacja nieznanych, lecz znaczących sił) był widziany podczas czterech ataków BUR.

Technokracja pragnie oczywiście widzieć Davenporta martwego. Wymierzone przeciwko niemu ataki zaczynają z roku na rok zjadać coraz większą część funduszy operacyjnych, a sytuacja powoli zaczyna robić się żenująca. Syndykat wyznaczył olbrzymią nagrodę za jego głowę (tak

w zwyczajnych dobrach jak i niezwyklej ilości tysiąca Hautów), lecz jak dotąd nikt się po nią nie zgłosił.

Jennifer Rollins

Choć szkolona przez Mentorów Verbeny i Kultu, ta dzika karta nie wybrała żadnej z tych grup. Zamiast tego wędruje po Ziemi, poszukując nowych znaczeń i wejrzeń. Pierwotnie będąc artystką, rozszerzyła ten talent także na magię, tkając ze swych powinowactw z Pierwszą, Życiem i Duchem szal pierwotnego stylu Sieroty.

Rollins polega daleko bardziej na swej intuicji niż wkszałceniu. Jej nauki trwały krótko i były bardzo eklektyczne – niektórzy mówią, że Nephandus wziął ją sobie za uczennicę, a ona go później zabiła. Choć ma dopiero 25 lat, włada mocami nieproporcjonalnymi do długości jej Przebudzonego życia. Obeznani z Awatarami powiadają, że przeznaczono ją do wielkich rzeczy. Wiele grup próbowało już przeciągnąć ją na swą stronę, lecz z niewielkimi skutkami. Ona podąża swą własną Ścieżką.

Jennifer, sarkastyczna i bezpośrednia jest ekscentryczką nawet pośród innych Sierot. Dumna z ozdób swego ciała, ma wiele tatuaży i piercingów. Blizny na jej przedramionach zdradzają jej ulubiony rekwizyt – runiczną magię krwi. Wędruje ona po całym świecie boso, w porwanych hippisowskich ciuchach i podobno ma wielu przyjaciół spośród zmiennokształtnych, choć jak dotąd nikt jej z nimi nie widział. Mimo swej zwierzęcej atrakcyjności wciąż zagrożona jest w swej mrocznej stronie, której nawet Kultystom nie udało się rozjaśnić. Choć przyjaźnie nawiązuje łatwo, nigdy na długo nie pozostaje w jednym miejscu. Tak, Jennifer Rollins jest ucieleśnieniem archetypicznej Sieroty – pierwotnej, tragicznej i pełnej potencjału.



Rozdział drugi: Cienie w Deszczu

*Znów tym rankiem obudziłem się w ubraniu
Nie wiem nawet już gdzie jestem
Trzeba było słuchać słów doktora
Chce przecież dla mnie tylko zdrowia
Mówi, że mam przywidzenia
Lecz ja wiem, że zdrowe zmysły mam
To nie są optyczne złudzenia
Jak więc inaczej wyjaśnić można
Te Cienie w Deszczu!
– Sting, „Shadows in the Rain”*



Wprowadzenie

„Cienie w Deszczu” są wprowadzającym tłem do sag **Maga**, zawierającym tak opis środowiska akcji jak i pomysły na potencjalne opowieści. Choć większość przedstawionych tu danych odnosi się do Seattle, to sam opis skupia się na Fundacji ukrytej pod Targiem na Rogatkach, wielkiej hali położonej między śródmieściem a Zatoką Eliotta. Mimo, iż Seattle jest całkowicie opanowane przez Technokrację (głównie dzięki jej powiązaniom z miejscowym przemysłem lotniczym), to napotkać tu można wiele innych grup, równie jak ona niebezpiecznych i wrogich mystykom Tradycji.

Tematy i Motywy

Żyjący w Seattle Śpiący nieświadomi są otaczających niebezpieczeństw. Okultyści studiują przerażającą magię, monstrualne stwory czyhają w ciemnościach nocy, a ukryta za kurtyną zdarzeń sekretna społeczność Technokratów rozciąga pajęczynę swej subtelnej władzy tak nad oświeconymi, jak i zwykłymi ludźmi. Pośród mgieł tego szaleństwa ukryta grupa magów pełni czujną straż przeciw nadchodzącemu mrokowi. Ich Fundacja nie jest duża, jednak altruizm i czujność jej członków uchroniła jak do tej pory miasto przed najgorszym.

Wszyscy opisani tu magowie są uczniami lub stróżami przebywającymi w „Teatrze Umysłu” (zobacz strony [35–42]), służąc tam i broniąc swej Fundacji. Ich goście bę-

dą mieli okazję ujrzeć zalety i wady takiego trybu życia. Teatr jest pełen wewnętrznej polityki i rywalizacji, komplikacji i podziałów, ale ma także wiele najrozmaitszych zasobów, przydatnych każdemu kto chciałby wejść w uliczną scenę Seattle.

Tutejsza sceneria jest idealna dla wielowątkowych przygód. Seattle to duże miasto, ale nie jest jeszcze molochem, zaś poza jego granicami podmiejska zabudowa szybko ustępuje miejsca nietkniętej dzicy. Centrum handlowe stanowi doskonale tło dla opowieści wymagających szybkiego, brutalnego tempa akcji, podczas gdy pobliskie odłudia doskonale się sprawdzają w surrealistycznych i tajemniczych spotkaniach. (Snoqualmie, miejscowość, w której kręcono Twin Peaks, znajduje się zaledwie kilka godzin drogi stąd.) Jest tu także wiele możliwości rozwinięcia scenariuszy pełnych polityki i intrygi. Choć konflikty w Fundacji powoli przybierają na sile, to większość członków jest chętna do działania i dość lojalna wobec jej założyciela, Rudolfa Ouspenskigo.

Dominującym tu motywem jest zestawienie koło siebie dynamiki i statyki. W zgiełku powszedniości łatwo można dostrzec coś niezwykłego. Dziwactwa wręcz wylęgają się w Seattle. Targ na Rogatkach roi się zawsze od zwyczajnych ludzi – turyści, sprzedawcy i handlarze z wielkim wigorem załatwiają tu swe interesy – ale przyciąga także znacznie więcej niż normalnie szaleńców i ekscentryków. Podczas weekendów tłumy Śpiących próbują pozostawić za sobą banalności codziennego życia, a więzi sąsiedzkie ożywają. Wszystko z wierzchu wydaje się brzęczeć w miksturze konformizmu i energii.

Niewielu jednak Śpiących zdaje sobie sprawę z prawdziwych mocy jakie tu działają. Ukryte pośród nieświadomych mas nadprzyrodzone siły obserwują, wyczekują i sporadycznie działają. Magowie z Teatru Umysłu chcą zachować obecne w otoczeniu chaos i energię, ale też i nie pozwolili wyrwać im się spod kontroli. Ich zadanie jest komplikowane przez wewnętrzną rywalizację, jaka pojawia się zawsze w większych grupach pracujących razem ludzi. Nawet mimo tego, magowie czują się w pewnym stopniu odpowiedzialni za swoją społeczność. W dużej części jest to motywowane przez instynkt przetrwania – zapewniając swemu otoczeniu bezpieczeństwo, zapewniają je samym sobie. Tak więc dwoma dominującymi tematami jest społeczność oraz przetrwanie.

Miejscowi mystycy są w szczególny sposób zmuszeni do ochrony siebie: cały ten obszar jest częstym celem ataków Maruderów, chcących wyzwolić swe szaleństwo na niczego nie spodziewającej się populacji, ale też jest tu wystarczająco wielu świadków by agentom Technokracji było łatwo prowadzić swe operacje. Jeśli magom nie uda się zabezpieczyć otoczenia, Technokracja odwoła się do bardziej ekstremalnych metod strzeżenia terenu. Turyści mają swe kamery, handlarze staną się ksenofobami, a miejscowi mogą posunąć się do linczu. Dla tutejszych magów Tradycji dyskrekcja jest nieodzowną częścią przetrwania.

Otoczenie

Mimo, iż centrum Seattle nie różni się zbyt od centrów innych zadymionych metropolii, to obszar otaczający

Targ na Rogatkach jest troszkę czystszy, ładniejszy i o wiele bardziej nastawiony na handlarzy i turystów chcących się wtopić w przyjazne i radosne otoczenie niż jest to normalnie spotykane. W słoneczne dni dusza sama się tu radowuje... ale słoneczne dni nie są tu zbyt częste.

Opowieści o ciągłych opadach w Seattle są przesadzone... troszeczkę. Nie każdy dzień jest tu deszczowy, choć chłodny i mglisty klimat utrzymuje się czasem całymi tygodniami. Lecz deszcze są wystarczająco częste i lekkie by mieszkańcy nie zwracali na nie uwagi. Nie jest tu niczym niezwykłym dostrzeżenie deszczu dopiero po kwadransie od opuszczenia swego domu. Noszenie kurtek i prochowców nie jest może standardem, ale tylko turyści chodzą z parasolami.

Jedną z przyczyn, dla których pogoda taka jest tu łatwa do zniesienia jest wszechobecność kawy. Mokka, Latte, Americano – wszystko co sobie zamarysz. W Seattle nawet McDonald sprzedaje ekspresową.

Wschód

Leżąc na wschód od targu Druga Aleja niczym się nie różni od stereotypowych centrów dużych miast. Autobusy co kilka minut zatrzymują się na przystankach, bezdomni proszą o drobne, a biznesmeni sączą kawę w papierowych kubkach. Zwyczajni ludzie rzadko się witają na ulicach; za to wszelkiego rodzaju dziwacy serdecznie machają swym pobratymcom. Przez większość roku ludzie tutaj poddają się brakowi słońca, zimnu i deszczom. Po prawdzie większość z nich wydaje się nawet lubić takie warunki.

Na Pierwszej Alei oficjalny wystrój centrum ustępuje pełnemu kolorów ciągowi sklepów i punktów usługowych. Panuje tu wielka różnorodność: od Hotelu St. Regis i magazynów Nordstroma na północy Targu, po Teatr Kobiących Pokus u jego południowych bram. Kilka bardziej interesujących tu punktów to biuro jasnovidza, sklep specjalizujący się w New Age i ekologii, butik ze stylową, modną odzieżą, oraz księgarnie i sklepy z upominkami.

Choć Seattle ma w sobie coś z atmosfery małego miasteczka, to jednak tutejszy „problem bezdomnych” przybrał rozmiary porównywalne ze znacznie większymi miastami. Na szczęście między Targiem a pobliskim Placem Pionierów można znaleźć kilka schronisk, w tym jedno prowadzone przez Morgan Celeste. Ich działalność zmniejszyła cierpienia najbardziej potrzebujących, lecz wciąż sytuacja jest na tyle poważna, że wielu turystów nie wie jak reagować na uporczywe nagabywania o drobne. Większość przyspiesza kroku w nadziei uniknięcia jakichkolwiek kłopotów.

Zachód

Ulica biegnąca za zabudowaniami Zachodniej Alei opada stopniowo w dół. Ciągnąc się wzdłuż Targu, zaczyna przy małym parku na północnym krańcu zabudowań i kończy przy rzędzie schodów na południowym wschodzie. Tuż obok dostępny jest wielki parking, a kilka przecznic dalej ruch z miejskiej autostrady I-5 przenosi się bezpośrednio na estakadę.

Zatoka Eliota zaczyna się już dwie przecznice na zachód od targu. Jest tu jeszcze więcej sklepów, w większości ulokowanych wewnątrz wcinających się w zatokę wielkich budynków zbudowanych na palach. Turyści i mieszkańcy spacerują sobie drewnianym chodnikiem wzdłuż Drogi Alaskańskiej, rozciągającym się między dwoma plażami. Pośród możliwych do napotkania atrakcji są wielkie wystawy frutti di mare, Akwarium Miejskie, wycieczki do pobliskiego Puget Sound i niezliczone okazje upamiętnienia chwili ze swego pobytu.

Od południowo-zachodniej części targu zaczyna się Park Heraldyczny. Podczas weekendów pojawia się tam pełno sprzedawców, turyści odpoczywają na ławkach, a bezdomni wysypiają się na trawie. Co jakiś czas pojawia się uliczny kaznodzieja bądź muzyk, by z wysokości pagórka w centrum parku zwrócić się ze swym przekazem do obecnych. Patrząc stąd na północny wschód można dostrzec sławetną Kosmiczną Iglę.

Południe

Na południe od targu zaczynają się Stopnie Portowe: schody szerokości ulicy, które prowadzą z placu handlowego pod gołym niebem do początków Zachodniej Alei. U szczytu schodów stoi miejscowa sława: Człowiek z Młotem.

Człowiek z Młotem jest czterometrową rzeźbą z czarnego metalu przedstawiającą jakby wyciętą figurę. Trzyma ona w jednej ręce długi kawałek metalu, a w drugiej wielki młot. Zasilana przez ukryty w swym wnętrzu silnik powoli, rytmicznie, raz za razem uderza tym młotem. Szerokie

schody, które prowadzą stąd na Drugą Aleję są znanym punktem zbiorczym dla Maruderów.

Jedną przecznice dalej na południe od rzeźby jest dwumetrowa, czarnobiała mozaika przedstawiająca kolejną miejscową sławę. Wizerunek Jimmiego Hendrixa wygląda stamtąd na zatokę, upiękuszony psychodelicznymi malunkami. Wielu Kultystów Ekstazy zatrzymuje się przed nim, oddając hołd wielkiemu muzykowi.

Targ na Rogatkach

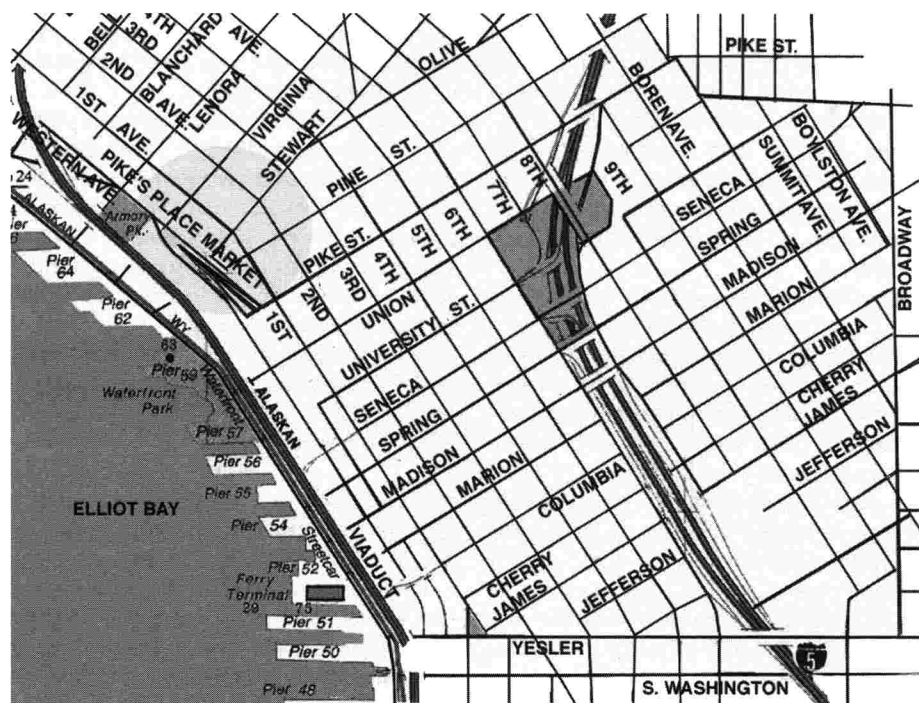
Z oddali Targ nie wydaje się być czymś szczególnie dużym. Wielkie neonowe logo na Rogatkach reklamuje „Publiczne Centrum Targowe” trzymetrowymi literami. Bezpośrednio pod nim znajduje się główne wejście na Targ.

•Rogatki

Ulica ta ciągnie się wzdłuż arkad Targu. Ruch samochodowy jest tu niewielki, za to piesi, szczególnie podczas weekendów czynią tę ulicę bardzo zatłoczoną. Po wschodniej stronie ulicy ciągną się rzędy sklepów sprzedających przysłówiowy „szwarc, mydło i powidło.” Od strony zachodniej jest sam targ.

•Arkady

Górne piętro Targu jest pełne w każdy weekend. Sprzedawcy ryb reklamują swój towar przechodniom, a świeże frutti di mare leżą okryte lodem. Uliczni muzycy walczą o uwagę tłumu, handlarze pochylają się nad swymi wystawami, a farmerzy sprzedają swe płody. Od czasu do czasu przez tłum przepycha się jakiś bardziej ekscentryczny mieszkaniec miasta.



Jest tu także wystawionych kilka szyldów zachęcających przechodniów by pomogli „Ocalić Targ.” Już na początku lat siedemdziesiątych był on zagrożony całkowitą likwidacją, jednak zdecydowana postawa mieszkańców uchroniła go przed tym. Od tamtego czasu handlarze prowadzący targ posuwają się do wręcz niezwykłych metod jego wspierania; najbardziej chyba dziwna jest wielka, ponadmetrowa świnka-skarbonka stojąca na Rogatkach. Dzieci i rodzice często zatrzymują się przed nią, by wrzucić do niej trochę drobnych na szczęście.

Wnętrze

Wewnętrzna architekturę hali targowej datuje się na 1907 rok. Długi chodnik prowadzi tu między sześcioma rzędami sklepów i magazynów. Zgubić się tu jest bardzo ła-

two, ale to tylko zachęca turystów by pozostać dłużej. Wielu tutejszych sprzedawców wyspecjalizowało się w niezwykłościach. Oglądający mogą podziwiać egipskie ozdoby, rzadkie plakaty filmowe, stare lalki, kolekcje komiksów, księgarskie białe kruki, sztukę Indian, francuskie kulinaria, japońskie sztychy i najróżniejsze inne ciekawostki.

•Pierwsze Piętro

Pierwsze piętro hali targowej łączy się z Zachodnią Aleją. Otwarte tu sklepy nie są tak często odwiedzane jak te wokół Arkad. Większość kupujących nie wchodzi od tej strony, a więc tutejsi sprzedawcy starają się zainteresować klientów poszukujących najdroższych i najlepszych towarów, przede wszystkim antyków. Najbardziej odwiedzany wydaje się być mały, odosobniony, wciśnięty w róg pierwszego piętra sklepik dla iluzjonistów.

Kącik zaklinacza



Zagrzebany w labiryncie stoisk i punktów usługowych pierwszego piętra targu, kryje się mały, skromny sklepik zwany „Kącikiem Zaklinacza.” Jego witryna nie przyciąga zbyt uwagi, a szyld wiszący na drzwiach zżółkł już ze starości.

Wydaje się zresztą, że nawet by nie przypuszczano, iż jest tu jakiś sklep, gdyby nie krzykliwy, teatralny plakat zawieszony koło wejściowych drzwi. Nagłówki owego plakatu wykrzykują neonowymi literami imię właściciela sklepu: „Rudolfo: Król Magii!” Wymalowana poniżej scena przedstawia osiągnięcia Rudolfa jako „Szczytu Mistycznych Talentów!” Właściciel ma w swej kolekcji ponad 50 takich plakatów, i choć jak do tej pory nie zmienił on szyldu nad drzwiami to wywieszony plakat zmienia się regularnie co miesiąc. Można na nich zobaczyć Rudolfa lewitującego skąpo odzianą kobietę nad jamą pełną węży, walczącego z wielkim gorylem, strzelającego z pistoletu do szarżującego słonia, spętanego łańcuchami nad zbiornikiem wody, czy też inne jeszcze niezwykłości, które (rzekomo) udało mu się wykonać.

Kącik dysponuje szeroką, jak na tak mały sklepik ofertą towarów, rozłożonych tak na podłodze jak i na zapleczu. Dostępne tu rekwizyty przeznaczone są tak dla prostych trików, które mógłby wykonać dwunastolatek, jak i sztuk wymagających prawdziwych fachowców. Od czasu do czasu można tu nawet znaleźć coś o wielkiej wartości kolekcjonerskiej. A półki pełne lipnych pomniejszonych główek, masek na Halloween, makabrycznych noży i butli pełnych fałszywej krwi wzmacniają jedynie panującą tu złowrobną atmosferę. Po prawdzie większość gapiów przechodzą ciarki od samego wystroju wnętrza. Wchodzący są osądzeni po ich reakcjach. Jeśli wykażą się godnym Rodziny Adamsów zachwytem nad obcością tego miejsca, zostają zaliczeni w poczet „członków rodziny.”

Raz na jakiś czas pojawiają się tu koneserzy makabrycznych pamiątek, wypyując o konkretną rzecz do ko-

lekcji. „Dobrze poinformowani” mówią o dostępnym tu naprawdę niezwykłym wyborze takich ciekawostek. Wygląda zresztą na to, że to właśnie te transakcje są głównym źródłem dochodów. Ostatnio wystawione jest tu Pudło Noży, jedno z koszmarnych wersji żelaznej dziewicy; stało się przyczyną tragicznej śmierci asystenta magika 30 lat temu. Przedmioty tego rodzaju są sprzedawane za niebotyczne ceny, ale też sporadycznie (i w tajemniczych okolicznościach) wymieniane na przysługi lub inne rzadkie przedmioty.

Niewielu ludzi jest zapraszanych na zaplecze, gdzie trzymana jest większość ciekawych rzeczy. Drzwi tam, oznaczone „Nieupoważnionym wstęp wzbroniony” są zawsze dokładnie zamknięte. Właściciel ma rzeczywiste powody by być ostrożny i uważać kogo wpuszcza. Największym osiągnięciem jego kariery było stworzenie Fundacji ukrytej pod maską sklepu.

Kącik Zaklinacza naprawdę jest tylko parawanem dla prowadzonej przez Rudolfa Fundacji. Choć jest on Hermetycznym magiem, to w jego Fundacji spotkać można członków z wielu różnych Tradycji; co dziwne, jest to bardzo popularne miejsce spotkań wśród Opustoszałych. Rudolfo jest naprawdę towarzyskim człowiekiem. Jeśli bohaterowie graczy spotkają się z jego aprobatą, to dobrze by Narrator zachęcał ich do myślenia o Kąciku jako o „drugim domu.” W końcu otaczająca go trupa praktykujących magów jest częścią największego przedstawienia jego życia.

Bezpieczeństwo

Kilka żaloznych pokoików wlepionych w labirynty Targu nie przyciąga oczywiście wielu klientów, ale znajduje się wystarczająco blisko wobec pełnego zgiełku centrum handlowego, by uniemożliwić armii HIT Marków czy Ludzi w Czerni wmaszerowanie tam bez przyciągnięcia Paradoksu i powszechnej uwagi. System głośników i mikrofonów łączy wystawę sklepu z całym zapleczem, pozwalając ludziom w sklepie swobodnie konwersować z przebywającymi w Fundacji. Wyłącznym i całkowitym właścicielem całego interesu jest Rudolfo.

Uboycznymi efektami magicznej energii Fundacji są psychiczne zakłócenia, które czynią całe otoczenie bardziej podejrzliwym. Raz na jakiś czas, bez żadnych oczywistych przyczyn, ludzie zmierzający do Kącika znajdują się nagle w innym sklepie. Zazwyczaj sądzą wtedy, że po prostu musieli skręcić w złą stronę ("Chciałem iść do Kącika. Po co tu przyszedłem? Eh, musiałem się zamyślić..."). Jednak tym, którym uda się rzut na Percepcję + Czujność (ST: 8), zachowują przed oczami całą swą drogę. Jeżeli nie mają żadnych podstaw do uwierzenia w zaburzenia czasoprzestrzeni, stają się niezwykle zdezorientowani. ("Zaraz, co się tutaj dzieje?") Na szczęście nie zdarza się to nigdy tej samej osobie dwa razy pod rząd, i rzadko kiedy częściej niż jeden raz na kilka tygodni.

Za Zamkniętymi Drzwiami

Wzdłuż ścian pokoju na zapleczu stoją najrozmaitsze niezwykle urządzenia; zdarza się, że może ich być nawet i tuzin. Pomiędzy najbardziej rzucającymi się w oczy spośród obecnie wystawianych są: kwadratowe pudło podejrzanie przypominające żelazną dziewicę, akwalung przeznaczony do dużych głębokości, wielkie szklane akwarium wypełnione gęstym, ciemnym płynem, pajęczyna z czarnych stalowych łańcuchów, zwisający z sufitu kaftan bezpieczeństwa oraz wypchany szkał. Rudolfo raczej nie opowiada historii związanych z tego typu ciekawostkami, chyba że jest pewien autentyczności intencji klienta.

Zaplecze tego magicznego sklepu jest jednocześnie foyer Fundacji. Jego tylna ściana jest całkowicie zasłonięta czerwoną, aksamitną kurtyną. Jeśli odwiedzający zostaną uznani godnymi odwiedzenia Teatru, Rudolfo odpowiednio dramatycznym ruchem ściąga kurtynę, przesłaniającą przesuwane drewniane drzwi. Są one Talizmanem oddzielającym normalną wymiarowość zaplecza od fantastycznego zaburzenia czasoprzestrzeni prowadzącego do kwater Fundacji. Przedostać się przez nie może jedynie mag z choć jednym poziomem w Sferach Ducha lub Umysłu, albo też osoba prowadzona za rękę przez członka Fundacji. Tutejsze zasady wymagają jednak, by mystyk zanim zostanie uznany za „członka rodziny,” przeszedł odpowiednią ceremonię inicjacyjną. Drzwi nie mogą być przeniknięte w żaden inny sposób, nawet przy użyciu Korespondencji. (Współczynniki Talizmanu to Arete 4, Kwintesencja 20, Duch 4, Korespondencja 4, Pierwsza 2)

Po Drugiej Stronie

Obszar po drugiej stronie aksamitnej kurtyny jest zwodniczo skomplikowany: ta Dziedzina jest sporo większa niż chcieliby tego mieszkający tu magowie. Inny budynek zaczynający się za drzwiami jest dobrze zdefiniowany jedynie na obszarze paruset metrów; poza tym obszarem pilnowanie otoczenia staje się bardzo trudne. Wyjście stąd prowadzi do ciągów tuneli łączących tę Dziedzinę z innymi jej podobnymi, lecz jak do tej pory ich eksploracja okazała się prawie niemożliwa.

Shawn Cornell, specjalizujący się w geometriach nie euklidesowych i speleologii członek Fundacji wiele razy doznawał na sobie zwodniczej natury tego Umbralnego labiryntu. Czujniki i pułapki, które zainstalował wewnątrz tuneli niewiele pomogły w odegnaniu koszmarnych snów jakie miewał, pełnych wizji czyhających w dole okropieństw. Członkowie Fundacji

nie są już pewni co stanowi większe zagrożenie: czy wrody magowie na górze czy też potworności z tuneli na dole.

W samym środku tego chaosu mała grupa mystyków stara się ocalić swe bezpieczeństwo i normalność. Stres i zewnętrzne zagrożenia nastawiają ich powoli jeden przeciw drugiemu; stają się niczym szczury w zacieśniającej się klatce. Gniew i irytacja są podgrzewane powszechną frustracją. W centrum tego przedstawienia stoi Rudolfo, kierownik trupy i przywódca grupy eklektycznych i ekscentrycznych aktorów Teatru Umysłu.

Teatr Umysłu

Interesujesz się więc nieznanym? Nie możemy już dłużej utrzymywać tego w tajemnicy...

– Wielki Criswell, *Plan 9 z Kosmosu*

Nic dziwnego, że Rudolfo jest optymistą jeśli chodzi o tę Dziedzinę. Atmosfera i wystrój tej kieszonkowej rzeczywistości została ukształtowana artystyczną wizją lat czterdziestych i całkowicie odzwierciedla grację i styl tamtych czasów. Główna komnata Fundacji przypomina zamknięty, teatr w starym klasycznym stylu. Kremowe ściany, rokokowe detale, posmak Art Deco i żelazne ogrodzenia jedynie potęgują ten efekt.

Westybul

Bogata elegancja westybulu może zawstydić czysto użytkowe wystroje dzisiejszych wnętrz teatralnych. W tamtej minionej już epoce żaden wydatek nie był zbyt wielki, jeśli miał wywołać u widza wrażenie szczególnego znaczenia jego wizyty.

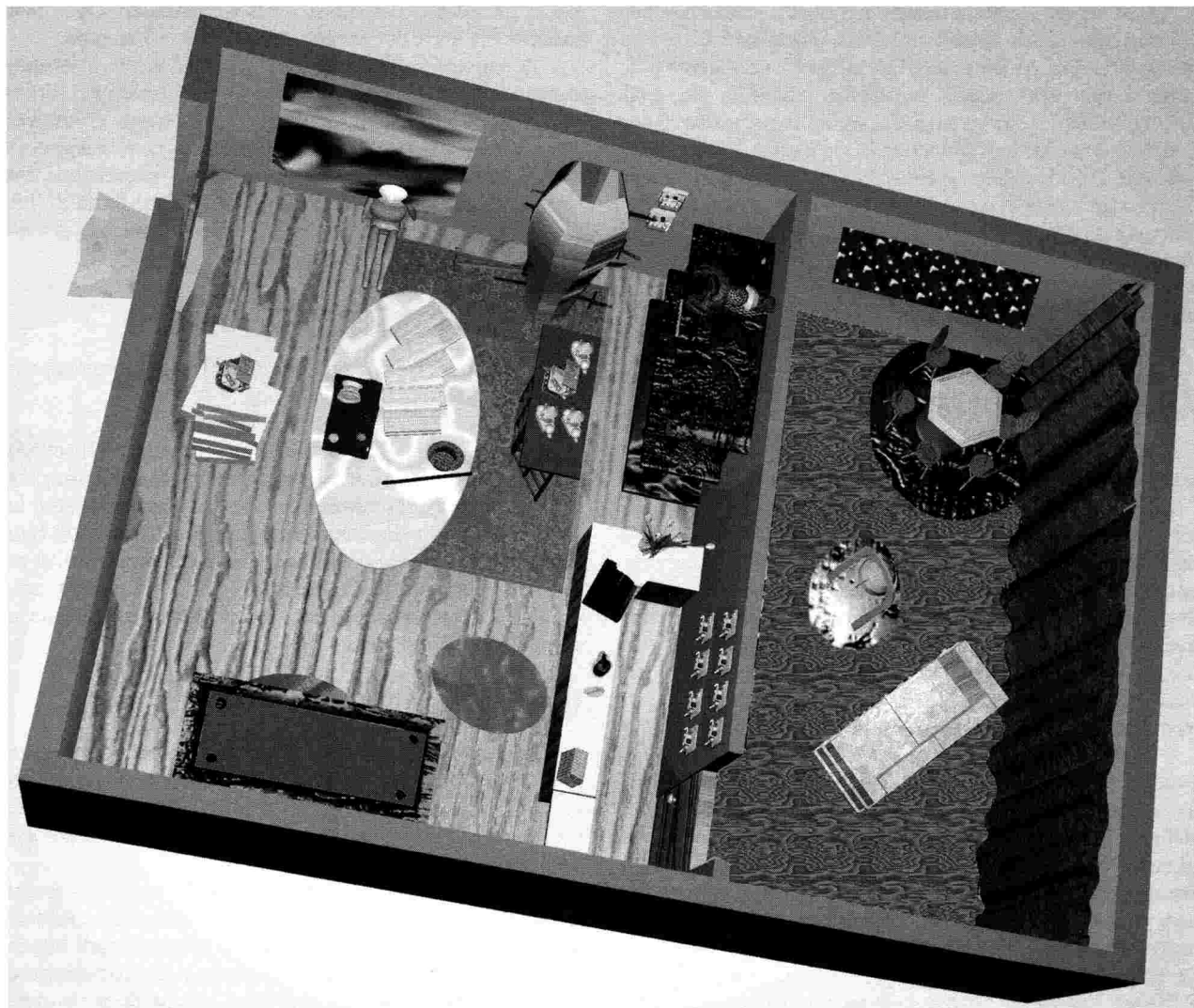
Ściany parteru są ozdobione co lepszymi afiszami. Większość z nich sławi najlepsze przedstawienia Rudolfa i jest udanym podsumowaniem jego największych (rzekomych) osiągnięć. Za czerwoną kurtyną leży trzypiętrowe atrium; eleganckie schody prowadzą ku apartamentom gości na dwóch górnych piętrach.

Gdy przybywają goście, jeden z przebywających tu stróżych wychodzi z szatni i prosi o pozostawienie wierzchnich okryć. Pomiędzy dwoma wejściami prowadzącymi na amfiteatr rozciąga się długi kontuar; siedzi za nim drugi ze stróżych, przez większość czasu oddany lekturze. Błyszczący za nim z dumą mościorny orzeł wieńczący ponad trzydziestoletni ekspres do kawy. Uczniowie Fundacji, zazwyczaj zbyt zajęci by szukać sobie jedzenia wiele zawdzięczają dostępnej tu kawie i ciasteczkom.

Jeżeli bohaterowie zostaną zaproszeni na jedno ze słynnych spotkań Fundacji w Teatrze Umysłu, mają szansę spotkać wcześniej w westybulu przynajmniej z pięciu wykonawców. Takie spotkania są organizowane najwyższe raz na tydzień, a niedostatek uczestników z nawiązką rekompensują swą intensywnością. Jeśli tylko gość wejdzie od tej strony do głównej sali, niech lepiej przygotowuje się na poważną dyskusję.

Główna Sala

Choć ogólny wystrój Art Deco pozostaje tu wciąż nienaruszony, to sam teatr przeszedł już kilka renowacji. Większość siedzeń została usunięta – pozostały jedynie trzy pierwsze rzędy. Dywany zostały zastąpione parkietem



przez goszczącego tu arabskiego mistyka by wzmocnić strukturę wymiarów teatru. (Ale na ile starczy to zaklęcie jest wielką niewiadomą...)

Stojący pod tylną ścianą warsztat tkacki odsłania prace Branwyn Elspeth, przywódczyni Tradycyjnej Kabały. Dzień w dzień zmienia ona układ włókien w swym tkanym rękodziele. Jeśli ktoś dokładnie się im przyjrzy, ujrzy w nich wizje aktywności nadprzyrodzonych istot na terenie miasta. Niestety Branwyn jest zazwyczaj strasznie zajęta; odnosi się z wielkim gniewem wobec każdego kto próbuje zerknąć jej znad ramienia na osnowę tkaniny. Zresztą zaczyna się denerwować gdy tylko któryś z gości do niej podejrze, ten brak dobrych manier jest sposobem okazania swej ważności, jej niezwykłego przepracowania. Mimo tego pozostaje zawsze w dyspozycji członków swej kabały i jest bardzo uprzejma wobec potencjalnych sprzymierzeńców. Choć znana jest z głośnej krytyki polityki prowadzonej przez Rudolfa, to manipulowani przez nią członkowie Fundacji stanowią najsilniejszą frakcję Fundacji.

W centrum sali marmurowa fontanna gromadzi magiczne energie. Koszt włożony w jej stworzenie i wysiłek dobrze zapracentował: teraz Węzeł Fundacji ma płynne Hau-

sty przesycające jaśniejącą białą wodę fontanny. Obecnie jest to skupienie czterech Węzłów, dostarczających razem około 20 punktów Kwintesencji dziennie. 10 punktów gromadzi się w otaczającej fontannę sadzawce, zaś reszta wsiąka w jej podłoże, zasilając w ten sposób strukturę tej Dziedziny. Nie marnuje się więc nawet jedna kropla. Ludzie o talentach parapsychicznych są w stanie odczuć obecność Haustów po udanym rzucie na Percepcję + Czujność).

Pierwsze trzy rzędy w teatrze stanowią wygodne krzesła; na scenie przed nimi, przedstawienia odbywają się mniej więcej raz na tydzień. Jeśli goście zajrzą do wnęki dla orkiestry, to fosforyzujący poblask monitorów niechybnie zdradzi obecność Magnusa, Wirtualnego Adepta Fundacji. To miejsce odpowiada mu daleko bardziej niż laboratorium: programuje tu rzędy syntetyzatorów, sekwencerów i innego sprzętu studyjnego. Magnus jest słynny tak ze swych muzycznych talentów jak daru do przywoływania duchów. Ściąga tym jednak wiele krytyki na swą kabałę, głównie ze strony odwiedzających przedstawienia bardziej tradycyjnych magów.

Pod nieobecność przywódcy, on zazwyczaj przemawia w imieniu swych towarzyszy z kabały.

Ze sceny można z łatwością mieć baczenie na wszystko co się dzieje w głównej sali. Nic więc dziwnego, że tu odbywają się główne narady Fundacji, a mają one w sobie wiele dramatyzmu. Żywiołowe dysputy między dwiema najsilniejszymi kabałami nie zakończyły się jeszcze nigdy pojedynkiem certámenu, ale czasami naprawdę niewiele do tego brakowało. Gdy rozpoczyna się dyskusja, frontowe drzwi zostają zamknięte. Zamykanie wszystkich nie miałyby bowiem sensu; każdy kto byłby na tyle impulsywny by w gniewie wybiec z sali, uczyniłby to na własne ryzyko...

Tunele

Zaprawdę nie ma wielu gości, którzy ośmieliliby się opuścić teatr jednym z bocznych wyjść. Na zewnątrz prowadzi ich sześć, i wszystkie są czynne. Jednak dwoje spośród nich prowadzi prosto ku śmierci...

Dwie pary drzwi po lewej stronie teatru prowadzą do biblioteki Fundacji – skromnego pokoiku przepelnionego teatralnymi i filmowymi plakatami, pismami i książkami tak na tematy zwykle jak i magiczne. W tajemniczy sposób pokój zmienia codziennie swoje rozmiary. Sprawia to, że aktualny rozmiar księgozbioru nigdy nie jest znany. Owa „wymiana międzybiblioteczna,” uboczny efekt zaburzeń przestrzennych w tej Dziedzynie owocuje znikaniem, pojawianiem się i zamianą około 20% zalegających tu książek. Z rzadka zdarza się nawet, że zupełnie obce książki zastępują te bardziej znane. To właśnie sprawiło, że Shawn Cornell zgłosił się na ochotnika na stanowisko bibliotekarza Fundacji, jedynie jego ciągle przekształcanie algorytmów wyszukiwania pozwala bowiem na odnalezienie jakichkolwiek materiałów źródłowych. (ST wszystkich testów Poszukiwań zwiększa się tu o 3).

Para drzwi po prawej stronie sali prowadzi zaś do ciągów korytarzy, utrzymujących architektoniczne motywy teatru na długości kilku kilometrów. Zaburzenia czaso-

przestrzeni po tej stronie sali wydają się być nieco mniejsze, ale mimo to rozkład tych korytarzy zmienia się z tygodnia na tydzień. Członkowie Fundacji traktują je tak, jakby były zagadkowym labiryntem ogrodów. Zdarza się, iż ciche pogawędki jak i burzliwe dysputy rozstrzygają się właśnie tu, z dala od ciekawskich oczu. Podczas oficjalnych spotkań Fundacji drzwi tutaj także pozostają zatrzaśnięte. Pogłoski zaś mówią, że para mistyków spotyka się w labiryntcie z bardziej uczuciowych przyczyn...

Opuszczenie tędy Fundacji może zakończyć się tragicznie. By temu zapobiec, napis wskazujący drogę ku „wyjściu” zaczyna migotać podczas każdej zmiany konfiguracji tuneli. Poza stalowymi drzwiami mogą się one ciągnąć w nieskończoność. Dziwne, niezwykle ich połączenia, przemieszane lokalizacje, konfundują badaczy nie obeznanych ze Sferą Korespondencji. Mimo to Rudolfo jest całkowicie pewien, że Dziedzina ta rozciąga się jedynie do granic miejskich Seattle. Na razie tylko jedna osoba dojrzała w tych tunelach jakieś stworzenia, lecz mimo wysiłków Shawna Cornella wciąż nie zostały one w pełni zbadane. Teoretycznie, tu na dole można by znaleźć wszystko.

Wewnątrz labiryntu ukrytego za sceną można znaleźć dwie ścieżki prowadzące do realnego świata. Bez względu na aktualną konfigurację tuneli, Shawn jest w stanie przechodzić nimi z łatwością. Pierwsza z nich uchodzi do rury wylotowej odprowadzającej wodę do miejskich ścieków. Każdy, kto spróbowałby wejść do Dziedziny od tej strony doświadczy dezorientującego psychicznego wstrząsu, podobnego do tego, który sporadycznie uaktywnia się wokół Kącika Zaklinacza. Druga ze ścieżek prowadzących do realnego świata kończy się metalowymi drzwiami, po których drugiej stronie jest tunel tranzytowy. W centrum Seattle można znaleźć wiele takich tuneli – od rana do wieczora przejeżdżają nimi autobusy. Shawn jest bardzo zadowolony z poznania tych całkiem pewnych tylnych wyjść z Fundacji; po prawdzie najbardziej cieszy go fakt, iż jest jedynym je znającym.

Osobowości



*Galerię figur mam w rządzie stojącą
A każda z nich jedną ma duszę czującą*
– Oingo Boingo, „My Life”

Magowie Teatru Umysłu podzielili się wyraźnie na dwie frakcje. Ich główne cele kolidują ze sobą; na razie jest w tym jednak więcej emocji niż przemocy. Po lewej stronie sceny stoi Tradycyjna Kabała, grupa introspektywnych cudotwórców pragnących stworzyć „sensowną” Fundację. Większość z nich woli czekać i obserwować przebieg wypadków w Seattle, skupiając się na kłopotach magów i pobliskich Śpiących, niż komplikować sobie życie innymi nadprzyrodzonymi problemami. Po prawej zaś stronie sceny stoi Kabała Renegatów, grupa nowoczesnych magów wierzących, iż Fundacja powinna być bardziej aktywna. Organizuje ona patrole, tak nad jak i pod Teatrem by odnajdywać i prze-

zwycięzać wszelkie potencjalne kłopoty. Pojawiają się także zaczątki trzeciej kabały, grupy niezadowolonych uczniów, którzy najchętniej zarzuciliby wszelką aktywność i skupili się wyłącznie na przetrwaniu.

Biorąc pod uwagę młody wiek większości jej członków, Fundacja ma w swej dyspozycji znaczne rezerwy energii i magii. Mając dostęp do takich zasobów, bohaterowie graczy zaprzyjaźnieni z Teatrem Umysłu łatwo będą mogli ujrzeć głębiej konspiracji i zwodzenia kształtujących życie miasta. Jednak to czym się zajmą poważnie wpłynie na stosunek do nich każdej z frakcji. Jeśli nie okażą żadnego zainteresowania kwestiami miejscowych wampirów i wilkołaków, Renegaci poddadzą ich surowej krytyce; jeśli jednak się zaangażują, narażą się na protesty Tradycjonalistów. Istnieje także trzecie źródło: Klika Wyrzutków z Ciekłej Mgły, kafeterii w centrum miasta (zerknij do „Przygód”), składająca się z trzech ledwo co Przebudzonych Opustoszałych i ich czterech Śpiących przyjaciół.

Mimo tego starcia interesów, większość ludzi w Fundacji jest niezwykle przywiązana tak do samego miejsca, jak i swoich współtowarzyszy. Choć... jedna z kabał Fundacji (prawdopodobnie ta, z którą stowarzyszą się gracze) wciąż przyciąga kłopoty. Nie składa się ona per saldo ze zdrajców; to raczej wiecznie mające kłopoty trudne dzieci, nieustannie przyprawiające swych zwierzchników o ból głowy.

Gracze Pudełka Cieni

Każdy odwiedzający Fundację jest osobiście sprawdzany przez Rudolfa. Poszukuje on wciąż młodych, uzdolnionych magicznie talentów, którzy całym sercem przyłączyliby się do dzieła ulepszania świata. Co prawda zanim nowy mystyk zostanie dopuszczony na „zaplecze,” będzie musiał się odpowiednio wykazać, lecz jeśli mu się to uda, Rudolfo obdarzy go pełnym zaufaniem.

Grupa wykonawców – akolitów tej Fundacji – pracuje, a czasem nawet i mieszka w pokojach na drugim piętrze. Trupa ta, Gracze Pudełka Cieni składa się z pięciu stałych członków oraz dwóch wolnych strzelców, wiedzących co się kryje za tym kontraktem. Podstawowa piątka artystów – Sally Cornwall, Stefania Olsen, Larry Cook, Dawn Groseclose i Chris Russel, mają za sobą lata doświadczenia w tańcu, muzyce, aktorstwie, gimnastyce i symulowanych polityczkach. Rudolfo za ich usługi płaci im bardzo dobrze, a Larry i Chris przebywają w tej Dziedzinie niemal cały czas. Wszyscy przysięgli milczeć na temat swej pracy i żaden z nich nigdy tego nie naruszy. Wiedzą, że jeśliby na zewnątrz wydostało się choć jedno słowo o teatrze, zabawa Gracz skończyłaby się na dobre.

Wolni strzelcy, SiSi i I. J. przychodzą i odchodzą jak im się chce (choć SiSi trzyma króliki w pokoju dla niej wydzielonym). Oboje pracują również poza tą Dziedziną, wspomagając dorywczo w sprawach technicznych zwyczajne trupy teatralne. Podobnie jak i Gracze, ci Śpiący też zdają sobie sprawę z niezwykłości tego bajkowego miejsca. Są prostymi ludźmi, ale oddaliby swe życia by ochronić Dziedzinę przed zewnętrznym światem.

Każdego tygodnia Gracze przygotowują nowy pokaz dla swych gospodarzy i ich gości. Kilku magów, przede wszystkim Hype, Miriam, Magnus, a nawet sam Rudolfo także włączają się w jego wystawianie. Występy te są bardzo różnorodne: od wszelakich koncertów muzycznych przez trzyaktowe przedstawienia aż do pokazów magii (bądź magyi). Widzów zachęca się (choć nie przymusza) do wynagradzania aktorów napiwkami. Między kolejnymi pokazami i próbami, Gracze utrzymują to miejsce w czystości, ćwiczą, spacerują i zabawiają się ze swymi mystycznymi towarzyszami.

Przywódca Rudolfo Ouspensky

Przywódca Fundacji

Natura: Twórca

Postawa: Opiekun

Esencja: Wzorcowca

Tradycja: Porządek Hermesa



Atrybuty: Siła 2, Zręczność 2, Wytrzymałość 3, Charyzma 5, Oddziaływanie 4, Wygląd 3, Percepcja 4, Inteligencja 3, Spryt 4

Zdolności: Autorytet 4, Badania 5, Bójka 1, Cwaniactwo 3, Czujność 2, Ekspresja (Magia sceniczna) 4, Etykieta 3, Informatyka 2, Intuicja (Zaufanie u innych) 4, Kosmologia 4, Kultury 2, Krycie się 3, Lingwistyka 3, Medycyna 3, Medytacja 4, Nauka 1, Okultyzm 5, Prawo 3, Prowadzenie 1, Przebiegłość 3, Śledztwo 3, Świadomość 4, Uniki 3, Zagadki 4

Pozycje: Avatar 3, Biblioteka 3, Fundacja 3, Marzenia 1, Przenaczenie 3, Sprzymierzeńcy 5, Tajemniczość 4, Węzeł 3

Sfery: Czas 1, Duch 2, Entropia 2, Korespondencja 4, Materia 3, Pierwsza 3, Siły 4, Umysł 4, Życie 3

Siła Woli: 8

Arete: 6

Kwintesencja: 9

Paradoks: 2

Historia: Rudolfo Ouspensky urodził się w 1937 roku i odkąd pamięta, zawsze kochał się w magii. Jako dziecko jeszcze w rodzinnej Czechosłowacji chodził ze swym ojcem na wszystkie możliwe jej pokazy. Po Drugiej Wojnie Światowej jego rodzina przeniosła się do Ameryki. Tamtejszy świat rozrywki wydawał się całkiem inny, lecz i tak oglądanie magików z wodewili rozpałało jego wyobraźnię, a odwiedziny w wędrownych cyrkach rozdmuchiwały te płomienie. Jeszcze przed rozpoczęciem studiów przeczytał każdą książkę o magii jaką tylko mógł znaleźć. Nigdy nie wierzył jednak by magia była czymś więcej niż sprytnymi sztuczkami, aż do pamiętnego dnia w 1953 roku.

Pewnego zimnego grudniowego ranka, Rudolfo wkradł się do pracowni słynnego magika by poznać więcej tajemnic. Jego ciekawość żądała odpowiedzi. Miał teraz przed sobą dwie drogi: albo odnaleźć tajemnice, które zmieniłyby jego marzenia w rzeczywistość, albo też zdemaskować całą magię jako oszustwo i raz na zawsze z tym skończyć. Myśląc o najlepszym, udało mu się dopaść magika z zaskocze-

nia. Ujrzał jednak więcej niż mógł nawet marzyć: magik otworzył swą walizkę, wszedł do niej i zamknął za sobą.

Rudolfo był oszołomiony. Nie chciał zaprzeczyć temu co widział – po prawdzie chciał się nade wszystko dowiedzieć czegoś więcej. Podniósł więc walizkę, pobiegł do swego pokoju w internacie i położył ją na podłodze. Ostatecznie, zgodnie z jego oczekiwaniami walizka się otworzyła i wyrzwał z niej na zewnątrz bardzo zaskoczony mag.

– Gdzie ja jestem? – zawołał. – Kim ty jesteś?

– Twoim nowym uczniem! – odparł Rudolfo, a później wszystko było już magią (lub może raczej magią).

Pięć lat później „Wielki Rudolfo” był już gotowy do światowego tournée. W trakcie swej kariery oszałamiał publiczność „Niezwykłymi Aktami Mistycznej Sprawności!” Dzięki swemu stylowi i zdolnościom szybko został „Szczytem Magycznych Osiągnięć”; w tym czasie podróżował z miejsca na miejsce, walcząc wszędzie z Nephandi, Maruderami i Technokracją. 15 lat później zaczęło mu już ubywać młodzieńczego wigoru i żywotności. Osiadł więc w Seattle i zaczął tworzyć Kącik Zaklinacza.

Od 1973 roku Kącik jest bezpiecznym schronieniem dla podróżujących magów Tradycji, którym udało się zyskać aprobatę Rudolfa. Sklep przez te wszystkie lata niemal się nie zmienił, po Rudolfie też nie widać jeszcze wpływu czasu. Fundacja jednak bardzo urosła od tamtych lat i teraz doskonale prosperuje. Gdyby jeszcze tylko ta Dziedzina nieustannie nie rosła...

To, że Rudolfo jest szcudrobliwym człowiekiem, nie oznacza, że jest głupi. Podczas swych podróży poznał zagrożenia czające się na świecie i nigdy nie odsłania swej czerwonej kurtyny dla kogokolwiek. Swych przyszłych mistycznych wykonawców szanuje o wiele bardziej, jeśli przedkładają oni sprytne iluzje nad potężne Efekty. (W końcu jeśli znasz się na magii, to zmienianie wszechświata byłoby oszustwem!) Większość podróżujących magów przed uzyskaniem akceptacji Rudolfa musi się wykazać jakąś użytecznością wobec całej społeczności. Nie ukrywa on też, że nad wszelkie formy magii przedkłada Sztukę Hermetyczną, ale nie jest z góry źle ustosunkowany wobec żadnej Tradycji za wyjątkiem Eutanatosów, których „Dobra Śmierć” wydaje się mu być jedynie usprawiedliwieniem wobec morderstwa. Gdy napotyka Sieroty, zazwyczaj daje tym bardziej utalentowanym szansę dołączenia do Porządku Hermesa.

Choć całkiem udanie radzi sobie z polityką Fundacji, to ciężar jego sławy w kręgach Rady wywarł istotny wpływ na podejście do magii. Dla niego jest to kwestia „wszystko albo nic.” Pomniejsze wyczyny może on z łatwością zaimprovizować magią sceniczną, a zresztą jest on zazwyczaj tak zajęty, iż większość podstawowych zadań pozostawia swym towarzyszom z Fundacji. Jednak gdy przychodzi mu wywołać jakiś Efekt, to zawsze jest on godzien jego reputacji. Dlatego też rzadko kiedy je przywołuje; wszystko co nie jest perfekcyjnie doskonałe jest w jego oczach porażką. To smuci go troszkę: wie, że swoje porażki będzie musiał zrekomensować następnym razem czymś naprawdę doskonałym. Z tej właśnie przyczyny pozostawia wiele zaklęć do rzużenia młodszymi magom, „którzy muszą więcej ćwiczyć.”

Obraz: Rudolfo jest miłym pięćdziesięcioletkiem o przyjemnej, ciągle uśmiechniętej twarzy. Traktuje każde-

go niczym dobry wujek; zawsze stara się pomóc swym podopiecznym. Uwielbia wszelkiego rodzaju dziwactwa i jest rozkochany w prostych sztuczkach. Ponieważ jego sklep jest ich pełen, może bez problemu być tak ekscentryczny jak mu się podoba, włączając w to styl ubierania się.

Mimo, iż jego korpulentna sylwetka prezentuje się najlepiej w smokingu i płaszczu, to nade wszystko lubi nosić luźne spodnie, swetry i klapki. Niezależnie jednak od odzienia, jego teatralny styl jest nie do ukrycia. Przewodzi ludziom swą charyzmą a nie przebiegłością. W jego głosie słychać lekki słowiański akcent.

Propozycje Odgrywania: Jesteś towarzyskim i charyzmatycznym namiętnym wykonawcą. Zaskakując ludzi swym dramatycznym darem zyskujesz okazje badania ich reakcji. Intuicyjnie rozpoznajesz ludzkie natury, lecz cały wywołany tym sceptycyzm ukrywasz głęboko pod maską łatwości w obyciu. Pomagasz będącym w potrzebie, lecz nigdy łatwo nie ujawniasz swych sekretów. Obcy muszą wpieryć udowodnić swe dobre intencje nim zaryzykujesz wypuszczenie ich do swej Fundacji.

Raz na jakiś czas robisz się smutny; świat był kiedyś bardziej romantycznym miejscem. Lekcje, których udzieliło ci życie są teraz bardziej użyteczne niż kiedykolwiek dotąd. Choć niektórzy oskarżają cię o ukrywanie się w Kąciku, to wiesz, że nadzieja i poczucie cudowności, które inspirujesz poprowadzi młodszych „uczników” – tak magów jak i zwykłych śmiertelników – do szanowania tak twych Sztuk jak i otaczającego świata.

Sanktuarium: Rudolfo dysponuje małym apartamentem w Fundacji, mieszczącym wszystko co mu drogie. Stać go na luksus okazjonalnej ucieczki w przeszłość. Żyje tam w otoczeniu fotografii, plakatów i gazetowych wycinków z czasów swej młodości, osobistej kolekcji książek, (których nie zaryzykowałby wstawienia do biblioteki Fundacji) i innych osobistych pamiątek. Jego obecna uczennica, młoda kobieta o imieniu Lisa Yokahama zajmuje przyległy do jego pokój i prowadzi sklep w chwilach gdy Rudolfo jest nieobecny (może być ona jednym z bohaterów graczy). Rudolfo jest jednak zmartwiony jej rozkwitającym związkiem z Hype.

Kwestia: *Mistrzostwo zwiolów to rzecz łatwa. Syberyjski trik z liną i drabiną – to dopiero jest trudne!*

Branwyn Elspeth

Przywódczyni Tradycyjnej Kabały

Natura: Organizator

Postawa: Dziecko

Esencja: Wzorcowca

Tradycja: Porządek Hermesa

Atrybuty: Siła 2, Zręczność 4, Wytrzymałość 2, Charyzma 1, Oddziaływanie 5, Wygląd 4, Percepcja 3, Inteligencja 3, Spryt 3

Zdolności: Autorytet 3, Czujność 3, Ekspresja 2, Etykieta 3, Intuicja 3, Kosmologia 2, Kultury 2, Okultyzm 2, Przebiegłość 4

Pozycje: Avatar 4, Talizman 4, Węzeł 2, Wpływy 3

Sfery: Czas 3, Korespondencja 3, Umysł 4

Siła Woli: 8

Arete: 4



Kwintesencja: 5

Paradoks: 1

Historia: Branwyn większość swego życia przeżyła w izolacji i medytacji. Jej ojciec zawsze dbał o to by miała wszystko... byleby nie chciała niczego spoza jego posiadłości. Jako dziecko zaniedbane i skupione na introspekcjach wymyślała dla swej rozrywki złożone baśnie. Drugim i ostatnim źródłem jej pociechy była matka, która nauczyła ją szyc i tkąć.

Siedząc tak całymi dniami w swym pokoju tworzyła Branwyn coraz bardziej złożone baśnie i tkaniny. Opowiadała swemu pluszowemu misiowi historie o dawnym, magicznym świecie, który już nigdy taki nie będzie. Gdy tak patrzyła w osnowę tkanych przez siebie narzut, miała wrażenie, że niemal go widzi. I gdy jej Avatar dorósł ze starości do świadomości, zaczęła zdawać sobie sprawę, że jej wizje to coś więcej niż tylko fantazje...

Branwyn ma naprawdę starą duszę – jest reinkarnacją maga Porządku Hermesa z XIII wieku. Śni wciąż o swym poprzednim życiu i jedynym dla niej sposobem zachowania normalności w mrocznym wieku XX jest odtwarzanie dawnej chwały. W ten sposób jej życie staje się baśnią w, której gra ona główną rolę. Jest samotną, przepiękną dziewczyną, której wszyscy powinni współczuć, tragiczną heroiną, której nikt nie może pomóc i nade wszystko, egoistyczną, manipulującą innymi małą bogatą dziewczynką zawsze chcącą postawić na swoim.

Obraz: Branwyn obdarzona jest tym typem urody jaki może zostać osiągnięty jedynie przez nieskończoną próżność. Jest prawdziwym rodzyńkiem jak na swój wiek, a ma gdzieś około 20 lat. Jej blada skóra jest spuścizną raczej izolacji niż niewinności. Błękitne niczym krystaliczne jeziora błyszczącej wody oczy, ujawniają bardziej głębię jej egoistycznych introspekcji niż uduchowanie. Wspinałe blond włosy spływające kaskadami na plecy są bez wątpienia oszałamiające, ale nie byłyby takie gdyby nie przynajmniej dwie godziny dziennie jakie Branwyn spędza przy ich układaniu. Zdecydowanie woli nosić stroje, które

sama dla siebie uszyła, tylko ona wie bowiem jak podkreślać swą doskonałą figurę. Jednak gdy zdecyduje się kupić последние wytwory innych, wybiera te ze średniowiecznymi akcentami.

Propozycje Odgrywania: Każdy kto nie jest z tobą jest przeciwko tobie. Wykorzystuj swój status wewnątrz Porządku Hermesa; w końcu jest to najłatwiejszy sposób do przeciągnięcia Rudolfa na swoją stronę. Walcz ze wszystkim co w Fundacji jest seksistowskie lub zawadza twoim współtowarzyszkom z Fundacji – to świetna metoda zyskania ich poparcia. Wab otaczających cię mężczyzn subtelnymi spojrzeniami i dotykami, w końcu dysponujesz niezbędnym do tego czarem... I nie zapominaj, że twoja władza nad Sferą Umysłu też może wiele pomóc.

Kwestia: *Ach, to było bardzo sprytne! Jakie to szczęście, że możesz nam tu pomóc...*

Hyperion, vel „Hype” (Francis Hyperion Keating)

Organizator Kabały Renegatów

Natura: Sędzia

Postawa: Samotnik

Esencja: Dynamiczna

Tradycja: Bractwo Akashic

Atrybuty: Siła 3, Zręczność 3, Wytrzymałość 4, Charyzma 3, Oddziaływanie 2, Wygląd 2, Percepcja 2, Inteligencja 3, Spryt 4

Zdolności: Autorytet 2, Bójka (Jeet Kun Do) 4, Czujność 3, Do 2, Krycie się 2, Medycyna 2, Śledztwo 3, Uniki 3, Walka Wręcz 3, Wysportowanie (Deskorolka) 4

Pozycje: Avatar 3, Sprzymierzeńcy 3

Sfery: Czas 3, Siły 2, Umysł 2

Siła Woli: 7

Arete: 4

Kwintesencja: 3

Paradoks: 5



Historia: W wieku 16 lat Hype zaczął swą ucieczkę przed problemami. Ten wyrzucony ze szkoły średniej, pochodzący z rozbitego domu chłopak, by siebie utrzymać znalazł pracę rowerowego kuriera w San Francisco. Przez następne trzy lata jego życie było jednym wielkim pośpiechem. To co zaczęło się jako codzienne dostarczanie dokumentów z biura do biura stało się niebezpieczną nocną pracą niezaleźnego posłańca. Hype był całkowicie świadom tego, że większość przewożonych przez niego przesyłek była nielegalna, jednak związane z nimi pieniądze były zbyt pociągające by rzucić to zajęcie. W miarę jak wkraczał coraz bardziej w mroczną stronę kultury dragów, rozwinął swoje własne uzależnienia: szybkość i niebezpieczeństwo, choć niekoniernie w tej właśnie kolejności. Gdy nie pędził na swoim rowerze, był na deskorolce; gdy był pieszo to zawsze biegł... robiąc wszystko by w szybkości uciszyć ból swej duszy.

Im więcej brał na siebie i im szybciej biegł tym gorsze stawało się jego życie. Nigdy nie myślał; wystarczył mu sam ruch. Gdy jego konto w banku urosło już do sporych rozmiarów, odkrył, że ugrzązł całkowicie w ponurych mafijnych sprawach, interesy zaczęły iść źle, a kontakty zanikły.

Wystarczyła jedna osoba by zmienić całkowicie jego życie. Jednym z jego kontaktów był „Fritz,” Kultysta Ekstazy, wiecznie zamawiający jakieś dziwne zioła. Nigdy się nie śpieszył i miał niezwykły talent do zatrzymywania Hype'a na poczęstunek filiżanką herbaty czy pięciominutową pogawędkę. Dla niego potencjał tkwiący w chłopaku był oczywisty, znalazł więc dla niego naprawdę niezwykłego mentora. Brat Akashic, który nim został był prawdziwym wizjonerem i dziś moc Hype'a i jego talent w Jeet Kun Do doskonale ukazują zdolności jego nauczyciela.

Teraz, dwa lata po tych wydarzeniach Hype rozwinął moce swego ciała i umysłu. Wciąż jednak pozostało mu uzależnienie od szybkości i niebezpieczeństwa oraz drażliwy charakter. Nie toleruje bzdur i oszustw, nie obawiając się nadepnąć na odcisk tym, z którymi się nie zgadza. Pasywne podejście Tradycjonalistów Fundacji zaczyna powoli go drażnić, znowu więc zaczyna brać na swoje barki więcej niż jest w stanie podołać. Połowa Fundacji popiera go w idei „patrolowania miasta,” lecz jego motywacja nie jest w stanie nadrobić braków w strategicznym myśleniu. Po prawdzie jest on niekompetentnym przywódcą. Gdy zdarza się coś niebezpiecznego potrafi popchnąć ludzi do działania, ale popchnięcie ich we właściwą stronę nie jest znowu takie łatwe. Znakomicie znajduje kłopoty, ale w ich rozwiązywaniu jest beznadziejny.

Obraz: Hype promienieje energią, szczególnie gdy stoi nieruchomo. Nawet w najbardziej niebezpiecznych chwilach zachowuje zimną krew, jego pewność siebie płynie bowiem z potencjalnie nieograniczonej energii. Zazwyczaj nosi on szerokie szorty i obszerne, neonowo pobłyskujące bluzy z krótkimi rękawami. Czyni tak nawet przy największych chłódach, głównie dlatego, że pozwala mu pokazywać swe liczne blizny z ran, które zadał mu „zły asfalt.” Uwielbia szokować ludzi, pomagając sobie w tym swymi zielonymi włosami i kiepskimi tatuażami.

Propozycje Odgrywania: Wszystko działa na ciebie bardzo emocjonalnie. Gdy zafascynujesz się czymś, nic nie jest w stanie stanąć ci na drodze. Bądź w ciągłym ruchu – twoja wewnętrzna energia jest zbyt intensywna by pozwo-

lić ci usiąść na dłużej. Przemawiaj ekspresyjnie, bardzo gestykulując. Uczestnicz we wszystkim – niczego nie należy pozostawiać w pół drogi.

Kwestia: *No cóż, gdy ty tu sobie studiowałeś, udało mi się znaleźć coś ciekawego. Chcesz się dowiedzieć co, czy sam mam to załatwić?*

Członkowie Fundacji

Ponieważ Rudolfo jest raczej niechętny bezpośredniemu angażowaniu się w wiele spraw związanych z Fundacją, inni tutejsi mystycy obejmują przywództwo przy każdej dobrej okazji. Większość z nich byłaby bardzo chętna do pomocy każdemu, kto chciałby zmienić obecny stan rzeczy, ale jak na razie, wszystko czym mogą oni służyć to informacje i porady.

Shawn Cornell

Mistrz Alternatywnej Inżynierii

Fracja: Kabała Renegatów

Tradycja: Syn Eteru/ Nephandus w treningu

Natura: Bojownik

Postawa: Samotnik

Esencja: Poszukująca

Atrybuty: Siła 2, Zręczność 3, Wytrzymałość 3, Charyzma 2, Oddziaływanie 3, Wygląd 2, Percepcja 3, Inteligencja 4, Spryt 2

Zdolności: Badania (Systemy Nieeuklidesowe) 4, Bójka 1, Czujność 2, Krycie się (Pułapki) 4, Lingwistyka (Arabski) 1, Nauka 3, Okultyzm 3, Sztuka Przetrvania 2, Śledztwo 3, Technologia (Czujniki) 3, Uniki 2, Walka Wręcz 3, Zagadki 2

Pozycje: Avatar 3, Mentor 3, Tajemniczość 3, Węzeł 2

Sfery: Entropia 2, Korespondencja 3, Pierwsza 2, Siły 2

Siła Woli: 6

Arete: 3

Kwintesencja: 2

Paradoks: 5



Historia: Studiując inżynierię na politechnice Shawn był bardzo niezdyscyplinowanym słuchaczem. Jego prawdziwy talent objawiał się jednak dopiero poza salami wykładowymi. Był mistrzem mechanicznej wynalazczości, robiącym ze zdobytych w najrozmaitszy sposób resztek urządzeń prawdziwe cudowniki, daleko bardziej ciekawe i zabawne niż w jakikolwiek sposób użyteczne. Ponieważ nie miał możliwości wykorzystania tych umiejętności na zajęciach, zaprzął je do swego drugiego hobby: praktycznych żartów. Bardzo szybko dorobił się dzięki temu niechęci tak swych współlokatorów jak i niektórych wykładowców.

Stopniowo jego zabawy zaczęły przybierać coraz bardziej zdeprawowany wymiar. Oszukiwanie systemów bezpieczeństwa w pomieszczeniach administracyjnych, wspinanie się po budynkach kampusu, a nawet okazjonalna pirotechnika stały się bardziej interesujące niż regularne studia fizyki i matematyki. Włamywanie stało się jeszcze łatwiejsze, gdy odkrył drogę do tuneli wentylacyjnych uniwersytetu. W chwili gdy napotkał innych amatorów „miejskiej speleologii,” miał już spore doświadczenie w tym fachu. Jeśli tylko nie wślzby do niewłaściwego laboratorium...

Na uniwersytecie rezydowało dwóch magów, a każdy z nich szukał sobie odpowiedniego wychowanka. Miejsce Syn Eteru był niechętny przyjęciu tak kłopotliwego ucznia, lecz drugi z nauczycieli Shawna był nim zachwycony. To naprawdę szczęście, że Naukowiec nie dowiedział się niczego o pobocznym toku nauki swego studenta. Shawn nauczył się kilku ciekawych sztuczek od Nephandusa, barabbi arabskiej społeczności magów znanej jako Ahl-i-Batini. Choć udało mu się poznać wszystkie właściwe protokoły Synów Eteru, zyskał także bardziej przerażające wejrzenia w zastosowania Korespondencji i Sił.

Konieczność ostatecznego wyboru między tymi dwiema Ścieżkami wciąż dręczy Shawna; By przed tym uciec wciąż samotnie łązi w ciemnościach. Wszelkiego rodzaju polityczne zobowiązania wobec Fundacji błędą wobec znaczenia wyboru: wspiera on Hype gdyż Frakcja Renegatów ceni sobie informacje zdobywane przez niego w tunelach. Jednak szybciej niż by tego chciał, wybór między światłem a ciemnością zostanie wymuszony na nim przez zewnętrzne okoliczności...

Obraz: Shawn dosłownie odziewa się w czerń, nie zważa więc zbyt na swój wygląd. Kiedy czołga się podziemnymi tunelami, ciężko jest rozpoznać jasnozielone tenisówki pod warstwami zaschlęgo błota, lub upewnić się czy plamy na niebieskich dzinsach pasują do trzyletniej bluzki. Jedyne dwa stałe elementy jego stroju to rowerowa lampa przymocowana do czapeczki baseballowej i plecak zawierający najrozmaitsze urządzenia, z których buduje on swe pułapki i czujniki.

Propozycje Odgrywania: Szukanie przeznaczenia swej duszy wymaga całkowitej prywatności. Jesteś rozdarty między dwiema możliwościami: czy odrzucisz szept płynący z mroku, czy też zrezygnujesz z kariery wybitnego naukowca? Choć czasami przyciąga cię towarzystwo innych, to natychmiast znikasz gdy ktoś zaczyna rozmawiać o przyszłości.

Kwestia: *Nie, nie, nie... Jestem pewien, że gdzieś tutaj to jest. Chyba łatwiej to znaleźć jak zgasisz to światło...*

Magnus

Mistrz Syntezy

Frakcja: Kabała Renegatów

Tradycja: Sierota

Natura: Wizjoner

Postawa: Awangardzista

Esencja: Pierwotna

Atrybuty: Siła 2, Zręczność 2, Wytrzymałość 3, Charyzma 3, Oddziaływanie 2, Wygląd 3, Percepcja 3, Inteligencja 4, Spryt 2

Zdolności: Bójka 1, Broń Palna 3, Czujność 2, Ekspresja (Muzyka) 4, Informatyka 3, Kosmologia 3, Medycyna 3, Okultyzm 2, Technologia (Syntetyzatory) 4, Uniki 1, Zagadki 2

Pozycje: Avatar 2, Marzenia 2, Talizman 3, Węzeł 2

Sfery: Duch 3, Korespondencja 2, Pierwsza 2

Siła Woli: 7

Arete: 3

Kwintesencja: 3

Paradoks: 4

Historia: Życie z krawędzi prowadzi do przerażających możliwości. Magnus (artysta znany niegdyś jako Donald Jefferson) był jednym z programistów mało znanej industrialnej kapeli i zawsze ciągnęło ku mrocznej stronie techno. Robił wszystko by zostawić z tyłu tak znane grupy jak Electric Hellfire Club czy Leather Strip; jego muzyka stała się więc coraz bardziej gorzka i agresywna. W pewnym momencie samplingi ze starych horrorów, filmów porno i archiwaliów z Drugiej Wojny Światowej zaowocowały mieszkanką zbyt odrażającą, by była komercyjnie akceptowalna.

Eksperymenty z muzyką poprowadziły go do potężnego Przebudzenia w trakcie całonocnego maratonu komponowania. Diabeł (jego Avatar?) przybył do niego i obiecał mu moc jeśli wykorzysta ją do niesienia mrocznej nowiny. Składając całe to zdarzenia karb braku snu, Magnus czynił swe



Sztuki nieświadomie, wykorzystując muzykę techno i swój osprzęt do skupiania niewielkiej (lecz rosnącej) wiedzy. Jego ostateczny projekt, retrospektywna symfonia opowiadająca o historii Zakonu Złocistej Jutrzenki przyniosła mu objawienie, otwierając czasową Bramę do innej Dziedziny. Gdy osiągnął już niemożliwe i przekroczył barierę materii, przyciągnął największe wyładowanie Paradoksu w swoim życiu.

To co ujrzał przeraziło go do głębi; w ciągu jednej nocy zmienił całkowicie styl swej muzyki. Kod stworzony do swego ostatniego projektu ukrył głęboko za zasłonami szafów i systemów bezpieczeństwa. Teraz desperacko stara się przyjąć styl bardziej New Age'owy, jest przerażony bo wiem „przyzwaniem tego czego wygnać nie da rady.” Choć inni znają jego talent i możliwości, to nie wiedzą, że odkrył kod do Bramy prowadzącej ku Malfeasowi, jednemu z najniższych poziomów Podziemia.

Obraz: Każdy dzień jest występem. Magnus ogolił głowę i ubiera się głównie w kombinezony i powiewne płaszcze. W sumie można rzec, że to dobrze, iż nie posuwa się dalej w tym swoim „stylu.” Ma także wielki zbiór okularów przeciwsłonecznych, ale podczas pracy woli nosić wirtualne gogle z terminalem „viewmaster.” Okablowanie jakie przyciągnął pod sceną służy teraz głównie jako rekwizyt jego władzy nad Sferą Ducha. Między nim a Branwyn panują niezwykle napięte stosunki, ale inna członkini Tradycyjnej Kabały, Mówczyni Marzeń o imieniu Miriam odnosi się z wielkim zainteresowaniem do jego pracy. Magnus jest z tego niezadowolony; bardzo go irytują jej ciągle wtrącania.

Propozycje Odgrywania: Z pierwszej ręki wiesz jak niebezpieczna może być technologia, co skłania cię do większej jej obrony gdy Tradycyjni magowie zaczynają krytykować twoją pracę. Choć w towarzystwie wciąż jesteś zbyt wyniosły by rozmawiać z innymi, w samotności modlisz się o wybaczenie za to co uczyniłeś i kłamstwa jakie rozpowszechniałeś. Niemal w każdej chwili trwa argumentacja między twym wewnętrznym diabłem a „odrodzonym” ja. Mimo, że typowe religie nie są przeznaczone dla ciebie, poszukujesz skruchy i wewnętrznego spokoju zanim nie będzie już na nie za późno.

Kwestia: *Jeśli nikt ci tego jeszcze nie powiedział to ja to zrobię. Stare metody są martwe. Jeśli nie dostosujesz się do wymagań przyszłości to umrzesz.*

Miriam Dunsany

Cudowne Dziecko Teatru

Fracja: Tradycyjna Kabała

Tradycja: Mówcy Marzeń

Natura: Tradycjonalista

Postawa: Opiekun

Esencja: Pierwotna

Atrybuty: Siła 2, Zręczność 2, Wytrzymałość 3, Charyzma 3, Oddziaływanie 2, Wygląd 3, Percepcja 3, Inteligencja 3, Spryt 3

Zdolności: Bójka (Tai Chi) 1, Czujność 4, Ekspresja (Aktorstwo) 4, Etykieta 3, Intuicja 3, Kultury 3, Medycyna 3, Medytacja 4, Okultyzm 2, Unikni 2

Pozycje: Avatar 4, Marzenia 3, Węzeł 2

Sfery: Duch 3, Pierwsza 2, Umysł 2, Życie 3

Siła Woli: 5



Arete: 3

Kwintesencja: 6

Paradoks: 2

Historia: Życie borykającej się z przeciwnościami losu aktorki nie może być łatwe. Miriam rozpoczęła swą karierę jako artystka performance'u na początku lat sześćdziesiątych i od tamtej pory jeszcze nie dorosła. Wędrując od jednej do drugiej ubogiej trupy teatralnej, uczestniczyła niemal we wszystkim, od hippisowskich band i koncertów protestacyjnych po renesansowe jarmarki i szczepowe ceremonie.

Miriam jest mediatorką i strażniczką ceremonii. Choć chce ona dzięki nim zbliżyć członków Fundacji do siebie, to Renegaci uważają je za całkowicie niedorzeczne. By temu przeciwdziałać, zainteresowała się praktykami Technomagów i nawet zaproponowała Magnusowi włączenie jej tańca do jego przedstawień. Zresztą Magnus bardzo ją polubił, mimo dzielącej ich bariery wieku; jest ona od niego starsza o 20 lat.

Obraz: Bardzo ufna. W głębi ducha ufa ona niemal każdemu i ma prawdziwy talent do dostrzegania dobra we wszystkich ludziach. Jej stroje są zazwyczaj nieźle znoszone; często łączy w nich niebieskie dzinsy ze stylami popularnymi w krajach Trzeciego Świata. We włosach można już dostrzec pasemka siwizny, ale jej uśmiech jest wciąż tak radosny jak 30 lat temu.

Propozycje Odgrywania: Po co chodzisz wciąż ponury? Wiesz dobrze, że większość ludzi nie potrafi docenić cudu bycia żywymi. Ty jednak to potrafisz i każdego dnia dziękujesz duchom i bogom za swe istnienie. Szanuj wszystko – nawet ciemność ma swoje miejsce w porządku rzeczy. Nie, nie jesteś głupia! Widziałeś po prostu zbyt wielu ludzi próbujących rozstrzygnąć swe problemy przemocą. Wszyscy przegrali.

Kwestia: *Przestańcie! Przestańcie ze sobą walczyć! Do was mówię! Czy nie widzicie, że jesteśmy wszyscy po tej samej stronie? No a teraz uformujmy krąg...*



Morgan Celeste

Frakcja: Tradycyjna Kabała

Tradycja: Sierota

Natura: Konformista

Postawa: Męczennik

Esencja: Pierwotna

Atrybuty: Siła 2, Zręczność 3, Wytrzymałość 3, Charyzma 3, Oddziaływanie 2, Wygląd 3, Percepcja 3, Inteligencja 3, Spryt 4

Zdolności: Bójka 1, Broń Palna 3, Cwaniactwo (Informacje) 4, Czujność 3, Medycyna 3, Sztuka Przetrwania 3, Uniki 3, Zagadki 3

Pozycje: Avatar 4, Marzenia 3

Sfery: Duch 1, Pierwsza 1, Umysł 1

Siła Woli: 5

Arete: 1

Kwintesencja: 4

Paradoks: 2

Historia: Ubóstwo prześladowało Morgan przez całe życie. Kiedy w wieku 19 lat musiała rzucić szkołę, było jej naprawdę ciężko utrzymać nawet najgorzej płatne prace bez zanedbania się na śmierć. Zamiast tego wolała spędzać swój wolny czas z ludźmi ze swego otoczenia. Praca w schronisku była tym czego jej było potrzeba. Zazwyczaj

jednak angażuje się we wszelkie projekty przy ich powstawaniu; gdy już okrzepną zaczyna szukać czegoś nowego. Tak więc ostatnio wzięła się za wspomaganie misji oddalonej zaledwie kilkanaście metrów od Targu na Rogatkach oraz organizację żywienia bezdomnych pod hasłem „Jedzenie, Nie Bomby.”

Morgan dopiero co się Przebudziła i jej sny (Poszukiwania) pogarszają się z nocy na noc, w miarę jak jej Avatar, srogi anioł o czarnych, pustych oczach zaczyna tracić do niej cierpliwość. Misja, w której ma pracę jest niezwykle religijna, lecz sama Morgan nigdy w Boga nie wierzyła. Choć zaczyna doświadczać wokół siebie rozmaitych „cudów” to nie jest jeszcze pewna komu miałaby o nich opowiedzieć. Jej sny są pełne chrześcijańskiej symboliki, mimo to obawia się raczej podzielić nimi z kimś w misji.

Branwyn udało się przewidzieć Przebudzenie Morgan. Wzięła więc za nią na razie odpowiedzialność, do czasu aż uda się skontaktować z Chórem. Pojawił się tu jednak dodatkowy wątek, który może skomplikować całą sprawę: otóż Morgan jest bardzo zakochana w Branwyn i zupełnie nie wie jak jej o tym powiedzieć. To tylko pogłębia jej wewnętrzny zamęt. Choć wciąż stara się dbać o otaczających ją ludzi, jest przerażona brakiem łatwych odpowiedzi w tym nowym, dziwnym życiu. Martwi ją przede wszystkim to jak wydarzenia w Seattle wpłyną na Śpiących. Wszystko jest dla niej nowe i straszne, tak więc poznanie prawdy o teatrze w innym wymiarze nie mogło oczywiście jej pomóc.

Obraz: Cicha dziewczyna, która dopiero ukończyła swoje naście lat, o miękkim, niezwykłym uśmiechu i pełnych pasji oczach. Zdecydowanie cierpi na niską samoocenę, lecz jej wrażliwość jest prawdziwie czarująca. Nieustannie się zamartwia – jest to jej niemal naturalny stan. Ma lekką nadwagę, rozwiane włosy i obgryzione paznokcie.

Propozycje Odgrywania: Twój głos jest miękki i niezdecydowany; często milczysz wtedy gdy powinnaś zabrać głos. Podziwiasz piękno i styl Branwyn marząc o posiadaniu choć połowy jej urody i pewności siebie. Oczywiście pogarsza to jeszcze bardziej twoją i tak już niską samoocenę. Robisz wszystko by być uprzejma dla każdego i jesteś gotowa pomóc każdemu w jego kłopotach. Próbując wciąż znaleźć dla siebie niszę w świecie magów, lękasz się go i obawiasz każdego podejmowanego kroku.

Kwestia: *Nie, to chyba nie jest najładniejsza rzecz jaką moglibyśmy zrobić. Myślę, że jeśli grupa trzymetrowych – jak wy ich nazywacie? Garou? – miałaby biegać po centrum miasta, ludzie nie odebraliby tego zbyt dobrze.*

Przygody



*Nie kwestionuję naszej egzystencji
Nie wierzę po prostu w nasze dzisiejsze potrzeby*

– Pearl Jam (oczywiście), „Garden”

Ważniejsi Gracze w Seattle

• Benning Aircraft

Benning, największy pracodawca na całym obszarze Seattle ma naprawdę wielki wpływ w sferach władzy. W swym rodzinnym mieście jest jednak niemal niezauważalny. Złośliwcy mawiają, że gdyby prawo zamarło w stanie Waszyngton, to przemysł drzewny byłby tym niepokieszony, lecz by Benning był niepokieszony prawodawstwo musi zaniknąć całkowicie.

Technokracja nie potrzebuje go nadmiernie kontrolować: pracujący w nim Śpiący zostali już i tak całkowicie dopasowani do życia w warunkach ciągłego ucisku korporacyjnego. Bo choć Benning wymaga całkowitej lojalności i zaufania ze strony swych pracowników, to nie ma żadnych oporów przed wyrzuceniem ich na bruk gdy przyjdzie kryzys. Pracownicy frustrują się słuchając o danych im „możliwościach,” a w tym samym czasie bezlitosna biurokracja krępuje im wszelkie możliwości wyboru. Po latach takiego subtelного uwarunkowywania zwolnieni z firmy sprzedają swą niezależność za kilka czeków i świadomość pracowania dla „dobrej firmy.” Rezultatem jest kolejny przegrany odpływający nieświadomie w ocean mu podobnych Śpiących.

Jednak okazje do infiltracji są tu dla Technokracji zbyt dobre by być całkowicie zignorowanymi. Dlatego też w samym środku korporacji kwitnie Technokratyczny Konstrukt. Syndykat przygotował w tym celu fundusze na stworzenie „Centrum Badań Kosmicznych Benninga.” Ta główna platforma operacyjna Technokracji znajduje się dziesięć minut drogi od lotniska Sea-Tac. Budynek wyróżnia się okazałą fasadą, a obok niego funkcjonuje (dzięki uprzejmości Departamentu Turystyki Syndykatu) muzeum lotnictwa. Wewnątrz gmachu, w „zastrzeżonych” sektorach, Inżynierowie Próżni mają swój główny sztab. Inne autonomiczne „zespoły badawcze” wewnątrz Benninga to Oddział Bezpieczeństwa Iteracji X oraz Oddział Kontroli Jakości prowadzony przez Cyrila Gosstocka, Szarego Człowieka Nowego Światowego Porządku. Te trzy grupy wzajemnie sobą gardzą, ale dzięki „kreatywnemu” finansowaniu mają wszystko czego potrzeba im do realizacji misji dla „dobrej firmy.”

• Wirtualni Adeptci Macrosoftu

Centrala Macrosoftu również mieści się w Seattle; ale choć jest to firma również monolityczna i potężna jak Benning, to swą światową dominację rozgrywa z większym wdziękiem i mniejszymi szkodami dla ludzkiego ducha. Dwunastu Wirtualnych Adeptów będących we władzach firmy jest w stanie utrzymać wysokie wynagrodzenia dla pracowników, ceniąc sobie jedynie nieograniczony dostęp do wartościowego sprzętu. Jednak ich potajemne potyczki z Benningiem mogą w krótkim czasie przerodzić się w po-

ważny konflikt ekonomiczny. Ciągłe sprzeczki między Macrosoftem a Apple Computers są jedynie fortelem utrzymującym Technokrację w nieświadomości. W rzeczywistości te dwie korporacje kryją sekretną społeczność Cybernautów, spędzających większość swego życia w Cyfrowej Pajęczynie.

• Kult Quadigsi

„Quadigsi” jest stworzeniem wywodzącym się z indiańskiego folkloru, wyglądającym jak połączenie węża, ośmiornicy i humanoida, a wielkiego jak drapacz chmur. Rzeczono żyje ono koło Puget Sound, raz na jakiś czas wyłaniając się z otchłani by coś przekąsić, po czym błyskawicznie zanurza się w głębinach. Oczywiście nie istnieją żadne dowody na istnienie tak nieprawdopodobnego stwora; większość uczonych traktuje te opowieści jako czysty mit, albo po prostu przesadzone opowieści o mogących tu dotrzeć wielorybach.

Są jednak tacy, którzy wierzą, iż jest inaczej – mały, lecz wciąż rosnący nielegalny kult twierdzi, że Quadigsi nie tylko istnieje, ale jest fizyczną manifestacją koszmaru z innego świata, obdarzoną potężnymi mocami. Ta szalona grupa, prowadzona przez charyzmatycznego Infernalistę odprawia swe nikczemne rytuały w najrozmaitszych, rozsiansych po całym mieście świątynkach. Stara się też wybierać je losowo tak, by zmylić ewentualnych obserwatorów.

• Płynna Mgła

Opustoszała przychodzi i odchodzą, lecz Mgła nigdy nie opada. Ten odprysk niebios jest małą, oświetloną świecami kafeterią otwartą od wczesnego ranka po późną noc. Małutka filiżanka kawy kosztuje tu ćwierć dolara, a pracujący za barem ludzie potrafią mieszać jej egzotyczne gatunki tak jak barmani w normalnych knajpach mieszają drinki (robią to szybciej niż zdążysz powiedzieć „podwójna, półkofeina, chuda waniliowa latte”). Puszczana tu muzyka jest lepsza od wszystkiego co serwują lokalne stacje radiowe. Pośród starych klientów można napotkać grupę Opustoszałych otoczonych zazwyczaj swymi Śpiącymi przyjaciółmi. Ostatnio w ich kłocie pojawiła się Heather Cross, magini Eutanatosów złym okiem patrząca na Rudolfa; ze względu bowiem na jej Tradycję nie dopuszcza on jej nawet w pobliże Teatru. Mgła jawi się więc chyba jako najlepsze miejsce zdobywania wiadomości z alternatywnych kręgów Seattle.

• Zew Dzikuna

Większość Amerykanów nawet nie wie, że jest w ich kraju miejsce, gdzie rosną lasy tropikalne. A właśnie północno-zachodnie wybrzeże USA jest jednym z czterech takich obszarów na świecie. Choć wyrąb drzewostanów nie doszedł tu do takiego poziomu jak w Amazonii, to obrońcy środowiska bardzo podejrzliwie przyglądają się poczynaniom przemysłu. Wilkołaki wraz ze swymi sprzymierzeńcami nieustannie walczą z kompaniami turystycznymi i konsorcjami przemysłu drzewnego, które wyciągają swe ręce po resztki nietkniętej dziewiczej puszczy. Większość tutejszych Garou jest niezwykle skrajna w swej wrogości wobec ludzkości – postrzegają one stany północno-zachodnie jako swój ostatni bastion. Czują, że jeśli miałyby teraz ustąpić, to równie dobrze mogą od razu położyć się brzuchami do góry i czekać na koniec.



Powszechnie tu opowieści o Sasquatchu (czyli „Wielkiej Stopie”) są, jak można się było tego spodziewać, wynikiem rzeczywistych spotkań z Garou, które zdeformował dziwny efekt Delirium.

Same bowiem Garou czczone są przez tutejszych Indian jako „duchy gór,” a szczerp Dzieci Gaji otwarcie się z nimi zadawał aż do połowy XIX wieku. Jednak wzrost w XX wieku liczby opowieści o „Wielkiej Stopie” spowodował, iż zaczęły się tu pojawiać duchy dopasowane do popularnego modelu wyobrażeń o tej istocie. Czy jest to jeden z efektów działania konsensualnej rzeczywistości czy też w Umbrze naprawdę pojawił się nowy rodzaj ducha nie zostało jeszcze ustalone.

•Rodzina

Podobnie jak i w pobliskim Vancouver, tutejsze stosunki między Rodziną a Garou są całkiem poprawne; szalejące bowiem na początku lat dziewięćdziesiątych Wojny Anarchistów sprawiły, że wampiry Camarilli z Zachodniego Wybrzeża musiały się skupić na odnowieniu swych szeregów, unikając wtrącania się w sprawy wilkołaków. Dzięki temu do Rodziny miasta zgromadzonej przed czujnymi oczami Petrodona, Egzekutora Klanu Nosferatu zaczyna dołączać coraz więcej innych klanów. Szczególnie sporo pojawia się tu Ravnosów i towarzyszących im Cyganów. Starszyzna miasta żadna jest poznać przyczyny tego... lecz Ravnosi oczywiście niczego nie ujawniają.

•Magicians of the Bay

W pobliskim miasteczku Renton pojawiło się kolejne podejrzane zgromadzenie. Firma o ciekawej nazwie „Magicians of the Bay” osiągnęła tam niespotykany sukces rynkowy. Ta niegdyś mała grupa zapalonych graczy RPG

wynalazła genialną grę karcianą zwaną Magick: The Apocrypha. Jej głównym twórcą był badacz okultyzmu i teolog, a sukces jaki osiągnęła przerósł najśmielsze oczekiwania. Magicians of the Bay (lub MotB jak ich pieszczotliwie nazywają) miał od samego początku powiązania z Black Dog Game Factory, co przyciągnęło uwagę wielu zwolenników spiskowej teorii dziejów. Wkrótce firma ta rozkwitła w wielką korporację, co może oznaczać wpływ w niej Syndykatu. Jednak formuła samej gry sugeruje silne inspiracje ze strony Tradycji, a jej popularność, cóż, szkoda mówić... W trakcie szybkiego rozwoju firmy przyciągnęła do siebie wielu tajemniczych i niezwykłych pracowników. Na razie MotB rozprzestrzenia się błyskawicznie po całym świecie, i nikt nie jest w stanie przewidzieć czym to zawowuje.

Koncepcje Opowieści

•Droga do Pieła: Shwan Cornell zniknął podczas jednej ze swych ekspedycji. W hollu pozostawił jedynie kartkę z wiadomością ostrzegającą, iż odkrył przejście między Dziedziną Teatru Umysłu a Podziemiem. Magnus może otworzyć prowadzącą tam bramę jeśli bohaterowie zechcą towarzyszyć mu w wyprawie po Shawna, ale nie jest świadom jego motywacji. Tak naprawdę otrzymał bowiem ofertę obdarzenia wielką wiedzą jeśli zaprowadzi kilka nieświadomych ofiar do labiryntu swego Nephandycznego mistrza. Wtedy wszystko znajdzie się w rękach barabbi Ahl-i-Batinich. Czy graczom uda się odkryć odpowiednio wcześniej zdradę Shawna?

•**Dzieci Światła:** Jeden z bohaterów odwiedzając księgarnię na Placu Pioniera odkrywa cenny tom. Pod szkłem kontuaru leży księga legend Quadigsi. Jest ona co prawda „odłożona” dla innego nabywcy, lecz księgarz zgadza się, acz niechętnie, wręczyć ją magowi do przejrzenia na miejscu. Treść jej stanowią opowieści grozy przeplatane się z niby hermetycznymi rytuałami. Gdy bohater kończy przeglądanie książki, pojawia się klient, dla którego tom ów odłożono. Ich spojrzenia spotykają się na chwilę. Jak daleko posuną się bohaterowie w odkrywaniu prawdy o Kulcie Quadigsi?

•**Kot z Cheshire:** (przykładowy bohater z podręcznika **Maga**) ma niepokojące wieści dla kabały bohaterów. Pojawia się na ekranie telewizora oglądanego przez jednego z bohaterów i powiadamia go, iż Technokracja dokonała rajdu na Teatr! Wszyscy wykonawcy zaginęli i jedynie Cheshire dysponuje jakimikolwiek wskazówkami co do ich obecnego położenia. Czy wpadli jednak oni w szpony NŚP, czy też ukrywają się po prostu gdzieś indziej? Jakie są szanse przeciwdziałania ze strony bohaterów? Uśmiechnięty Kot ma teraz o co się targować...

•**Zbłąkane Dziecko:** Morgan martwi się bardzo o jedną ze swych „owieczek.” 12 letnia dziewczynka żyjąca na ulicach centrum Seattle zostaje kurierką małego kartelu narkotykowego. Ponieważ Morgan obawia się sama wkroczyć do akcji, zyskuje więc wsparcie Hype'a. Niestety podczas swego dochodzenia Hype pakuje się w całą masę kłopotów; będzie więc dozgonnie wdzięczny bohaterom, jeśli uda im się uratować jego tyłek... i jego reputację.

•**Zabójcza Polityka:** Branwyn posunęła się troszkę za daleko. Zawiązała niewielki sojusz z Shawnem, oferując mu pomoc w jego wysiłkach. Dzięki manipulacjom wło-

kien przybyła ze swego warsztatu tkackiego może przewidzieć permutacje labiryntu tuneli w ciągu kilku następných dni. To, że odnosi się ona do niego z wielką sympatią i spotyka z nim w labiryncie po godzinach działa tylko na jej korzyść. Bohaterowie przypadkiem wpadają na jedno z takich „romantycznych” spotkań. Co uczynią z tą nową wiedzą? Czy Branwyn chce złamać Shawnowi serce czy też chodzi o coś zupełnie innego?

•**Wrzaski Przeciw Śmierci Światła:** Grupa odmieńców przybyła tutaj z San Francisco. Spory kawałek drogi za miastem rozłożyli oni swój obóz i zaprosili Branwyn na organizowany przez nich renesansowy festiwal. Branwyn natomiast poprosiła bohaterów o towarzyszenie jej jako eskorta, co się dobrze składa, bowiem miejscowi Maruderzy również zamierzają tam być! Zabawa szybko wymyka się spod kontroli. Bohaterowie odkrywają, iż Maruderzy chcą wykorzystać Powabne zjawiska do przyzwania jakiejś mitycznej bestii. Czy uda się ich powstrzymać przy jednoczesnym zachowaniu tajemnicy przed Śpiącymi?

•**Zazdrosne Pocałunki:** Rudolfo zawsze był zrównoważonym człowiekiem, ale kiedy odkrył romans między swoją uczennicą, Lisą Yokohama a Renegatem Hyperionem wpadł w prawdziwą furję. Stał się niesłychanie zazdrosny o swą podopieczną i zabronił Hype'owi widywania się z nią póki „nie udowodni co jest wart.” Wyzwał go więc na pojedynek certámenu. Czy Rudolfo wciąż jest tak dobry jak niegdyś? Konflikt rozgorzał jeszcze bardziej gdy Branwyn otwarcie poparła przywódcę Fundacji, licząc na wyeliminowanie swego głównego rywala. Gdy antagonizmy zachodzą tak daleko, do rozstrzygnięcia sprawy potrzebny jest czasem ktoś naprawdę obiektywny...



Rozdział trzeci: Dobra Narratora



Dr Guy Romain rzadko kiedy brał robotę do domu, ale dzisiejszej nocy usiadł w swym podziemnym laboratorium, głowiąc się nad danymi, jakie otrzymał od kierownika badań do rozpracowania przez ten weekend.

Głuchy odgłos kroków na wysłanych dywanem schodach odciągnął jego uwagę od komputera. Odwrócił się podenerwowany.

– Colette, ile razy ci już mówiłem... – przerwał, widząc, że jego mała córeczka tuli w swych ramionach okrwawioną kulkę futra, a po jej policzkach ściekają łzy.

– Tatusiu, ktoś potrącił Biankę... – wyszeptła przez łzy. Gdy Romain wziął z jej rąk ciało kotki, mała histerycznie się rozszlochała.

– Idź pobawić się na dwór – powiedział miękkiem głosem, gładząc ręką po jej blond lokach. – Idź już.

Wysłuchała go bez słowa. Romain podniósł umierającą kotkę, położył ją na swym stole operacyjnym i zamyslił się

na krótką chwilę. Nienawidził tych rzadkich chwil kiedy przychodziło mu mieszać pracę z prywatnym życiem, ale w końcu dla Colette Bianka była daleko ważniejsza niż analizowanie genomów dewiantów rzeczywistości. Naciągnął więc na ręce parę gumowych rękawiczek, wziął skalpel i przystąpił do pracy.

Przedstawione informacje mogą być uważane za tajemnicę Narratorów. Choć ostateczna prawda kryjąca się w opowieściach jest dla każdej trupy inna, to jednak znajomość planów i magii przedstawionych w tym rozdziale może zniszczyć część tajemnicy, jaką owiany jest świat **Maga**. Jeśli jednak inaczej się nie da, to niech te informacje będą traktowane jako niedostępna wiedza, szczególnie dla młodych magów.

Oczywiście gracze i tak kupią i przeczytają ten dodatek. Dlatego też wielu Narratorów zapewne zmieni lub zignoruje pewne szczegóły zawarte w tym rozdziale – lub przynajmniej postara się by ich gracze w to właśnie uwierzyli... W końcu, jak zawsze, najlepszymi tajemnicami w twojej sadze są te, które przygotowałeś samodzielnie.

Magya Narratora



*Pozwól mi nazywać cię ukochaną,
Potem zduś to w swojej piersi i idź na
obiad.*

– Splinters, „Be My Halloween”

Magowie Tradycji dostali swoje dobra w Rozdziale Pierwszym. Roty, Efekty i procedury zamieszczone zaś poniżej mają dać ci pewne wyobrażenie o stylu magii praktykowanym przez ich rywali. W razie potrzeby, gdy nie masz niczego innego, możesz nimi porzucać w bohaterów graczy. Inne ciekawe dane o magii i przykładowych bohaterach tych frakcji mogą zostać znalezione w podręcznikach z serii **Technokracja** oraz **Księżde Szaleństwa**.

Magya Korupcji

Prawda nie czyni nawet w połowie tyle dobra na świecie co jej pozory czynią zła.

– La Rochefoucauld, 64 Maksymy (1665)

Cudotwórcy w **Magu** napotykać przeciwników uosabiających najrozmaitsze odmiany korupcji. Technokraci pożerani są przez pychę, moc i spaczony pożądanie ochrony Śpiących przed mityczną rzeczywistością. Mystycy rywalizujących Tradycji często popadają w nietolerancję bądź szaleństwo, skorumpowane poczucie swojej racji. Maruderzy reprezentują korupcję umysłu i niekontrolowanej magicznej mocy.

Jednak to Nephandi stanowią najczystsze uosobienie deprawacji. Przyciągnięci do zła ścieżkami pychy, desperacji, okrucieństwa, obsesji i nade wszystko wątpliwości są Upadłymi. Są istotami ogarniętymi najgorszym z rodzajów korupcji – korupcją ducha. Zagrożenie to przyciąga bardzo subtelnie, zagrywając na pożądaniach i winie odczuwanych przez każdą ludzką istotę, czy to Śpiącą czy Przebudzoną. Każdy z nas jest podatny na zew Skorumpowanych.

Magowie Nephandi, choć zwykle nie dysponują wielką mocą, rekompensują to sobie bezlitosną przebiegłością. Stanowią więc poważne niebezpieczeństwo tak dla niedoświadczonych magów Tradycji, borykających się z etyką swej magii, jak i potężnych czarodziei, których pycha przewyższa umiejętności. Moralne konflikty są niszą, w której Upadli czują się najlepiej. Młody Brat Akashic chcący by czarująca Kultystka Ekstazy przyłączyła się do jego kabały; mag Chóru pragnący nawracać „pogan”; Eutanatos szantażowany przez Syndykat, sądzący, że jedynym sposobem zabezpieczenia swej kabały jest pakt z ciemnymi mocami – wszyscy oni mogą zostać marionetkami tańczącymi na linkach Nephandusa.

Większość Upadłych odwraca popularne style magii do czynienia swej Sztuki, lub też skupia je przez symbole i czyny uważane przez większość ludzi (włącznie z nimi samymi) za czarną magię – składając krwawe ofiary, modląc się do mrocznych bogów, wywołując szaleństwo, znieważa-

jąc świętości, zniewalając czy gwałcąc. Barabbi wypaczają często praktykowany niegdyś przez siebie styl lub rozszerzają go do mrocznego ekstremum (używając np. komputera do rozprowadzania wirusów, czy przechodząc z peyotlu na crack). Popularnymi rekwizytami są także destrukcyjne żywioły – głównie ogień, lód i ścieki. Często można spotkać się też z użyciem cielesnych fluidów, odchodów, śmieci a nawet radiacji. Choć większość Labiryntów dzieli wspólne rytuały, to sami Nephandi preferują jednak osobiste podejście do stylów magii.

Ekran (•Umysł)

Jednym z pierwszych Efektów poznawanych przez maga Nephandi jest właśnie ta prosta rota. Ukrywa ona wszelkie perfidne myśli przed nasłuchującymi Efektami Umysłu. Nie pozwala jednak na udawanie Śpiącego; to wymaga znacznie bardziej zaawansowanej magii, wywołującej opaczne zrozumienie w świadomości nasłuchującego czarodzieja.

[Nephandus rzuca na ten Efekt by przeciwstawić się niechcianym zakłębom Umysłu. Każdy z zaliczonych sukcesów eliminuje jeden sukces przeciwnika. Jeśli uda mu się zaliczyć więcej ich niż oponentowi, jest w stanie zmylić go co do natury swych myśli. Magya ta jest przypaddingowa.]

Co Powiedziałeś? (••Korespondencja, ••Umysł)

Nephandi starają się zazwyczaj korumpować jednego maga naraz. Gdy Upadły wybierze sobie ofiarę i zacznie ją opłacać z pajączą cierpliwością, stara się wywołać w niej lęk i nadwrażliwość, następnie oddzielić ją od przyjaciół, a na sam koniec zaatakować bądź uwieść. Rota ta używana jest we wczesnych stadiach tego procesu.

Upadły może sprawić dzięki niej by ofiara zaczęła słyszeć fragmenty normalnej konwersacji jako złowieszcze, obraźliwe lub nic nie znaczące. Dla przykładu zapytanie „Napijesz się jeszcze” zmienia się w „Opileś się już?” Na dłuższą metę (choć czasami wystarczy jedno przyjęcie) powoduje to wyobcowanie, nerwowość i podejrzliwość. Rota ta sprawdza się najlepiej w sytuacjach gdy ofiara próbuje podsłuchać rozmowę, do której nie mogłaby się włączyć bez złamania etykiety.

[Liczba sukcesów zaliczonych w rzucie na Efekt musi dorównać lub przewyższyć wartość Percepcji ofiary. Pech sprawia, iż ofiara staje się świadoma manipulacji. Prosta odmiana wykorzystania Umysłu 2 sprawia, iż rota ta może sięgnąć każdego w bezpośredniej bliskości mistyka.]

Bzyk (••Pierwsza)

Nephandus po przekonaniu swej ofiary, że jest Śpiącym może oczarować ją (mówiąc obrazowo) miłą konwersacją, subtelными pochwałami, wdzięcznymi spojrzeniami i innymi oznakami zainteresowania. Skrycie zwiększa on także przepływ Kwintesencji przez jej Wzorzec Życia, sprawiając jej niewielką, ledwo odczuwalną przyjemność. Na początku znajomości ofiara może mawiać, „Wokół niego wszystko wydaje się być bardziej rzeczywiste.”



Magowie różnie reagują na ten Efekt, a ma na to wpływ głównie ich Tradycja. Kultysta Ekstazy od razu zorientuje się o co chodzi, podczas gdy naiwny Brat Akashic może potraktować to jako znak na drodze do oświecenia.

[Efekt ten zbliżony jest do magii Pierwszej 2 **Tarcia Kości**, ale miast zadawania bólu powoduje stymulację. Dzięki niemu mogą szybciej się goić małe obrażenia, a Narrator obniżyć Stopnie Trudności testów magii, jednak ofiara generalnie nie jest świadoma bycia zaczarowaną – no, chyba, że Upadły będzie miał pecha. Wtedy wyczucie zwiększonego przepływu Kwintesencji staje się możliwe po udanym rzucie na Percepcję + Czujność; nie pozwala on jednak na wykrycie źródła tego doznania. Mag świadomy tego Efektu może wydać punkt nagromadzonej Kwintesencji dla wyregulowania przepływu i odcięcia się od tej próby uzależnienia.

Fałszywe Oskarżenie (•••Materia, ••Umysł)

Przebiegłość, oszustwa, podjudzanie – oto są narzędzia Nephandi. Efektem tym magowie korupcji tworzą realistyczne iluzje, pozostawiające po sobie prawdziwe skutki, czy miałyby to być połamane meble czy też ślad szminki na policzku. Przy użyciu Życia 3 miast Materii iluzja stworzona przez Upadłych może mieć takie konsekwencje jak zacerwieniona twarz po spoliczkowaniu, niewielki ból czy symptomy ciąży.

Nephandi wykorzystują tę technikę do tworzenia kompromitujących widoków pośród przyjaciół i sprzymierzeńców ofiary. Prowadzi to oczywiście do jej stopniowej alienacji. Mogą na przykład wywołać wrażenie nieudolnej próby uwiedzenia, wyrzaskiwania przekleństw czy też „wyjawiania” na swój temat fałszywych tajemnic.

[Widzowie mogą oprzeć się tym iluzjom udanym testem Siły Woli lub kontrmagią, ale tylko wtedy jeśli mają rzeczywiste powody do zwątpienia w realność wydarzenia. Jednak sprawnie wywołane złudzenie pozostawia ich nieświadomymi Efektu. Liczba zaliczonych sukcesów określa tu poziom jego złożoności i realizmu; trzy lub więcej sukcesy pozwalają na osiągnięcie całkowitej wiarygodności.]

[Powszechnie spotykane są inne odmiany tej rotacji. Dodanie do niej Pierwszej 2 pozwala na tworzenie dowodów uprzednio nieistniejących, podczas gdy Korespondencja 2/ Siły 2 umożliwiają zmianę nagrania na taśmach audio i wideo (zobacz **Szerokopasmową Transmisję Nadawczo-Odbiorczą** z Rozdziału Pierwszego). Mając dużo czasu, cierpliwość, Materię 2 i kilka kropek w Technologii Nephandus może nawet stworzyć całkowicie nowe nagrania podłych lecz fałszywych scen – kradzieży, wandalizmu a nawet morderstwa.]

Miłosna Szrama (•••Życie, ••Duch)

Efekt ten owocuje pojawieniem się u ofiary małej szramki. Sposób w jaki do tego dojdzie zależy już od konkretnego Nephandusa, lecz najbardziej efektywne są te powstałe w intymnych okolicznościach, najlepiej przy aprobującej współpracy ofiary. W zależności więc od użytych środków magya ta może być nawet przypadkowa. Sama szrama nie powoduje żadnych ubytków na zdrowiu, ale nie może być uleczonej w żaden inny sposób jak tylko magią Życia 4.

Po zranieniu ofiara zaczyna przyciągać do siebie małego ducha Umrodu, który zajmuje się jej śledzeniem i dręczeniem. Nie zadaje on żadnych obrażeń – w każdym razie poważniejszych obrażeń – ale uporczywie denerwuje, stara się ujawniać jej tajemnice i wyizolować od towa-



rzyszy. Załóżmy, że Syn Eteru zraniony tym Efektem przyciągnąłby Epiflinga, pomniejsze ucieleśnienie Prawdy; powiedzmy także, że duch ów zacząłby wykrzykiwać najbardziej strzeżone kody przyjaźniącego się z Eterytą Wirtualnego Adepta, podczas jego potyczki z Człowiekiem w Czerni. Tak Adept jak i wszyscy inni bez wątpienia zażądałiby (jeśli dowiedzieliby się o szramie) by Eteryta zaszył się gdzieś w samotności póki ranka się nie zablizni.

[Liczba zaliczonych sukcesów determinuje czas trwania Efektu. Większość czarowników stara się jednak uczynić go trwałym. Szrama przyciąga duchy niewielkiej mocy (sługi w rodzaju Gafflingów).]

Słaba Strona (••••Korespondencja, ••Materia)

Gdy Upadły odizoluje i sterroryzuje już swą ofiarę, zaczyna uderzać z zaskoczenia. Rota ta pozwala Nephandusowi zaatakować fizycznie cel z całkowicie niespodziewanego kierunku – sięgając np. przez kratkę odpływową wanny (lub, co gorsze, muszlę klozetową); atakując gazem bojowym przez słuchawkę telefonu, a nawet, by u dramaturgicznie zdarzenie, zatapiając budkę telefoniczną w chwili gdy ofiara z niej dzwoni. Same jednak obrażenia nie są znaczące, jeśli wziąć pod uwagę moc zaangażowanej magii. Skorumpowanemu bardziej zależy na uczynieniu ofiary zdenerwowaną, podejrzliwą i wciąż się mylącą.

[Sam atak wymaga co najmniej dwóch sukcesów, zadając jeden Stopień Obrażeń za każdy z nich ponad pierwszymi dwoma. Narrator, jeśli chce, może pozwolić ofierze wykryć atak po udanym rzuceniu na Percepcję + Świadomość (ST: 8).]

Egzaltowane Pożądanie (••••Życie, ••Pierwsza, ••Umysł)

Ten subtelny Efekt sprawia ofierze niezwykle rozkosz podczas zaznawania przez nią jej ulubionych przyjemności. Po pewnym czasie może to zamienić każde sprawiające przyjemność zachowanie w poważne uzależnienie. Nephandi wykorzystują go do uczynienia swych ofiar bardziej podatnymi na kuszenie. Przedstawienie imion wszystkich Kultystów Ekstazy, którzy padli ofiarą tej rotacji byłoby naprawdę długą, smutną recytacją.

[Podstępną siłą tej rotacji jest to, iż wymaga ona zaledwie jednego sukcesu do zadziałania. By jej się przeciwstawić ofiara może rzucić na Inteligencję + Świadomość bądź też wydać punkt Siły Woli, ale zazwyczaj otumaniona rozkoszą nawet o tym nie myśli. Każdorazowe jej użycie powoduje kumulowanie się zaliczonych sukcesów, a gdy ich liczba przekroczy wartość Siły Woli ofiary, staje się ona uzależniona od przyjemności. Wtedy też, by powstrzymać się od stymulowania swej rozkoszy przy każdej nadarzającej się okazji musi rzucać na swą Inteligencję + Świadomość lub wydawać punkty Siły Woli. Uwolnienie się od uzależnienia wymaga ciągłego wysiłku i może stać się tematem całej opowieści a nawet sagi.]

Magya Szaleństwa

To jest gorsze od wariactwa, moja droga, to jest wulgarnie.
– Almanach „Puncha” (1876 rok)

Podczas gdy Nephandi ucieleśniają uwodzącą deprawację, Maruderzy stanowią inne narracyjne ekstremum: odpychającą i przerażającą korupcję nieograniczonej mocy,

wyzwolonej dynamiki – „wszystko to w imię Boże.” Może i część magów Tradycji zazdrości Szalonym ich odporności na Paradoks, ale w większości psychoza Dzikuna i oderwanie się od wspólnej rzeczywistości wzbudza jedynie strach.

Maruderzy nie uczą się swej magii według rot; każdy z nich tworzy przeciwieństwo całkowicie indywidualne Efekty. Magowie Tradycji przyznają im nazwy już po czasie, gdy przetrwają działalność danego Marudera. Jednak chwile aktywności Magów Chaosu są raczej krótkie i całkowicie niepoczytalne; czyni to dokładną obserwację czymś naprawdę trudnym. Jedynie co w ogóle umożliwia ich opisanie, to spektakularna i wulgarna natura samej magii chaosu.

Style tej Sztuki są całkowicie unikalne; każdy Maruder czyni swą magię na sposób tak indywidualny jak swe szaleństwo. Niektórzy korzystają ze złożonych rytuałów, podczas gdy inni mogą równie dobrze oddawać się zabawom, poezji, a nawet zwyczajnie napinać magiczne mięśnie by ich wola po prostu się spełniła. Poniższe Efekty są jedynie ciekawszymi przykładami możliwości rzeźbiarstwa Szaleństwa.

Podmuch Łotra (•••Siły, •••Życie, ••Pierwsza)

Mistrz Dante lubi opowiadać o samotnym Maruderze, jakiego napotkał podczas próby infiltracji AlfaFaxu, jednej z przybudówek Syndykatu. Zgodnie z opowieścią Adepta, „ten Łotr” wynurzył się z nicości w chwili gdy odbywał nieautoryzowaną wycieczkę po biurówcu. Gdy przyglądał mu się z ukrycia, ujrzał jak ten włącza niewielkim gestem komputery we wszystkich pokojach. Gdy wszystkie zostały już włączone i połączone w sieć, Szalony (o którym Dante mówi, że miał szarą skórę oraz ostre kły i szpony) zionął chmurą ognia w najbliższy sobie terminal, co spowodowało eksplozję każdego z tak połączonych komputerów. Wywołany tym podmuch przekształcił się szybko w wyładowanie Paradoksu, które zdewastowało wszystko w pobliżu. Gdy dym opadł, Dante był już całkowicie sam. Później już stwierdził – „Nie wiem czy ten bękart przetrwał, ale stawiam na to, że jeszcze go kiedyś zobaczę.”

[Najprawdopodobniej Maruder ten znał się na Informatyce i miał kody dostępu do sieci. Połączenie bowiem wszystkich komputerów bez ich znajomości wymaga rozszerzonego rzutu na Spryt + Informatykę, (ST: 7 do 10, w zależności od stopnia złożoności systemu), albo też Korespondencji 2 i kilku kropek w Informatyce (zobacz „Hacking” w Magu Drugiej Edycji, strony [244–245]). Gdy system zostanie już połączony, powiew Sił/ Pierwszej przesyła wzdłuż łączy szok uszkadzający każdy z terminali systemu.]

[Magia Życia pozwala Maruderowi zionąć ogniem; oczywiście to upiększenie nie jest niezbędne dla zadziałania Efektu. Z drugiej jednak strony mag może też oczywiście zionąć ogniem bez niszczenia sieci komputerowych. Efekt ten powoduje zwyczajowe zniszczenia z powodu Sił.]

Babel (••••Umysł)

Jeden z mało znanych epizodów w historii Łoży Szarej Wiewiórki (zobacz Księgę Fundacji) koncentruje się na magini zwanej Mary Tomesha, Sieroty i półkrwi Indianki.

W 1960 roku Fundacja zwerbowała Tomeszę z Rezerwatu Kolorado w Arizonie. Choć znosiła ona naukę całkiem dobrze, to jednak wciąż wyglądała na odrzuconą nostalgiczkę. Mimo to nikt nie zorientował się kiedy wpadła

w Ciszę. Pewnego jednak dnia, trzy lata po jej przyjęciu każdy z członków Łoży zaczął mówić w Yuman, języku Mohave – plemienia, z którego Mary pochodziła. Wszyscy oczywiście wzajemnie rozumieli się doskonale; nikt nie zdawał sobie sprawy z zaszłej zmiany póki posłańcy Fundacji nie opuścili swej Dziedziny Horyzontalnej, stwierdzając na zewnątrz, że nie potrafią zrozumieć żadnych obcych. Po dokładnym śledztwie udało się im ustalić, że Mary Tomesha uwierzyła w swój powrót do domu. Jeśli udałoby się jej jeszcze rozwinąć swe zrozumienie Sfery Materii, to najpewniej zmieniłaby całą Łożę w kopię jej rezerwatu.

Przywódca Fundacji, Tom „Śmiejący Orzeł” Smithson przeniósł więc Tomeszę do najbardziej sielankowej części swej Dziedziny Horyzontalnej. Parę lat później Tomesha zniknęła stamtąd i jak do tej pory jej los jest niezany.

[Liczba zaliczonych sukcesów determinuje czas trwania i zasięg Efektu – zazwyczaj jest to osoba na sukces. Nie mając oczywistych dowodów ofiary tej rotacji mogą zauważyć odmianę swej mowy jedynie po udanym rzucie na Spryt + Świadomość (ST: 8).]

Powrót do Natury (••••Materia, •••Życie, ••Pierwsza)

Mag Verbeny Carl Matthew Landles był aktywistą Greenpeace, sabotażystą i eko-wojownikiem. Jednak na całość poszedł dopiero podczas demonstracji przeciw wycinaniu lasów północno-zachodniego wybrzeża. Jego pierwsze Efekty (a były to same eksplozje) posłały obecnych tam Śpiących do piachu. Jedynie jego przyjaciele mogli więc zobaczyć jak przekształca on pracujące przy wycinaniu buldożery w rzeźby drzew. Heasha Morninglade powiedziała później: „wyglądały one jak ładnie przycięte krzewy, naprawdę piękne, ale zaraz pożarły je atakujące nas duchy Paradoksu.” Landles zniknął gdzieś w chwili gdy jego towarzysze starali się odeprzeć ten atak. Do dziś nie wiadomo gdzie przebywa.

[Liczba zaliczonych sukcesów określa maksymalną ilość nieorganicznej materii możliwej do przemiany w żywe drewno. Potraktowanie tak buldożera wymaga ich ze cztery.]

Filary Świątyni (••••Siły, •••Materia, ••Pierwsza)

Początek czerwca 1994 roku. Oddziały najemników walczące o Pas Aozou na granicy między Libią a Czadem zostały zaskoczone niezwykłym zjawiskiem. Wpierw bowiem zatrzęsła się pustynia, a następnie z piasku zaczęły się wynurzać kamienne filary. Ich cztery rzędy (a przekraczały swą wielkością nawet pozostałości ruin Luxoru z Egiptu) rozdzieliły pole bitwy. Ogień artyleryjski nie był w stanie ich uszkodzić. Gdy osiągnęły już 10 metrów wysokości, na szczycie każdej z nich pojawił się perski mag szczerzący w uśmiechu zęby; jemu też ostrzał nie czynił żadnej krzywdy. (Później ustalono, że był to stary Batini, który oszalał podczas wojny z Technokracją.)

Pioruny zabłysły wokół mistyka gdy przemówił swym donośnym głosem: „Cóż to za barbarzyństwo! Czy tym się zajmują cywilizowani ludzie? Odrzućcie swoją broń i pójďte ze mną ku lepszemu życiu!” Najemnicy, nie będąc głupcami błyskawicznie pozbyli się uzbrojenia i podążyli za Maruderem. A on, korzystając z magii Korespon-

dencji poprowadził ich przez kilkaset metrów pustyni by dojść do Erytrei, nadmorskiej prowincji Etiopii oddalanej stamtąd o niemal 2000 km.

Tam, w wyludnionej kilka lat temu przez głód wiosce zatrzymał ich wszystkich i szerokim gestem wskazał na puste chaty. „Odbudujcie te skromne schronienia. Niech nowe miasto pokoju wyłoni się z tej rozdartej wojną ziemi.” Ludzie spytali jednak skąd mają wziąć materiały, żywność i mieszkańców. Szalony odpowiedział im ze zdenerwowaniem: „Oczywiście, oczywiście, ja o to zadbam, wróć za chwilę.” Zniknął więc, ale coś widocznie zajęło go bardziej po drodze, nigdy już bowiem nie powrócił. Zanim załamany najemnikom udało się dostać do najbliższego zamieszkałego miasta, wielu z nich zginęło z pragnienia. Ci, którzy przeżyli zostali uwięzieni przez władze etiopskie jako nielegalni imigranci.

[Efekt ten ustawia budowlę, tworząc ją na bieżąco podczas wzrastania z materiałów dostępnych w podłożu. Materia przekształca otaczający materiał, Pierwsza utrwała nowy Wzorzec, a Siły telekinetycznie unoszą powstałą tak budowlę.]

[Do wyniesienia budowli rozmiarów małego domu potrzebne są co najmniej trzy sukcesy zaliczone na rozszerzonym rzucie. Każdy dodatkowy sukces pozwala powiększyć jej rozmiar o 50 metrów kwadratowych. Normalnie Efekt zajmuje cały dzień, ale mag może spróbować zaliczyć dwa dodatkowe sukcesy dla skrócenia tego okresu do jednej sceny, lub cztery do jednej tury.]

[Polimanifestacja, Efekt Korespondencji 4 tworzy duplikaty maga.]

Dzwony Świątynne (••••Materia, ••••Siły, ••••Umysł, •••Życie, ••Pierwsza)

Japonia, 27 czerwca 1992 roku: w małej miejscowości uzdrowskiej Kamakura na południe od Jokohamy, pojawił się Arlan „Żartowniś” Nattick. Wszedł od razu do średniowiecznej świątyni buddyzmu Zen, tutejszej atrakcji turystycznej. Gdy przechodził koło świątynnych dzwonów, zadzwoniły one głośno, a słyszący ten dźwięk turyści porzucili swe kamery, padli na kolana i zaczęli odmawiać modlitwę. Była to Vatthupama-sutta, czyli „Przypowieść o Strzępie Odzienia.” Gdy klęczeli tak pogrążeni w modlitwie, zaczęły im wypadać wszystkie włosy, a ubrania zmieniły się w jasnopomarańczowe szaty buddyjskich mnichów.

Nowo powstałi mnisi przeszli gęsiego przez Kamakurę, zebrząc u napotkanych przechodniów, którzy dobrowolnie obdarowywali ich pieniędzmi, zegarkami, odzieżą i biżuterią. Za nimi, trzymając się na pewną odległość kroczył Nattick. W chwilę potem pojawiła się kabała Braci Akashic, którzy zażądali od niego wyjaśnień; Nattick odpowiedział jedynie: „Tak zastanawiałem się, czy ten buddyzm naprawdę działa.” Jednak zanim Braciom udało się dowiedzieć o co mu chodziło i czy znalazł odpowiedź na swe pytanie, pojawiła się oczywiście banda duchów Paradoksu. W wyniku zamieszaniu Nattick całkowicie zniknął.

[Sfera Sił wyzwala dźwięk dzwonów, Materii i Życia przekształca obecnych na miejscu ludzi, a Umysłu robi im pranie mózgu. Każde trzy zaliczone sukcesy zmieniają dwóch ludzi; używając rozszerzonych rzutów można wpłynąć nawet na cały tłum. By wydłużyć czas trwania tego Efektu należy użyć Pierwszej 2.]

Ryjce (•••••Pierwsza, •••Duch, •••Materia)

Edith Nussbaum, samotna i zrędliva pracowniczka poczty w Overland Park, w stanie Kansas oszalała w ciągu dziewięciu sekund swego Przebudzenia. Opuściła wtedy Urząd Poczty nie zabijając nikogo – przynajmniej tego dnia – i zaszła się w swym mieszkaniu, gdzie w czasie trzech bezsennych miesięcy rozwinęła spaczony acz potężne magiczne moce.

Gdy zaprzyjaźniła się już z całą masą duchów Umrodu, zdecydowała, że czas na powrót do pracy. Jej drogę na pocztę znaczyły ciągi animowanych przedmiotów: śmiejące się latarnie, pożądlive skrzynki pocztowe, hydranty śpiewające „Pozwól być mi twoim przyjacielem” i chodniki wysuwające pieścizotliwie dłonie. Kiedy Nussbaum doszła już na miejsce, spojrzła na podłogę urzędu, spod której wyrwały się potężne macki, chwytając jej dawnych przełożonych. Wpierw wysały one ze swych ofiar całą ich życiową energię, a następnie miłośnie uściśniły Maruderkę. Pozdrowiła je z radością, a one bezmyślnie wysały z niej życie.

[Efekt ten tworzy rozciągającą się wokół maga strefę animowanych Duchem przedmiotów. Liczba zaliczonych sukcesów determinuje jej promień. Jeden sukces rozciąga ją na wyciągnięcie ręki; trzy na kilka metrów; pięć zaś na obszar kilku przecznic. Przedmioty w tej strefie wysysają Kwintensencję na podstawie Efektu **Pierwszej Zmiana Przepływu**.]

[Manifestacje duchów są kierowane (często podświadomymi) pragnieniami Marudera. Rzadko kiedy istnieją one dłużej niż jedną scenę.]

Procedury Technokracji

Matematyka zabiera nas jeszcze dalej od tego co rozumiemy jako ludzkie, zabiera nas do obszaru absolutnej niezbędności, z którą musi się zgadzać nie tylko ten świat – muszą zgadzać się wszystkie możliwe światy.

– Bertrand Russel, *Studium Matematyki*

Unia Technokratyczna wzdraga się przed nieroztropnym wykorzystywaniem magii; niemniej jednak Technokraci też są magami na takich prawach jak wszyscy inni, nawet pomimo faktu działania ich Sztuk wewnątrz cokolwiek statycznego paradygmatu. Technokratyczna magia zawsze wymaga rekwizytów, a stworzenie Efektu zajmuje Technomancie zazwyczaj sporo więcej czasu niż magowi Tradycji. Wiele jednak tych Efektów jest przypadkowych, co pozwala im nadrobić brak spontaniczności marginesem bezpieczeństwa. (Więcej szczegółów znajdziesz w **Magu Drugiej Edycji**: „Rekwizyty,” str. [181–184]; „Magyczna Geografia i Wpływ,” str. [184–186] i „Technomagia,” str. 68.)

Odżywcza Tabletką (•••Życie, ••Pierwsza)

Kilkadziesiąt lat temu Farmakopeiści Progenitorów stworzyli tę tabletkę do wspomnienia Inżynierów Próżni w ich kosmicznych podróżach. Uwalnia ona maga od konieczności jedzenia, spania, i (po dłuższym używaniu) wydalania. Synowie Eteru i Wirtualni Adepci lubują się w tych tabletkach, nazywając je pieścizotliwie „nowalijkami,” lecz reszta magów Tradycji odnosi się do nich z pogardą.

[Liczba zaliczonych sukcesów determinuje liczbę dni w ciągu, których mag może się obejść bez jedzenia i snu. Pech powoduje otrzymanie jednego Stopnia Obrażeń, co może obezwładnić lub zabić człowieka uprzednio już cierpiącego na zdrowiu.]



Zdalny Pilotaż (•••Siły, ••Pierwsza, •Materia)

Zarządcy Czasu i Ruchu Iteracji X testują obecnie eksperymentalną przenośną konsolę, która wykrywa i przejmuje kontrolę nad elektroniką w zwyczajnych (stworzonych przez Śpiących) pojazdach silnikowych. Nakazując konsoli interferencję z systemami sterowania, Technomanta może zdalnie przejąć całkowitą kontrolę nad pojazdem, prowadząc go czy zatrzymując zgodnie ze swymi kaprysami. ("Do widzenia, Panie Bond!") Efekt ten nie sprawdza się zbyt dobrze przeciw magicznym pojazdom, których Iteracja X zbyt nie pojmuje – samochodom kontrolowanym przez komputery Wirtualnych Adeptów, wyalazki Eterytów, czy limuzyny innych Konwencji.

[Technokrata testuje swe Arete przeciw rzutowi na Siłę + Prowadzenie (ST: 7) kierowcy przejmowanego pojazdu. Jeśli uda mu się zaliczyć więcej sukcesów niż oponentowi, przejmuje on kontrolę nad pojazdem na całą turę.]

Krokodyla Krew (••••Życie, ••Materia)

Efekt ten pozwala Geniżynierom Progenitorów na zmianę hemoglobiny w swej krwi tak, że wiąże się ona z dwutlenkiem węgla tworząc aniony węglowe. Sprawiają one, że hemoglobina jest w stanie wydzielić więcej tlenu. W konsekwencji mag może wstrzymać swój oddech nawet na godzinę gdy pozostaje w bezruchu lub na kilkanaście minut ciągłej aktywności. Rekwizytem tej techniki jest transfuzja krwi w sterylnych warunkach, która czyni tę rolę przypadkową.

[Liczba zaliczonych sukcesów determinuje czas działania Efektu w godzinach (spokojnego bezruchu) lub minutach (desperackiej aktywności). Pech oznacza, że mag mu-

si natychmiast zaczerpnąć powietrza lub zacznie się dusić. Przy użyciu Pierwszej 2 Progenitor może wywołać ten efekt u innych.]

Tryb Reedukacji (•••••Umysł, •••Czas, ••Pierwsza)

Ta procedura Nowego Światowego Porządku opiera się na tym samym podejściu co rota Kultu Ekstazy **Rozciągająca się Chwila** (Rozdział Pierwszy), lecz jest stosowana przeciw nieświadomym ofiarom. Rozciągnięcie poczucia czasu wywołuje u sparaliżowanego nieszczęśnika doświadczenia godzin a nawet dni umysłowej nudy w ciągu kilku chwil fizycznego czasu. Agenci wykorzystują tę procedurę do sprowadzania na swe ofiary szaleństwa z nudy i deprywacji sensorycznej, lub do indoktrynowania jej niekończącymi się, tylko dla niej słyszalnymi przekazami. W niektórych przypadkach Efekt ten może rozciągnąć subiektywny czas indoktrynowanego o tygodnie, co wystarczy do złamania woli niemal każdego. Technokracja często wspiera tę procedurę narkotykami i magicznymi maszynami zwanymi Edukatorami Podświadomości (zobacz dodatek **Technokracja: NŚP**).

[Liczba zaliczonych przez agenta sukcesów określa ich liczbę niezbędną ofierze do wyrwania się spod działania procedury na rzucie Inteligencji + Medytacji. Ofiara otrzymuje jeden taki rzut na subiektywną „godzinę,” lecz kosztuje on punkt Siły Woli, a zaliczone w nim sukcesy nie kumulują się. Punkt Siły Woli wydany na wykonanie rzutu nie daje tu jednak automatycznego sukcesu; ofiara może wydać dodatkowy jej punkt by go otrzymać.]

[Jeśli ofiara nie zdoła się uwolnić od procedury przed utratą całej swej Siły Woli, otrzymuje z zewnątrz wybrany

przez Narratora posthipnotyczny nakaz. Jej atrybuty Umysłu spadają wtedy czasowo do jednego, traci ona przytomność i nie jest zdolna do dalszego funkcjonowania aż do momentu odzyskania choć jednego punktu Siły Woli. Przypomnienie sobie nakazu i jego realizacja jest związana z zaistnieniem aktywującej go sytuacji; ofiara nie jest go świadoma póki do niej nie dojdzie.]

[Próbując oprzeć się posthipnotycznemu nakazowi ofiara również rzuca na Inteligencję + Medytację (ST taki sam jak przy działaniu procedury), lecz do wykonania tego rzutu nie jest zmuszona wydawać wprawie punktów Siły Woli. Zgromadzenie przynajmniej pięciu kumulujących się sukcesów pozwala jej złamać taki nakaz.]

Najbliższy i Najukochańsza (•••Umysł, ••Czas, ••Korespondencja)

Ta podstępna procedura pomaga agentom Syndykatu w nakłanianiu swych ofiar do własnej woli. Funkcjonariusz tej Konwencji obejmuje wypatrzoną ofiarę, delikatnie całuje w oba policzki i albo niepostrzeżenie sprawdza jej portfel i dokumenty, albo po prostu oznajmia: „Dowiedziałem się o ciebie i wiem już gdzie mieszkasz.” W ten sposób poznaje tożsamości wszystkich bliskich swej ofiary, włącznie z jej przyjaciółmi i krewnymi.

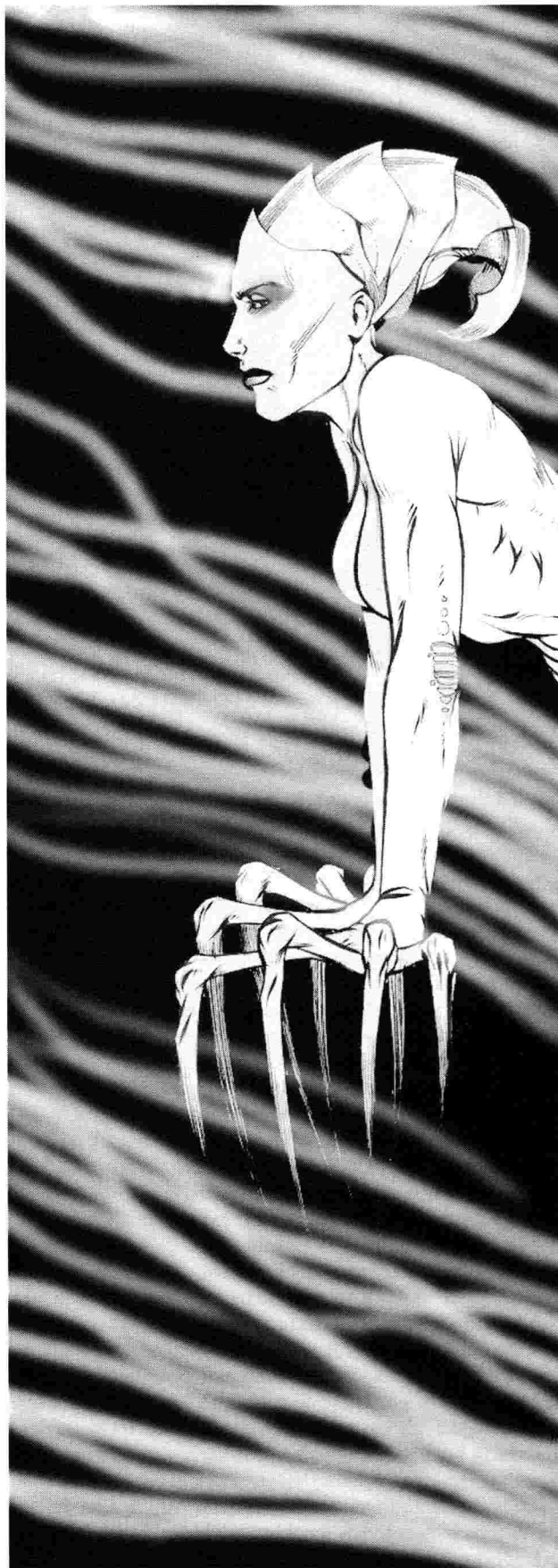
[Ofiara może przeciwstawiać się rzutowi na ten Efekt rzucając na Spryt + Przebiegłość lub przez kontrmagię Umysłu. Sam Efekt pozwala rzucającemu go agentowi poznać imię i wygląd najbliższego przyjaciela bądź ukochanego ofiary już przy jednym sukcesie więcej niż zaliczyła ofiara. Ich większa liczba daje oczywiście więcej nazwisk i adresów.]

Siła Nośna (•••••Siły, ••••Materia, ••Pierwsza)

W powszechnej opinii jest to jeden z najbardziej szalonych wulgarnych Efektów w historii. Wynaleziony 40 lat temu przez Inżynierów Próżni zmienia dowolny latający wchłok w statek kosmiczny. Użycie dodatkowo Efektu Ducha 4 pozwala mu na wkraczanie w Umrę.

Procedura ta przyciąga dziś niezwykle ilości Paradoksu dla wszystkiego poza raketami; dokładne szczegóły są pilnie strzeżone przez Inżynierów Próżni. Obecnie Syndykat i Nowy Światowy Porządek celowo rozprowadzają wieści o postępach w badaniach nad nowymi materiałami i paliwami, czyniąc stopniowo procedurę tę coraz bardziej akceptowaną przez społeczność Śpiących. Na dłuższą metę w planach Inżynierów leży wprowadzenie idei kosmicznego auta bez ryzyka Paradoksu.

[Efekt ten wymaga siedmiu kumulujących się sukcesów do osiągnięcia orbity geostacjonarnej i jeszcze siedmiu by powrócić na Ziemię bądź wkroczyć w Głęboką Umrę. Pech w którymkolwiek z tych momentów niesie ze sobą katastrofalne konsekwencje, które należy pozostawić wyobraźni Narratora. Dodatek książki Tradycji Synów Eteru zawiera wszystkie zasady przebijania się przez Horyzont.]



Wskazówki dla Narratorów

– Wojna Wstąpienia



*Nie masz nóg by z nich paść
Nie trzeba ci już ziemi
Możesz ślizgać się wzdłuż słońca promieni
Wyzwolony z straży kręgów ciasnych
Teraz wszyscy jesteśmy już wybrani*
– Indigo Girls, „Secure Yourself”

Wojna Wstąpienia nie jest starciem armii czy ideologii. To bitwa dusz na froncie, którym jest sama rzeczywistość. Dlatego też cele i plany jej antagonistów są nie mniej użyteczne dla Narratora jak tabele z zasadami walki.

Łatwo zagubić się między frakcjami tej wojny cieni. Materiał ten ma za zadanie pomóc w zrozumieniu ról i intencji ważniejszych jej uczestników. Oczywiście dotyczy on generalnej linii programowej owych frakcji, indywidualności i tak starają się realizować przede wszystkim swoje cele. Nie traktuj więc tych uwag jako zbioru pewników, postaraj się spojrzeć na nie jako na sposoby odgrywania poszczególnych grup. Są one przykładami w rodzaju stereotypów i kwestii, podanych w podręczniku przy opisie każdej z Tradycji.

Niezwykle ważne jest by pamiętać, że Prawdziwi Magowie są niezwykle rzadkim gatunkiem; choć niektórzy z nich mogą dorównywać swą mocą bogom, to jest ich jedynie garstka. Obecnie ocenia się liczbę żyjących na całym świecie mystyków (na podstawie danych skompilowanych przez Technokrację) od bez wątpienia zaniżonych dwóch tysięcy, po nawet dziesięć tysięcy, wliczając w to szalone Sieroty i mieszkańców Dziedzin Horyzontalnych. Nikt nie jest w stanie zliczyć Maruderów i Nephandi egzystujących poza Horyzontem, lecz tam przetrwać mogą jedynie najsilniejsi. Jednak nawet najbardziej optymistyczne oceny są zgodne co do tego, że większość tych cudotwórców zdobywa jedynie niewielkie moce zanim bezlitosna rzeczywistość odeśle ich z powrotem do Wielkiego Cyklu. Przy tak skromnych szeregach oczywiste jest, że ich bezpośredni wpływ na świat miliardów śmiertelników jest zwykle niezauważalny. Jednak pośredni wpływ to zupełnie inna kwestia; przez pociąganie za nici rzeczywistości magowie chronią Gobelin przed zwapnieniem. A na Śpiących spada cała robota.

Plany i Cele

Każda z grup ma swe plany; możesz traktować je jak ich Postawy (zobacz **Magą Drugą Edycję**, Rozdział Szósty). Cele zaś mają trochę wspólnego z Naturami; pozwalają ujrzeć i pojąć wizje Wstąpienia o jakie owe grupy walczą. Nie ma jednak perfekcyjnej zbiorowości; każda ma swe słabości, na których wykorzystanie czyhają mądrzy wrogowie. Dzięki tym sugestiom będziesz mógł z grubsza ustalić jak dana grupa (lub jej członkowie) będą działać... lub reagować.

Tradycje

Mystyczne Tradycje kroczą po cienkiej linii samokontroli. Ich magowie, bardziej niż przedstawiciele jakiegokolwiek innej frakcji są podatni na zwątpienie i korupcję. Podczas gdy ich bardziej ekstremalni rywale zajęli dla siebie filozoficzne nisze, oni próbują równoważyć przeciwności, poszukując znacznie intensywniej osobistego Wstąpienia ponad tym zewnętrznym. Dlatego też tak łatwo upaść im z wysokości swej chwały w otchłań pokus, desperacji i pychy. Lecz to właśnie ta wędrówka przeciw upadkowi przysparza im heroizmu w stopniu daleko większym, niż jest to dostępne innym magom. Pomimo swych upadków, ci mistycy buntownicy walczą – i zwyciężają – swe niekończące się przeciwności.

W świecie śmiertelnych rozmaici mistycy dysponują sporymi osobistymi wpływami. Jednak jako całość Tradycje nie pociągają za śmiertelne sznurki – miast tego pozwalają by ich nauki i przykłady znalazły żyzną glebę. Raz na jakiś czas pewne grupy stają się znacząco odpowiedzialne za bieg dziejów – jak dziś Wirtualni Adepti za infostradę czy Kult Ekstazy za MTV – ale generalnie rzecz biorąc jest Rada wewnętrznie zbyt podzielona by skutecznie kontrolować sprawy śmiertelników. A także zbyt dogmatyczna by wykorzystywać okazje do przejścia bezpośredniej władzy.

Może i brak Radzie jedności Technokratów, ale jej różnorodność zapewnia jej zawsze przetrwanie. W przeciwieństwie do Technokracji, wewnętrzne rywalizacje pozwalają jej kabałom w chwilach stresu uginać się, lecz nie rozpaść. Każda z Tradycji ma do perfekcji opanowane pewne aspekty walki. Jej magowie potrafią jednak o wiele łatwiej zmieniać swe role niż ich statyczni wrogowie. Pomimo słabości swych dzisiejszych pozycji, ci mistycy romantycy mają po swej stronie wiele lojalnych ludzkich serc. Choć brak im na razie wystarczającej siły ognia, to fortuna zaczyna się coraz bardziej do nich uśmiechać.

• **Bractwo Akashic** poszukuje perfekcji w harmonii. Ich narzędziem jest dyscyplina, którą udało im się przekuć w niszczycielską broń. W otwartej walce magowie ci stanowią oddziały szturmowe – ich sprawność bojowa jest nie-dościgniona. Ich cel jest jednak złożony w swej prostocie: poszukują oni drogi do mistrzostwa siebie samego i przez to do inspirowania innych. Jednak dyscyplina może być także przyczyną ich zguby: Bracia często załamują się gdy zawiedzie ich owa samokontrola.

• **Eutanatosi** są cichymi zabójcami. Nie strzelają jednak oni wpięrk zostawiając pytania na później; nie, oni zadają je – i uzyskują odpowiedzi – na długo zanim ich dostrzeżesz. Gdy zabijanie nie jest jednak konieczne, starają się uczyć Śpiących jak cieszyć się życiem. Niestety łatwo sprowadzić ich na złą drogę; żądza mordu może pokonać nawet najsilniejszą dyscyplinę.

• **Kult Ekstazy** nad wrywanie serc przedkłada ich przekształcanie. Powiązania, jakimi cieszy się ta Tradycja w społeczności Śpiących są bardzo głębokie, choć ich anarchizyczne ideały ściągnęły na nich gniew wielu wrogów. Zmuszeni do walki Kultysty często odmieniają percepcję i strumień Czasu napastników, starając się uniknąć ich ranienia.

• **Mówcy Marzeń** czerpią swą siłę z pierwotnych powiązań między światem ducha a materii. Ich celem jest zbudowanie między nimi mostu i odtworzenie duchowego życia ludzkości. Przywołując swych Zaświatowych przyjaciół magowie ci mogą dosłownie wyzwolić piekło. Niestety mają oni często dość ograniczoną wizję rzeczywistości i łatwo są rozpraszeni zagrożeniami wobec przyrody i dobra swych plemion.

• **Niebiański Chór** podobnie jak i Kult Ekstazy stara się służyć ludzkości; jednak ich Wstąpienie jest zbawieniem Ziemi przez jedność. To właśnie czyni ich podatnymi na propagandę Technokratów, odwołujących się do ich szlachetnego celu. Ich największą siłą są powiązania ze Śpiącymi – żadna inna Tradycja nie dysponuje tak zaangażowanym oparciem. Jako obrońcy wiary, Chórzyści przeciwstawiają się złu oczyszczającymi płomieniami swej magii.

• **Porządek Hermesa** poszukuje perfekcji. Ja przez perfekcję Sztuki. Złożone rytuały jego magów wymagają wybitnej inteligencji i poważnego wykształcenia. Magowie ci, gdy nie zajmują się akurat kształceniem swych młodszych towarzyszy, są doskonałymi taktykami władającymi przerażającą siłą ognia. Ich powiązania ze społecznością Śpiących, choć są silne, to jednak bardzo płytkie. Izolacja ta rodzi pychę niczym ich tajemniczość plotki. Hermetyczni magowie są jej najczęstszymi ofiarami.

• **Maniakalni Synowie Eteru** znajdują oparcie w swej ekscentryczności, lecz ma to także drugą stronę – mało kto traktuje ich poważnie. Ich ideałem Wstąpienia jest popchnięcie granic prawdopodobieństwa do skrajów rzeczywistości. Oczywiście musi to być zrobione z klasą i przyzwoitością. Podobnie jak i Hermetrykom, Eterytom jest również brak społecznych talentów do włączenia swych wizji w nurt powszechnej rzeczywistości; dlatego też łatwo się załamują i czasami obracają swą moc przeciw rywalom.

• **Wraz z rozkwitającym ruchem New Age**, magowie **Verbena** włączyli się w potężną subkulturę karmiącą się ich wizjami. W swej misji złączenia tego co uświęcone z tym co cielesne poszukują oni wewnętrznego Wstąpienia, pomagając innym w czynieniu tego samego. Te wewnętrzne poszukiwania prowadzą często do przeświadczenia o swej absolutnej racji; Tradycja ta znana jest z niezwyklej arogancji. W walce Verbena władają siłami życia i przyrody niczym szablami – bezszelestnie, beżpośrednio i ze śmiertelnymi efektami.

• **Wirtualni Adepci** są obecnie asem w rękawie Rady – i wiedzą o tym doskonale. Ich mistrzowskie opanowanie technologii i futurystyczne wzorce myślenia stanowią zagadkę tak dla Tradycji jak i Technokracji, co zapewnia im margines przewagi w walce. Podczas gdy inni magowie ściągają na siebie ogień wroga, Adepci zaczynają mamrotać coś z tyłu i... Wpływów tej Tradycji we współczesnym świecie nie można niedoceniać. Jednak ich podła reputacja sprawia, że ciężko im znaleźć przyjaciół nawet gdy bardzo ich potrzebują, a materialistyczne podejście do świata czyni ich podatnymi na przekupstwo. Wstąpienie Adeptów łączy się często z jednością z Siecią – transcendentą ze stadium ciała ku czystej informacji.

• Choć **Opustosza**li przyjęli mroczną wizję Wstąpienia, to ich ironiczna żywotność może przynieść trochę świeżego powietrza do zatęchłych korytarzy Rady. Anarchistyczne ideały, które hołubią uniemożliwiają jednak jakiegokolwiek zjednoczenie, choć może się jeszcze zdarzyć, że okoliczności złączą ich silniej niżby tego chcieli. Lecz póki do tego nie dojdzie, będą pozostawać „Tradycją” jedynie z nazwy, nie mając żadnego formalnego miejsca w Radzie.

W swych osobistych grupach Opustosza

Technokracja

Zamierzonym celem Unii Technokratycznej jest stworzenie bezpiecznej rzeczywistości, z której zostaną usunięte wszystkie przypadkowe elementy, a każdy będzie pracował dla wspólnego dobra pod dobroczynnym zwierzchnictwem Konwencji. Cel ten nie jest jednak tak spójny jak mogłoby się zdawać; każda z Konwencji ma trochę odmienne podejście do Wstąpienia i w tajemnicy marzy o przejęciu kontroli nad innymi. Jest to pięta Achillesowa dająca im siłę Unii.

Dla outsiderów Technokracja jawi się jako wszechobecna, wszystko kontrolująca, monolityczna organizacja. Ponieważ osłania ona swą magię pod płaszczykiem praw przyrody (tak prawdziwych jak i wymyślonych), niemal wszystkie jej projekty poza najpotężniejszymi są przypadkowe. To daje im nieznośną przewagę w pojedynkach z mistykami, których wizje są bardziej elastyczne niż prądy rzeczywistości są w stanie znieść. Choć ich władza nie jest tak imponująca pośród prymitywnych kultur i nienaruszonych krain, to we współczesnym świecie ona jest ostatecznym prawem.

W oczach Tradycji Konwencje są wszędzie. Na ile prawdziwe jest to twierdzenie pozostawiamy ku indywidualnej rozważadze Narratorów. Ważne jest jednak by pamiętać, iż mimo pozorów wszechwiedzy Technokracja jest czymś stworzonym głównie na pokaz, w którym czasem trudno znaleźć jakąś treść. Wiele z jej najefektywniejszych technik to sztuki oddziaływania i wojny psychologicznej. Dzięki tej strategii Technokracja może wydawać się o wiele potężniejsza niż jest w rzeczywistości.

Jedność, którą Unia tak się chlubi również jest bardzo krucha. Choć Konwencje potrafią efektywnie ze sobą współdziałać, to każda rozbieżność w interesach powoduje powstawanie sieci wzajemnych intryg i insynuacji. Sieci takie są bardzo utajone; Technokratów przyłapanych na ich snuciu spotykają ciężkie kary – szczególnie jeśli przez to rywalizująca Konwencja uzyska przewagę.

Wewnętrzny Krąg spotyka się regularnie, lecz każde ze spotkań aranżowane jest w innej Dziedzinie Horyzontalnej; dobrze odzwierciedla to paranoję Konwencji i jej obsesję na punkcie środków bezpieczeństwa. Zdarza się, że dostęp do informacji o takich spotkaniach zostaje zablokowany dla aktualnie pozbawionych łask Technokratów. Jedynie garstka wy-



branych reprezentantów każdej z Konwencji otrzymuje zaproszenie na zgromadzenia Wewnętrznego Kręgu. Choć możemy śmiało założyć, że spotkania takie są doskonale strzeżone, to użyte po temu środki pozostają tajemnicą. W końcu wielkie, regularne Sympozja stanowią znaczne zagrożenie dla polityki bezpieczeństwa. Dlatego też, ewentualni infiltratorzy powinni założyć dla własnego dobra, że członkowie Wewnętrznego Kręgu dysponują także niezrównaną osobistą potęgą.

Każda z Konwencji realizuje dwa główne plany. Pierwszy z nich związany jest z jej codzienną pracą na polu manipulacji Śpiącymi, drugi zaś określa jej rolę militarną. Ostateczne cele stanowią odzwierciedlenie ideałów Konwencji – i prowadzonych przez nią intryg.

- Podstawowym zajęciem NŚP jest indoktrynacja i infiltracja. Podczas gdy jego wydziały historyczne zajmują się przepisywaniem na nowo historii, agencje wywiadowcze gromadzą dane do późniejszego użytku. Na polu walki w zakres kompetencji tej Konwencji wchodzi przeciąganie wrogich magów na stronę Unii, zniewalanie i subtelne zastraszenie. Ostatecznym celem NŚP jest kontrola całej „prawdy”; pod jej auspicjami pragną oni zjednoczyć całą ludzkość.

- Iteracja X** dąży do maszynowej perfekcji. W Unii zajmuje się ona nadzorowaniem efektywności i odświeżaniem Rozkładu Wydarzeń, oficjalnego planu postępów Konwencji. Na polu walki Iteracja formuje opancerzoną pięść Technokracji; gdy zastosowanie brutalnej siły staje się niezbędne, Wewnętrzny Krąg wzywa jej właśnie cyborgi. Ostatecznym celem Iteracji X jest dostąpienie jedności z Maszyną, transcendentalne stopienie niedoskonałych przeciwności.

- Syndykat** pociąga za nitki światowej finansjery. Ich subtelnie realizowanym planem jest uregulowanie handlu i uzależnienie od niego wszystkich Śpiących. Wszystkie inne Konwencje właśnie od Syndykatu otrzymują środki do swych budżetów i dotacje na realizację projektów badawczych. Oczywiście jest to źródłem niekończącego się politykierstwa. Na bardziej krwawym polu „twardziele” Syndykatu zajmują się neutralizacją tych, którzy pragnęliby odsłonić lub przeciwstawić się ich interesom i postępowi w kierunku bezgotówkowego społeczeństwa. Najniższe oddziały wojska z ich wydziałów kryminalnych zajmują się zarabianiem pieniędzy na handlu narkotykami, bronią i żywym towarem. Pieniądze te finansują później budżety wszystkich Konwencji. Ich ideałem jest kontrola nad całym handlem – perfekcyjna regulacja, która usunie przypadkowe czynniki. Nie może ominąć nawet innych Technokratów...

- Naukowcy **Progenitorów** prowadzą badania nad potencjałem życia. W poszukiwaniu cielesnej perfekcji tworzą jednocześnie narzędzia uzależniania Mas. W końcu ciche dziecko to szczęśliwe dziecko. Na polu walki korzystają z koszmarnych potworów, klonów i broni biologicznych. I gdy Iteracja X pragnie stać się jednością z Maszyną, oni wolą udoskonalać biologiczne życie. W tym celu angażują się w eksperymenty, które swą wulgarnością mogą zawstydić najbardziej szalonych Maruderów. Ale w końcu prawdziwi naukowcy muszą ryzykować...

- Od samego swego powstania **Inżynierowie Próżni** poświęcili się odkrywaniu i nanoszeniu na mapy tego co nieznanne. Choć dziś koncentrują się głównie na zewnętrznej przestrzeni, to niektóre z Metodologii podróżują w otchłanie oceanu, wewnętrzną Ziemię i wirtualną rzeczywistość.



stość (ich mistrzostwo technologii Ducha jest ściśle strzeżonym sekretem). Do ich wojennych obowiązków należy strzeżenie tych najdalszych barier przed przejęciem i inwazją obcych. Swymi kosmolotami oczyszczają więc Węzły, szturmują Dziedziny Horyzontalne i walczą z „kosmitami” zza Horyzontu i wewnątrz Pajęczyny. Prawdziwim jednak celem tej Konwencji jest „odważnie dojść tam, gdzie nikt jeszcze nie zaszedł.” Wstąpienie jest dla nich porzuceniem gnijącej Ziemi i wyruszenie w wędrówkę ku gwiazdom. To czyni ich właśnie najsłabszym ogniwem Technokracji – i ulubionym celem Nephandi.

Nephandi

Ci deprawatorzy powinni pozostać cieniami na ścianach twoich sag w **Magu**. Nie są oni bowiem zwykłymi „złymi,” lecz zaprzysięgłymi niszczycielami, którzy zostali odrodzeni by podążać Ścieżką Zstąpienia. Każdy mag może grzeszyć; Nephandi przyjęli moralność opartą na grzechu.

Mimo jednak całego swojego zła, nie są oni zwykłymi opryszkami. Niektórzy z nich to prawdziwi maniacy, podczas gdy inni celują w subtelności i sprycie. Wszyscy jednak mieli jakieś osobiste powody do wejścia na tę Ścieżkę; w końcu wejście do Czepca i przejście mrocznego Odrodzenia było ich świadomą decyzją. Ich wewnętrzna korupcja ma mocne podstawy – By mieć światło, wpierw należy ogarnąć ciemność. Jeśli światło ma przetrwać, musi przewyciężyć ciemność lub zostanie przez nią pożarte. Niezależnie od prawdziwości tej wizji większość Nephandi postrzega swą rolę jako początku, końca, i początku końca. Świat wydaje się zgadzać z ich nihilistycznym punktem widzenia; wiele wskazuje na to, że Nephandi są najsilniejszą ze wszystkich frakcji Wojny.

Większość Technokratów oraz magów Rady wierzy, iż Upadli zostali wygnani w zewnętrzna ciemność. Mylą się bardzo – liczebność barabbi przekroczyła wszystkie przyzwolone granice. Sam musisz zdecydować o ich wpływie na społeczeństwo Śpiących, lecz niezależnie od niego pamiętaj, że Gotyk-punkowa desperacja jest dla nich doskonałą pożywką. Rzadko kiedy bowiem uderzają oni otwarcie, specjalizując się w przejmowaniu i infiltracji innych grup, a następnie doprowadzając je do upadku od wewnątrz. Nastrój i atmosfera stają się ważnymi narzędziami gdy Nephandi wychylą głowy.

Nephandi nie potrafią dobrze działać w grupie. Chodzą pogłoski, że i między nimi wytworzyły się wewnętrzne frakcje prowadzące między sobą uporczywe wojny. Podobno niektórzy z nich czczą Zewnętrznych Bogów, inni oddawani są na służbę hordom astralnych demonów, a nawet zdarzają się specjalizujący w hodowli fomori na chwałę pierwotnego Zmija. Co z tych pogłosek jest prawdą – nie wiadomo. Nie wielu outsiderów jest w stanie kiedykolwiek to odkryć. Wyobraźnia graczy jest tu jedynym ograniczeniem.

Maruderzy

Wszyscy Maruderzy są szaleni i szaleństwo jest ich atutową kartą. Bez względu na pozory normalności jakie mogliby poszczególni magowie tej frakcji wykazywać, wszyscy hołdują niebezpiecznym złudzeniom powstałym jako uboczny skutek dogłębnego zrozumienia dynamicznego rdzenia wszechświata.

Szałeństwo to dla każdego maga jest inne. Niektórzy z nich mogą wydawać się jedynie troszkę ekscentryczni, nawet zabawni, podczas gdy inni potrafią zjadać toksyczne odpady bez mrugnienia okiem i podśpiewywać sobie podczas krojenia niemowląt. Dla Szalonych Wstąpienie jest równie nieprzewidywalne jak samo szałeństwo. Mimo całej ich jednak Dzikości, Maruderzy wciąż są ludźmi – choć oszalałymi wskutek zrozumienia i obcowania z nieskończonym chaosem. To czyni ich jeszcze bardziej przerażającymi.

Maruderzy nigdy nie powinni jawić się jako przewidywalni. Narratorom radzimy by podczas ich odgrywania odwoływali się do swych najdzikszych instynktów, nie zapominając o swej ludzkiej duszy.

Kwestia Seksu

Seksualność jest nieuniknioną częścią ludzkiej egzystencji i nawet Przebudzeni nie są odporni jej zewowi. Jak powiedziano we wprowadzeniu do **Maga**, każdy może zostać magiem; nie odgrywa tu roli płeć ani orientacja seksualna. Niestety, naiwnością byłoby przyjęcie, że każda grupa traktuje tę kwestię z identycznym egalitaryzmem. Podobnie jak przedstawione tutaj cele, tak i te stereotypy są jedynie uogólnianiem. Ostatecznie każda osoba jest unikalna.

Tradycje starają się, jak zawsze popierać różnorodność. Jednak niektóre z nich, przede wszystkim Porządek Hermesa i Synowie Eteru są niezwykle konserwatywne. Choć można w nich oczywiście napotkać kobiety, gejów i biseksualistów, to jednak wciąż dochodzi do tarć w tych kwestiach. Inne, przede wszystkim Verbena i Kult Ekstazy są otwarcie ginocentryczne i nie przywiązują żadnej wagi do orientacji seksualnej swych członków. Cała reszta mieści się gdzieś pomiędzy tymi ekstremami. Pomimo nazwy, niewielu Braci Akashic dzieli ludzi wedle płci – dla nich wszyscy są „braćmi.” Niebiański Chór także wykroczył w tej kwestii daleko poza ograniczenia swych śmiertelnych odpowiedników. Mówcy Marzeń, Eutanatosi i Wirtualni Adeptci są tu bardzo podzieleni; część z nich wywodzi się z bardzo konserwatywnych (lub zdominowanych przez mężczyzn) społeczności i kultury odpowiednio dla nich poglądy, podczas gdy reszta traktuje kobiety i gejów całkowicie otwarcie. Opustoszała, jak zwykle w ogóle się czymś takim nie przejmują.

Technokracja jest znana ze swego szowinizmu; teoretycznie każda osoba ma przyznane w niej swe miejsce, i to nie według płci czy seksualnych preferencji lecz wydolności i talentów. Jednak większość wyższych stopniem Technokratów postrzega totalną akceptację alternatywnych stylów życia jako przeciwstawną efektywności i preferuje kobiety znające swoje miejsce. W szeregach Unii generalnie każdy kto się o to postara może osiągnąć wysoką pozycję, ale jedynie Inżynierowie Próżni i Progenitorzy wydają się być ślepi na kwestie płci.

Archetypiczny Nephandus jest kobietą, choć ma to zapewne więcej wspólnego ze stereotypem wiedźmy-ladacnicy niż jakimkolwiek realnym członkostwem w strukturach władzy. Seksualność, jako najpotężniejsza (i najbardziej przerażająca) ludzka żądza, niesie w sobie niekończący się potencjał korupcji. Upadli wydają się znać go bardzo dobrze; ich obie płcie są słynne ze swego okrucieństwa, wyuzdania i perwersji. Mówi się, że niektórzy z nich nie są kobietami ani mężczyznami lecz połączeniem obu tych płci, dzięki ma-





gicznej mutacji. W każdym razie frakcja ta nie bawi się w dyskryminację – dla nich każdy jest dobrą zdobyczą.

Maruderzy zaś są jak zwykle unikalni, owinięci kokonami swego szaleństwa. Kwestie ich relacji wobec problemów płci i seksualności są równie zróżnicowane jak ich kaprysy.

Umbralne Kosmoloty

Pomiędzy światami, poza Horyzontem rozciąga się nieskończona otchłań. W materialnej rzeczywistości jest ona jałowa i próżna; jednak ta nieliczna garstka, której udało się przebić przez jej wielkie bariery opowiada o Eteralu, Głębokim Kosmosie. Niektórzy magowie podróżują przez tę przestrzeń w specjalnych umbralnych kosmolotach, unikalnych pojazdach, które wykorzystują zaawansowane Sztuki bądź technomagię do wyrwania się z okowów fizycznej i metafizycznej grawitacji Ziemi. Zasadniczo pojazdy te tworzone są jedynie przez Inżynierów Próżni i Synów Eteru, ale niemal każdy mag z pewną dozą szczęścia może się znaleźć na ich pokładzie.

Większość takich kosmolotów jest budowana w materialnym świecie a następnie „przefazowywana” przez Rękawicę potężną magią Ducha i Pierwszej. Ten wulgarny proces zniszczył już wielu podróżników, tak więc kosmoloty te są normalnie kotwiczone do Dziedzin Horyzontalnych po drugiej stronie bariery, a ich załogi używają „komór teleportacyjnych” (znanych także pod wieloma innymi nazwami) do przenoszenia się na pokłady z powierzchni planet. Są one także niewidzialne dla oczu śmiertelników, choć mistyczna Świadomość może wyczuć ich przelot. Oczywiście są one

bardzo rzadkie – ze względu na koszt, czas i wysiłek niezbędny do ich zbudowania wielu Przebudzonych uważa je za mit.

Najgorszą reputacją spośród tych kosmolotów cieszą się Qui La Machinae Technokracji, operujące głównie w granicach Horyzontu. Będąc niewidzialnymi dla zwykłych oczu zajmują się niszczeniem magicznych miejsc. Dzięki zaawansowanym procedurom nawigacyjnym ślizgają się one wzdłuż Penumbry, „przekształcając” mistyczne Węzły w bardziej zwyczajne rzeczy. Są one prawdziwymi pancernikami Wojny Wstąpienia, ciężko opancerzonymi technomagycznym stopem Primum. Dziś wykorzystuje się dwa ich rodzaje: krążowniki X156, używane przy rutynowych patrolach, oraz pancerniki X200 (nadmiernie fantazjujący Inżynierowie mówią o nich „Vadery”), które wzywa się jedynie w najcięższych chwilach. Oba typy uzbrojone są po zęby w Siłowe miotacze energetyczne, napędzają je silniki zasilane Kwintesencją, są zdolne do przefazowywania i mają na pokładach oddziały kosmicznych marines. Zaprojektowano je tak by siały postrach w sercach zarówno magów i duchów Umrodu; błyszcząc swymi miotaczami i wyrzutniami wyglądają niczym lewitujące fortece w stylu Art Deco. Inżynierowie nie posiadają ich zbyt wiele (dokładna liczba jest zastrzeżona), ale przerażające legendy o ich możliwościach usuwają na bok braki liczbowe.

Synowie Eteru są większymi indywidualistami. Wielu szalonych naukowców konstruuje umbralne skafandry, orbitalne komnaty, astrosfery, galaktyczne karawele i wiele innych pojazdów zdolnych do podróżowania po Eteralu i Światach Umbry. Oszałamiająca ilość aparatury zamontowanej na ich pokładach jest dobrym wyznacznikiem szczytów wizji

– i dezorganizacji – ku którym aspirują żeglujący pośród gwiazd Eternauci. Niektóre z nich mają specjalne systemy podtrzymywania życia (zgodnie z koncepcją, że Umbra jest zatruta) i baterie miotaczy promieni; inne mają wygodne, przestronne wiktoriańskie wnętrza (podobnie jak w słynnej Fundacji – Stacji Wiktorii orbitującej wokół Księżycy), stanowiska harpunów, żagle i olinowanie. Są też wyrafinowane konstrukcje o kształtach godnych Gwiezdných Wojen lub też niezgrabne połączenia kopuł, korytarzy, stabilizatorów itp. Dla Eternautów kształt i funkcjonalność są jednym; każdy okręt niesie na sobie nieścieralne piętno swego twórcy.

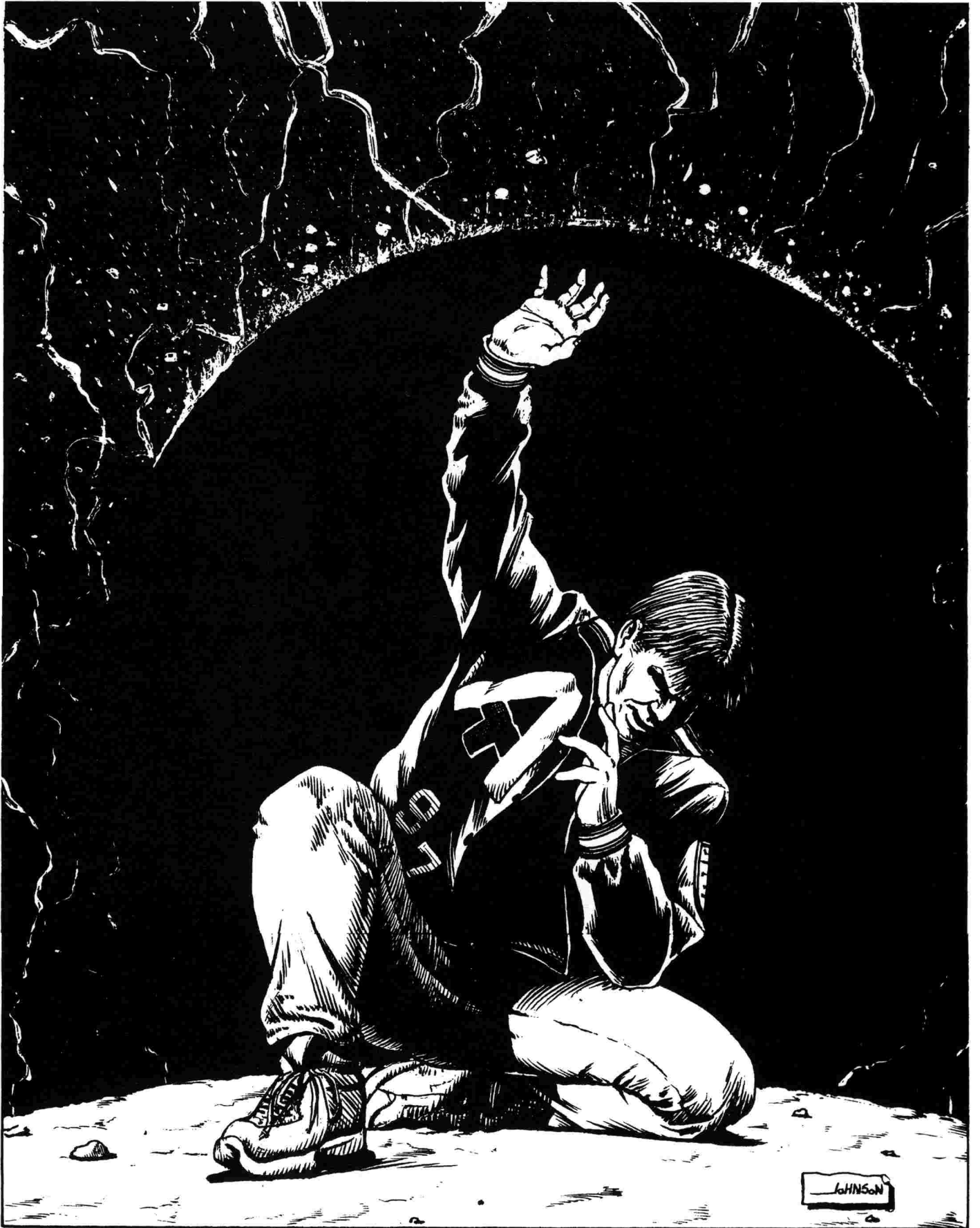
Wzdłuż granic Umbralnego Horyzontu rozciąga się sieć satelitów Inżynierów Próżni, których zadaniem jest obserwacja czyhających w mroku Nephandi i wylatujących na zewnątrz Eternautów. Stamtąd wylatują też składające się z ciekawskich Inżynierów (i nieraz głęboko przerażonych członków innych Konwencji) Amalgamaty Badawcze Głębokiego Kosmosu, kierując się ku najdalszym zakątkom przestrzeni. Ich członkowie wyposażeni są w pełne systemy podtrzymywania życia, co prowadzi nieraz do wielkiej konsternacji gdy napotykają innych podróżników radzących sobie doskonale bez jakichkolwiek strojów ochronnych.

Jednak najprawdziwszymi mistrzami nieskończonej pustki są Szaleni i Upadli. Maruderzy podróżują często po kosmosie, owinięci płaszczami swego szaleństwa, ujeżdżając dziwaczne bestie lub zagadkowe wehikuły i tułając się między przypadkowymi Dziedzinami. Gdy ich wojennym wyprawom uda się wedrzeć do naszej rzeczywistości przez pęknięcia Horyzontu, rozpoczynają natychmiast atak na

dowolną z Dziedzin leżących w ich zasięgu (takie właśnie rajdy zdziesiątkowały niegdyś potężny Konstrukt Null-B, jak i wiele mniej znanych Fundacji). Eternauci opowiadają nawet, że okazjonalnie w otchłani Głębokiej Umbry napotkać można samego Latającego Holendra wraz z jego załogą szaleńców.

Ze swych koszmarnych Dziedzin spoza barier Upadli wyprawiają ekspedycje ożywionych kosmolotów w nieustannych próbach przebiccia Horyzontu Ziemi. Ci Lordowie Nephandi wykorzystują tajemnicze moce do przetrwania pułapek Eteralu; niektórzy z nich ujeżdżają potwory miażdżące samym swym widokiem poczytalność niczym skorupki jajek, podczas gdy inni konstruuja na wpeł organiczne pancerniki przewożące roje wynaturzeń. Na szczęście jednak bezpośrednie ataki należą do rzadkości; odpowiednio potężni Upadli są zbyt słabi liczebnie by dokonać liczących się inwazji. W każdym razie podróżnicy w tej otchłani muszą mieć się na baczności, ryzykują bowiem przy spotkaniach z pancernikami Nephandi swe życia i dusze.

Najstraszniejsze jednak spośród umbralnych kosmolotów są więzienne sfery z Null-B. Od czasu do czasu buntowniczy Technokraci zostają zaspawani w jednoosobowych sferach, a następnie wyrzuceni w nieskończoność. Los wiecznego uwięzienia i samotności jest gorszy od każdej egzekucji jaką rządzący Triumwirat byłby w stanie przeprowadzić. Eternautom zdarzało się napotykać takie sfery podczas swych podróży. Ich więźniowie byli, bez najmniejszego wyjątku, całkowicie szaleni.





Czas



Specjalizacje: Percepcja, Połączone Wykorzystanie, Podróż, Kontrolna Temporalna

Czas jest Sztuką, którą najtrudniej opanować. Zajmujący się tą Sferą mystycy częściej niż inni spierają się między sobą o kwestie zagadnień teoretycznych, zwłaszcza na temat podróży w czasie. Jedyną udowodnioną formą tego rodzaju podróży jest skok w przyszłość. Choć podróż w przeszłość jest teoretycznie możliwa, to nawet Mistrzom Czasu nie udało się tego udowodnić.

Sfera Czasu dobrze współdziała z innymi Sferami. Mystycy potrafią łączyć magię Czasu z różnymi innymi Efektami, na przykład przedłużając dzięki temu działanie niektórych zaklęć lub określając czas ich aktywacji. Większość Efektów związanych z tą Sferą jest wulgarna – łatwo rzuca się w oczy i jedynie te, które wiążą się z percepcją i warunkowaną czasowo aktywacją zaklęć, pozostają przez długi czas nie zauważone. Percepcja Czasu jest zmysłem, który pozwala mystykom zaglądać w przyszłość lub przeszłość, choćby po to, by wyjaśniać w ten sposób różne tajemnice. Kiedy mystyk wykorzystuje tę zdolność, liczba uzyskanych w rzucie Efektu sukcesów określa jej zasięg, czyli jak daleko w przód lub w tył może zajrzeć. Czas działania pozostałych Efektów Czasu określa się już standardowo.

• Zmysł Czasu

Mag rozwinął w sobie zdolność doskonałego wycucia czasu, dzięki czemu może wykrywać niektóre zjawiska temporalne, przeczuwając nadejście różnych anomalii, jak również określając miejsce ich wystąpienia w przestrzeni. Na tym poziomie mag wyczuwa zjawiska temporalne słabsze nawet niż szczeliny czasowe, takie jak miejsca, w których mystycy dokonywali skoków w przyszłość, potrafi także przesyłać „w przód” wiadomości, jak również zerkać w obu kierunkach osi czasu.

•• Wejrzenie w Przeszłość lub Przyszłość

Mag potrafi już przesuwać wzdłuż osi czasu, w obu kierunkach swoją świadomość. Podczas tego zabiegu najczęściej doznaje przeblysków pre- lub postkognicyjnych (widzi zdarzenia przyszłe bądź przeszłe). Czytanie przeszłości wymaga uzyskania więcej sukcesów, ale wyniki są przynajmniej pewne. Natomiast prekognicja jest łatwiejsza, ale widzenie przyszłości, zwłaszcza odległej, jest mniej dokładne. Ten Efekt sam w sobie pozwala magowi podglądać przyszłość lub przeszłość tylko tego miejsca, w którym się właśnie znajduje. W połączeniu z Korespondencją na poziomie 2. mógłby podglądać dowolny punkt czasoprzestrzeni, natomiast w połączeniu z Entropią na poziomie 2. mógłby zobaczyć kilka alternatywnych zdarzeń przyszłych i wybrać to, które wydaje się najbardziej prawdopodobne.

Niektórzy magowie odwracają działanie tej magii, wzmacniając w ten sposób barierę czasową, przez co utrudniają działanie innych Efektów Czasu. Każdy sukces, który mystyk uzyska w rzucie na tę magię, odejmuje się od rzutu widzenia przyszłości (lub przeszłości) maga, który usiłuje podejrzeć, co akurat mystyk robi.

••• Skrócenie/Rozciągnięcie Czasu

Teraz mag zdolny jest według własnego uznania przyspieszać lub spowalniać bieg czasu. Mystycy najczęściej określają te Efekty jako „skracanie” i „rozciąganie” czasu. Kiedy mag korzysta z tych Efektów, tylko on doświadcza ich działania, zaś dla postronnych obserwatorów czas biegnie normalnie. Dzięki temu mag może wykonać dodatkowe akcje za każdy sukces uzyskany ponad drugim.

•••• Determinizm Czasu

Dzięki temu Efektowi mag potrafi tworzyć szczeliny czasowe, zamrażając obszar czasu, na skutek czego lecąca strzała może nagle zatrzymać się w powietrzu, a człowiek zamrznąć w pół ruchu. Efekt ów staje się naprawdę potężny w połączeniu z inną magią, jako że mag może określić moment, który np. uaktywnia magiczną bombę czasową. Tego rodzaju opóźnione Efekty zalicza się do typowych zjawisk temporalnych, które potrafi wykryć mag ze Zmysłem Czasu. Czas aktywacji różnych magicznych Efektów można programować, ustawiając wcześniej odpowiednio uwarunkowany „zapalnik”.

••••• Podróż w Przyszłość/Odporność na Czas

Mistrz Czasu potrafi przesuwać obiekty wzdłuż osi czasu, wyjmując je ze strumienia czasu i wkładając w inne jego miejsce. Miejsce docelowe może być oddalone od pierwotnego tak o sekundy, jak o całe stulecie. Przesunięte tak obiekty są silnie związane z miejscem swego pochodzenia; w momencie ich zniknięcia w czasoprzestrzeni pojawia się szczelina, która zamyka się dopiero wówczas, gdy obiekt pojawi się znowu. Efekt ten tworzy ponadczasową nić pomiędzy obiektem, a jego miejscem. Mag może ściągnąć ową nić, kiedy tylko uzna to za stosowne. Sztuka ta nie ma w sobie nic z finezji i każdy adept Sfery Czasu potrafi rozpoznać miejsce „zakotwiczenia” tego Efektu i wyliczyć czas, w którym „kotwica” ściągnie obiekt z powrotem w strumień czasu.

Mistrzowie Czasu zdolni są też uodpornić się na bieg czasu. W tym „czasie” poza Czasem magowie postrzegają świat niczym ciąg kolejnych klatek taśmy filmowej i podobnie jak filmowi montażyści mogą dowolnie operować owymi klatkami. Efekt ten w połączeniu z Efektami Sfer Życia bądź Materii pozwala magowi wyjmować poza strumień czasu także inne istoty lub przedmioty.



Czas



Specjalizacje: Percepcja, Połączone Wykorzystanie, Podróż, Kontrolna Temporalna

Czas jest Sztuką, którą najtrudniej opanować. Zajmujący się tą Sferą mystycy częściej niż inni spierają się między sobą o kwestie zagadnień teoretycznych, zwłaszcza na temat podróży w czasie. Jediną udowodnioną formą tego rodzaju podróży jest skok w przyszłość. Choć podróż w przeszłość jest teoretycznie możliwa, to nawet Mistrzom Czasu nie udało się tego udowodnić.

Sfera Czasu dobrze współdziała z innymi Sferami. Mystycy potrafią łączyć magię Czasu z różnymi innymi Efektami, na przykład przedłużając dzięki temu działanie niektórych zaklęć lub określając czas ich aktywacji. Większość Efektów związanych z tą Sferą jest wulgarna – łatwo rzuca się w oczy i jedynie te, które wiążą się z percepcją i warunkowaną czasowo aktywacją zaklęć, pozostają przez długi czas nie zauważone. Percepcja Czasu jest zmysłem, który pozwala mystykom zaglądać w przyszłość lub przeszłość, choćby po to, by wyjaśniać w ten sposób różne tajemnice. Kiedy mystyk wykorzystuje tę zdolność, liczba uzyskanych w rzucie Efektu sukcesów określa jej zasięg, czyli jak daleko w przód lub w tył może zajrzeć. Czas działania pozostałych Efektów Czasu określa się już standardowo.

• Zmysł Czasu

Mag rozwinął w sobie zdolność doskonałego wycucia czasu, dzięki czemu może wykrywać niektóre zjawiska temporalne, przeczuwając nadejście różnych anomalii, jak również określając miejsce ich wystąpienia w przestrzeni. Na tym poziomie mag wyczuwa zjawiska temporalne słabsze nawet niż szczeliny czasowe, takie jak miejsca, w których mystycy dokonywali skoków w przyszłość, potrafi także przysłać „w przód” wiadomości, jak również zerkać w obu kierunkach osi czasu.

•• Wejrzenie w Przeszłość lub Przyszłość

Mag potrafi już przesuwać wzdłuż osi czasu, w obu kierunkach swoją świadomość. Podczas tego zabiegu najczęściej doznaje przeblysków pre- lub postkognicyjnych (widzi zdarzenia przyszłe bądź przeszłe). Czytanie przeszłości wymaga uzyskania więcej sukcesów, ale wyniki są przynajmniej pewne. Natomiast prekognicja jest łatwiejsza, ale widzenie przyszłości, zwłaszcza odległej, jest mniej dokładne. Ten Efekt sam w sobie pozwala magowi podglądać przyszłość lub przeszłość tylko tego miejsca, w którym się właśnie znajduje. W połączeniu z Korespondencją na poziomie 2. mógłby podglądać dowolny punkt czasoprzestrzeni, natomiast w połączeniu z Entropią na poziomie 2. mógłby zobaczyć kilka alternatywnych zdarzeń przyszłych i wybrać to, które wydaje się najbardziej prawdopodobne.

Niektórzy magowie odwracają działanie tej magii, wzmacniając w ten sposób barierę czasową, przez co utrudniają działanie innych Efektów Czasu. Każdy sukces, który mystyk uzyska w rzucie na tę magię, odejmuje się od rzutu widzenia przyszłości (lub przeszłości) maga, który usiłuje podejrzeć, co akurat mystyk robi.

••• Skrócenie/Rozciągnięcie Czasu

Teraz mag zdolny jest według własnego uznania przyspieszać lub spowalniać bieg czasu. Mystycy najczęściej określają te Efekty jako „skracanie” i „rozciąganie” czasu. Kiedy mag korzysta z tych Efektów, tylko on doświadcza ich działania, zaś dla postronnych obserwatorów czas biegnie normalnie. Dzięki temu mag może wykonać dodatkowe akcje za każdy sukces uzyskany ponad drugim.

•••• Determinizm Czasu

Dzięki temu Efektowi mag potrafi tworzyć szczeliny czasowe, zamrażając obszar czasu, na skutek czego lecąca strzała może nagle zatrzymać się w powietrzu, a człowiek zamrznąć w pół ruchu. Efekt ów staje się naprawdę potężny w połączeniu z inną magią, jako że mag może określić moment, który np. uaktywnia magiczną bombę czasową. Tęgo rodzaju opóźnione Efekty zalicza się do typowych zjawisk temporalnych, które potrafi wykryć mag ze Zmysłem Czasu. Czas aktywacji różnych magicznych Efektów można programować, ustawiając wcześniej odpowiednio uwarunkowany „zapalnik”.

••••• Podróż w Przyszłość/Odporność na Czas

Mistrz Czasu potrafi przesuwać obiekty wzdłuż osi czasu, wyjmując je ze strumienia czasu i wkładając w inne jego miejsce. Miejsce docelowe może być oddalone od pierwotnego tak o sekundy, jak o całe stulecia. Przesunięte tak obiekty są silnie związane z miejscem swego pochodzenia; w momencie ich zniknięcia w czasoprzestrzeni pojawia się szczelina, która zamyka się dopiero wówczas, gdy obiekt pojawi się znowu. Efekt ten tworzy ponadczasową nić pomiędzy obiektem, a jego miejscem. Mag może ściągnąć ową nić, kiedy tylko uzna to za stosowne. Sztuka ta nie ma w sobie nic z finezji i każdy adept Sfery Czasu potrafi rozpoznać miejsce „zakotwiczenia” tego Efektu i wyliczyć czas, w którym „kottwica” ściągnie obiekt z powrotem w strumień czasu.

Mistrzowie Czasu zdolni są też uodpornić się na bieg czasu. W tym „czasie” poza Czasem magowie postrzegają świat niczym ciąg kolejnych klatek taśmy filmowej i podobnie jak filmowi montażyści mogą dowolnie operować owymi klatkami. Efekt ten w połączeniu z Efektami Sfer Życia bądź Materii pozwala magowi wyjmować poza strumień czasu także inne istoty lub przedmioty.



Duch



Specjalizacje: Nauka Wymiarowa, Pakty z Duchami, Podróż Umbralna, Opętania

Chyba żadna inna Sfera nie ukazuje tak wyraźnie różnicy pomiędzy mistykami a Technomantami; jedni uważają, że Zaświaty są fundamentem świata śmiertelnego, natomiast drudzy wyraźnie je sobie przeciwstawiają. Adeptci tej Sfery zyskują zdolności podróżowania do Zaświatów, zawierania paktów z duchami oraz umiejętność przeżycia w obcym środowisku, takim jak Głęboka Umbra. Chociaż mechanika gry nie oddziela szamanizmu od umbratechu, to jednak ich rekwiizyty, style i zamiary znacznie się od siebie różnią.

W odróżnieniu od innych Sfer, magya Ducha często korzysta z wartości Rękawicy (patrz: karta postaci) jako stopnia trudności. Im grubsza bariera, tym trudniej się przez nią przebić, i na odwrót. Każdy Efekt Ducha, który wiąże się z przekraczaniem granicy świata materialnego z Zaświatami, wykorzystuje wartość Rękawicy jako stopień trudności. Tak czy inaczej, Efekty jawne – wulgarne i przypadkowe zwiększają wartość Paradoксу.

• Spojrzenie Ducha/Zmysł Ducha

Inicjaci Sfery Ducha zyskują zdolność wyczuwania wokół siebie Bliskiej Umbry, dzięki czemu mogą zobaczyć aury, zjawy i duchy. Jednak korzystanie z tego rodzaju „podglądu” może być niebezpieczne, jako że mistycy skupieni na obserwacji świata duchowego często mogą przeoczyć to, co dzieje się w świecie fizycznym. Mag na tym poziomie potrafi też określić siłę miejscowej Rękawicy i rozpoznać przedmioty wypełnione esencją duchową.

•• Dotyk Duch/Oddziaływanie na Rękawicę

Mag zyskuje zdolność dotykania duchów i przedmiotów w Penumbry, może wypchnąć ducha z pokoju lub nawet uderzyć go w głowę. Choć ta magya pozwala tylko na krótkotrwały kontakt (tura lub dwie), najczęściej tyle właśnie wystarczy. Mag może również porozumiewać się poprzez Rękawicę lub tak rozwinąć swoje zmysły, by sięgnęły Głębokiej Umbry i dotrzeć do krańców wieczności.

Mag potrafi również osłabić lub wzmocnić miejscową Rękawicę. Każdy sukces zmniejsza lub zwiększa stopień trudności tej Rękawicy o 1 na czas 1 tury, tak więc trzy sukcesy zmieniają ów stopień trudności o 3 na trzy tury. Oczywiście ów rzut musi się udać względem oryginalnej wartości Rękawicy. Wartości Rękawicy nigdy nie można zmniejszyć poniżej stopnia wartości 4.

••• Przebicie Rękawicy/Pobudka i Ukołysanie Ducha

Mag może już tworzyć dziurę w Rękawicy, przez którą może swobodnie przechodzić do Umbry i z powrotem. Jego ciało i ekwipunek stają się efemeryczne, stworzone z eterycznej esencji ducha, podobnie rzeczy świata materialnego, choć dają się one podnosić i osobiwie lśnić. W tym stanie odczuwalne staną się skutki działań podjętych przeciwko istotom pochodzącym z Umbry. Przedmioty trudniej jest transformować, podczas gdy przejście nago wymaga tylko zwykłego sukcesu przy zwykłym stopniu trudności. Zwykłe ubranie i przedmioty osobiste dodają 1 zarówno do stopnia trudności, jak i wymaganych sukcesów; większy ekwipunek zwiększa je o 2. Oczywiście mag nie może przenieść tam żadnego przedmiotu, którego sam normalnie nie mógłby unieść.

W połączeniu ze Sferami Materii na poziomie 3. i Pierwszej na poziomie 2., mystyk może stwarzać przedmioty z efemery, jednak czas ich istnienia jest krótki. Takie przedmioty wyglądają i działają jak ich rzeczywiste odpowiedniki, ale znikają po upływie czasu działania tego Efektu.

Mag zyskuje też moc budzenia i usypiania duchów. Kiedy mystyk budzi ducha, głośno go woła, zaś kiedy usypia, mruczy mu kołysankę. Oba Efekty przeprowadza się jako test Siły Woli maga względem Siły Woli ducha. Im potężniejszy duch, tym trudniej go obudzić czy uspić.

•••• Prucie Rękawicy/Zaszycie Wyrwy/Związanie Ducha

Na tym poziomie mag potrafi rozpruwać Rękawicę i dowolnie przekraczać tę wyrwę, jak również zszywać ją i każdą inną, nawet zrobioną przez innych. Oczywiście robienie wyrw jest bardzo widoczne, bardzo wulgarne.

Mag może również zmuszać duchy do objawienia i wiązać je lub zamykać w przedmiotach, tworząc fetysze. Oczywiście im potężniejszy duch, tym trudniej go wiązać. Odważny (lub głupi) szaman może się o to pokusić i spróbować przejąć moce ducha. Mimo że dopóki duch w nim siedzi, nie może on korzystać z innej magyi, to dzięki temu zyskuje jego Uroki, przemawia jego głosem i potrafi dokonywać czynów wymagających nieprawdopodobnych fizycznych możliwości. Większość takich zagnieżdżonych duchów można się pozbyć jedynie po udanym teście Siły Woli (stopień trudności 7-10) lub odwrotnością tego Efektu – egzorcyzmem.

••••• Kowal Efemery/Zewnętrzne Podróże

Mistrz Ducha zyskuje boską moc, może bowiem pobierać efemery, substancję Ducha i dowolnie ją pleść, rozdzierać czy naprawiać. Potrafi też leczyć Moc ducha (według tabeli Obrażeń), pomagać w tworzeniu Dziedzin Horyzontalnych i domen Umbralnych, a nawet poprzez przerażający rytuał Gilgula zaatakować czyjegoś Awatara.

Mistrz może również przedrzeć się przez Horyzont, by odwiedzić Dalekie Dziedziny i Głęboką Umbry. Moc tej magyi pozwala mu przetrwać koszmary Eteralu przez krótki czas potrzebny do osiągnięcia celu podróży.



Entropia



Specjalizacje: Fatum, Fortuna, Porządek, Chaos

Sferę Entropii można wykorzystać na wiele sposobów. Jej studenci uczą się kwantyfikować energię prawdopodobieństwa, którą większość magów nazywa Przeznaczeniem, Fatum bądź Fortuną. Dzięki obserwacji, magowie mogą dostrzec „przypadki czekające na zajście” i wykorzystać je, zaś na wyższych stopniach opanowania tej wiedzy uczą się manipulowania istniejącymi niemi prawdopodobieństwa.

Adepci Entropii najczęściej dążą albo do chaosu i zmieszania, albo do porządku i logiki, choć niektórzy podążają tajemniczą ścieżką wiodącą pośrodku. Ich specjalnością są przekleństwa i błogosławieństwa, potrafią też nałożyć na przedmioty, osoby a nawet pomysły i koncepcje dziwną moc Wyrdu. Magowie tej Sfery wiedzą wszystko o rozpadzie wzorców, a zatem wiedzą też wszystko o sposobie ich działania.

Bezpośrednie Efekty Entropii zadają obrażenia dopiero po uzyskaniu 4. stopnia, po którym i tak zadają o jeden sukces mniej niż normalnie. Zastosowanie przejawów entropii, takich jak walące się mury czy urywające mosty, jest bardziej skuteczne i pozwala zadawać normalne obrażenia.

• **Zmysł Fortuny i Fatum**

Studenci Entropii badają przedmioty pod kątem ich słabych i mocnych punktów, uczą się czym one są i jak działają. Dzięki tej wiedzy mag potrafi postawić na szczęśliwego konia, rozpoznać, czy zamek ma jakąś ukrytą wadę czy odróżnić oryginał od falsyfikatu. Jednak Fatum nie jest zbyt pewne, a jeszcze bardziej zmienna jest Fortuna, dlatego ów zmysł nie jest zbyt dokładny, jedynie lepszy niż u innych.

•• **Kontrola Prawdopodobieństwa**

Mag nauczył się już rozpoznawać nici Fatum, potrafi też popychać kostki domina Fortuny. Studenci uczą się kontroli prawdopodobieństwa poprzez określanie miejsc jego koncentracji. Pozwala to magowi na niesamowitą, choć subtelną kontrolę nad setkami drobnych zdarzeń. Potrafi on wyznaczyć zajście dowolnego pomniejszego zdarzenia, które normalnie zachodzi przypadkowo. Kiedy już odkryje które z wyraźnie losowych wydarzeń najprawdopodobniej zajdą, może zdecydować, które z nich dojdzie do skutku.

Kontrola prawdopodobieństwa jest ograniczona; im mniej prawdopodobne jest dane zdarzenie, tym trudniej je wywołać. Określenie wyniku rzutu monetą jest banalne, ale zdeterminowanie stu kolejnych rzutów staje się odpowiednio trudniejsze.

••• **Wpływ na Przewidywalne Wzorce**

Mechanizmy są wyjątkowo podatne na działanie entropii. Zegarki stają, silniki gasną, wszystkie rzeczy w końcu się psują. Studenci Entropii potrafią „poprawiać” los sprawiając, że nowy telewizor jedynie buczy lub, że stary samochód wciąż jeszcze jeździ, podczas gdy dawno temu powinien już rozpaść się na części. Ten Efekt najłatwiej uzyskać względem złożonych mechanizmów, proste przedmioty trudniej jest zepsuć, tak więc trudniej na nie oddziaływać.

Mystyk na tym poziomie potrafi już oddziaływać na los przedmiotów lub ludzi, choć wciąż jego wpływ jest ograniczony prawdopodobieństwem; im mniej prawdopodobne, że coś się zdarzy, tym trudniej to wywołać.

•••• **Wpływ na Życie**

Na tym poziomie studenci Entropii uczą się, jak istoty żywe się rodzą, dojrzewają, starzeją i umierają. Dzięki temu mag potrafi wpływać na losowe czynniki życia, co pozwala mu zarówno niszczyć istoty żywe, jak i potęgować ich rozwój. Ta magia pozwala mu rzucić na żywą istotę potężne zaklęcie, przeklinając lub błogosławiąc ją i całą jej linię życia. W połączeniu z magią innych Sfer mag może nadawać komuś zaprogramowane genetycznie magiczne talenty lub rzucać wyrafinowane klątwy. Sztuka ta oddziałuje na prawdopodobieństwo, nie zaś na Wzorce Życia.

••••• **Wpływ na Myśli**

Mistrzowie Entropii zdobywają większą kontrolę nad rzeczywistością, poznając w jaki sposób zmieniają się w czasie ludzkie pomysły. Jak twierdzą, w miarę upływu czasu myśli zmieniają się i ulegają wpływom innych. W odróżnieniu od Mistrzów Umysłu, którzy brutalnie podporządkowują sobie umysły innych, Mistrzowie Entropii subtelnie uświadamiają ludziom pewne rzeczy, na skutek czego ich myśli w naturalny sposób podążają biegiem nowo otwartych przed nimi możliwości.

Mistrz Entropii specjalizujący się w chaosie potrafi namieszać w czyichś myślach, wtrącając kilka zbijających z tropu komentarzy, natomiast Mistrz specjalizujący się w porządku może udzielić komuś kilku cennych rad, które doprowadzą umysł tej osoby do wyciągnięcia logicznych (a przynajmniej innych) wniosków. Mistrzowie specjalizujący się w Fatum lub Fortunie mogą doprowadzać obiekty do nieuniknionych skutków lub zmniejszyć prawdopodobieństwo zaistnienia zdarzeń, a także podsuwać komuś myśli, które zostaną przyjęte, jeśli tylko będą pasować do innych. Dzięki temu można zaszczipać tezy, nową wiarę czy szaleństwo.



Korespondencja



Specjalizacje: Przywoływanie, Podglądanie, Barykadowanie, Teleportacja

Sfera Korespondencji zajmuje się badaniem lokalizacji, relacji przestrzennych oraz zależności międzyludzkich i przedmiotowych. Magya ta pozwala swym adeptom teleportować się, wyciągać królika z kapelusza, tworzyć magiczne bariery, lewitować i latać w powietrzu. Powszechnie łączy się Korespondencję z innymi Sferami, aby magya mogła oddziaływać na obiekty oddalone o setki mil.

Od kiedy Korespondencja skupiła się na przestrzeni i relacjach, jej zakres różni się od pozostałych ośmiu Sfer. Popularna wśród Adeptów Wirtualnych, współczesnych Mistrzów Korespondencji teza głosi, że przestrzeń jest tylko złudzeniem. Bardziej tradycyjni magowie wyjaśniają Korespondencję poprzez starożytną regułę zarazy: „od kiedy razem, na zawsze razem”. Innymi słowy, łatwiej jest pracować nad rzeczami, pomiędzy którymi istnieje jakakolwiek więź – fizyczna, mentalna czy duchowa.

Większość magów, jeśli pragnie zastosować swoją magię na jakimś obiekcie, musi go dotknąć, natomiast dla adeptów Korespondencji granice lub dystans nie mają znaczenia, gdyż formują oni więź pomiędzy punktami przestrzeni lub obiektami. Tabela pokazuje, ile sukcesów trzeba zbierać, aby nawiązać więź między dwoma punktami. Im słabsza więź, tym więcej sukcesów wymaga zaklęcie.

• Natychmiastowa Percepcja Przestrzenna

Na tym poziomie mag intuicyjnie określa odległość dzielącą obiekty, wskazuje prawidłowo północ (lub inny kierunek) i wyczuwa położenie rzeczy w najbliższym otoczeniu, nie korzystając ze zwykłych pięciu zmysłów. Ten zmysł pozwala mu także wykrywać przestrzenne niestabilności, spaczenia i robacze dziury.

•• Zmysł/Dotyk Przestrzeni

Mag potrafi już sięgać dowolnym ze swoich pięciu zmysłów poprzez oddzielającą maga od celu przestrzeń. Jednak tego rodzaju magiczna percepcja osłabia granicę oddzielającą te dwa punkty w przestrzeni, tworząc słaby punkt w Gobelinie (wykrywalny przez adeptów operujących poprzednim Efektem). Szczęśliwie może także naprawiać materiał przestrzeni, wzmacniając Gobelin i tworząc barierę uniemożliwiającą aktualne podglądanie i otwieranie szczelin. Działa to jak kontrmagya, odbierając sukces za sukces.

W połączeniu z magią Życia czy Materii, mag potrafi chwycić małe przedmioty – wielkości domowego kota i mniejsze – i ściągać je poprzez Gobelin, wydobywając z „niczego”.

••• Przekłucie Przestrzeni/Zapieczętowanie Bramy/Wieloobszarowa Percepcja

Mag umie teraz wydierać dziury w przestrzeni, wystarczająco duże, by mógł się przez nie przedostać, ale za małe, by przenosić przez nie większe przedmioty. Potrafi również zamykać tego typu szczeliny lub zapobiegać ich otwarciu; im większa szczelina, tym trudniej sobie z nią poradzić.

Mag zdolny jest też odbierać wiele miejsc naraz, postrzegając różne sceny jak kilka widmowych obrazów nałożonych na siebie. W połączeniu z innymi Sferami masyk potrafi chwycić i przemieszczać w przestrzeni przedmioty podlegające Magii innych Wzorców, dokonując lewitacji i telekinezy.

•••• Rozerwanie Przestrzeni/Wieloobszarowa Obecność

Na tym poziomie magowie mogą już przemieszczać inne istoty i większe obiekty. Uzyskując wystarczająco wiele sukcesów (10 i więcej), mogą nawet rozerwać przestrzeń tak znacznie, by otworzyła się stała Brama.

Mag potrafi teraz przebywać w kilku miejscach jednocześnie, choć powinien także znać Sferę Umysłu na poziomie 1., jeśli chce skutecznie myśleć wszystkimi swymi osobami naraz, i Sferę Życia na poziomie 2., jeśli chce, aby każda jego osoba wykonywała inną czynność.

••••• Mutacja Obszarów/Współprzestrzeń

Mistrzowie Korespondencji uczą się kształtować przestrzeń. Potrafią wpływać na odległości i rozmiary wokół siebie, skracając je lub wydłużając wedle własnego uznania. Zgodnie z nauką, masa obiektów pozostaje nie zmieniona, ale ich rozmiary i wymiary można kształtować niczym garncarz glinę.

Mistrz potrafi także gromadzić jedno miejsce na drugim, tworząc dziwny krajobraz wielu form, lub łączyć ze sobą wiele rozmaitych przedmiotów. Jego percepcja jest tak rozwinięta, że jego zwykłe zmysły daleko przewyższają ludzkie możliwości.



Materia



Specjalizacje: Transmutacja, Kształtowanie, Przywoływanie, Złożone Wzorce

Ta Sfera skupia się na materii nieożywionej, choć wyznaczenie precyzyjnej granicy pomiędzy nią a Sferą Życia, podobnie jak pomiędzy Żywiolami, zależy od każdej Tradycji. Ogólnie przyjmuje się, że obiekt, który składa się z żywej lub prawie żywej materii (np. krew) podlega Sferze Życia, natomiast martwa materia (np. włosy) podlega Sferze Materii.

Niezależnie od granicy podziału, studenci Materii najpierw uczą się analizować obiekty swych badań, następnie dopiero przemieniać proste substancje. Później zdobywają wiedzę, jak zmieniać kształt przedmiotów, tworzyć obiekty złożone, a na końcu tworzyć cudowne przedmioty i legendarne substancje.

• Percepcja Materii

Student Materii zaczyna od nauki rozpoznawania Wzorców Materii, jak również wewnętrznych struktur przedmiotów, nadających im kształty i fizyczne właściwości. Pozwala to odkrywać rzeczy normalnie ukryte przed ludzkimi zmysłami. Oprócz rozpoznawania składników i właściwości Materii, student dostrzega też struktury ukryte wewnątrz innych; materia nie stanowi już bariery dla jego zmysłów.

•• Podstawowa Transmutacja

Mag może przemienić daną substancję w inną, nie zmieniając jej kształtu, temperatury i stanu (stałego, płynnego lub gazowego). Magowie z mistycznych Tradycji przemieniali mleko w śmietanę albo mahoń w dąb, podczas gdy naukowcy zajmowali się przemianą wody w kwas czy ołowiu w złoto. Im bardziej radykalna jest zmiana, tym więcej sukcesów wymaga zaklęcie. Łatwiej jest zamienić wodę w wino (1 sukces) niż w kwas siarkowy (3), trudniej jest przemienić kamień w chleb (3) niż zakwas w podpłomyk (1).

Mag w połączeniu z Efektami innych Sfer potrafi też przemieniać przedmioty podlegające Siłom, Życiu albo Pierwszej w podstawowe Wzorcy Materii, a więc np. zamieniać istoty żywe w kamień (wymaga znajomości: Życia na poziomie 4. i Materii na poziomie 2.) czy pleść nić ze światła księżycy (Siły 3 i Materia 2). Znając Sferę Pierwszą na poziomie 2., mag może wykorzystać eter, by stworzyć z niego (lub zniszczyć) dowolną prostą, podstawową rzecz, złożoną z jednej zwykłej jednorodnej substancji. Tak więc można stworzyć granitowy blok ukształtowany w postać kobiety, ale już nie w filigranową postać ślicznej pasterki. Można też uzyskać w ten sposób miszkę owsianki lub nawet jagodziankę, ale nie tort. Im bardziej rzadka i/lub złożona substancja, tym trudniej ją stworzyć – łatwiej stworzyć szkło niż diamenty.

••• Zmiana Formy

Na tym poziomie mag potrafi dowolnie zmieniać kształty nieożywionych obiektów lub na jakiś czas zmieniać ich stan – ze stałego w płynny, z płynnego w gazowy. Zmiana stanu na stałe wymaga znajomości tej Sfery na poziomie 5. Mag na tym poziomie może przekształcać materię całkowicie dowolnie, będąc ograniczony jedynie fizycznymi właściwościami używanych materiałów. Dzięki temu można naprawiać połamane i zepsute przedmioty tak, że nie widać śladu uszkodzenia, jeśli tylko ma ogólne pojęcie, jak to zrobić.

•••• Złożona Transmutacja

Teraz magowie potrafią już dokonywać radykalnych przemian fizycznej materii i tworzyć złożone przedmioty, składające się z wielu zwykłych substancji lub jednej czy dwóch rzadkich. Każda normalna materia może zostać w ten sposób przemieniona w inną – pistolet na wodę w prawdziwy (3 sukcesy), kontener na śmieci w mały czołg (5 sukcesów). Im bardziej radykalna przemiana, tym trudniej jej dokonać.

Łącząc różne Efekty, mag może zamienić Wzorcy Życia, Sił lub Pierwszej w złożoną Materię, choćby przemieniając dynię we wspinałką karocę, błyskawicę w miecz czy eter Kwintesencji w klucz otwierający wszystkie zamki. Można również tworzyć obiekty złożone z materii organicznej, np. jedwabne suknie balowe, pieczone kurczaki czy perskie dywany.

••••• Zmiana Właściwości

Mistrz, który osiągnął szczyty zrozumienia Materii, może tworzyć substancje, które normalnie nie występują w naturze, biorąc istniejące materiały i zmieniając ich fizyczne właściwości lub nawet czyniąc jakiś obiekt niematerialny dla innej substancji. W ten sposób można sprawić, że zaistnieją substancje znane tylko z legend czy komiksów. Mistrzowie Materii mogą budować zamki z murów o grubości kartki papieru i nosić broje delikatne jak jedwab i lekkie jak piórko. Rzadkie owoce Technokratycznej nauki, jak stworzone przez człowieka radioaktywne elementy, są także dostępne dla tego poziomu.



Pierwsza



Specjalizacje: Kierowanie, Percepcja, Wypełnianie Wzorców, Wysysanie Wzorców

Sfera Pierwsza jest studium Kwintesencji, surowca Prawdziwej Magii. Występuje wszędzie i wszystko się z niej składa, choć niektóre jej źródła łatwiej jest wykorzystywać niż inne. Najbardziej użyteczną formą surowej magii jest Kwintesencja zgromadzona w Awatarze maga lub skryształizowana w Haustach. Bardziej niebezpieczna w użyciu, choć nie mniej użyteczna, jest Kwintesencja, która podtrzymuje Wzorce Życia. Natomiast najtrudniej jest korzystać z Kwintesencji, która tworzy Wzorce stworzenia, jednak Mistrzowie Pierwszej potrafią ją czerpać i z tego źródła.

Pierwsza jest niezbędna, kiedy chce się powołać do istnienia rzecz zrodzoną z czystej myśli lub kiedy podtrzymuje się rzeczy pochodzące z magicznego źródła (np. z Talizmanu). Stwarzanie z „niczego” Wzorców Życia, Materii lub Sił wymaga znajomości Sfery Pierwszej na poziomie 2., natomiast „ładowanie” magicznych energii wymaga poziomu 3.

• **Eteryczne Zmysły**

Mag zdolny jest wyczuwać energię Kwintesencji: Węzły, w których się gromadzi i wzbiera, Hausty, w których się kryształizuje oraz Kwintesencjalne przyplawy i odpływy, które wyznaczają chwile największej magii. Potrafi także rozpoznać stworzenia i obiekty napełnione magiczną energią. Percepcja każdego maga jest inna. Nie znając Pierwszej na poziomie 1., mag nie może gromadzić wolnej Kwintesencji we własnym Wzorcu powyżej wartości, którą zapewnia mu jego Awatar. Magowie nie znający w ogóle magii Pierwszej nie mogą uzyskać większej wartości Kwintesencji niż ta, którą opisuje Cecha Pochodzenia ich Awatara.

•• **Tkanie Idyllicznej Siły/Napełnianie Wzorca**

Mag uzyskuje pewną kontrolę nad przemieszczaniem się energii Kwintesencji i może sprawiać, by małe jej strumienie płynęły w odwrotnym kierunku lub je przeplatać. Kiedy wyobraża sobie jakiś obiekt, do pewnego stopnia staje się on materialny. Kierując Siłą Pierwszej przez swoją myśl, mag transformuje ją w fizyczną formę.

••• **Kierowanie Kwintesencji**

W niektórych miejscach (Węzły) w określone dni (Junkturia) Kwintesencjalna Siła ogniskuje się w energię Pierwszej. W ten sposób powstaje coś, co nazywa się „wolną” Kwintesencją. Innym aspektem Pierwszej jest „surowa” Kwintesencja, która kształtuje Wzorce, przepływa przez istoty żywe i wzbiera w potężnych basenach Kwintesencji, z których magowie czerpią energię niezbędną w magii Wzorców. Na tym poziomie mistyk uczy się, jak czerpać „nadmiar” energii z jej Wzorców i skierowywać ją w inne.

•••• **Wypędzenie Wewnętrznej Energii**

Choć studenci Pierwszej ograniczają się do wykrywania i manipulowania wolną Kwintesencją, to jej adepci potrafią już kierować surową Kwintesencją. Uczą się, jak wyciągać Kwintesencję z Wzorców materii i energii, oddziałując na substancję Wzorców w rzeczywistości. Każdy okrucz nieożywionej materii i każda iskierka energii mają w sobie zgromadzoną Kwintesencję. Adepci potrafią wypędzać tę Kwintesencję z Wzorców, by powróciła do kosmicznego basenu surowej Kwintesencji. Pozbawione Kwintesencji Wzorce tej materii lub energii przestają istnieć.

Adepci, którzy mają wystarczającą wiedzę na temat Materii lub Sił, mogą łączyć Efekty Sfer, aby zmieniać wartość Kwintesencji zgromadzonej w różnych częściach tych Wzorców, w ten sposób „rozpuszczając” różne aspekty czy własności tej energii czy materii. Mag może sprawić, by obiekt materialny stał się niematerialny, by magnes miał tylko jeden biegun, usunąć własność substancji polegającą na atomowym wiązaniu się z inną (tak można np. uzyskać kwas, który nie powoduje korozji) albo sprawić, by obiekty straciły swoją masę, pozostając materialne. Magya Wzorców też pozwala to robić, ale wyciąganie surowej Kwintesencji jest bardziej bezpośrednim i „łatwiejszym” sposobem na ich przemianę.

••••• **Zmiana Przepływu**

Mistrzowie Pierwszej zgłębiają naprawdę zawiłe teorie. Potrafią zmieniać ustalone przepływy surowej Kwintesencji, tej przepływającej przez Wzorce Życia. Istoty żywe reagują na Kwintesencję w wyjątkowy sposób. Ich Kwintesencja nie gromadzi się w ich Wzorcach, lecz nieustannie przez nie przepływa. Blokując ów przepływ, mag może zgasić iskierkę życia wybranego stworzenia.

Mistrzowie potrafią też zwiększać przepływ Kwintesencji przez Wzorce. Nie ma to znaczenia dla form życia pozbawionych silnych Awatarów, ale za to Przebudzeni mogą natychmiast naładować swoje Awatary Kwintesencją.



Siły



Specjalizacje: Żywioty (wybrany lub wszystkie), Technologia, Fizyka, Pogoda

Magowie zajmujący się Sferą Sił wiedzą o wiele więcej na temat żywiotów niż współczesna nauka, która tak naprawdę ich nie rozumie. Mistrzowie tej Sztuki potrafią wedle życzenia manipulować naturalnymi siłami, a nawet je wywoływać.

Magowie, którzy chcą zadawać największe obrażenia, często studiują tę Sferę. Efekt korzystający z Sił dodaje jeden sukces do rzutów na obrażenia. Dostęp do niektórych energii jest ograniczony poziomem znajomości tej Sfery. Na niższych poziomach magowie mogą operować drobnymi przejawami sił, duże zjawiska są dostępne dla magów na wyższym poziomie znajomości Sił. Większość potężniejszych Efektów wymaga również wielu sukcesów. Inni magowie traktują Mistrzów Sił raczej chłodno, ze względu na ich niesławne tendencje ku Paradoxowi, jako że ich magia jest raczej chaotyczna.

• Postrzeganie Sił

Mag wyczuwa przepływy wszelkich form energii, daleko wykraczając poza ograniczone dla ludzkich zmysłów spektrum światła widzialnego i zakres częstotliwości fal dźwiękowych. Może zobaczyć wszystko, od światła podczerwonego, przez promienie rentgenowskie, po fale grawitacyjne.

•• Kontrola Mniejszych Sił

Wszystkie siły pozytywne (dźwięk, światło, ciepło itd.) są w gruncie rzeczy takie same, jak siły negatywne (cisza, ciemność, zimno itd.). Choć mag na tym poziomie znajomości Sfery nie potrafi jeszcze zamieniać ani energii pozytywnych, ani negatywnych, to jednak może do pewnego stopnia kontrolować ich przyływy i odpływy. Może wysłać dźwięk i ciszę w innych kierunkach, światło i ciemność może zakrzywić, zogniskować i rozrzedzić, aby zmienić widzialne kolory, przemieścić obraz swojej osoby, okryć się cieniem lub zogniskować światło latarki tak, by powstał laser.

Wartość energii, którą mag kontroluje, jest jeszcze na tym poziomie ograniczona; potrafi wywołać spięcie w mieszkaniu, ale już nie w całym budynku. Im większa jest siła, którą mag chce kontrolować i im większy ma być stopień tej kontroli, tym więcej sukcesów wymaga zakłęcie. Płomyk świecy można przemienić we flarę uzyskując tylko jeden sukces, ale przemiana w ognisko wymagałaby już pięciu lub więcej. Panowanie nad potężniejszymi siłami wymaga znajomości Sfery na poziomie 4.

••• Transmutacja Mniejszych Sił

Mag potrafi już przemieniać jedną siłę w inną, zamieniać energię pozytywną na negatywną i odwrotnie, a nawet tworzyć lub unicestwiać siły wedle własnego uznania, wywołując je z niczego lub obracając w nicość. Znając tylko Sferę Sił na tym poziomie, mag może jedynie zmieniać daną siłę w inną. Promieniowanie może zamienić w dźwięk, ciepło w zimno, a światło w ciemność. Łącząc Efekty przy wykorzystaniu znajomości Materii lub Życia, mag może przemieniać przedmioty działania tych Sfer w Siły z mocą, jaką daje mu ten poziom.

Alternatywnie, mag może przemienić Kwintesencję w jedną z podstawowych sił lub podstawową siłę w czysty eter, przemieniając żywioty lub przywołując siły z „niczego”. Wystarczająco wiele sukcesów pozwoli magowi zmrażać przeciwników na kość, spalać ich na popiół, wysadzać w powietrze samochody lub latać w powietrzu. Ze znajomością Sfery Życia na poziomie 4. mag może nawet sam przemienić się w żywy płomień, cień lub chłód.

•••• Kontrola Większych Sił

Ta moc działa podobnie jak Efekty z poziomu 2., ale to, co było maximum dla tamtego poziomu, jest minimum dla tego. Wystarczająco wiele sukcesów pozwoli magowi zogniskować słoneczne światło w działo laserowe, zawracać w locie pociski rakietowe, roztopiać lodowce i zamrażać jeziora do dna. Oczywiście większość tych Efektów jest całkowicie jawna, wulgarna.

••••• Transmutacja Większych Sił

Efekty tego poziomu przypominają te z poziomu 3., ale gdy mag ueziera wystarczająco wiele sukcesów, jego moc staje się prawie nieograniczona. Potężne Efekty wymagają wielu sukcesów, przy czym należy kierować się także logiką – łatwiej jest wywołać burzę w porze deszczowej niż w środku pory suchej. Tak czy inaczej, Mistrz Sił zdolny jest wywoływać huragany, pożary, pływy morskie, trzęsienia ziemi i termonuklearne wybuchy.



Umysł



Specjalizacje: Komunikacja, Iluzje, Samodoskonalenie, Podróż Astralna

Możliwości mentalne Mistrzów Umysłu wykraczają daleko poza skalę dostępną dla zwykłych śmiertelników. Ich domeną jest percepcja, komunikacja, a nawet dominacja. Wadą studiowania tej Sfery jest to, że jej studenci zadają obrażenia o jeden sukces mniejsze, co równoważy wiele subtelnych aspektów ich mocy. Z większości Efektów tej Sfery, rozsądnie wykorzystanych i wspartych rzutami Społecznymi, można korzystać równocześnie.

• Zmysł Myśli i Emocji/Doskonalenie Ja

Mag zaczyna czuć otaczające go myśli i emocje. Choć nie potrafi ich czytać, odbiera ich siłę i natężenie. Potrafi także odczytać psychiczne wrażenia zapisane w obiektach. Choć na tym poziomie nie potrafi jeszcze czytać ani myśli, ani obrazów, to jednak może rozpoznać dobre i złe „wibracje” przedmiotu lub miejsca.

Inicjaci Umysłu uczą się też wpływać na swoje sny oraz osłaniać swój umysł przed myślami i uczuciami innych. Skupiając się (rzut na magię), mogą ukryć swoją aurę i zasłonić swoje myśli przed przypadkową obserwacją, choć skoncentrowani i obdarzeni nieprzeciętną percepcją magowie czy inne istoty mogą być zdolni je przeczytać.

•• Odczytanie Powierzchniowych Myśli/Tworzenie Wrażeń/Impuls Mentalny

Na tym poziomie mag uczy się, jak odczytywać wspomnienia pozostawione na przedmiotach przez umysły innych (podstawowa psychometria) i podglądać powierzchniowe myśli nie osłoniętych umysłów. Im większy mają ciężar emocjonalny, tym łatwiej je odczytać. Mag potrafi świadomie pozostawiać na przedmiotach i w różnych miejscach swoje psychiczne wrażenia, jak również wysyłać je do wybranych osób. W ten sposób nie można przekazywać złożonych myśli, najwyżej proste słowa, obrazy czy emocjonalne impulsy.

Na tym poziomie mag zdolny jest już do stworzenia lepszej osłony mentalnej i do pewnego stopnia potrafi kontrolować swoje sny. Dwóch magów na tym samym poziomie może zawiązać między sobą prymitywną mentalną więź – po zdjęciu osłon mentalnych mogą wzajemnie czytać swoje świadome myśli.

••• Mentalna Więź/Kroczenie Wśród Snów

Mag potrafi już stworzyć wyraźną mentalną więź pomiędzy swoją świadomością a umysłami innych. Może wykorzystać tę więź do telepatycznej komunikacji lub w celach inwazyjnych. Na tym poziomie ma również pełną władzę nad złudzeniami zmysłowymi i psychicznymi zaburzeniami. Atak mentalny może mieć wiele form, ale cel jest zawsze jeden – zamienić ofiarę w umysłową roślinę.

Mag potrafi również kontaktować się podczas snu z umysłami innych śpiących osób, a także odwiedzać Krainy Snów. Krocząc może również wykorzystać swoje zdolności do wejścia w czyjąś śniącą świadomość, ale takie podróże są ryzykowne.

•••• Kontrola Świadomego Umysłu/Projekcja Astralna

Adept Umysłu potrafi przejąć umysł innej osoby i całkowicie opanować jej ciało. Kiedy tylko wejdzie do czyjegoś umysłu, może przejąć bezpośrednią kontrolę nad ofiarą, leczyć lub wywoływać zaburzenia psychiczne, zmieniać jej wspomnienia lub pozostawić posthipnotyczne sugestie. Mag może przesłonić czyjąś aurę inną, o całkowicie innych kolorach i wzorze. Ofiara może wolno dochodzić do siebie, gdy jej podświadomość zacznie odkrywać prawdziwe wspomnienia, ale jej Postawa zwykle nieodwracalnie się zmienia.

Adept Umysłu potrafi opuszczać swoje sny i odbywać krótkie wycieczki astralne. Każda podróż astralna trwa zwykle krótko i może być niebezpieczna. Czas podróży określa rzut – każdy sukces oznacza jedną turę poza ciałem. Gdy czas minie, świadomość powraca do ciała.

••••• Kontrola Podświadomości/Eteryzacja/Kowal Psyche

Mistrz Umysłu panuje nie tylko nad swoim umysłem, ale i nad umysłami innych. Potrafi całkowicie zmienić czyjąś osobowość, aż myśli (i Natura) ofiary nie będą przypominać niczego, co istniało wcześniej.

Mag potrafi też oddzielić umysł od ciała, wymieniać umysły między osobami oraz jednoczyć, kopiować lub przesyłać całą zawartość ludzkiej pamięci i wiedzy z jednego ciała do drugiego. Ta moc pozwala mu zwiększyć inteligencję i spryt danej osoby do poziomu geniuszu (5 kropek), zaś swoją własną jeszcze bardziej. Na tym poziomie może dokonywać długich podróży astralnych, opuszczając ciało na całe godziny lub nawet dni.

Jednak największą mocą Mistrza Umysłu jest zdolność stworzenia prawdziwie świadomej myśli. Mistrz potrafi stworzyć myślący, racjonalny umysł w miejscu, w którym go wcześniej nie było, poszerzając jego inteligencję i projektując jego osobowość wedle własnego uznania.



Życie



Specjalizacje: Zmiana Kształtu, Choroby/Uzdrawianie, Doskonalenie, Klonowanie/Kreacja

Magowie Życia są bezcenni dla każdej Fundacji. Ich moc pozwala leczyć zarówno zwykłe, jak i poważne rany, a także je zadawać. Choć obrażenia zadawane przez magów tej Sfery są normalne, to przecież jej mistycy wcale nie muszą zabijać swych przeciwników. Mogą doskonalić swoje lub innych ciała, a nawet zmieniać je w nowe stworzenia.

Transformacja czy mutacja działa tak samo jak przemiany w innych Sferach; aby zamienić jedną rzecz w drugą (albo stworzyć coś z „niczego”), mystyk musi skorzystać z Efektów innej Sfery.

Mówiąc ogólnie, Sfera Życia obejmuje wszystkie rzeczy, które wciąż zawierają w sobie żywe komórki, nawet jeśli owa rzecz z technicznego punktu widzenia jest martwa. Jeśli coś ma w sobie tyle życia, by np. zasadzone w ziemi wyrosło albo wciąż jest użyteczne do transplantacji lub przynajmniej do hodowli komórkowej, Sfera Życia ma nad tym władzę.

• Zmysł Życia

Czytając Wzorce Życia mag poznaje formy, jakie przybiera życie, rozpoznaje wiek, płeć i każdy aspekt zdrowia żywej istoty. Potrafi wyczuwać najróżniejsze formy życia w swoim otoczeniu.

•• Zmiana Prostych Wzorców/Samouzdrawianie

Mag na tym poziomie potrafi zmieniać strukturę podstawowych form życia, od wirusów i bakterii poczynając, na stworzeniach tak złożonych jak owady i mięczaki kończąc. Może leczyć te istoty lub je zabijać, sprawić, by krabowi wyrosły dodatkowe nogi, aby drzewo zaowocowało, a pszczoła wydzieliła feromon wzywający cały rój. Cokolwiek jednak robi, poddawane działaniu jego magii stworzenia pozostają tym, czym były. Może jedynie sprawić, by zmutowały, jeszcze nie potrafi ich transformować.

Mag umie też naprawiać (lub wywoływać) uszkodzenia swojego własnego Wzorca, aby się leczyć lub, jeśli chce, samookaleczać.

••• Samoprzekształcenie/Uzdrawienie Życia/Transformacja Prostych Wzorców/Kreacja Prostych Wzorców

Mag na tym poziomie potrafi zmienić swój własny Wzorzec, dokonując w nim subtelnych poprawek i zmian, których na poprzednim poziomie mógł dokonywać tylko na Wzorcach prostych. Nie może się całkowicie zmienić (cały czas pozostaje człowiekiem), ale może zmienić swoją płeć lub wygląd, a nawet fizycznie zmodyfikować swoje ciało, aby np. porosło futrem, wyrosły mu skrzela czy szpony.

Teraz ma także pełną władzę nad prostymi Wzorcami. Może je przenicowywać, zamieniać jeden w drugi, lub tworzyć od nowa z innych Wzorców, korzystając z Efektów innych Sfer. Niestety, jakkolwiek formę życia stworzy, nie będzie ona miała innego umysłu ponad ten, który miała wcześniej. Mystyk potrafi też leczyć (lub ranić) innych, podobnie jak na poprzednim poziomie tylko siebie.

•••• Zmiana Złożonych Wzorców/Autotransformacja

Mag, który osiągnie ten poziom, potrafi zmieniać strukturę dowolnego złożonego Wzorca Życia, włączając w to Wzorce istot czujących. Podobnie jak w przypadku drugiego stopnia Życia, stworzenia poddane działaniu tej magii wciąż zachowują swoją pierwotną postać, ale mag może radykalnie ją modyfikować.

Adept Sfery Życia potrafi zmienić się w inną istotę żywą o podobnych rozmiarach i masie. Może więc przemienić się w jelenia, ale już nie w mysz. Specjalne zdolności, takie jak oddychanie pod wodą czy latanie nie są jeszcze dostępne na tym poziomie bez łączenia tego Efektu z innymi. Mag musi też przywyknąć do nowej postaci, aby mógł się w niej dobrze czuć i poruszać.

••••• Transformacja i Kreacja Złożonych Wzorców/Perfekcyjna Metamorfoza

Mistrz Życia potrafi zarówno transformować siebie, jak i innych. Na tym poziomie może przyjąć dowolną postać i zamieniać innych w dowolne istoty.

I tu się pojawia problem. Istoty wyższe przetransformowane w niższe tracą swoją inteligencję na rzecz instynktu przetrwania, podobny problem jest przy przemianie istot niższych w wyższe. Na szczęście doskonała metamorfoza, którą Mistrz stosuje na sobie, nie stwarza tego problemu. Mistrz nawet w zmienionej postaci zachowuje swój umysł i znajomość Sztuki. W cokolwiek się zmieni, nowa postać jest dla niego tak naturalna, jakby się w niej urodził.

Na tym poziomie mag potrafi pleść nowe Wzorce i stwarzać w ten sposób nowe formy życia, a nawet ludzkie ciało, korzystając z innych Efektów, by czerpać budulec z energii, materii lub czystej Kwintesencji, na co pozwala mu znajomość odpowiedniego poziomu Sfery Sił, Materii czy Pierwszej. Niestety, stworzona w ten sposób istota nie ma umysłu i duszy ponad to, co oferuje jej podstawowy budulec i jej Rezonans.

UKRYTA WIEDZA™

Z Naszych Archiwów...

Praca Narratora nie kończy się nigdy. Lecz kilka pomocnych tabel, tajemnic i ściągawek może uczynić jego (lub jej) życie o wiele łatwiejszym.

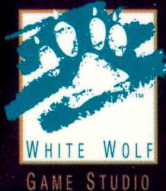
Na Twój Stół:

Wszystkie przydatne w prowadzeniu sagi Maga tablele możesz znaleźć w tej książce – zasady walki, opisy Sfer, sposób kreacji bohaterów – a to jeszcze nie wszystko! Tak na graczy jak i Narratora czeka wiele dóbr.

Paczuszka Mystycznych Cacek

Ukryta Wiedza: Druga Edycja
Kompedium Wiedzy i Ekranu
Narratora zawiera wiele użytecznej
magii i pomysłów, m. in:

- Łatwo dostępne tablele i pełne opisy Sfer;
- Kompletną Fundację położoną w Seattle, Waszyngton;
- Zbiór zaklęć dla wszelkiego rodzaju mastyków, opisy tła, sylwetki słynnych magów, opcjonalne zasady... i dużo więcej.



ISA Sp. z o.o.
tel.: (0-22) 634 47 90
e-mail: isa@isa.pl
www.isa.pl

ISBN 83-87376-34-5