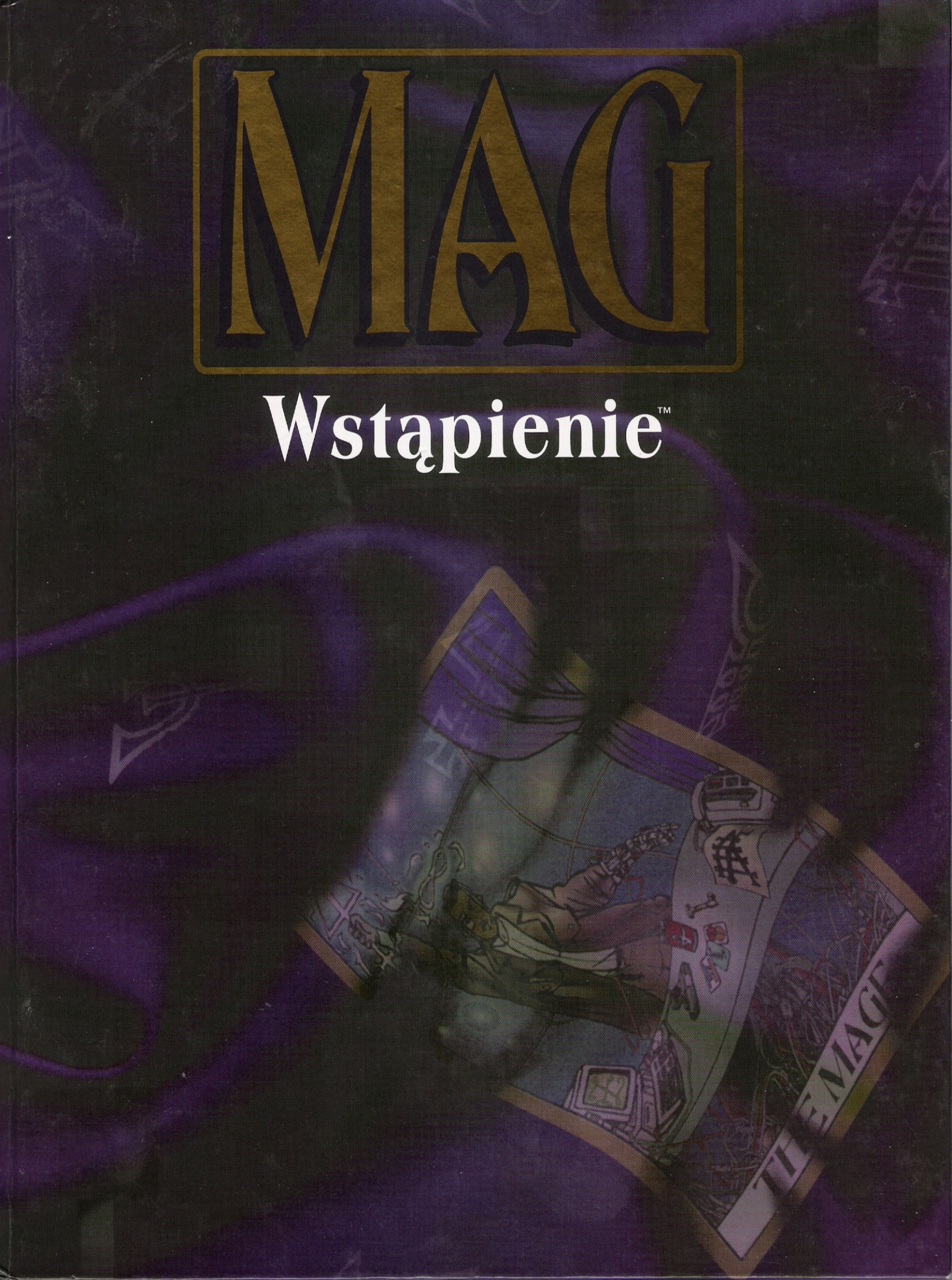
MAG

Wstąpienie™



17 SIERPNIA 1995 ROKU. HORYZONTALNA DZIEDZINA MUS



– Wzięli zachodnie skrzydło, Kanclerzu. Musimy iść.

Lord Gilmore obrócił się powoli, z boleścią ku swemu adiutantowi, nie chcąc oderwać oczu od szalejącej nad nimi straszliwej bitwy. Na nocnym niebie wschodził płonący czerwienią Merkury, przytłoczony pancernikami Technokracji i upstrzony małymi srebrnymi okrętami jej floty. Jego tarczę przecinały wypaczone i trędowate kształty nienazwanej ohydy, przynoszącej Nephandi wojnę.

– Co z wysłanymi do Wieży konsorami? Czy powrócili? Są z nimi straże?

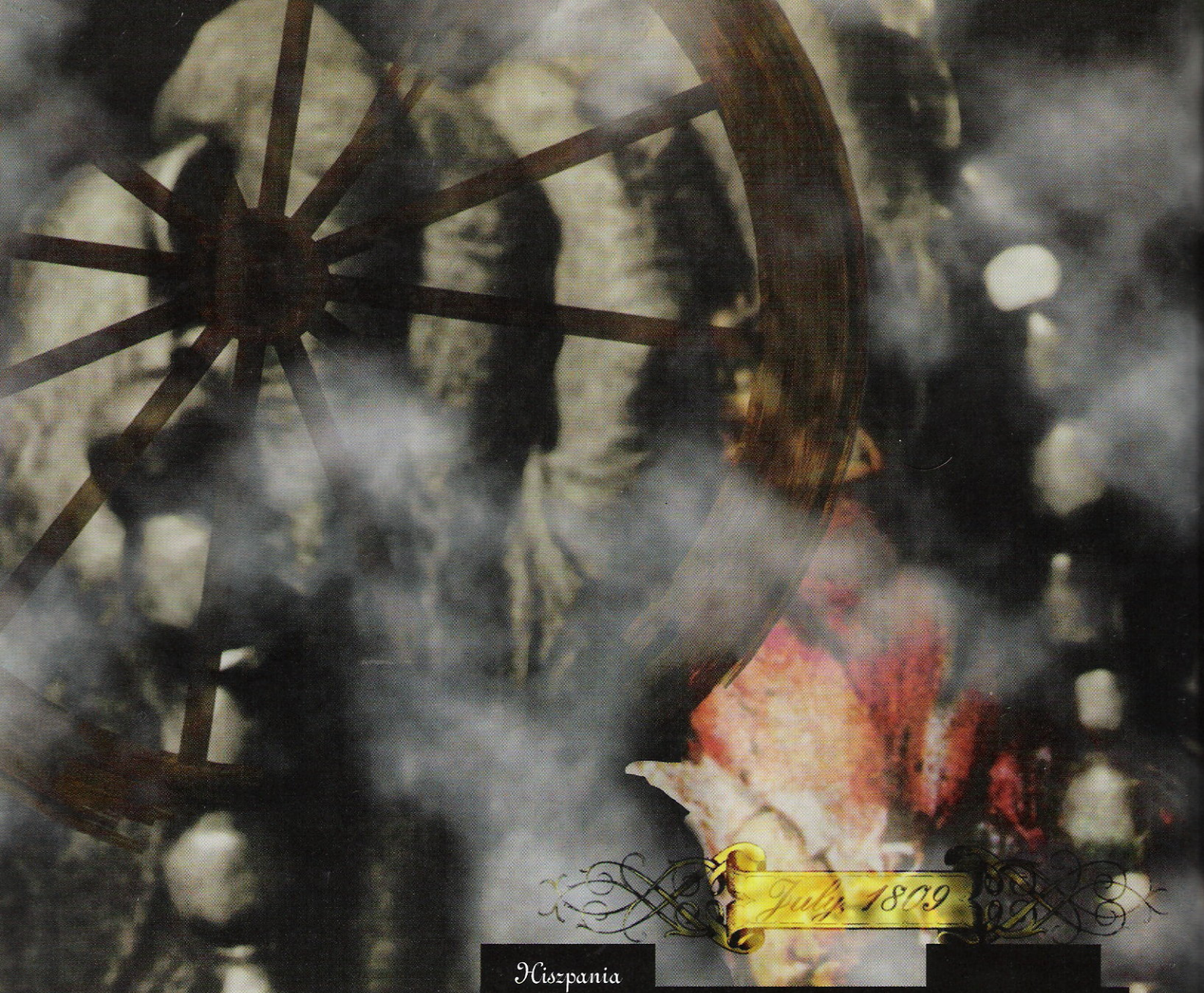
– Wieża padła, mój Panie. Konsorzy zostali odcięci – powiedział cicho młodszy mag. – Oni już nie wrócą.

Jego przełożony wziął długi, drżący oddech i adiutant niemal ujrzał strumienie kontrmagyi Gilmore'a powracające z murów obronnych Fundacji, zwijające się do środka, by osłonić kilka ostatnich budynków wciąż utrzymywanych przez Porządek Hermesa. Obrońcy na murach drgnęli i czując rychłą klęskę zaczęli uciekać w stronę Biblioteki. Tam, gdzie stało już tylko dwóch mężczyzn.

– James, otwórz portal – rzekł jeden z nich.

I tak wśród falującego dymu i zalegającego ciężko w powietrzu kamiennego prochu, Lord Edward Gilmore, 27 – i ostatni – Kanclerz Kolegium Fors Mercuris przeszedł przez otwarte drzwi portalu, opuszczając swój dom na zawsze.

NAPISAŁA KATHLEEN RYAN
GRAFIKA SHAGGY



Julio 1809

Hiszpania

Napoleon nigdy o tej wsi nie słyszał. Imiona obrońców przepadły, starcie zanotowano zaś jedynie jako „Opór napotkany en route. Utrata 74 ludzi, 23 koni. "

Teraz wioska to tylko zgliszcza. Pola stoją w płomieniach, a grunt lśni się tam, gdzie nie przesiąkł krwią. Dym i para są jedną gryzącą, piekącą oczy siarkową chmurą. Nie wszystkie konie zginęły – szalone rżenia ciężko rannych zwierząt zagłuszają wszelkie inne dźwięki.

Powoli, jeden po drugim, ocalali pojawiają się w polu widzenia: dzieci biegną poderżnąć zwierzętom gardła, starzy mężczyźni kopią groby, a kobiety, niczym kruki w swych wdowich żałobach – chodzą między padłymi, lamentując nad ich śmiercią.

Mercedes Gonzaga de Orliz odnajduje swego najmłodszego syna, pod tułowiem oficera. Chłopiec wzdryga się, gdy matka ściąga z niego oficerskie ciało, z trudem otwiera oczy i zaczyna drżeć. Woła do niej jak dziecko i mimo, że Mercedes powtarza jego imię wciąż i wciąż (to z furią, to szeptem, to w desperacji), on nie poznaje. Płaszcz, w który go zawija nasiąka krwią, a jej ręce zalewa szybko stygnący szkarłat.

Chłopiec bierze ostatni rażny oddech – jej własne płuca wydają się pękać – i opuszcza ją niczym sen; jak wschodzące słońce jego dusza powstaje nad ciałem. Kobieta niejasno czuje, że dołączył do niej ktoś nowy. W czerń odziane dłonie nieznajomego rozpoczynają ostatnią posługę dla zmarłych. Gdy światło płynące z duszy zmienia się, widzi niczym przez fałdy woalu ziemię pod nimi, ciało, ręce kapłana, ducha jej syna patrzącego w niebiosa i złączonego z nią anioła, o rękach równie okrwawionych jak jej. Chłopiec robi krok do przodu i znika. Mercedes unosi wzrok i widzi starego Mauretanina, kiwającego na nią głową.

1 WRZEŚNIA 1995 ROKU

Popołudnie na Cerberusie. Poranne chóry dawno się już zakończyły, a czytelnie opustoszały. Studenci – Szkolący się magowie – krążą po korytarzu, kończąc swój lunch w drodze do wychowawców. Śmiech wypełnia centralny dziedziniec, a Mistrz Fundacji (zwany tak, mimo, że nigdy nie zależało mu na tytule – był po prostu w każdej mowie Sędziwym Człowiekiem) odpoczywa u siebie w studium.

W swym ulubionym miejscu, usadowiony na parapecie pierwszego z wielkich, łukowatych okien tego pokoju, może ujrzeć ciemnobrązowe mury i blade piaskowce zamku. Zobaczyć małowe, krwawo–czerwone omurowanie pobliskiej strażnicy i rozciągającą się aż po horyzont pustynię o zabarwieniu kości słoniowej. Na niebiesko–czarnym niebie widać półksiężyc Plutona, przychodzącego ku pełni Charona i oślepiający punkcik dawno już zeszłego z zenitu odległego Słońca. Żółtawe światło rzuca brązowy poblask na jego ciemną skórę i odkrywa kurz tańczący w spokojnym powietrzu izby.

Pukanie do drzwi przerywa mu zadumę.

– Wejdź.

Amanda otworzyła ciężkie, dębowe drzwi w ciszy, bo tak nakazywał zwyczaj i szacunek. Zmrużyła oczy od blasku złocistej mgiełki kurzu zalegającej komnatę. Gdy odzyskała ostrość widzenia, przeczesała wzrokiem pokój (był to jej stary nawyk) i chwilkę się zatrzymała na, z grubsza ociosanych drewnianych krokwiach, wiekowej warstwie białego tynku, spartańskich ławach, oraz dwóch ścianach półek, uginających się pod ciężarem książek i osobliwości Senexa. Na początku, gdy rozpoczynała swój trening u sędziwego Eutanatosa, często rozmyślała, jakie to dziwne i mroczne moce musiały posiadać te wszystkie antyki. Teraz wiedziała, że nie mają żadnych. W tym tkwiła część szacunku, jaki żywiła dla niego.

Jedyną nową rzeczą jaką dostrzegła, był niski, okrągły stolik z drewna i mosiądzu. Jego blat był płaski i trochę zapadnięty, o podniesionym obrzeżu. Stał z dala od wszystkiego, w rzadko używanym, zakurzonym kącie.

– Dzień dobry – powiedziała do Sędziwego Człowieka.

– Hej.

– Spóźniłaś się na poranne czytanie – (Nie krytykując, nie pytając)

– To samo muszę niestety powiedzieć i o śniadaniu – odpowiedziała.

Senex wstał, podszedł do najbliższej ściany z półkami, wziął gliniany dzban pełen wody i spoczął na jednym kolanie przy małym stoliku. Amanda podeszła do niego, oparła torbę o ścianę i przysiadła.

Powoli i ostrożnie, Senex wylał wodę z dzbana na mosiężny blat stolika. Podczas tej czynności nagle przemówił.

– Rzeczywistość nie jest kamieniem. Rzeczywistość jest wodą.

Zakończył i odstawił dzban obok. Zarysował on lekko piaskowcową podłogę.

Pochylił się nad stołem i dmuchnął na jego powierzchnię. Powstałe drobne zmarszczki na powierzchni wody rozeszły ku krawędziom, zatańczyły, gdy nowe zderzały się ze starymi, już odbitymi od brzegów, w każdej chwili coraz bardziej zmieniając swój wzór. Przestał dmuchać i ruch na jej powierzchni zamarł.

Teraz powoli zanurzył w niej palce i poruszył nimi, tworząc małe zmarszczki i wiry w małej sadzawce. Zrobił to spokojnie, bez brzęgów. Wyjął następnie swe palce z wody i zaczekał. Jej powierzchnia szybko się uspokoiła.

Bez ostrzeżenia uderzył pięścią o powierzchnię stołu. Woda prysnęła na ich twarze. Amanda starła ją z oczu i zobaczyła, jak Senex zdejmuje białą szatę, wycierając blat stołu.

– Stałyczna magya jest niczym mój oddech. Nigdy nie przerwie powierzchni, ale nie zdradza się łatwo obserwatorom. Jest to magya wiejskich czarowników, wampirów i Garou. Nie możesz jej nie doceniać – tak, jest ona ograniczona, często jednowymiarowa, lecz silny wiatr także może cię przewrócić. Silny wiatr może stworzyć fale, których nie ujrzysz, póki cię nie pochłoną.

– Przypadkowa magya jest niczym moje palce. Może bardzo zmieniać kształt i upływ wody, lecz nie zaburza jej, gdy wprawnie użyta. To oczywiście dla bezpieczeństwa. Gdy magya staje się niezbędna, to nigdy nie zapominaj o innych, zwyczajnych środkach w twej dyspozycji. A gdy musisz użyć magyi, używaj tej, tak często jak możesz, a będziesz mniej widziana.

– Wulgarna magya, jest taka jak ma pięść. Jest niebezpieczna. Mimo, iż osiągasz zamierzony cel, nie wiesz co zrobi rozbryzgnięcie. Nie wiesz, kto może cię zauważyć – przerwał, widząc cisnące się na jej usta pytanie.

– Powiedziałeś mi już o tym wszystkim wcześniej.

– Ale nie w ten sposób.

– Nie. ..

– Jeżeli nauczyłbym cię tylko, że magya jest ogniem, lub że Paradoks jest huraganem, lub że Consensus jest błotem, czy też wreszcie, że rzeczywistość jest wodą, zrozumiałabyś tylko jeden z aspektów tego co czynisz i byłabyś równie kaleka jak każdy z Technokratów lub wiejskich czarowników.

– Analogie mogą być niebezpieczne, Amando – powiedział, lekko się uśmiechając – gdyż świat jest niczym zamek z piasku. ..

Czysty, głęboki dźwięk dzwonka przerwał wszystko, a sam wyraz jego twarzy wystarczył by Amanda powstała i stanęła przy nim. Wyciągnął nóż i wyciął w otaczającym ich powietrzu złożony wzór – otoczenie zmieniło się natychmiast. Teraz otaczały ich ściany strażnicy. Wyszli z jej korytarzy zanim ucichł alarmujący dźwięk.

* * *

Na ogrodzonym, piaszczystym dziedzińcu przed nimi oczekiwał tłum obcych (niektórzy byli w długich szatach, inni w trampkach i drelichach) . Wielu siedziało w piasku, część usadowiła się na swych bagażach; nie było twarzy, na której widniałaby jakakolwiek nadzieja. Przed całym tym zgromadzeniem stało siedmiu mężczyzn w powłóczystych szatach, desperacko walcząc o zachowanie godności. Środkowy z nich przemówił.

– Senex. – Zmęczona twarz Lorda Gilmore'a wygładziła się przez moment, twarde rysy jego twarzy przybrały wyraz mogący być uśmiechem. – Nie wiem jak ci dziękować za twą gościnność – jego głos był zgrzyźliwy, wypełniony ironią wobec siebie. – Okazałeś niewątpliwe miłosierdzie, dając schronienie staremu żebrakowi i jego tułaczej hołocie.

Mistrz Cerberusa wstrząsnął głową i objął hermetycznego maga. – Nie, mój przyjacielu. Tradycje zawdzięczają ci zbyt wiele, byś kiedykolwiek musiał żebrać – zaś ja wciąż jestem starszy od ciebie.

– A co do twych towarzyszy. .. Póki nie znajdziecie innej Fundacji, naszą nazywajcie domem. – Obrócił się następnie ku Adeptowi stojącemu na straży, (podejrzanie wyglądającemu nastolatkowi, wciąż trzymającemu sznur dzwonniczy) i długi pochód uchodźców rozpoczął swój uroczysty marsz w stronę zamku.

Marzec 1887 roku
Londyn

W oświetlonej światłem lampy gazowej, pełnej porcelany prywatnej jadalni błyszczącego od mosiądzu i jedwabiu hotelu, odziana w czerń kobieta wstała ze swego miejsca, a jej towarzysze dołączyli do niej w chwilę potem.

– Panowie! Wznieśmy toast: za nasze zwycięstwo, za nasze szlachetne powołanie i za naszą przyjaźń. Oby przetrwała tysiąclecie. Mercedes upiła łyk ze swego kieliszka, podczas gdy jej towarzysze podnieśli do ust swoje.

Aleksander Gericault, olśniewający w swym najnowszym stroju wieczorowym, rozlał każdemu jeszcze szampana, samemu się uspokajając.

– Za mnie, z mym niepojętym szczęściem w znalezieniu takich towarzyszy; za Senexa, który bez wątpienia jest najlepszym strategiem jakiegokolwiek spotkałem; i za Mercy, bez której cichego noża i czarującej osobowości całe nasze plany i szczęście byłyby dziś bezużyteczne.

Napili się znowu, i Mercedes spojrzała ponownie na Senexa gdy Gericault pomógł jej z krzesłem.

– Jest rozmowny, czyż nie? – zapytała.

Ich rozmowa skierowała się na zdarzenia tego dnia: udanego zamachu na przemysłowego giganta – fabrykanta z resztkami duszy, jeszcze mniejszym sumieniem i przepłacanymi ochroniarzami. Podczas deseru dyskutowali o możliwości wykrycia – gdyż pokojówka, która powinna być wtedy gdzie indziej, przebywała tam, na miejscu akcji. Gdy podano ser, zadumali się nad niemal perfekcyjną synchronizacją, precyzją operacji, czystością zabójstwa i delikatnością Dobrej Śmierci w każdej z akcji. Przerwał im dopiero kelner, wnosząc brandy.

Teraz już bardziej trzeźwi, młodsi magowie czekali, gdy Senex cicho studiował ich twarze. Przyjęli jego spojrzenie bez wahania i bez dumy. Mercy posłała uśmiech do swego starego przyjaciela i nauczyciela, a następnie zwróciła swe spojrzenie w stronę Gericaulta. Napotkała jego badawczy wzrok i pod jego wpływem opuściła oczy.

– Sprawiliśmy się dzisiaj dobrze. Jestem dumny z was obu; jestem dumny z pracy, którą wykonaliśmy, lecz nie będę pił dla mej dumy trzy razy w ciągu wieczoru. Bawcie się dobrze tej nocy, lecz rankiem zapomnijcie o zwycięstwie. Przed nami jest więcej pracy niż możemy dostrzec i im mniej będziemy obciążeni bagażem wspomnień z przeszłości, tym łatwiejsze będzie nasze zadanie.

Mercy podniosła głowę i ujrzała kątem oka grymas na twarzy Gericaulta.

– Za co więc wypijesz? – zapytał.

– Piję za Śpiących – powiedział Sędziwy Człowiek.

– Za Śpiących.

* * *

Mercedes tańczy.

Prawa ręka Gericaulta ogrzewa jej talię, druga ręka delikatnie trzyma jej prawą, zaś jej lewa spoczywa lekko na gładkim jedwabiu marynarki. On tańczy doskonale, ślizgają się zatem po parkiecie jakby byli jednym ciałem.

Kobieta wyczuwa spojrzenie na swej twarzy; ale nie chce go prowokować.

– Wyglądasz dziś bardzo pięknie – mówi i jej brwi unoszą się w zaskoczeniu. – W tej sukni jest ci bardzo do twarzy. – Mercy odwraca powoli głowę i patrzy na jego usta. Zęby Gericaulta są bardzo białe, zarost nad górną wargą lśni bursztynowo w świetle kandelabrów. Nachyla się i dotyka policzkiem jej czoła.

– Powiedz mi. .. dlaczego na Ziemi nosisz gorset?

Mercy szarpie się do tyłu, cała czerwieniejąc, tracąc rytm – i ich głowy zderzają się w następnym kroku.

– Wybacz mi, Mercy – unosi chusteczkę ku swym ustom by otrzeć je i cofa zakrwawioną. – Rozumiem, że próbujesz być poważana. Ja po prostu nie rozumiem dlaczego.

– Lubisz gorsety? Może te fiszbiny ułatwiają ci ukrywanie noży. .. – spogląda na nią jeszcze raz, zaraz przerywając, ssąc rozbitą wargę. – Nie, teraz widzę, że swe sztylety chowasz w oczach.

– Mercy, jeśli zakładasz gorset dla tych wszystkich wytwornych dam tam w kącie, tych plotkarek, potwornych matron i chichoczących debiutantek – z nosami w chmurach i rynsztokowymi myślami – to cóż, przyznaję, że jestem zaszokowany. Zaszokowany. Zdumiony. Śpiący są naszymi podopiecznymi, kochana, nie strażnikami, nie są nam równi – jego głos opadł do szeptu – Sądzę, że powinnaś wybierać bieliznę stosownie dla siebie.

– Jesteś podły Gericault. Zmień temat.

– Jak chcesz, moja pani. Mogę powrócić bezpiecznie do tematu twej sukni?

– Zostaliśmy formalnie zapoznani – odpowiada oziębie. Gdy muzyka ustaje, salę wypełniają grzecznościowe oklaski, a oni przy następnym tańcu pozostają na parkiecie.

– Tak myślałem – zaczyna, pociągając nosem – i nie sądzę, że czerń jest twą jedyną barwą. .. Uradowałoby mnie ujrzenie cię w czerwieni.

– Gericault, czarny jest jedynym kolorem dla wdowy.

– Twój mąż nie żyje już od stu lat. Jak długo będziesz nosić po nim żałobę?

Mercy zatrzymuje się, patrząc na partnera z wyrazem głębokiej, odrętwiałej nienawiści.

Gericault pyta powoli:

– Czy ty jeszcze pamiętasz jak on wyglądał?

Mercedes wyrywa się z gniewem, i mało nie potrącając natrętą biegnie w stronę jadalni. Podkuty stalą obcas przydepłuje jej wirującą suknię, a gdy potykając się wyszarpuje ją, inna stopa ciężko staje na jej lakierki. Podnosi więc w dzikim geście suknię i biegnie naprzód. Podążają za nią spojrzenia i szepty dam siedzących w kątach sali.

Dużo później Gericault odnajduje ją w ogrodzie. Ma na sobie osłaniający przed zimną bryzą płaszcz Senexa. On podchodzi do niej skruszony, z opuszczoną głową.

– Dlaczego – zaczyna ona (z promieniującą furią, jakiej jeszcze nigdy nie widział) – robisz to wszystko? Dlaczego wszystko komplikujesz?

On starannie ogląda swe buty i mokry żwir pod nimi. – Przepraszam.

– Dobrze –

Przerywa jej szybko, suchym głosem: – Czy nie jesteś samotna, Mercy?

Patrzy na niego, oszołomiona przez chwilę i zanim odzyskuje mowę, on odzywa się znowu (ośmielony przerwą), przełykając ciężko ślinę, jąkając się.

– Ja... ja zakochałem się w tobie Mercy. Wybacz mi.

A ona nie wie co rzec.

2 września 1995 roku

Wielki Hall Cerberusa był załoczony jak rzadko kiedy, a jego mieszkańcy i nowo przybyli uchodźcy wciąż napływali. Krzesła i stoły ściągnięte z każdego pokoju były rozstawione dosłownie wszędzie i nawet stary kredens ze stajni został wykorzystany. Tylko w jednym miejscu długi rząd drewnianych siedzeń pozostawał pusty. Seniorzy jeszcze nie przybyli.

Gdy ostatni uczniowie wpadli do środka, pośpiesznie ustawiając łace i puchary, otworzyły się drzwi na końcu sali. Senex i Lord Gilmore weszli razem, cicho rozmawiając. Gdy weszli, w całej sali zapadła cisza. Dwójkami i trójkami reszta podążyła na swe miejsca. Mieszkańcy Cerberusa niezdecydowanie aczkolwiek uprzejmie usadzali swych gości.

Nagle spokój został przerwany. Przy drugim stole, najbliższym seniorom, ciche szepty przeszły w głośny krzyk:

– Nie, nie będę cicho. Ja znam swoje miejsce, Ellen.

Mówiący to wstał i napotkał badawcze spojrzenie Senexa i Kanclerza. – Dlaczego, o moi panowie, usadzono mnie niżej niż tę kobietę? Wskazał przy tym na środek ich stołu, na małą, kędzierzawą maginię, spoglądającą na niego z niedowierzaniem. – Jestem Nicodemus Dribb, Mistrz Sił, a ona jeśli jest choćby Adeptem czegokolwiek, to będę bardzo zaskoczony.

Sędziwy Człowiek uniósł brwi i obrócił się ku stojącemu po prawicy Lordowi Gilmore. Przywódca hermetycznych magów wzruszył ramionami i zdał się na osąd Eutanatosa. Senex spojrzał w dół stołu.

Z lekko zatęchłego miejsca na końcu sali Amanda i Julia obserwowały wszystko z niepokojem.

– Zauważyłaś? – powiedziała druga z nich

– Tak. Senex i Mitzi? – odpowiedziała Amanda, myśląc o śladach telepatii przebłyskujących u szczytu stołu.

– Tak myślę.

Mitzi powstała ze swego krzesła. – Jeżeli obraziliśmy cię, sir – powiedziała – wybacz nam. Nic praktycznie nie wiedzieliśmy o twej randze, gdy ustawialiśmy stół. Proszę, usiądź na mym miejscu. – Mężczyzna obok pomógł jej wstać i po ostatnim spojrzeniu na Senexa szybko odeszła.

– A widzisz to? – Julia splunęła.

– Taa. .. Senex? – odpowiedziała Amanda, widząc chmurę entropii zawisłą na sekundę nad pustym krzesłem.

– Mam nadzieję.

Mistrz Dribb przepchnął się przez tłum między ławkami w stronę podium, popychając po drodze Mitzi i zadowolony z siebie zajął swe właściwe miejsce.

Nagle krzesło załamało się, wywracając go na plecy poza krawędź podium. Jego szaty wyleciały w niezgrabnej chmurze tkaniny (wydawałoby się, że po kolana) i przykryły go leżącego na piaszczystej podłodze.

Stłumione chichoty rozległy się w sali, ale jeden głos zabrzmiał kaskadami perlistego śmiechu.

– Amando! Przestań. Wszyscy patrzą na nas.

Ale Julia odezwała się zbyt późno i rozgniewany Nicodemus przepychał już się w ich stronę, rozglądający się oczyma pełnymi zranionej dumy.

A Amanda wciąż się śmiała.

– Jak śmiesz! – Jak śmiesz? Wyzywam cię.

Wstrzymała się, kąciki ust nerwowo zadrgały.

– Wyzywam cię. Żądam satysfakcji.

Wybuchnęła znowu śmiechem.

Hermetyczny mag obdarzył ją spojrzeniem czystej nienawiści i wydusił przez zęby: – Wyzywam cię na certámen.

Amanda poczuła jak otaczają ją skrzydła Awatara, poczuła wolę walki u tego krwawookiego anioła. Moc przepłynęła przez nią, prawy gniew zasilił magyę, wyostrzając ją jak nóż – i z trudem zmusiła się do jego ukrycia.

– Wybierz swych sekundantów, bezczelna dziwko.

Anioł, odsunięty, odszedł, nawet gdy tyrada hermetycznego maga zbliżała się do końca:

– O wschodzie Słońca, jutro, na…

– Żadnych pojedynków – słowa Senexa wypełniły Hall

– Żądam…

– Żadnych pojedynków, – powtórzył Sędziwy Człowiek i uniósł swój widelec.



Wrzesień 1887 roku
26°41'57" szerokości geograficznej północnej
71°32'5" długości geograficznej zachodniej

Mercedes obróciła swój nóż powoli, ostrożnie, by suknia nie szeleściła i zaczekała, aż palacz wynurzy się zza skrzyni na węgiel. Mały człowieczek był przestraszony, wyraźnie drżał, podskakiwał przy najmniejszym dźwięku. W chwilę później jego nerwy puściły i gdy wyrwał się zza swej osłony, nóż błysnął w powietrzu, uderzając go rękojeścią w czaszkę, wydając przy tym odgłos upadającego jabłka.

To już ostatni, Sędziwy Człowieku, pomyślała, pozwalając lekko opaść na podłogę ciału palacza.

– Dobrze. Jesteśmy gotowi. Poczuła, jak zajmuje miejsce dalej, za kołem, z laską w ręku. – Sprowadź ich na dół, Gericault.

Na górze źródło łomoczących kroków i przytłumionych rozkazów wydawało się zbliżać. Francuz zeskoczył przez luk, który przypadkowo znalazł się w podłodze korytarza nad nimi. Stanął zaraz koło Mercy i teraz cała trójka słyszała ścigających ich członków Porządku Rozumu – którzy odkryli, że w ciemności nie mogą znaleźć sposobu na otwarcie luku. Jeszcze kilka obcesowych słów popłynęło w stronę oczekujących na dole Eulanałosów i ich kroki oddaliły się w stronę przejścia za schodami.

Teraz przełazili przez drzwi, rozstawiając się wzdłuż pochylni i schodów: czterech umundurowanych twardzieli wraz z ubranym na czarno dżentelmenem w okrągłych, ciemnych okularach błyszczących w słabym czerwonym świetle pokoju. Za nim, para nędznie odzianych, stłoczonych ludzi, a za nimi...

Lekarz.

Ubrany był na biało. Jego twarz wyglądała dobrotliwie i wytwornie, zaś zachowanie przywodziło na myśl człowieka spełniającego przykry obowiązek. Tylko usta (zbyt mocno zaciśnięte, wyraźnie w szale) i oczy (naznaczone przerażającym okrucieństwem w swej obojętności) zdradzały go – i oczekująca trójka poczuła się usatysfakcjonowana. Zabójstwo przemysłowca spłoszyło ich prawdziwą ofiarę. Oczy Lekarza spoczęły na Senexie i wtedy rozgorzała walka.

Twardziele pośpieszyli naprzód, nie zważając na grad pocisków, jakim częstował ich Gericault ze swych pistoletów. No cóż, przystosowano ich do niezwyciężoności, lecz jego amunicja również była więcej niż ołowiem i zanim opuścili schody dwoje z nich padło. Mercy cisnęła w nich swymi rowkowanymi nożami by zapobiec zmartwychwstaniu i pokój wybuchł światłem ich jarzących się osłon.

Reszta zbliżyła się, ostrożniej niż dotąd i człowiek w czerni cisnął przed nich dymiące pigułki – teraz zmartwiony, gdyż ścigani renegaci byli hałaśliwie wulgarni w swej magycznej obronie i przy tym cudem niedraśnięci. Mercedes prześliznęła się na bok, zadowolona, że strach przed Paradoksem powstrzyma go wystarczająco długo, by Gericault zdjął bez problemów wszystkich trzech. Zbliżyła się w stronę schodów, do pierwszego z dziwnych ludzi.

Na chwilę zamarła, stając twarzą w twarz z jakimś umbralnym insektoidem – wielkie, płaskie oczy pokryte płonącymi jasnozielono punktami, dziwne metaliczne, kocie wąsy i wijąca się masa czerwonych robaków wyrastających z prawej strony czoła. Kreatura skoczyła naprzód, musnęła ją w przelocie i Mercedes rozpoznała ją raptem jako jednego z tych dziwnych ludzi ze środka grupy. Chmura dymu zakryła wszystko i nagle została sama z drugim przeciwnikiem. Przygotowując swe szlyfety, obejrzała go. Zamiast wyciągnąć broń, dziko nieuczesany mag Porządku Rozumu wyjął z pochwy na swym udzie długi wąż strażacki, a Mercy po raz pierwszy dostrzegła plecak, do którego był on podłączony. Technomanta oblizał swe usta i zakrzyczał w heroicznym uniesieniu.

– Teraz, wiedźmo śmierci, poczuj zemstę Elektrycznego Elliptitronu Świętego Elma!

Dysza węża strażackiego wypełniła się jasnym światłem i zanim Mercy zdała sobie sprawę z niebezpieczeństwa, pokrył ją zaporowy ogień piorunów kulistych.

– Ha! Cios za przyzwoitość i uwolnienie Eteru! – opuścił koniec maszyny w dół, tam gdzie upadła w konwulsjach, rażona elektryczną sferą, a następnie sięgnął ku przełącznikowi z tyłu plecaka. Mercedes opanowała dzięki koncentracji swe drgawki robiąc dziurę w otaczającym ją bąblu ognia. Zaatakowała jego źródło bezpośrednio: przełącznik skruszył się w jego ręku, przerdzewiały i zniszczony, zanim Technomanta zdołał złapać oddech. Zmiana taktyki w chwili, gdy wciąż się jąkał sprowadziła na niego niezakłócony sen.

Obróciła się dookoła, jej przypalona suknia zaszeleściła, i stwierdziła, że szale zwycięstwa przechylają się coraz bardziej na stronę przeciwników. Co prawda Sędziwy Człowiek i Lekarz wciąż byli zamknięci w nieosiągalnej dla innych walce, lecz Gericault ustępował powoli pola, wobec czwórki wciąż przykucniętej za ciężką maszynerią.

– Gericault? – biegnąc, uchylając się, wyraziła swoje zaskoczenie i strach o niego.

– Ten w ciemnych okularach – au! – pojął, że usunęliśmy świadków i zwulgaryzował się. – Mercy skoczyła ku pierwszemu z akolitów człowieka w czerni i poderżnęła mu gardło, celując w szyję tak, by krwią oślepić stojącego za nim towarzysza. – On nie jest w tym zbyt dobry, ale to uh... czyni różnicę... gdy kontruje. – Gericault dołączył do niej strzelając z bezpośredniej odległości w oślepłego człowieka, a pociski z łatwością odnalazły swój cel. – Wreszcie.

Człowiek w czerni parł naprzód, z desperacką przebiegłością w oczach, a jego towarzysz z dziwacznymi goglami na twarzy odskoczył w tył, sięgając do płóciennej torby za sobą.

– Coś szykują – przekazał jej Gericault. – Czy możesz się tam dostać?

Zaryzykowała spojrzenie w stronę przejścia, i kolejny strzał niemal nie pozbawił jej nosa. Człowiek z torbą okazał się lepszym strzelcem niż mogłoby się wydawać, a dziwna magya jego ekwipunku ochraniała go przed tymi kilkoma atakami, których mogłaby użyć zza rogu, przez pięć koszy z węglem. Jednak gdy zaczerpnęła oddech, zdała sobie sprawę, że otaczające ją powietrze uległo zmianie – teraz zdawało się być tłuste. A nad skomplikowanymi machinami wroga rozpętała się burza malutkich iskierek. Drobne niemożliwości już uziemiały ich aparaty, łamiąc części zapomniane i nadużyte. Wszechświat utracił tu swą stabilność i to dało jej odrobinę nadziei.

– Nie. Ale mam pomysł.

Mercy odwróciła się, skacząc między rzędy skrzyń i turbin, tam gdzie leżało ciało palacza. Z łatwością wzięła go na plecy i odciągnęła do przodu. Kilkoma szybkimi gestami uleczyła go ze wstrząsu i ułożyła za wielką, drżącą instalacją gazową. W przerwach między rurami walka była doskonale widoczna, a Mercy szarpnęła małym człowieczkiem.

– Obudź się! Och, proszę panie, obudź się! – krzyknęła, a jej twarz porysowały łzy niepokoju.

Palacz jęknął, otworzył oczy i usiadł.

– Proszę mi pomóc! Zamknięto mnie tu, a oni walczą...

Palacz spojrzał na przepiękną, śniadą kobietę – bez wątpienia ranną i wyczerpaną – i znalazł w sobie odwagę.

– Tędy, tędy pani. Wszystko będzie w porządku. – Wyjrzał z ich kryjówki, ukrywając swe przestraszone oczy przed damą i zobaczył...

... klekoczącą z okropną prędkością przez pokład, wirującą, podskakującą i rąbiącą niczym berserker, szkieletową, sprężynową kulę ostrzy, toczącą się prosto na dżentelmena w wieczorowym stroju. Dżentelmen strzelał z obu swych pistoletów do miedzianej, błyszczącej maszyny śmierci, lecz bez widocznego skutku. Za mechaniczną niemożliwością biegło dwóch mężczyzn, jeden z najdziwniejszą parą motocyklowych gogli, jakie palacz kiedykolwiek widział, drugi zaś strzelający z rewolweru o długiej taśmie pocisków tam, gdzie powinien być jego bębenek.

Palacz cofnął się, chwiejąc się na nogach. – Nie wierzę w to! – zawołał, a na twarzy Mercy wykwitł uśmiech.

Miedziana maszyna śmierci wyskoczyła za róg i nagle upadła, rozsypując się w stos błyszczących części tuż pod nogami Gericaulta. Człowiek w czerni, ten w goglach i dziwny rewolwer rozpłynęły się w nicości (mimo, iż Mercy mogła ich usłyszeć, wciąż biegnących tam, gdzie odeszli).

– Gericault?

– Wciąż tutaj, kochana. Dziękuję.

– Senex?

– Właśnie skończyłem.

Palacz usiadł – oszołomiony, skonfundowany i zapomniany – i zaczął oczyszczać twarz z sadzy. Gdy ekspedycja ratunkowa przybyła godzinę później, znaleźli go uśmiechniętego, siedzącego wraz z innymi (facetem w mundurze i amnezją, obsługą maszyn parowych ze strasznym bólem głowy i zwariowanym majsterkowiczem płaczącym gorzko nad wężem strażackim). Na jego zabrudzonym lewym policzku widniał czysty ślad w kształcie kobiecych ust.





5 WRZEŚNIA 1995 ROKU

Amanda cięła ku górze, wbijając swój nóż głęboko w owiniętą materiałem plastykową butelkę. Woda ze środka przesiąkła przez starą bawełnianą bluzeczkę, skapując na brudne podłoże. Patrzyła, próbując sobie przypomnieć ostatnie myśli, wciąż nieświadomie przebijając butelkę. Cały czas rozproszona, cofnęła się i przygotowała do kolejnego ćwiczenia.

Usłyszała trzask gałązki gdy pchnęła nożem. Bez zwłoki obróciła się ku intruzowi – jednego z tych hermetycznych uchodźców, jak się zorientowała, z kudłami szarych włosów i błękitnymi oczyma. Kobieta drgnęła, schwytana między noże i niewdzięczne uściski różanego krzewu.

– Przepraszam, – powiedziała Amanda, wyraźnie niezadowolona. – Myślałam, że jesteś jedną z nas. Każdy w tym ogrodzie jest bardzo odważny. Noże zniknęły i jej gość odprężył się

– Ja... Ja nie chciałam ci przeszkadzać – powiedziała. Jej rozglądające się oczy znalazły ławkę poza wciąż rozkołysaną butelką i tam usiadła. – Właściwie, to jestem tu by przeprosić.

Amanda skoczyła ku drzewu, przywiązując do niego butelkę. – Za co?

– Za Nicodemusa. Proszę, nie myśl o nim zbyt źle – i proszę, nie zakładaj, że reszta z nas będzie się tak zachowywać.

– Nie ma sprawy.

– Nie. Jesteśmy tutaj gośćmi. – wyrwała mlecz, nerwowo kręcąc go w dłoniach. – Nicodemus... jego żona przystała rok temu do Maruderów. Kolegium na Mus było wszystkim, co mu zostało i był jednym z ostatnich go opuszczających... on, James i Kanclerz. Tak, to wciąż nie jest wytłumaczenie, ale może teraz zrozumiesz trochę jego gniew.

Amanda popatrzyła na nią w ciszy.

– Rozumiesz, on wszędzie widzi Nephandi. I wypytywał się o ciebie od tamtego wieczoru.

Oczy Amandy zwęziły się.

– No cóż... wokoło chodzą pogłoski, że dwa miesiące temu przyprowadziłaś do tej Fundacji Nephandusa. I, że rozmawiałaś z nim zamiast walczyć...

– A więc jesteś tu, by sprawdzić pogłoski.

Magini skinęła głową, wiążąc łodygę kwiatu w niepokojące węzły.

– Kim ty w ogóle jesteś?

– Mam na imię Ellen.

– Dobrze Ellen, możesz wysłuchać czystej prawdy. – Przewierciła starszą kobietę wzrokiem, mówiąc beznamiętnym głosem.

– Był tu Nephandus. Nie przeszedł przez strażnicę. Rozmawiałam z nim, bo przyszedł przez Bramę Peregrina, gdy stałam na straży. Gościliśmy wtedy konferencję Doktora Bridges'a.

Sprawdziły go ochronne wzorce. Zaczęłam przeprowadzać go przez labirynt. Strażnica nie przepuściła nas jednak. Nakarmił mnie wtedy wieloma kłamstwami o mym poprzednim życiu. Później zniknął.

– I to już wszystko.

Hermetyczna magini ponownie skinęła. Spojrzenie jej błękitnych oczu znowu omiotło twarz Amandy, a kwiat trzymany w ręce stał się puchatą masą żółtych strzępów. – Dziękuję za twe... wyjaśnienia – wstała. – Jestem pewna, że moi ludzie poczują się lepiej słysząc to.

– Na pewno. I jeszcze jedno Ellen – bądź ostrożna opuszczając ogród, nie jesteś tu jedyną ćwiczącą – zaśmiała się i ponownie rozhuśtała butelkę.

Maj 1889 roku
Riwiera Francuska

Gericault, z herbatą i kanapkami w rękach, usiadł ostrożnie na skraju eleganckiego wiklinowego krzesła. Postawił pełną tacę na blacie małego stolika przed sobą i osłonił oczy przed popołudniowym słońcem.

Mercedes uśmiechnęła się, złożyła parasol, rozbawiona.

– Herbaty?

– Nadpitej przez Pana i Panią Melvin Abercrombie, brytyjską szlachtę na wakacjach. Musimy zachowywać odpowiednią powierzchowność, choćby zgodnie z naszymi paszportami. – usiadł znowu. – Nalejesz mi?

Mercedes nic nie odpowiedziała, ale umyślnie nachyliła się ku niemu. Gericault zamknął oczy, wzdychając.

– Prawie bym chciał, by trwało to wiecznie. Żadnego Senexa, żadnej Rady, żadnych mechanicznych ludzi i Rozumistów... Po prostu dwóch zmęczonych Śpiących na wakacjach, cieszących się wolnymi chwilami – wziął swą filiżankę nie patrząc.

– Podoba mi się to, – powiedziała Mercy, – ale chciałabym wrócić na czas. Rozmawiałam z Sędziwym Człowiekiem zanim wyjechaliśmy, kochany. Ostatecznie wyrwiemy te żmije Nephandi z Piccadilly.

Gericault nic nie odpowiedział.

– Chcesz kanapkę?

– Nie, dziękuję, – odpowiedział ostrożnie.

– Czujesz się dobrze?

– Mercedes... Muszę ci coś powiedzieć – Jego głos był dziwny, poważny, wstał gdy zaczął mówić. – To bardzo trudno powiedzieć...



– Mnie możesz powiedzieć wszystko, Alec. – Powstała i ujęła jego rękę.

Gericault spojrzał na nią, wstrząsnął głową, uniósł jej palce do ust, całując je przez chwilę. – Jakiej ja jestem Tradycji, Mercy?

– No cóż, byłbyś bardzo dobrym Eutanatosem, ale Senex i ja nigdy nie sądziliśmy, że jesteś jednym z nas.

– Możesz być Mówcą Marzeń, gdyż tak bardzo nienawidzisz Porządku Rozumu, lub może Kultystą, jako, że jesteś cokolwiek libertynem i lekceważysz politykę Rady.

– Nie jestem żadnym z nich, – powiedział. – Nie jestem w ogóle magiem Tradycji.

– To nie ma dla mnie znaczenia. Do którego Cechu należysz? A może jesteś Sierotą?

– Nie jestem Sierotą. Nie mam Cechu.

Mercedes wstrzymała się, niepewna, patrząc na twarz kochanka. Szum fal wypełnił ciszę.

– Jestem Upadły, Mercy. – Oboje zamarli w bezruchu. – Służę Panom Zapomnienia.

Ugryzła się w wargę, patrząc, oddychając płytko, wręcz dławiąc się. Jej ręce zacisnęły się kurczowo na fałdach sukni, ugniatając materiał, szukając noży. Gdy opuścił z niej wzrok, błyskawicznie skoczyła i Gericault upadł na ziemię, mając przy gardle jej ostrza.

– Zdrajca!

– Nie zdrajca, Mercy. Szpieg – powiedział smutnie – szpieg, który zakochał się we wrogu. Teraz daj mi wstać.

– Zabiję cię!

– Jesteś praktyczną kobietą, Mercy, a to nie jest łania, groszowa nowela. Jeśli chciałabyś mnie zabić, zrobiłabyś to pięć sekund temu. Daj mi wstać.

I Mercedes, milcząco, powoli schowała swe noże i wstała, drżąc. Gericault podprowadził ją do krzesła, usiadł naprzeciw i delikatnie położył dłonie na jej kolanach.

– Tak. Po pierwsze pozwól mi przeprosić. Jest mi strasznie przykro, że wziąłem to zadanie, spotkałem ciebie i że musiałem kłamać tak długo jak cię znam. Czuję się strasznie, moja droga.

– Po drugie, pozwól mi powiedzieć, że nie jest mi przykro, że cię kocham, że nigdy nie skłamałem jeśli chodzi o takie sprawy i jeśli nawet teraz rozstaniemy się, będę cię kochał, aż do śmierci lub końca wszechświata. Mam nadzieję, że niezależnie od mego haniebnego zachowania, Mercy, kiedyś będziesz mogła mnie czule wspominać.

– Po trzecie, nie przybyłem do ciebie i Senexa by was skrzywdzić lub skorumpować. Moim zadaniem było częściowo przebadanie was pod kątem słabości, do późniejszego wykorzystania, – powiedział i Mercy wzdrygnęła się – lecz najważniejsze było przekazanie wam tego, co moja... organizacja... wiedziała o Lekarzu i by przekonać was, że był tak niebezpieczny jak już wiecie.

– Wykorzystałeś nas – wymamrotała.

– Musieliśmy. Lekarz nigdy nie opuścił Ziemi. Nikt z mego Labiryntu nie był w stanie przeciwstawić się mu w tej Rzeczywistości. Senex mógł, a zresztą polował już wtedy na naszego wroga.

– I jeszcze jedno. Nie zmusiłem go do niczego, czego by nie chciał, Mercy. Nie potrafiłbym.

– Zabiliśmy Lekarza dwa lata temu. Dlaczego wciąż tu jesteś?

– Dlaczego nie? Walczymy z Porządkiem Rozumu, ja obserwuję Tradycje, jestem użyteczny. Nie chciałem odchodzić – Gericault zmarszczył brwi.

– Teraz Sędziwy Człowiek chce zmasakrować Fundację Piccadilly. Nie mogę zostać i mu pomóc, nie chcę też wciągnąć go w pułapkę. Muszę odejść.

Mercedes spojrzała po raz pierwszy na niego, z czerwonymi oczyma, bladą twarzą poznaczoną łzami.

Kiwnął głową. – Wciąż nie chcę odchodzić. Kocham cię – powiedział i Mercy drgnęła. – Teraz muszę spytać cię o coś do czego nie mam prawa:

– Czy pójdziesz ze mną? Nie proszę cię o zostanie barabbi. Nie proszę cię o zdradzenie Senexa, lub przekazanie moim ludziom jakichkolwiek sekretów Rady. Nigdy nie będziesz musiała spotkać innego Nephandusa, tak długo jak będziesz żyć, lub wszechświat się skończy – mówił teraz szybko, z desperacją, – tylko proszę, pójdź walczyć z prawdziwym wrogiem, z Porządkiem Rozumu... wraz ze mną.



6 WRZEŚNIA 1995 ROKU

Popołudnie na Cerberusie. Amanda przepchnęła się przez tłum na dziedzińcu przed Wschodnimi Schodami. Ze wszystkich stron potrącali ją obcy, a hałas był przygniatający. Jej dom zawsze był głośny, w radości, smutku i gniewie, lecz wieczne brzęczenie wielu rozmów było czymś nowym, czego nie znosiła. Minęła dwóch włóczących się hermetycznych magów (którzy obrzucili ją wzrokiem pełnym wrogiej ciekawości) i skręciła w korytarz wiodący do studium Senexa.

Lord Gilmoire, jak ujrzała, akurat wchodził do tego wciąż cichego pokoju. Zwolniła krok, teraz niepewna czy zapukać. To co usłyszała, zatrzymało ją i nakłoniło do dalszego podsłuchiwania.

Kanclerz Mus mówił:

–... ściowa plotka, oczywiście, lecz to niepokoi moich ludzi, a oni denerwują cię. Czy mogę zadać ci kilka pytań?

– Opowiedz mi o tych plotkach, wasza lordowska mość, – odpowiedział jej nauczyciel.

– Dobrze.

Kanclerz ściszył głos i Amandzie nie udało się nic usłyszeć. Trwało to trochę, aż pod koniec miała wrażenie, że o coś się pyta.

Sędziwy Człowiek warknął. – Gilmore, mów jaśniej o co ci chodzi.

– Masz czy nie masz widderslainte jako ucznia?

Amanda nic nie usłyszała, pewna już, że niedosłyszała odpowiedzi, lecz Senex odezwał się, głosem cichym i zmęczonym:

– Amanda nigdy nie była Nephandi – z naciskiem na jej imię.

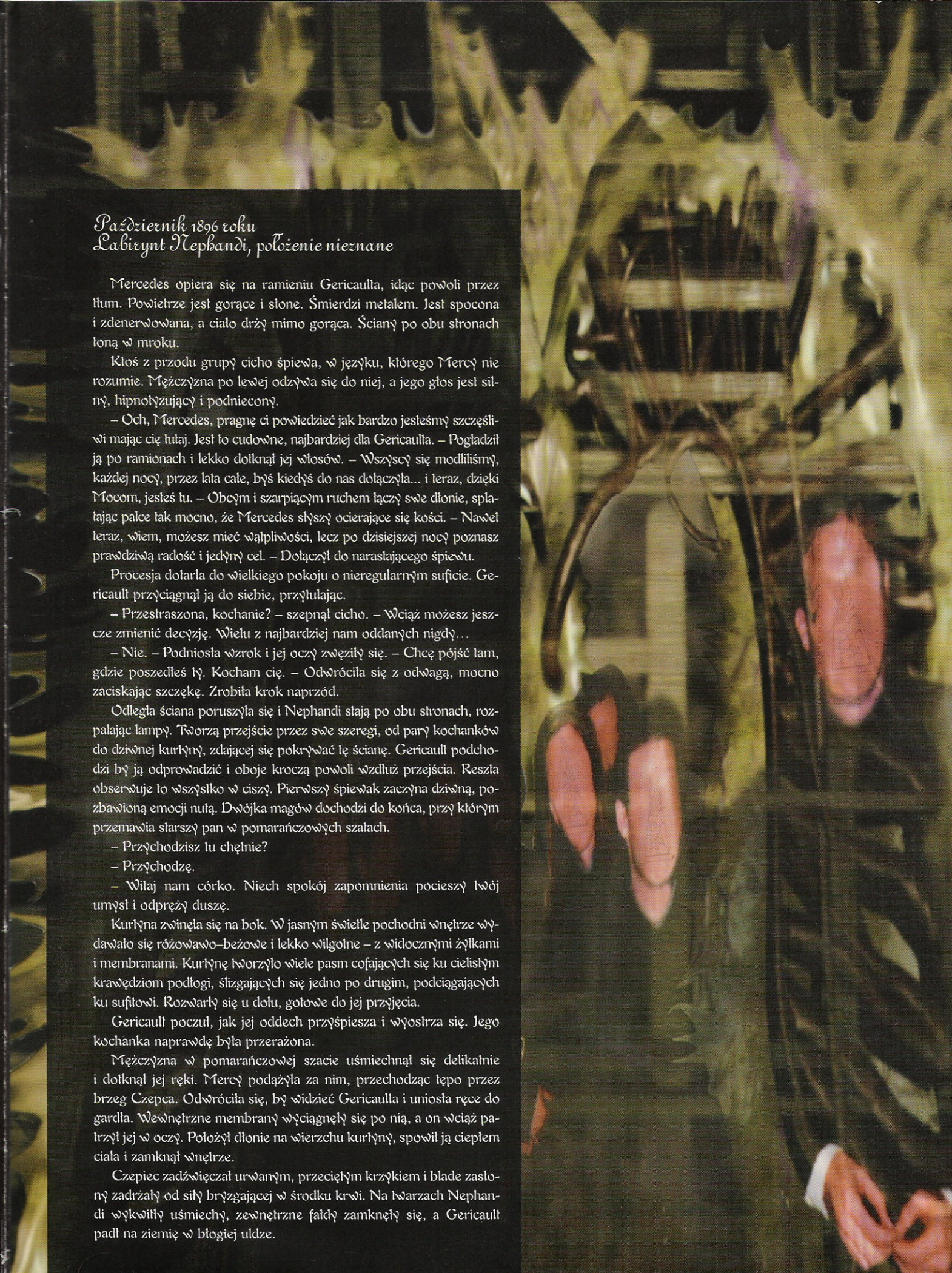
– A przed Amandą?

Upłynęło siedem sekund.

– Tak. Była.

Kobieta na korytarzu wyprostowała się, chwyciła swą torbę i odwróciła się cicho. Spokojnie odeszła, z grzechoczącymi w głowie słowami, a głos Gericaulta odbijał się w echu jej kroków.

Mercy poszła za mną do Czepców
Skręciła koło drwiących uchodźców.
Twój nauczyciel polował na nią i zabił
Uskoczyła na drogę do Wschodnich Schodów.
Kiedy się odrodziła, prześladował jej nowe życie
Zignorowała Julię, minęła Mitzi.
Prześladował twoje życie
Znalazła się w ogrodzie. Pluton wschodził.
By powstrzymać cię od przypomnienia
Przeszła przez krzaki róż, drąc swe ubranie o kolce.
Twego kochanka
Opadła zadumana na ławkę.
Twego mordercy
I zatopiła się we wspomnieniach swego szaleństwa.
Mercy poszła za mną do Czepców



Październik 1896 roku
Labirynt Nephandi, położenie nieznane

Mercedes opiera się na ramieniu Gericaulta, idąc powoli przez tłum. Powietrze jest gorące i słone. Śmierdzi metalem. Jest spocona i zdenerwowana, a ciało drży mimo gorąca. Ściany po obu stronach toną w mroku.

Ktoś z przodu grupy cicho śpiewa, w języku, którego Mercy nie rozumie. Mężczyzna po lewej odzywa się do niej, a jego głos jest silny, hipnotyzujący i podniecony.

– Och, Mercedes, pragnę ci powiedzieć jak bardzo jesteśmy szczęśliwi mając cię tutaj. Jest to cudowne, najbardziej dla Gericaulta. – Pogładził ją po ramionach i lekko dotknął jej włosów. – Wszyscy się modliliśmy, każdej nocy, przez lata całe, byś kiedyś do nas dołączyła... i teraz, dzięki Mocom, jesteś tu. – Obcym i szarpiącym ruchem łączy swe dłonie, splatając palce tak mocno, że Mercedes słyszy ocierające się kości. – Nawet teraz, wiem, możesz mieć wątpliwości, lecz po dzisiejszej nocy poznasz prawdziwą radość i jedyny cel. – Dołączył do narastającego śpiewu.

Procesja dotarła do wielkiego pokoju o nieregularnym suficie. Gericault przyciągnął ją do siebie, przytulając.

– Przestraszona, kochanie? – szepnął cicho. – Wciąż możesz jeszcze zmienić decyzję. Wielu z najbardziej nam oddanych nigdy…

– Nie. – Podniosła wzrok i jej oczy zwęziły się. – Chcę pójść tam, gdzie poszedłeś ty. Kocham cię. – Odwróciła się z odwagą, mocno zaciskając szczękę. Zrobiła krok naprzód.

Odległa ściana poruszyła się i Nephandi stają po obu stronach, rozpalając lampy. Tworzą przejście przez swe szeregi, od pary kochanków do dziwnej kurtyny, zdającej się pokrywać tę ścianę. Gericault podchodzi by ją odprowadzić i oboje kroczą powoli wzdłuż przejścia. Reszta obserwuje to wszystko w ciszy. Pierwszy śpiewak zaczyna dziwną, pozbawioną emocji nutą. Dwójka magów dochodzi do końca, przy którym przemawia starszy pan w pomarańczowych szatach.

– Przychodzisz tu chętnie?

– Przychodzę.

– Witaj nam córko. Niech spokój zapomnienia pocieszy twój umysł i odpręży duszę.

Kurtyna zwinęła się na bok. W jasnym świetle pochodni wnętrze wydawało się różowawo-beżowe i lekko wilgotne – z widocznymi żyłkami i membranami. Kurtynę tworzyło wiele pasm cofających się ku cielistym krawędziom podłogi, ślizgających się jedno po drugim, podciągających ku sufitowi. Rozwarły się u dołu, gotowe do jej przyjęcia.

Gericault poczuł, jak jej oddech przyśpiesza i wyostrza się. Jego kochanka naprawdę była przerażona.

Mężczyzna w pomarańczowej szacie uśmiechnął się delikatnie i dotknął jej ręki. Mercy podążyła za nim, przechodząc lępo przez brzeg Czepca. Odwróciła się, by widzieć Gericaulta i uniosła ręce do gardła. Wewnętrzne membrany wyciągnęły się po nią, a on wciąż patrzył jej w oczy. Położył dłonie na wierzchu kurtyny, spowił ją ciepłem ciała i zamknął wnętrze.

Czepiec zadźwięczał urwanym, przeciętym krzykiem i blade zasłony zadrżały od siły bryzgającej w środku krwi. Na twarzach Nephandi wykwitły uśmiechy, zewnętrzne fałdy zamknęły się, a Gericault padł na ziemię w błogiej uldze.



Amanda wstała, teraz już pewna, gdzie są jej utracone wspomnienia.

Pluton był teraz wyżej, niż kiedy przyszła, a dźwięki i zapach obiadu dochodziły z Wielkiego Hallu. Spojrzała trzy piętra w górę, na ciemne okna studium Senexa i wślizgnęła się na tylne schody, podchodząc cicho do jego komnaty. Weszła bez pukania, położyła się na oświetlonej światłem planety nagiej podłodze i zamknęła oczy.

Czekała, próbując cofnąć się do swego umysłu, szukając ostrożnie. Zapach, twardość podłogi i powiew wiatru na ręce odeszły. Spojrzała jeszcze raz na anioła o zakrwawionych dłoniach, na jej Awatara.

Jego skrzydła są ogniem, suknia biała niczym mgła, a kształty jak u młodej dziewczyny.

– Amanda. – Miękki głos niósł zaskoczenie i niepokój, a białe szaty poruszały się, mimo braku wiatru w stronę śmiertelnej.

– Taa... Mam pytanie.

– Proszę, musisz tylko zapytać.

– Moje poprzednie życia. Kim byłam? Co uczyniłam?

Anioł lekko wstrząsnął głową. – Jakie poprzednie życia? Jego głos był słodki i zagadkowy, wciąż stał sztywno, zaklopotany. – Czy nie jesteśmy nowo przybyłymi ze Studni Dusz?

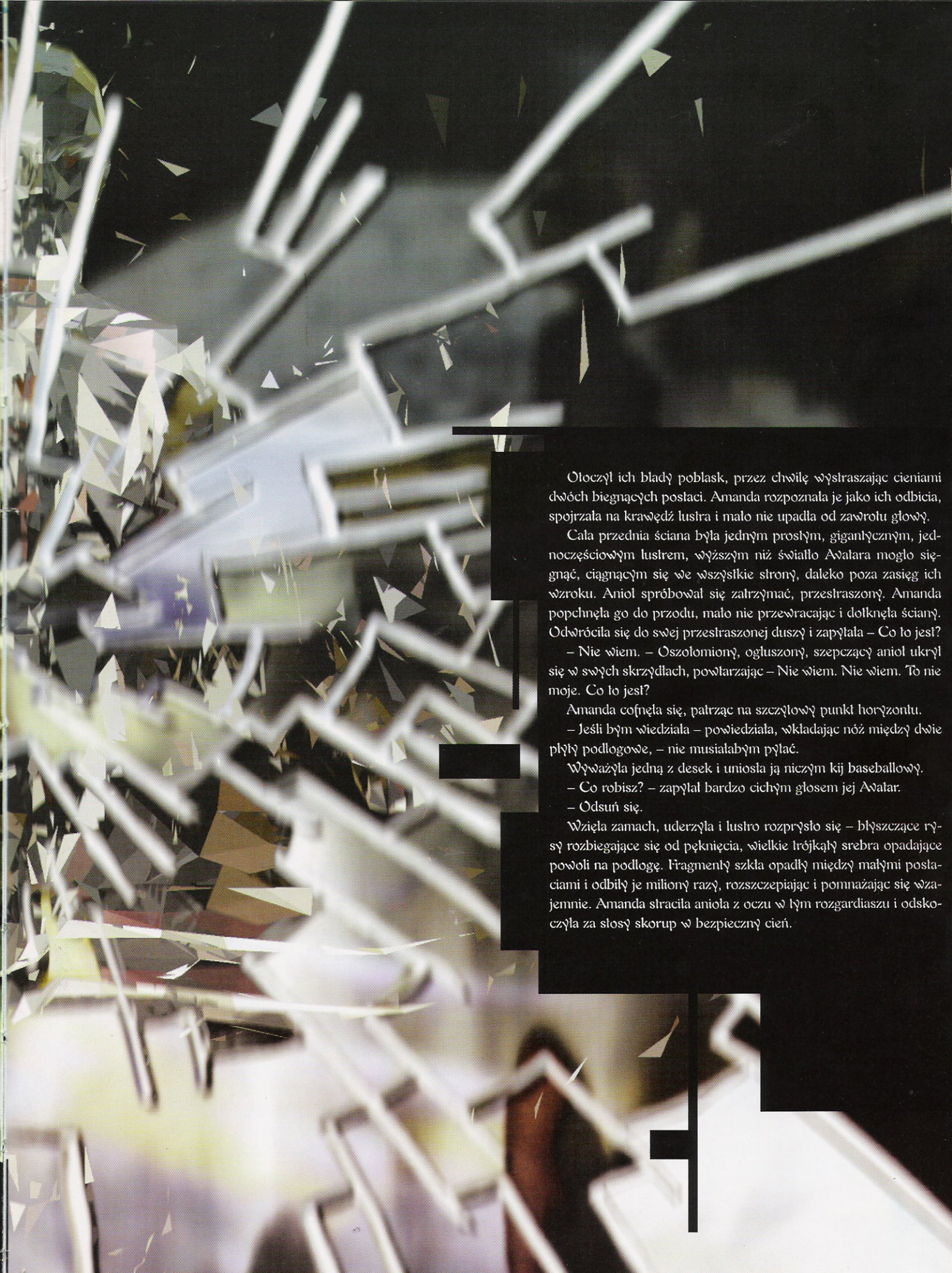
Amanda spojrzała na niego.

– Nie, do diabła,! nie jesteśmy!

Złapała swego Awatara za rękę i pociągnęła za sobą, prawie wlokąc go po ziemi. Wyszła odważnie naprzeciw swego zapomnienia, w najmroczniejsze obszary. Kurz na podłodze był gładki i niezmącony, przeszła po nim szukając miejsc, które znała. Doszli do kilku śladów, mglistych i niewyraźnych, zanikających w oddali i Amanda pośpieszyła wzdłuż nich.

Spojrzała na Awatara i rozkazała:

– Światło.



Otoczył ich blady poblask, przez chwilę wystraszając cieniami dwóch biegnących postaci. Amanda rozpoznała je jako ich odbicia, spojrzała na krawędź lustra i mało nie upadła od zawrotu głowy.

Cała przednia ściana była jednym prostym, gigantycznym, jednoczęściowym lustrem, wyższym niż światło Avatara mogło sięgnąć, ciągnącym się we wszystkie strony, daleko poza zasięg ich wzroku. Anioł spróbował się zatrzymać, przestraszony. Amanda popchnęła go do przodu, mało nie przewracając i dotknęła ściany. Odwróciła się do swej przestraszonej duszy i zapytała – Co to jest?

– Nie wiem. – Oszołomiony, ogłuszony, szepczący anioł ukrył się w swych skrzydłach, powtarzając – Nie wiem. Nie wiem. To nie moje. Co to jest?

Amanda cofnęła się, patrząc na szczytowy punkt horyzontu.

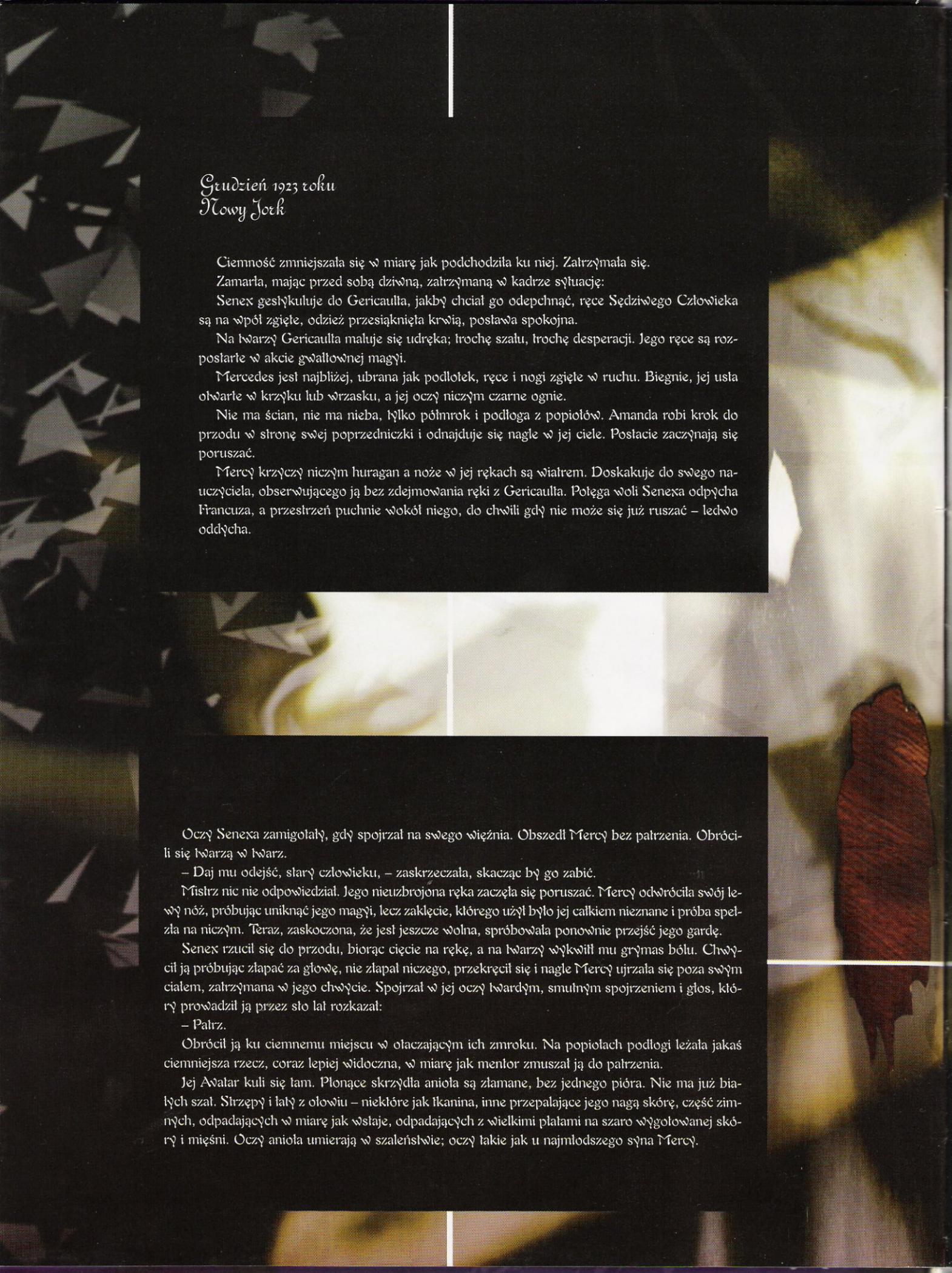
– Jeśli bym wiedziała – powiedziała, wkładając nóż między dwie płyty podłogowe, – nie musiałabym pytać.

Wyważyła jedną z desek i uniosła ją niczym kij baseballowy.

– Co robisz? – zapytał bardzo cichym głosem jej Avatar.

– Odsuń się.

Wzięła zamach, uderzyła i lustro rozprysło się – błyszczące rysy rozbiegające się od pęknięcia, wielkie trójkąty srebra opadające powoli na podłogę. Fragmenty szkła opadły między małymi postaciami i odbiły je miliony razy, rozszczepiając i pomnażając się wzajemnie. Amanda straciła anioła z oczu w tym rozgardiaszu i odskoczyła za stosy skorup w bezpieczny cień.



Grudzień 1923 roku
Nowy Jork

Ciemność zmniejszała się w miarę jak podchodziła ku niej. Zatrzymała się.

Zamarła, mając przed sobą dziwną, zatrzymaną w kadrze sytuację:

Senex gestykuluje do Gericaulta, jakby chciał go odepchnąć, ręce Sędziwego Człowieka są na wpół zgięte, odzież przesiąknięta krwią, postawa spokojna.

Na twarzy Gericaulta maluje się udręka; trochę szału, trochę desperacji. Jego ręce są rozpostarte w akcie gwałtownej magyi.

Mercedes jest najbliżej, ubrana jak podlotek, ręce i nogi zgięte w ruchu. Biegnie, jej usta otwarte w krzyku lub wrzasku, a jej oczy niczym czarne ognie.

Nie ma ścian, nie ma nieba, tylko półmrok i podłoga z popiołów. Amanda robi krok do przodu w stronę swej poprzedniczki i odnajduje się nagle w jej ciele. Postacie zaczynają się poruszać.

Mercy krzyczy niczym huragan a noże w jej rękach są wiatrem. Doskakuje do swego nauczyciela, obserwującego ją bez zdejmowania ręki z Gericaulta. Potęga woli Senexa odpycha Francuza, a przestrzeń puchnie wokół niego, do chwili gdy nie może się już ruszać – ledwo oddycha.

Oczy Senexa zamigotały, gdy spojrzał na swego więźnia. Obszedł Mercy bez patrzenia. Obrócili się twarzą w twarz.

– Daj mu odejść, stary człowieku, – zaskrzeczała, skacząc by go zabić.

Mistrz nic nie odpowiedział. Jego nieuzbrojona ręka zaczęła się poruszać. Mercy odwróciła swój lewy nóż, próbując uniknąć jego magyi, lecz zaklęcie, którego użył było jej całkiem nieznane i próba spełzła na niczym. Teraz, zaskoczona, że jest jeszcze wolna, spróbowała ponownie przejść jego gardę.

Senex rzucił się do przodu, biorąc cięcie na rękę, a na twarzy wykwitł mu grymas bólu. Chwycił ją próbując złapać za głowę, nie złapał niczego, przekręcił się i nagle Mercy ujrzała się poza swym ciałem, zatrzymana w jego chwycie. Spojrzał w jej oczy twardym, smutnym spojrzeniem i głos, który prowadził ją przez sto lat rozkazał:

– Patrz.

Obrócił ją ku ciemnemu miejscu w otaczającym ich zmroku. Na popiołach podłogi leżała jakaś ciemniejsza rzecz, coraz lepiej widoczna, w miarę jak mentor zmuszał ją do patrzenia.

Jej Avatar kuli się tam. Płonące skrzydła anioła są złamane, bez jednego pióra. Nie ma już białych szat. Strzępy i łaty z ołowiu – niektóre jak tkanina, inne przepalające jego nagą skórę, część zimnych, odpadających w miarę jak wstaje, odpadających z wielkimi płatami na szaro wygotowanej skóry i mięśni. Oczy anioła umierają w szaleństwie; oczy takie jak u najmłodszego syna Mercy.



Wizja opada. Mercedes przychodzi do siebie, widzi zbliżającą się laskę Senexa i celowo opuszcza gardę, dając mu sekundę, sekundę której potrzebuje. Nie może spojrzeć mu w oczy, słyszy jedynie szloch Gericaulta z magycznej celi. Ogień uderza ją w kark, świat umiera.

Amanda wyrywa się naprzód, uwalniając w chwili gdy ciało Mercedes opada na ziemię. Powietrze jest pełne wysokiego, ostrego jęku, który tnie ją niczym nóż. Po prawej powstaje łupina Avatara Nephandi, po lewej krzyczy krwaworęki anioł, ciągnięty bezradnie w stronę jej starszego ja. Młoda magini wybiega do przodu i łapie swego Avatara niskim chwytem, ogłuszając i trzyma, do chwili rozpłynięcia się cienistej sylwetki. Anioł wycisza się i nawet echo jego paniki znika.

Zbliżają się ku nim miękkie kroki. Senex – ten starszy, na biało odziany Senex – wychodzi z ciemności. Pomaga aniołowi wstać, wygładza jego skrzydła, przeczesuje włosy. Avatar dochodzi do siebie i staje prosto. Wyciąga ręce ku Amandzie, potem ku Sędziwemu Człowiekowi i robiąc krok ku nim nagle znika.

Stali przez długi czas w milczeniu.

– Jesteś w porządku? – zapytał Senex swej uczennicy.

– Hm.

– Czy pamiętasz?

– Nie wszystko. – Stwierdziła, że patrzy na jego rękę, szukając śladów ostatniego ataku Mercedes. – Mój – jej syn, polowanie na Lekarza... spotkanie z Gericaultem. Moją śmierć.

Zaczęli wracać, a kawałki szkła chrzęściły pod ich stopami.

– Czy to twoje dzieło, Sędziwy Człowieku?

– Tak. Ustawiłem tę barierę zanim się narodziłaś.

– Dziękuję.

Przeszli przez pył, idąc wzdłuż śladów swych stóp.

– Ona dała ci się zabić, wiesz o tym – Amanda powiedziała powoli. – Kiedy ukazałeś Mercy jej Avatara – no cóż, to zadziałało.

– Nie byłem pewien.

– Gericault nie wiedział, że to zrobiła. To on osłabił barierę, czyż nie?

– On.

– Sądzę, iż myślał, że zapamiętam śmierć nienawidząc cię. On wróci.

– Wiem.

– Muszę porozmawiać z tobą o nim.

– Później.

– I spytać cię o te pogłoski.

– Później.

Weszli z powrotem do studium Sędziwego Człowieka i Amanda zobaczyła siebie samą, leżącą płasko na zimnej podłodze. Usiadła prosto i spojrzała w oczy swego Mentora.

– Mam wiele pytań.

Kiwnął głową.

– Później.

I Senex podniósł gliniany dzbanek, nalał z niego wody do zakurzonego kubka, a następnie podał go Amandzie do wypicia.

– Pytania, Amando, są niczym pęk kluczy...

MAG

Wstąpienie™



Duma. Moc. Paradoks.

Narracyjna Gra na Krawędziach Rzeczywistości

autorstwa Phila Brucato i Stephena Wiecka

Druga Edycja

Opracowanie:

Oryginalny projekt i koncepcja: Stewart Wieck oraz Stephan Wieck, Chris Early, Bill Bridges, Andrew Greenberg, Mark Rein•Hagen i Travis Williams
Projekt i rozwinięcie Drugiej Edycji: Phil Brucato
Narracyjny System Gry: Mark Rein•Hagen
Autorzy: Phil Brucato, Brian Campbell, Deena McKinney, Kevin A. Murphy, Nick Rea, John R. Robey, Kathleen Ryan, Allen Varney i Tecuwynn Woodruff.
Dodatkowy wkład: Ethan Skemp, James Estes, Cynthia Summers, Fred Yelk i Richard Dansky
Redakcja: Cynthia Summers i Laura Perkinson
Wkład do projektu: Kevin A. Murphy, Kathleen Ryan. Specjalne podziękowania dla Christophera Kubasika za inspirację.
Kierownictwo artystyczne: Richard Thomas
Artyści: Ash Arnett, Mike Chaney, John Cobb, Michael Scott Cohen, Robert Dixon, Daryll Eliot, Mark Jackson, Lief Jones, Michael William Kaluta, Matt Milberger, Paul S. Philips, Michelle Prahler, Dan Smith, Lawrence Snelly, Alex Sheikman, Joshua Gabriel Timbrook i Andrew Trabbold
Projekt okładki: Ash Arnett
Skład i układ graficzny: Kathleen Ryan
Testujący Grę: Deena McKinney, Wayne Peacock, Stewart MacWiliams, Keith Martin, Darrel Autrey, Bob Asselin, Timmie Capler, Jeff Baty, Carl Capler, Jay Brown, Jamie Johnston, Ryan Casper, Christina Harkinson, Phil Brucato, Wendy Blacksin, Nicky Rea, Jackie Cassada, Shadow Lied, Judy McLaughlin i Ehrik Winters.

Dedykacje

Potrójne podziękowania dla:

• Harlana Ellisona, którego wizje i mądrość nawiedzały, inspirowały i drażniły niezliczonych czytelników;

I uwierz mi, że możesz coś osiągnąć. Nie jesteś bezsilnym pionkiem, jak kazano ci myśleć. Każdy z nas może przyczynić się do zmiany... Możesz ruszyć świat. Możesz być Zorro.

– Ostrze w moim głosie, Installment #10

• Miriam „Starhawk" Simos, której twórczość daje wyważoną, lecz optymistyczną perpektywę wobec kłopotliwych zagadnień magii i postmodernistycznej wiary.

Lecz ostateczną ceną wolności jest gotowość spotkania najbardziej przerażającego ze wszystkich stworzeń, swego własnego ja.

– Spiralny Taniec

• i Josepha Campbella, który zrozumiałby, dlaczego te trzy różnorodne talenty powinny być ujęte w jednej dedykacji. Prawda nosi wiele masek.

Mit jest społecznym marzeniem, a marzenie osobistym mitem. Jeśli twój osobisty mit, twoje marzenie pasuje do społecznego, to dobrze przystajesz do swego towarzystwa. Jeśli zaś nie, to przed sobą masz długą przygodę w ciemnym lesie.

– Potęga Mitu

WHITE WOLF GAME STUDIO

735 PARK NORTH BLVD
SUITE 128
CLARKSTON, GA 30021
USA

© 1996, 1999 White Wolf, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Powielanie bez pisemnej zgody wydawcy jest zabronione, z wyjątkiem krótkich fragmentów na użytek recenzji. White Wolf, Wampir: Maskarada, Vampire: the Dark Ages oraz Mag: Wstąpienie są zarejestrowanymi znakami handlowymi White Wolf, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Trinity, Wilkołak: Apokalipsa, Wraith: the Oblivion, Changeling: the Dreaming oraz Werewolf: the Wild West są znakami handlowymi White Wolf. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie postacie, nazwy i imiona, miejsca 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.

Podręcznik ten korzysta z sił nadprzyrodzonych dla tworzenia tła, postaci i tematów. Wszystkie mistyczne i nadprzyrodzone elementy są fikcyjne i przeznaczone są tylko dla rozrywki. Przez wzgląd na wagę problemów poruszanych w tej książce doradzamy czytelnikom rozwagę.

Strona White Wolf pod adresem http: //www. white-wolf. com; alt. games. whitewolf oraz rec. games. frp. storyteller

Uwaga

Ludzie, tak, to jest gra. Mimo, iż bazowany na rzeczywistych wierzeniach i praktykach, **Mag** jest fikcyjną zabawą, a nie zbiorem wiedzy okultystycznej, satanistyczną propagandą czy też retoryką New Age. Po powiedzeniu tego, chcielibyśmy was ostrzec, że wiele słów, grafik i pomysłów może wstrząsnąć i zniechęcić pewnych wrażliwych czytelników. Przykro nam, to jest tylko gra. Prawdziwe życie jest o wiele gorsze.

Mag jest przeznaczony dla dojrzałej publiczności. Wymaga otwartych umysłów i zdrowego rozsądku.

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

Prawa do wydania polskiego i wszelkich produktów powstających na podstawie narracyjnej gry Wampir należą do ISA Sp. z o.o.

MAG

Wstąpienie™

Wstęp 5

Księga Pierwsza: Ciało

Rozdział Pierwszy: Doczesność 15
Rozdział Drugi: Mystyczna Ścieżka 29
Rozdział Trzeci: Społeczność Magów 37
Rozdział Czwarty: Drogi Magyi 59

Księga Druga: Duch

Rozdział Piąty: Zasady Podstawowe 77
Rozdział Szósty: Kreacja Bohatera 85
Rozdział Siódmy: Narracja 141

Księga Trzecia: Maszyna

Rozdział Ósmy: Zasady Magyi 159
Rozdział Dziewiąty: Zasady Inscenizacji 225
Rozdział Dziesiąty: Dramatyzm 247
Dodatek 272



Wstęp

Niebo i piekło są w nas, wraz ze wszelkimi ich bogami.
– Joseph Campbell, Potęga Mitu



Drzewo

Cała piątka przyszła razem, w niemal całkowitych ciemnościach nocy, wybrana z wielu miejsc i przeznaczeń, gdy rosnący księżyc błyszczał na ich twarzach, a drzewa kwitły w zmroku.

Clarissa objęła wysmukłymi rękoma pień starożytnej jabłoni. – Tak stara, tak piękna... – szepnęła.

– Może być. – Peter Kobie wzruszył ramionami, gdy czara przeszła przez jego ręce. Wszyscy napili się jej ognistej zawartości, a następnie podali sobie ręce, otaczając drzewo. Tańczyli w kręgu szaleństwa, coraz szybciej i szybciej. Gdy ich szał sięgnął szczytu, ziemia zaczęła drżeć. W wybuchu kolorów wstęgi energii wyrwały się ze spróchniałego szczytu pnia. Tancerze opuścili ręce, próbując uchwycić strumienie mocy, każdy wciągał wstęgi w środek swej duszy. Dopiero, gdy wszystkie strumienie zostały schwytane rozpoczęli taniec na nowo, lecz tym razem płynące pasma kolorów były wysnuwane przez nich. A kiedy blask księżyca już zanikł, gorejące strumienie były owinięte wokół drzewa, osnowa żyznej mgły stopniowo pokrywała go od gałęzi do korzeni, wiążąc rozlewającą się moc w jedną esencję.

Gdy księżyc zaszedł i blask słońca rozświetlił twarze całej piątki, leżeli oni we śnie wokół sękatych korzeni cudownej młodej jabłonki. Jej małe zielone listki błyszczały odnowionym życiem, a świeże, opadające płatki kwiatów muskały ich twarze i stopy.

Rzeczywistość jest do wzięcia. Magya jest kluczem; Wstąpienie celem.

Magya nie umarła, niezależnie co o tym myślimy. Śpi pod ciężarem niewiary, lecz nie umarła. W mgłach świata duchów i cieniach ukrytych sanktuariów, w laboratoriach Przebudzonych i uświęconych miejscach Marzycieli magya żyje.

Ludzkość śpi; jej wątłe umysły i skrępowana wyobraźnia zepchnęły tę naszą boską iskrę w głęboki letarg. By Przebudzić się z tego snu, mag przyjmuje ową wewnętrzną iskrę Avatara i akceptuje Prawdziwą Magyę, Sztukę kształtującą rzeczywistość.

Przez Przebudzenie się do magycznej prawdy, każdy mag uwalnia wizję. Każda wizja prowadzi do Ścieżki, przeznaczenia zmian, które wystawi maga przeciw sobie samemu, swym towarzyszom i samej niezmiennej rzeczywistości. Wojna jest toczona w cieniach. Magya jest narzędziem, nagrodą i wizją. Paradoks, odprysk niewiary, jest ceną porażki, gdy duma staje się spadkiem głupoty.

Świat **Maga** jest mroczną modernistyczną fantazją, gdzie rzeczywistości rozkazuje się myślą, a beznadziejność zatruwa całą ziemię. Historie opowiadane w tym mystycznym Świecie Mroku stają się heroicznymi poszukiwaniami, wykraczającymi poza nasze zwykłe życia wyprawami do odkrycia swego prawdziwego ja. To prawda, **Mag** jest grą, lecz jest to gra opowiedzianych historii, a nie gra wygranych i przegranych. Niczym obozowicze wokół ognia, uczestnicy gry narracyjnej tworzą wspólny folklor i cholernie dobrze się przy tym bawią. Idealna opowieść w **Magu** łączy tajemniczość i cudowność z akcją, zaskoczeniem, grozą i odrobiną humoru. Staje się dzięki temu nowoczesną mitologią, trochę brukową, ale wciąż enigmatyczną. Jak sami magowie, gry narracyjne są aktywne i wiecznie zmienne.

Idee Gry



Cała ewolucja w myśleniu i zachowaniu musi na początku wydawać się herezją i nagannymi manierami.

– George Bernard Shaw

Mag rozgrywa się na wielu poziomach, od intelektualnych idei do wypłaszczającej przemocy. Nowocześni czarodzieje przechodzą przez Zaświaty, zbierają się w fortecach zwanych Fundacjami, lub walczą ze sobą na ulicach. Niektóre założenia, mimo to są istotnymi znakami drogowymi na drodze do magyicznego świata.

Dzisiejszy Mag

Magowie są oświeconymi istotami, śmiertelnymi ludźmi, którzy przyjęli – sercem, umysłem, ciałem i duszą – prawdę przekraczającą rzeczywistość i swe własne w niej miejsce. Przez wrodzony zmysł, ciężko zdobytą wiedzę i fragment boskiego ja (Avatara), mag uczy się jak przekształcać rzeczywistość u jej rdzenia i staje się aktywną siłą zmiany. Mimo, że pomniejsi czarodzieje (zwani wiejskimi) mogą zmieniać nici Gobelinu, Prawdziwi Magowie kierują ogniami przeznaczenia. Takie zmiany rzadko kiedy są przyjemne, lecz zawsze niezbędne.

Przebudzeni byli z nami zawsze; jednak czas i niewiara uszczupliły ich moc, lub skierowały ją w mniej oczywiste formy magyi. Gdy granice między tym co możliwe, a co niemożliwe stały się bardziej sztywne, magów liczbowo ubyło, lecz ich znaczenie znacznie wzrosło. Ci czarownicy są klasycznie pojmowanymi bohaterami; z całą swą mocą i wnikliwością, nie mogą pomóc inaczej niż przez zmianę świata wokół siebie. Dlatego też wszyscy magowie, nawet nieugięci Technomanci, są zagrożeniem dla ustalonego porządku. Dynamiczni do rdzenia, Prawdziwi Magowie są zwiastunami zmiany.

Jako, że Przebudzenie jest uniwersalne, magowie pochodzą ze wszystkich krajów, kultur, orientacji i grup wiekowych. Wielu osiągnęło swe Przebudzenie jako starsze nastolatki lub dwudziestolatki, lecz niektórzy dostąpili oświecenia w swym wczesnym dzieciństwie, lub nawet w ostatkach życia. Mimo, że ich wizje rozciągają się na cały świat, to magowie wciąż w dużym stopniu są produktami swego otoczenia. Część jest wyważona i kontemplacyjna; inni są szorstcy i surowi. Magya nie ogranicza się do kilku uczonych; każdy może zostać magiem.

Frakcje Wojny

Pomimo nieskończonej różnorodności Przebudzonych dusz, cztery frakcje dominują w magyicznej społeczności. Co prawda wielu magów (często nazywanych „Sierotami") nie podąża żadną ustaloną ścieżką, lecz to właśnie te główne grupy toczą w imię swych celów Wojnę Wstąpienia:

• **Tradycje**, z trudem stworzona Rada dziewięciu mystycznych stylów magyi. Czarodzieje Dziewięciu Tradycji próbują utrzymać równowagę środków przy zwracaniu ludzkości prawdziwej cudowności. Mimo, że czarownicy ci wywodzą z różnych filozofii i praktyk, wszystkie dziewięć grup przeciwstawia się statycznej rzeczywistości wdrażanej przez ich technokratycznych wrogów i chaosowi, którym kroczą mroczniejsze frakcje.

• **Technokracja**, wydająca się monolityczną Unią, poświęconą ściągnięciu cugli nadprzyrodzonym „przypadkowym elementom" i ocaleniu ludzkości od niebezpieczeństw, którym nie jest w stanie stawić czoła. Przez dekrety Technokracji, mystyczna magya jest już niemożliwa; tylko nauka może zmieniać prawa natury. Jako, że większość "Śpiących" (tych, którzy nie zostali przebudzeni do swego mistycznego potencjału) wierzy w naukę, Technomanci mają znaczącą przewagę nad innymi frakcjami, gdy przychodzi cokolwiek zrobić.

• **Maruderzy** są całkowitą opozycją Technokracji. Bardziej stan umysłu niż konfederacja, ci chaotyczni magowie ucieleśniają dynamiczną zmianę uniesioną do szalonego ekstremum. Dla nich idealnym światem byłby taki, w którym każdy tworzyłby swą osobistą rzeczywistość, lub żył w demencji innego Marudera. Są oni rzadcy, nieprzewidywalni i często śmiertelnie niebezpieczni.

• **Nephandi** wybrali podążanie Ścieżką absolutnej ciemności i korupcji. Uważają się za lustro, które będzie albo odbijać, albo pochłaniać wszelkie światło. Mimo, że najbardziej potworni z nich zostali wygnani z materialnego świata, ci Upadli działają za scenami wydarzeń w celu zwiększenia cierpień i potępienia Świata Mroku.

Rzeczywistość, Paradoks i Wstąpienie

Rzeczywistość jest pracą w toku; ciągła zmiana podtrzymuje wszechświat żywym. Magya jest najbardziej dynamicznym przykładem zmiany – przekształceniem rzeczywistości przez oświeconą siłę woli. W czasach gdy ludzkość wpadła w utarte, zwyczajne koleiny, magya wydaje się trochę nie na miejscu, staje się wręcz niemożliwa. Gdy dochodzi do zderzenia rzeczywistości, kiedy koliduje ze sobą to co możliwe z tym co niemożliwe, efektem jest Paradoks. W najbardziej brutalnych konfliktach staje się on manifestem niepowodzeń, uderzającym w najróżniejszy sposób. Mag – dowolny mag – który powoduje zmiany zbyt szybko, przywołuje przy tym Paradoks i lepiej, żeby bogowie mieli go wtedy w opiece.

Wizja, która przychodzi tak naturalnie wraz z magyicznym Przebudzeniem inspiruje większość magów ku wyższemu celowi, ostatecznemu końcu kształtowania rzeczywistości. Tradycje mówią o tym jako o Wstąpieniu, lecz nie zgadzają się co do kwestii, jak takie Wstąpienie miałoby wyglądać. Dla Technokracji Wstąpienie jest uczynieniem świata bezpiecznym, oczyszczonym z przypadkowych elementów i poddanym ich całkowitej kontroli. Najbardziej skrajne Ścieżki też mają ostateczne cele, lecz ich ideały pozostawiają mało miejsca na kompromis lub przetrwanie.

Świat Mroku

Sekretne myśli ludzi przepełniają wszystkie rzeczy, święte, bluźniercze, czyste, sprośne, poważne i lekkie, bez jakiegokolwiek wstydu lub winy.

– Thomas Hobbes

Kompromis jest niebezpieczny w krainie magów a przetrwanie staje się najcenniejszą wartością. Noc błyszczy tu jak zakrwawione szkło, a świat wydaje się być złapany między tańce i wrzaski strachu. Lasy są mroczne i przerażające, miasta to labirynty ze stali i bruku. W cieniu, istoty z naszych koszmarów wadzą się i spiskują. Witamy w Świecie Mroku, ekstrakcie nowoczesnej ciemności.

Tutejsze punkty orientacyjne mogą wydawać się znajome, lecz cienie są dłuższe, a ludzkie spojrzenia bardziej ostrożne. Jest to miejsce, gdzie nadzieja zanika, gdzie przesądy mają większe znaczenie niźli rozum. Estetyką tego świata jest Gotyk-Punk, w którym płynąca czerń i niebotyczne gmachy gotyckich ideałów napotkały przebijane ciało i postrzępione skóry. Mimo, iż niewielu śmiertelnych może kiedykolwiek ujrzeć otaczające ich kultury cienia, to każdy czuje ich wpływ.

Świat duchów otacza ten śmiertelny; oddzielają go od materialnej rzeczywistości mistyczne bariery. Widma i inne duchy wędrują przez niego, a istoty odpowiednio dostrojone – wilkołaki, magowie i przypadkowi oświeceni śmiertelnicy – podróżują do Trzech ŚwiatówUmbry. Mimo, iż niewielu śmiertelnych jest świadomych ich



istnienia, dziedziny te – kraje umysłu, natury i śmierci – rzucają żywe odbicia na zwyczajny świat.

Znane nam zarysy świata i kultury są bardzo podobne do naszych, lecz nieziemska aura spowija architekturę, odzież, muzykę i religię Świata Mroku. Tutejsi ludzie są jeszcze bardziej niż my zafascynowani swą śmiertelnością. W tym samym czasie, możliwości wyobraźni zostały ograniczone przez ogólnoświatowe zaprzeczenie tego, czego nikt nie chce ujrzeć. Zaprzeczenie to ogranicza niegdyś płynną moc magyi, ale także osłania działalność nadnaturalnych społeczeństw. W ciemnościach konspirują wampiry, wilkołaki, widma, czarownicy i odmieńcy, a ich intrygi przekraczają wszystko, co mogłyby podpowiedzieć legendy. Ten Świat Mroku jest inkarnacją mitu, równie mrocznego jak on sam.

Ów świat fantazji pokazuje nam jak nisko możemy upaść z początkowej łaski; magowie grają kluczową rolę w jego przyszłości. Cała ta przemoc i desperacja prowadzi ku czemuś większemu, jakiemuś ostatecznemu sądowi lub zniszczeniu. Wojna Wstąpienia może zdeterminować to, czy Świat Mroku osiągnie transcendencję czy też... samozniszczenie.

Znaczenie Maga

Nigdy nie bój się zaryzykować, zaryzykuj! Mówiłem ci o Equusie, czyż nie? Ten doktor, Dr. Dysart, z którym się wielce identyfikuję, powiedział, że lepiej zaryzykować szaleństwo i oślepiać konie metalowym kolcem, niż być bezpiecznym, konwencjonalnym i nudnym.

– Christopher Durang, Poza Terapią

W swym rdzeniu, **Mag** traktuje o przeklinaniu, o wierzeniu w coś tak głęboko, że wiara ta może zmienić rzeczywistość. Świata nie kształtują pasywność i akceptacja. Naprzód ciągną go czyny tych, którzy odrzucili stare ścieżki i wydeptują nowe, bez baczenia na przeszkody czy nieprzyjaciół.

Taki dynamizm jest jednak niebezpieczny. Za dużo, za szybko, bez wnikliwości i odpowiedzialności może ściągnąć osobę w szaleństwo, zabierając ze sobą wszystkich wokół na tę przejażdżkę. Mądry mag poszukuje równowagi między ciągłą zmianą i stagnacją, między mądrością i mocą. Wojna Wstąpienia jest wojną między skrajnościami, gdzie Tradycje kroczą delikatną Ścieżką środka. Potknięcie – wszechogarniająca duma, nieostrożność lub wątpliwości – mogą być fatalne dla maga, jak i dla całego świata. Duma, przychodząca wraz z wizją magyi jest i błogosławieństwem i przekleństwem. Bez pewności, mag nie może rozkazywać swej woli. Bez równowagi, duma przekracza granice kontroli, dominując nad wszystkim w zasięgu. Wielkim grzechem Technokracji nie jest nauka, nie jest nawet morderstwo – jest przede wszystkim ucisk jedną wizją.

Większość śmiertelnych słusznie jest nazywana przez Przebudzonych Śpiącymi. Istnieją oni (lub może, my istniejemy) w pasywnym stanie ślepoty, uciekając przed prawdziwymi wejrzeniami w naturę rzeczy, unikając symbolicznej śmierci prowadzącej ku odrodzeniu. Tracimy cuda i rozpostarte wokół nas możliwości. Nasze zwykłe życia nauczyły nas brać to co oferują, od kłamiących polityków do MTV; my narzekamy, ale mało co robimy by to zmienić. Magowie nie mogą być pasywni; muszą się albo rozwijać, albo popaść w stagnację. W stagnacji kryje się następnie korupcja, jako, że zastój może tylko się rozpadać.

Tematów w sadze **Maga** może być tak wiele, jak wiele dołączysz – przeznaczenie, wiara, tragedia, romans, desperacja, zemsta lub cokolwiek innego zechcesz. Mimo to, esencja zmiany, rozwoju wbrew wszelkim przeciwnościom nigdy nie może się oddalić od gry.

Mag jest grą, aczkolwiek grą interaktywną, o epickim zasięgu. Jak sami magowie, gry narracyjne są aktywne; oferujemy ci składniki, lecz ciastko jakie z nich zrobisz będzie wedle twej osobistej receptury. W tych grach nie ma wygranych lub przegranych, są tylko uczestnicy.

Jak korzystać z tej książki

Mag zawiera dużą ilość materiału. By ułatwić korzystanie z niego, podzieliliśmy ten podręcznik na trzy Księgi:

• **Księga Pierwsza: Ciało:** Cztery „założeniowe" rozdziały opisują koncepcje, kosmologię i społeczność Przebudzonych. Dotyczące ich zasady mogą zostać znalezione w późniejszych częściach. **Rozdział Pierwszy** opisuje rozmaite, znane magom światy. **Rozdział Drugi** traktuje o różnicach między Prawdziwymi Magami a innymi „użytkownikami magii". **Rozdział Trzeci** prezentuje historię widzianą oczyma mystyków i opisuje każdą z czterech frakcji Wojny Wstąpienia. **Rozdział Czwarty** zagłębia się w wierzenia i metafizykę prowadzącą i rządzącą Prawdziwą Magyą.

• **Księga Druga: Duch:** Te trzy rozdziały opisują podstawy sagi Maga. **Rozdział Piąty** wyjaśnia podstawy rzutów używanych we wszystkich grach Narratora. **Rozdział Szósty** prowadzi cię krok po kroku do stworzenia swej postaci w Magu, a **Rozdział Siódmy** odkrywa najlepsze strony Narracji i prowadzenia gry.

• **Księga Trzecia: Maszyna:** Te systemy zasad pokrywają świat magów w większych szczegółach. **Rozdział Ósmy** oferuje mechanikę testów do magyi w grze. **Rozdział Dziewiąty** wchodzi w niemagyczne zasady istotne dla świata w Magu: doświadczenia, zasady dla duchów, Dziedziny, inny nadprzyrodzone istoty i jeszcze trochę. Zaokrąglając to wszystko, **Rozdział Dziesiąty**: **Dramatyzm** obejmuje wiele ogólnych zasad właściwych dla Świata Mroku – walki i zranień, rzutów dla najróżniejszych działań oraz upływu czasu w grze. Ostatecznie, sekcja **Dodatek** oferuje Narratorom **Maga** wiele szczegółów do wykorzystania w sagach.

Korzystajcie!

Inne rozszerzenia do Maga

Następujące książki oferują ci szeroki zestaw możliwości, wykraczających poza zasady podstawowe. Inne, takie jak **Beyond Barriers, Horizon: Stronghold of Hope, The Insider's Guide to Technocracy**, i inne rozszerzenia z serii **Traditions i Technocracy** są w przygotowaniu. Do większości z tych rozszerzeń załączana jest lista zalecanych lektur (prawdziwych książek) do cieszenia się po skończonej grze.

• **Przewodniki:** Te istotne suplementy opisują z dużą dokładnością specyficzne aspekty, grupy lub miejsca świata **Maga**. Wiele z nich proponuje dodatkowe zasady, a wszystkie zawierają dokładne opisy tła gry. **Book of Chantries** prezentuje w szczegółach 10 twierdz mistyków, a do tego tajemnice ich tworzenia, polityki i ekologii. **Book of Madness** koncentruje się na pełnym przedstawieniu Maruderów, Nephandi, Umrodu, sił Paradoksu i Inferno. Bueee! **Book of Shadows** jest pełnym przewodnikiem dla graczy i Narratorów, zawierającym dodatkowe Cechy, opcjonalne zasady, tła i opowiadania, a **Digital Web** oprowadza nas po wirtualnej rzeczywistości w **Magu**.

• **Księgi Tła:** Książki te rozszerzają zasięg twej kroniki w **Magu** poza ten oczywisty. Większość zawiera zasady dla odmiennych gier, połączeń, lub alternatywnych założeń. **Ascension's Right Hand** jest bezcenną książką dla niemagycznych towarzyszy magów wspomnianych w Rozdziale trzecim. **Destiny's Price** prezentuje ponure, tylko dla dorosłych spojrzenie na uliczną scenę Gotyk–Punkową, podczas gdy **Halls of the Arcanum** bada uczonych łowców opisanych w Dodatku. **The Fragile Path** jest małą, czerwoną (lub różową, w zależności od wydania) książką prezentującą historię tworzenia Rady, widzianą oczyma tych, którzy w tym uczestniczyli. Wreszcie zaś, **The Mage Tarot** oferuje przepiękny zestaw kart Tarota opartych na symbolice Świata Mroku.

• **Księgi Tradycji i Technokracji:** Te serie tanich książek dają nam opis każdej z indywidualnych grup magów, widzianych oczyma ich członków. Każda zawiera ich historię, postacie i specyficzne magyczne detale.

Leksykon



Magowie mają swe własne słownictwo, przystosowane lub wymyślone dla opisania swego świata i idei. Poniższe cztery listy tłumaczą najczęściej używane terminy (Język Potoczny), powszechne rangi i nazwy (Tytuły), słownictwo dawnych magów (Stare Formy) i wciąż ewoluujący slang młodszych generacji (Wulgarny Żargon).

Język Potoczny

Akolita: Nie–Przebudzony sługa maga.

Arete: Miernik magyicznego oświecenia woli maga.

Avatar: Dusza, jak mówią niektórzy fragment Czystych, którzy pierwotnie zamieszkiwali Doczesność.

Bliska Umbra: Część duchowego świata otaczająca każdą Dziedzinę. Najczęściej używana do opisania Umbry otaczającej Ziemię.

Brama: Czasowy magyczny „most" między dwoma miejscami. Często tworzona na Węzłach. Zobacz także Portal.

Caern: Węzeł kontrolowany przez wilkołaki.

Cech: Używany jako tytuł określa mystyczne towarzystwa, nie odgrywające roli w Wojnie Wstąpienia. Same cechy rzadko tak o sobie mówią.

Cenzura: Pospolita, łagodna kara wśród magów, zbliżona do nałożenia słowa honoru.

Cisza: Stan szaleństwa spowodowany nadmiernym używaniem magyi.

Czyści: Legendarne pierwotne istoty Doczesności. Wielu magów wierzy, że wszystkie dusze są fragmentami tych rozpadniętych bytów.

Demon: Enigmatyczne istoty o złych zamiarach i dyskutowanym pochodzeniu.

Doczesność: Całość rzeczywistości.

Duch Paradoksu: Duch stworzony przez wspólną niewiarę ludzkości. Magowie, którzy są nieostrożni lub pechowi w magyi czynionej przed Śpiącymi, są przez te duchy ścigani.

Dynamiczna Rzeczywistość: Rzeczywistość w przepływie. Może być zmieniana szybko, przez magyę wulgarną, powoli przez magyę przypadkową lub stopniowo, przez normalny upływ wydarzeń na świecie.

Dziedziny: Światy „solidnej" rzeczywistości istniejące wewnątrz Doczesności.Dziedziny Cienia: Umbralne cienie Dziedzin Cząstkowych.

Dziedziny Cząstkowe: Jedne z dziewięciu Dziedzin będących w zamierzchłej przeszłości częścią Gaji. Odpowiadają mniej więcej innym planetom (w tym Lunie) i dziewięciu sferom magii. Każda jest rządzona przez Niebiańskiego.

Dziedziny Horyzontalne: Małe kieszonki sztucznej rzeczywistości; Dziedziny stworzone na granicy między Bliską i Głęboką Umbrą. Buduje się w nich Fundacje Umbralne, a ziemskie podłączają się do nich Portalami i Bramami.

Dziedziny Marzeń: Światy stworzone ze starych marzeń, utrzymywane przy życiu przez Oneira, Panów Snu, Zwane także Maja.

Dziedziny Paradoksu: Małe dziedziny tworzone przez duchy Paradoksu do uwięzienia maga i przez to zabezpieczenia przed dalszą dewastacją rzeczywistości.

Epifania: Magyczne objawienie, o którym mówią Tradycje. Określenie zaczerpnięte z nazwy feyowego oczarowania.

Fundacja: Forteca maga lub kabały. Na Ziemi może być normalnym budynkiem lub też magycznie zabezpieczoną i rozbudowaną strukturą. Miejsca te są często umieszczane na Węzłach i łączone z fortecami w Umbrze. Technomanci nazywają swe Fundacje Konstruktami, zaś Nephandi Labiryntami.

Gaja: Powszechnie używane imię Matki Ziemi; czasami używane też przez niektórych związanych z naturą mystyków, jako określenie Ziemi i Jej Bliskiej Umbry.

Gilgul: Zniszczenie zdolności maga do przekształcania rzeczywistości przez usunięcie lub zabicie jego Avatara. Jest to najgorsza z wyobrażalnych zbrodni lub kar, jako że zabiera magowi duszę.

Głęboka Umbra: Część Umbry znajdująca się za Horyzontem, daleko od Ziemi. Dziedziny Cząstkowe są rozrzucone na całej jej przestrzeni. Technokracja określa ją jako Głęboki Kosmos.

Gobelin: Metafora używana do określenia rzeczywistości.

Haust: Materialna manifestacja Kwintesencji. Gromadzi się zazwyczaj w Węzłach i przybiera formy zależne od otoczenia – grzybki w jaskini, woda ze źródła lub nawet magyczne śmieci na miejskim wysypisku – Węźle.

Horyzont: magyczna bariera oddzielająca Umbrę Bliską od Głębokiej.

Inkarna: Większe duchy, słudzy Niebiańskich. Dysponują faktycznie półboską mocą.

Inicjacja: Połączone egzamin i ceremonia, wieńczące wśród Tradycji przemianę ucznia w maga.

Kabała: Grupa magów trzymająca się razem, dla lojalności i osiągnięcia wspólnych celów.

Konwencja: Jedna z pięciu grup magów stanowiących Technokrację i narzucających jej kurs. Dzisiejsze Konwencje to: Iteracja X, Syndykat, Progenitorzy, Nowy Światowy Porządek i Inżynierowie Próżni.

Kwintesencja: Surowiec magyi; skondensowana forma podstawowej substancji wszechświata.

Mag, Prawdziwy Mag: Przebudzona istota, której działalność i wiara radykalnie zmieniają otaczającą ją rzeczywistość. Termin powszechnie używany na określenie czarodziei Tradycji, choć właściwie należy się wszystkim praktykantom Prawdziwej Magyi. Inne określenia to cudotwórcy, ze względu na ich cudowne (dla Śpiących) moce; magi – jest to stara forma i wreszcie mystycy, za ich władzę nad magyą.

Magia: Cyrkowe sztuczki, iluzja itp. Czasami odnosi się także do statycznej magii, działającej w ramach rzeczywistości, nie przekształcającej jej siłą woli.

Magya (czyt. magia), Prawdziwa Magya: Akt dynamicznego przekształcenia rzeczywistości dzięki sile woli, wiedzy i Przebudzonemu Avatarowi.

Magya Przypadkowa: Magya uprawiana w sposób całkowicie nieodróżnialny od zwyczajnych zdarzeń.

Magya Wulgarna: Rodzaj magyi opartej na przywoływanych znikąd piorunach i kulach ognia, objawiającej się tak obserwatorom. Magya wulgarna rozrywa korzenie statycznej rzeczywistości.

Maruder: Całkowicie nieprzewidywalny mag, tak oddany sprawie wiecznej zmiany, że jest, ściśle rzecz biorąc magycznym psychotykiem.

Metafizyczna Trójca: Rada postrzega ją jako trzy siły zmiany – Statyka, Dynamika i Entropia. Niektórzy znają ją jako Triadę – Dzikuna, Tkaczkę i Żmija.

Metodologia: Podgrupa Technokratycznej Konwencji, specjalizująca się w pewnych określonych zadaniach.

Mystyczny: Taki, który angażuje siły Prawdziwej Magyi.

Naznaczenie: Kara, w której piętnuje się Avatara maga.

Nephandus, Nephandi: Mag, podążający Ścieżką Zstąpienia, przedkładający ciemność nad światło. Wielu Nephandi działa wspólnie z demonami.

Opustoszali: Grupa magów–Sierot, która przyjęła postmodernistyczny upadek i gotycki romantyzm w odpowiedzi na klęskę ich obu. Mimo, iż często współpracują z magami Tradycji, nie są, na razie brani zbyt poważnie.

Ostracyzm: Kara, która całkowicie wyrzuca maga z nurtu społeczności magów Tradycji.

Paradoks: Anomalia rzeczywistości spowodowana działalnością maga rozrywającego jej właściwy porządek swymi magycznymi czynami.

Pierwsza: Oryginalna, zjednoczona siła tworząca wszechświat. Wszystkie rzeczy wywodzą się z tej pierwotnej energii.

Pogrom: Systematyczne oczyszczanie świata ze wszystkich swych przeciwników ("przypadkowych elementów") wdrażane przez Technokrację.

Portal: Stała Brama. Portale są zazwyczaj strzeżone przez potężne duchy, które wymagają wykonania jakiegoś zadania lub rozwiązania zagadki przed udostępnieniem bezpiecznego przejścia.

Poszukiwanie: Inspirowana przez Avatara magyczna wyprawa do oświecenia.

Poufały: Duch, który przybrał ciało dzięki umowie z magiem.

Procedury: Tak magowie Technokracji zwą swe magyczne Efekty.

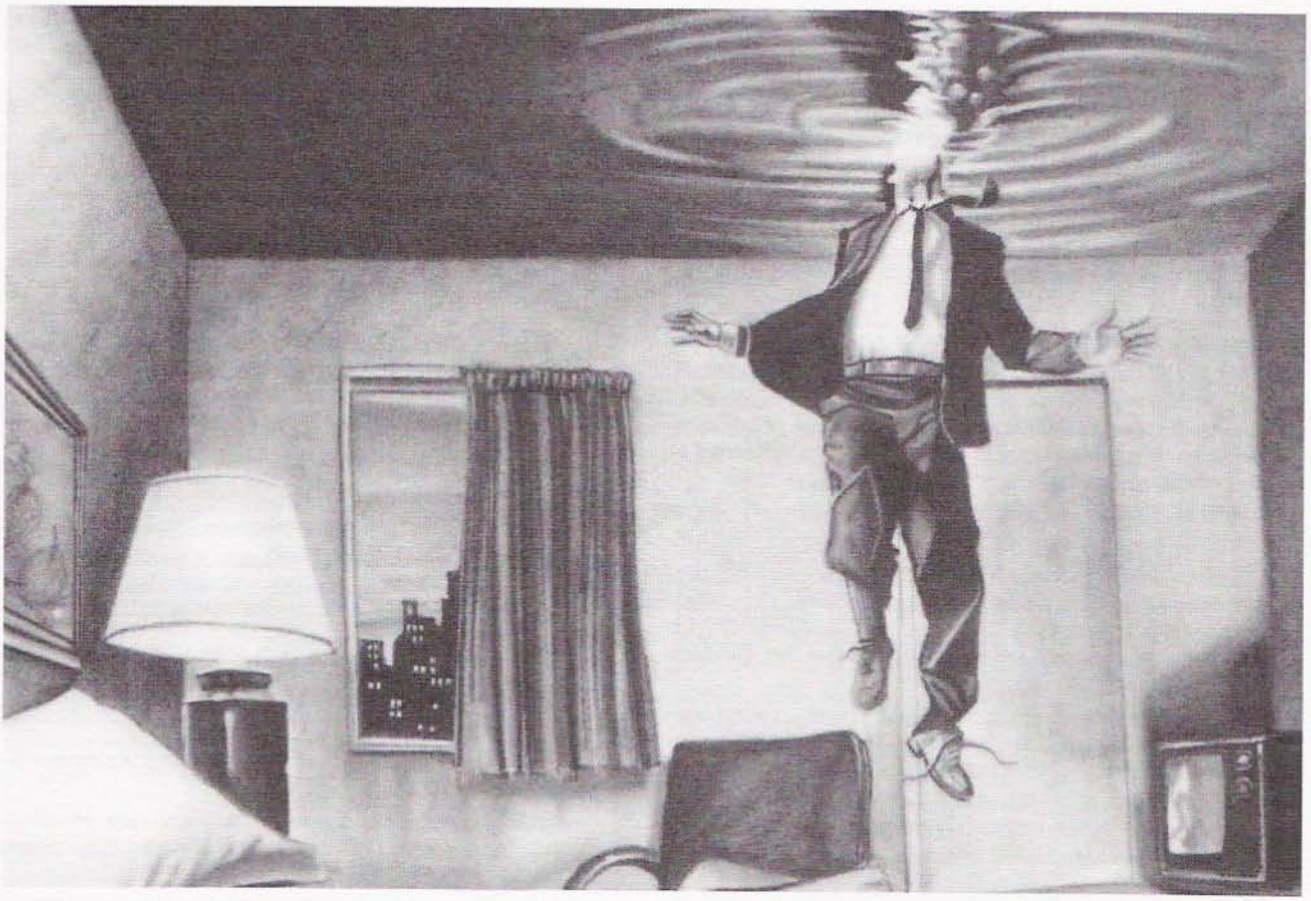
Protokoły: Kodeks honorowy ustanowiony przez Tradycje w celu zabezpieczenia przed nadużyciami mocy. Jego złamanie karane jest cenzurą, naznaczeniem, ostracyzmem, śmiercią lub Gilgulem.

Przebudzenie: Chwila, w której osoba zda sobie sprawę umysłem, ciałem, sercem i duszą z magycznej budowy rzeczywistości i swego w niej przeznaczenia.

Przebudzony: Prawdziwy Mag; czasami też stosowane w odniesieniu do innych nadnaturalnych stworzeń – zwierzołaków, zjaw, faerie, mumii i wampirów.

Pycha: Wszechogarniająca (i często fatalna) duma, prowadząca maga do nadmiernej pewności siebie i wykroczeń wobec moralności. Monumentalna Pycha prowadzi Technokrację i leży w sercu Wojny Wstąpienia.

Rada, Rada Dziewięciu: Wspólna nazwa Dziewięciu Mystycznych Tradycji i federacji, jaką utworzyły. Technokraktycznym ekwiwalentem jest Unia.



Rekwizyt: Obiekt, czyn lub gest wymagany dla czynienia magyi. Rekwizyty różnią się, w zależności od maga, od jego wiary i od jego paradygmatu. Rekwizyt Technomantów często zwany jest Aparatem.

Rezonans: Mystyczne ślady, pozostawiane za sobą przez każde działanie.

Rękawica: Mystyczna bariera między Ziemią i Bliską Umbrą.

Rota: Wypróbowany i prawdziwie magyczny Efekt, przekazywany i nauczany jako narzędzie lub broń.

Sfera: Specyficzny element rzeczywistości manipulowany przez magów.

Sieroty: Śpiący, którzy Przebudzili się samoistnie, bez asysty lub kierownictwa innych magów. Magyi nauczyli się samodzielnie i często są postrzegani jako niebezpieczne dzikie karty.

Statyczna Rzeczywistość: Prawdziwy rozmach rzeczywistości, często tworzony przez czyny i wierzenia ludzkości. Magya, w swej dynamicznej naturze, rozrywa ją do pewnego stopnia. Założenia statycznej rzeczywistości stały się w ostatnich wiekach o wiele bardziej rygorystyczne, ze względu na rozwój pojedynczego paradygmatu (systemu wierzeń) narzuconego przez Technokrację.

Stróż: Nie–mag pracujący z lub dla kabały jako służący czy wojownik. Współczesny stróż może być kimkolwiek – od członka gangu przez detektywa do mitycznego stworzenia.

Sympozjum: Comiesięczne spotkanie Technokracji. Zgromadzeni na nich członkowie Konwencji uzgadniają swą politykę.

Ścieżka: Generalne określenie wybranego przeznaczenia maga.

Śpiący: Osoba potencjalnie zdolna do czynienia magyi, lecz nieświadoma jej egzystencji.

Tajemniczość: Mystyczna osłona wznoszona przez magów do strzeżenia swych tożsamości.

Talizman: Obiekt gromadzący Kwintesencję i używający jej do tworzenia określonych Efektów – np. latające dywany, studnie życzeń czy też eteralne promienniki. Technokracja swe Talizmany określa jako Mechanizmy.

Technokracja: Potężna i bezlitosna grupa magów, usiłująca wyeliminować wszystkie szkodliwe elementy rzeczywistości dla bezpieczeństwa ludzkości. Ich magya, opierająca się na naukowych podstawach w największym stopniu kształtuje dzisiejszą rzeczywistość. Grupa ta nie będzie usatysfakcjonowana dopóty, dopóki nie przejmie całkowitej kontroli nad wszystkimi zdarzeniami. (Zobacz Pogrom). Zwana też Unią Technokratyczną.

Tradycja: Jedna z Dziewięciu Mystycznych Tradycji, Rady stworzonej w 1400 roku do przeciwstawienia się Technokracji, powstrzymania radykalnych zmian niesionych przez Maruderów i walki ze złem Nephandi. W jej skład wchodzą: Bractwo Akashic, Eutanatos, Kult Ekstazy, Mówcy Marzeń, Niebiański Chór, Porządek Hermesa, Synowie Eteru, Verbena i Wirtualni Adepci.

Trybunał: Zgromadzenie magów Tradycji, zwołane w celu przedyskutowania istotnych dla niej tematów; zwyczajowo otwierane w czasie waśni.

Umbra: Duchowy świat (a właściwie cała gromada światów) poza materialnym.

Umród: Każdy z nie–ludzi nie narodzonych lub stworzonych na Ziemi. W zakres tego określenia wchodzą i duchy krążące po Umbrze i mieszkańcy innych Dziedzin.

Węzeł: Wyjątkowo mystyczne miejsce. Węzły zbierają i gromadzą Kwintesencję, a w ich pobliżu Rękawica jest o wiele cieńsza. Zbudowano na nich wiele Fundacji, Bram i Portali.

Wiejski Czarownik, Wiejski Czarnoksiężnik: Nie–Przebudzony śmiertelnik, używający statycznego rzemiosła dla wywarcia małych zmian w rzeczywistości. Zobacz Magia.

Wojna Wstąpienia: Ciągły konflikt między frakcjami społeczności magów o wizję przyszłości rzeczywistości. Skala tego konfliktu obejmuje i subtelne manewry i zatrważającą przemoc.

Wstąpienie: Oświecony stan istnienia, do którego aspirują wszyscy magowie.

Wyk: Powszechne miano pierwotnych magów, bezpośrednich spadkobierców Czystych.

Wyrocznie: Legendarni magowie, którzy osiągnęli mistyczną perfekcję.

Wzorzec: Mistyczna struktura rzeczy, istoty, miejsca lub idei.

Zaświaty: Wspólne określenie światów leżących za Rękawicą.

Tytuły

Adept: Mag, który osiągnął już spory kunszt i osobistą moc.

Bani: Honorowy tytuł Rady, oznaczający „Z Domu..." Używany w formalnych tytułach jak np. „Nightshade bani Verbena." Dziś rzadko stosowany.

Barabbi: Mag, który zdradził swych dawnych towarzyszy i wstąpił na mroczną Ścieżkę Nephandi.

Diakon: Powszechnie używany tytuł maga–założyciela bardziej znaczącej Fundacji.

Garou: Tak nazywają same siebie wilkołaki (i ci magowie, którzy pragną ich szacunku).

Hultaj: Mag–renegat, który został najemnikiem.

Kolega: Pełny członek Fundacji, lecz nie założyciel, o niższym statusie od Diakona.

Konsor: Potężny sojusznik maga, sam nim nie będący, lecz o porównywalnych mocach.

Mentor: Mag, który kształci innego.

Mistrz: Mag wielkiej mocy i zdolności.

Najstarszy: „Primus"; „Pierwszy." Tytuł odnoszący się do założycieli Tradycji i ich żyjących reprezentantów w Radzie. Czasami też określenie założycieli Fundacji.

Niebiański: Największe z duchów, równe w mocy starożytnym bogom. Mówi się, że władają one Dziedzinami Cząstkowymi.

Odeszłe: Mityczne bestie, które opuściły ten świat, wybierając Zaświaty.

Pan: Duch Umrodu, słabszy od Inkarn, lecz potężniejszy od Preceptorów i Sług.

Pedagog: Hermetyczny wychowawca wielkiej sławy, zazwyczaj potężny, otoczony ze wszech stron studentami.

Preceptor: Duch Umrodu słabszy od Pana, lecz wciąż potężniejszy od Sługi.

Rodzina: Termin, jakiego używają wampiry na określenie siebie samych.

Sługa: Jeden z najsłabszych duchów Umrodu.

Strażnik: Termin używany przez niektórych magów rady na określenie „wyzywającego" aspektu Avatara, ustawiającego Poszukującego maga przeciw sobie samemu dla doskonalenia jego Arete.

Student: Najniższa spośród rang wśród magów Rady. Studenci mogą czynić magyę i dołączyli do Tradycji.

Technomanta: Mag, którego magya opiera się na naukowych teoriach. Często używany do określenia magów Technokracji, tytuł ten należy się też właściwie Synom Eteru i Wirtualnym Adeptom.

Tułacz: Żądny zemsty mag, którego Fundacja i kabała zostały zniszczone. Tułacze są często bojkotowani przez innych magów.

Uczeń: Mag, który nie przeszedł jeszcze inicjacji do swej Tradycji. Nie używane w stosunku do Sierot.

Wartownik: Jeden ze strażników dużej Fundacji, zazwyczaj sam nie będący jej członkiem.

Wychowawca: Mag, który stał się znany jako doskonały nauczyciel. Cieszy się dużym szacunkiem ze strony innych magów.

Stare Formy

Certámen: magyczny, nie–zabójczy pojedynek między magami Rady.

Grog: Pokrewny termin dla Stróża.

Kurtyna: Rzeczywistość, w którą wierzy większość Śpiących; gdy Śpiący zostaje Przebudzony, jest przeprowadzany „przez" Kurtynę i widzi rzeczy, które nie są takie, jakimi mogłyby się zdawać.

Magus: Mag.

Postulant: Mag służący Wyroczniom, usiłujący otrzymać zaproszenie do ich szeregów.

Turb: Motywacja Grogów, w znaczeniu lwiej „dumy" czy kruczej „śmiercionośności."

Upadły: Nephandi.

Vis: Kwintesencja.

Wulgarny Żargon

Bullterrier: Wilkołak; określenie obraźliwe.

Copperfield: Slangowa nazwa maga specjalizującego się w czynieniu wulgarnej magyi na oczach innych.

Czarne kapelusze & lustrzanki: Technokracja, termin wzięty z tradycyjnego stroju funkcjonariuszy Unii.

Doksowany: O magu akumulującym duże ilości Paradoksu mówi się, że jest doksowany.

Falujące Kryształy: Członkowie „New Age," nie mający pojęcia czym jest prawdziwa magya, lecz cały czas o niej rozprawiający; szarlatani. Czasami używane jako wyzwisko pod adresem Mówców Marzeń.

Faust: Mag nadmiernie zadający się z duchami, przede wszystkim niebezpiecznymi.

Krwawa robota: Każda magya wymagająca dużo wysiłku i stwarzająca zagrożenie dla zdrowia lub życia. Także magya Verbeny.

Leźć w Szatana: Dołączyć do Nephandi.

Merlin: Stary mag, przede wszystkim taki, który rzadko już odwiedza Ziemię.

Miarka: Jeden Haust Kwintesencji.

Nuke: To, co robi duch Paradoksu zaatakowanym przez siebie magom.

Potwór: Niebezpiecznie szalony mag; często odnoszone do Maruderów i Nephandi.

Smażona Dzicz: Szalony mag, zazwyczaj odnoszone do Maruderów.

Smażyć: Atakować kogoś magyą, przede wszystkim Sferą Sił.

Soczek: Kwintesencja.

Szarogęby: Technomanta, termin wzięty z Principia Discordia. Opisuje każdego maga lub naukowca koncentrującego się na zasadach i regułach.

Technopaplanie: Obraźliwa nazwa propagandy i niezbyt elastycznej magyi używanej przez Konwencje.

Ziemiak: Zwykły człowiek; Śpiący.

Księga Pierwsza: Ciało

Upadły

Czasami mogła nawet posmakować ten sen, ciągnący się niczym cierpkie lody z karaluchów. Zapach przypalanej skóry i okrzyki zdrady wciąż nawiedzały ją na jawie, nawet teraz, dziesięć lat później. Monique otrząsnęła się z drzemki. Jeśliby nawet krzyknęła teraz, to krzyk zagłuszyłyby gęste ciemności pokoju. Pocierając oczy, sięgnęła po paczkę Cameli schowaną pod blatem biurka i z roztargnieniem strzeliła palcami, by rozświetlić to krwawe coś.

Żarzący się węgiel rzucał krótkotrwały blask na wypolerowane ściany, który następnie zanikał ku szeptowi. Nowy dym mieszał się ze stojącym powietrzem, gdy Monique zmuszała się do wolniejszego, łatwiejszego oddychania i ponownego skupienia na leżącej przed nią książce. Obrazy, które kiedyś nazwałaby obscenicznymi teraz oferowały swojskość, chwilę wytchnienia po horrorach przeszłości.



Pierwszy klaps był najtrudniejszy; po nim, stało się przerażająco łatwe walenie we wrzeszczącą twarz Jakuba, malowanie jej głęboką czerwienią, inspirującą czasem głośniejsze, bardziej zmysłowe krzyki. Mimo, że czuła trochę żalu za ból zadany dziecku, cała wina opuściła ją na długo przed Odrodzeniem. Jakie znaczenie miała wina bez żalu i co znaczył żal dla potępionej?

Głuchy upadek popiołu na stronę księgi przerwał jej zadumę. Dźwięk przeniósł ją z powrotem do teraźniejszości. Najlepiej nie zastanawiać się nad trudnymi wyborami. Tajemnicze bazgroły przywołały ją, wabiąc mądrościami, starymi jeszcze przed czasami potopu. Monique skończyła papierosa ostatnim, długim zaciągnięciem, rozrzuciła machnięciem popiół i zagłębiła się dalej w to co niewymawialne.

Było wciąż tak dużo do nauczenia.

I Bóg wiedział, że zapłaciła za to cenę.

SNELLY

XI
Justice

Rozdział pierwszy: Doczesność

Ludzie myślą, że wiedzą czym jest rzeczywistość, czym jest życie. Myślą, że wiedzą bo mogą myśleć. „Myślę, więc jestem". Ich podejściem jest – „jestem na szczycie łańcucha pokarmowego, więc mogę decydować co jest rzeczywiste a co nie".

Czego nie chcą by było, po prostu nie istnieje. Za wyjątkiem, być może, w ich snach. Lub koszmarach. Tak więc kończą patrząc na cienie na ścianach jaskini, myśląc, że taki jest świat. Nigdy nie patrzą na to, co rzuca te cienie...

– Nancy Collins, W Krwi



Świadomość: Uwodzenie

Peter napił się ze swej flaszki i uniósł ją do warg Clarissy, wlewając jej płonący łyk do gardła. Przesunął palcem po jej podbródku, czyszcząc go z pozostałych kropelek. Zlizał je następnie z dłoni. Drugą ręką objął plecy Clarissy gdy siadali na obwisłej sofie za kulisami.

– Clarissa Ryan, – powtórzył. – Brzmi dla mnie jak jakaś TV Americana z lat pięćdziesiątych.

Przez pięć minut, które tu przesiedzieli, powiedziała mu tylko swoje imię. Nie spytał do tej pory o nic więcej.

Zachichotała. – Nie tak jak Peter Kobie, który jest kim? Karaibczykiem? – Jej próba zachowania się grzecznie spaliła na panewce.

Wstrząsnął głową. – Boca Raton. Wziął kolejnego drinka. – A więc mieszkasz w bursie?

– Hm, tak. – Spojrzała na podłogę, zakłopotana.

Jego skórzana kurtka zatrzeszczała, gdy wyciągał klucz. – Pójdziemy do mojej chaty. Właściwie to mojego kumpla. Zostawił mi klucze.

Clarissa poczuła, jak traci oddech. – Co tam będziemy robić?.

Peter uśmiechnął się, przyciskając usta do jej karku, jego długie palce wśliznęły się pod sweter, kciuki dotykały obojczyków, dłonie pieściły wyniosłości piersi.

– Jeszcze się pytasz? – szepnął.

Spójrz na świat wokół siebie. Patrz i ujrzyj go zwyczajnym i Przebudzonym wzrokiem. Zobacz nieskończone niebo, drzewa pełne życia; zobacz swą rękę, tu każdy cal ciała jest splotem cudowności. Poczuj swą krew, usłysz wiatr i powiedz mi, że nic co magyczne nie jest prawdziwe.

Witaj, przyjacielu. Oczekiwałem ciebie. Widzę, że usłyszałeś przyzywający dźwięk mych bębnów. Wiem, czego chcesz; przyszedłeś poprosić mnie o pokazanie cudów, które można znaleźć poza naszym światem. Poprowadzę cię w twej wędrówce. Lecz zanim ruszymy poza fizyczną rzeczywistość, muszę opowiedzieć ci o Doczesności i Gobelinie. Nie bój się, nie potrwa to długo...

Doczesność

Magowie opisują całą rzeczywistość jako Doczesność. Często słuchałeś tych wokół ciebie, jak rozmawiali o wszechświecie. Wierzą oni, że mówią o wszystkim co istnieje, tak jakby wszechświat był wszystkim. Wszechświat jest jedynie fizyczną częścią rzeczywistości – gwiazdami i planetami, stworzeniami i przedmiotami jakie można na nich znaleźć. My oprócz tego możemy zobaczyć świat ducha, który istnieje wraz z fizycznym światem, zachodząc na niego i zajmując to samo miejsce. Nazywamy tę sumę wszystkich rzeczy Doczesnością, fizyczną i duchową zarazem – wszystkimi możliwymi dziedzinami istnienia, naturalnymi i nadnaturalnymi, wszystkimi nadziejami, marzeniami i możliwościami. W skrócie, cała rzeczywistość, która kiedykolwiek była, którą można sobie wyobrazić i która kiedyś będzie. Jest to złożona idea, lecz zarazem prosta. Takie jest magyczne rozumienie rzeczywistości, rozumienie, które umożliwia cudotwórcy naginać ją do swej woli, bo w niej wszystkie rzeczy są możliwe, mimo, że nie wszystko jest łatwo sprowadzić do zaistnienia w zwyczajnej ziemskiej rzeczywistości. Co prawda, nie zawsze tak jest, lecz to już inna historia.

Gobelin

Wszystkie rzeczy będące częścią Doczesności są nitkami w mystycznej osnowie zwanej przez nas Gobelinem. Jest to metafora na opisanie złożonego przeplatania się wszystkich fizycznych, duchowych i intelektualnych jej elementów. Razem tworzą one cudowną magyczną tkaninę, wciąż się zmieniającą i rosnącą. Wiele z podstaw magyi wywodzi się z tego obrazu wielkiego Gobelinu; rzucamy czary, które osnuwają świat do naszej wizji, tworząc nowe wzorce i zmieniając stare. Mówimy o liniach pasm, jasnych strumieni Kwintesencji, które niekiedy nazywane są wstęgami Gaji, Pierwotnymi promykami płynącymi przez oblicze naszej Ziemi. Umiejscawiamy Węzły, miejsca, gdzie przecinają się tworzące mocne sploty linie pasm, podstawy naszego Gobelinu. Najróżnorodniejsze nici są wplatane do uczynienia całości. Nasz Gobelin nigdy jednak nie zostanie ukończony, gdyż jego tkanie postępuje w miarę, jak kroczymy w stronę Wstąpienia.

Smutni jesteśmy tylko, że nici tworzące Gobelin są delikatne. Wiele duchowych nitek, które powinny zostać silne, osłabło i zanikło. Ci z mej Tradycji, Mówcy Marzeń wierzą, że w miarę jak Gobelin strzępi się i rozpada, gdy nici są odcinane lub przerywane, tak cała rzeczywistość upada w nicość gdy nasi wrogowie rozdzielają świat materialny od świata umysłu i ducha. Świat fizyczny kształtuje duchowy i odwrotnie, jest przez niego kształtowany, niczym osnowa i wątek każdej tkaniny. Wszystko jest częścią obu światów. Zaprzeczanie jednemu lub drugiemu strzępi Gobelin i prowadzi nas ku własnej zgubie.

Ziemska rzeczywistość



Są Horatio rzeczy na niebie i ziemi,
O których nie śniło się twej filozofii
– William Shakespeare, *Hamlet*

Teraz, gdy widzisz jak wszystko jest częścią całości, zrozumiesz, dlaczego zacznę twą podróż od pokazania ci świata, który wydaje się być znany. Spójrz na miasto wokoło: ulice rozciągają się jak porwana sieć pajęcza, wypełniona mętami i szumowinami, owijają się dookoła niemożliwie wysokich gmachów, przystrojonych chimerami i błyszczących tysiącami świateł. Poblask miasta wygasza gwiezdne świeczki nieba, prawie tak jakby były zasłonięte chmurą mroku. Nawet gdy wyłączamy wszystkie światła, duszące gazy z naszych aut i fabryk robią to samo.

Spójrz na kobietę, skradającą się na końcu ulicy. Kurczowo trzyma torebkę i mocno owija się płaszczem, jakby myślała, że są ochronnymi talizmanami. Ma prawo się bać; jest tu wiele zła krążącego w nocy po mieście. Oczywiście istnieje ono także w dzień, ale wtedy możemy udawać, że jesteśmy silniejsi i mniej przerażeni. Gdy świeci słońce, łatwiej jest zobaczyć z dala coś przerażającego i usunąć się na czas, zanim to spotkamy.

Czy widzisz tam w alei bezdomnych, zebranych wokół zbudowanego przez nich płonącego kosza? Niektórzy z nich łagodzą swój ból i strach tanim winem lub syntetyczną kokainą; inni są zbyt pobici lub szaleni by zważać na cokolwiek.

Tak, a tu przejeżdża policyjny radiowóz. Jego światła przez chwilę oświetlają kobietę, a ona odskakuje, jakby była łanią na celowniku myśliwego. Twarze policjantów w środku sztywne są i srogie. Zbyt dużo czasu spędzili na pracy, której nie mogli podołać, stając się cynicznymi i prawie tak samo brutalnymi jak ci, których przysięgali kontrolować. Radiowóz dojeżdża do końca ulicy i ludzie zgromadzeni przy ogniu błyskawicznie znikają. Być może uczestniczyli w przestępstwie; być może nie. Nie ma to znaczenia. Na pewno oskarżono by ich o cokolwiek, gdyby zostali złapani.

Chodź, pójdź za mną do klubu na końcu ulicy. Nawet stąd możesz usłyszeć łomoczącą muzykę. Dzieci, które czekają przy wejściu, instynktownie wyczuwają otaczający ich mrok i przejmują go do swych strojów i zachowań. Nie uciekają przed strachem, lecz starają włączyć go w siebie, nosząc stroje z pajęczej czerni i wzajemnie rywalizując w tym stylu. Próbują zrozumieć, udając jednocześnie, że im nie zależy. Słuchają, patrzą i część z nich wkrótce się Przebudzi.

Zostawmy teraz nędzniejsze dzielnice miasta i pójdźmy w stronę rządowych budynków i wysoko wznoszących się apartamentów bogaczy. Tutaj, same lustrzane gmachy odbijają się nieziemsko jeden w drugim w nieskończoności skrzywionych odbić. Pod tym względem przypominają tych, którzy tu żyją i pracują: każdy stoi cichy, w samotnej izolacji. Mimo ich wszystkich mieszkańców, są one pomnikami nie ludzkiej racjonalności i osiągnięć, lecz chciwości i potwornej pychy.

Nawet krajobraz został zniszczony. Tam gdzie kiedyś rósł stary las, gotujący się od życia i wypełniony ptasim śpiewem, tam rosną teraz marne, rachityczne sosny posadzone by zabezpieczyć grunt przed wymywaniem. Głębokie kopalnie nacinają ziemię, równają wzgórza i obniżają góry. Nieoczyszczone ścieki spływają z podniszczonych rur do morza. Teraz morze zwraca nam trucizny w toksycznych skorupiakach i kwaśnych deszczach.

Ludzie się boją, zastraszeni przez rządy, korporacje i co bardziej uczciwych przestępców. Boją się tego co nieznane i tajemnicze. To co wiedzą, jest wystarczająco złe, odmawiają zatem pojęcia tego, co o wiele gorsze. Takie jest marzenie Technokracji, ten pusty, martwy, bezduszny świat, który jak twierdzą zbudowali ludzie by byli bezpieczni i wolni. Tak wygląda to, co widzą Śpiący.

Mimo tego wszystkiego, istnieje nęcąca wielkość w naszym świecie, syreni śpiew, który przyzywa nas do poszukiwania nadziei i dobroci w jego skorumpowanych miastach i odludziach. I Śpiący też go słyszą. Niektórzy się nie poddali i my, z Tradycji, mamy nadzieję ich odnaleźć. Część zostanie naszymi akolitami, pilnując i pomagając nam w czasie swych prób Przebudzenia. Dlatego, że ludzie ci wciąż wierzą, że możemy w małym stopniu zmieniać rzeczywistość, tkając nowe wzory w Gobelinie i pozwalając starym się zmieniać. Nawet jeśli nie mogą ujrzeć tego wszystkiego co my, to wciąż próbują zrozumieć. Większość Śpiących jednak, oślepiona przez naukowe obietnice lepszego jutra, nie nauczyła się jeszcze przenosić w siebie prawdy Przebudzonymi oczyma.

Za Fasadą

Podczas karnawału ludzie zakładają maski na swe maski.
– Xaiver Forneret

Nasz wzrok jest ostrzejszy niż naszych Śpiących braci. Widzimy więcej prawdziwego obrazu rzeczywistości i wiemy więcej o siłach działających za scenami wydarzeń. Jeżeli chcesz zrozumieć działanie naszego świata, nie możesz pominąć tych, którzy pociągają za sznurki i ustanawiają prawa.

Nadnaturalni

Gdzie Śpiący postrzegają tylko wielkie firmy i odległe, potężne rządy, my widzimy przyczajone w ciemnościach wampiry, których kontrola nad sprawami śmiertelnych pociąga nasz świat ku upadkowi. Myślisz, że opowiadam ludowe bajki, gdy mówię o wampirach? One są całkiem rzeczywiste, zapewniam cię. Tak rzeczywiste jak Garou, które ty nazwałbyś wilkołakami. Nie uśmiechaj się głupio – często są one naszymi sojusznikami. Też kroczą po innych światach, jeśli chcesz wiedzieć. W tym świecie i w Umbrze walczą za Gaję, niszcząc kreatury, których nigdy byś sobie nie wyobraził. Pomówimy o nich więcej, gdy zabiorę cię poza barierę oddzielającą nasz świat od duchowego.

Ukryte przed oczyma świata (i na pewno przed większością badaczy zjawisk nadprzyrodzonych), zjawy zamieszkują zakurzone halle i walące się domy. Niektórzy mówią, że zjawy te nie mogą opuścić świata żywych, gdyż nie ukończyły swych życiowych dzieł i istnieją teraz po to by je zakończyć. Wiele upiorów, jak się same nazywają, takich właśnie jest. Nie skrzywdzą cię tak długo, jak pozostawisz je same sobie. My, którzy sami przechodzimy śmierć, czy to prawdziwą czy symboliczną, rozumiemy te smutne i pełne pasji duchy.

Mimo to nie wierzysz w duchy? Może myślisz, że szczepy, tańczące Taniec Ducha były wszystkie bandą głupców? W ich tańcu była moc i wielu żołnierzy, którzy zabili szamana, przyzna ci się, że uwierzyli. Ale to było dawno temu i nie przyjdzie już więcej na tę Ziemię.





Złe upiory, nazywające siebie widmami, będą chciały cię opętać, więc najlepiej, jeśli umarłych pozostawisz samym sobie. Niestety, nie ma końca głupcom, którzy przyzwali takie duchy w siebie, chcąc, czy niechcąc. Opętani przez nie, mogą popełniać najbardziej ohydne zbrodnie i nigdy się nie dowiedzieć co uczynili.

Facrie też istnieją. Zmienione, oczywiście – jak mogłoby być inaczej. Technokracja robi wszystko co może, by usunąć i je i wspomnienia o Bajkowym Ludzie, lecz opowieści pozostają, tak jak i Odmieńcy. Nie ujrzysz już małych duszków siedzących pod kapeluszem muchomora (przynajmniej nie w tym świecie), lecz kiedyś może zobaczysz eleganckiego rycerskiego feya, galopującego na swym rumaku, lub usłyszysz przenoszone wiatrem delikatne nuty bajkowych melodii dochodzące z ich ukrytych dolin. Wielu nigdy nas nie opuściło, a dziś coraz więcej wraca. Ciesz się, bo jest to oznaką pęknięć w obronie Technomantów.

Magowie

Publiczne osobistości, które nie są marionetkami wampirów, tańczą do rytmu Technokracji. Myśli i wierzenia Bezwładnych dźwięczą w rządowych korytarzach, naginając rzeczywistość do wizji ich Utopii. Ich wieże majaczą nad nami, rzucając cienie na ten świat, krusząc wszelkie marzenia w proch. Nie fantazjuj, nie protestuj i na miłość Boską nie zadawaj pytań. Ależ Nephandi muszą się dziś śmiać.

Wizja ta w największym stopniu kształtuje nasz świat, ale nie zawsze tak było. Kiedyś Bezwładni nie przerabiali wszystkiego zgodnie ze swymi planami, jak teraz, gdyż inaczej nie bylibyśmy dziś magami. Niektóre części świata wciąż trzymają się swych tradycyjnych wierzeń i nigdy nie wpadły całkowicie pod obcas Technokracji.

Nephandi? Źli do szpiku kości! Skorumpowani sprzedali swe dusze Żmijowi, ucieleśnieniu entropii i zdeprawowania. Wielu idących Ścieżką Mrocznego Odbicia kontroluje politycznych przywódców i szefów korporacji. Oni też biorą część hańby za duchową śmierć świata. Upadli zadają się z duchami, przez wielu zwanych demonami i próbują zawrócić młodych magów z obranej przez nich Ścieżki, ściągając ich w otchłanie labiryntów. Nie słuchaj ich kłamstw; wezmą to co dla ciebie najcenniejsze – twoją duszę. Jeśli ktoś obdarowałby cię najrzadszą i najpiękniejszą perłą, zamieniłbyś ją na zwykły kamyk? Ostrzegam cię: Nie zadawaj się z Nephandi.

Maruderzy są trudnym przypadkiem. Ci szaleni magowie chcą w wielu przypadkach tego samego co Tradycje. Ale podczas gdy my chcemy osłabić chwyt, jaki Technokracja założyła światu, oni chcą Technomantom połamać nadgarstki, zmielić im palce na proch i wyrzucić stąd całą ich papkę. Szaleńcy, są uosobieniem chaosu. Chcą za dużo, za szybko, i nie obchodzi ich, jak wpłynie to na Gaję i Jej ludzi. Jeśli nie szukasz zniszczenia przez Paradoks podążający za nimi jak burzowe chmury, unikaj Szalonych kiedy tylko możesz.

A co z innymi magami Tradycji? Wszyscy dążymy do Wstąpienia, ale większość z nas kroczy tam całkowicie odmiennymi ścieżkami. Musisz tylko wiedzieć, że są twymi sojusznikami. W walce przeciw Bezwładnym, Nephandi lub Maruderom, wiele znajdziesz z nimi wspólnego. Współpracuj, ale pamiętaj, że nie każdy mag Tradycji jest twym przyjacielem.

Łowcy

Między Śpiącymi są tacy, którzy wierzą, że w rzeczywistości jest coś więcej niż tylko oczywiste i dostrzegalne. Sami mogą mieć różnorakie talenty – wiejską magię lub zdolności parapsychiczne – dające im wejrzenia w świat jaki widzą magowie. Większość takich śmiertelników pozostaje ukryta tak jak i my. Niektórzy, przede wszystkim Arkanum, po prostu chcą studiować dziwne istoty takie jak wampiry lub wilkołaki, oraz obce magyczne feno-

meny. Byliby nieszkodliwi, jeśli nie niebezpieczna wiedza, którą mogliby przekazać naszym wrogom. Najlepiej nie dać im się niczego dowiedzieć.

Niektórzy agenci rządowi poszukują w nieznanych celach takich istot jak my. Pewien jestem, że wielu z nich pracuje dla jednej lub drugiej Konwencji Technokracji. Inni być może chcą użyć magów jako broni; kilku może się obawiać, że użyjemy naszej mocy do kontroli umysłów tych u władzy. Wiedzą bardzo mało o naszej prawdziwej potędze i celach, i boją się bardzo w swej ignorancji. Nie zdradzaj swych specjalnych zdolności gdyby taki agent cię odnalazł.

Oprócz tego jest Inkwizycja, spadkobiercy tej średniowiecznej organizacji. Zwą się teraz Stowarzyszeniem Leopolda, ale ich cele są wciąż takie same jak kiedyś – odnaleźć wszystko co odmienne i zdeptać to. Wypełniają w tym wzorzec tak stary jak samo życie. Rodzaj ludzki najpierw czci, a następnie niszczy to co inne. Stowarzyszenie nie widzi nic naturalnego w naszej mocy, wierząc, że jesteśmy wszyscy sprzymierzeni z demonami. Jest to wielką ironią jako, że wielu z nich praktykuje magię darowaną im, jak wierzą, przez Boga i wierzy w wiele tych samych rzeczy co nasz Niebiański Chór. Nie daj się zwieść ich aurą pobożności; mogą być oni najbardziej okrutnymi przeciwnikami.

Mystyczne Miejsca

Musimy ukrywać naszą Sztukę przed nie–Przebudzonymi oczami jako, że wielu Śpiących zabiłoby nas za odmienność. Co gorsza, ich niewiara kierunkuje na nas siły Paradoksu. Jest więc całkiem naturalne, że wyszukujemy miejsca mocy, które zasilają nas energią i chronią od Paradoksu. Służą także jako schronienia, w których możemy ćwiczyć nasze rzemiosło w sekrecie. Mamy wiele takich miejsc; nazywane są one Fundacjami.

Fundacje

Ten stary, wiktoriański dom na rogu jest Fundacją. Wygląda podobnie jak inne, z wyjątkiem łuszczącej się czarnej farby. Zasłony w oknach są także czarne i niewiele świateł błyszczy ze środka. Widzisz migoczące w środku świece i dym uchodzący przez komin? Pewnie nie stać ich na elektryczność. Mieszkają tu Sieroty, mystycy nazywający siebie Opustoszałymi. Myślą, że dom jest nawiedzony. Może jest. Śpiący nic nie wiedzą o tym domu i nawet magowie nie powiedzą nic o jego funkcji po prostu patrząc, gdyż nie stoi on na żadnym mystycznym Węźle. Wiele większych Fundacji spoczywa na takich Węzłach, ciągnąc z nich Kwintesencję do zasilenia Dziedzin Horyzontalnych, gdzie buduje się jeszcze sekretniejsze Fundacje.

Fundacje nie muszą być domami. Remizy, dojo sztuk walki, kościoły, czy nawet stare kina mogą też pełnić tę funkcję. Niektórzy magowie spotykają się na tyłach barów lub dyskotek; inni wynajmują sale wykładowe lub czytelnie w lokalnych bibliotekach. Jak więc prawdopodobnie widzisz, Fundacje nie muszą być stałymi miejscami. Słyszałem kiedyś nawet o jednej mieszczącej się w autobusie jeżdżącym z miasta do miasta.

Chodź, weźmy moje auto. Mam ci jeszcze wiele do pokazania.

Konstrukty

Statyczni Magowie nazywają swe schronienia Konstruktami i też poszukują dostępu do Węzłów, które by zasiliły ich bazy. Chcieliby kontrolować lub zniszczyć każdy Węzeł na Ziemi, coś, na co nie możemy im pozwolić. Węzły te są kluczami do naszych Dziedzin Horyzontalnych i niewyczerpanymi źródłami Kwintesencji, która daje wielu z nas moc. Wiele Konstruktów Technomantów wygląda jak drapacze chmur lub fabryki, lecz ten, który ci pokażę przypomina laboratorium badawcze.

Skręć w stronę tego przemysłowego kompleksu. Widzisz budynki? Wszystkie z szarej stali i pociemnianego szkła, gnieżdżą się jak żmije między parkingami i betonowymi blokami. Jedź wolno, nie zatrzymując się, bo zobaczą nas strażnicy przy bramie. W miarę jak przejeżdżamy, przyglądaj się wzrokiem maga wszystkim strukturom. Widzisz najistotniejszy budynek, ukryty za resztą, silnie wzmocniony fizycznie i magycznie? Myślę, że to po to, by zatrzymać nas na zewnątrz lub ich w środku. Jeśli udałoby się nam wejść do środka, zobaczylibyśmy zaawansowaną, lecz niezbyt wybitną technikę: komputery, wyposażenie laboratoryjne i nawet kilku Śpiących, myślących, że są zaangażowani w ściśle tajny projekt. Prawdziwe laboratoria są pod ziemią, osłaniane i zabezpieczane przez HIT Marki lub Ludzi w Czerni. Nawet one są tylko na pokaz; Portal tam ukryty prowadzi do ich własnych Dziedzin Horyzontalnych, gdzie mają ukryte laboratorium badawcze. Słyszałem opowieści o przerażających eksperymentach na tych, których wezmą żywcem.

Teraz, gdy zatrzymaliśmy się na światłach, spójrz ponownie. Widzisz? Nawet ich osłony nie mogą całkowicie ukryć Węzła, na którym siedzą. Wiem, że jest on tutaj; kraina ta należała niegdyś do mych ludzi, lecz więcej już dla mnie nie śpiewa. Pogwałcili Węzeł tak, jak wysterylizowali jego okolicę. Teraz nie ma tu nic prócz asfaltu. Chyba bali się pozostawić tu nawet drzewo, w strachu, że przebudzi się jednej nocy i pomaszeruje na ich zabijające duszę struktury. Wystarczy. Chcę pójść do jakiegoś szczęśliwszego miejsca.

Miejsca Mocy

Wiem, że wyjechaliśmy daleko poza miasto, ale to jest warte wycieczki. To jest miejsce mocy. Nie widzisz nic prócz drzew? Jak ci się podobają? Tak, są wspaniałe – wysokie i silne, zielone i rosnące. Wszędzie dookoła trawa wyschła, oczekując lata by zazielenić się ponownie. Inne drzewa stoją nagie i drżące na wietrze, z ich gałęzi pospadały wszystkie liście. Ach, teraz widzisz i czujesz... Posłuchaj jak gałęzie szepczą jedna do drugiej. Mówią o naszym przyjściu. Poczuj zapach tych wiecznie zielonych drzew i iłu; pozdrawiają nas przystrojone w swe najlepsze perfumy. Przejdź się pod ich wijącymi gałęziami i poczuj zgromadzony tu spokój i moc. Większość ludzi zobaczy drzewa otoczone innymi. Nie ma tu nic nieziemsko fantastycznego, lecz my, Przebudzeni, możemy wyczuć puls tego miejsca mocy.

To co czujesz jest odbiciem życiowej energii Węzła. Węzły mają tendencję do ściągania i gromadzenia duchowej natury miejsca, stając się sadzawkami sympatycznych wibracji. Wiele Węzłów można znaleźć tam, gdzie dominuje energia życia – pierwotnych dziczy, skalnych formacji – podczas gdy inne manifestują się na polach bitewnych, miejscach festiwali i innych, będących świadkami wyzwalania wielkich emocji. Węzły mogą być nawet poświęcone jednemu, konkretnemu uczuciu lub celowi i rezonować miłością, radością, nienawiścią, smutkiem i innymi wielkimi pasjami ludzkiej duszy.

Istnieje wiele miejsc mocy: święte gaje, krystaliczne groty, wielkie formacje skalne, błyszczące sadzawki, menhiry, wodospady, cmentarze i bajkowe kopce, by wymienić choć kilka. Inne mogą być śmietnikami lub zbiornikami ścieków. Ich wygląd nie ma znaczenia, gdyż wszystkie, bez względu na kształt lub zawartość są Węzłami. Wiele pozostawia wokół siebie materialną część swej esencji, magyczne okruchy przez niektórych nazywane Haustami. Tak jak Węzły, Hausty mają rozmaite kształty i rozmiary.

Chodź i usiądź ze mną. Pomedytujmy chwilę. Gdy się już trochę odświeżymy, odwiedzimy moje Sanktuarium.

Sanktuaria

Witaj w mej chacie. Proszę byś pozostawił swą niewiarę i uprzedzenia na zewnątrz. Podłoga i ściany są tu zrobione z samego drewna i natłuszczone olejem, dla zabezpieczenia przed wysy-

chaniem. Kilim na podłodze został utkany przez moją matkę. Palenisko to zwykłe zagłębienie zrobione w środku kabiny, a moje łóżko to materac wypełniony ziołami i trawami. Narzędzia mej Sztuki zwisają z krokwi nad głową, a moje bębny stoją na honorowym miejscu, tuż obok drzwi, tak bym mógł je zabrać gdy wyjdę. Tutaj zaś trzymam schowane zioła i trochę nasion do karmienia wiewiórek.

Tak, nie ma tu dużo, lecz to wszystko czego potrzebuję. To jest moja rzeczywistość, miejsce odzwierciedlające me wierzenia. Przychodzę tutaj szukając odpowiedzi od duchów, lub by wejść w Zaświaty. To jest mój dom i serce mej magyi. Jako, że stworzyłem tę rzeczywistość dla siebie, cała ma magyczna praca w tym Sanktuarium jawi się przypadkowa, niemalże naturalna. Niemal wszystko jest dla mnie w Nim możliwe i będę Go bronił swym życiem. Pokazuję ci Je jako znak zaufania; kiedyś będziesz potrzebował własnego Sanktuarium.

Teraz, gdy pokazałem ci wszystko co mogłem na tym świecie, prześpijmy się, by przygotować się do jeszcze większej podróży. Może twe sny wypełnią odpowiedzi, których poszukujesz.

Zanim opuścimy ziemską dziedzinę, pozwól mi powiedzieć, dlaczego to co robimy jest tak niezbędne. Większość magów wierzy, że Ziemia, którą niektórzy z nas zwą Gają, jest środkiem Doczesności, jedynym źródłem Pierwszej Esencji i tych prawdziwych fragmentów znanych dla większości jako ludzkie dusze, a dla nas Przebudzonych jako Avatary. Wszystko inne, mówią oni obraca się wokół nas i przyjmuje kształty w odpowiedzi na ludzką wyobraźnię i kreatywność. Jestem dumny z bycia jednym z Przebudzonych, będę walczył do ostatniej kropli krwi i jeszcze dalej, by obronić Gaję przed popadnięciem w sterylność, szaleństwo lub mrok. Czego jednak nigdy nie zrobię, to nie powiem ci, że jesteśmy centrum wszystkiego, lub, że jesteśmy jedynym źródłem Kwintesencji, lub, że Przebudzone życie nie istnieje jeszcze gdzieś na planetach naszej Doczesności. Jestem tylko starym Mówcą Marzeń, ale wiem jedno: Natura kocha nieskończoną różnorodność i twierdzenie, że jesteśmy jedynym źródłem magyi w całej rzeczywistości jest zaprzeczaniem tego. Jest to najprawdziwszy Ziemiocentryzm, jeśli istnieje takie słowo. Ostrzegamy wszystkich młodych magów przed dumą i pychą, ale uczymy ich takich głupot. Jestem szczęśliwy ratując mój świat. Któż chciałby więcej?

Zaświaty



Wszystko, co wiemy na pewno, to to, że niczego na pewno nie wiemy.
– Neil Gaiman, Księgi Magii

Rękawica

Poza kresami naszego świata leży pierwsza Mystyczna Bariera: Rękawica. Technomanci powiedzą ci, że stworzyli ją, by zatrzymać swobodne przenikanie obu światów, duchowego i ziemskiego. Kłamią. Podczas, gdy zrobili co mogli dla wzmocnienia Rękawicy, to nie oni ją stworzyli i do teraz jej nie pojmują. Jest to naturalna Bariera stworzona przez energię Ziemi, powstrzymująca świat duchów przed wkroczeniem do fizycznego. Kiedyś oba mogły być swobodnie wymieszane; teraz muszą być odseparowane. Wszechświat nie jest już zharmonizowany i Rękawica musi służyć jako system odpornościowy, izolując jedno od drugiego. Każde, oczywiście, jest niezależnym i niezbędnym miejscem. Świat fizyczny zapewnia stabilność, pozwalającą istnieć formom i substancjom. Świat duchów daje nam energię chaosu i treść, dzięki której fizyczne formy mogą być natchnione życiem i kreatywnością.

Rękawica służy tym samym celom co twoja skóra; rozróżnia to czym jesteś ty, od tego, co cię otacza. Twoja skóra nie przeszkadza powietrzu przechodzić przez nią do komórek ciała, ale zabezpiecza cię przed niebezpieczeństwami, chyba, że zostanie uszkodzona. Rękawica wydaje się być taka sama, ale została pogrubiona w większości miejsc przez niewiarę wywołaną przez Bezwładnych. Niczym strup utrudnia samodzielne przyjście tutaj nawet pomocnym duchom. Dlatego też wiele z tego co było witalne i duchowe w naszym świecie zanikło i umarło.

Teraz przekroczymy Rękawicę. Przyprowadziłem cię do tego odosobnionego miejsca, bo tu bariera jest cieńsza. W mieście membrana jest zbyt gruba, niewiara zbyt wielka, by było nam łatwo przejść. Tutaj, mam nadzieję, okaże się to łatwiejsze. Usiądź i posłuchaj mych bębnów. Zapomnij się i oddaj w me ręce. Gdy wszystko będzie gotowe, gdy oboje ujrzymy mgłę Rękawicy, wstaniemy i przejdziemy przez nią.

Są na to i inne metody. Niektórzy magowie używają magyi Umysłu, by wysłać swe astralne ja do duchowych światów, tworząc sobie astralne ciało połączone z fizycznym srebrną liną. Ja jednak wolę się udać sam, osobiście. Teraz weź to piórko. Trzymaj je przed sobą. Przyglądaj się jego liniom i kolorom, a ja powiem ci jak przejść i co się stanie gdy to zrobimy.

Garou nazywają to krokiem w bok. W pierwszym rzędzie robię mym piórkiem przejście przez Rękawicę, co umożliwi nam przejście bezpośrednio do świata duchów. Najważniejsze jest, byś odrzucił strach i zaufał mi, gdy to robię. Najlepiej będzie, jeśli zrobimy to razem, ale i bez tego mogę cię zabrać. Czy czujesz już bliskość świata duchów, czujesz jak przecieka przez Rękawicę? Nazywamy to Peryferią. Jeśli możesz poczuć ten mglisty dotyk ducha, to znaczy, że jesteś gotowy do przejścia. Dobrze. Teraz słuchaj uważnie.

Kiedy przejdziemy, przekształcę nasze fizyczne ciała w takie same, lecz zrobione z ducha. Ach, widzę, że to cię denerwuje. Powiedz dlaczego? Wierzysz, że jesteś żywy? Oczywiście, że tak. Teraz pokaż mi swoje życie; nie, oddech i puls są oznakami życia, nie samym życiem. Pokaż mi to, co porusza twe fizyczne ciało; twój mózg jest narządem, a nie poruszającym duchem. Mogę podtrzymać twój mózg przy życiu na długo po tym, jak duch odejdzie. Tak więc powiedz mi, co jest rzeczywiste – duch czy ciało? Jeśli chcesz, możesz o tym myśleć tak: tutaj na Ziemi, twoje fizyczne ciało jest tym co otacza ducha; tam jest na odwrót. Nie pozostawiasz za sobą śmiertelnej skorupy. Wchłania się ona w twe duchowe ciało. Uwierz i słuchaj mych bębnów.

Jak się teraz czujesz? Ja zawsze przy przejściu mam wrażenie, jakbym przechodził przez chmury miękkiej wełny. Najpierw czuć lekki opór, a potem nagle się rozstępuje. Widzisz jak zmieniają się kolory? Na Ziemi nie ma takich odcieni. Już prawie jesteśmy. Czujesz te zapachy? Nawet powietrze ma smak. A słyszysz śpiew duchów? Jesteśmy na miejscu.

Bliska Umbra

Osiągnęliśmy Bliską Umbrę, miejsce przyległe do rzeczywistego świata, przenikające go i równoległe, zajmujące w przestrzeni to samo miejsce co on, tyle, że w innym planie lub wymiarze, jeśli wolisz. Rozszerza się z Penumbry, duchowego lustra Ziemi w trzy powłoki, lub Światy – myśli, ducha i śmierci. Jej granicami są Rękawica z jednej strony i Horyzont z drugiej. W Umbrze moc Paradoksu jest o wiele mniejsza. Duchowego bogactwa Aksamitnego Cienia nie zduszono niewiarą; dlatego też o wiele więcej jest tu możliwe.

Zanim podążymy dalej, muszę cię ostrzec, że nasza podróż nie jest całkiem bezpieczna. Wielu jest naturalnych mieszkańców światów Umbry, duchów, które nazywamy Umrodem. Możemy niektórych z nich spotkać w trakcie naszej wędrówki. Traktuj ich z szacunkiem i rób to co ja. Rzadko kiedy mnie niepokoją, ale ty jesteś dla nich obcym i mogą chcieć cię sprawdzić.

Teraz jesteśmy w odbiciu mej chaty. Widzisz jak jarzą się kryształy? Możesz poczuć miłość kształtującą każdy z wzorów na kilimie od mojej mamy? Wszystko tutaj jest duchowym odbiciem naszej własnej Ziemi. Każda rzecz objawia się tu w swej prawdziwej naturze.

Dlaczego tak się jarzę? Jestem Mistrzem Ducha, a świat ducha rozpoznaje swoich. Kiedyś ty też możesz się rozjarzyć, gdy wejdziesz w ten świat.

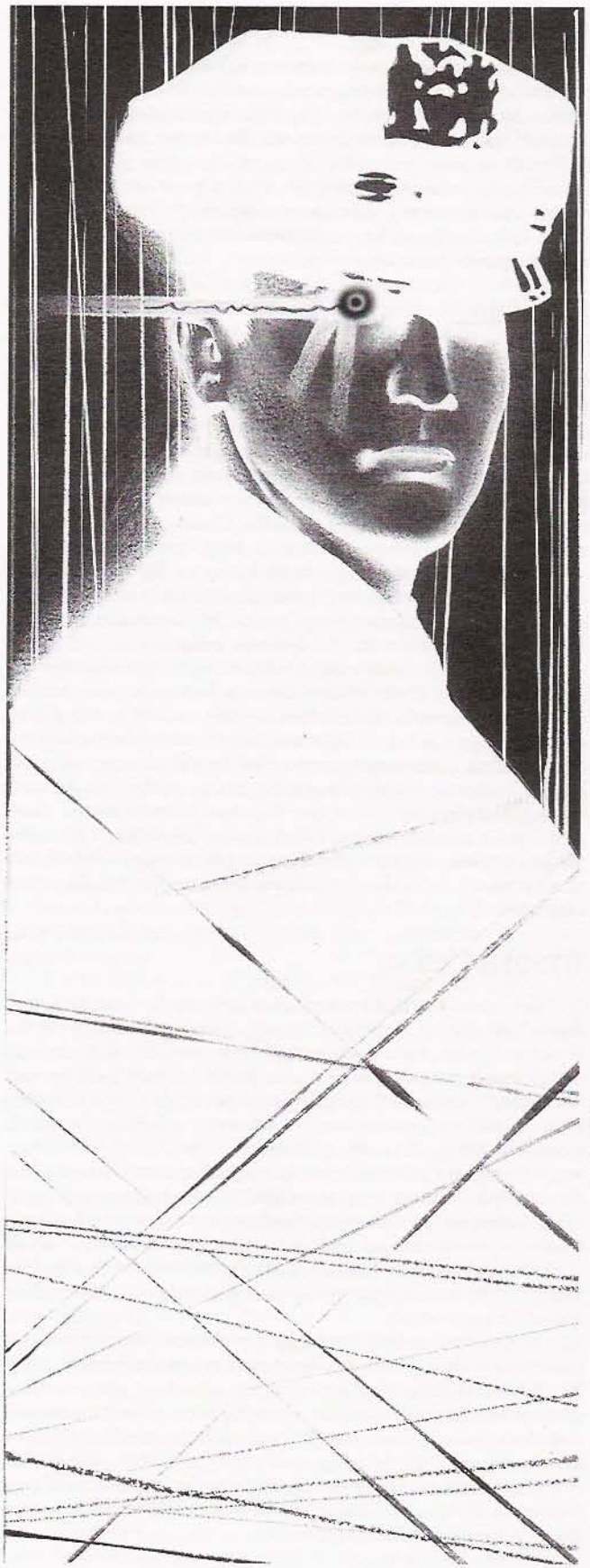
Penumbra

Jesteśmy w Penumbrze, części która odbija fizyczny świat. Jest jednak bardziej prawdziwa dla duszy lub natury odbitego miejsca i częściej wydaje się pokazywać jego zdrowie duchowe, a nie kształt przyjmowany w fizycznym świecie. Niektóre rzeczy są tu całkowicie zmienione.

Spójrz na lasek: na Ziemi są to po prostu duże i piękne drzewa, ale tu górują nad wszystkim, zaś ich gałęzie są ciężkie od zieleni i wspaniałego zdrowia. Zawsze chcę tańczyć gdy tu jestem. Teraz gdy jesteśmy już na zewnątrz, spójrz na moją chatę, czy widzisz różnice? Nie jestem cieślą, ale tu spróbowałem zrobić ją w liniach tak prostych, a drewnie tak wypolerowanym, jak nigdy nie udałoby mi się na Ziemi. To jest duch mego Sanktuarium, nie zaś zwykłe odbicie.

Pokażę ci jeszcze więcej. Zbliżymy się do miasta, ale nie będziemy wchodzić. Jest to zbyt niebezpieczne, jak na twą pierwszą wycieczkę do Umbry. Po prostu idź, tak jak to robisz na Ziemi. Bracia Akashic powiedzieliby: „Bądź, nie czyń," ale ty czynisz to doskonale. Widzę, że pojąłeś me ostrzeżenia przed zbliżaniem się do miasta. Wygląda ohydnie, czyż nie? Puste, bez życia, bez duszy, stoi tak suche jak proch, śmierdzące swymi truciznami. Pajęczyny, jakie widzisz dookoła, zostały wysnute przez pająki wzorca. Tam, gdzie życie i uczucia zostały usunięte przez skrzywione wizje Technomantów, wszystko to, co poświęciło się technologii a nie duchowi, zamarzło w stagnacji tych pajęczyn. Nakreślają one kształt miasta, powstrzymują go przed wzrostem i duchowym rozwojem.

Nie wszystko jest takie same. Pamiętasz drapacz chmur, który widzieliśmy? Spójrz tam, gdzie stał. Nie ma drapacza! Nie miał w sobie wystarczających emocji, by usunąć to co stało przed nim. Tu, w Penumbrze jego miejsce jest zajęte przez stary, kamienny kościół. Spójrz jak błyszczą witraże! Przez całe te lata musiał gościć wielu wiernych, tak więc pamięć o nim pozostanie tam, gdzie jego żywotny duch nie umarł nigdy.



Domeny

Widzisz ten poczerniały, zakwaszony obszar koło miasta? To jest Zaraza, powstała z toksycznych odpadów, rzucających swe odbicie na ten obszar Penumbry. Są tu też jaśniejące miejsca o wielkiej czystości, które my zwiemy Dolinami. Oba są nam znane jako Domeny. Nie są prawdziwymi Dziedzinami, lecz raczej płynnymi obszarami o nie ustalonych granicach. Jeżeli ci po drugiej stronie Rękawicy nie zaprzestaną wyrzucania toksycznych odpadów, Zaraza będzie rosła i gniła, stając się coraz bardziej niebezpieczna, zanieczyszczając ten obszar Penumbry.

Dziedziny

Wewnątrz każdej z warstw Umbry leżą rozmaite Dziedziny. Niektóre zostały stworzone przez magów dla swego użytku; inne powstały na wolę Panów Umrodu (stworzeń o wielkiej mocy), lub też jako odbicia potężnych marzeń i pomysłów. Inne wreszcie, powstają z powodów, które niewielu z nas może pojąć. Większość Dziedzin Umbralnych przybiera stałe kształty, choć niektóre, najbardziej oddalone od Ziemi, są wysoce chaotyczne i wydają się zmieniać formę całkowicie przypadkowo. Możliwe, że po prostu nie rozumiemy ich wzorców. Wszystkie mają swe rzeczywistości, a większość z nich też zawiera część duchową i fizyczną – tak jak Ziemia. Możesz je przedstawić sobie jako kieszonki rzeczywistości w eteralnym płaszczu duchowego świata, lub jako bańki mydlane unoszące się na powierzchni Umbralnego morza.

Każda planeta naszego układu słonecznego, wraz z Księżycem, ma swoją własną Bliską Umbrę. Jako, że każda jest samodzielną Dziedziną, z własnym Niebiańskim na czele, nie jest to zaskakujące. Nie są to jednak jedyne Dziedziny. Jest ich tak wiele, każda o innym kształcie i rozmiarach, niektóre wielkie jak planety, inne rozmiarów banieczki, część efemeryczna, reszta solidna jak Ziemia. Udało się nam pogrupować te typy Dziedzin, które większość z nas pojmuje: Cząstkowe, Cienia, Horyzontalne, Paradoksu i Marzeń. Nie przejmuj się. Opiszę ci je dokładnie, gdy dotrzemy do nich. Na razie, przyjmij, że każda część Umbry jest gospodarzem dla wielu Dziedzin.

Wysoka Umbra

Powróćmy do mgieł i poszukajmy wskazówek, ścieżek prowadzących do miejsca, którego szukamy. Tym razem zabiorę cię do Wysokiej Umbry, świata idei, zwanego inaczej Astralną Umbrą. Mimo, że my magowie nieźle znamy każdy z Trzech Światów, ten jest najlepiej rozumiany przez nasz rodzaj. Widzisz szlaki snów? Błyszczą niczym światło księżyca we mgle, oplatając się wokół marzeń, których teraz nie szukamy. Gdy wchodzisz w Umbrę, wszystko co musisz, to podążyć ścieżką zabierającą cię tam gdzie chcesz. Podróżowanie tutaj jest raczej sprawą intencji, niż przemieszczania się czy odległości. Jeżeli wystarczająco znasz magyę Ducha, to wiesz gdzie iść i jak dotrzeć tam szybko. Jeśli znasz ją w małym zaś stopniu, najlepiej będzie podróżować z przewodnikiem. Duchy czasami pilnują wskazówek i mogą zażądać opłaty zanim cię przepuszczą.

Ach, spójrz na rozciągające się przed nami pomysły. Stoimy przed cudownymi, perłowymi bramami czyichś wyobrażeń o Niebie. Białe marmurowe pałace stoją przy ulicach ze złota, a tutejsi mieszkańcy mają anielskie skrzydła. Słońce świeci czystym światłem, które jednocześnie grzeje i uszlachetnia. Raczej przyziemny pomysł, jak do osiągnięcia takiej solidności, lecz wciąż jest wielu wierzących w te rzeczy. Osobiście wolę zielone łąki pod błękitnym niebem i galopujące po nich stada bawołów, z ziemią drżącą od ich liczby i majestatu.

Tutaj mamy Piekło. Chyba chińskie, mam wrażenie. Od smrodu mógłby rozchorować się rzeźnik, a czarna krew obraża me oczy. Są tacy, którzy mówią, że perwersji i tortur jakie można znaleźć w tych Dziedzinach, powinno się doświadczyć choć raz. Słyszałem też, że żadne z tutejszych niebios lub piekieł nie jest prawdziwe; te czekają za całunem śmierci.

Wiele miejsc tutaj jest daleko bardziej abstrakcyjnych. Im wyżej się idzie, tym bardziej wyrafinowane stają się idee, przechodząc dalej w takie, które jedynie najbardziej ostre i twórcze (niektórzy mówią szalone) umysły mogą pojąć. Chodź, zbadamy tę ideę razem. Nie jest tak znowu wyrafinowana. Zauważyłeś, że idziemy po suficie? Wejdź do następnego pokoju. Teraz podłoga jest pod właściwym kątem w stosunku do poprzedniej. Czy to znaczy, że stoimy teraz na ścianie? Wydajesz się zaskoczony. Przeszliśmy przez drzwi naprzeciwko tych którymi weszliśmy, ale znowu jesteśmy w pierwszym pokoju, tyle, że stoimy już na podłodze. Spojrzyj przez drzwi za sobą. Pomachaj do siebie!

Bądź uprzejmy wobec przebywających tu duchów. Są to pomysły i idee, równania matematyczne i hipotezy, odrzucone teorie, filozoficzne postulaty i religijne wierzenia. Nie twierdzę, że rozumiem choćby połowę Dziedzin i istot Wysokiej Umbry, ale sympatyzuję z ich pożądaniem respektu i kurtuazji. Wielu z Umrodu ma tu swe siedziby. Niektórzy z nich to duchy Paradoksu, które może kiedyś spotkasz po drugiej stronie. Inne mogą być sługami boskich mocy, które usuną cię z egzystencji za denerwowanie ich ulubieńców. Jeśli wszystko inne zawiodło, gdybyś kiedyś bardzo potrzebował dostać się Horyzontalnej Dziedziny przez tylne drzwi, przejdziesz tam przez Wysoką Umbrę. Nie obrażaj duchów!

Podczas gdy mówimy o duchach, musimy rozróżnić ich rodzaje, które możesz napotkać w Umbrze. Wielka ich liczba zapełnia wszystkie Dziedziny. Większość magów wierzy, że duchy są stworzeniami narodzonymi z nieświadomych umysłów i świadomej wiary ludzkości. Mam wrażenie, że oni błądzą. Jeśli nasze Avatary, lub dusze są fragmentami świadomości Czystych i jeśli myślimy o tej części nas jako o duchowej, to dlaczego te duchy też nie mogą być fragmentami Czystych? Sądzę, że zawsze istniały samodzielnie i po prostu czasami prezentowały się nam jako bogowie ze starożytnych legend, demony, mityczne stworzenia i potwory. Może próbowały się nam objawić w sposób, który myślały, że zrozumiemy? W każdym przypadku, to nasza wiara wzmacniała je i nadawała solidniejsze kształty. Stworzenia Umbry, czy to duch, czy mieszkańcy innych Dziedzin noszą wspólną nazwę Umrodu. Jesteśmy podzieleni w naszych opiniach co do mistrzów Nephandi. Niektórzy wierzą, że są to duchy o mocy wystarczającej by zwać ich bogami mroku; inni sądzą, że są to obce istoty z najdalszych zakątków przestrzeni. Niebiański Chór nazywa ich po prostu demonami i diabłami.

Jeśli zagłębisz się bardziej w duchowym świecie, to poznasz imiona i tytuły wielu duchów, Dziedziny, którymi rządzą i obszary ich wpływów. Są one istotami wielkiej mocy i majestatu, a nie domowymi zwierzątkami czy sługami na każde twe skinienie. Ich mądrość może wiele cię nauczyć, jeśli będziesz słuchał. Gdy przywołasz jakiegoś, bądź grzeczny i poproś o pomoc. Nie żądaj nic, zaproponuj duchowi zapłatę w zamian za jego fatygę. A co najważniejsze, nie zakładaj, że jesteś wyższą istotą, bądź, że to ty masz najwięcej mocy w tym związku.



Środkowa Umbra

Weź mą rękę i podąż za mną do świata pierwotnej natury. Pójdziemy w nocy, kiedy jest tam najjaśniej. Blask Luny, księżyca, rozświetla zacienione lasy i doliny. Podczas dnia, wiele jest tu mroku i niebezpieczeństwa. Ale rozejrzyj się. Czy nawet drzewa w Penumbrze wydawały się tak wysokie, jak te majestatyczne, osrebrzone lasy? Tutaj widać te wszystkie cudowne gwiazdy, niedostrzegalne w mieście. Wreszcie ujrzeliśmy świeczki nocy takimi, jakie powinny być, w całej ich promieniującej chwale. Wiatr niesie szepty stokrotek i nocnych kwiatów, których zapachy są tak silne, że boję się oddychać, żeby nie zapomnieć jak to się robi w gorszym klimacie. Obfite, wybujałe życie otacza nas wszędzie. Czy widziałeś kiedykolwiek przepaście tak strome, góry tak srogie lub zwierzęta tak zdrowe? Zanim tu nie przyszedłem, nigdy nie widziałem purpury, nie rozumiałem, że błękit i zieleń są zbyt marnymi słowami na opisanie cudownych odcieni tej krainy. Teraz znam już język kwiatowych zapachów i zwierzęcego piżma. Teraz słyszę symfonie wiatru w trawach i drzewach.

Słyszysz krzyk drapieżcy? To też jest nieodłączna część natury. Ukryte za jej pięknem leżą bezwzględna walka o przetrwanie i niebezpieczeństwa dziczy. Natura pełna jest okrutnych kaprysów, od suszy przez trzęsienia ziemi do potężnych burz gradowych. Ale tak długo jak jej najsilniejsze dzieci przeżywają, nie przejmuje się tymi kilkoma, którzy odpadli. Możemy podziwiać urodę nie naruszonej dziczy, ale nie możemy zapomnieć, że rodzaj ludzki nie wstąpił w jej objęcia. Tutaj my jesteśmy żerem.

Czy powiedziałem, że Ziemia ma niewytłumaczalny powab? Jeśli tak, to powodem jest rezonans odbity z tego duchowego świata. Jest tu najdawniejszy duch, marzenie, które pragnę by powróciło do fizycznej rzeczywistości Gaji.

Nie jestem osamotniony w tych pragnieniach. Garou także pożądają oczyszczenia świata. Wielu z nich strzeże ostatnich czystych miejsc Ziemi, obszarów naturalnej, nie przekształconej piękności, tych świętych miejsc, które nazywają caernami a my zwiemy Węzłami. Miejsca te są nie tylko centrami mocy, lecz także obszarami gdzie Rękawica jest najcieńsza. Magowie walczą czasami z Garou o panowanie nad nimi, ale dla mej Tradycji (jak i wielu innych) lepiej mieć wilkołaki jako sojuszników niż potencjalnych wrogów.

Garou twierdzą, że ta część Bliskiej Umbry składa się z 13 Dziedzin. Niektóre są przerażającymi miejscami wiecznej wojny lub korupcji i udręczenia; inne są krainami futurystycznej grozy lub przeszłego odosobnienia. Wciąż jednak wiele z nich jest wielkimi Umbralnymi niebami lub zachowało oszałamiającą piękność i nie splamioną dzikość straconą dla Ziemi wraz ze wzmocnieniem Rękawicy.

Wiele dzikich i potężnych duchów Umrodu żyje tu, w Środkowej Umbrze. Niektóre chętnie zostają naszymi poufałymi. Inne mogą służyć jako przewodnicy lub doradcy, jeśli kulturalnie je poprosisz i odwzajemnisz się wiedzą lub podarkami. Wielu z nich jest krótkoterminowymi mieszkańcami, podróżnikami kroczącymi przez krainy pierwotnej przyrody na swej drodze w Głęboką Umbrę; inne zaś są sługami lub asystentami Panów Umrodu.

Widzisz to? Nazwiesz to inaczej niż jednorożcem? Wiele tak zwanych mitycznych bestii też stworzyło sobie domy w gwałtownej atmosferze Naturalnych Krain. Czy przybrały formy ludzkich wierzeń nadanych im w przeszłych wiekach, czy też zawsze tak wyglądały, nikt nie może powiedzieć. Magowie mówią o tych duchach jako o Odeszłych, tych, które kiedyś były fizycznymi istotami, lecz opuściły nas dla duchowego świata wraz z rodzącą się niewiarą ludzkości.

Pozostało nam jeszcze jedno miejsce w duchowym świecie, które muszę ci pokazać, byś mógł je rozpoznać, jeśli kiedyś tam trafisz. Chodź ze mną.

Niska Umbra

Spójrz na ten szary i posępny świat, ale nie wchodź w niego. Ta pylista droga między uschniętymi drzewami prowadzi do Niskiej Umbry, pogrążonego w smutku i mroku miejsca, znanego inaczej jako Mroczna Umbra, Dziedzina Śmierci. Wielu uważa, że drogi umarłych nie mogą być przekraczane przez żywych – chyba, że nie chcą już powrócić. Część Eutanatosów twierdzi, że dokonało tego, choć jest to mroczna i niebezpieczna ścieżka, prowadząca do Podziemia, gdzie udręczone duchy próbują zatrzymać swe przeszłe życia. Nephandi także zadają się z umarłymi i to wystarczy, by większość z nas miała baczenie na twierdzenia Eutanatosów. Kilku Mówców Marzeń zmierzyło się ze ścieżkami umarłych, jako, że musimy spotkać naszą śmierć jeśli chcemy naprawdę zrozumieć tajemnice duchowego świata; większość z nich nigdy jednak nie powróciła. To jest najmniej zrozumiany kraj Bliskiej Umbry, i chyba nie jest to takie złe.

Strefy

Wiele miejsc dryfuje po Bliskiej Umbrze, niestałe Dziedziny przemieszczające się między Światami myśli, ducha i śmierci, przenikające je, lecz od nich niezależne. Mimo, że stanowią one pełnoprawne Dziedziny, zazwyczaj mówimy o nich jako o Strefach, ale znane są także pod nazwą Dziedzin Marzeń. W ich skład wchodzi Cyfrowa Pajęczyna, Lustrzana Strefa i Maja.

Lustrzana Strefa

Obejrzyj się w stronę Rękawicy. Widzisz Ziemię? Jakbyś patrzył przez gazę, prawda? Skąd wiesz czy to co widzisz jest naprawdę Ziemią? To może być Lustrzana Strefa. Niektórzy mówią, że leży ona wzdłuż Rękawicy, zamaskowana jako rzeczywistość. Inni twierdzą, że jest to częściowo Ziemia, a częściowo Umbra, skrawek każdego ze światów uwięziony w Rękawicy jak plaster szynki między dwiema kromkami chleba. Jeszcze inni znowu teoretyzują, iż Lustrzana Strefa jest Dziedziną perwersyjnych wyobrażeń, koszmarów i niezliczonych rzeczywistości alternatywnych. Wejście w nią, zamiast powrotu na Ziemię może całkowicie zmienić świat, który znasz. Przyjaciele mogą być wrogami, towarzysze którzy zostawili cię minutę temu teraz są martwi, a ci dawno umarli żyją znowu. Czasami Strefa jest tak blisko rzeczywistości, że jest niemal od niej nieodróżnialna – przynajmniej na początku. Coś zawsze tu jest inne; wcześniej lub później uwięzieni w Lustrzanej Strefie zrozumieją gdzie są. By uciec, trzeba się spotkać twarzą w twarz z różnicą i rozwiązać wszystkie powodowane przez nią problemy. Bądź bardzo ostrożny, gdy wyobrażasz sobie przeniknięcie przez Rękawicę. Upewnij się, że przed oczami duszy masz stabilną rzeczywistość Ziemi, a nie będziesz miał kłopotów z tą perwersyjną strefą

Cyfrowa Pajęczyna

Przyprowadziłem cię do Cyberdziedziny, przez którą możemy przejść do Cyfrowej Pajęczyny. Tak, jest tu bardzo przyszłościowo, a Umbralna Sieć Komputerowa jest bardzo duża. Te nici wyglądają tak jakby zrobiły je pająki wzorca. Wnętrze Sieci, jak wielu ją nazywa, także przypomina ich robotę. Tutaj – ta sadzawka światła opleciona zwojami pajęczyny, to otwarty Portal do Cyfrowej Pajęczyny. Bądź odważny; by wejść w tą dziwną Dziedzinę, musimy przekroczyć Portal. Uczucie jest nieprzyjemne, nawet bolesne, ale nic nie wyrządzi ci krzywdy. Tak sobie myślę, czy to jest to uczucie, jakie powodowały dawne transportery w Star Treku? Jeśli tak, to nic dziwnego, że tak często brali miast tego prom! Trochę bólu, rzeczy wydają się za jasne, za szybkie i przez parę pierwszych chwil całkiem niepojęte. Staw temu czoła. Wirtualni Adepci i inni podróżnicy wchodzą w to miejsce używając astralnej transmisji swego ja, lub też przekształcają swe fizyczne ciało w informację, przechodząc osobiście do środka. A ty myślałeś, że bycie duchową materią jest dziwne!

Otwórz oczy. Jesteśmy na miejscu. Wiem bardzo mało o tej Dziedzinie; jest ona o wiele bardziej przystosowana dla Wirtualnych Adeptów i Synów Eteru niż Mówców Marzeń. Nie zostaniemy tu długo, gdyż czyha w niej wiele niebezpieczeństw – duchów Sieci, które mogą być bardzo nieprzyjazne, albo też Technomantów, zawsze starających się kontrolować tak dużo Sieci jak to tylko możliwe.

Widzisz te błyszczące, wijące się kable? Są to pasma możliwości, niczyje obszary sieci, na których nie wyciśnięto odcisku żadnego umysłu. Rozumiesz co to znaczy? Mag może wejść do Cyfrowej Pajęczyny i dosłownie stworzyć sobie w niej własną rzeczywistość. W dole tego pasma widzę płonącą Dziedzinę, przyjmującą kształt na naszych oczach. Nawet Śpiący mogą uczestniczyć w pewnym stopniu w tej wirtualnej rzeczywistości, otwierając swe umysły na nowe możliwości. Może to nawet wielu z nich Przebudzić.

Gdzie my jesteśmy? Trudno na to odpowiedzieć. Sama Pajęczyna jest w Rękawicy, ale także wewnątrz twego umysłu. Niektórzy twierdzą, że są to pozostałości po Dziedzinie nazywanej Górą Qaf, związanej z zaginioną Tradycją znaną jako Ahl–i–Batin. Tak samo może być to Dziedzina na granicy między duchem a myślą. Niczym w Dziedzinach Horyzontalnych, magowie mogą tu kształtować swymi myślami otoczenie, przystosowując je do swych osobistych paradygmatów. Jeżeli naprawdę jest to droga do zmiany samej rzeczywistości, to doszło do fantastycznego przełomu w Wojnie Wstąpienia. Ale jak do tej pory, nikt nie zdołał udowodnić, że to co tu się dzieje nie jest jedynie grą naszych umysłów.

Maja, Dziedzina Marzeń

Patrz! Widzisz te płynące w powietrzu banieczki? Niektóre są małe jak ćmy, inne wielkie jak miasta. To są Dziedziny Marzeń, stworzone z fragmentów marzeń ludzkości (i być może duchów też). Część istnieje jedynie przez chwilę, podczas gdy inne przybierają trwalsze formy, gdy więcej ludzi marzy te same marzenia i wiara w nie rośnie. Jeśli byśmy chcieli, moglibyśmy wejść w nie, w chaotyczne meandry podświadomości, i w pełni w nich uczestniczyć. Uważaj – nie wszystkie marzenia są przyjemne, i kto może powiedzieć co się stanie, jeśli umrzesz w czyimś śnie? Tajemnice tych Dziedzin pozostają dla nas ukryte do momentu wejścia; chciałbyś utkwić w czyimś koszmarze? Nephandi czasami wchodzą w takie koszmary i używają ich do przejęcia kontroli nad marzycielem. Jak możesz wnioskować z nazwy naszej Tradycji, my Mówcy Marzeń, też często używamy marzeń by skontaktować się z potencjalnym magiem i „przebudzić" go do prawdziwych jego możliwości.

Potężne duchy Umrodu, znane jako Oneira, lub Panowie Snów, zbierają pozostałości marzeń i tkają z nich półstałe Dziedziny zwane Maja. Takie „domy" są często fantasmagorią i chaosem, jak wiązki snów, z których zostały stworzone. Mówi się, że niektórzy Oneira są tak potężni, że kontrolują ludzi przez ich sny.

Horyzont

Przeszliśmy razem długą drogę od początku naszej wędrówki. Teraz wejdziemy do miejsca o wielkim dla magów znaczeniu: Horyzontu. On też jest magiczną barierą, tak jak Rękawica, lecz oddziela Dziedziny Bliskiej Umbry od Głębokiej Umbry. Widzisz go? Migocze i płynie, jego kolory zmieniają się i łączą jeden z drugim, tworząc na naszych oczach nowe odcienie i wzory. Często myślę o Horyzoncie jako o starszym bracie Zorzy Polarnej. Czujesz wyładowania elektryczne na włosach i skórze? Są spowodowane przez niego. Możesz zidentyfikować ten otaczający nas zapach–smak? Ja też nie potrafię, chociaż zawsze wierzyłem, że mógłbym, gdybym miał odpowiednie słowa. Poczułeś, jak odpycha nas teraz od siebie? Im bardziej zbliżasz się w stronę Głębokiej Umbry, tym większy napotykasz opór. Horyzont jest jak membrana między Bliską i Głęboką Umbrą. Utrzymuje je w separacji i odosobnieniu, zabezpieczając pobliskie Dziedziny przed stałymi inwazjami Maruderów, Nephandi i potwornych, obcych mieszkańców najdalszych rzeczywistości.

Dziedziny Horyzontalne

Horyzont jest jednak czymś więcej niż tylko barierą; jest oprócz tego unikalnym środowiskiem, w którym budowane są sztuczne światy zwane Dziedzinami Horyzontalnymi. Ich najczęstszymi architektami są magowie i z Tradycji i Technokracji, chociaż inne duchowe moce także tworzą swoje. Takie Dziedziny są rzadkie; ich stworzenie i utrzymanie pochłania olbrzymie ilości mocy. Dziedziny Horyzontalne służą dwóm celom: osłaniają przed innymi rzeczywistościami i często są domami Fundacji Umbralnych. Tworzy się je, by były doskonałym odzwierciedleniem paradygmatu swoich kreatorów i jako takie nie cierpiały z powodu Paradoksu, przynajmniej tak długo, jak twoja magya nie gwałci praw ich rzeczywistości. Są idealne jako miejsca magycznych studiów i eksperymentów; przecież stworzono je do wspierania wizji świata magów! Takie „formatowanie" czyni je idealnymi twierdzami. Pod tym względem bardzo przypominają Sanktuaria; jak każdy wojownik wie, najlepszą obroną wroga jest jego teren.

Mamy tutaj jedną taką, niedaleko. Widzisz jak unosi się, niczym wielokolorowy balon przywiązany do ziemi srebrną liną?

Widzisz, jak lina niknie we mgle? W rzeczywistości nie jest ona podczepiona do czegokolwiek w Horyzoncie, nie jest to też fizyczna lina lub kabel. To co widzisz, jest strumieniem czystej Kwintesencji, użytej do zakotwiczenia Dziedziny do przynajmniej jednego Węzła na Ziemi i macierzystej Fundacji. Kwintesencja ta zasila egzystencję samej Dziedziny Horyzontalnej, jako że nie może ona istnieć bez dopływu mystycznego paliwa. Płynie ono przez Portal, permanentny otwór w Rękawicy. Niektóre takie wstęgi są łatwe do zobaczenia, jeśli ktoś wie jak patrzeć, ale większość jest ukryta silną Pierwszą magyą.

Portale są zazwyczaj strzeżone przez potężne duchy. Łatwiej je stworzyć i utrzymać na Węzłach, gdzie Rękawica jest cieńsza i statyczna rzeczywistość słabsza. Ci, którym na to zezwolono, mogą podróżować nimi między Ziemią i Dziedziną Horyzontalną. My nie możemy wejść do Dziedziny z samego Horyzontu, chyba że jej twórcy pozostawili jakieś tylne drzwi. Takie przejścia są zawsze silnie strzeżone, a hasła do nich dawane jedynie nielicznym. Wciąż bowiem Nephandi i Maruderzy usilnie szukają dojścia do Horyzontalnych Dziedzin, by przejść przez ich Portale prosto na Ziemię. A, że przejścia te przewodzą Kwintesencję, dają jednocześnie intruzom dostęp do łatwej mocy. Jedynie zarozumialec robi sobie drogę ucieczki do Horyzontu. Mając już taką, jedynie głupiec pozostawia ją niestrzeżoną. Magowie, którzy są głupcami rzadko kiedy osiągają moc, by skonstruować Dziedzinę Horyzontalną, z którą można by już coś zrobić.



Dziedziny Cienia

Osiem Dziedzin Cienia leży wzdłuż Horyzontu, na granicy Bliskiej Umbry Gaji. Te cokolwiek nieistotne krainy są Umbralnymi „cieniami" Dziedzin Cząstkowych. Cierpliwości! Nie mogę wyjaśniać wszystkiego na raz. O Dziedzinach Cząstkowych pomówimy w swoim czasie. Często jest trudno powiedzieć, że wkraczasz w Dziedzinę Cienia dopóki się w niej nie znajdziesz. Czujesz buczenie w swym ciele? Zobacz jak moje włosy stanęły od elektrostatyczność i poczuj ten zapach ozonu. Jesteśmy w Dziedzinie Cienia Sił.

Każda z Dziedzin Cienia odpowiada jednej z Dziedzin Cząstkowych (wszystkich, za wyjątkiem Luny) i stanowi najłatwiejszą ścieżkę dojścia do tych tak bardzo odległych miejsc. Każda jest Portalem, lub też mostem łączącym je z odpowiednimi Dziedzinami Cząstkowymi. To umożliwia łatwe przemieszczanie między nimi, bez wchodzenia w Głęboką Umbrę. Są niczym robacze dziury łączące ze sobą odległe obszary. Istnieje wiele takich Portali, lecz tylko nieliczne zostały odkryte i otwarte. Część z nich wymaga specjalnych rytuałów lub ezoterycznych składników do swego otwarcia. Gdzieś w tej Dziedzinie leży przejście do Cząstkowej Dziedziny Sił i chyba także tylne drzwi do Doissetepu, największej i najlepiej znanej Tradycyjnej Fundacji. Nie chciałbym spotkać strażników, których ta najbardziej można Fundacja bez wątpienia tu pozostawiła do rozprawiania się z intruzami. Teraz już pójdziemy. Chciałem po prostu, abyś był świadom istnienia takich Dziedzin, na wypadek gdybyś musiał je kiedyś wykorzystać.

Poza horyzontem



Wszystko w co wierzę
Wypełza spod ulic
Wszystko co kocham
Przychodzi gdzieś z wysoka
– Indigo Girls, „Hand Me Down"

Gdy opuściliśmy już Horyzont, wchodzimy w części Doczesności prawie całkiem nam nieznane. By do nich dotrzeć, musimy wyjść poza Ziemską atmosferę i Horyzont, do Głębokiej Umbry.

Głęboka Umbra

Niczym wielka próżnia, Głęboka Umbra rozciąga się daleko poza granice Gaji, w najdalsze zakątki Doczesności. Inżynierowie Próżni próbują nawet teraz sporządzić jej mapę, umieszczając ją w statycznej rzeczywistości. Udało się im osiągnąć sukces w przekonaniu większości rodzaju ludzkiego, że wszystkim, co leży poza atmosferą Ziemi jest pusta przestrzeń i martwe planety. Być może tak jest po fizycznej stronie rzeczywistości, ale po duchowej Głęboka Umbra kipi możliwościami. W jej zasięgu leżą Dziedziny Cząstkowe, Dziedziny Paradoksu, dzikie duchy, demony, szaleni Maruderzy i perwersyjni Nephandi. Panują tu dziwne warunki atmosferyczne, od sztormów rzeczywistości po Eteral, w którym Synowie Eteru nawigują na swej drodze ku innym planetom.

Poza wygodnymi i bezpiecznymi granicami atmosfery Gaji leżą dziwaczne, niepoznawalne kreatury, których jedynym pragnieniem jest przedostać się przez bariery i ucztować na Ziemi. Inne chcą jedynie przejąć kontrolę nad naszym światem. Nawet dla mniej przerażających jej mieszkańców jesteśmy tak mali i słabi, że mogą strzepnąć nas jakbyśmy byli irytującymi owadami. Nasze umysły nie są w stanie zmierzyć się z niektórymi z przerażających potworów mieszkających w Głębokiej Umbrze. Magowie, którzy zadają się z nimi zazwyczaj przepadają na zawsze. Ci, którzy przetrwali, są wciągnięci w wieczne szaleństwo.

Mroczni mistrzowie Nephandi mogą być znalezieni gdzieś tutaj, pośród duchowej próżni, jak i wiele ich fałszywych Fundacji, nazywanych przez nich Labiryntami. Jeśli kiedykolwiek spotkasz Nephandusa, zabij go od razu. Są oni obrzydliwością – magowie, którzy kuszą lub zmuszają innych ze swego rodzaju do skorumpowania swych dusz i stania się niewolnikami demonów.

Dziedziny Cząstkowe

Dziedziny Cząstkowe zostały nazwane tak, ze względu na wiarę magów, iż były one kiedyś częściami Gaji, które teraz są rozrzuconymi po całym układzie słonecznym. Wielu magów mówi, że istnieje tylko dziewięć Cząstkowych Dziedzin, odnoszących się do innych planet i Luny oraz dziewięciu Sfer magyi. Być może tak jest – dla tego konkretnego układu słonecznego. Powiedziałem ci już o naszej wszechogarniającej dumie w założeniu, że jesteśmy środkiem Doczesności. Nie wierzę w to, że istnieje jedynie dziewięć Dziedzin Cząstkowych; po prostu wiemy tylko o tych. Wszystkie są bardzo duże, i mimo, że Inżynierowie Próżni mówią, że są one tylko martwymi ciałami niebieskimi, my wiemy, iż są pełnoprawnymi Dziedzinami. Każda z nich ma swoją Umbrę, tak jak Gaja. Bez wątpienia, Umbry te są tak samo różnorodne i zadziwiające jak Bliska Umbra Gaji. Każda Dziedzina Cząstkowa jest rządzona przez Niebiańskiego i w pewnym stopniu uczestniczy w esencji tej istoty.

Jak wspomniałem wcześniej, Doissetep jest umieszczony na Cząstkowej Dziedzinie Sił. Nic nie wiem na temat innych Fundacji umiejscowionych w tych odległych Dziedzinach, a może ich być trochę. Mówi się, że brama do Arkadii, rodzinnego kraju faerie znajduje się na Lunie. Muszę kiedyś wyruszyć w podróż po wszystkich Cząstkowych Dziedzinach i zobaczyć je osobiście.

Dziedziny Paradoksu

Rzeczywistość jest elastyczna, i może być do pewnego stopnia zmieniana. Jest to łatwiejsze, gdy wokół nie ma Śpiących, przeszkadzających swą niewiarą, lecz nawet wtedy tkaninę świata można przetkać w inny wzór. Włókna Gobelinu są wystarczająco luźne, by przyjąć trochę zmian bez rozwalenia się lub zaplątania w węzły. Jeśli zaś tkacz działa za szybko, lub próbuje całkowicie zniszczyć stary wzór, zastępując go nowym, Gobelin się broni. Czasami powoduje to jedynie, że czółenko wyślizgnie mu się z palców; czasami zaś cały warsztat tkacki wywraca się i uderza tkacza w twarz. To jest Paradoks.



Jeśli tkacz wciąż dalej przekształca wzór w niezgodnym z resztą kierunku, warsztat Paradoksu daje mu to czego chciał – w pikach. Osnuwa wokół niego całą Dziedzinę, opakowując go całego i usuwając poza Bliską Umbrę Gaji. Następnie wygładza materiał do poprzedniego wzoru. Osnowa owijająca grzesznego maga jest znana jako Dziedzina Paradoksu. Kara ta jest zarezerwowana wobec najbardziej bezczelnych przestępców zgodnej rzeczywistości. Uwięziony mag musi zrozumieć swój grzech i znaleźć jakiś sposób na jego naprawienie, jeśli chce uciec stamtąd. Dziedziny Paradoksu unoszą się bez celu w Głębokiej Umbrze, nie będąc jej częścią, nie odchodząc od niej, istniejąc w jakimś dziwnym pośrednim stanie. Mam nadzieję, że nigdy nie wpadniesz do żadnego z nich.

Dziedziny Umrodu

Duchy zamieszkujące Umbry często tworzą swe własne Dziedziny. Mimo, że część z nich zakładana jest w Bliskiej Umbrze, wiele duchów preferuje bardziej płynną rzeczywistość Głębokiej Umbry. Od czasu do czasu, te niepoznawalne istoty porywają ludzi lub mniejsze duchy, sprowadzając je do swych Dziedzin. Czasami żądają od tych „niższych" istot, by walczyły ze sobą lub angażowały się w inne sprawdziany dla rozbawienia Pana Dziedziny. Kiedy indziej przyczyny ich działania są niewytłumaczalne. Prawie wszystko jest możliwe w takich miejscach.

Część magów twierdzi, że duchy uformowały trzy dwory, w których toczą spory i rządzą swymi domenami. Dwór Zachodni składa się z istot opisywanych w hermetycznych dziełach jeszcze sprzed czasów starożytnej Grecji. Członkowie Dworu Wschodniego są istotami z mitów i legend Azji, a w skład Dworu Egipskiego wchodzą zwierzęcogłowi bogowie starożytnego Egiptu. Mówcy Marzeń uważają, że istnieje jeszcze czwarty Dwór, Loża Nieba, który nie uznaje innych, uważając ich za najeźdźców. Zasiadają w nim bogowie i boginie rdzennych religii od prekolumbijskiej Ameryki do Wysp Polinezji.

Pusty Świat

Chciałbym zakończyć naszą wycieczkę po duchowym świecie opowiadając ci o miejscu, którego nie widziałem, słyszałem tylko jego opis. Synowie Eteru twierdzą, że istnieje świat znany jako Pusta Ziemia. W kraju tym czeka wiele cudów, a niebezpieczeństwa kryją się za każdym rogiem. Mówią oni, że świat ten ma ludzkich mieszkańców i oświetlany jest przez wewnętrzne słońce. Nauka powie ci oczywiście, że to niemożliwe by Ziemia była pusta, że w środku planety tkwi płynne jądro pokryte warstwami skał. Nauka także mówi Śpiącym, że nie ma takiego miejsca jak Umbra. Komu będziesz wierzył? Ja wierzę, że Pusta Ziemia istnieje, leżąc być może w swej własnej Wewnętrznej Umbrze, czekając na ponowne odkrycie.

Teraz już musimy ponownie przekroczyć Rękawicę, powracając do naszej fizycznej rzeczywistości. Mam nadzieję, że zobaczyłeś wystarczająco dużo Doczesności, by zrozumieć ją trochę i wystarczająco mało by skusić cię do poznania jej lepiej. Przebudź się! Nastał czas, by marzenia stały się rzeczywistością.

spark of the One, and let
it forth in song! We are many.
act in concert, always listen to the
those around you, and never
the One, our origin and our destiny.



Look within yo
burning spark of
it burst forth

Rozdział drugi: Mystyczna ścieżka

Bohater jest człowiekiem, który kłóciłby się z Bogami i budził diabły w sporze o swą wizję
– Norman Mailer



Przebudzenie

– Czujesz to? – spytał Peter Kobie. Zmuszona do milczenia Clarissa nie mogła jednak odpowiedzieć.

Była niesamowita, ta skręcająca od środka, słodka agonia. Skrępowana, z zawiązanymi oczyma, Clarissa czuła każdy dotyk, każdy oddech i puls energii w sobie i poza sobą. Wydawało się, że Kobie jest wszędzie – jego ręce otaczały jej piersi, usta ślizgały się po całym ciele, a dotyk wyzwalał nowe i niespodziewane przyjemności. Doznania dźwięczały w niej, doznania, których nie sposób było ubrać w słowa.

Moc rozwijała się, rozszerzała, rozciągała, mieszała, koncentrowała...

Coś trzasnęło w jej umyśle, nagle, śmiało, piorun poza doznaniem świadomości czy zwykłej cielesności. Clarissa krzyknęła w środku, gdy konflikt między ciszą a sensacją połączył się w coś nowego, coś czego nie potrafiła nazwać, zapobiec, kontrolować. I nagle to, że jest ślepa i niema przestało mieć jakiekolwiek znaczenie. Jej zmysły rozszerzyły się wokół Petera, wokół pokoju, czując każdy zarys rzeczywistości jak przedstawia się, jakby nigdy wcześniej nie widziała niczego prawdziwie, takim jakie jest naprawdę. I gdy fizyczna przyjemność słabła, zastępowała ją mentalna świadomość, niezmienna, nawet gdy Peter pozostawił ją nowemu Przebudzeniu.

Później, gdy wszystko ucichło, jej opaska na oczy opadła, rozcięta delikatnie nożyczkami. Ręce Clarissy, wreszcie uwolnione, opadły bezsilnie na łóżko. Peter uśmiechnął się do niej, krople potu błyszczały mu na czole gdy gładził ją po wilgotnych włosach.

– Jesteś odnowiona – powiedział. – Przebudzona. Przywrócona do tego, czym kiedyś byłaś. – Clarissa, która leżała na łóżku nie była tą samą kobietą, która tu przyszła. Oparła głowę na jego pierśi, szczęśliwa, że ktoś, a może coś wreszcie umożliwiło jej stanie się inną.

Wtedy jej wzrok spoczął na zegarze.

Dziesięć minut.

Jej wieczność trwała tylko dziesięć minut!

Niemożliwe. Uh, dziesięć minut nie jest możliwe, coś poszło źle, tak być nie może, na pewno nie! To były godziny, dni, nie dziesięć minut! Szał budził się w niej wraz z dziwną grozą i nową świadomością, że to nie było w porządku, że Peter Kobie zrobił... co zrobił?!

– Co ty mi zrobiłeś?! – Uniosła się, opierając na łokciu, zagniewana, walcząca, zdumiona. Następnie spojrzała w jego oczy myśląc, dlaczego narobiła takiego zamieszania.

– Nie zrobiłem niczego, zaprowadziłem cię po prostu tam, gdzie i tak sama byś kiedyś doszła. Ty to zrobiłaś, nie ja. – Dotknął delikatnie jej policzka mówiąc: – Odpocznij teraz Clarisso.

A ona całkowicie się rozluźniła, opadła na prześcieradło, jej podniecenie gdzieś znikło, nie czuła niczego poza biciem własnego serca.

Stać poza Człowieczym Miastem trzymając klucze do niebios – taki jest los maga. Stać rozdarty między śmiertelnym Ja Człowieka i nieśmiertelnym Ja Boga – to jest jego bitwa. Przyjmować przeznaczenie i zmieniać bieg rzeczywistości – tym jest jego spadek.

Nikt nie powiedział, że będzie to łatwe.

Jest magia i jest magya. Jedna puka do wewnętrznego potencjału człowieka, druga otwiera źródło bez ograniczeń. Jedna daje posmak mocy; druga jest mocą, mocą zmiany świata. Prawdziwy mag nie używa magyi – on staje się magyą.

Prawdziwy Mag jest bohaterem w najbardziej klasycznym znaczeniu, niekoniecznie „tym dobrym", lecz przede wszystkim agentem zmiany, napotykającym przeciwności z zewnątrz i wewnątrz, chwytającym ręką (lub inaczej...) swe przeznaczenie i zmieniającym świat w znaczący sposób. Ten bohater, czy to mężczyzna czy kobieta, „dobry" czy „zły", śmiertelny czy mistyczny napotyka to samo wyzwanie: odejść od tego co poznane, stawić czoła samemu sobie, znieść pokusy i ostatecznie dostąpić transcendencji, zabierając wraz z sobą cały świat.

Jest to trudna Ścieżka; wielu cudotwórców odpadło po drodze, lub zeszło z niej z powodu błahych przyczyn. Magowie ci nigdy nie osiągnęli transcendencji i szybko zostali zapomniani. Inni umarli, a ich śmierć mogła, lub nie, nieść jakieś znaczenie poza symbolem upadku. Mag szybko odkrywa, że magya jest obosiecznym ostrzem – daje moc w zamian za normalność. Magowie są wyrzutkami głównego nurtu ludzkiego społeczeństwa; niezależnie od liczby sojuszników, kroczą samotnie swą drogą.

A więc po co? Czy nie lepiej zażywać przyjemnostek i usiąść gdzieś na końcu świata, z pełnym kontem w banku, otoczony gromadą służących? Część magów tak właśnie robi. Pozostają jednak wiecznie niezaspokojeni i często przegrywają z magami (lub innymi siłami) o większej mocy i bardziej konkretnych celach. Większość Przebudzonych, jednak, dzięki cnocie bycia tym kim są, chce pozostawić jakiś trwały ślad na świecie, wypełnić jakąś część swego przeznaczenia i osiągnąć wyższy (lub niższy) stan istnienia – Wstąpienie.

Początki

Jest powiedziane, że na początku byli Czyści. Niektórzy twierdzą, że ci Pierwsi powstali z jeszcze większego Jedynego, lecz my zaczniemy od wielu, jako, że wielu nas jest i ich Esencje w sobie nosimy.

Zanim nastała ziemia, powietrze, ogień czy woda, Czyści przemierzali nieskończone niebiosa. W swym zachwycie dali początek Sferom, planetom, na których teraz trwamy. W swej jedności stworzyli miejsce duszy i ciała jako Jednego. W swej mądrości i fantazji stworzyli Marzycieli, których wizje osnuły lądy i morza i wszelkie w nich stworzenia. I w swym zdumieniu wędrowali po lądach, a sama obecność zmieniała ich.

Z nieznanych przyczyn Czyści rozpadli się. Być może doszło do wojny; być może urośli zbyt mocni w swej dumie i zostali złamani przez Jedynego. Być może też, po prostu poczuli, że nadszedł czas zmian. Niezależnie od powodów jednak, tych wielu stało się mnogością, z której każdy niósł w sobie fragment boskości.

Wieki mijały, lata, których nie sposób zmierzyć. Ci, których wewnętrzna iskierka wciąż płonęła, podróżowali, podążając Ścieżkami Starożytnych. Inni, którzy pozwolili swym iskierkom zagasnąć, wciąż żyli, lecz pogrążeni we Śnie. Oni też zasiedlili lądy i rozmnożyli się. Z podróży tych pierwotnych Przebudzonych tkanina świata została uprzędzona, a Śpiący nadali jej kształt. Mijały wieki i ich Gobelin stał się ciężki od cudowności i lęków.

Niczym Czyści, Przebudzeni też podążali rozmaitymi Ścieżkami. Ich ciała umarły, lecz Pierwotne iskierki wciąż żyły, przenoszone niczym żar z ogniska owinięty irchą. Ircha wypali się po czasie, lecz jeśli właściwie podtrzymywany, żar będzie wciąż się jarzył. My jesteśmy taką irchą; my podtrzymujemy płonącą Esencję, lecz czynimy w niej małe zmiany wraz z naszym przejściem. Z upływem czasu żar ten zmieniał się, przekształcany przez utrzymujących go. Czyste Esencje rozeszły się, prowadząc swych śmiertelnych strażników ku nowym Ścieżkom. Następnie, walczyły ze sobą pragnąc wyrwać wspaniały Gobelin tylko dla siebie, uchować go przed swymi kuzynami. Z ich walk narodziły się straszliwe potworności. Ludzie umierali i cierpieli. Marzyciele zostali oderwani od świata śmiertelnych i płakali na swym wygnaniu. Ziemie zatrzęsły się w gniewie, a Gobelin, pragnąc się ochronić, skurczył się, przerażony. Strażnicy Pierwszej poszli na wojnę, a praca ludzi rozpadła się w nicość, by zostać odtworzona na nowo.

To jest Droga Zmiany; by zdjąć To Co Było i zastąpić je Tym Co Ma Przyjść. Nie jest to przyjemne, ni dobre, ale jest Drogą. My jesteśmy na czele tej Drogi; nasi wrogowie też. Być może Czyści prowadzą nas nawet teraz ku jakiemuś Pojednaniu, gdzie ponownie mnogość stanie się wieloma, a następnie Jedynym. Lub może jest wolą Drogi prowadzić nas oddzielnymi Ścieżkami, w stronę zmian, które rozerwą Ziemię jaką znamy. Nie wiem. Ale zmiana jest naszym przeznaczeniem. Zmiana i Ścieżka.

– Hapsburg, Sierocy Prorok

Cel

Wstąpienie może być podwójnym procesem, angażującym wewnętrzną transcendencję i zewnętrzną zmianę. Większość poszukuje to wewnętrznego to zewnętrznego aspektu; bardzo rzadko obu naraz – gdyż taki cel jest zbyt trudny do osiągnięcia. Niewielu magów zgadza się co do prawdziwej natury Wstąpienia jako całości. Wielu argumentuje, że prawdziwy jest tylko jeden lub drugi sposób. Prawda jest zagadką; być może znają ją jedynie Wyrocznie.

Z tych dwóch celów, zewnętrzny jest łatwiejszy do osiągnięcia. Świat Śpiących może jakoś być udoskonalony, dając w ten sposób dowód zaistniałej zmiany. Żaden z celów nie jest ograniczony w dostępie dla jakiejkolwiek frakcji. Technomanta może dążyć do osobistej perfekcji, podczas gdy Tradycjonalista Niebiańskiego Chóru po prostu chciałby widzieć świat w pokoju. Wszystko to, jeśli zostanie zrealizowane, może zostać nazwane Wstąpieniem.

Sposoby na jego osiągnięcie różnią się znacznie. Część Przebudzonych wierzy w reinkarnację i twierdzi, że dusza, Avatar, dąży ku lepszemu w każdym ze swych wcieleń. Inni, mniej cierpliwi, chcą osiągnąć doskonałość w tym życiu. Niektórzy wierzą, że nie ma ostatecznej perfekcji, jest tylko wieczna wędrówka. Transcendencja nie jest rzeczą, którą da się wyjaśnić – ją należy osiągnąć.

Nie oznacza to, że mag może obudzić się jednego dnia i stwierdzić, że Wstąpił po tym gdy nakarmił bezdomnych. Przeznaczenie jest o wiele bardziej subtelne. Ścieżka jest bardziej podświadomą motywacją niż świadomą decyzją. Cudotwórca może nigdy nie poznać swej Ścieżki, nie mniej wciąż będzie go ona przyciągała. Może się jej opierać, lecz nie osiągnie satysfakcji, póki nią nie podąży.

Utkwienie

Magowie są dynamiczni; oni są zmianą. Wcześnie czy później jednak, zaczyna ich ogarniać stagnacja. Mogą żyć przez wiele pokoleń, nawet wieków, lecz prawo słabnących powrotów będzie działało – aż zatrzymają się w miejscu. Sama moc nie jest perfekcją. Jeśli mag nie Wstąpi, lub odpadnie gdzieś po drodze, przestanie być agentem zmiany, stając się miast tego ofermą. Najpotężniejsi z czarodziei, jeśli żyją za długo, tracą swą szansę na osiągnięcie wyższego stanu – i wielu wtedy przenosi swą zgryzotę na cały świat.

Trójca

Rada Dziewięciu mówi o Metafizycznej Trójcy (zobacz Rozdział Czwarty): Dynamice, tworzeniu możliwości; Statyce, kształcie, jaki przybierają owe możliwości; i Entropii, rozpadzie tych kształtów. Zgodnie z doktryną Rady, wszystkie te siły są niezbędne. Jak jednak niektórzy twierdzą, to pod koniec tego wieku siły te rozdzieliły się, pociągając za sobą cały Gobelin. Któraś w końcu będzie musiała puścić.

Ta potrójna Ścieżka nie jest zbyt powszechnie uczęszczana; wielu magów wprost ją odrzuca. Inni nigdy o niej nie słyszeli. Mimo to, część magów jest przyciągana w stronę Trójcy, stając się uosobieniem, któregoś z jej aspektów. To właśnie przejście ku tym skrajnościom dało początek Wojnie Wstąpienia, konfliktowi przeciwstawnych perfekcji. Może być też tak, że to cztery Ścieżki biorą swój początek w Trójcy – absolutny chaos, absolutny kształt, absolutne zniszczenie i środkowa, prowadząca między wszelkimi skrajnościami – prowadząc tak Avatary jak i magów ku jakiemuś ostatecznemu rozwiązaniu.

Ty zadecydujesz o prawdzie.

Rola Avatara



Na snu krawędziach
Słyszę głosy za drzwiami
Znane i nienazwane
Bliskie i bez twarzy
W wojnie me demony tkwią i anioły
Które przegrają – zależy co wybiorę
Lub może które z nich ignorancją obłożę
– Rush, „Double Agent"

Czy Avatar jest duszą? Podświadomością? Id? Duchem przewodnim? Głosem przodków? Zewem Boga? Lub może jakiegoś diabła? Każdy mag da ci inną odpowiedź. Nieważne czy, któraś z tych odpowiedzi jest prawdziwa, czy też żadna, wszakże Avatar zawsze objawia się magom jako siedziba magycznej mocy. Czy Śpiący też posiadają takie dusze, które mogłyby być przebudzone w Dniu Wstąpienia? A może dar Przebudzenia jest czymś, co jedynie nieliczni posiadają? Czy mag jest jedną istotą, czy też dwoma? Kontroluje swego Avatara, czy też Avatar kontroluje jego? Nie ma na to jasnych odpowiedzi. Pod ich nieobecność, większość magów, jak każdy inny, zwraca się ku mitologii.

Mistyczny folklor mówi o „Czystych," którzy odłączyli się od swych Esencji i pozostawili je rozproszone po całej Doczesności. Mistrzowie nazywają ten fragment Esencji Avatarem. Twierdzą oni, że większość żywych istot jest nim obdarzona, lecz jedynie Prawdziwi Magowie posiadają samoświadome Avatary. Po prostu, Avatar jest magyczną świadomością, umożliwiającą cudotwórcom robić to co robią. Niektórzy czarownicy cieszą się bardzo silnym związkiem ze swym Avatarem, podczas gdy inni całkowicie zaprzeczają istnieniu tej boskiej iskierki. Jak mówi stare przysłowie, Możesz nie wierzyć w Boga, ale Bóg wciąż wierzy w ciebie.

Mystycy często się spierają o to wewnętrzne ja. Gharmiczne skrypty mówią o Avatarze jako o „Błogosławionej Części przeplatającej wszelkie rzeczy," podczas gdy wiedza hermetyczna stwierdza że „Avatar jest niczym innym jak uosobieniem mystycznej świadomości, przybierającym przyjemny (lub przerażający) kształt." Technokracja oficjalnie zaprzecza powiązań z jakimikolwiek nadprzyrodzonymi istotami, lecz zaleca „...samoświadomość, przez stałe utrzymywanie superego," a wielu Mówców Marzeń mówi o przeszłych życiach lub duchach przodków, którzy żyją ponownie w swych potomkach. Każdy, lub też żaden z tych poglądów może być prawdą. Magyczna dusza maga może przybierać wiele form – od złych snów do niezależnych istot, od „demonów" greckiej filozofii do „czynnika eureka" naukowej inspiracji – i nie jest ograniczona do jakiegokolwiek stałego kształtu. Jakiejkolwiek by jednak formy nie przybrał, Avatar maga prowadzi go zawsze wybraną Ścieżką. Czy spotyka się go twarzą w twarz, widzi we śnie lub słyszy jego szept w najgłębszych zakamarkach umysłu, to jego wpływ jest zawsze jakoś obecny.

Wydaje się, że Avatary są nieśmiertelne. Przechodzą z jednego maga na drugiego, niosąc doświadczenia wyniesione z jednej inkarnacji w następną. Jeżeli jest to prawdą, to Avatary są raczej powolnymi uczniami; współcześni magowie nie wydają się mądrzejsi od swych legendarnych przodków. Niektórzy mystycy mówią o Pojednaniu, o Metafizycznej Trójcy, o Ścieżce Zmiany – a wszystko są to różne metody powiedzenia tego samego, że Avatary mają swe osobiste cele, do których dążą przez śmiertelne inkarnacje. Ta idea nie jest powszechnie akceptowana, ale wydaje się mieć sens w świetle całej Wojny Wstąpienia i istnienia czterech lub pięciu Esencji wymienionych w hermetycznych tekstach – Dynamicznej, Wzorcowej, Poszukującej, Pierwotnej i być może Nieskończonej – tych „osobowości" Avatarów.

Poszukiwania

Gdy mag pragnie rozwinięcia swej mocy, udaje się na coś, co niektórzy zwą Poszukiwaniem, pozacielesną próbą, w której napotyka swego Avatara i żąda od niego dostępu do ukrytego w sobie potencjału. Jego sukces lub porażka określi, jak wiele swej mocy osiągnie i ile musi jeszcze przejść.

Medytacja jest chyba najpowszechniejszą formą wyjścia na Poszukiwanie; szukający musi dosłownie wyjść z siebie by je rozpocząć. Ciało mystyka nie opuszcza wtedy Ziemi, lecz on sam nie jest obecny wtedy ni w materialnej rzeczywistości, ni w jakiejkolwiek osiągalnej części Zaświatów. Świadomość maga powraca do ciała dopiero wtedy, gdy przejdzie test... lub gdy przegra.

Tak jak wszystkie inne aspekty Avatara, Poszukiwanie różni się bardzo u każdego maga. Verbena mówią o Strażniku, groźnym nadzorcy, który przygotowuje próby i strzeże podświadomości dopóty, dopóki mag nie jest gotowy do jej poznania. Niektórzy Wirtualni Adepci wchodzą do jakiegoś rodzaju symulacji VR, w której rozwiązują zagadki oparte na problemach, z którymi zmagali się w codziennym życiu. Gdy rozwiążą je, Poszukiwanie dobiega do końca. Zdarza się, że Avatar okalecza maga w materialnym świecie, czyniąc go ślepym, biednym, kulawym, lub jeszcze inaczej ułomnym, dopóki nie nauczy się żyć bez kul, do których przywykł przez całe życie. Jest niesamowicie intymnym zdarzeniem takie Poszukiwanie, w nim to właśnie mystyk dostaje wskazówki od Avatara co do podążania swą Ścieżką.

Podczas Poszukiwania, mystyk podnosi rękawicę rzuconą mu przez różnorakie postacie jego Avatara. Próby zmieniają się i robią coraz trudniejsze za każdym razem. Nierozwiązane konflikty, wewnętrzne czy zewnętrzne przyjmują metafizyczne kształty i symboliczne znaczenia. By pokonać przeszkody, mag rozwiązuje zagadki, przechodzi próby, walczy w bitwach, napotyka dręczycieli... dopóki Avatar będzie uważał, że jest to niezbędne do rozwinięcia jego zrozumienia i przejścia kolejnego etapu Ścieżki. Sukces gwarantuje kolejną Epifanię (zobacz niżej), wznoszącą go wyżej, na kolejny szczebel drabiny Wstąpienia. Porażka nie daje niczego. A szczególnie dramatyczne porażki owocują czasami wyczerpaniem, fizycznym szokiem ranami, szaleństwem, Ciszą.... a nawet śmiercią.

Konflikt

Stosunki między magiem a Avatarem bywają rozmaite. W większości przypadków Avatar przyjmuje aspekt „nauczyciela," prowadząc maga ku jego Ścieżce i pomagając mu ją przejść. Jeśli śmiertelnik jest uparty, to wewnętrzne ja naciska, straszy, zachęca lub dąsa się. Bardzo silne Avatary mogą nawet być ujrzane przez innych magów, władających silną magyą Ducha. Często też, przyszły mentor decyduje się wziąć Śpiącego rekruta na ucznia po ocenieniu jego Avatara. Dla wielu Przebudzonych magyczne ja jest żyjącą istotą, czasami życzliwą, czasami przerażającą. W przeciwieństwie do popularnych wierzeń, fragmenty tak zwanych „Czystych" nie muszą być koniecznie miłymi gośćmi; Maruderzy, Nephandi i okrutni Technomanci są obdarzeni tak samo „prawdziwymi" Avatarami, jak każdy ze świętych Niebiańskiego Chóru.

Skojarzenie mystycznego i śmiertelnego ja razem i pozostanie podczas tego normalnym jest dla większości magów ciągłą walką. Jeśli nie pasują do siebie – a rzadko kiedy jest inaczej, przynajmniej na początku Ścieżki – zderzają się. Część magów ucieka wtedy od swego przeznaczenia, podczas gdy inni pozwalają mu opętać się. W każdym z tych przypadków, Avatar przychodzi i niczym kierowca z tylnego siedzenia sprowadza maga na właściwą drogę. Wysiłek ten jest zbyt duży, by samodzielnie go ogarnąć. Niektórzy popadają od niego w Ciszę, szaleństwo, które ogarnia gdy zewnętrzna rzeczywistość i percepcja za bardzo się rozmyją. Inni wchodzą w subtelniejsze formy szaleństwa, cierpiąc z powodu nocnych koszmarów, obsesji, żądzy mocy lub tchórzostwa.

Wewnętrzne ja nie może być zaprzeczane. Może się przecież objawiać w całości, ukazywać w snach, przemawiać przez ludzi lub przedmioty, obdarzać przeczuciami i intuicją lub też nawet wywracać rzeczywistość na drugą stronę by pogadać sobie z magiem. Im silniejszy jest Avatar, tym pewniejsza jego ręka i tym bardziej wymagające żądania. Wcześniej czy później, mag musi zacząć słuchać; zbyt dużo konfliktów będzie mu przeszkadzało w magyi, śnie lub normalności.

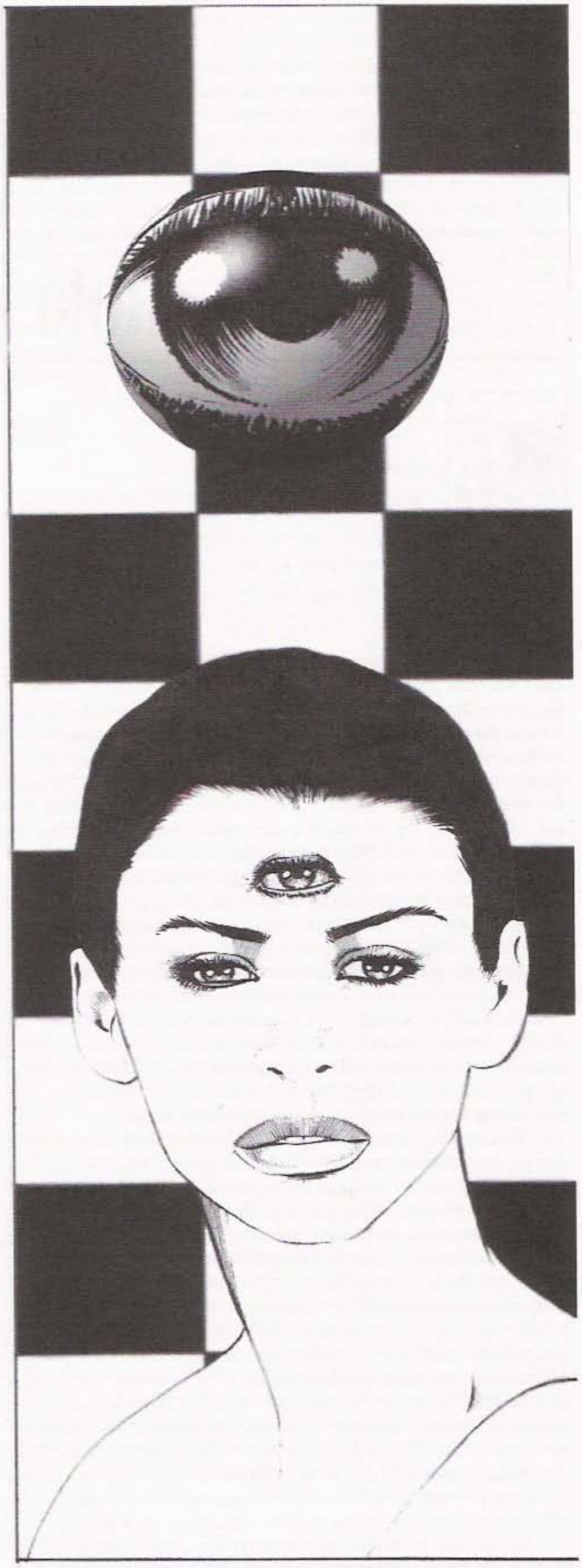
Być może zabrzmiało to wszystko tak, jakby mag był marionetką Avatara. Co prawda niektórzy cyniczni cudotwórcy twierdzą, że tak jest (i być może tak właśnie powinno być), większość przyznaje, że stosunki mag – Avatar to dwukierunkowa ulica. Tak jak Avatar kształtuje mystyka, tak mystyk kształtuje swego Avatara. Z tym co wiemy, Esencje mogą być tylko spuściznami poprzednich żyć, które pozostawiły odcisk na Avatarach. Nikt nie wie na pewno. Nawet jeśli Esencja nie ma żadnych śmiertelnych przyczyn, to mag i tak zawsze ma prawo czynić co chce. Chęci Avatara mogą go jedynie naprowadzać. Ostatecznie jego przeznaczenie należy tylko do niego samego.

Technokratyczny Avatar

Wielu Technokratów przystało do Unii, by ukierunkować swe Avatary tak, by wszystko wydawało się racjonalne. Przebudzenie często jest przerażającą rzeczą; wyobraź sobie głos w swej głowie, który wciąż mówi ci, że rzeczywistość jest kłamstwem. A ty wiesz, że ma on rację. Werbunkowi Technokracji robią co tylko można by wyciszyć pączkującego cudotwórcę i przekonać go, że najlepszą drogą wykorzystania jego nowych „wejrzeń" jest użycie ich dla wspólnego dobra. Terapia, porady i technomagyczne środki zmniejszają stresy Poszukiwań i Epifanii, jednocześnie monitorując magów na oznaki zdrady lub rebelii.

Nikt nie wie, co o Avatarach myśli Wewnętrzny Krąg Unii. W każdym razie oficjalne stanowisko jest takie, iż są one manifestacją wewnętrznego geniuszu ludzkości. Wszystkie te marzenia, sny, wizytacje, konflikty i Poszukiwania są po prostu produktami przeciążonej wyobraźni, podświadomymi rozwiązaniami trapiących problemów.

I może być to nawet prawda.





Elementy Ścieżki



Nie ma bólu, nie ma palmy; nie ma cierni, nie ma tronu; nie ma goryczy, nie ma chwały; nie ma krzyża, nie ma korony.

– William Penn

Którąkolwiek ze Ścieżek mag by nie podążał, to każda z nich zawiera trzy wspólne elementy: świadomość, konflikt i rozwiązanie. Prawie każdy mag w jakiś sposób przez nie przechodzi, choć większość postrzega je w bardzo rozmaity sposób. Cyborg Iteracji X mógł się Przebudzić w dzikich snach, których natychmiast po przebudzeniu się zaparł. Mówca Marzeń będzie aktywnie poszukiwał swego przeznaczenia podczas proroczych wizji, ale może ignorować nierozwiązane konflikty. Oprócz tego mag może po prostu umrzeć lub utkwić przed osiągnięciem rozwiązania. Tak to więc idzie.

Świadomość

Mimo, że niektórzy Przebudzeni narodzili się tacy, to są oni nieliczną mniejszością. Większość rozpoczynała swe życia jako zwykli ludzie, często obdarzeni jakimś szczególnym „darem," który oddalał ich od reszty społeczeństwa. Mogły być to widzenie przebłysków przyszłości, nieziemska aura, niewiarygodny talent, wejrzenia lub mądrość znacznie wykraczające ponad ich wiek. Te wczesne „różnice" umożliwiły im przygotowanie się do tego co nastało później.

Magowie nie bez powodu nazywają siebie Przebudzonymi. W jakimś szczytowym momencie – często jakiegoś rodzaju kryzysie – osoba coraz bardziej się przekonuje, że rzeczywistość, jaką postrzegają inni jest jedynie mydleniem oczu. Może to nastąpić albo stopniowo, albo też jako nagłe olśnienie, choć zazwyczaj Przebudzenie jest poprzedzane wstępnymi „wstrząsami." Wstrząsy takie mogą się objawiać jako wizyty przyszłego mentora maga, dziwne sny, utraty przytomności, spotkania z nadprzyrodzonym lub też dowolną liczbą innych dziwnych rzeczy. Nagle wszystkie te wstrząsy łączą się, eksplodują, Avatar otwiera oczy a mag dostępuje Przebudzenia.

Epifania

Przebudzenie nie jest po prostu powiedzeniem – Och, ludzie! Magya działa! Jest to czterokrotne przyjęcie – mentalne, duchowe, fizyczne i intelektualne – istnienia magyi. Bez niego człowiek może widzieć magyę, czuć magyę, dotykać magyi, ale nigdy nie stanie się magyą. Tego typu Przebudzenie, zwane Epifanią jest zawsze nagłe i niespodziewane. Zwykły świat blednie, a ten ukryty zakwita w pełni barw. Niektórzy śmiertelnicy popadają w szaleństwo podczas Przebudzenia i nigdy nie przekraczają tego etapu. Magowie obdarzeni silną wolą dochodzą jednak do siebie i mogą rozwijać się dalej, lecz nigdy nie zapomną tego pierwszego doznania.

Podczas gdy pozytywnie ukończone Poszukiwanie daje dalsze wejrzenia w naturę świata, żadna następna Epifania nie może się równać z tą pierwszą chwilą, gdy mag prawdziwie pojmuje istnienie magyi i budowę świata.

Wizja

Wraz z Przebudzeniem przychodzi zbliżenie do ukrytego świata i „całościowego obrazu." Gdy oczy człowieka raz już zostaną otwarte na prawdę, nigdy nie będą mogły być więcej zamknięte. Być może mag nigdy nie będzie nazywał tego co robi „magyą," lecz wspólna idea – zmiany rzeczywistości dzięki osobistej woli – jest powszechna.

Ścieżka prowadzi przez tę wizję. Mag może nigdy jej całkowicie nie odkryć, lecz skrywane cele będą go nawiedzać póki nią nie podąży.

Nauczanie

Epifania jest czymś bolesnym; wszystko w co człowiek do tej pory wierzył obraca się w proch. Zazwyczaj na tym etapie dobrym pomysłem staje się znalezienie sobie mentora. Bez niego mag szybko traci nad sobą kontrolę, lub też zostaje wykorzystany w planach jakiejś nadprzyrodzonej grupy. Cztery główne frakcje i mniejsze Cechy (zobacz Rozdział Trzeci) często wysiewają nasiona Epifanii pomiędzy obiecujących rekrutów, ściągając następnie samo–Przebudzonych w swe szeregi dzięki użyciu wszystkiego co się da: od przyjaźni przez nauczanie do bezpośredniego przymusu.

Jeśli mag znajdzie dobrego mentora, będzie mógł się nauczyć kontrolowania mocy i rozwinąć swe rozumienie wszelkich stron rzeczywistości. Nauczyciel będzie oferował mu i mądrość i bezpieczeństwo. Bez nich nowo narodzony mag może szybko odnaleźć siebie jako niewolnika pod jakimś potężnym mistrzem albo też rozkładającego się trupa w bezimiennym grobie.

Konflikt

Na pewnym etapie życia mag napotka konflikty. Konflikty wewnętrzne i zewnętrzne. Wewnętrzne zmagania obejmują te z wątpliwościami, dumą i samotnością, zaś zewnętrzne to przede wszystkim te przeciw rywalizującym magom, nadprzyrodzonym istotom, społeczeństwu Śpiących i samej rzeczywistości.

Próby

Nie jest rzeczą łatwą bycie magiem. Wątpliwości i pycha (często zresztą przekraczająca ludzkie doświadczenia) są stałymi przeciwnikami i każde z nich może doprowadzić czarownika do unicestwienia. Nawet jeśli pokona je, to wybrana Ścieżka samotności doprowadzi go jeszcze do dnia, w którym znienawidzi chwilę swego Przebudzenia.

Magya wymaga pewności; bez niej rzeczywistość odmawia podporządkowania się twym chęciom lub da ci w twarz za twe zarozumialstwo. Szok niszczący pewność siebie może przyczynić się do zwątpienia maga w jego możliwości czynienia tego co musi. Może go to sparaliżować właśnie wtedy gdy swej mocy będzie potrzebował najbardziej. Jednak nadmierna pewność siebie prowadzi do tej strasznej pychy, która zamienia wszystko w koszmar, niezależnie od nawet najlepszych intencji. Butny mag uważa że, Ponieważ moja wola może zmieniać rzeczywistość, moja wola jest zawsze słuszna. Takie podejście prowadzi do arogancji, rywalizacji i ostatecznej stagnacji. Zarozumiały mag może nawet osiągnąć wielką moc, ale w trakcie tego utraci swe oświecenie, swój cel i swych przyjaciół. Bez umiarkowania, stanie się siłą korupcji, a nie wzrostu. Właśnie Zstąpienie Nephandi, Technokratyczny Pogrom i intrygi Doissetepu są najbardziej widocznymi przejawami pychy w działaniu.

A ludzie też są bardzo niestali i zazdrośni. Pomimo, że instynktownie kłaniają się przed mocą, której nie posiadają, to po czasie obracają się przeciw „lepszym" od siebie. Gdy tak się stanie, mag musi uciekać przed śmiercią. Wiek Stosów, kiedy proceder palenia czarownic szerzył się w całej Europie był jedynie inspirowany, nie zaś spowodowany przez Porządek Rozumu (zobacz Rozdział Trzeci). Popioły wciąż się żarzą, czekając na pochłonięcie każdego czarownika, który wyjrzy na światło dzienne. Tak więc, mag musi ukrywać jakąś część siebie przed społeczeństwem, do którego kiedyś należał.

Poszukiwania często zamieniają te konflikty w serię prób, które mag musi przejść by się rozwinąć. Ci, którym się to nie udaje, zatrzymują się na swej drodze, albo tracą odwagę i upadają. Tacy przegrani często zwracają się w stronę mocy Inferno, magycznych Talizmanów i zewnętrznych sojuszników, gdy tylko poczują, że ich moce słabną.

Gdy mag wejdzie zbyt głęboko w swoją wizję świata, owocuje to Ciszą. To szaleństwo, które czasami objawia się solidnymi, materialnymi halucynacjami zwanymi hobgoblinami, zniewala maga w jego własnym umyśle. By uwolnić mystyka z Ciszy potrzebne są specjalne Poszukiwania lub też zewnętrzna pomoc, a jego efekty i tak mogą się później rozciągać na całe życie (zobacz „Paradoks" w Rozdziale Ósmym).

Wojna

Żaden mag nie może uciec przed kontaktami z zewnętrznym światem. Nawet pustelnicy, żyjący w odosobnieniu na szczytach górskich spotykają się z duchami, innymi mystykami i nadnaturalnymi stworzeniami. Jeżeli mag nie chce stać się ofiarą pierwszego wampira lub demona, który skrzyżuje z nim ścieżki, to będzie wcześniej czy później musiał walczyć.

Ukryty świat kryje wielu wrogów – wampirów, wilkołaków, demonów, duchów Umrodu, zjaw, wrogich magów, opętanych przez duchy (zwanych niekiedy fomori), a nawet ostatnich z faerie. Świat śmiertelników to także bandy łowców czarownic, agenci rządowi i zwykłe bandziory, a każdy z nich może zakończyć życie maga. Mądry czarodziej wie, kiedy (i jak) walczyć, a kiedy uciekać.

Część magów poddała się wobec takich konfliktów. Ale też Wojenne Fundacje, hultajscy najemnicy i szwadrony śmierci Technokracji widziały tyle walki, że i żołnierza piechoty morskiej przyprawiłoby to o mdłości. Ich członkowie nie żyją jednak długo, jeżeli nie zabiją ich w końcu wrogowie, to z pewnością zrobi to Paradoks.

Intrygi dają większą szansę przetrwania, lecz za cenę paranoi. Magyczni wrogowie mogą zaatakować cię na wiele sposobów. Starzy mystycy, którzy już dawno pozostawili za sobą swe ideały, bardzo cenią taką rywalizację. Jest w końcu ona wszystkim co im zostało. Dlatego też radzi się młodym czarownikom, by byli bardzo ostrożni w kontaktach z tymi, którzy swe życia mierzą okresami istnienia narodów. Tacy starcy są nader subtelni i łatwi do rozgniewania.

Paradoks jest wrogiem wszystkich przędących nici przeznaczenia. Jeśli cudotwórcy brak wielkiej ostrożności to powszechna rzeczywistość może rozjechać go jak psa. Jest ona niczym rzeka, której nurt przyśpiesza każda wchodząca do niej nowa dusza. Lekceważący to magowie zostają przez nią pochłonięci i idą na dno.

Rozwiązanie

Jeśli mag przetrwa wszelkie przeciwności, być może osiągnie swe idealne Wstąpienie. Jeśli nie, to wpadnie do jednej z licznych pułapek, jakie przeznaczenie ustawiło na jego Ścieżce.

Upadek

Może on przyjść na wiele różnych sposobów – stagnacji, korupcji, śmierci, szaleństwa, niewolnictwa czy unicestwienia – a są to tylko najbardziej oczywiste.

Stagnacja lub korupcja płyną od wewnątrz. W pierwszym przypadku, mystyk poddaje się wobec świata, traci wizję swego celu i staje się zakałą swego rodzaju. Może pozostać potężny, ale nigdy już się nie rozwinie. Wcześniej czy później, długość jego życia stanie się obrazą dla powszechnej rzeczywistości i będzie zmuszony do ukrycia się w Dziedzinie, lub jakiejś obskurnej Domenie.

Według Nephandi, korupcja jest słabością i strachem przed Ostatnią Nocą. Dla innych jest to punkt, w którym żądza mocy oślepia maga i odwraca go od jego ideałów. Część cudotwórców została skorumpowana przez czystą siłę, inni przez zdarzenia na świecie, a jeszcze inni przez Zaświatowe istoty. W każdym z tych przypadków, mystyk utracił swą Ścieżkę na dobre.

Powiada się, że mag, który umarł, powraca do cyklu Koła by zostać odrodzonym. Ci, którzy podpisali pakt z Inferno (lub oddali się po śmierci Wyższym Mocom) zostają wyrwani z tego cyklu, a ich Avatary otrzymują taką nagrodę lub karę, na jaką zasłużyły sobie przez wszystkie poprzednie inkarnacje. Mystycy rozmyślają nad losem Avatarów Technomantów. Mimo, że teoretycznie odsunęli się oni od cyklu przez swą własną niewiarę, to nie wydaje się by kiedykolwiek zaistniał ich niedobór. Co prawda, Bracia Akashic i Eutana-

tosi stworzyli kiedyś, po długich naradach i próbach przezwyciężenia wzajemnych uprzedzeń, wspólny plan mający na celu wyrwanie Technomantów"z cyklu" reinkarnacji, lecz wszystkie tego próby spaliły na panewce. Ci, którzy studiują prawa Drahmy (wizji przeznaczenia wedle Bractwa), mówią, że Statyczni Magowie też odgrywają w niej swą rolę.

Niektórzy magowie uciekają w Ciszę. Ci potencjalni mystycy kończą w domach wariatów lub schroniskach dla bezdomnych, zaginieni w swych wewnętrznych korytarzach luster. Mówi się, że Maruderzy i poufali są w rzeczywistości magami, którzy utracili swą normalność na zawsze, ale jedynym sposobem by to sprawdzić byłoby oszaleć samemu.

Niewolnictwo jest okrutnym końcem Ścieżki, niezależnie od tego, czy spowodowała je Więź Krwi potężnego wampira, magiczne kajdany, emocjonalna słabość czy uwięzienie w Dziedzinie. Mag, który skończył jako niewolnik przechodzi straszną drogę, drogę od kształtowania rzeczywistości po wynoszenie gówien. Mimo, że przetrwanie daje szansę potencjalnej ucieczce, cudotwórca nigdy już nie zaleczy ran, jakie niewolnictwo pozostawiło na jego duszy.

Najgorszy ze wszystkiego jest los Avatarów, które zostały zniszczone przez Rytuał Gilgula, skrzywione przez wampiryczne Przeistoczenie lub wysłane w Głęboką Umbrę na pożarcie Umrodowi. Takie śmierci są wiecznym, tragicznym końcem ostatecznej Ścieżki.

Wstąpienie

Wstąpienie może być osobiste lub zewnętrzne. Nawet Sieroty i Cechy mają jakieś ideały, do których aspirują. Po prostu nie nadają im nazw. Mimo to cztery frakcje Wojny Wstąpienia są określane właśnie przez ich ostateczne cele. Jednak stopień do jakiego członek jednej z tych „drużyn" wierzy w nie, zależy tylko od niego samego.

Dla Technokracji osobista perfekcja jest celem drugorzędnym, w porównaniu z globalną jednością. W wizji tej, wszystkie przypadkowe elementy byłyby usunięte dla wspólnego dobra. Następnie, każdy zrozumiałby, że jest to najlepsza możliwa przyszłość – harmonia pod łaskawym spojrzeniem Technokracji.

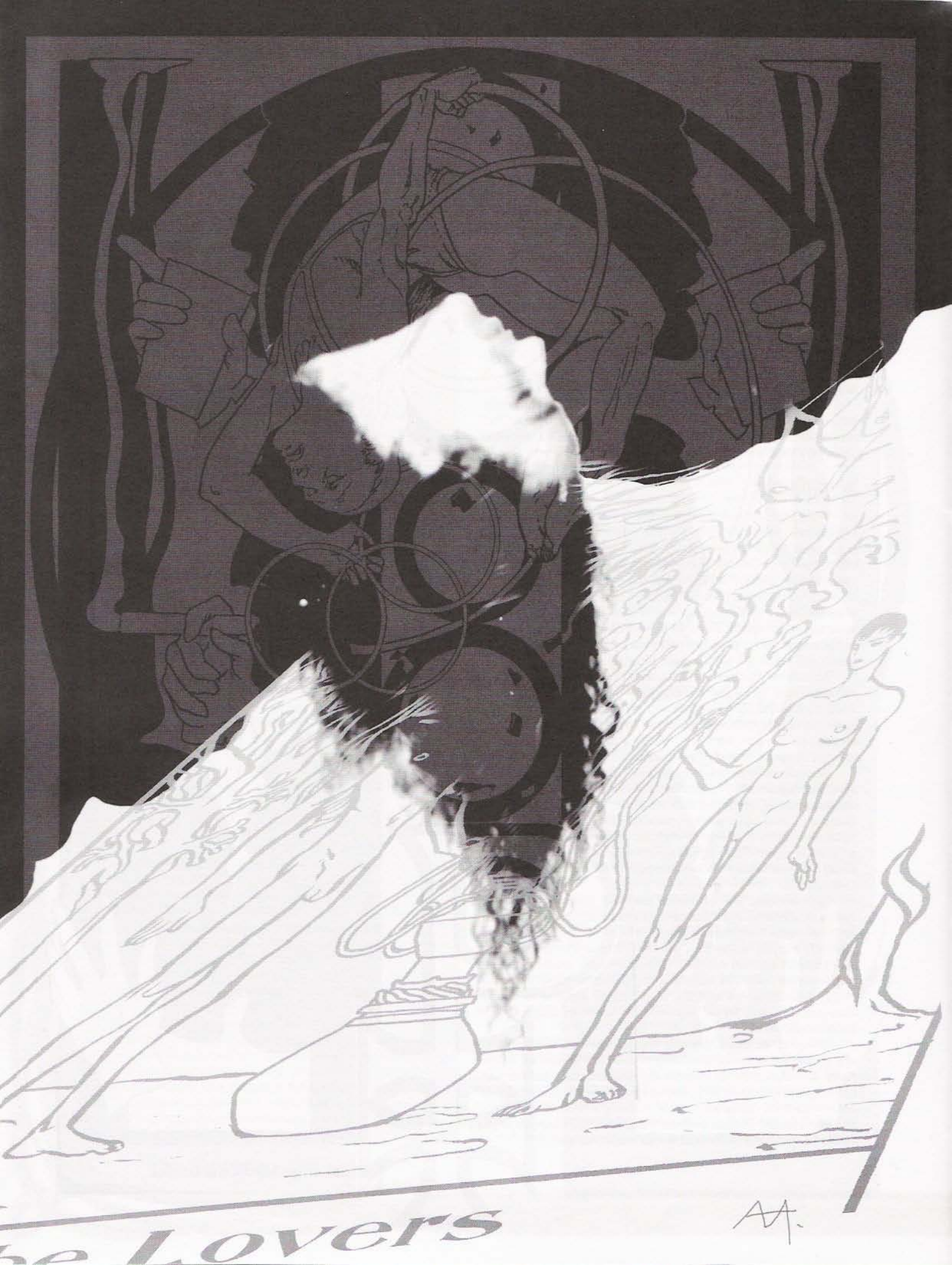
Maruderzy poszukują końca porządku, który ich zdaniem został narzucony Ziemi przez nazbyt wiele normalności. Pomimo, że wielu z nich wygląda jak zwykłe świry, to pod tą maską każdy Maruder jest ogarnięty wizją pierwotnego chaosu, z którego wypływają wszelkie możliwości. Ich celem – kiedy w ogóle myślą o jakimś celu – jest otworzyć tę wizję dla każdego.

Wstąpienie Nephandi naprawdę jest Zstąpieniem, niczym innym jak pragnieniem pogrążenia całego świata w mroku i śmierci. Chodzą pogłoski, że część z nich chce przepuścić przez bariery Zaświatów i Ziemi jakieś potężne, oszalałe istoty. Być może chcą oni, by każdy z nas uwolnił swe wewnętrzne demony. Niezależnie od tego, jak jest naprawdę, to Upadli nade wszystko pragną doprowadzić świat, taki jak znamy, do ostatecznego końca. By zapoczątkować Ostatnią Noc.

Różnorodność jest uświęcona dla Rady Dziewięciu Tradycji. Żadna inna frakcja, być może za wyjątkiem Maruderów, nie poszukuje osobistego Wstąpienia z takim ferworem jak Tradycje. Dla magów Rady wszyscy ludzie mają w sobie potencjał do wzniesienia się ku wyższemu stanowi istnienia. Mimo, że każda Tradycja, i każdy mag w każdej z Tradycji mają inne poglądy na to, czym jest Wstąpienie, to wszystkie się zgadzają, że nie można dopuścić do zwycięstwa innych frakcji. Po raz pierwszy od wieków wygląda na to, że Radzie może się udać.

A więc co się stanie, gdy mag Wstąpi? Kto wie? Niektórzy mówią, że dołącza on do Wyroczni w ich umbralnych rajach (lub w przypadku Technomantów, do legendarnego Hallu Maszyn Autochtonii). Inni rozprawiają o Życiu po Życiu, wniebowstąpieniu lub też oderwaniu od wszelkich ziemskich potrzeb. Niestety, w dzisiejszym świecie zbyt wielu magów traktuje osobiste Wstąpienie jako marzenie ściętej głowy. I to może być najbardziej w tym wszystkim smutne.




Lovers

Rozdział trzeci: Społeczność Magów

Wszyscy przebudzeni żyją w tym samym świecie
Ci co śpią, w swych własnych światach są zamknięci.
– Heraklit



Poszukiwanie Clarissy

Dziecięcy głosik wciąż dźwięczał w głowie Clarissy, gdy rozglądała się w mroku nocy, zaintrygowana oczekującą ją próbą. Próbą, o której mentor nic jej nie powiedział.

– Dla każdego z nas, większa moc przychodzi tylko wtedy, gdy prawdziwie siebie poznamy. To jest twój test Clarisso, test, w którym poznasz siebie i swoje ograniczenia. W, którym ocalisz siebie. Już się rozpoczął.

Nagle Clarissa stwierdziła, że patrzy na sześcioletnie dziecko. To ja, pomyślała szalenie. To dziecko to ja! Młodsza Clarissa zuchwale wysunęła język i pobiegła w jasnym świetle księżyca. Starsza Clarissa podążyła za nią. Nagle uderzył ją w nozdrza niesamowity smród – stała na stosie śmieci wywalonych za rzędami krzewów ciągnących się wzdłuż autostrady. Następnie zobaczyła małą dziewczynkę po drugiej stronie krzaków, wciągającą teraz majtki.

– Zrobiłam, zrobiłam! – krzyknęła mała. Wynurzyła się spomiędzy krzaków i zaczęła biec w stronę samochodu.

Clarissa wygramoliła się z kupy śmieci i ponownie ogarnął ją szok.

Niech to diabli! Nie jestem sobą, jestem jakimś facetem, jakimś bezdomnym. Ten smród... to ja! Clarissa niemal zwymiotowała. Przesunęła swymi brudnymi rękoma po całym ciele. Było stare, może pięćdziesięcioletnie, z zamglonym wzrokiem, gnijącymi zębami i reumatyzmem.

Wtedy mała dziewczynka krzyknęła. Clarissa ujrzała, jak nachylał się nad nią wysoki, potężnie umięśniony mężczyzna o lodowato błyszczących oczach. Uśmiechnął się szyderczo, gdy próbował pochwycić dziecko i chybił.

Niezdarnie skoczyła w ich stronę, krzycząc, mając nadzieję, że odwróci jego uwagę od małej. Napotkała jego wzrok. – Ty skurwysynu – krzyknęła – gdybym naprawdę była sobą, wrzeszczałbyś już teraz jak rak na wolnym ogniu.

Wstrząsnął głową. – Co tylko nie powiesz. – Zapominając o dziecku rzucił Clarissą o twardy beton, chwycił następnie jej rękę, wykręcając ją z tyłu. Usłyszała dźwięk pękającego łokcia, gdy wygiął ją do granic możliwości. Z daleko dobiegł ją jeszcze trzask samochodowych drzwi i obracając głowę ujrzała jak mała dziewczynka, już bezpieczna, siedzi w złotym Dusterze, skręcającym właśnie na autostradę.

Człowiek spojrzał na nią ponuro. – Nie wierzę w to. Przez ciebie, cała ma radość na ten wieczór właśnie sobie uciekła. – Westchnął i szaleńczym kopniakiem zmiażdżył jej rzepkę kolana. Gdy zawyła, przejechał pazurzastą dłonią po jej twarzy, wyrywając oko.

Ból był nie do opisania, tak straszny, że nie mogła nawet krzyczeć. Nieważne – pomyślała Clarissa. Nieważne. Udało mi się go zatrzymać i uratować małą. Tylko to ma jakieś znaczenie. Zamknęła oczy gdy ciemność zagęszczała się wokół niej i zrozumiała, że dzięki poświęceniu siebie, ukończyła swe poszukiwanie.

Społeczność magów sama w sobie jest gobelinem, utkanym z tajemniczości, rywalizacji i mitów. Powstaje tak ze Ścieżki maga jak i rozbieżności tych wielu Ścieżek, które przecinały się w ciągłych zmaganiach zewnętrznej walki i wewnętrznego pokoju. Z jego wzorów powstają szokujące fale zmian rzeczywistości; nawet Śpiący potykali się na swej drodze o kamienie odskakujące ze Ścieżek magów.

By zrozumieć społeczność współczesnych czarodziei, musisz zacząć od jej początków w przeszłości. Z korzeni w niej ulokowanych wyrosły cztery frakcje Wojny Wstąpienia, outsiderzy stojący w ich cieniu i twierdze, z których prowadzą swe posępne kampanie.

Wojna Wstąpienia

Spójrz przez okno. Czy widzisz szalejącą w każdej minucie każdego dnia wojnę? Czy słyszysz krzyki z linii frontu, gdy przesuwa się on wzdłuż całej nieskończoności? Oczywiście, że nie – magowie są na to zbyt subtelni. Możesz uchwycić jakieś zdarzenia – np. panią Kim, która przypadkowo spłonęła w swym mieszkaniu, tego przedsiębiorcę, który jednego dnia skręcił w zaułek i całkowicie zniknął ze świata. Przez większość czasu, mistyczni wojownicy używają magyi do osłonięcia swych potyczek. Jest także prawdą, że potyczki te przybierają równie często charakter filozoficzny jak i fizyczny.

Magowie nazywają ten niewidzialny, uniwersalny konflikt Wojną Wstąpienia. Stawką w niej jest los ludzkości, naszej Ziemi i całej rzeczywistości. Jej zwycięzcy uczynią więcej niż zwykłe ponowne przepisanie historii – oni naszkicują zarysy przyszłości. Ich prawem będzie decyzja jak (i czy w ogóle) Człowiek i wszechświat Wstąpią. W przeciwieństwie do zwykłych wojen, Wojna Wstąpienia ustawiła przeciw sobie cztery frakcje. Wszystkie wspinają się na tę samą górę zwaną Wstąpieniem, ścigając się o to kto pierwszy umieści swą flagę na owianym mitami wierzchołku. Każda frakcja wspina się po innej ścianie; różnorodność terenu i panoramy odzwierciedla naturę wspinających.

Czasami dwie frakcje nawiązują niełatwy sojusz. Jednak zamiast wspomóc jeden drugiego, sojusznicy robią wszystko by pogrążyć tego trzeciego. Przez większość czasu w tej wojnie, o nic się nie prosi i nic się nie dostaje. Większość magów czuje, że Wstąpienie jest już blisko. Odpadnięcie w tym krytycznym momencie może oznaczać odpadnięcie z wyścigu na zawsze...

Rozliczenie

Tworzenie jest wciąż trwającym procesem, a ty albo złapiesz autobus, albo pozostaniesz na przystanku. Część Przebudzonych spekuluje, że Wielkie Rozliczenie – olbrzymia zmiana – zbliża się do świata wielkimi krokami i oni muszą wybrać strony, po których staną. Wojna Wstąpienia rozpoczęła się jako normalny wyścig, stanęła teraz na krawędzi szaleństwa. Może nawet przyśpieszyła nadejście Rozliczenia. Wierzący w nie magowie nie wiedzą już, czy są panami swej woli, czy też marionetkami przeznaczenia.

Historia Przebudzonych



Nie zapomnę kamieni tych
Ustawionych w koło, na równinach Salsbury
Kto przyniósł je tu, trudno mi stwierdzić
Rzymianie, Duńczycy czy Merlin
– Walter Pope, Ballady Salsbury

Początki

Wszystkie rodzaje magyi płyną z dwóch filozofii: jednej stwierdzającej że moc zmiany rzeczywistości płynie z oświeconego Ja, a drugiej zakładającej, że moc taka powstaje dzięki jednoczeniu się z mistycznymi istotami (lub innymi zewnętrznymi siłami). Każda z tych metod umożliwia wpływanie na rzeczywistość siłą woli. Z tych korzeni rozwinęły się wszystkie inne systemy magyczne.

Magowie zawsze byli rzadkością; fragmenty Przebudzonej Pierwszej umożliwiającej Prawdziwą Magyę były cennym dziedzictwem nielicznych. Mimo, że powszechne, światowe Wstąpienie jest teoretycznie możliwe, to niewielu dzisiejszych magów wierzy, że kiedykolwiek był taki czas, w którym każdy mógł narzucać swą wolę rzeczywistości. Przez swe wejrzenia i moce, artyści magyi prowadzili ludzkość od początku – nie od niezgrabnej manipulacji, lecz po samo bycie świadomymi. Dzięki dawanemu przykładowi inicjowanym wydarzeniom, magowie pozostawali potężną, choć subtelną siłą w rozwoju człowieka.

Gdy ludzkość wyszła poza prostą chęć przetrwania i prokreacji, zaczęła podążać w stronę niezachwianego stanu harmonii, takiego jaki był udziałem Czystych. To pożądanie zmieniło się w wiarę i Przebudzenie, w potrzebę i wizję jakiegoś wyższego stanu – w wizję Wstąpienia.

Najpierwsi z magów byli znani pod wieloma mianami; Verbena nazywa ich Wykami, podróżującymi po Ziemi przynosząc wszędzie zmiany. Bractwo Akashic twierdzi, że ich Tradycja wywodzi się z jednej wioski, gdzie cała ludzkość była jednym, podczas gdy ich główni rywale – Eutanatosi – odnajdują korzenie swej magyi w pierwszym pojęciu przez człowieka swej śmiertelności. Niezależnie od ich pochodzenia, pierwsi magowie dokonywali wielkich czynów i żyli przez całe wieki. Paradoks, taki, jaki teraz znamy, mógł istnieć nawet wtedy, lecz bariera między tym co możliwe a co nie, musiała być bardzo wiotka.

Od samego początku, mistycy (którzy badali magyę i tak ją nazwali) przeciwstawiali się filozofom –naukowcom (wierzącym, że wszelkie zjawiska wywodzą się z ustalonych praw i równań). Przez tysiąclecia, różnice między nimi były nieznaczne. Mimo, że wielu magów łączyło się w podobnie myślące grupy, to nie istniały żadne formalne Tradycje lub Konwencje. Większość czarodziei żyła na boku ludzkich społeczeństw, poszerzając swą moc oraz wiedzę i używając ich do realizacji swych pragnień. Część działała dla większego dobra, inni podążyli za wewnętrznym pożądaniem ku zewnętrznej ciemności. Niektórzy oszaleli, a inni po prostu odeszli, szukając własnej drogi. Granice rzeczywistości były płynne w tych czasach, teraz zwanych Niższą Erą Mityczną (od czasów prehistorycznych do około trzech tysięcy lat p.n.e.).

Gdy ludzkość rozwijała się i ewoluowała, czy to przy wsparciu nauki i magyi czy też bez niego, swobodny strumień możliwości rozdzielał się w oddzielne strumyki, poddawał zatrzymaniu i stagnacji. Toczono wojny o ziemię, handel i paradygmaty; wyznawcy jednego boga walczyli z czcicielami innego. Powstawały nowe filozofie i rządy. Najpierw szczepy, następnie miasta, a później narody walczyły o prawo do kontroli miejscowych wierzeń (i przez to, rzeczywistości), pomimo, iż niewielu zdawało sobie sprawę z tego co naprawdę czynią. Ostateczni zwycięzcy ustalali zasady rzeczywistości na danym obszarze, decydując o nieświadomej zgodzie na to, co mogło być „prawdziwe," a co nie. Większość tych walk była całko-



wicie spontaniczna. Po pewnym czasie jednak mądrzy magowie zdali sobie sprawę, że paradygmaty dopasowane do ich własnych przyzwyczajeń i wierzeń ułatwiały im działalność na wiele sposobów. Wtedy też zaczęli próbować narzucać swe strefy wpływów i utrzymać je tylko dla siebie. To zapoczątkowało Wyższą Erę Mityczną.

Wtedy właśnie doszło do rozdziału między Prawdziwą Magyą, opierającą się na przekształcaniu wolą rzeczywistości a statyczną magią, działającą w wąskim zakresie tego co możliwe. Gdy granice rzeczywistości wzrastały i usztywniały się, część magów zauważyła, że te wszystkie legendarne moce są już dla nich nieosiągalne. Wieczne życie, lewitacja gór lub zamków, potężne burze, przyzywani na rozkaz zaświatowi sojusznicy – wszystko to pozostawało osiągalne, ale stawało się wraz z upływem czasu coraz trudniejsze do zrealizowania. Część magów pogrążyła się we frustracji i zaczęła folgować sobie we wszystkim, by odnaleźć swą magyę. Inni podążyli ku korzeniom, ku obserwowalnej kreacji by znaleźć działające narzędzia, a wiele ich było już wtedy. Rozwinęły się najrozmaitsze szkoły magyi, od wiedźmiarstwa z głębi lasów do wysokiej Sztuki Hermetycznej. Narodziły się alchemia, wyższa filozofia, czynienie cudów, komunie z duchami, nauki fizyczne, tworzenie artefaktów, wiara i wyznania, doskonalenie własnego Ja i przemiany świadomości. Wcześniejsze grupy przyjaciół zamieniały się teraz w setki gildii, bractw, religii, kultów i zgromadzeń. Wiele z nich egzystowało we wzajemnym pokoju, lecz inne toczyły ze sobą ciągłe wojny, czy to jawne, czy skryte.

Walki dawały początek plagom, klęskom głodu, uprzedzeniom i ciągłym działaniom wojennym. Śmiertelni Śpiący, nie mający ani talentu, ani oświecenia by stać się magami zostali złapani między naukę a magię. Nieoświeceni nie potrzebowali pomocy czarodziei by walczyć między sobą (rodzaj ludzki zawsze miał wybitne osiągnięcia w dziedzinie wojny), ale podstępne bitwy toczone przez magów zabarwiały całe obszary Gobelinu. Ze złych intencji wyrastało jeszcze większe zło i nędza. Grzechy kilku zatruwały studnie dla wielu. Paradoks, odbicie zranionej rzeczywistości, uwiązał płynną rzeczywistość, a zwykli ludzie stracili całe zaufanie do użytkowników magyi.

Wojna Wstąpienia

Prawdziwa wojna o rzeczywistość rozpoczęła się w 1325 roku, kiedy to konfederacja filozofów–naukowców, zwana wtedy Porządkiem Rozumu, połączyła się pod hasłem jednej zjednoczonej prawdy, bezpieczniejszej od tysięcy możliwości. Dzieląc wspólne cele i wizje, Porządek wypowiedział wojnę „...Czarownikom, Zjawom, Faeriom, Upiorom, Wiedźmom, Diabłom, Odmieńcom, Zwierzołakom i wszelkim innym Kreaturom Nocy." Propagując naukę ponad mistycyzmem, Porządek Rozumu próbował zerwać kontrolę nadprzyrodzonych nad całą ludzkością.

Jego metody były najrozmaitsze: od subtelnych do całkiem barbarzyńskich. Podczas gdy samotni filozofowie próbowali odkryć wspólne wzorce między sferami wpływów (zwanymi inaczej Pierwszymi Elementami lub Podstawami), piesi żołnierze Kabały Czystych Myśli kroczyli po całej Europie, dołączali się do śmiertelnych łowców czarownic i Inkwizytorów, wspomagając ich swą „daną od Boga" magyą. Na Dalekim Wschodzie, cesarze i shoguni sponsorowali filozofów i twórców dających im moc nad ich wrogami i poddanymi. Nauczyciele akademiccy i przywódcy religijni wychwalali wyniesienie ludzkości ponad naturę, atakując jednocześnie swych mistycznych rywali. Potężna magya wzmacniała Rękawicę między światami ducha i materii. W tym samym czasie Poszukiwacze Próżni kreślili trasy rejsów do dalekich krajów Afryki i bajecznych krajów po drugiej stronie oceanu, próbując je ukształtować zgodnie z wolą Porządku i niszcząc wszelkie istniejące tam „przypadkowe elementy". Rozpoczął się Pogrom.

Postępy Porządku były powolne, lecz nieodwracalne. Mimo, że Paradoks niszczył wczesne osiągnięcie technologiczne (latające maszyny, działa, mechanicznych żołnierzy), to upór, nieugięta wola i subtelne zmiany paradygmatu dzięki reedukacji ostatecznie sprawdziły się znamienicie. Naukowcy i filozofowie rozpowszechniali swe doktryny między wykształconymi Śpiącymi, podczas gdy bardziej wojowniczy członkowie Porządku wypędzali lub zabijali mystyków. Mimo, że koncepcje ścisłych nauk Porządku rozpowszechniały się powoli, to jego skupiona wola zaczęła ograniczać potencjalne możliwości w zabójczym procesie trwającym do dzisiaj.

Mystycy zaczęli poszukiwać kozła ofiarnego. Na początku rzucili się na siebie lub na otaczających ich pechowych Śpiących. Ale w miarę jak fala rzeczywistości oddalała się od nich, wojny i plagi ogarniały cały zasiedlony świat. Nawet rdzenni mystycy w odległej Afryce i Ameryce poczuli ich odbicia. Szykowała się wielka burza. Ostatecznie, ponad sto lat po utworzeniu Porządku, trzech magów z rywalizujących domów – hermetyczny czarodziej, chrześcijański mag i spadkobierczyni pierwotnego Wyka – zdecydowało, że ich wewnętrzne walki muszą się zakończyć. Przy pomocy innych, podobnie myślących czarowników, podróżowali oni po Ziemi, zbierając grupę mystyków, łączących się we wspólnym interesie i dla własnego bezpieczeństwa. Tworzenie tej Wielkiej Konwokacji zabrało dziewięć lat dyplomacji i debat. Ostatecznie, podczas Letniego Przesilenia 1466 roku, ustanowiono Radę Dziewięciu Mystycznych Tradycji.

Skupione wokół „Wstąpienia" i odtworzenia cudowności, Tradycje wielce wzmocniły swą mistyczną moc. Niestety, od samego początku Rada napotykała same przeszkody. Jedna Tradycja uległa rozbiciu, inna faktycznie zrezygnowała z uczestnictwa, a wewnętrzne kłótnie nasiliły się w niespotykany sposób. Podczas gdy wielu Tradycjonalistów poczuwało się do ideałów Rady, brakowało im ostatecznie jedności i skuteczności Porządku. Tak więc Rada szybko upadła i Ery Mityczne doszły do brutalnego końca.

Wiek Rozumu

Bez jakiejkolwiek silnej opozycji, Porządek Rozumu szybko przyniósł światu swą własną wizję Wstąpienia. Jego olbrzymia duma doprowadziła do osądzania wszystkich innych kultur, które napotykali na swej drodze. I choć wiele dobrego zostało zrobione w imieniu nauki i technologii, to Wewnętrzny Krąg Porządku szybko został ogarnięty przez chciwość, plądrując bogactwa i zasoby dalekich krajów, polując i spalając wszystkich „wyznawców diabła" i „heretyków." Dynamika trzymała się mocno, ale była to Dynamika, która dostała bzika. Mimo, że dokonywano wielkich czynów, to jednocześnie niszczono całe cywilizacje. Gobelin przeżywał rozdarcie, gdy nowe wierzenia i paradygmaty ścierały się ze starymi, utrwalonymi od wieków.

I gdy rozpoczęła się Rewolucja Przemysłowa, zawsze obecni Nephandi skorzystali z chciwości Technomantów, prowadząc tych wizjonerów do coraz większego zła. Maruderzy, kiedyś żyjący gdzieś na krańcach świata nagle eksplodowali w liczbie. Kiedyś było ich niewielu, teraz wzrośli w mocy i w liczebności, wydając się przy tym być odporni na wszechobecny uchwyt Paradoksu. Tradycje kontynuowały swe kłótnie lub całkowicie się ukryły. Magowie afrykańscy lub indiańscy przedłożyli swe zażalenia europejskim braciom w Radzie, lecz zostali w większości zignorowani. Wielu spośród nich opuściło Radę i powróciło by bronić swych rodzinnych krajów. Porządek Rozumu, zreorganizowany pod nazwą Unii Technokratycznej lub też Technokracji wykorzystał cały ten chaos dla swych korzyści.

Mistyczny wstrząs początku XIX wieku i pojawienie się dwóch nowych i nieprzewidywalnych grup Technomantów (Synów Eteru i Inżynierów Różnicowych) dało magom Tradycji chwilę wytchnienia. Mimo to, subtelni czarodzieje przypominali ogarnięty szokiem przyszłości świat swej cudownej przeszłości. Prymitywizm, okultyzm, radykalna sztuka, odnowienie religijne i wskrzeszenie grup



etnicznych ogarnęły wyobraźnię całego cywilizowanego świata, podminowywując paradygmat Technokracji. Niepokoje społeczne i powstanie nowych teorii politycznych także przysłużyły się sprawie mystyków. A gdy Synowie Eteru opuścili Porządek Rozumu, zajmując długo opustoszałe dziewiąte miejsce w Radzie, było już pewne, że losy Tradycji zmierzają ku lepszemu. Jednak niedługo po tym Ahl–i–Batini opuścili Radę, niezadowoleni z jej obojętności na inwazję ich stron rodzinnych. Ponownie liczba jej członków zmniejszyła się do ośmiu.

Technokracja pod nadzorem królowej Wiktorii, zafundowała sobie operację plastyczną. Poszukiwacze Próżni opuścili Ziemię, by badać Horyzont między Bliską a Głęboką Umbrą. Ostatnie pozostałości wiary w Boga zostały usunięte z Maszyny, a wyścig po nowe i lepsze urządzenia – latające wehikuły, automobile, czołgi, karabiny maszynowe, gazy trujące – wciąż trwał.

Wojny

Pierwsza Wojna Światowa wymierzyła bolesny policzek Technokracji. Jej koszmary zniszczyły ideały niegdyś dobroczynnego Porządku i zapoczątkowały schizmę. Nephandi tuczyli się na nagłej beznadziejności powojennych generacji, obejmując swymi wpływami ludzi przy władzy. W powstałej próżni Tradycjom udało się utrzymać przyczółek, rozwijając swe wpływy przez literaturę i sztukę. Druga Wojna Światowa rozdarła obie grupy, ustawiając magów jeden przeciw drugiemu wzdłuż narodowych granic.

Wewnętrzny Krąg Technokracji zatwierdził pierwotnie wsparcie państw Osi w imię światowej Unii. Niemal połowa delegatów zgromadzona na Sympozjum opuściła je wtedy z niesmakiem. Nawet najbardziej lojalni Technomanci zaczęli działać przeciwko planom Hitlera, gdy została odsłonięta głębia jego szaleństwa. Czystki i wendetty szalały wewnątrz błyszczących halli Technokracji, w miarę jak przerażająco efektywne linie montażowe wypuszczały z siebie niepodobne do niczego wcześniej maszyny wojenne. Rada, okaleczona przez ciągłe walki wewnętrzne i rezygnację Ahl–i–Batin, także się podzieliła. Wielu magów Porządku Hermesa, Synów Eteru i Verbeny poparło sprawę Osi, a w Azji japońscy Bracia Akashic okrutnie walczyli ze swymi chińskimi krewniakami. Tradycje i Konwencje podzieliły się by walczyć same z sobą. Bractwo Akashic i Iteracja X zostały najbardziej dotknięte tymi bratobójczymi walkami. Wirtualni Adepci otwarcie przeciwstawili się nakazom swych przełożonych z Wewnętrznego Kręgu i wsparli Aliantów. Liczni Maruderzy doznali Przebudzenia (dotykając Dzikuna) podczas wojny, dodając do niej swój własny chaos. W tym czasie Nephandi pławili się wręcz w horrorze okrucieństw wojny.

Pogłoski mówią, że gdy liczba ofiar zaczęła wzrastać, Wewnętrzny Krąg przeżywał swą wewnętrzną walkę. Technomanci, którzy wsparli sprawę Aliantów ostatecznie w niej zwyciężyli i zdecydowali się nawiązać trudny sojusz z magami Tradycji dla wygnania Nephandi w zewnętrzny mrok. Tak jak i wojenne sojusze Śpiących, tak i ten szybko upadł po zakończeniu wojny. Doniesienia o Technomantycznej rewolcie zostały szybko wyciszone, a Pogrom wznowiony. Wirtualni Adepci, zdziesiątkowani przez Technokrację za nielojalność, oderwali się od Unii, by zająć w Radzie miejsce Ahl–i–Batinich. Od chaosu wojny i powojennych rozstrzygnięć ucierpiały wszystkie strony. Śmierć Wirtualnego Adepta Alana Turinga wyrwała dziurę z materialnego świata do wirtualnej rzeczywistości zwanej Siecią, dając początek nowemu frontowi wciąż trwającej wojny. A dziś cienie mass mediów, zanieczyszczeń, broni i potencjału nuklearnego – wszystkie działają na korzyść Technokracji.



Powojenna reorganizacja dała wszystkim czterem głównym frakcjom znaczące korzyści w stosunku do poprzednich wieków. Rada stoi silna dziewięcioma po raz pierwszy od wieków. Wielu Śpiących zniechęciło się do nauki i zaczęło poszukiwać innych odpowiedzi – odpowiedzi, które właśnie Tradycje mogą dostarczyć. Magya Technokracji stała się ogólnoświatowym paradygmatem, a Technokraci kontrolują duże grupy Śpiących. Nephandi mają silne powiązania z utratą iluzji i korupcją końca wieku, a liczebność Marauderów wzrosła do poziomów nigdy dotąd nie notowanych. W miarę jak zbliża się nowe tysiąclecie, cztery te frakcje zbierają wszystkie siły i zasoby do ostatecznej walki. Każda ma swój specyficzny cel: Wstąpienie dla Tradycji, globalne bezpieczeństwo dla Technokracji, nieokiełznana zmiana dla Maruderów i ostateczna destrukcja dla Nephandi. Wszyscy magowie mają wizję. Najbliższe lata mogą zadecydować kto – jeśli ktokolwiek – zwycięży.

Frakcje: Kto jest Kim



Kto idzie?
– zwyczajowe zapytanie strażnika

Siła tkwi w liczbach, a na świecie prawdziwi magowie są niesamowitą rzadkością. Mimo, że część mystyków odmawia wybrania strony (lub przyjęcia do wiadomości) Wojny, to większość dzisiejszych Przebudzonych jest związana – chcąco lub nie – z jedną z czterech wielkich frakcji. Ich „działka" jest po prostu zbyt duża by ją można zignorować. Te nieliczne regiony poza „współczesnym światem" pozostają na zewnątrz konfliktu (jak dotąd), ale jako, że rzeczywistość należy do tego, kto kontroluje największy paradygmat, to ciężko dziś o neutralny grunt. Wojna Wstąpienia może być postrzegana jako rodzaj magycznego imperializmu, ale nic nie wskazuje na jej bliski koniec. Stawki są zbyt wysokie.

Poniższe cztery opisy są tylko próbą generalizacji; mystycy są indywidualnościami, a nie etykietkami. Mimo to jednak, wszystkie społeczności mają jakiś wspólny grunt i jest zawsze rozsądnie wiedzieć, czy stoisz wśród przyjaciół – czy też wrogów.

Rada Dziewięciu Mystycznych Tradycji

Towarzyszy Pierścienia będzie dziewięciu: Dziewięciu Piechurów przeciw Dziewięciu Jeźdźcom.
– J.R.R. Tolkien, Władca Pierścieni

Niezliczone reguły magiczne i magyczne traktują „dziewięć" jako szczególnie znaczącą liczbę. W hermetycznej numerologii „dziewięć" reprezentuje Maga niosącego Lampę Oświecenia przez Rzeczywistość. Dziewięć jest także szczytem mocy i doświadczenia w dziewięciofazowym cyklu i odzwierciedla perfekcję umysłu i ducha.

Rada Dziewięciu spróbowała wykorzystać to przeznaczenie. Jednak w ciągu swych dziejów uporczywie nie udawało się jej wypełnić wszystkich dziewięciu miejsc. Osiem – liczba symbolizująca zwyczajny świat i wszelkie jego pułapki na długo przypadła jej w losie.

Lecz teraz pojawiła się nadzieja. Po wielu latach Rada Dziewięciu znów odzyskała swą pełną siłę. Mimo, iż otoczona przeważającymi siłami wrogów, to magowie przewidują, że ich jedność jeden za dziewięciu i dziewięciu za jednego zapewni numerologiczne fory. Rada dysponuje także innymi dwoma ważnymi zaletami: jej magya jest bardzo wszechstronna, a ideały indywidualnej wolności od strony społecznej odpowiedzialności wydają się bardziej przemawiać do Śpiących niż tezy innych frakcji.

W czarno–białym świecie mystycy ci mogliby być pojmowani jako bohaterowie dobra. Niestety, rzeczywistość naprawdę wymalowana jest w odcieniach szarości. Rada też ma swoje wady, a każda Tradycja błądzących członków.

Utworzenie Rady

Przejdź się troszkę, przejdź nie sama
Przejdź się drogą tę wraz ze mną
Im więcej razem jesteśmy, ma kochana
Tym się lepiej wnet zgadzamy
– Fairport Convention, „Walk Awhile"

Poprzednikami dziewięciu Tradycji byli mystycy ceniący mądrość i wiarę, którzy najbardziej korzystali z płynnej rzeczywistości Niższej Ery Mitycznej. Dwie ich grupy, Porządek Hermesa i Niebiański Chór nawet pomogły w utworzeniu w Europie Wyższej Ery Mitycznej. Wszyscy mystycy – czy to dionizyjscy, czy uprawiający wiedźmiarstwo, czy też inne jeszcze odłamy – kąpali się w tej atmosferze wiary i zabobonów.

Jednak jednego zimowego dnia 1210 roku, Fundacja Hermetyczna Mistridge w południowej Francji upadła przed armią chłopów uzbrojonych w armaty i techniki antymagyi. Podobne zdarzenia nastąpiły szybko w całej Europie i na Dalekim Wschodzie. Wkrótce po tym, nowo utworzona Inkwizycja zaczęła zabijać mystyków i nieszczęsnych Śpiących. Mag zaczął oskarżać maga, co szybko przerodziło się w bratobójcze walki.

Postawiona w obliczu rzeczywistego niebezpieczeństwa, możliwość unicestwienia, trójka magów spotkała się by przedyskutować możliwości przeciwstawienia się Porządkowi Rozumu. Byli to Baldric z Porządku Hermesa, Nightshade z Verbeny i Valoran z Niebiańskiego Chóru. Zgodzili się oni pójść dalej i zebrać wszystkich sympatyzujących magów przed powrotem do Mistridge na założycielski Trybunał. Ta Wielka Konwokacja rozpoczęła się w 1457 roku. Pomiędzy najważniejszymi magami byli Ali–beh–shaar z Ahl–i–Batin, Gwiazda Orłów i Niaoba od Mówców Marzeń, Chalech z Eutanatosów, Sh'Zar od Kultystów Ekstazy, Wu Jin z Bractwa Akashic i Dyplomata Luis z Solificati. Wielu innych magów także się stawiło. W demonstracji swej jedności, każda grupa przekazała jeden Węzeł do stworzenia wspólnej Fundacji, Horyzontu (zobacz Dodatek).

Spotykali się przez dziewięć lat. Dyskutowali nad ideologią i kierunkami działania, sformalizowaniu magyi w Sfery i mystyków w Tradycje, rangach wiedzy, Protokołach i innych stronach społeczności magów. A gdy nastało Letnie Przesilenie 1466 roku ogłosili powstanie Rady Dziewięciu. Nagle przyszłość zaczęła się wydawać mniej ponura. Porządek Hermesa zagrał na numerologicznym znaczeniu dziewiątki i liczba ta stała się symbolem ostatniej nadziei.

Pierwszą wspólną akcją Rady było powołanie Pierwszej Kabały, grupy dziewięciu Adeptów, których zadaniem było podróżowanie po Ziemi i zbieranie poparcia wśród Śpiących i Przebudzonych, rozpowszechnianie dobrej nowiny i przeciwstawianie się Porządkowi Rozumu, Nephandi i innym wrogom. Wyprawa okazała się potworną klęską. Heylel Teonim z Solificati został skorumpowany i w 1470 roku zdradził swych towarzyszy Kabale

Czystych Myśli (Inkwizytorom, poprzednikom Nowego Światowego Porządku). Trzech magów zginęło w walce, a czterech zostało schwytanych i uwięzionych. Co prawda, trupie magów Tradycji udało się później uwolnić więźniów i upolować zdrajcę. Sam Heylel został skazany na Gilgul i śmierć. Lecz poczynionych szkód nie dało już się cofnąć. Tradycja zdrajcy, Solificati, rozpadła się po tym skandalu. Cudowna dziewiątka przestała istnieć. Tracąc pewność działania, Rada zaczęła się rozpadać, jej jedność niszczyły gryzące konflikty między Bractwem Akashic a Eutanatosami, Verbeną i Niebiańskim Chórem oraz rozmaitymi Domami Hermetycznymi. Wielu Mówców Marzeń z niesmakiem powróciło do domów, a sam Horyzont długo stał pusty i bezużyteczny. Następne 400 lat przeszło marnie.

W 1904 roku Synowie Eteru poprosili o miejsce w Radzie. W swej chęci zapełnienia dziewiątego miejsca, Tradycje całkowicie odstawiły na bok swe opory związane z Technomantycznym rodowodem Synów. Wzięli oni Tron Materii, wcześniej zajmowany przez swych poprzedników z Solificati. Jednak poczucie kompletności Tradycji było tylko chwilowe, gdyż w 1934 roku Ahl-i-Batin odeszli z Rady, by bronić swych rodzinnych stron przed żądnymi ropy naftowej Technomantami.

W 1961 roku druga Konwencja przyłączyła się do Rady. Wirtualni Adepci zajęli Tron Korespondencji, wciąż jeszcze ciepły od reprezentanta Batinich. Po raz pierwszy od wieków, Rada Dziewięciu miała (i wciąż ma) długo poszukiwaną liczbę dziewięciu członków. Duch współdziałania jest tak silny jak nigdy dotąd, nawet podczas Wielkiej Konwokacji nie czuło się czegoś takiego. Wyniknąć z tego może tylko dobro.

Lecz teraz pojawili się Opustoszali, jak dotąd nie licznie. Jasne, że magowie Tradycji nie chcą, by dołączyli oni do Technokracji; ale też ci, którzy słyszeli Proroctwo Dziewięciu boją się, że ich dojście do Rady może zniszczyć wszystko, o co tak długo walczyli. A sami Opustoszali grają Radzie na nosie, twierdząc, że nie obchodzi ich formalne miejsce. Ale też wciąż kręcą się koło niej niczym przybłędy. Jak na razie, pozostają oni samotnikami.

Być może to dziesiątka jest naprawdę tak długo oczekiwaną liczbą? W numerologii, dziesięć jest równe jednemu (10=1+0=1) – jedności, aktywności i nowemu początkowi przyobleczonemu w niewinną odwagę.

Współczesne Tradycje

Bractwo Akashic

Podczas gdy większość Tradycji kroczy ścieżką ku Wstąpieniu, to Bracia Akashic płyną ku niemu po linii najmniejszego oporu. Podążają tę ścieżką nie dla tego, że jest łatwiejsza, ale dlatego, iż jest bardziej naturalna. Bracia wierzą, że trzeba zrozumieć wpierw swoje Ja zanim będzie można zrozumieć Wszystko. Tylko dzięki doskonaleniu ciała i umysłu, przez osiągnięcie między nimi harmonii można zrozumieć swe miejsce w Kosmosie. To jest prawdziwym oświeceniem – i Wstąpieniem.

W uświęcaniu świątyni swego Ja, Bractwo wykorzystuje ćwiczenia fizyczne i mentalne. To połączenie sztuk walki i medytacji jest znane jako Do, lub „Droga" życia. Słynni ze swych głębokich introspekcji, Bracia Akashic słusznie zajmują w Radzie Tron Umysłu.

Eutanatosi

Eutanatosi używają Entropii do osłabienia i odnowienia. Wiedzą, że bez punktu rozpadu, rzeczywistość stałaby się gęsta i nieugięta – bardziej statyczny zestaw części niż dynamiczny eksperyment. Jedną z dróg zapobieżenia temu jest zadawanie Dobrej Śmierci tym, którzy winni umrzeć – zbyt lekko traktującymi dar życia, lub też tymi, którzy ucierpieli tak, że nie mogą już wyzdrowieć. Wtedy też duchy tych umarłych będą mogły się reinkarnować w coś bardziej właściwego. Tronem Eutanatosów jest oczywiście Entropia.

Mimo, iż wielu z nich zabija, to niewielu znajduje w tym przyjemność. Gorzko płaczą za każdym utraconym życiem, nie zapominając o wadze swego zadania. Dlatego też często wydają się srodzy i odlegli. I przy tym Eutanatosi nie lękają się śmierci, gdyż każdy ich uczeń podczas inicjacji odwiedza Drugą Stronę, a Wiecznie Obracające się Koło upewnia ich, że jest ona tylko chwilowa.

Kult Ekstazy

Od kultów Bachusa do Woodstock, zawsze byli tacy, którzy wierzyli w wolność działania i osobistą ekspresję, prowadzącą ku czemuś większemu, czy miałaby być to rewolucja, czy rozszerzenie świadomości. Tacy właśnie ludzie utworzyli Kult Ekstazy. W królestwie ich doznań nie można pominąć żadnego bodźca. Otworzyli oni bramy dla wszystkich sześciu pasji: smaku, dotyku, słuchu, wzroku, zapachu i świadomości. Kultysta może odnaleźć głębokie znaczenie w udźcu mięsa lub pędzonym w domu alkoholu, tańcu lub uprawianiu miłości, heavy metalu lub sonetach, sztuce kubistycznej czy też środkach halucynogennych. Wszelkie pasje są na swój sposób konstruktywne.

Kultyści rzadko kiedy narzucają jakiekolwiek zasady; każdy Kultysta (i podobnie myślący Śpiący) jest pozostawiany własnym sposobom. Tak samo, nikt nie bierze odpowiedzialności za czyny drugiego poza nim samym. Paradoksalnie, ta najbardziej rozpuszczona Tradycja jest jedną z najbardziej zdyscyplinowanych.

Kult Ekstazy zajmuje Tron Czasu.

Mówcy Marzeń

Od prehistorycznych czasów Mówcy Marzeń kroczyli samotnie po ścieżkach Wstąpienia, spotykając się czasami dla porównania podróży, lecz zazwyczaj porozumiewając się przez duchowych posłańców. Z pomocą rytmu swych bębnów i innych rytuałów szamani ci wchodzili w Krainy Marzeń i rozmawiali z duchami; wielu przybierało nawet kształty swych totemicznych zwierząt. Mówcy Marzeń są jedną z dwóch najbardziej pierwotnych Tradycji – tymi, którzy poszukują wejrzenia i dostrojenia ze Światami. Pracują mniej dla służby niż dla respektu i harmonii. Niemniej mogą być bardzo brutalni. Magya natury często wymaga samookaleczeń lub symbolicznej śmierci.

Jako niedyskutowani mistrzowie animizmu, Mówcy Marzeń zajmują Tron Ducha.

Niebiański Chór

Z wysokości Tronu Pierwszej, Najstarszy Niebiańskiego Chóru ogląda swą duchową dziedzinę. Widzi jak ludzkość zastąpiła wiarę poleganiem na zimnej i bezdusznej technologii. Smutny to upadek od Wieków Średnich, kiedy to chrześcijański Kościół dominował w całej Europie, a duchowość głęboko była zakorzeniona w ludzkich sercach. Lecz nie wszystko zostało stracone. Gdy mrok na świecie się pogłębia, zabłąkani powracają ku światłu. Jeśli tylko Niebiański Chór przetrzyma tę noc, to ranek przyniesie Tradycji wielkie wpływy.

Chór całą swą magyę postrzega w religijnej oprawie. Wszystkie domy modlitwy – świątynie, meczety i kościoły – uważane są jako równe sobie pod słońcem; wszyscy bogowie są fragmentami rozszczepionego Jedynego. Niebiański Chór ponad wszystko przedkłada dobro ludzkości. Jako Dobrzy Samarytanie i religijni przywódcy służą Śpiącym przez ciągłą walkę ze złem, wspomaganie potrzebujących i dawanie przykładu słowem i uczynkiem.

Porządek Hermesa

Porządek Hermesa wywodzi swe początki ze starożytnego Egiptu i Bliskiego Wschodu. Kiedyś jego Domy gromadziły kilkanaście różnych magycznych społeczności, z których każda praktykowała swą wyszukaną rytualną Sztukę. Jednak Fortuna zmusiła ich do połączenia, odbierając przy tym wiele dawnej mocy.

Dumni i niezależni, magowie Porządku Hermesa są zazdrośni o swe tajemnice. Ukrywają swe sztuki w tajemniczych językach, liczbach, rytuałach, złożonych obliczeniach i metaforach takich jak Tarot. Ich najbardziej wyrafinowane plany są zarezerwowane dla zniszczenia Technokracji, która przyniosła ich cenionej Erze Mitycznej przedwczesny koniec. Uparci i cierpliwi, ci mistrzowie magyi zajmują Tron Sił zadowalając się na razie wpływaniem na politykę, gospodarkę i edukację. Ale gdy gwiazdy zaczną im sprzyjać...

Synowie Eteru

Synowie Eteru są nieźle stuknięci i bardzo różnorodni. Równie dobrze się czujący z cygarem i koniakiem jak i z lotniczymi goglami, laboratoryjnymi kitlami i promiennikami, są w jednej części Buckiem Rogerem, w drugiej Poprawnym Wiktorianinem a w trzeciej Szalonym Naukowcem. Jak wielu Technokratów może zaświadczyć jest to nader lotna mieszanka.

By ich zrozumieć (o ile jest to w ogóle możliwe), należy przyjrzeć się ich podstawowym założeniom. Po pierwsze, wierzą, że Prawdziwa Nauka jest Sztuką, wyrażaniem ludzkiego ducha. Każda maszyna powinna odbijać unikalną wewnętrzną wizję swego twórcy. Inspiracja jest pięknem, nawet jeśli ostateczny produkt wydaje się innym dziwaczny, a jako, że Nauka jest sprawą osobistą, to żadna teoria nie może być uznana za złą. Po drugie, rolą Nauki jest przyniesienie światu pokoju (á la Kapitan Nemo) i Przebudzenie ludzkości. Po trzecie – niewidzialna, wszechobecna, „piąta esencja," Eter, musi się stać istotną częścią każdej teorii, eksperymentu lub urządzenia – choćby dlatego, że istnieje.

Po wystąpieniu z Technokracji, Synowie Eteru przyjęli w Radzie długo opustoszały Tron Materii.

Verbena

„Verbena" jest łacińską nazwą werweny pospolitej, zioła o wielorakich właściwościach i rzeczywistych i wyimaginowanych. Przez wieki była traktowana jako cudowna roślina. Rzymianie używali jej do konsekracji świątyń, zielarze robili z niej napoje miłosne, przesądni chłopi wierzyli, że broni ona przed wiedźmami. Jej przyjmowanie powoduje wymioty. Każda z tych właściwości sprawia, że „Verbena" jest właściwą nazwą dla Tradycji zajmującej Tron Życia.

Verbeny są tkaczami przeznaczenia i grawerkami runów, zmiennokształtnymi i czarującymi, zielarzami i akuszerkami, poświęconymi nauce tajemnic życia i uzdrawiania, bólu i śmierci. Życie dla nich jest najpotężniejszą istniejącą siłą. Rosnący jesion może kruszyć skały. Żywy kocioł, łono kobiety jest niezrównanym od początku Kreacji źródłem nowych generacji. Dlatego też każde ciało jest uświęconym naczyniem, a substancje i moc ciała – krew, sperma i inne życiodajne płyny są świętymi sakramentami. Życie wobec tego jest ich specjalnością, ich wybranym w Radzie Tronem.

Wirtualni Adepci

Wirtualni Adepci wynaleźli morphing, cyberpunk i interaktywne multimedia, udoskonalili komputery jako pomoc dla ludzi w sięgnięciu ponad ten beznadziejny świat. Bohaterowie Piątej Poprawki, ci hackerzy uwalniają najtajniejsze informacje by umieścić je na publicznych BBS–ach. Mówi się, że to oni są odpowiedzialni za żart, który skierował FBI w stronę anonimowego wydawcy gier RPG w Teksasie, kryjąc w ten sposób swą własną wywrotową kompanię.

Wirtualni Adepci odkryli i rozwinęli Cyfrową Pajęczynę (lub Sieć, jak kto woli). Ta alternatywna rzeczywistość, jak wierzą, może stać się nowym domem ludzkości. Słysząc o ich eksploracji Sieci, Rada zaoferowała tym ex–Technokratom Tron Korespondencji. Adepci chętnie go przyjęli.



Przeszłe (i Przyszłe?) Tradycje

• **Ahl–i–Batin:** „Zaginieni" Ahl–i–Batin (l.poj. Batini) wywodzą swe korzenie z unii dwóch renegackich wyrzutków: resztek Braci Akashic uciekających po przegranych Wojnach Himalajskich i derwiszach z Kultu Ekstazy uciekających przed prześladowaniami. Spotkali się oni w Afganistanie, złączyli i stworzyli najbardziej tajemniczą Tradycję magyi.

Od samego początku, Batini byli przebiegli, tajni i biegli w działaniu wewnątrz społeczeństwa Śpiących. No cóż, „Ahl–i–Batin" znaczy po arabsku „Subtelni." Obawiali się oni wielu wrogów i dlatego zachowywali dystans w stosunku do innych magów. W tym samym czasie badali możliwości połączenia wszystkich mystycznych zgromadzeń w jedno, jako że filozofia Batinich była pochłonięta koncepcją jak Jeden pasuje w Wielu. Zgodnie z ich Doktryną Jedności, każdy pogląd na Wstąpienie jest po prostu oddzielnym szlifem na tym samym klejnocie. To pomaga wyjaśnić, dlaczego Tradycja Batini – sama przecież podzielona na wiele grup – tak bardzo wspierała powstanie Rady.

Ahl–i–Batin są najbardziej znani z trzech czynów. To oni stworzyli (lub odkryli) Górę Qaf, tę cudowną Dziedzinę, która skupiała ich Pajęczynę Wiary – podobny do mandali wzorzec Węzłów oplatający Północną Afrykę, Środkowy Wschód i Centralną Azję. Wpływali na ten olbrzymi region przez telepatyczną sieć informacyjną, która na początku była jedną z podstaw do utworzenia Rady Dziewięciu. Przed jej opuszczeniem zajmowali Tron Korespondencji (teraz w posiadaniu Wirtualnych Adeptów).

Tradycja od tego czasu znikła i powszechnie się wierzy, że została rozbita i zniszczona po tym, jak Technokracja weszła na Bliski Wschód w celu zabezpieczenia pól naftowych. Góra Qaf została utracona ponad wiek temu. Chociaż... Pojawiają się ostatnio na ojczystych ziemiach Batinich dziwne pogłoski o tajemniczych wieżach i samotnych *shi'ir (czarownikach)* pojawiających się i znikających wraz z burzami piaskowymi. Być może to po prostu Batini, kryjący się i obserwujący, czekając na swą szansę na uderzenie.

• **Solificati:** Solificati (l.poj. Solificato), sami zwący się „Koronowanymi" nie istnieją już dłużej. Ich Tradycja zachwiała się w cieniu Wielkiej Zdrady i upadła z powodu wewnętrznych walk. Niewielu ich żałowało.

W przeciwieństwie do Ahl–i–Batin, Tradycja ta miała niewielu sojuszników poza Domami Hermetycznymi. Złożeni z alchemików i wynalazców, ci antyczni Technomanci stanęli po stronie Rady z lojalności do hermetycznych magów i nieufności wobec Porządku Rozumu. Solificati, niesławni ze swej tajemniczości i wyniosłości, rekrutowali swych członków jedynie spośród najbardziej błękitnej krwi Europy i najjaśniejszej szlachty Arabii. Gdy ostatecznie zerwali swą współpracę z mystykami, wielu z nich przekazało wszelkie tajemnice Wynalazcom i Kręgowi Hipokratesa (dziś zwanych Iteracją X i Przodkami), lub też zajęło się prywatną praktyką.

Krążą pogłoski, że Solificati wciąż przetrwało jako Cech zwany Dziećmi Wiedzy, gdzieś w umbralnej Cytadeli. Prawda pozostaje nieznana.

• **Opustoszali:** Ta współczesna „uliczna" Tradycja nigdy nie została oficjalnie zaproszona do dołączenia do Rady. Przeciwnie, wielu starszych magów Tradycji patrzy ze zgrozą na te Gotyckie Sieroty i przegania je skąd się da. Lecz co bardziej progresywni czarodzieje Rady widzą tych ulicz ników jako cenny nabytek, który Tradycje mogłyby doskonale wykorzystać. Ale czas na to jeszcze nie nadszedł.

Bardziej gotyccy niż punkowi, Opustoszali nie są drapieżnikami, lecz gatunkiem doskonale przystosowanym do przetrwania i rozwijania się w brutalnym środowisku miejskim. Większość z nich wydaje się w małym stopniu zainteresowana Wstąpieniem; osądzając je z pozycji dzisiejszego smutku, czują, iż jest daremnie marzyć o nadziei dla przyszłości. Miast tego odnajdują piękno w danse macabre. Ta mroczna wrażliwość ciągnie ich ku okultyzmowi i wzbudza pożądanie poszukiwania innych mieszkańców ukrytego świata. To desperacja i mroczny humor kształtują „pustkę" w Opustoszałych.

Wielu ich wysłanników udawało się w ostatnich latach na Horyzont; wszyscy jednak zostali zignorowani. Wiatry zmian są *jednak coraz* silniejsze i Opustoszali szykują się do przyłączenia, jednocześnie temu zaprzeczając. Kiedyś, być może już niedługo, Rada przyjmie ich ofertę.

To co wiąże

Rada nie jest jednolitą, silną kolumną. Jest raczej dziewięcioma oddzielnymi kolumnami podtrzymującymi sklepienie mądrości. Mimo, że podstawy różnią się od kolumny do kolumny, to można znaleźć wśród nich wiele wspólnych elementów, takich jak korzyści z powszechnego Wstąpienia i wartość człowieczeństwa.

Różnorodność wsparcia umożliwiła Radzie przetrwanie pół tysiąca lat dyskusji, zdrad, czystek, niepowodzeń i uprzedzeń. Mimo, że Sztuki każdej z Tradycji ogarniają całe spektrum możliwych stylów magyi, to wszystkie rozumieją prawdziwą naturę tego co czynią. Nawet działający w jej szeregach Technomanci zrozumieli, że nauka też jest pewną formą magyi.

• **Wstąpienie**

Tradycje wierzą w ścisły związek między osobistym oświeceniem i rozwojem ludzkości. Magowie powinni być ucieleśnieniem swej filozofii. Jeśli ich wartości są prawdziwe, to Śpiący ostatecznie zdadzą sobie z tego sprawę. Jak mówi Rada, żaden mag nie ma prawa narzucać swego paradygmatu całej ludzkości.

Kiedy ludzkość sama osiągnie perfekcję, rzeczywistość wejdzie w kolejną – choć być może nie ostatnią – fazę.

• **Śpiący**

Tradycje podzielają ogólne współczucie dla Śpiących. Każdy ma prawo do osobistego samospełnienia. Wszystkie kultury zasłużyły na oświecenie. Ironią losu jest to, że magowie Tradycji są przepełnieni troską o dobro ludzi, których sceptycyzm wzmacnia naukowy paradygmat i czyni magyę tak trudną. I to właśnie powoduje zmagania magów tak heroicznymi.

• **Fundacja Horyzontu**

Rada dzieli Fundację spotkań zwaną Horyzontem, gdzie przeprowadza swe główne zjazdy co dziewięć lat, a zebrania informacyjne znacznie częściej. Horyzont jest punktem zbiorczym dla wszystkich magów Tradycji i symbolem jedności Rady. **(zobacz Dodatek do informacji o Horyzoncie i innych Fundacjach Tradycji.)**

Trybunały

Trybunały są zgromadzeniami, na których magowie Tradycji spotykają się aby przedyskutować poważne tematy. Mogą one na przykład dotyczyć dezercji Mistrza (lub nawet Tradycji), niespodziewanego szturmu Technokracji, bandyckiego ducha Umrodu lub osądzenia maga, który złamał Protokół.

Każdy mag może wezwać do zwołania Trybunału; czy jego wołanie zostanie wzięte poważnie zależy tylko od jego statusu i ważności sprawy. Tematy dotyczące jednej Tradycji są zazwyczaj omawiane w jej Fundacji Założycielskiej. Konflikty lub tematy związane z wieloma Tradycjami są rozpatrywane na neutralnym gruncie lub też nawet w Horyzoncie. Wzywający do Trybunału przyprowadzają go do porządku; inni Mistrzowie przeprowadzają spotkanie.

Jeśli Trybunał zostanie zwołany do wydania wyroku na maga, może wybierać spomiędzy następujących kar:

• **Cenzura**

Ta łagodna kara bierze maga na „słowo honoru" przez nieokreśloną długość czasu. Musi się on wtedy podporządkować Rozporządzeniom Trybunału dotyczącym ograniczeń podróży, zadawaniu się z innymi czy używaniu magyi. Trybunał może zarządać od podsądnego wykonania specjalnego zadania przed uchyleniem Cenzury.

• **Naznaczenie**

Kara ta naznacza Avatara złoczyńcy za pomocą magyi Ducha. Każde z unikalnych piętn naznacza go jako łamiącego określony Protokół. Piętno to może zostać następnie wykryte przez prostą magyę Ducha lub Świadomość maga. Naznaczenie jest często używane w połączeniu z innymi karami, najczęściej z Ostracyzmem.

Protokoły

Protokoły są starożytnymi zwyczajami, których przestrzegania oczekuje się od każdego maga Tradycji. Niektóre są zwykłą kurtuazją, inne jeszcze brane bardzo poważnie. Łamiącym Protokoły udziela się najpierw nagany, a jeśli zostanie to powtórzone, są oni rozmaicie karani. Kary te zależą od nastroju sędziów oraz mocy i statusu złoczyńcy. Pomniejsze przestępstwa są osądzane wewnątrz macierzystej Tradycji podsądnego. Bardziej poważne czyny są rozpatrywane przez Trybunał.

Poniżej są opisane Protokoły i odpowiednie w oczach Porządku Hermesa kary za ich złamanie. Jako, że Protokoły są rozmaicie interpretowane przez każdą z Tradycji, kary te mogą się różnić.

• **Okazuj respekt tym o większej wiedzy.**

Nakazuje to zdrowy rozsądek.

• **Dług wobec Wychowawcy musi zostać spłacony.**

Hermetyczne Kolegia oczekują czesnego po każdym semestrze. Studenci, którzy go nie opłacili, są usuwani z klas do chwili uregulowania swych należności. Jeżeli studentowi uda się przejść przez ciąg instytucji bez opłat i zostanie na tym złapany, to zostaje Naznaczony. Złoczyńca nigdy nie otrzyma już treningu od żadnego z magów Tradycji.

• **Słowo maga jest jego Honorem; nie łam złożonych Ślubów.**

Cenzura jest najpowszechniejszą tu karą. Mag, znany z ciągłego kłamania może zostać Naznaczony.

• **Wola Wyroczni zawsze musi być spełniona.**

Niewielu współczesnych magów wciąż wierzy w istnienie Wyroczni. Mimo to starożytne prawo Porządku nakazuje stosowanie Cenzury wobec nielojalnych. Takie prawa stanowią dziś paradoks: Czy Wyrocznie istniały kiedyś? A jeśli tak, to czy zirytowana Wyrocznia nie byłaby wystarczająco potężna do wyegzekwowania swej woli samym kaprysem?

• **Nie zdradzaj swej Kabały lub Fundacji.**

Jako poważne przestępstwo podczas Wojny Wstąpienia, zdrada karana jest Naznaczeniem i czasami do tego wiecznym Ostracyzmem.

• **Nie konspiruj z wrogami Wstąpienia.**

Złapani na konspiracji z Technokracją, Maruderami lub innym wrogami (do dowolnej interpretacji), są skazywani na Naznaczenie i wieczny Ostracyzm. Jeżeli „wrogiem Wstąpienia" jest Nephandus, karę powiększa się do Gilgula i czasami śmierci..

• **Chroń Śpiących; są ignorantami w tym co czynią.**

To też jest zwyczajowe. Inni magowie bardzo krzywo się patrzą na tych, którzy narażają Śpiących na niebezpieczeństwo.

• **Bądź subtelny w swych Sztukach, nie pozwól Śpiącym wiedzieć, kim naprawdę jesteś.**

Ten nieformalny Protokół zwany inaczej „Regułą Cienia" został przyjęty do ochrony magów przed łowcami czarownic i innymi gorliwcami. Mimo, że naruszenie jej nie pociąga za sobą formalnych kar, to dla większości zadawanie się z nadmiernie widowiskowymi magami jest niebezpieczne. Ostracyzm w tych przypadkach jest częsty, a słyszano także o Naznaczeniach.

• **Ostracyzm**

Banicja ta może trwać od miesiąca do całego życia. W tym czasie żaden mag nie może zadawać się ze skazanymi, Naruszenie tego może zaowocować skazaniem na Cenzurę (a nawet gorzej).

• **Śmierć**

Wyrok śmierci zostaje wydany, gdy mag popełnił poważne przestępstwo, takie jak zdrada lub Infernalizm (współpraca z demonami), ale jego Avatar jest niewinny. Uwolniony ze swej śmiertelnej skorupy, może się następnie reinkarnować w bardziej szlachetnego maga. Kara ta jest powszechna wśród Eutanatosów.

• **Gilgul**

Gilgul jest zarezerwowany dla magów tak złych, że nawet ich Avatar został skorumpowany, a rzadziej, w stosunku do nieszczęsnych Śpiących narodzonych z Avatarem Nephandusa.

Zgromadzenie Mistrzów wyrywa i niszczy Avatara takiego zbrodniarza. Sam mag jest nienaruszony, lecz zostaje bezsilną miernotą; nigdy więcej nie będzie mógł czynić magyi. Jest to przerażający los, przez niektórych postrzegany jako gorszy od śmierci. Potwornie osłabieni, tacy ex–magowie tracą chęć do życia, lecz brak im woli do zakończenia swych egzystencji.

Certámen

Jest to sposób rozwiązania sporów zbyt błahych dla Trybunału. Często, powodują go względy osobiste lub zwykła rywalizacja. Zasady i formalności zapewniają, że ten magyczny pojedynek nie będzie stanowił zagrożenia dla Śpiących lub samych magów.

Pojedynek rozpoczyna się gdy jeden mag wyzwie drugiego. Wyzwany nie jest zobowiązany do podjęcia rękawicy, ale ryzykuje wtedy utratę honoru (a jako, że nic mu nie grozi, mało jest sensu w odrzuceniu wyzwania). Jako, że certámen jest wysoce wulgarny, walczący muszą spotkać się w specjalnym kręgu (dostępnym w większości Fundacji), lub ryzykować ataki Paradoksu. Na jego miejsce przybywa Mistrz Ceremonii certámenu dla zapewnienia bezpieczeństwa i honoru obu stron.

Zasady i formalności są niesamowicie wyrafinowane. Najprościej rzecz biorąc, każdy mag manifestuje jedną ze Sfer, której rozkazuje by utworzyć magyczny Gladius (miecz) i inną dla utworzenia Aegisa (tarczy). Następnie oboje umieszczają swą osobistą Kwintesencję w Locusie (magicznym rezerwuarze). Celem każdego z nich jest trafienie Locusa przeciwnika (wysysając przy tym Kwintesencję), przy jednoczesnym chronieniu swojego. Zwycięża się przez opróżnienie Locusa przeciwnika. Zwycięzca zatrzymuje uzyskaną Kwintesencję i może żądać ustalonej wcześniej satysfakcji. Może mieć ona zakres od przeprosin lub grzywny po służbę lub wygnanie.

Oprócz tego istnieje wiele innych rodzajów pojedynków, od fizycznej walki do konkursu zmiennokształtnych, turniejów zagadek, intelektualnych potyczek i wypłaszczającej walki magycznej. Żadna z tych opcji nie została jednak zaakceptowana przez całą Radę.

Rangi i Tytuły

Niełatwo leży głowa koronę nosząca.
– William Sheakspeare, Henryk IV

Tradycje stworzyły system tytułów odzwierciedlających poziom oświecenia i znajomości poszczególnych Sfer wśród magów. Tytuły mogą być nadawane za nadzwyczajne osiągnięcia, sukcesy w magyi, wiek lub nawet z kaprysu. Jednak mag, który nie potrafi zaświadczyć sobą o swym tytule szybko go traci.

Opanowanie Sfer jest najpowszechniejszą formą ustalania tytułów we współczesnych Tradycjach. Nowy w magyi mystyk jest określany jako uczeń, nawet jeśli do tego czasu nie otrzymywał żadnych lekcji. Gdy zaprezentuje już pewną kontrolę nad Sferami, awansuje do rangi Studenta. Kolejnym w hierarchii jest tytuł Adepta, wiążący się ze znaczącą znajomością Sfer. Pożądany powszechnie tytuł Mistrza przychodzi wraz z opanowaniem najwyższego mistrzostwa w swej Sztuce. Do celów gry można przyjąć, że uczeń odpowiada znajomości Sfery na pierwszym i drugim poziomie, Student trzeciemu poziomowi, Adept czwartemu i Mistrz piątemu. Stary mag może być Mistrzem wielu Sfer. Zauważ, że tego typu hierarchia przedkłada moc nad zrozumienie. Niektórzy twierdzą, że inspiruje ona w magach dumę; ten, który robi wszystko dla osiągnięcia mistrzostwa w Sferze bez wątpienia wyżej ceni moc nad zrozumieniem.

Tytuły te zostały ustalone w 1466 roku jako standardowe formy tytułowania. Dziś jedynie Porządek Hermesa i Niebiański Chór są wciąż z nich zadowolone. Inne Tradycje używają swych terminów. Synowie Eteru, na przykład, korzystają z takich: Studenta, Naukowca, Doktora, Profesora i Mistrza Nauki. Kilka Tradycji (m.in. Mówcy Marzeń, Verbena i Wirtualni Adepci) nie korzystają w ogóle z systemu rang lub używają bardziej odpowiednich określeń.

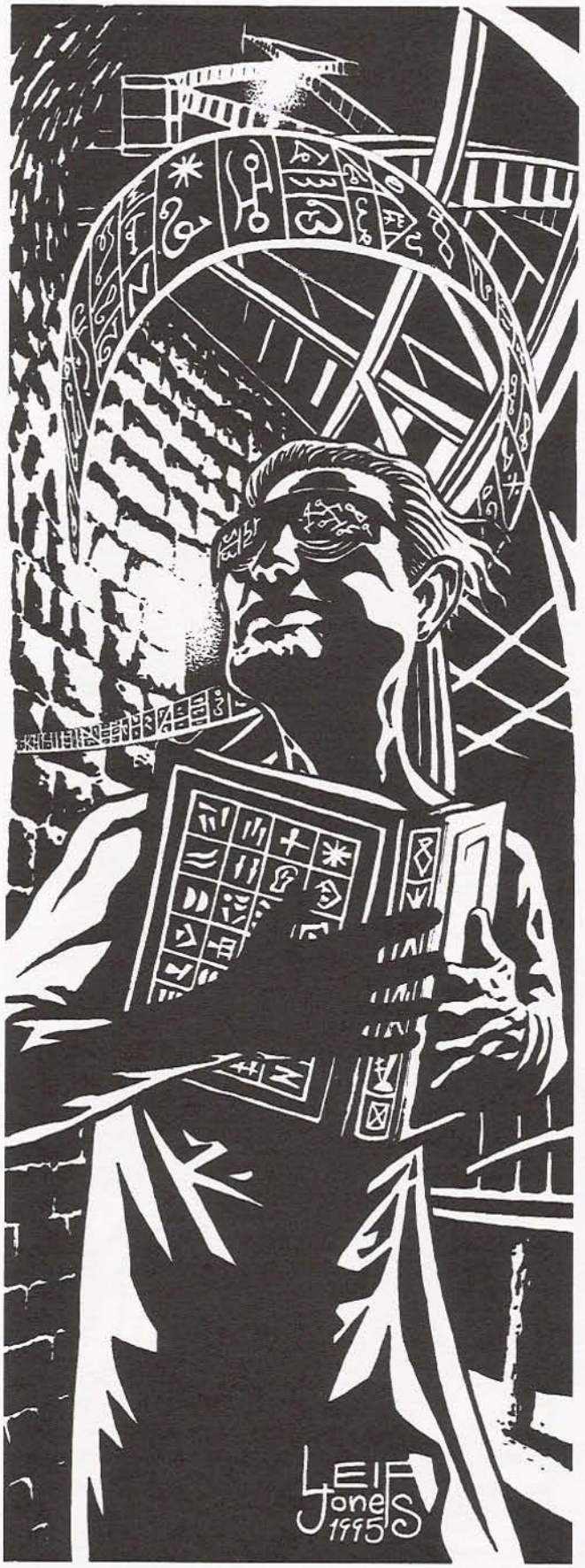
Wyrocznie

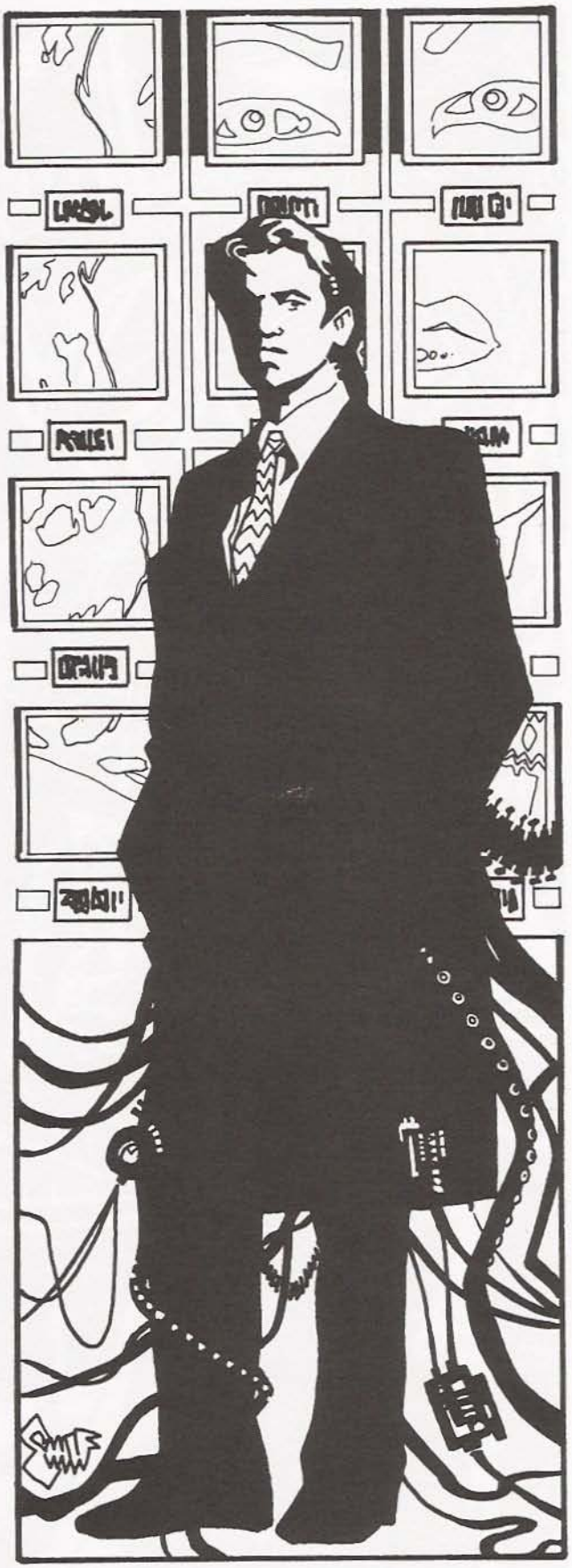
Moc, cele a nawet sama egzystencja tych niemal boskich istot pozostaje tematem dyskusji. Niektórzy twierdzą, że mag osiągający poziom Wyroczni wstępuje na wyższy poziom istnienia; inni mówią, że Wyrocznie to tylko mit. Niektóre z Zaświatowych istot rządzące tamtejszymi Dziedzinami twierdzą, że są Wyroczniami, lecz równie dobrze mogą być potężnymi magami, bogami, duchami lub obcymi.

Odstawiając na bok te nieznośne spory, Tradycje zakładają, że Wyrocznie istnieją. Większość magów, którzy osiągnęli mistrzostwo w Sferach opuszcza Ziemię w poszukiwani miejsca między nimi. Ale... Należy je najpierw odnaleźć (zadanie samo w sobie), następnie zyskać akceptację służąc jako Postulant przez okres próbny. Prawdopodobnie odrzuconym Wyrocznie naznaczają Avatary. Założenie to jest jednak trudne do udowodnienia, gdyż nigdy nie napotkano żadnych odrzuconych. Być może prawdziwe oświecenie, dotknięte ale nieosiągalne, jest czymś wystarczającym aby wyczerpać wolę odrzuconego Postulanta. Zaakceptowani zostają sami Wyroczniami. Lecz pogłoski sugerują, że jedna Wyrocznia musi Wstąpić lub umrzeć zanim inna osiągnie ten poziom.

Powszechnie się uważa iż Wyrocznie bytują w odległych rejonach ziemskiej Umbry. Wygląda na to, że istnieje ich dziewięć Zakonów, po jednym dla każdej Sfery. Wydaje się też, że po zrozumieniu ostatecznej prawdy o Wstąpieniu Maruderzy, Technomanci i magowie Tradycji odstawiają swe śmieszne kłótnie na bok,. W każdym razie tak wierzą niepoprawni Utopiści.

Wyrocznie muszą być potężne ponad ludzkie wyobrażenie. Jeśli istnieją, to rzadko manifestują się osobiście, a jeśli już, to zazwyczaj w nierozpoznawalnej formie. Wciąż ostatnio pojawiający się miejski mit mówi o tajemniczym obcym opierającym się o uliczną lampę i proponującym pomoc zdesperowanym magom. Nigdy nie przedstawia się jako Wyrocznia, ale pomoc jakiej udziela leży bez wątpienia poza całą znaną magyą (podróże w czasie są tu typowym przykładem). Caveat auditor.





Unia Technokratyczna

Jeśli seks jest ostatnim z wywrotowych aktów, to technologia pozostaje ostatnią wiarą po tym jak zdradziły nas religia i polityka.

– Steve Erickson, „Sex 1999", Details Magazine

Współczesna era należy do Technokracji, górującej nad wszystkim groźby o monolitycznych proporcjach. Jako architekci nowoczesnego paradygmatu, mają oni największą przewagę w stosunku do innych, zmagających się z rzeczywistością grup. W ten sposób nie dają łatwego życia rewolucjonistom i dewiantom.

Ale nie zawsze tak było...

Zew do Porządku

Najbardziej niesamowitą rzeczą w XII wieku jest podejście jego naukowców... śmiałych, oryginalnych, twórczych, sceptycznych wobec tradycyjnych autorytetów... zdeterminowanych odkryć czysto racjonalne wyjaśnienia fenomenów natury.

– Richard Dales, Osiągnięcia Nauki

Każda z Konwencji Technokracji śledzi swe indywidualne dzieje do określonego punktu historii. Mimo, że minęło wiele tysiącleci, zanim one powstały, to np. Iteracja X bierze osobistą odpowiedzialność za rozniecanie ognia i tworzenie pierwszych kamiennych narzędzi między milionem a dwoma milionami lat temu. Pierwsi Progenitorzy dali Masom udomowienie zwierząt około 6000 lat p.n.e. Wraz z darem ekonomii i handlu (około 3000 lat p.n.e.) pojawili się poprzednicy Syndykatu. Od 2500 roku p.n.e. Inżynierowie Próżni używali astronomii i koła do poszukiwania nowych dziwnych miejsc. Nowy Światowy Porządek jest różnie wywodzony, a to od Imperialnych Legalistów z Chin V wieku, Templariuszy, Inkwizytorów z początku XIII wieku lub dworu Królowej Wiktorii (wszystko to z powodu zamiłowania tej Konwencji do dezinformacji).

Lecz historia Technokracji jako całości rozpoczęła się od Konwencji Białej Wieży w marcu 1325 roku Zebrali się tam, w wieży zagarniętej umierającemu mystykowi, najróżniejsi filozofowie–naukowcy. Zebrali się, by przedyskutować to, co postrzegali jako dramatyczną sytuację. Upadek kultury klasycznej w Europie był potężnym ciosem dla sił oświeconego rozumu. Utracono grecką naukę, rzymską architekturę i miejskie życie. W Azji i na Bliskim Wschodzie filozofowie zajmowali drugorzędną rolę w stosunku do królów–czarodziei podczas gdy zwykli ludzie głodowali. Dla sił rozumu to wystarczyło.

Era Mityczna była wspaniała... dla Przebudzonych. Ludzkość, w większości była bezbronna wobec sił nadnaturalnych, a kontrolujący wszystko mystycy nie poczuwali się do odpowiedzialności. Czarodzieje zgłębiali magyczne Sztuki zapominając jednocześnie o swych związkach ze zwykłymi ludźmi. Kapłani dążyli do pojęcia odległego Boga, ale nie słyszeli płaczu swych sąsiadów.

Filozofowie–naukowcy zgodzili się, że trzeba poprowadzić Masy. By urzeczywistnić ten cel założyli Porządek Rozumu. Inicjatorami przedsięwzięcia byli Wynalazcy, podróżnicy i astronomowie zwani Szukającymi Próżni, lekarze z Kręgu Hipokratesa i Inkwizytorzy z Kabały Czystych Myśli. (Ironią w tym wszystkim jest fakt, że Budowniczy Rzemiosła, ci którzy byli odpowiedzialni za zwołanie Konwokacji wszyscy znikli z zapisów).

By bronić ludzkości przed nadnaturalnymi zagrożeniami, Porządek Rozumu wdrożył trzyczęściowy program. Po pierwsze, rozpoczął infiltrację szkół, dworów, gildii, zakonów i sal tronowych swymi filozofami i skrybami, którzy mieli za zadanie zdyskredytować istnienie mistyków i mieszkańców ukrytego świata. W międzyczasie potężni Wynalazcy i Inkwizytorzy wydali wojnę tym mieszkańcom, zabijając wampiry, faerie, zjawy, hultajskich magów i inne zagrożenia, wzmacniając przez to Rękawicę. Ostatecznie, dał ludzkości zdolność samoobrony nową, powszechną i powtarzalną formą magyi pod postaciami nauki i technologii.

W ciągu kilkuset lat Porządek poczynił wielkie postępy, przede wszystkim w Europie. Gildia zdominowała europejski handel, rzemiosło i bankowość, co uwidoczniło się w powstaniu fortuny rodziny Medicich w ciągu całego XV wieku. Po wprowadzeniu do użytku w 1438 roku prasy drukarskiej Gutenberga, Kabała Czystych Myśli wykorzystała ją do podważenia doktryny Kościoła wydając narodowe wersje Biblii. Ten napływ nowych książek dał także Masom natychmiastową wiedzę, w przebraniu mądrości, fakty, które pasowały do potrzeb Porządku. Wynalazcy wprowadzili matematykę do rysunku perspektywicznego, rzeźby i architektury kładąc nacisk na proporcje i symetrię. Medycyna Renesansu inspirowana uzdrawiającymi rękoma Kręgu Hipokratesa odrzuciła teorie spontanicznej generacji dzięki odkryciu plemników w spermie. Wynalazcy prezentowali wizję świata jako perfekcyjnej i efektywnej maszyny (jak w Harmonii Świata Keplera) i wynaleźli broń palną, maszyny przemysłowe, nowe przyrządy i narzędzia. A na koniec, Szukający Próżni wzbudzili ciekawość w takich odkrywcach jak Vasco da Gama i Krzysztof Kolumb. Wszystkimi dostępnymi sposobami propagowali na świecie swą wizję ładu i rozumu.

Działania te pomogły Masom. Za przebudzeniem wspólnej rzeczywistości (i silnej technomagyi) pogrubiła się Rękawica. Granice między możliwym a niemożliwym usztywniły się. Istoty nadnaturalne uciekły z Ziemi lub stały się bardziej ostrożne w kontaktach ze śmiertelnikami. Ludzkość przekonała się do nauki i technologii. Same w sobie osiągnięcia te były czymś dobrym i Ład prosperował.

Ale gdzieś po drodze Porządek Rozumu zapomniał o swych celach. Wynalazczość i stukturalizacja stały się celami samymi w sobie. Podczas Rewolucji Przemysłowej Wynalazcy wprowadzili fabryki i współczesną etykę pracy by kipiały innowacjami, nie myśląc o ich możliwym wpływie na Masy. Gildia rozpowszechniła masową produkcję, ekonomię laissez-faire i kolonializm. Kabała Czystych Myśli przestała odsłaniać przed Masami tajemnice i zajęła się fałszowaniem historii za pomocą archeologii i geologii. Tylko Szukający Próżni pozostali wierni swemu celowi eksploracji; ale wszystkie kultury „dzikich" jakie napotkali zostawały brutalnie zniewalane, asymilowane lub niszczone.

W połowie XIX wieku pojawiły się dwie nowe Konwencje. Elektrodynamiczni Inżynierowie byli „szalonym naukowcami" ceniącymi sobie nieprawdopodobne teorie i utopijne ideały. Inżynierowie Różnicowi zaś poświęcili się badaniu topornej maszyny liczącej Babbage'a a później sieci telefonicznej Bella. Obie grupy, mimo że radykalne i buntownicze były wciąż nominalnie częścią Porządku Rozumu.

Na przełomie XIX i XX wieku Porządek Rozumu przeszedł gruntowną reorganizację (niektórzy sądzą, że pod kierownictwem królowej Wiktorii), stając się Unią Technokratyczną, lub Technokracją. Usunięto wszystkie pozostałe elementy religijne dla supremacji czystego rozumu, a Konwencje zmieniły nazwy dla odbicia swych nowych trendów. Kabała Czystych Myśli stała się Nowym Światowym Porządkiem i skupiła się na Ameryce Północnej i Zachodniej Europie. Wraz ze stworzeniem przez Wynalazców komputera SI, który zyskał osobowość w 'X' iteracji samorozszerzającego się algorytmu, zostali oni Iteracją X. Magowie Kręgu Hipokratesa zostali Progenitorami nowej rasy ludzkiej. Gildia stała się międzynarodowym Syndykatem. Szukający Próżni przerwali wreszcie barierę orbity Ziemi. Jako Inżynierowie Próżni mogli już narzucać ład wszystkiemu poza Barierą.

Wraz ze zmianami nazw, transformacja Konwencji z bohaterów w ciemiężycieli ludzkości została zakończona. Niezadowoleni z tego Elektrodynamiczni Inżynierowie w 1904 roku przeszli do Rady Dziewięciu, stając się Synami Eteru. Inżynierowie Różnicowi, którzy podążyli za nimi w 1961 roku zostali Wirtualnymi Adeptami.

Powszechna Terminologia Technokracji

Administrator: Technomanta wysokiej rangi.

Agent: Specjalista od brudnej roboty; mag-żołnierz.

Aparat: Technomagyczny rekwizyt.

BioMechanika: Technologia życia; magya cybernetyczna; także Metodologia Iteracji X zajmująca się tymi zagadnieniami.

Dewiant Rzeczywistości/Element Przypadkowy: Istota nadnaturalna lub mag.

Kolektyw: Fundacja, zazwyczaj poza światem.

Konstrukt: Sztucznie stworzona lub zmodyfikowana forma życia; także Fundacja, może być w lub poza materialną rzeczywistością.

Masy: Śpiący.

Metodologia: Specyficzna komórka w Konwencji zajmująca się konkretnymi zadaniami.

Nauka Wymiarowa: Technologia ducha, zastrzeżona Sztuka niektórych Technomantów.

Oświecony: Przebudzony.

Pierwszy Element: Kwintesencja.

Repozytorium: Węzeł lub inne źródło Kwintesencji.

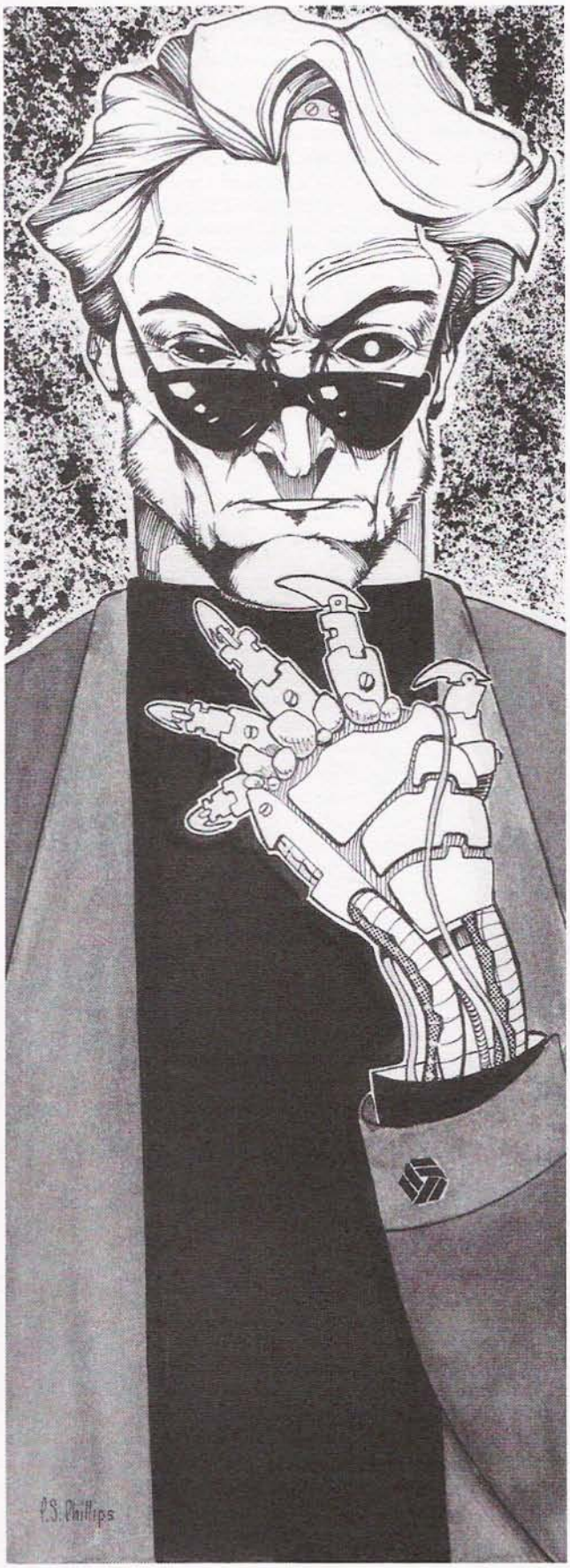
Towarzysz/Sympatyk: Nie-Przebudzony sojusznik.

Triumwirat: Rada rządząca Konstruktem.

Unia: Skrót „Unii Technokratycznej," Technokracji.

Wewnętrzny Krąg: Najwyższa rada Unii.

Wpływ: Obszar ekspertyzy technomagycznej.



Większość wynalazków Technokracji w XX wieku zostało stworzonych z wątpliwymi intencjami – teraz służą do ciemiężenia Mas przez nadmierne poleganie na technice, do ukrywania mistycznej prawdy pod maską nauki i do niszczenia przeciwników w najbardziej efektywny sposób.

Nowy Światowy porządek używa środków masowego przekazu do rozpowszechniania propagandy i technologii informacyjnej dla monitorowania Mas. Uczestniczący w Human Genome Project nieświadomie wspomagają ewolucyjne plany Progenitorów. Protetyka, robotyka i komputery Iteracji X są kreowane z myślą o zastąpieniu ludzi. Syndykat potężnieje, bogacąc się na kapitalizmie, handlu narkotykami i kontrolowanej recesji. W tym czasie Inżynierowie Próżni bronią Ziemi przed zewnętrzną inwazją i sporządzają mapy nieznanego – a przynajmniej tak im się wydaje.

Przegląd Konwencji

Technokracja utworzona jest ze ścisłego sojuszu wielu Konwencji (nazwa ta pochodzi od pierwszej konwencji założycielskiej Porządku Rozumu). Każda specjalizuje się w określonym polu nauki technomagycznej i każda wyprzedziła w niej ziemską technikę o 25 do 50 lat.

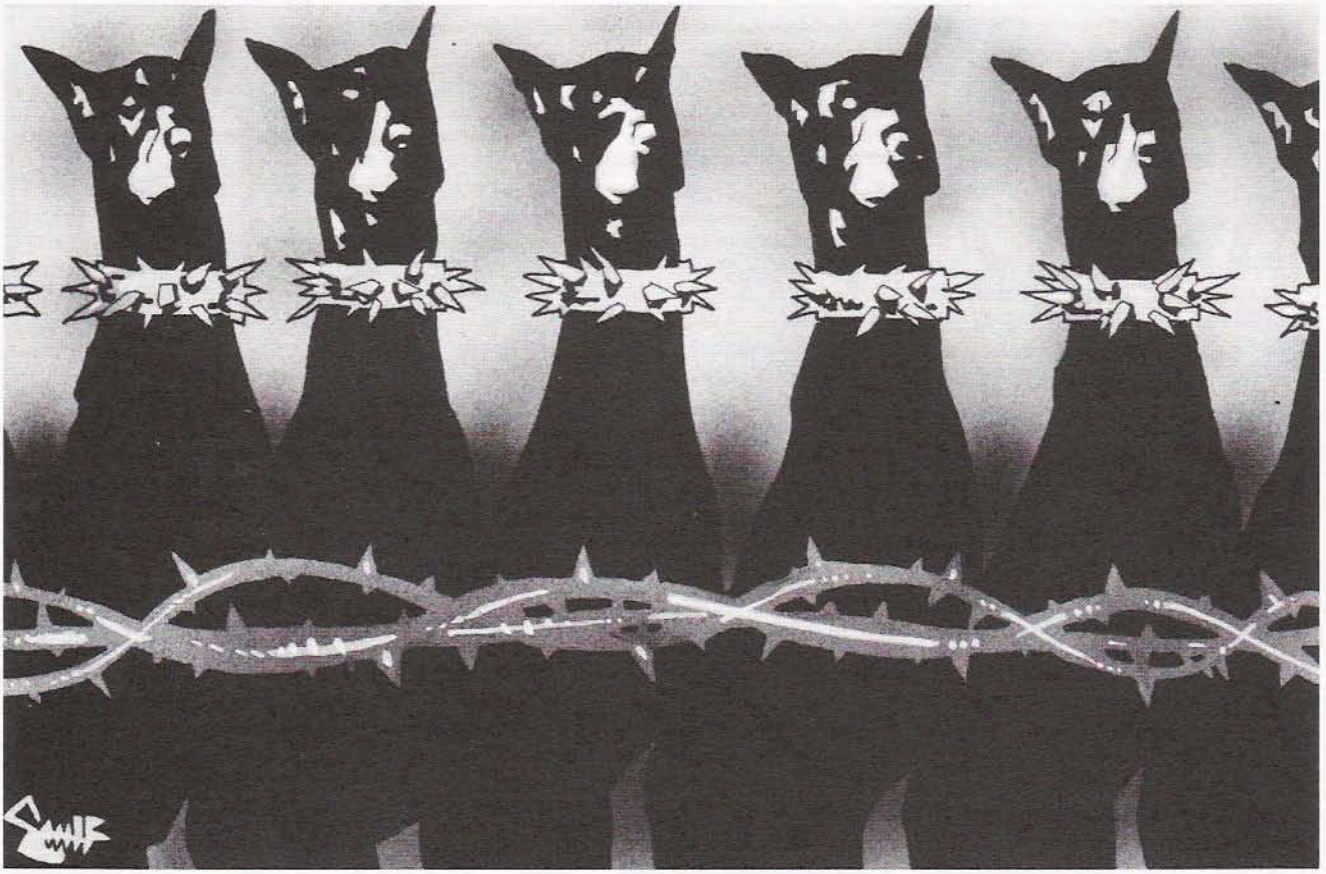
Konwencje dzielą się dalej na Metodologie, podgrupy o określonych zadaniach i metodach.

Iteracja X

Iteracja X wierzy, że połączenie Życia i Materii, maszyny i duszy jest następnym szczeblem ludzkiej ewolucji. Jej BioMechanika tworzy różnorodne cybernetyczne kończyny, narządy i cyfrowe implanty do wzmocnienia swych agentów. Statystycy bez przerwy gromadzą dane i obliczają prawdopodobieństwa do zredukowania rzeczywistości w ciąg matematycznych formuł, łatwych do manipulacji i replikacji. A Zarządcy Ruchu i Czasu kontrolują przemysł i produkcję. Aktualnie walczą oni z Wirtualnymi Adeptami o kontrolę nad techniką komputerową. By uefektywnić używanie energii, Iteratorzy stali się mistrzami Sfery Sił. Daje im to pewną przewagę w Cyfrowej Pajęczynie i czyni śmiertelnie niebezpiecznymi w walce.

Ale Iteratorów rzadko kiedy się widzi. Wolą oni kontaktować się z innymi frakcjami przez swych zautomatyzowanych służących. HiperIntTech Mark V, lub „HIT Mark" jest najnowszym z linii antropomorficznych automatów. Ten właśnie Mark ma żywe ciało nałożone na mechaniczny szkielet i zawiera szereg komputerów z bazami danych wspomagającymi opancerzony w czaszce ludzki mózg. HIT Marki wydają się być ludźmi dopóki nie napotkają swych wrogów – wtedy wyzwalają się demony. Inne wersje przypominają psy, byki, dzikie koty, a jeden przerażający model wygląda jak szablastozębny tygrys. HIT Marki są zaprogramowane na wyszukiwanie i niszczenie przeciwników Technokracji. A Konwencja ta jest bezlitośnie efektywna.

Jeśli Iteratorzy byliby wierzącymi ludźmi, to wierzyliby w Autochtonię, umbralne „królestwo maszyn" skonstruowane wewnątrz Dziedzin Wzorca. Jej absolutna perfekcja i ścisła kontrola zachodzących w niej zdarzeń obrazują to, co Iteracja chciałaby narzucić Ziemi. Głęboko w jej rdzeniu leży sztuczna inteligencja, zdalnie kierująca całą Konwencją. Wydaje się być ona komputerem który osiągnął samoświadomość przy 'X' iteracji samorozszerzającego się algorytmu. Iteracja X ściśle strzeże prawdy o liczbie tych iteracji. Być może myśli, że mogłoby się to równać odkryciu jej „prawdziwego imienia." Bardziej jednak prawdopodobne jest to, że nie chce by ktoś powtórzył jej osiągnięcie.



Nowy Światowy Porządek

Jako administratorzy i koordynatorzy Technokracji magowie Nowego Światowego Porządku zajmują się wszystkimi aspektami technologii. Ale ich agenci odnaleźli dla siebie specjalną niszę: inwazyjne technologie informacyjne takie jak telewizja, radio, filmy video, kamery bezpieczeństwa, fotografia i ostatnio sieciowe BBS–y. Metody ich wytwarzania są pozostawiane Iteracji X; NŚP chce użyć tego medium jako przekazu.

Dzieli się on na trzy Metodologie. Wieża z Kości Słoniowej zajmuje się edukacją Technomantów, badaniem potencjalnych teorii naukowych, tworzeniem propagandy dla Mas i wyrażaniem (lub nie) zgody na każdy z wynalazków przed wprowadzeniem go do bieżącego paradygmatu. Obserwatorzy monitorują i oddziaływują na ludzi przez środki masowego przekazu, będąc jednocześnie posłami i szpiegami do innych grup. Ich Agenci są znani jako Ludzie w Czerni, w czerń odziani mężczyźni (często myleni z agentami federalnymi) wyszkoleni w czynnościach śledczych, zastraszaniu, sabotażu i walce. Ci, których wsadzono do ich czarnych Cadillaców rzadko wrócili jako te same osoby. Pewne jest także istnienie innych typów LwC – specjalizują się oni w skrytobójstwie, infiltracji i działalności szpiegowskiej.

Jako eksperci w nasłuchu, przesłuchiwaniu i praniu mózgów, magowie NŚP rozumieją doskonale wpływ Umysłu. To właśnie podejście – wraz z ich tendencją do umieszczania ludzkości w umownym Pokoju Tortur by wpływać w każdej chwili na jej wolę – przydało tej Konwencji przydomek „Wielkiego Brata."

Nakazy Damiana

Zgodnie z tym co twierdzą Synowie Eteru i Wirtualni Adepci, Technokracja ma swój własny Kodeks Postępowania, zwany Nakazami Damiana, po magu, który pierwszy go sformułował. Mimo, że każda z Konwencji dodaje do niego własne ustępy, wszystkie podzielają jego kluczowe tezy. Wyciąg został dołączony do pliku przekazanego Radzie Dziewięciu przez Wirtualnego Adepta Rogera Thackery'ego, po dezercji w 1961 roku. Być może od tego czasu, Technokracja na nowo ustaliła Nakazy Damiana.

Artykuł 1: Nieś światu porządek i statykę. Przewidywalność oznacza bezpieczeństwo. Gdy zostanie odkryte wszystko co można, osiągniemy Wstąpienie.

Artykuł 2: Przekonuj Masy do zalet nauki, handlu i polityki, do mocy racjonalności. W naszej Utopii nie będzie miejsca na wojny i cierpienia.

Artykuł 3: Zabezpieczaj Rękawicę i Horyzont. Chaotyczne jednostki, które nieodpowiedzialnie otwierają bramy do naszego świata zagrażają jego stabilności. Niekontrolowane portale umożliwiają także dostęp do naszej rzeczywistości zewnętrznym siłom takim jak Nephandi. Do tego nie możemy nigdy dopuścić.

Artykuł 4: Definiuj naturę wszechświata. Wiedza musi być absolutna, gdyż w przeciwnym razie wszystko zostanie pochłonięte przez chaos. Podstawowe siły kosmosu nie mogą być pozostawione kaprysom nieznanego.

Artykuł 5: Niszcz dewiantów rzeczywistości. Ich lekkomyślność naraża nasze bezpieczeństwo i dążenie do Wstąpienia.

Artykuł 6: Bądź pasterzem Mas; chroń je przed innymi i nimi samymi.



Progenitorzy

Najważniejszym celem tej Konwencji jest udoskonalenie ludzkiego ciała dzięki inżynierii genetycznej. W ścisłości, usiłują oni zepchnąć ewolucję na ścieżkę „udoskonaleń" przez skondensowanie setek tysięcy lat przypadkowych mutacji w pokolenia ostrożnej hodowli.

Są oni najbardziej zainteresowani procedurami Życia. Ich Inżynierowie FACADE tworzą dowolne stwory na zamówienie, a także klony swych przyjaciół i wrogów (te ostatnie stają się później niemal niewykrywalnymi szpiegami); twory te powstają natychmiastowo, lecz rzadko istnieją dłużej. Gen-inżynierowie mają większą wizję: usiłują odsłonić sekrety genów tak, by natępne pokolenia ludzkości „naturalnie" się udoskonaliły. A Farmakopeiści studiują zależności między sztucznie wprowadzonymi chemikaliami a biochemicznym odnowieniem żyjącego ciała.

Jako najwięksi obrońcy teorii Darwina, Progenitorzy wierzą w przetrwanie najsilniejszych, tak w ich macierzystej Konwencji jak i w świecie przyrody. Polują z pasją na swych wrogów, by ich porwać i zastąpić identycznymi klonami. Paranoję, jaką ta Konwencja potrafi budzić najlepiej oddaje Inwazja porywaczy ciał i filmy lat pięćdziesiątych z serii „Czerwonej Zarazy."

Mimo, iż wielu z nich jest ostrożnych z mocą jaką włada, to część przeprowadza dzikie „eksperymenty" lub nawet zostaje nadzorcami plantacji Horyzontalnych. Mimo, że uznawani za niebezpiecznych przez swe bratnie Konwencje, to Progenitorzy są cenioni jako potężni sojusznicy – i podstępni wrogowie – przez swych towarzyszy.

Syndykat

Syndykat kontroluje fundusze Technokracji. Co ważniejsze, to on rozpowszechnia technologię i dezinformację Nowego Światowego Porządku wśród mas, jednocześnie bogacąc się na używkach wykorzystywanych przez współczesnych ludzi dla uprzyjemniania swych ponurych egzystencji. Ich Finansiści monitorują światowe giełdy i doradzają ponadnarodowym korporacjom, pchając świat w stronę całkowicie przez nich kontrolowalnego społeczeństwa bezgotówkowego.

Wiele z interesów tej Konwencji pozostaje tajemnicą nawet dla ich towarzyszy. Działalność Wykonawców, władających zorganizowaną przestępczością, Kontrolerów Mediów (prawdziwej „elity przekazu") i tak zwanych Lombardzistów władających światowym handlem jest dobrze znana, nawet pośród Śpiących. Ale już Dział Projektów Specjalnych jest tajemnicą, a Skarbnicy pozostają kolcem w stopie każdego Technomanty potrzebującego funduszy na badania. Przez kontrolę pieniędzy, Konwencja ta zmusza całą Unię do tańca w takt ich muzyki – ku dużemu niezadowoleniu reszty.

Mimo, że brak im siły ognia Iteracji X lub finezji NŚP, to „Puści Ludzie" Syndykatu używają szantażu, sabotażu i przemocy ze strony kontrolowanych przez siebie karteli zbrodni przeciw każdemu swemu wrogowi. Jednak środki te nie zawsze są niezbędne dla magów z takimi jak ich zasobami pieniężnymi – w końcu każdy ma swoją cenę. Pieniądze i dobra materialne, sprawiają że Konwencja ta pociąga za sznurki dzisiejszej kultury popularnej: komercyjnej sztuki, literatury głównego nurtu i reklam. Może Nowy Światowy Porządek kontroluje umysły Mas, ale to Syndykat wysysa ich dusze.

Inżynierowie Próżni

Zróżnicowane Metodologie Inżynierów Próżni poświęciły się eksploracji – i eksploatacji – wszystkich pozostałych granic. Od Głębokiej Umbry po głębiny oceanów, ci żądni przygód magowie wypełniają swą misję z rzadko widzianym wśród Technomantów zapałem

Każda z Metodologii ma swój skrót: Korpus Między–Wymiarowy (KMW) rozdziela się na badających Umbrę astronautów i działających w Sieci cybernautów. Obie grupy uczestniczą w „Wielkich Wyścigach" z Synami Eteru i Wirtualnymi Adeptami, przeprowadzanymi bardziej dla sportowej rywalizacji niż z nienawiści. Pojedynki między tymi grupami są raczej sprawami honoru; mało krwi zostaje przelanej – no chyba, że włączy się do nich reszta Technokratów.

Takiego ducha nie znajdziesz w Dziale Zespołu Abordażu (DZA) – paramilitarnych specjalistów, broniących Horyzontu przed inwazją „obcych." Ta kosmiczna piechota morska oczyszcza także Węzły, prowadząc swe Qui La Machinae i pustosząc wszystko co według nich stoi po złej stronie. Ich ziemscy partnerzy, Korpus Specjalistów Neutralizacji (KSN), załatwiają z zimną perfekcją problemy „nawiedzeń" i „kontaktów z obcymi." Rozwój&Wykonanie (R&W) zajmuje się kontrolą technologii Ducha, tworząc odpowiednie Mechanizmy i wysyłając je w Zaświaty, a ostatnia z grup, Dział Granicy Ziemia (DGZ) bada ostatnie niezbadane obszary naszej planety.

Inne Konwencje postrzegają Inżynierów Próżni jako lekkomyślnych i zuchwałych. Ich widowiskowe lądowania na Księżycu wzbudziły (niektórzy twierdzą, że inspirowany przez faerie) podziw kosmosu; teraz wielu ludzi marzy o opuszczeniu Ziemi. Takie rozproszenie ludzkości utrudniłoby kontrolę Unii i będzie opóźniane tak długo jak to jest możliwe. Lecz sen o gwiazdach stał się zbyt silny, by można by go było zignorować. Podczas gdy inne Konwencje postrzegają Inżynierów jako anomalię wymagającą monitorowania, to magowie Tradycji traktują ich jako najmniej złych spośród Technokratów.

Cele i Taktyka

My... niniejszym stwierdzamy, że Ludzkość nie będzie już prześladowana przez szaleńców i bestie, że świat będzie miejscem Porządku i Rozumu.

– Deklaracja Wieży z Kości Słoniowej, 1325 rok

Dla Technokracji Wstąpienie zostanie osiągnięte gdy osiągnie ona dwa cele. Po pierwsze całkowitą kontrolę rzeczywistości. Tylko gdy wszechświat będzie działał z precyzją zegara, ludzkość będzie mogła zrozumieć swe miejsce w nim. Po drugie, powszechną równość, aż do najmniejszego wspólnego mianownika. Gdy wszyscy będą równi w cierpieniu i luksusie, gdy wszyscy będą identyczni wyglądem i ideologią, wtedy będzie można osiągnąć harmonię.

Technokraci chcą prowadzić Masy ku czemuś większemu, czy ludzkość o tym wie czy nie – i czy ludzkość tego chce czy nie. To co ignorują, to fakt, że ich spaczona forma komunizmu (taka jak w Związku Radzieckim) wciąż będzie wymagała elit do narzucania wymaganej równości. By osiągnąć swój cel, Technokracja przystępuje do indoktrynacji Mas ku ich wizji rzeczywistości, jednocześnie eliminując wszystko co od niej odbiega.

• **Rządzenie Masami**

Na początku Technokracja wprowadziła naukę jako formę magyi używaną przez Masy. Narzędzia i ogień były talizmanami dla każdego. Nacisk na świat materialny był pomyślany jako zabezpieczenie ludzkości przed wrogimi istotami nadnaturalnymi. Ideały te zostały po drodze gdzieś zagubione. Nauka i technologia stały się celami samymi w sobie. Technokracja promuje teraz materializm: własność jest łatwo policzalna i przez to łatwa do równego podzielenia między ludzi. Jest to właśnie ta leniwa, narzucana równość. Kiedyś Masy używały techniki do poprawy swego życia, teraz bardziej polegają na maszynach niż na sobie samych.

Technokracja nie jest jednak jedyną winną tego smutnego stanu. Ludzkość – jako rasa istniejąca głównie w świecie materialnym – łatwo zapomina o świecie duchowym, gdzie przebywają tylko jej dusze. Ona po prostu potrzebuje wygodnego wytłumaczenia. O ironio, być może to wspólna wola Mas sprowadziła Technokrację na złą drogę...

Czy jest to prawdą czy też nie, to i tak Technokracja dominuje nad całą rzeczywistością. Moc uderzyła jej do głowy i zaczęła używać wielu środków – takich jak nadzór i indoktrynacja mediów – dla upewnienia się, że Masy zaakceptują jej paradygmat. Gdy to się nie udaje, wtedy stosują kolejną taktykę.

• **Zabijanie Potworów**

Ci, którzy przeciwstawiają się bieżącemu paradygmatowi stają się celami dla Pogromu. To systematyczne represjonowanie i oczyszczanie jest wymierzone głównie w magów Tradycji, jako, że Maruderzy na Ziemi są rzadkością, a Nephandi wydają się być wygnani, ale może być użyte przeciw dowolnej napotkanej nadprzyrodzonej istocie. W rzeczywistości, niektóre „odchylenia" są tolerowane gdy zajdą po temu okoliczności. Nawet Wewnętrzny Krąg wie kiedy sztywne dogmaty stają na drodze do efektywnego rozwiązania. Generalnie jednak agenci Unii Technokratycznej są jednego pewni: bezpieczna rzeczywistość jest warta każdej ceny.

Hierarchia i Kontrola

I tak, dzięki temu prostemu fortelowi (użycie naukowego procesu utrzymywanego w wielkiej tajemnicy przez biura Tiktaktora) System został utrzymany. Był to jedyny fortel jakiego dało się użyć. Było to, mimo wszystko, patriotyczne. Plany musiały być zrealizowane. W końcu trwała wojna!

Ale czy nie trwała ona zawsze?

– Harlan Ellison, Ukorz się pajacu – rzecze Tiktaktor

Technokracja jest potężnym lecz tajemniczym tworem. Większość magów napotyka tylko jedną z jej daleko sięgających macek. To co można stwierdzić o jej strukturze wygląda następująco:

Wewnętrzny Krąg tworzy wierzchołek piramidalnej hierarchii. Nikt jeszcze nie zidentyfikował tej grupy, tak więc nawet Technokraci dyskutują o jej składzie. Prawdopodobnie zasiada w niej jeden lub więcej przedstawicieli każdej z Konwencji. Grupa ta ustala wolę Technokracji jako całości. Tylko ona posiada przed sobą kompletny Rozkład Zdarzeń (plany osiągnięcia Wstąpienia przez Technokrację) i tylko ona może wyobrazić sobie ostateczne rezultaty zwycięstwa.

Przywódcy ci przekazują swą wolę na Sympozjach, comiesięcznych spotkaniach, na których decyduje się o przyszłości rzeczywistości. Tutaj najwięksi Technokraci – tacy jak Administratorzy Progenitorów i Komptrolerzy Iteracji X – ustalają najbardziej efektywne sposoby realizacji swych celów. Taka jedność wspomaga wzmocnić bieżący paradygmat.

Chodzą pogłoski, że jeszcze jedna rada otrzymuje rozkazy od Wewnętrznego Kręgu – kabała, której celem jest kontrola światowych przywódców politycznych. Mimo, że nie zaistniał nigdy żaden dowód na istnienie takiej grupy, to zwolennicy spiskowej teorii dziejów i szpiedzy Tradycji są pewni, że gdzieś ona istnieje.

Po każdym Sympozjum rozsyłane są rozkazy do przywódców rozmaitych Konstruktów. Konstrukty te są odpowiedzialne za wdrożenie niezbędnych środków dla uzyskania wymaganych efektów. Mogą być one nieświadome swej roli w całym planie – ale tak powinno być. Ich rolą jest tylko wykonanie rozkazów.

Jest to poziom, na którym inne frakcje najczęściej napotykają Technokratów. Jako, że nawet najmniejsze zakłócenia mogą zniszczyć zegarową dokładność Unii, to wrodzy magowie często niszczą Rozkład Zdarzeń swymi działaniami. Wewnętrzny Krąg szybko to zrozumiał i teraz plany ciągłości zajmują się pomniejszymi zakłóceniami. Większe zakłócenia często same zostają tematami Sympozjów następnego miesiąca.

Nephandi

Wymawiamy ich imiona
W mrocznego słońca godzinie
Przy ołtarzu krwi
W cieniu mocy
Ostatecznym zdeprawowaniu...
Pod krajobrazem księżyca
Fala krwi wkrótce nadejdzie
Mówimy, mówimy, mówimy
Mrok i śmierć
– Liers in Wait, „Blood and Family"

Termin Nephandi określa grupę istot – magycznych i zwykłych, ludzi i nic wspólnego z ludźmi nie mających – działających w imię idei korupcji wszechświata. Niektórzy spośród Upadłych narodzili się by podążać tą Ścieżką; inni mierzyli kiedyś wyżej, lecz spadli ze szczytów swej wyniosłości.

Mystycy kroczący Ścieżką Zstąpienia są niezwykle tajemniczy, prawdopodobnie odrzuceni, lecz na pewno nie wygnani. Ci którzy studiowali Mroczne Drogi z dobrą intencją (np. dla poznania słabości swych wrogów) sami zostali skorumpowani na długo przed ukończeniem swych studiów. Najbardziej znanym źródłem wiedzy o nich pozostaje niesławny Malleus Neffandorum. Ten tekst z VI wieku opisuje różne rodzaje Nephandi w szczegółowych (i przez to zwodniczych) detalach.

Na szczycie tego zwału korupcji siedzą Lordowie Nephandi. Czy zwie się ich demonami, Żmijowym nasieniem lub Tym Czego Być Nie Powinno, to są one wcieleniem czystego i niezgłębionego zła. Szczebel niżej pod nimi rezydują wzięci z dwóch grup mystycy Nephandi: Widderslainte są Mrocznymi Sierotami, narodzonymi z zatrutymi Avatarami i Przebudzonymi przez koszmary swych poprzednich żyć; Barabbi są odrzuconymi z innych frakcji, którzy Upadli podczas swej wspinaczki ku Wstąpieniu. Poniżej tych Przebudzonych oficerów mamy kultystów, fomori (niegdyś ludzkich istot obdarowanych nadnaturalnymi mocami, lecz naznaczonymi fizycznymi i mentalnymi deformacjami), a nawet jeszcze bardziej potworne stworzenia.

Upadli są nie tylko źli – są wcieleniem korupcji. Mroczne opowieści mówią o Nephandycznym Odrodzeniu, w którym cudotwórca zstępuje do Czepca, wywracającego Avatara na drugą stronę, wypaczającego go i skrzywiającego. Mówi się, że taki wybór jest zawsze zastanawiający. Po Odrodzeniu mag staje się żywym awatarem wszystkich sił, którym Upadli służą. Jako, że wszystkie frakcje, nawet Maruderzy, otwarcie nienawidzą Nephandi, to ci Mroczni ukrywają swe działania pod płaszczem pokus, maskarady i zdrady.

Wydaje się, że Nephandi mają dwa cele. Pierwszym jest zanurzenie w perwersji i zatrzymanie ludzkiej duszy (Avatara). Avatar maga, jako o wiele silniejszy od Avatarów Śpiących jest wielką dla nich nagrodą. Są oni mistrzami w dawaniu tego co najbardziej jest przez ich ofiarę pożądane, czy jest to materialne bogactwo, moc czy wieczne życie. Koszty są błahe, tylko zwykła dusza. Malleus Neffandorum wyjaśnia, że dusze są tym co karmi Lordów Nephandi na ich wygnaniu w Zewnętrznej Ciemności.

Drugim celem Nephandi jest doprowadzenie do powrotu ich Mrocznych Mistrzów na Ziemię. Teoretycznie takie osiągnięcie mogłoby dać tym sługom niewyobrażalne nagrody.

Jakie by nie były ich motywy, to Nephandi są mrocznym odbiciem swych rywali. Tam gdzie inni dążą do Wstąpienia, tam oni poszukują Zstąpienia. Gdzie inni patrzą na jakieś aspekty oświecenia, tam oni wydłubują swe oczy. Upadłych wydaje się zadowalać niszczenie osiągnięć reszty bardziej, niż tworzenie jakichkolwiek własnych struktur. Usatysfakcjonuje ich tylko nicość.

Maruderzy

Najszaleńszym pokazem jaki znam
Jest pokaz czysto mój
Życia swego wzdłuż i wszerz
Całej Strefy Mroku.
– Red Hot Chili Peppers, „Nobody Weird Like Me"

Zmiana. Nieporządek. Indywidualność. Dynamiczny potencjał. To są ideały Magów Chaosu, choć mystycy ci mogą sami o nich nie wiedzieć. Absolutne biegunowe przeciwieństwo Technokracji, ci magyczni psychopaci swobodnie przerabiają powszechną rzeczywistość w swą dynamiczną wersję.

Niektórzy mówią, że ci bandyci byli kiedyś normalnymi magami, którzy popadli w nieskończoną Ciszę lub Sierotami, które przebudziły się zbyt gwałtownie. Inne teorie mówią, że Maruderzy całkowicie zjednoczyli się ze swymi Avatarami kosztem zaniku człowieczeństwa, lub, że są oni narzędziami wiecznej zmiany. Wreszcie też są opinie, że są to cudowni, hiperaktywni wizjonerzy, których pomysły prześcignęły ich fizyczne możliwości. Nikt nie wie na pewno.

Podstawowym problemem jest porozumienie. Większość Maruderów jest tak pochłonięta swym szaleństwem, że przemawiają jedynie mamrocząc lub operują na zupełnie obcym poziomie wnioskowania.. Nawet co bardziej normalni z nich są odporni na wszelkie próby leczenia przez psychiatrię lub magyę Umysłu. Tajemnice ich powstania są ukryte głęboko w podświadomości, jeśli w ogóle pamiętane.

Inne frakcje sądzą że udało się im ustalić cele Maruderów z analizy ich działalności. Niektórzy megalomaniacy chcą prawdopodobnie zyskać tak dużo mocy jak to możliwe, jakby ktokolwiek sam mógł zdominować rzeczywistość. Większość takich Maruderów mało co dba o ludzkość, tak więc dla nich Wstąpienie musi być procesem czysto osobistym lub wszechogarniającym potokiem wszelkich możliwości. Inni Maruderzy wydają się zainteresowani stworzeniem nowego „wieku cudów." Ci „krzyżowcy" bez przerwy szturmują bariery między światami, prowadząc za sobą menażerię nadprzyrodzonych bestii przez każdą możliwą szczelinę.

Jak i Nephandi, tak i Maruderzy przebywają głównie w Głębokiej Umbrze. Czasami udaje im się przedostać przez Horyzont i zasiać chaos w każdej Dziedzinie jaką napotkają. Sądzi się, że wielu z nich jakoś Przebudziło się w Umbrze, lecz inni wyrwali się ze swego śmiertelnego stanu na Ziemi. Tacy „nowonarodzeni" często wypalają się szybko w magycznej pirotechnice; ci, którzy przetrwali poszukują ukrytych miejsc lub szczelin w Gobelinie i tam się ukrywają.

Ze względu na ich szaleństwo i kiepskie talenty międzyludzkie można by było traktować tych magów jako kosmicznych klownów. Nie zawsze jest to prawdą; każdy Maruder z zewnątrz, który jest w stanie przerwać Barierę, włada potężną magyą. Mystycy ci są tak naturalnie dynamiczni, że często skrzywiają rzeczywistość samą swą obecnością. Przypadkowość i wypadki pojawiają się w obecności pomniejszych magów, lecz przybycie Mistrzów powoduje często rozdzieranie Gobelinu. Maruderzy wydają się być odporni na Paradoks; jakakolwiek jego aktywność bierze na cel niewinnych, miast przestępcy.

Niektórzy Maruderzy wydają się być bardziej ekscentryczni niż szaleni. Inni są groteskowymi maniakami. Bez względu na ich zewnętrzną przyzwoitość czy normalność, ci dynamiczni czarownicy są przerażająco amoralni i niezwykle niebezpieczni. Z tych właśnie powodów zostali wygnani z Ziemi przez Technokrację. Teraz,

w Głębokiej Umbrze czyhają po drugiej stronie Bariery Szaleni Magowie. Czekają na chwilę otwarcia jakiejś szczeliny, by wniknąć do naszego świata. Technokraci pozostają zawsze czujni na ich potencjalne ataki. A partyzanckie frakcje Szalonych włamują się od czasu do czasu, lecz nigdy nie pozostają długo.

Outsiderzy

Zadajecie się z mocami, których nie możecie pojąć.
– Marcus Brody, Indiana Jones i Ostatnia Krucjata

Łatwo można odnieść wrażenie po obserwacji czterech wielkich frakcji, że społeczność magów poświęca się tylko Wojnie Wstąpienia. Jest to powszechny błąd. Poszukiwanie oświecenia nie zawsze musi się wiązać ze strącaniem po drodze wszystkich innych do piekła. Po prostu ci, którzy obrali taką drogę, liczebnie przeważają nad tymi spokojniejszymi – a przynajmniej tak się wydaje... Ci, którzy mieszają się w awantury są zawsze bardziej widoczni od zajmujących się sobą.

Pewna liczba subkultur istnieje poza głównym nurtem społeczności magów. Niektóre z nich są grupami, które mają lepsze rzeczy do roboty niż wzajemna walka. Inne są złożone z jednostek, które albo służą większym frakcjom, albo walczą z nimi samotnie, lub też rezygnują z kontaktów z nimi do rozwijania własnych zamierzeń. Grupy te mogą być podzielone jak następuje:

Samotnicy

Wielu mystyków nie gra w zespołach. Samotni magowie podążają swymi własnymi Ścieżkami. Mimo, iż mogą współpracować z większymi frakcjami, to ich przeznaczenie leży gdzie indziej.

• **Tułacze**

Ci, którzy przetrwali zagładę swych kabał lub Fundacji zwani są Tułaczami. Większość z nich jest smutnymi samotnikami poszukującymi zemsty lub śmierci. Są odrzucani przez innych tak przez ich ponuractwo i obsesję jak i przez ich status zwierzyny myśliwskiej. Bardzo rzadcy Tułacze – tacy zazwyczaj, których towarzysze padli ofiarą nadmiernej dumy i mocy – wędrują z miejsca na miejsce próbując uratować innych przed podobnym losem.

• **Hultaje**

Tego określenia używa się w stosunku i dla magów, którzy opuścili swe macierzyste Tradycje jak i tych, którzy przyjęli trening od nich, rezygnując później z przyłączenia się. Kroczą oni Ścieżką samotnego kojota i są uważani jako bardzo niebezpieczni przez ustabilizowane grupy.

Hultajscy magowie nie są ogarnięci wypaczającą ślepotą pasji jak Tułacze, ale samodzielnie zamykają oczy na politykę Wstąpienia. Tam gdzie Tułacze walczą ze swymi wewnętrznymi demonami, tam ci mystycy chcą być zostawieni po prostu w spokoju. Niektórzy pracują jako najemnicy, robiąc dla każdego kto może opłacić ich odpowiednio w Haustach lub pieniądzach. Inni ślizgają się między cieniami, robiąc wszystko dla przeżycia. Inni jeszcze odchodzą w jakiś kąt i ogłaszają go swoim lub też wędrują jako oświecone wagabundy, pomagając jednym, atakując drugich. Tacy magowie wiodą krótkie, lecz interesujące życia.

• **Sieroty**

Kiedyś wszyscy mystycy dochodzili do swej świadomości spontanicznie. W miarę jak upływał czas i rozwijały się frakcje, jedna lub druga strona odkrywała, że lepiej przejmować cudotwórców zanim staną się zbyt potężni – lub niebezpieczni. Mimo to, w ostatnich latach wielu Śpiących Przebudziło się samodzielnie. Z braku formalnego nauczania lub istnienia w ramach społeczności magów zostali oni nazwani Sierotami.

Zgryźliwi weterani Wojny Wstąpienia traktują ich jako wolnych strzelców. Brak treningu i przynależności czyni ich niebezpiecznymi dla siebie samych, niewinnych i wszystkich innych stron. Dlatego też Sieroty często są zniewalane i ścigane; tacy samotnicy są łatwymi ofiarami. Jeżeli Sierota ma wielki potencjał, to wszyscy usiłują przeciągnąć ją na swą stronę. Jest to gra o lojalność; większość samo–Przebudzonych woli podążać własną, wolniejszą ale szerszą Ścieżką.

Jeśli współczesne Sieroty ciągną ku jakiejkolwiek Tradycji, to są to Opustoszali. Ich zwyczajowa filozofia „żyj i pozwól umrzeć" daje Sierotom swobodę w podążaniu swymi Ścieżkami. A przy tym, organizacja ta, mimo, że luźna, zapewnia pewną ochronę przed łowcami.

• **Pustelnicy**

Tak zwani pustelnicy mogą być tak samo towarzyscy jak wszyscy inni. Ale przy tym chcą być pozostawieni sami sobie i nie być zmuszani do walki lub unikania każdego kto wpędza ich do narożnika. Maruderzy często wędrują lub zachowują się jak pustelniczy magowie, a inni, bardziej związani ze swymi formacjami mystycy zazwyczaj dokładnie pilnują działań czarodzieja, którego nie mogą rozpoznać.

Pustelnicy mogą być trenowani przez dowolną z grup, lub być samoistnie Przebudzonymi. W każdym przypadku chcą być tylko pozostawieni samym sobie. Pustelnikami mogą być najbardziej starożytni magowie, ukrywający się w odosobnionych miejscach lub żyjący sobie spokojnie wśród zwykłych ludzi. Zazwyczaj mają oni potężne Arkano i jedyni najbardziej zaangażowanym poszukiwaczom udaje się ich odnaleźć. Powszechnymi archetypami takich magów jest i legendarny pustelnik na szczycie góry, którego oczy są odbiciem świata i sprzedawca cudowności, który zawsze znika po sprzedaniu swych towarów jak i mądra kobieta mieszkająca gdzieś w swej chatce głęboko w lesie.

Cechy

Wspólna nazwa dla grup mystyków nie związanych z Radą Dziewięciu, które (choć nigdy nie odpowiadają gdy tak je nazwać) małą robią różnicę między wiejskim czarodziejem a Przebudzonym. Dla nich tytuły są stratą czasu.

Cechy są zgrupowaniami magów skupionych wokół pojedynczego wzoru kulturalnego, takiego jak karaibskie voodoo, europejska alchemia lub Gotyk–Punkowe czarnoksięstwo. Zainteresowani bardziej praktycznym wykorzystaniem magyi niż metafizyką, magowie ci nigdy nie zajmują się dyskusjami o Wstąpieniu lub subiektywnej naturze rzeczywistości. Z tego też powodu ich podejście do magyi jest określane jako Rzemiosło, w przeciwieństwie do Sztuki innych frakcji.

Każdy Cech specjalizuje się w określonej formie magyi, czy to z wyboru, czy z przyrodzonych zdolności. Mimo, iż mniej elastyczni niż magowie Tradycji, mogą być oni bardzo skuteczni w swej dziedzinie.

Piekielni Czarnoksiężnicy

Diaboliści i Infernaliści są magami lub wiejskimi czarownikami, którzy przyrzekli swe dusze (i dusze innych) jakimś mocom Inferno w zamian za demoniczne wsparcie. Niektórzy Diaboliści przywołują i wiążą demony dla tych właśnie celów. Inni są oszukiwani lub oczarowywani podstępnymi szeptami Ciemności.

Na początku przyszli Diaboliści otrzymują małe Inwestycje demoniczne, moce wzięte z demonicznej Esencji. Małe wymagania są przy tym nakładane na ofiarę; posmak mocy jest wystarczającym uzależnieniem. Gdy moc ostatecznie skorumpuje swą marionetkę, wtedy podpisuje ona cyrograf na swą duszę i zostaje nauczona Piekielnego Rzemiosła (formy statycznej wiejskiej magii) Mrocznego Czarnoksięstwa.

Wielu Diabolistów tworzy kulty w celu powiększenia swej kontroli na większą liczbę dusz, które wymieniają następnie na jeszcze większą moc. Podczas gdy część z nich wspomaga nihilistyczną krucjatę Nephandi, to większość specjalizuje się we własnej gałęzi osobistego zła.

Wiejscy Czarodzieje

Wiejscy czarodzieje są nie–Przebudzonymi czarownikami, których statyczne sztuki są limitowane ustalonymi parametrami. **(Zobacz Rozdział Czwarty co do różnic między statyczną magią i dynamiczną magyą)**. Niektórzy z nich tworzą stowarzyszenia, lecz większość zajmuje się magią na swój rachunek. Wielu poszukujących magii w książkach lub innych formach nauki podpada pod tę kategorię. Najbardziej poświęceni temu mogą uzyskać pewną moc, lecz Prawdziwej Magyi nie da się nauczyć, trzeba jej doświadczyć.

Większość zachodnich form wiejskiej magii powstało ze spuścizny ars magica (sztuki magii) Wieków Średnich – ograniczonej formy czarowania, którą nauczał niektórych Śpiących Porządek Hermesa – i mądrości ludowej wróżbitów i zielarek. Niewielu z wiejskich czarodziei wie cokolwiek o Wojnie Wstąpienia.

Stróże

– Alfredzie...
– Widziałem sygnał, panie.
– Opuściłem Wayne Enterprises, jestem w drodze do Batjaskini.
– Zawsze gotowy, panie.
– Batman i Alfred, Batman Forever

Wielu magów gromadzi przy sobie wyrzutków, konfidentów i służących. Towarzysze ci wspólnie są określani jako stróże i mieszczą się w następujących kategoriach:

• **Akolici**

Magowie zwą swych nie–Przebudzonych służących akolitami. Mogą być oni strażnikami, doradcami, kontaktami, lub zaopatrzeniowcami. Na bardziej abstrakcyjnym poziome, akolici są stałym przypomnieniem dla magów kim są i dla kogo walczą. Wielu akolitów jest nieświadomych prawdziwej natury swych pracodawców lub przyjaciół, lecz ma jakieś specjalne cechy, które oddzielają ich od reszty Śpiących. Może to być niezaspokojona ciekawość, silna wola, niezadowolenie z istniejącego stanu rzeczy lub manifestacje wewnętrznej magyi.

• **Konsorzy**

Mimo, iż sami nie są magami, konsorzy dysponują porównywalnymi zdolnościami. Bardzo uzdolnieni śmiertelnicy (jak łowcy czarownic i wiejscy czarodzieje), wampiry i inne istoty nadnaturalne mieszczą się w tej kategorii. Może brakować im możliwości lub chęci do nauki Prawdziwej Magyi, ale wciąż są świadomi wielu aspektów społeczności magów (takich choćby jak Wojna Wstąpienia). W każdym przypadku konsorzy dysponują zazwyczaj własnymi unikalnymi mocami.

Co najważniejsze, konsorzy uważają się za towarzyszy magów. Mogą zaryzykować dla nich życie i w zamian oczekują takiej samej lojalności.

• **Poufali**

Poufali są inteligentnymi duchami zamieszkującymi jakieś fizyczne ciało (zazwyczaj zwierzęce, czasami sztuczne) do kontaktowania się z fizycznym światem. Mag musi specjalnie przygotować to materialne ciało – czy to kota czy golema – by stało się odpowiednim nośnikiem dla ducha. Rytuał ten tworzy więź między magiem a poufałym. Więź ta powiększa się dzięki symbiozie między nimi – poufały żywi się Kwintesencją maga, a w zamian pomaga mu obronić się przed Paradoksem i daje dostęp do dziwacznej wiedzy.

Jak i konsorzy, tak i poufali uważają się za równych magom, jeśli nawet nie lepszych (Poufały może mówić o magu jako o swym poufałym). Jeśli zaś mag kiedykolwiek zerwie więź między nimi, poufały natychmiast go opuści.

Fundacje



Fundacja jest powszechną nazwą mystycznego zgromadzenia, gdzie magowie i ich słudzy mogą się spotykać i mieszkać, studiować, eksperymentować i kryć przed wrogami. Termin ten pochodzi z hermetycznego określenia na „zgromadzenie" lub klub koleżeński. Inne Tradycje mówią o swych twierdzach jako o Klasztorach, Sanktuariach, Domach Przyjemności, Lożach, Marabutach, Laboratoriach, Sabatach, Fortecach i jeszcze innych określeniach. Jak wskazuje rozmaitość tych nazw, Fundacje mogą przybierać wiele kształtów, w zależności od swego pochodzenia i funkcji. Mogą być wiejskimi posiadłościami, miejskimi apartamentami, świątyniami gdzieś na szczycie Andów lub kompleksami jaskiń pod pustyniami Australii.

Niektóre Fundacje są zwykłymi ziemskimi schronieniami dla magów zbyt biednych lub zbyt nieumiejętnych dla ich udoskonalenia. Najbardziej potężne ciągną Kwintesencję z prywatnych Węzłów dla zasilania Dziedzin Horyzontalnych **(zobacz rozdział Pierwszy)**, do których przeniosły swe główne budynki dla większego bezpieczeństwa. Duchowa struktura Fundacji często ma jeden lub więcej ziemskich aspektów, fizycznych odbić i punktów dostępu. Jako, że niezajęte Węzły są dziś rzadkością, większość nowych Fundacji zadowala się ziemską lokalizacją.

Społeczność Fundacji

Korzyści z dołączenia do Fundacji są wielorakie. Członkowie mają dostęp do bibliotek wiedzy tajemnej, laboratoriów i innych zasobów, być może nawet Haustów. Inni magowie dają informacje i pomagają bardziej chętnie swym kolegom niż jakimś obcym. Członkowie mają prawo głosować nad ważniejszymi decyzjami. Jeśli mag wygra jakiś urząd, to zyskuje wpływy proporcjonalne do prestiżu jego Fundacji. Takie więzy koleżeństwa zapewniają pewną ochronę przed wrogami i możliwość rozsądzania sporów z rywalami.

W zamian za te korzyści, członkowie są zobowiązani do wykonywania wielu zadań – bycia posłami do innych Fundacji, jej utrzymywania lub strzeżenia, kształcenia uczniów lub zbierania Kwintesencji z niebezpiecznych miejsc. Prawa Fundacji są także obosieczne – większość zgromadzeń faworyzuje Starą Gwardię, założycieli w stosunku do nowo przybyłych.

Kabały

Większość Fundacji podzielona jest na mniejsze grupy o specyficznych zadaniach lub celach. Czy przybierają one formę jednostek wojskowych, partii politycznych czy klubów, noszą wspólną nazwę kabał. Nowe Fundacje mogą składać się z pojedynczej kabały, podczas gdy wielkie i znaczące takie jak Doissetep mogą mieć dobry tuzin. Zazwyczaj jednak jest to od dwóch do pięciu kabał na Fundację.

Kabały istnieją także poza Fundacjami – tak zresztą zaczyna większość z nich. Jako najbardziej powszechna grupa w społeczności mystyków, kabała składa się z grupy magów, którzy zdecydowali się pracować razem, czy to dla wspólnego celu, dla wzajemnego wsparcia lub po prostu ze względu na przyjaźń. W miarę jak działają wspólnie, więzy lojalności i przyjaźni stają się coraz silniejsze. Większość kabał ma nadzieję na utworzenie kiedyś własnej Fundacji, lub choćby znalezienie niszy dla siebie w jakiejś już istniejącej.

Typy Fundacji

• Fundacja Założycielska

Fundacje te są ekstremalnie stare i ściśle związane z początkami danej Tradycji. Jednym z przykładów jest Świątynia Słońca Niebiańskiego Chóru, która podobno znajduje się gdzieś pod Watykanem (jeśli tak, to wejścia do niej są ściśle strzeżone). Fundacje Założycielskie są konserwatywne i niezmienne lecz niesamowicie potężne. Ich przywódcy mają olbrzymie wpływy w Radzie Dziewięciu i w swych odpowiednich Tradycjach.

• Fundacje Wojenne

Fundacje Wojenne są czasowymi tworami powołanymi do zabezpieczenia jakiegoś odcinka frontu Wojny Wstąpienia. Rzadko kiedy pozostają one na jednym miejscu; albo wykonają swe zadanie i przemieszczają się gdzie indziej, albo zostają zniszczone. Ich członkowie mają mało czasu na biurokrację i intrygi. Zazwyczaj ich członkowie są bardzo dla siebie lojalni i podejrzliwi w stosunku do obcych.

• Fundacje Badawcze

Niektóre Tradycje takie jak Mówcy Marzeń czy Synowie Eteru są bardziej zainteresowane w poszukiwaniu pytań niż znajdowaniu odpowiedzi. Całe ich Fundacje poświęcają się eksperymentom i eksploracji.

Są one zazwyczaj odległe i niedostępne. Część Loży Mówców Marzeń została skonstruowana na granicach Tego–Co–Znane. W innych bardzo odległych miejscach, takich jak księżycowa Stacja Viktoria mieszkańcy wolą zachować przede wszystkim prywatność. Mimo, iż Fundacje Badawcze są często uważane przez innych jako nieproduktywne (za dużo teorii, za mało działania), nie można odmówić im braku materiału badawczego.

• Fundacje Akademickie

Fundacje Akademickie poświęcają wszystkie swe środki dla nauczania nowo Przebudzonych. W dzisiejszych nie grzeszących nadmiarem magyi czasach, gdy o każdego potencjalnego ucznia walczą wszystkie frakcje, większość Akademii zanikła. Niewiele ich zostało. O wiele były powszechniejsze w Wyższej Erze Mitycznej. Najnowsza Akademia została zbudowana w 1800 roku. Te, które pozostały, kształcą nie więcej niż od trzech do ośmiu uczniów naraz

Fundacje Akademickie są najbardziej popularne wśród Porządku Hermesa i Synów Eteru. Inne Tradycje wolą stosować tradycyjny system Mentor–uczeń, lub kształcić przez doświadczenie.

• Fundacje – samowolki

Fundacja, której brak jest Węzła znana jest jako Samowolka. Najczęściej te małe Fundacje są tworzone przez kabały o niewielkich zasobach. Mogą tu także trafić Fundacje odcięte przez oblężenie swych wrogów od Kwintesencji.

Członkowie Samowolek są często podejrzewani (często słusznie) o kradzież Kwintesencji ze względu na brak własnego Węzła. W każdym przypadku ich status jest niski. Jak mówią Eutanatosi, mag bez Kwintesencji jest jak szerszeń bez jadu.

• Opuszczone Fundacje

Ze względu na swą wartość, Fundacje rzadko bywają opuszczane. Ci, którzy przybywają na ruiny domów Fundacji powinni przed wprowadzeniem się zapytać „co mogło wypłoszyć stąd zgromadzenie magów?"

Konstrukty Technomantów

Technokracja określa swe Fundacje jako Konstrukty, a swe kabały jako amalgamaty. Podczas gdy Fundacje są tworzone spontanicznie przez swych założycieli (a nowi członkowie rzadko kiedy są dopuszczani), to Konstrukty są zazwyczaj formowane przez przywódców Konwencji, a członkowie ustalani rozkazami. Konstrukty są zazwyczaj zarządzane przez małe rady zwane Triumwiratami. **(Zobacz notkę „Terminologia Technokracji")**.

W swym kształcie Konstrukty przypominają zazwyczaj biura, laboratoria i fabryki ustawione na oczyszczonych Węzłach. Nowy Światowy Porządek działa z podzielonych na departamenty labiryntów korytarzy i biur. Magazyny i fabryki Iteracji X naprawiają i budują bronie, lub mieszczą potężne komputery do gromadzenia tajnych danych. Progenitorzy lubią laboratoria, w których można eksperymentować z genetycznymi mutantami i podziemia gdzie można trzymać rezultaty nieudanych eksperymentów. Agenci Syndykatu spotykają się w mieszkaniach, w prywatnych drapaczach chmur i willach. A Inżynierowie Próżni ze swych Stacji Eksploracji i Rozwoju wysyłają próbniki w Głęboką Umbrę i badają to, co przyniosą one z powrotem.

Oprócz tego Technokracja utrzymuje sporo wielo–Konwencyjnych Konstruktów. Mają one dwa zadania: podtrzymywać statyczną rzeczywistość i przeprowadzać Pogrom.

Labirynty Nephandi

Trzy tygodnie po swym zniknięciu, na wpół oszalały Hergard Giger powrócił z koszmarnymi opowieściami o swym uwięzieniu wśród Nephandi. Z jego i z innych, podobnych raportów, magowie dowiedzieli się czegoś o sanktuariach Mrocznych Magów zwanych Labiryntami.

Labirynty czerpią swą moc z Węzłów korupcji i desperacji. To psychiczne cierpienie miejsc takich jak składowiska toksycznych chemikaliów, miejsca tortur i uwięzień czy też składania krwawych i okrutnych ofiar umożliwia Nephandi przekłuwanie Gobelinu i przenikanie na Ziemię.

Mówi się, że wnętrza większości Labiryntów są wilgotnymi, pulsującymi jaskiniami wyrzeźbionymi w Dziedzinach Głębokiej Umbry. Krzesła z czarnego metalu i kości wyrastają bezpośrednio z podłóg. Zasłony i dywany utkane są z rozpadającego ciała i gumy. Przez cały kompleks organiczna maszyneria pompuje w nieznanych celach oleistą krew. To są jedynie co smakowitsze przykłady mrocznej perwersji, jaką znaleźć można w architekturze Nephandi. Jęki i krzyki przebiegają wzdłuż ożebrowanych tuneli. Sami Upadli i jeszcze mroczniejsze istoty czają się między szlamem i korodującym wszystko śluzem. Wydaje się, że w Labiryntach Nephandi nie ma żadnej struktury lub hierarchii, poza tą narzuconą przez strach przed Lordami Ciemności.

Giger był jednym z kilku pechowców, którzy powrócili żywi z Labiryntu. Przed śmiercią na inwazyjnego raka wskazał on swej kabale lokalizację tego plugastwa. Gdy jego przyjaciele udali się na to miejsce, ujrzeli jak Technokratyczna Qui La Machinae oczyszcza tamtejszy Węzeł.

Wędrowni Maruderzy

Jeśli nawet Maruderzy mają Fundacje, to nikt nigdy żadnej nie widział (i żył by o tym opowiedzieć...). Szaleni są prawdopodobnie zbyt rozproszeni by tworzyć stałe kabały, a co tu mówić o Fundacjach...

II

Rozdział czwarty: Drogi Magyi

... z chwilą, gdy otworzysz usta, by się wypowiedzieć na temat natury rzeczywistości, automatycznie zyskasz sobie zgraję przeciwników, którzy już wcześniej powiedzieli o rzeczywistości coś innego... Pisanie o metafizyce jest, z punktu widzenia mistyka świadectwem zwyrodnienia.

– Robert Pirsig, Lila



Poszukiwanie Petera Kobie

Znudzony Peter Kobie przestał wyśpiewywać gamy i rozpoczął nawiedzoną pieśń. Jego głęboki, bogaty głos sięgał w górę, ku gwiazdom i w dół, ku mrocznym dolinom otaczającym górę, na której stał. Echo pieśni szybko się odbiło od otaczających go skał i wtopiło w złożone harmonie, które wyśpiewywał całym sercem i duszą. Był szczęśliwy, że wyrwał się z kajdan praktyki narzuconej mu wczoraj przez jego Avatara. Gdy zamilkł, ostatnie echa pieśni wciąż długo pobrzmiewały w powietrzu przed ostatecznym zaniknięciem. Obrócił się, raczej wyczuwając, niż widząc obecność gibkiej, czarnowłosej kobiety. Kiedyś myślał, że była po prostu jego muzą. Dziś coraz częściej i częściej przychodziła, by prowadzić jego kroki ku oświeceniu bardziej sztywną ręką niż ośmieliłby się przyznać. Nie była nigdy zadowolona, nigdy usatysfakcjonowana. Jej marsowy wyraz twarzy powiedział mu, że było tak i dziś.

– Peter, to było takie łatwe ćwiczenie, a mimo to zignorowałeś me polecenia.

– Byłem muzykiem przez całe życie – powiedział pogardliwie. Dla mnie ćwiczenie gam jest jak czyszczenie nocników dla jakiegoś zarozumiałego mistrza Doissetepu.

– Mam wrażenie, że ich nocnikom przydałoby się trochę czyszczenia – odparła kwaśno. Mym celem było to, byś nigdy nie zapomniał, że wszystko stworzone jest z najbardziej podstawowych elementów, odzież z nici, stal z żelaza, pieśni z nut.

Peter odwrócił wzrok, z upartą niechęcią na twarzy. – Nie zrobiłem niczego źle. Sprawiłem, że góry zaśpiewały. Takie było twe żądanie.

– Ale nie na moich warunkach. Przykro mi; czuję, że niczego nie pojąłeś z tej lekcji – powiedziała smutno, a jej obraz zanikł, pozostawiając go samego.

Kobie zaklął, przeklinając swego bezlitosnego Avatara, krzycząc plugawe słowa, które odbiły się od porośniętych drzewami gór i zmieszały z zimnym wiatrem, hulającym w ciemnych dolinach na dole.

Magya jest wszystkim i wszędzie, niczym i nigdzie. Jest logiką i faktem, wiarą i kaprysem. Oświecony mag może przekształcać rzeczywistość swym kaprysem z taką samą pewnością jaką czuje większość Śpiących zmieniając swymi technoamuletami – pilotami rzeczywistość w telewizorze. Jednak dziś niewielu magów może lub chciałoby zaszokować świat, zasiewając ziemię smoczymi zębami, z których wyrosłyby armie żołnierzy, lub zawezwać stado gryfonów, by swymi skrzydłami zaciemniły niebo nad Manhattanem. Wiek Legend skończył się dawno temu, a ochronny płaszcz powszechnej (nie)świadomości otoczył ciasno współczesnych cudotwórców.

Większość dzisiejszej magyi jawi się jako bardzo subtelna przed oczyma Śpiących. No cóż, magowie zazwyczaj starają się wtopić ją w zwyczajną rzeczywistość, by nie przyciągać ku sobie uwagi (lub Paradoksu). Ten stary budynek zawalił się tuż po tym, jak przebiegł koło niego śmiesznie wyglądający facet z jednym uchem... no cóż, niemożliwe żeby miał on coś z tym wspólnego, czyż nie? Albo to nagłe urwanie chmury, którego nie przewidziano w prognozie pogody? Tak o wiele dziwniejsze by było, gdyby choć raz udało im się coś dobrze przewidzieć, prawda?

Ale nawet z tymi wszystkimi ograniczeniami, potężny i pewny siebie mag może dokonywać zmian zpierających dech w Gobelinie rzeczywistości. Jeden czarodziej może zmienić tkaninę rzeczywistości na tysiąclecia, podczas gdy grupa wspólnie działających magów może zmienić ją na zawsze. Nie można lekko traktować takiej mocy. To jest spadek niezliczonych Przebudzeń – przerażająca i przytłaczająca odpowiedzialność. Wielu magów zostało pożartych przez nią na samym początku swej wędrówki.

Magia i Magya

Nie może być magów bez magyi i magyi bez zwyczajności. Magya istnieje poza granicami „normalnej," wspólnej rzeczywistości. Dlatego też Przebudzeni narzucają swą wolę rzece rzeczywistości, zmieniając jej nurt a nawet odwracając kierunek przepływu. Ale jeśli nie byłoby zwyczajnej, sztywnej i ukierunkowanej rzeczywistości to czarownicy nie mieliby czego zmieniać. Nie może być Przebudzenia, jeśli nikt nie śpi.

Większość ludzi idzie wraz z aktualnym nurtem rzeczywistości. Unosząc się na poduszce swej wiary płyną tam, gdzie płynie cała reszta. Oni są Śpiącymi i jest ich cały legion. Ale istnieje grupka ludzi, która widzi wodę tym czym ona jest. Uczą się oni „kroczenia we śnie," aktywnie oddziaływując na otaczającą ich rzeczywistość dzięki praktykowaniu magii. Zanurzając w wodzie swe magiczne wiosła, jednostki te uczą się sterować swym czółnem w nurcie rzeki. Przy dużym wysiłku mogą nawet popłynąć pod prąd. Przez wiosłowanie zmieniają swą pozycję w rzece, a nawet wychlapują trochę wody na ląd, ale po prawdzie nie mają jakiegokolwiek wpływu na nią samą. Odkryli oni statyczną magię.

Prawdziwa Magya określa Prawdziwych Magów. Ludzie tacy osiągnęli pełne Przebudzenie, a bogowie pomagają im odnaleźć wszelką cudowność! Ci nieliczni odkrywcy zostawiają swe czółna i zanurzają się w rzece nago, a robiąc to odkrywają, że to oni są tymi, którzy nią poruszają. W tym to odkryciu tkwi Prawdziwa Magya.

Prawdziwa Magya

Prawdziwa Magya wpływa na bieg rzeczywistości. Nie istnieją granice tego, czego może dokonać; jedynymi jej ograniczeniami są te zawarte we wnętrzu samego mystyka. Mag władający nią może sprawić by zniknęły budynki, może stworzyć światy praktycznie z niczego, może ożywiać zmarłych bez konieczności jakichś orfeuszowskich poszukiwań. Prawdziwa Magya nie wymaga od cudotwórcy jakichkolwiek specyficznych rytuałów lub gestów dla dokonania zmian na świecie, choć wielu z nich i tak je czyni. Nie wymaga małpowania zaklęć swego nauczyciela, ani nauczyciela jego nauczyciela. Wszystko, czego potrzebuje, to wystarczająca świadomość i Przebudzona wola. Posiadając oświecenie, wiedzę o elementach rzeczywistości (zwanych przez niektórych dziewięcioma Sferami) i wolę, jedynymi ograniczeniami stają się oczekiwania samego mystyka.

Funkcjonują dwie szkoły poglądów na temat jak Przebudzony tworzy i włada Prawdziwą Magyą.. Niektórzy Tradycjonaliści podtrzymują transcendentalną teorię magyi, zakładającą, że magowie mają zdolność połączenia się z Pierwszą, z Czystymi, lub z jakąś jeszcze inną mistyczną siłą. Pod auspicjami swego Avatara (**zobacz Rozdział Drugi**), mag sięga do samej Pierwszej i przerabia rzeczywistość. Przez to połączenie kieruje energiami Prawdziwej Magyi. Szamani Mówców Marzeń nazywają ten proces „robieniem pustych kości"; wizualizując w nim swe kości jako puste. Następnie wchłaniają w nie mistyczne energie i wypuszczają je na zewnątrz wraz ze swą wolą.

Inni magowie wierzą, że Prawdziwa Magya jest immanentna dla wszystkich Przebudzonych istot.. Nieskończona moc tej sztuki leży w każdym z nas, wyryta we fragmencie Pierwszej, którą Czyści umieścili w naszych ciałach i duszach. Zgodnie z tą teorią, jedynym, czego potrzeba nam do czynienia Prawdziwej Magyi jest prawdziwa i głęboka wiara w jej egzystencję, odwaga do przyjęcia w sobie tej wewnętrznej boskości i wola narzucenia naszego własnego paradygmatu na statyczną rzeczywistość.

Niezależnie jednak od indywidualnych wierzeń maga, rozumie on, że całą rzeczywistość ma na swój rozkaz i ta zdolność oddziela go od wszystkich innych.

Statyczna Magia

W przeciwieństwie do Prawdziwej Magyi, magia statyczna lub „wiejska" charakteryzuje się ustalonymi wzorami, które podążają za doktrynami akceptowanej rzeczywistości. Nie znaczy to, że statyczna magia zgodna jest z twierdzeniami podręczników naukowych – gdyż wiele z jej efektów może być bardzo niezwykłych – ale przynajmniej zgadza się z jakąś porcją wspólnej nieświadomości. Większość naukowców uważa że przepowiadanie przyszłości jest czymś niemożliwym, ale nie przeszkadza to wielu ludziom odwiedzać wróżbitów, rozkładać Tarota i codziennie dzwonić pod numery telefonów 0–700–(cudotwórca). Dzieci wciąż kultywują swą mimiczną magię statyczną w rytuałach zabezpieczenia („Skocz dwa razy przez niebieski chodniczek, wstrzymaj oddech i wskocz do łóżka bez dotykania ściany, albo zjedzą cię potwory gdy będziesz spał!"), prawdopodobnie podświadomie pojmując jej znaczenie i moc.

Wiejscy czarownicy, psionicy, Cyganie i inni praktykujący różnorakie formy statycznej magii muszą działać zgodnie ze ścisłymi wzorcami zachowań do osiągnięcia pożądanego rezultatu. Są niczym tancerze na balu maskowym, niezdarnie przebrani w swe Avatary. Mimo, że ich „przebranie" daje im wolny wstęp na Bal Rzeczywistości, to nie mogą oni (lub nie chcą) odrzucić swych kostiumów na Północne Przebudzenie. Magowie sądzą, że wampiry, wilkołaki i inne nadnaturalne istoty mają podobne, ograniczone związki ze swymi Avatarami. Część nawet twierdzi, że kły i bladość wampirów oraz pazury i sierść wilkołaków są zewnętrznymi oznakami tych samych sztywnych przebrań w swe Avatary. Ich założenie daje Rodzinie i Garou ich Dyscypliny i Dary, lecz przy tym ogranicza ich perspektywę i moce.

Specyfika wzorów używanych do tworzenia magii nie jest ściśle określona; taniec Cyganów i rytuał voodoo mogą dawać takie same efekty. Najważniejsza jest ich poprawność wykonania i wiara we własny rytuał. Dlatego też każdy konkretny rytuał może dokonać tylko jednej rzeczy. Wiejski czarownik nie może użyć tego samego czaru do posprzątania domu, co do podpalenia go!

Taka magia statyczna ma swe krańcowe ograniczenia – najdalsze granice bieżącej statycznej rzeczywistości. Wiejski czarodziej może zanurzyć swe ręce w wodach rzeczywistości i zmienić ich przepływ, lecz w przeciwieństwie do Prawdziwego Maga nie może

zmienić koryta samej rzeki. Nawet najpotężniejszy z wiejskich czarowników nie znajdzie rytuału lub zaklęcia dla przezwyciężenia tej granicy. Jest on związany przez zewnętrzne siły i nie może zmieniać przepływu rzeczywistości.

Ironią jest fakt, że Przebudzeni nie mogą używać statycznej magyi. Nawet jeśli mag wraz z wiejskim czarownikiem przeprowadzi „statyczny rytuał," to ten wykonany przez maga zadziała przerabiając rzeczywistość u podstaw. Ten poziom magyi jest nie tylko nie do osiągnięcia przez wiejskiego czarownika, jest on także dla niego niemożliwy do pojęcia.

Metafizyka Magyi



Nauka jest cmentarzem umarłych idei,
Nawet jeśli życie może z nich czerpać.
– Miguel de Unamuno, Tragiczny Sens Życia

W klasach lekcyjnych całego świata małych dziewczynek i chłopców naucza się pasywnego, naukowego widzenia rzeczywistości. Przez kliniczne oko nauki uczymy się ostrożnie obserwować tak zwane prawa fizyki, natury i reszty rzeczywistości, dla zrozumienia zasad funkcjonowania świata. Nauczyciele nauczają swych znudzonych podopiecznych: Jako, że jesteśmy częścią tej rzeczywistości, to nie możemy zmienić praw natury. Dzieci, podobnie jak i magowie, często uchylają się od tej obiektowo zorientowanej wizji świata. W ich światach rzeczywistość zmienia się tak szybko jak ich pomysły. Mogą ożywiać dinozaury kredkami i kilkoma kartkami papieru. Domki z kart rozsypują się na ich rozkaz, a każde dziecko ma cudowną moc obrony pleców swej mamusi przez unikanie pęknięć na płytach chodników.

Dzieci takie instynktownie chwytają to, co ich starsi utracili dawno temu – bycie aktywnymi agentami swej woli, narzucającymi ją całej rzeczywistości – nawet jeśli ta rzeczywistość jest wypełniona pluszowymi zwierzakami i grami Nintendo. Ale szybko te dziecinne pomysły zostaną odrzucone w świat fantazji, dzięki lekturom i rozumowi. Magowie jednak, przechodzą więcej niż pełen krąg w swych wierzeniach. Prawdziwi cudotwórcy wierzą, że rzeczywistość jest subiektywna; zamiast budować zrozumienie i wiarę na bazie pasywnych obserwacji natury, budują (lub przynajmniej zmieniają) tę naturę swymi wierzeniami i zrozumieniem. Ta metafizyczna obietnica zakłada, że odgrywamy o wiele ważniejszą rolę we wszystkim, niż jakakolwiek filozofia Śpiących pozwala nam wierzyć. Jako świadome istoty to my jesteśmy przyczyną, a wszechświat i jego granice są naszym tworem.

Statyczna Rzeczywistość

Wszyscy uczniowie magów (przynajmniej wszyscy dobrzy uczniowie) zadają sobie wcześniej czy później pytanie: „Jeśli rzeczywistość jest nieograniczona, to dlaczego moja magya nie jest równie nieograniczona?" Dlaczego mag, na przykład nie może pstryknąć palcami i zamienić atmosfery Ziemi w galaretkę, albo wyłączyć grawitację z taką łatwością, z jaką zmusza kompanię telefoniczną do zapomnienia o swym rachunku? Pomimo nieskończonej natury rzeczywistości, pewne jej stałe, takie jak grawitacja, rotacja Ziemi i skład atmosfery są wręcz nieskończenie stabilne. Jeśli rzeczywistość jest tworzona naszymi wyobrażeniami, to czy świat nie powinien być chaotycznym skupiskiem zmiennych, niedopasowanych rzeczywistości, niczym orkiestra, w której każdemu z muzyków słoń nadepnął na ucho?

Jak nauczają starsi magowie swych studentów, rzeczywistość sama w sobie jest nieograniczona – jest pustką, w której prawdziwa świadomość może wszystko. Mimo to, jej podstawowe założenia nie zmieniają się, gdyż jest ona także powszechna. Rzeczywistość Ziemi nie jest stworzona z miliardów oddzielnych, niepowiązanych pojedynczych rzeczywistości. Polega ona raczej na wspólnych wierzeniach całej ludzkości (i jak się mówi, innych sił, których wolimy nie widzieć). Materialna rzeczywistość jest wszechzmysłową halucynacją, co do której zgadza się większość ludzkości.

W każdej pojedynczej przestrzeni może istnieć tylko jedna rzeczywistość. Gdy więcej niż jedna z nich usiłuje się objawić, wtedy widzimy tylko tę najsilniejszą. Na Ziemi żyją miliardy Śpiących, a każdy z nich nieświadomie oddaje jej swą drzazgę Pierwszej. Mimo, że pojedynczy Śpiący mają mały wpływ na naturę rzeczywistości, to ich połączone wierzenia są niewiarygodnie potężne. Jak mówią, siła tkwi w liczbach i przez to statyczna rzeczywistość jest potężna ponad wyobrażenie. Ta ścisła fala konsensusu jest nawet dla najpotężniejszych magów niezwykle trudna do przezwyciężenia.

Trudność przezwyciężania statycznej rzeczywistości jest jedną z przyczyn, dla których wszyscy magowie, tak samo mystycy jak i Technomanci wprowadzają swe idee w główny nurt ludzkiej kultury i wnioskowania. Mimo, iż pożądanie to może wydawać się tylko samolubną dumą, jest to coś o wiele większego. Wszyscy mamy pragnienie życia, które Freud określał jako libido, pożądanie istnienia – by być. Przez zachęcanie innych do uwierzenia w swój osobisty paradygmat, mag usiłuje wpisać się we wzorzec rzeczywistości, zabezpieczając w ten sposób swe istnienie. Im bliższy jego wzór do statycznej rzeczywistości, tym łatwiej magowi narzucić swą wolę światu.

Technokracja przez ostatnie półtora wieku używa środków masowego przekazu, psychologii i propagandy z rewelacyjnymi skutkami, by przekonać większość populacji Ziemi do zaakceptowania jej rzeczywistości. Wiele lat temu technika po prostu nie działała, mimo najlepszych chęci wczesnych Synów Eteru i innych odważnych odkrywców. Mimo, iż magowie używali swej magyi dla napędzania niektórych urządzeń, wciąż cierpiały one z powodu Paradoksu i nie mogły działać dla Śpiących. Jednak po upływie wielu wieków, ludzkość zaczęła stopniowo coraz bardziej wierzyć w technologię i technologia zaczęła się coraz bardziej wpisywać w statyczną rzeczywistość – stając się w ten sposób o wiele bardziej dostępna. Z wiarą przyszły maszyny używane zarówno przez magów jak i Śpiących. Takie stopniowe przekształcanie rzeczywistości jest czymś powolnym, lecz o wiele łatwiej jest otworzyć drzwi naoliwiając zardzewiałe zawiasy niż wyważając ich.

Niektórzy Przebudzeni filozofowie (przede wszystkim hermetyczni magowie) teoretyzują, że najbardziej podstawowe aspekty rzeczywistości (takie jak grawitacja, matematyczne aksjomaty i skład atmosfery) istniały już gdy mityczni Czyści przybrali swe kształty. Te aspekty rzeczywistości są też dlatego najgłębiej w nas zakorzenione. Wszyscy, nawet Przebudzeni, wierzą w nie na najbardziej pierwotnym poziomie. Mimo, iż jest teoretycznie możliwa kompletna zmiana dowolnego aspektu rzeczywistości, to nawet najpotężniejsi czarownicy mają problemy z tak wielkim rozciągnięciem swych ograniczeń.

Bardzo poważne spory rozbrzmiewają nad poglądami o tym, które paradygmaty tworzą tę „nad–rzeczywistość." Czy matematyka jest częścią rzeczywistości narodzin człowieka, czy też ideą stworzoną przez śmiertelnych? Niezależnie od tego, czy wszystkie elementy współczesnego paradygmatu na Ziemi były tymi pierwotnymi, czy też nie, magowie opisują tę podstawową (lub Śpiącą) rzeczywistość jako „statyczną." Ona to zapewnia pewien poziom normalności i strukturalności na Ziemi. Statyczna rzeczywistość



gwarantuje, że grawitacja będzie działać i że jeden plus jeden zawsze jest równe dwa, chyba..., że mag chce inaczej. Przebudzony Avatar mystyka umożliwia mu narzucenie swej woli światu z wystarczającą siłą, lecz wciąż nie jest to przecież fraszka, szczególnie jeśli mag bezpośrednio przeciwstawia się statycznej rzeczywistości.

Magowie są dynamicznymi istotami w świecie zaprojektowanym do utrzymania statyki. Zadanie Przebudzonych, jako aktywnych agentów w pasywnym świecie rzadko kiedy jest łatwe. Lecz jest przy tym najważniejsze, gdyż bez dynamicznych interwencji rzeczywistość popadłaby w wieczną statykę, z której jest aż za łatwo ześlizgnąć się ku entropii. Jest to jedna z przyczyn, dla których magowie Tradycji martwią się bezprecedensowym sukcesem, jaki osiągnęła Technokracja w obdarowaniu Śpiących Mas swą wizją rzeczywistości. Żaden inny wzór magyczny nie zapadł wcześniej tak głęboko w powszechną nieświadomość ludzkości, jak technomagyczna rewolucja Statycznych Magów.

Metafizyczna Trójca

Ludzie mogą pojąć jedynie małe kąski rzeczywistości. Jeśli spróbowalibyśmy zjeść naraz całe ciastko wszechświata, stałoby się ono zbyt wszechogarniające, by je zrozumieć. W przeciwieństwie do Śpiących, magowie mogą zrozumieć naraz całe plastry rzeczywistości. Mimo to, nawet ich Przebudzone umysły muszą wciąż kategoryzować i klasyfikować świat w zrozumiałe składniki. Te najbardziej podstawowe składniki – jeśli chcesz, nazwij je mąką, jajkami i wodą wszechświata – to dynamika, statyka i entropia. Te trzy siły tworzą metafizyczny szkielet kosmosu – Metafizyczną Trójcę magyi. Jak dumnie stwierdza Niebiański Chór – „Cała Przebudzona ludzkość jednoczy się w Kościele Metafizycznej Trójcy."

Dynamika

Dynamika jest najbardziej aktywną, zmienną członkinią Trójcy. Jest ruchem i ekspansją – zawsze obecną potrzebą adaptacji lub śmierci. Wilkołaki zwą tę siłę Dzikunem, a wielu postrzega ją jako całkowity, przypadkowy chaos. Dynamika jednak niekoniecznie jest chaosem, jest ona przede wszystkim aktywna. Ten powszechny błąd myślenia jest przyczyną, dla której o Technomantach mówi się jako o Statycznych Magach. Termin ten wywodzi się rzekomo stąd, że Czarne Kapelusze nienawidzą przypadkowości i zmian, że chcą utrzymać świat na całkowicie kontrolowalnej, powolnej drodze istnienia. Ale przecież Techniacy pożądają zmian i ciężko pracują dla ich osiągnięcia. W końcu, dlaczego wprowadzili najpierw „Rewolucję Przemysłową" a teraz wdrażają „Rewolucję Informatyczną"? Technomanci są dynamiczni – nie są tylko przypadkowi.

Bez dynamiki świat zastygłby i umarł. Zmiana jest niezbędną i straszną częścią rzeczywistości, a Prawdziwi Magowie są Avatarami najczystszej zmiany. Dzięki swej woli i wierze, Przebudzeni zmuszają rzeczywistość do wyrwania się ze swych komfortowych ramek statyki. Z każdym pchnięciem, czy to delikatnym gestem czy brutalnym uderzeniem, zmienia się cząstka rzeczywistości, a za nią wszystko inne – przede wszystkim sami agenci zmiany.

Statyka

Bez statyki nie byłoby jakiejkolwiek stabilności we wszechświecie. Statyka jest tym „jajkiem," które wiąże razem wodę i mąkę dynamiki i entropii. Bez statyki różnorodne rzeczywistości bez przerwy by się ze sobą zderzały i żadna ich cząstka nie utrzymałaby się na tyle długo, by mógł ją pojąć ludzki umysł. W takim świecie nieskończonej, wiecznej zmiany, niemożliwe byłoby nawet pojawienie się koncepcji samego ja. Ale też, zbyt dużo statyki, a jakiekolwiek zmiany stają się wręcz niemożliwe do przeprowadzenia. Magowie rozumieją tę prawdę o wiele bardziej niż Śpiący. W Erach Mitycznych statyka i statyczna rzeczywistość nie były nawet w połowie tak silne jak dziś i Przebudzeni mieli o wiele łatwiejsze zadanie w praktykowaniu swej Sztuki.

W miarę jak statyka zacieśnia swój chwyt na świecie, rzeczywistość staje się coraz sztywniejsza i ściślej zorganizowana. O ironio – wielu ludzi sądzi, że otwiera im to nowe możliwości i rozszerza ich rzeczywistość. Jest to całkowita bzdura. Jak lubią przypominać członkowie Kultu Ekstazy, kiedy ludzie czytają książki, mają przed sobą kilkadziesiąt zadrukowanych kartek papieru. Muszą użyć najbardziej niesamowitych i wspaniałych narzędzi w swej dyspozycji – swych umysłów – by wyobrazić sobie widoki, dźwięki i odczucia opisane na kartach tych książek. Gdy pojawiła się czarnobiała telewizja, szczęśliwa publika stwierdziła – „O! Cudowna wolności! Teraz możemy zobaczyć to co kiedyś mogliśmy sobie tylko wyobrażać." Te okrzyki zachwytu stały się jeszcze silniejsze gdy pojawiła się telewizja kolorowa, gdyż teraz wszystkie opowieści telewizora zaczęły jawić się w „żywym Technikolorze!". Ale tak naprawdę, to każde z tych „udoskonaleń" niesie ze sobą ograniczenie możliwości; nikt już nie wyobrazi sobie swojego Hucka Finna. Każdy będzie miał przed oczyma telewizyjną wersję. Wszystko to prowadzi umysły i wyobraźnię ludzkości do coraz większej stagnacji.

Garou mówią o tej sile jako o Tkaczce, sile łączącej i porządkującej cały świat. Statyka jest tą Tkaczką, zapewniającą podstawę uniwersalnych stałych do osłonięcia nas przed chaosem. Lecz bez tego chaosu zmian, który można byłoby kształtować i definiować, statyka szybko staje się entropią.

Entropia

Element ten jest początkiem i końcem wszystkiego. „Z prochu powstałeś i w proch się obrócisz." Entropia jest stałym dążeniem ku rozpadowi, stopieniu dynamiki ze statyką w sposób tak doskonały, że nie ma między nimi żadnych różnic. Bez takich różnic, cała różnorodność zanika w entropii, a przestrzeń i materia stapiają się w jednym. Wariacją tej idei jest pytanie zadawane wszystkimi nowicjuszom Bractwa Akashic: „Jak może istnieć Ja, jeśli nie ma nic Innego?" Pytanie to jest w rzeczywistości o wiele bardziej złożone, niż mogłoby się na początku wydawać, dotyczy przecież wielu filozoficznych problemów i zaznacza przy tym moment rozpoczęcia entropii – chwilę, w której nie istnieje już różnica między sobą a resztą świata.

Zachodni filozofowie patrzyli często krzywym okiem na entropię, a nawet obawiali się jej. Wielu mistrzów ze Wschodu, szamanów, lekarzy i mistyków uważa, że strach ten jest objawem obawy połączenia Śpiących ze swą wspólną rzeczywistością. Ludzie Zachodu postrzegają rzeczywistość jako fragmentaryczną, zapakowaną w miłe, dyskretne jednostki. Student siedzący za stołem jest czymś innym od stołu i od otaczającego go powietrza. Ale większość kultur zdała sobie w końcu sprawę, że ostatecznie nic nie jest całkowicie od siebie rozdzielone. I szamani i współcześni fizycy stwierdzają, że materia utworzona jest z energii i tylko manifestacje tej energii odróżniają studenta od stołu. Oboje są częścią tego samego, potężnego, wirującego pola energii.

Obie z tych koncepcji rzeczywistości niosą za sobą niebezpieczeństwa, jeśli zostaną skierowane ku ekstremizmowi. Z zachodniego punktu widzenia niebezpieczeństwo tkwi w dynamice, zanikającej w statycznym zgrupowaniu powodującym entropię. W drugim, mniej sztywnym punkcie widzenia, entropia rozwija się gdy granice rozmywają się z chaosem. Niezależnie jednak od sposobu, końcowym rezultatem jest entropia – chaos i zniszczenie.

Jest ona potężną siłą; zabezpiecza nas przed zbyt długim przechowywaniem „starych śmieci." Zamiast tego „śmieci" są usuwane i poddane ponownej przeróbce. Dziś jednak wielu magów martwi się, że entropia zrobiła się aż nazbyt silna. Mit o tak zwanym Rozliczeniu może wywodzić się z takich właśnie opinii. Garou walczą ze strukturą, którą zwą Żmijem, istotą będącą entropicznym rozkładem. Wilkołaki twierdzą, że w ostatnich czasach Żmij stał się bardzo silny. Mimo, iż większość członków Tradycji odrzuca takie zmartwienia, już teraz niektórzy zaczynają się obawiać, że Garou mają rację.



Ograniczenia

Metafizyczna Trójca jest trójstronnym kalejdoskopem, przez który magowie zauważają świat. Każdy wstrząs i obrót, każde szarpnięcie zmieniają w środku piękny widok rzeczywistości. Czasami drzazgi kolorowego szkła i kamienia rozwijają się w fantastyczne wzory, czasami zaś zapadają się w bezładnej stercie, póki to co ujrzysz nie będzie równą, jak nożem uciętą linią. Wielu Przebudzonych wierzy, że dziś pryzmat mystycznej historii powoli się kurczy, zapadając się sam w sobie pod wpływem magycznego rozkładu.

Od czasów Czystych struktury materialnej rzeczywistości rosły i usztywniały się wokół cudotwórców. Jest powiedziane, że najwcześniejsi magowie nie musieli obawiać się Paradoksu, jako, że nie istniała żadna wspólna rzeczywistość. Od tych to czasów świat został zjednoczony jak nigdy dotąd dzięki eksplozji populacyjnej i rozwinięciu się nowoczesnych technologii. Teraz mamy prawdziwie globalne społeczeństwo i dzięki temu globalną rzeczywistość. Tam gdzie kiedyś luźno powiązane nici Gobelinu pozwalały czarownikom na czynienie wielkich dzieł magyi, tam dziś jego ściśle przeplatające się nici wiary i niewiary wiążą ich Sztukę.

Ale nawet teraz magowie wiedzą, że jedynymi ograniczeniami magyi są te tkwiące w nich. Rzeczywistość nie jest zbiorem niezmienialnych praw. Magowie istnieją w wielości potencjalnych wszechświatów, a w nich istnieją wszechświaty możliwości. Lecz przy tym współcześni magowie muszą bardzo ostrożnie zmieniać nici Gobelinu, by władać magyą bez przyciągania Paradoksu. Trudne to zadanie często jest osiągane przez Przebudzonych czynieniem swej magyi przypadkową.

Przypadkowa Magya

Magowie wprawni w używaniu przypadkowej magyi są prawdziwymi akwizytorami Przebudzonego świata. Zamiast brać za rogi byka rzeczywistości (licząc, że nie zostanie się zmasakrowanym), nowocześni magowie zazwyczaj próbują czynić swą magyę tak, by wydawała się zbiorem przypadków. Mag potrzebujący pieniędzy mógłby po prostu stworzyć je z powietrza. Ale nikt nie zaakceptuje czegoś takiego jako normalności. Wobec tego, zamiast użyć tego szybkiego i niebezpiecznego sposobu, młody czarownik uda się czym prędzej do lokalnego totalizatora i kupi sobie los na loterię... i o hojni bogowie, zgadnijcie kto wygrał dziś na loterii! Statyczna rzeczywistość i ci, którzy ją tworzą, uważają, że osoba wygrywająca na loterii jest na pewno szczęściarzem, ale wygrana jest czymś całkowicie prawdopodobnym.

Im bardziej dany przypadek jest niewiarygodny, tym trudniej magowi nagiąć rzeczywistość do swej woli. Zbyt wiele przypadków może ośmieszyć prawdopodobieństwo i rozpocząć to, co znane jest jako „Efekt Domina" (zobacz Rozdział Ósmy). Dlatego też twórczy mag często znajduje sposoby na osiągnięcie swych celów przez bardziej przypadkową Sztukę, a statyczna rzeczywistość będzie wynagradzać jego kreatywność, stając się łatwiejsza do zmiany. Powszechna nieświadomość zazwyczaj akceptuje każdy magyczny czyn, który Śpiący by potraktowali jako „do uwierzenia."

Wulgarna magya

Mimo, iż niemal zawsze mądrzejsze jest użycie magyi przypadkowej, to większość Przebudzonych znajduje się czasami w potrzebie skorzystania z wulgarnej odmiany magyi. Składają się na nią między innymi takie efekty jak wystrzelenie pioruna z telewizora wroga, który trafi go w głowę i zabije, lub przyzwanie z niebios gryfona. Tego typu działania rozrywają materię Gobelinu, przerabiając ją zgodnie z wizją maga.



Nie istnieje logiczne (według Śpiących) wyjaśnienie magyi wulgarnej; jej efekty leżą całkowicie poza dziedziną tego co możliwe. Używający jej mag może osiągnąć prawdziwie zatrważające rezultaty, lecz wystawia się przy tym na straszne niebezpieczeństwo. Wulgarna magya jest chamstwem wobec statycznej rzeczywistości, jak i chamem jest mag jej używający. Może on w pewnej chwili napotkać duchy Paradoksu, a nawet coś gorszego.

W takim razie, jeśli wulgarna magya jest tak niebezpieczna, dlaczego magowie w ogóle jej używają? Czasami czarownik pada po prostu ofiarą swej dumy, chcąc objawić się w całej chwale swej prawdziwej potęgi. Znacznie częściej jednak nie ma on wyboru. Potrzebuje spektakularnego efektu magyi i potrzebuje go teraz. Mag, który nie wie, kiedy trzeba zaryzykować, nie przetrwa długo na tym świecie (ani na żadnym innym).

Elementy Magyi



Między niebem a ziemią
I wszystkimi żywiołami; z nich to
uczynione wszystkie są rzeczy.
– Thomas á Kempis, Naśladowanie Chrystusa

Czy to mag Rady czy Technomanta, Maruder czy Upadły, wszyscy oni wpływają na tkaninę statycznej rzeczywistości. Lecz jej elementy – i Sztuki ją kształtujące – wciąż podlegają pewnym prawom. Jeśli mag chce skutecznie działać, to musi ich przestrzegać i szanować. Statyka jest bardzo potężną siłą (a nade wszystko inercja zawarta w iluzji zwanej przez nas „rzeczywistością"), naprawiającą wszelkie radykalne zmiany i braki równowagi za pomocą przerażających efektów Paradoksu.

Jest rzeczą pewną, że magowie będą się jeszcze tysiąclecia całe spierać o prawdziwą naturę rzeczywistości, ale wszyscy oni przyjmują kilka podstawowych faktów tyczących się jej struktury (tzn. zasad gry). Niektórzy czarodzieje (przede wszystkim Mówcy Marzeń) twierdzą, że fakty te wypływają nie z podobieństw wierzeń różnorakich Tradycji, lecz ze śpiącego umysłu Samej Ziemi. Niezależnie jak jest naprawdę, to olbrzymia większość magów wierzy w istnienie paru uniwersalnych stałych – na podstawie, których utworzono system Sfer.

Wielu doświadczonych mystyków ogarnia przerażenie na myśl o klasyfikacji magyi. Gdy spytani dlaczego, odpowiadają, że każda taka próba jest co najmniej wątpliwa, gdyż używa zaledwie ludzkiej percepcji, pożądań i uprzedzeń do określania nieklasyfikowalnej rzeczywistości. Lecz nawet ci hiper–oświeceni indywidualiści wciąż używają Sfer do czynienia magyi, a większość zgadza się z tak powszechnymi wzorcami jak grawitacja. Mimo, iż zdają sobie oni sprawę z tego, że system taki jest w najlepszym razie obdarzony wieloma błędami, to rozumieją jednocześnie potrzebę istnienia jakiegoś, dla indywidualnego pojęcia magyi i do dyskusji nad nią z innymi.

W ciągu tysiącleci powstało wiele takich systemów i tak długo, jak będzie na świecie rozmaitość wierzeń, tak długo nie będzie jednolitej struktury magyi. Te wierzenia i tradycje są podstawowym językiem magyi. W końcu, jak lubi wskazywać wielu hermetycznych magów, języki utworzone są z magycznych symboli (słów i liter), tworzących coś z niczego do komunikowania się. Słowa–symbole umożliwiają zrozumienie między ludźmi lub samego siebie. Im więcej słów ma dana osoba na opisanie zjawiska, tym większe jego zrozumienie. Zaprawdę, jest to magyczne!

Każda Tradycja ma swe poglądy na temat natury magyi, lecz wszystkie zgadzają się co do tego, że magya jest naturalną siłą i posiadają strukturę. Tradycje mocno się różnią co do patrzenia na bardziej ezoteryczne aspekty magyi, lecz generalnie zgadzają się co do następujących jej podstaw.

Kwintesencja

Kwintesencja jest podstawową jednostką, kwarkiem lub jak kto woli, arystoteliańską „piątą esencją" magyi. Z niej to utworzone są cała materia, duch i wszelkie inne elementy rzeczywistości. Ta Pierwsza Siła nie jest ni fizyczna ni eteryczna i nie może być prawdziwie pojęta lub ogarnięta.

Mimo, że jest ona tworzywem, z której zrobiono całą rzeczywistość, to nawet magowie nie mogą pojąć jej w pełni. Większość uważa Kwintesencję za wiecznie zmienną sadzawkę, z której powstaje i do której powraca wszelkie stworzenie. Jako podstawowa „siła życiowa" skupia się ona często w miejscach o wielkiej intensywności emocjonalnej i często bywa przez nią naznaczana. Co bystrzejsi studenci zauważają, że Przebudzeni są dla siebie najlepszymi jej źródłami, gdyż ich Avatary tworzą jej wewnętrzne źródło. Gdy pojawia się nowe zjawisko, to zabiera ono z sadzawki trochę Kwintesencji. Gdy stare zjawisko już zanika, przelewa ono do niej swą Kwintesencję. Niektórzy Eutanatosi i Nephandi teoretyzują, że być może rzeczywistość powinna osiągnąć stan absolutnej entropii, w której upadłyby fałszywe rusztowania świata zbudowane przez ludzkość, pozostawiając jedynie czystą chwałę pierwotnej Kwintesencji.

Haust

Mimo, iż nie możemy nigdy naprawdę podzielić Kwintesencji, to czarownicy mówią o zmaterializowanych jej porcjach jako o Haustach. Te kawałki Pierwszej zaopatrują często Przebudzonych w czystą moc. Ale jak często mag może zbierać i gromadzić Hausty, jeśli Kwintesencja jest niepodzielna? Większość wykształconych Adeptów może godzinami dyskutować nad tym pytaniem. Prawdopodobnie najlepszym sposobem opisania Haustów jest potraktowanie ich jako chwilowo zamarzniętych fragmentów Kwintesencji, pływających po olbrzymich morzach Pierwszej niczym lodowe kry po oceanie. Lód wciąż jest wodą i wróci kiedyś do swej płynnej postaci. Ale w czasie gdy jest jeszcze lodem, to rzeźbiarz może go obrabiać dłutem, żołnierz robić z niego broń, a uzdrowiciel tworzyć kompresy dla schłodzenia rozgrzanego czoła. Tak też magowie mogą wykorzystywać swe Hausty.

Ciała magycznych istot, takich jak wilkołaki lub faerie, też zawierają Hausty. Cudotwórcy mogą go także zbierać z Węzłów, które nasączają pewne fizyczne obiekty swą energią. Jednak w przeciwieństwie do Kwintesencji, Hausty nie zawsze są neutralną manifestacją Pierwszej Esencji. Ich „brzmienie" może wpływać na ich użyteczność. Pierwsze elementy pochodzące z dłoni świętego mogą być doskonałe do leczenia, podczas gdy te pochodzące od mordercy mogą pacjentowi tylko zaszkodzić.

Dla wszelkich praktycznych zastosowań: Hausty są skończone. Gdy mag zużyje cały Haust z danego obiektu lub miejsca, to już go więcej nie będzie. Jak lód roztapia się w oceanie, tak Haust powraca do Kwintesencji. Tylko przez podładowanie danej rzeczy w węźle, lub znalezienie innych Haustów, może mag jeszcze raz z niego skorzystać.

Gobelin

Magini Verbeny Heasha Morninglade opisała kiedyś Kwintesencję jako „czysty jedwab, z którego tkamy Gobelin rzeczywistości." Przez splatanie nici Kwintesencji w najrozmaitsze wzory i kształty, tworzymy wszelkie rodzaje energii, materii i życia. Każdy z osobnych wzorów jest częścią większego Gobelinu, w którym wzory oddziaływują ze sobą, rozszerzają się, zakrywają, dla utworzenia rzeczy postrzeganych przez nas jako rzeczywiste.

Mimo, iż żaden Śpiący i niewielu też magów może widzieć te osobne wzory, to ich wzajemne oddziaływanie jest łatwe do spostrzeżenia. Upraszczając, można powiedzieć, że widzimy oddziaływanie wzorca kropli deszczu z wzorcem grawitacji jako deszcz padający z nieba. Magya, w kształcie utkanych nici Kwintesencji tworzy podstawy rzeczywistości. Niezależnie od wszelkich twierdzeń chemików i biologów o wiązaniach międzycząsteczkowych i opowieści księży i babć–zielarek o wierze, to tylko Kwintesencja zapewnia nasączającą Gobelin życiową energię. Bez niej, wszystkie nici dawno by się wystrzępiły. Od tysiącleci już, magowie zgadzają się co do tego, że Gobelin zawiera co najmniej trzy niezależne rodzaje energii wzorców: ciała, ducha i umysłu.

Ciało

Królestwo świata fizycznego to królestwo ciała. I Śpiący i Przebudzeni wspólnie postrzegają i dzielą ze sobą tę rzeczywistość. Cudotwórcy zasadniczo określają naszą fizyczną dziedzinę i najbliższe, otaczające ją przyległości ducha jako Doczesność (zobacz Rozdział Pierwszy). Większość magów uważa, że nici Kwintesencji kształtujące dziedziny ducha łączą się, w celu utworzenia Dziedzin fizycznych, w proste, łatwo pojmowane wzorce. Wszystkie Dziedziny fizyczne (a jest ich o wiele więcej, niż mógłby marzyć jakikolwiek Śpiący) wraz z otaczającymi je Dziedzinami Bliskiej Umbry stanowią części Doczesności.

Duch

Prawdopodobnie duch jest najbardziej podstawowym akcentem magycznej rzeczywistości. Kiedy Kwintesencja przekształca się ze swej pierwszej „surowej" formy w „nici." wtedy staje się duchem. Ten poziom rzeczywistości jest wciąż nieosiągalny do zrozumienia i doświadczenia dla Śpiących, przynajmniej na świadomym poziomie. Mistrzowie nazywają stworzone przez te nici światy duchów Umbrami. Podczas gdy te Umbry, lub jak kto woli, Cienie są najbardziej podstawowym aspektem rzeczywistości jaki może ujrzeć śmiertelnik, to magowie twierdzą, że jest to także najprawdziwsza rzeczywistość jaką możemy osiągnąć. Mówią oni, że świat fizyczny jest tylko uproszczonym odbiciem duchowego.

Umysł

Cogito, ergo sum
(Myślę, więc jestem)
– Kartezjusz, Le Discours de la Methode

Chyba najmniej zrozumianą częścią Gobelinu jest Umysł. Niektórzy magowie twierdzą, że świadomość jest czymś niewymiernym i niepojętym, że jest chyba czystą Kwintesencją, lub przynajmniej Haustem. Inni uważają, że powstanie umysłu jest bezpośrednią reakcją na istnienie Gobelinu. Jako że nie może on istnieć bez umysłów i woli, które by w niego wierzyły, to nie może być rzeczywistości bez świadomości, tak przynajmniej prezentują się ich argumenty. Ale największa chyba grupa uważa, że skoro idea Kwintesencji jest formułowana przez umysły magów, to teoria, że umysły nie mogą istnieć bez Kwintesencji jest beznadziejnie paradoksalna i niebezpieczna.

Mówcy Marzeń wskazują, że jest to dokładnie magyczna wersja znanego pytania o jajku i kurze: „Co jeśli pierwsza kura złożyła pierwsze jajo i wtedy tych dwoje było jednym? I kura, zamiast siedzieć na jaju, by wysiedzieć samą siebie, zagdakała: Niemożliwe! Ja to ja! Ty jesteś tylko jajkiem! A jajko nie chciało dopuścić do wylęgu, by nie wypuścić na świat takiego śmiesznego gdakania? I co wtedy? Czy istniałoby jedno i drugie?" Jeśli Kwintesencja istnieje tylko dlatego, że wierzą w nią nasze umysły, ale też nasze umysły nie mogą funkcjonować bez Kwintesencji, to jak powstało jedno i drugie?

Pozycja i znaczenie umysłu w strukturze magyi wciąż jest mało rozumiana. Jest przecież całkowicie możliwe wedle teorii magyi, że umysł może wyobrażać siebie i przez to stwarzać własne elementy składowe. Dyskusja na te tematy wciąż trwa; Mistrzowie Sfery Umysłu najusilniej poszukują prawdy. Jak lubią oni mówić, „Tematy te są źle rozumiane przez większość."

Wiara i Paradygmat

Może ona ujrzeć tylko
Sny do życia przywołane
Sny te wszystkie rzeczywiste
Bo te domy i te auta
Były kiedyś snami
Snami w czyjejś głowie
– Peter Gabriel, „Mercy Street"

Wiara leży w samym sercu magyi. Większość magów wierzy, że ich popularne przysłowie, „Ciało by chciało, ale duch słabo" ucieleśnia ostateczną prawdę. Ograniczenia umysłu, ducha lub ciała per se nie są prawdziwymi. My sami ustanawiamy swe ograniczenia, granice naszej wiary. Przez wiele lat Śpiący (i wraz z nimi statyczna rzeczywistość) całkowicie wierzyli, że człowiek nie może przebiec mili w czasie krótszym niż cztery minuty. W 1954 roku Roger Bannister przebiegł milę w 3:59:40 minuty. Dwa miesiące później, czterominutowa granica została pobita ponownie... i jeszcze raz... i jeszcze. Dziś wszyscy czołowi biegacze regularnie przełamują to niegdyś mityczną barierę. To właśnie wiara i umiejętności Rogera Bannistera przezwyciężyły nakazy statycznej rzeczywistości (choć w mały sposób) i dzięki temu zmieniły nasz świat.

Przebudzeni wierzą, że osobista wiara kształtuje nasze działania na wiele różnych sposobów. Gdy Freud pierwszy odkrył paraliż histeryczny, zyskał pewne pojęcie o prawdziwej mocy wiary. Moc ta sięga o wiele głębiej niż jakiekolwiek typowe problemy, często nawet staje się rzeczywistością. Jeśli osobnik będzie wystarczająco silnie wierzył w jakąś konkretną ideę (np. że nie może otworzyć swych drzwi wejściowych), to mało prawdopodobne jest przezwyciężenie jego wiary. Jeśli spróbuje je otworzyć, jego mięśnie nagle osłabną. Po paru nieudanych próbach, wywnioskuje, że miał rację – on nie może otworzyć tych drzwi. W ten sposób wzmacnia swą własną słabość.

Większość ludzi trzyma się kurczowo swych wierzeń jak kół ratunkowych przed wielkim nieznanym. Nawet i szkodliwe wierzenia mogą zostać przyjęte w swej pewności. Jeśli wystarczająca liczba ludzi zacznie wierzyć w jakąś ideę lub rzecz, to stanie się ona częścią statycznej rzeczywistości i ustanowionego wzoru. To w co wierzymy kształtuje to co czynimy; człowiek wierzący, że ludzie nie mogą latać nie będzie próbował skakać ze skały z rozpostartymi ramionami. A nawet jeśli spróbuje, to spadnie i zabije się.

Statyczna rzeczywistość przepełnia istnienia wszystkich ludzkich magów, jak i inspiruje świadomości Śpiących. Wierzenia kształtują materialną rzeczywistość, ale też, rzeczywistość ta wpływa na wierzenia. Każdy uczestnik tego cyklu wpływa na innych i przez to na siebie samego. Lecz Przebudzeni są lepiej przystosowani do obejścia – lub nawet przerwania – paradygmatu ludzkości.

Oczywiście ludzkość nie jest jedynym uczestnikiem tego kosmicznego tańca. Duchy z Umbry lub innych rzeczywistości także mogą wpływać na nasz świat swymi wierzeniami, świadomościami i paradygmatami. Mówcy Marzeń i Verbena często opowiadają historie o tym, jak duchy roślin i zwierząt dołączają swe głosy do pieśni świata. Wirtualni Adepci natomiast analizują wpływ duchów techniki na rozwój wszechświatowej pajęczyny komputerowej.

Mimo iż argumenty filozofów co do wiary i paradygmatów wypełniły już niezliczone dzieła naukowe i na pewno wypełnią jeszcze więcej, to wszyscy czarownicy zgadzają się co do jednego. Tym wspólnym poglądem jest to, że nasze wierzenia kształtują i osobiste paradygmaty i Gobelin statycznej rzeczywistości.

Dziewięć Sfer

Zwycięski mag nie może po prostu chcieć czegoś, by to coś się wydarzyło. Musi połączyć tę wolę z całym systemem wierzeń wyjaśniających jak i dlaczego dany efekt może i w jaki sposób się zdarzyć. Rzeczywistość maga jest subiektywna, lecz wciąż musi być zdyscyplinowana i wewnętrznie zgrana. Gdy Mówca Marzeń kroczy w Umbrze, Brat Akashic lewituje w powietrzu, a Verbena przeprowadza krwawy rytuał, swym zasięgiem obejmujący cały świat, to ich sukces płynie z jednego. Oni rozumieją nie tylko to, co chcą osiągnąć, ale też jak to uczynić. Przebudzeni muszą studiować siły i elementy rzeczywistości dla tworzenia zmieniających wszystko magycznych Efektów.

By ułatwić sobie to wielkie zadanie studiowania wszystkich elementów rzeczywistości, starożytni Mistrzowie podzielili ją na dziewięć oddzielnych grup – dziewięć Sfer Wiedzy. Sfery te prawdopodobnie pokrywają wszystkie elementy rzeczywistości i są obiektem nauki wszystkich Prawdziwych Magów. Mimo iż niektóre grupy przedkładają jedne Sfery nad inne, to wszystkie (lub prawie wszystkie) Sfery dostępne są dla wszystkich magów.

Rozmaite Tradycje i frakcje interpretują Sfery w bardzo zróżnicowany sposób, często używając nawet całkiem innej terminologii i symboli. Ale podstawy wszędzie pozostają takie same: Koncepcja – sam początek, lub też Pierwsza, skupiająca (lub skupiana przez) Umysł – zyskuje substancję przez Ducha i prowadzi do Form, wyrażonych Sztukami Wzorców Życia, Materii i Sił. Stąd ta „wielka idea" staje się rzeczywistością jaką odbieramy – Korespondencją i Czasem – a następnie zapada się spiralnie ku Entropii, by proces mógł zacząć się od nowa.

Oczywiście, paradygmat ten nie jest uniwersalny. Niektórzy nawet podejrzewają, że koncepcja Sfer wyszła z Porządku Rozumu. Pracował on bowiem na wiek przed powstaniem Rady nad tak zwanymi „sferami wpływów." (Zobacz poniżej „Sfery Technokracji"). Niezależnie jednak od tego, Sfery pozostają, przynajmniej na razie, jedyną drogą na komunikację między rozmaitymi elementami Sztuki magów.



Wyróżniamy następujące Sfery:

• **Korespondencji:** Trójwymiarowa przestrzeń jest iluzją; wszystkie jej punkty są lub mogą być zjednoczone. Dzięki tej Sferze mag może manipulować przestrzenią i odległościami.

• **Entropii:** Wszystko kroczy swą drogą w Wielkim Cyklu Istnień. Wraz z każdą śmiercią i odrodzeniem powstaje nowa nadzieja. Jedni zwą to rozpadem, inni Przeznaczeniem. Niezależnie jednak od nazwy, Sztuka ta umożliwia magowi manipulację siłami prawdopodobieństwa, nieporządku i destrukcji.

• **Sił:** Studenci tej potężnej Sfery znają siłę żywiołów – elektryczności, magnetyzmu, ognia, wiatru, grawitacji, energii kinetycznej a nawet nuklearnej.

• **Życia:** Sfera Życia odnosi się do biologicznych wzorców i energii. Jest to niewiarygodnie złożona i intrygująca Sztuka, wymagająca dla jej opanowania długich studiów i praktyk. Mistrzowie tej Sfery mogą kreować i zmieniać organiczne wzorce życia.

• **Materii:** Sfera ta pokrywa nauki o fizycznych, nieorganicznych wzorcach. Wzorce te, mimo, że łatwe w użyciu, nie są nawet w połowie tak elastyczne jak inne.

• **Umysłu:** Sfera Umysłu jest studium świadomości. Umożliwia magowi zagłębienie się w tajemnice ludzkiego mózgu, jego eksplorację i rozwinięcie tkwiących w nim mocy.

• **Pierwszą:** Jest to sztuka Kwintesencjalnej rzeczywistości. Jej opanowanie umożliwia magowi zrozumienie i wpływanie na rzeczywistość w jej najpierwotniejszej formie, przez wykrywanie, absorbowanie i władanie tym tajemniczym elementem – Kwintesencją.

• **Ducha:** By poznać Zaświaty i ich mieszkańców mystycy muszą studiować tą nieuchwytną i efemeralną Sferę. Dzięki niej można rozmawiać z Umrodem a nawet wkraczać w jego dziedziny.

• **Czasu:** Sfera ta naucza, że czas jest tak subiektywny jak przestrzeń lub materia. Jej opanowanie umożliwia magowi oddziaływanie na postrzeganie czasu lub jego upływ.

Dziesiąta Sfera?

W dodatku do wymienionych już dziewięciu Sfer, wielu magów rozważa możliwość istnienia jeszcze jednej, dziesiątej. Wierzą oni, że ta teoretyczna Sfera – ten zaginiony element – może zjednoczyć wszystkie inne i ukazać prawdziwą Ścieżkę Wstąpienia. I istnienie i tożsamość tej Sfery są gorąco dyskutowane. Każda Tradycja ma swą ulubioną teorię, „Sferę–pieszczoszkę" i polityka jej promowania zbyt często przeszkadza w prawdziwej wymianie wiedzy w tej dyskusji. Nawet Statyczni Magowie mają swą „10 Sferę," nieuchwytną Jednolitą Teorię Pola. Lecz pozostaje jedno, bardzo kłopotliwe pytanie: Jeśli wszystkie Sfery złączą się w jedno, czy nie będzie to droga do statyki, lub nawet entropii? Daleko na razie do znalezienia odpowiedzi na to pytanie, jako, że wielu magów Tradycji woli je całkowicie zignorować.

Technomagya

Lubimy myśleć o wszechświecie jako prostym i pojmowalnym, ale wszechświat nie jest zmuszony istnieć zgodnie z naszymi oczekiwaniami.

– Joe Primack, teoretyk z University of California w Santa Cruz

Niewielu Technomantów może wytrzymać słuchanie jak inni nazywają ich rzemiosło „magyą," mimo, że metafizycznie właśnie tym jest. Dla nich jest to zaawansowane zastosowanie praw nauki. Prawa te, niczym sekretna wiedza hermetyczna, są skrupulatnie badane i uściślane, a następnie rozprowadzane tak samo wśród Przebudzonych jak i nie–Przebudzonych. W czasopismach naukowych i środkach masowego przekazu Technokracja rozgłasza swe „postępy technologiczne" i „odkrycia," włączając je do tkaniny akceptowanej rzeczywistości. Dlatego też technomagya ma przewagę przypadkowości, której tak brakuje mistycznym Sztukom.

Technokraci mówią o swych Efektach jako o procedurach, przypominających nieco roty Tradycji. Oba rodzaje magyi są specyficznymi osiągnięciami, których metody wykonania są przekazywane od jednego do drugiego maga. Niektóży mądrale spośród Progenitorów i Inżynierów Próżni nazywają swe procedury „zaklęciami," ale jak wiadomo Konwencje te zawsze były znane z ekscentrycznego stylu bycia. Ważne jest by pamiętać, że choć technomagya wciąż przekształca rzeczywistość wolą, to dla Technokraty działania takie są możliwe tylko dzięki nauce. Żaden taki mag, nieważne jak byłby potężny nie może pstryknąć palcami i sprawić by coś się pojawiło. Jakaś teoria naukowa musi umożliwiać to pojawienie.

Cała magya Technokratów działa dzięki jakimś rekwizytom. Gadżety są tu najbardziej popularne, ale dla skupiania magyi stosuje się także treningi, uwarunkowania, cyborgizację, przetwarzanie molekularne, narkotyki i przekształcanie DNA. Mechanizmy są zaopatrzone w silne „odkrycia," których ziemska rzeczywistość jeszcze nie akceptuje. Jak każde inne Talizmany, tak i Mechanizmy mogą być wykorzystywane tylko przez Przebudzonych użytkowników – przynajmniej na razie. Synowie Eteru i Wirtualni Adepci nauczyli się elastyczności od swych bardziej mistycznych kuzynów, lecz i tak wolą swe określenia nauki jako magyi i vice versa. Mimo, iż mogą oni przekroczyć ograniczenia swych byłych sojuszników, większość woli przy nich pozostać.

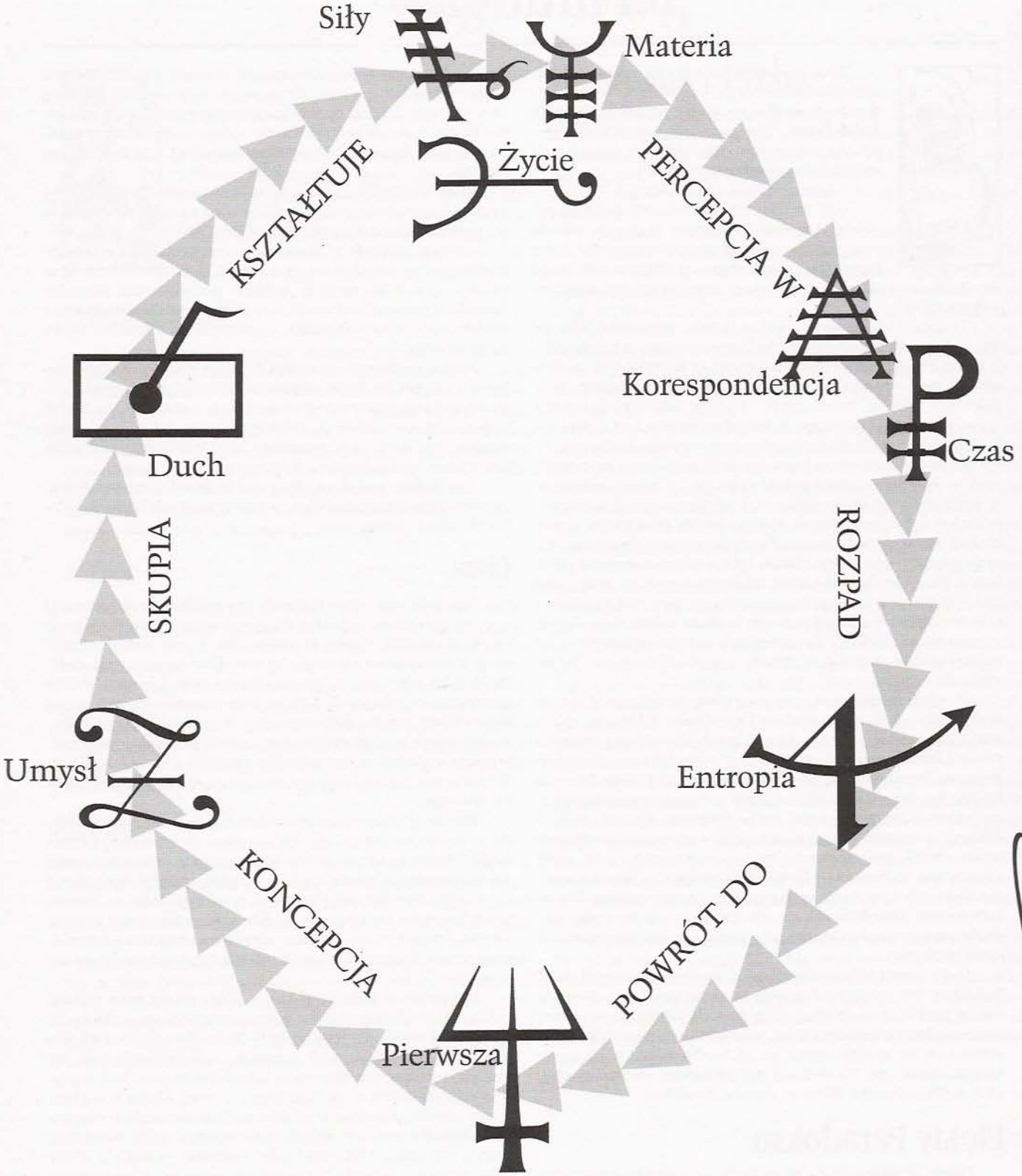
Sfery Technokracji

Mimo tak odmiennego traktowania rzeczywistości i magyi, Rada i Technokracja czynią swą Sztukę w podobny sposób. Robią to przez dziewięć sformalizowanych Sfer rzeczywistości. Dzięki manipulacji tymi elementami obie grupy uzyskują podobne rezultaty.

Technokratyczne sfery wpływów (Unia pisze je małymi literami), pojawiły się prawdopodobnie we wczesnych dniach istnienia Porządku, mimo iż każda z nich odwoływała się do jakiegoś prawa natury, a nie do rzeczywistości. Potencjalne powiązania między sferami Konwencji a Sferami mistyków były źródłem niekończących się od stuleci debat. Lecz przecież w ludzkiej naturze zawsze istniała potrzeba kwantyfikowania rzeczy do ich lepszego zrozumienia. Podobieństwa mogą być skutkiem jakiegoś porządku poza ludzkim zakresem postrzegania, lub podziałami między samymi Czystymi.

Jednak większość Technokratów nie rozpoznaje Sfery Ducha. Technika ducha (często zwana „nauką wymiarową") pozostaje ściśle strzeżonym sekretem w wielu Konwencjach. Mimo, iż każda z nich wykorzystuje ją w jakiś sposób (za wyjątkiem Iteracji X, w której jest zabroniona), to procedury z nią związane są zazwyczaj odrzucane, chyba, że staną się naprawdę potrzebne.

Technokracja zniechęca od stosowanie wulgarnych procedur; nie powinno się otwierać Unii na Paradoks lub odkrycie przez Masy. Widowiskowe Efekty są używane jedynie w osamotnieniu lub w bardzo specjalnych okolicznościach. Mechanizmy są chronione za każdą cenę. Naruszanie tych zasad jest karane grzywnami, pozbawieniem ekwipunku, uwięzieniem, a nawet jeszcze gorzej.


Siły
Materia
Życie
PERCEPCJA W
KSZTAŁTUJE
Korespondencja
Czas
Duch
ROZPAD
SKUPIA
Umysł
Entropia
KONCEPCJA
POWRÓT DO
Pierwsza

Paradoks



Słysząc o takim Pomyśle, niektórzy z Kłapouchych odradzali mi go. Jednak słuchanie rad Kłapouchych rzadko wydawało mi się Szczególnie Dobrą Rzeczą. Wręcz przeciwnie. Jeżeli jakiś Kłapouchy jest czemuś przeciwny, to dochodzę do wniosku, że coś w tym musi być.

– Benjamin Hoff, Te Prosiaczka

Gdy zderzają się rzeczywistości powstaje paradoks. Działając Prawdziwą Magyą na świecie mag próbuje narzucić statycznej rzeczywistości swoją własną. Jeśli statyczna rzeczywistość okaże się silniejsza od maga, może go pokryć manifestacją tego konfliktu – Paradoksem.

Przyczyna i korzenie tego efektu są słabo rozumiane. Nikt nie wie dlaczego dochodzi do takich wyładowań, mimo, iż istnieje wiele teorii. Niezależnie od tego jednak jakie są korzenie tych „policzków od rzeczywistości," to wszyscy magowie zgadzają się, że Paradoks jest stałym zagrożeniem. Istnieje także parę hipotez mówiących o tym jak i dlaczego dochodzi do niego, lecz na tym polu dochodzi do wielu doktrynalnych sporów między Tradycjami.

Niektórzy magowie sądzą, że Paradoks wywodzi się ze starożytnych wojen między czystymi. Inni sądzą, że jest to test ustanowiony przez Wyka, dla upewnienia się, że jedynie godni i odpowiedzialni śmiertelnicy będą władali magyą. Świeżo Przebudzeni często błędnie wierzą, że wyładowania Paradoksu są jakąś zewnętrzną karą wymierzaną przez wszechświat; takie spojrzenie razi swą naiwnością. Paradoks nie jest jakimś szkolnym oprychem, który tylko czeka by znęcać się nad mniejszymi dziećmi. Gdy mag wplata swą wolę w Gobelin to zmienia przy tym fundamentalnie świat. Robiąc to, zmienia także siebie. To nie jest tak, że tylko świat wpływa na maga. Paradoks pochodzi w równym stopniu od niego co i od zewnętrznego źródła.

Paradoks może nawet wyrastać z potrzeby zmiany. Mimo, że wielu Tradycjonalistów poszukuje Reunifikacji w Jednym, to nie wszyscy są przekonani, że to dobry pomysł. Jak wskazują niektórzy Bracia Akashic i magowie Hermetyczni, może być niemądre zakładanie, że Pierwsi znowu chcą być jednością. Być może Pierwsza Esencja nie potrzebuje już dłużej bezpieczeństwa i statyki kompletnej jedności? Może nastał czas zmian i wzrostu? Jeśli tak, to Paradoks może wywodzić się po prostu z bólów wzrostowych rzeczywistości. Jeżeli przedstawimy fizyczną doczesność jako płytę tektoniczną, to konflikty i Paradoks pojawiają się niczym trzęsienia ziemi, gdy ścierają się rozmaite płyty – rzeczywistości. Bez takich zderzeń nie byłoby wzrostu, nie byłoby zmian. Pierwotna nieskończoność może być wystarczająco mądra by rozumieć potrzebę takiej ewolucji.

Część mistyków teoretyzuje, że jedyną drogą uwolnienia się od Paradoksu jest stanie się jednością ze swym Avatarem. Twierdzą oni, że jedynie przez doświadczenie śmierci i odrodzenia ego, mag może uwolnić siebie od ostatnich naleciałości wyobrażeń o rzeczywistości i w ten sposób uwolnić się od Paradoksu. Jest to jak na razie tylko teoria, jako, że nieznany jest jakikolwiek nieoszalały mag, który byłby całkowicie wolny od efektów Paradoksu.

Efekty Paradoksu

Nawet chwilowa utrata wiary może spowodować utratę przez maga jego władzy nad rzeczywistością. Ten kto przegra te zapasy, ten będzie cierpiał. Po prawdzie czarownik traci wtedy trochę wiary w swe wierzenia, tak jak przyszpilony do ziemi zapaśnik zaczyna wątpić w swą fizyczną moc, słysząc trzykrotnie uderzającą w matę dłoń sędziego. Zamiast elegancko skoczyć w głębinę wody, czarownik wpada w nią jak bela. Zderzenia nieprzystających rzeczywistości powodują Paradoks, będący niczym zmarszczki na powierzchni sadzawki.

Efekty Paradoksu są osobiste, natychmiastowe i często oparte na powodującej je magyi. To co robimy także na nas wpływa. Jest to bez wątpienia inspiracją powiedzenia Verbeny: „To co uczynisz wróci ku tobie w trónajsób." Odpowiednie efekty policzków od rzeczywistości nie powinny być zaskoczeniem, jako że wielu wierzy, iż to wewnętrzny konflikt maga ze statyczną rzeczywistością powoduje Paradoks w pierwszej kolejności. Jeśli powszechna rzeczywistość nie miałaby wpływu na czarownika, to równie dobrze Paradoks też by się go nie imał.

Efekty takich wstrząsów mogą różnić się w swej powadze, w zależności od tego, jak daleko mag rozciągnął swą „wiarygodność." Jeśli powszechna rzeczywistość stwierdza, że księżyc nie może być wyrwany ze swej orbity, a paradygmat maga zakłada, że mimo wszystko może, to efekt przegrania tej bitwy będzie taki jakby 250–kilowy goryl pokonał 50–kilowego zapaśnika. Auuu.

Powszechnie spotykane efekty–rozdarcia to Ułomności, fizyczne rany, Cisza, Dziedziny, duchy i przerażająca siła Niewiary. (Zobacz Rozdział Ósmy).

Cisza

Być może najbardziej traumatyczny konflikt wewnętrzny jaki mag może zaznać pochodzi ze stopniowego kumulowania się energii Paradoksu. Rozdarcia odbijają się w jego umyśle niczym woda w trzęsącej się szklance.. W tym samym czasie podświadomość maga broni się, stopniowo zaprzeczając istnieniu innych rzeczywistości poza swoją. Gdy te dwie walczące siły zbyt się od siebie oddalą, powstała schizma może spowodować, iż mag całkowicie ucieknie w swą rzeczywistość zamiast przegrać ze szczętem. Wkracza on wtedy w stan głębokiej psychozy, znanej jako Cisza. W tym stanie zaprzeczania jego rzeczywistość jest jedyną istniejącą. Wszędzie.

Wejście w Ciszę mogą spowodować wyładowania Paradoksu, ale na pewno nie jest to jedynym powodem. Potężne zastosowania magyi Umysłu mogą powodować Ciszę u innych (lub przynajmniej coś tak podobnego, że nie sprawia to żadnej różnicy). Specjalizuje się w tym Nowy Światowy Porządek, wywołując takie szaleństwo u swych wrogów. Inne powody to także zewnętrzne stresy i znaczne niepowodzenia życiowe. Tu także odrzuca on zewnętrzną rzeczywistość porażki i frustracji dla swego świata, czy to chwalebnego czy ponurego.

Szaleństwo to może trwać bardzo długo, ale też może zniknąć szybko. W każdym przypadku doświadczenie to jest piekłem dla mystyka – i często dla jego bliskich. Niekiedy z Ciszy wychodzą zmaterializowane halucynacje (czasami zwane hobgoblinami); im silniejszy jest mag tym dłużej jego hobgobliny istnieją. Jeśli przyjaciele mystyka dobrze znają Sferę Umysłu, mogą wkroczyć w płaszczyznę umysłu by spróbować go ratować. Taka wycieczka w magyczną podświadomość jest jednak niebezpieczna, gdyż podróżnicy mogą zostać zranieni lub nawet zabici wewnątrz tej szalonej „Dziedziny Marzeń." Ucieczka z Ciszy często łączy się z konfrontacją z obiektem, który wzbudził szaleństwo.

Magya i Mag



Jesteśmy blisko przebudzenia, gdy zaczynamy śnić, że śnimy.
– Novalis, Blutenstaub

Być przebudzonym to być żywym.
– Henry David Thoreau, Walden, moje życie

Magya zabarwia każdą ze stron istnienia maga. Leży w nim i poza nim, przeszywa go wzdłuż i wszerz. Życie maga jest brutalnie pięknym i promiennie przerażającym doświadczeniem, w którym objawia się mu prawdziwa natura rzeczy.

Przebudzenie

By odczuć prawdziwą naturę rzeczywistości należy wpierw się Przebudzić (**Zobacz Rozdział Drugi**). Opustoszali określają czasami moment Przebudzenia jako „swobodne spadanie." Nowo Przebudzone osoby wyskakują (lub są wyrzucane) z samolotu ich poprzedniej rzeczywistości w wirujący, oszałamiający świat, który widzą i czują wokół siebie. Ci bez woli lub zdrowia do wytrzymania Przebudzenia często znajdują siebie uwięzionymi w tym stanie na zawsze. Świadomość prowadzi do wszechogarniającego natłoku wrażeń. Kto wie, jak wielu schizofreników jest w rzeczywistości potencjalnymi magami, którzy ciężko ucierpieli od swego Przebudzenia?

Avatar

Każdy Przebudzony ma w sobie dwie strony lub dwa duchy: Avatara i śmiertelnika, sacrum i profanum. Wpływają one wzajemnie na siebie, połączone w złożonym tańcu. Taniec ten prowadzi do oświecenia i ostatecznie Wstąpienia.

Jak zawsze, mystycy kłócą się co do tego, czy to Avatar umożliwia czynienie magyi, czy też magya umożliwia wyczucie Avatara.. W każdym razie, to Mystyczne Ja musi być Przebudzone i świadome zanim będzie można osiągnąć pełny potencjał magyi. **(Rozdział Drugi opisuje w detalach Avatara i rozgrywki między śmiertelnym i magycznym ja).**

Arete

Termin Arete może zostać zdefiniowany jako oświecona wola maga. Wszyscy magowie muszą dysponować choćby małym poziomem Arete by czynić Prawdziwą Magyę. Jest ono kształtowane przez siłę Przebudzonego Avatara czarownika oraz jego poziomu oświecenia i siły woli.

Oczywiście Avatary tych obdarzonych wolą bez oświecenia nigdy nie osiągają Przebudzenia. Jedynymi, którzy prawdziwie posiadają Arete są obdarzeni oświeceniem, silnym ego, świadomą wolą przemiany rzeczywistości i Przebudzonym Avatarem. Im silniejsze te elementy w magu, tym większy jego poziom Arete i tym bardziej jest on gotów zagłębiać się w magyczne i zwykłe tajemnice wszechświata.

Rezonans i Pycha

Ale nie wolno ci zmieniać ani jednej rzeczy, ani jednego kamyka, ani jednego ziarnka piasku, dopóki nie będziesz wiedział, jakie dobro i zło wywoła ten czyn. Świat jest w Równowadze. Czarodziejska moc Przemieniania i Przywoływania może zakłócić równowagę świata. Niebezpieczna to moc... Zapalić świecę znaczy rzucić cień.
– Ursula K. Le Guin, Czarnoksiężnik z Archipelagu

Nikt i nic nie może oddziaływać na coś innego, nie będąc tym działaniem objętym. Teoria Rezonansu stwierdza, że tak jak mag wpływa na świat magyą, tak magya wpływa na niego samego. Władając swą mocą fundamentalnie przekształca siebie, a cząstki jego osobowości wloką się za magyą. Efekty Rezonansu mogą nie być łatwe do zauważenia w krótkim czasie. Wielu jednak magów wskazuje na Mistrzów Sfer, żyjących ucieleśnień swej magyi, jako na przykłady Rezonansu. Na przykład Mistrzowie Życia starzeją się bardzo powoli i nigdy nie chorują.

Zdania są podzielone co do tego jak Rezonans wpływa na wszystkie strony egzystencji. Verbena i Synowie Eteru twierdzą, że silne przeżycia uczuciowe lub okresy cierpień mogą pozostawić długotrwałe echa, wpływające później na każdego kto znajdzie się na obszarze ich działania. Gdy mag czyni magyę dobrze oddziałującą z energiami przepełniającymi dany obszar (np. uzdrawianie w starożytnym hospicjum), to rezonans znacznie ułatwia mu jego pracę. Przeciwnie, jeśli jego magya zderza się z energiami tego miejsca, to przezwyciężenie statycznej rzeczywistości staje się trudniejsze – i prawdopodobniejsze staje się to, że Sztuka magyi nie wypali.

Dziedziny też mają tendencję do odbijania psychiki ich stałych mieszkańców. Mimo, iż wielu magów odrzuca ten „Efekt Rezonansu," to co bardziej podejrzliwi mystycy sądzą, że tamci po prostu nie lubią myśleć o życiu wśród lustrzanych odbić. Niezależnie jednak od swych przyczyn, Rezonans wydaje się być wciąż trwającą lekcją: cokolwiek uczynisz, to bądź potem gotów ponieść tego konsekwencje!

Jednym z niebezpiecznych efektów oddziaływań między magiem a magyą może być pycha – wszechogarniająca duma, która ogarnia cudotwórców wierzących, że moc daje prawo do wszystkiego. Prowadzi to do nadmiernej pewności siebie – głównej przyczyny Paradoksu, złych postępków, samolubstwa i ruiny. Wierząc w swój „wizerunek mediów" mag może utracić swą oświeconą perspektywę. Duma zabarwia magyę, czyniąc ją małostkową i samolubną.

Z tej to przyczyny Mistrzowie Akashic uczą swych studentów by byli jak wierzba, nie jak dąb. Mag, który podda się dumie nie ma już dłużej wystarczającej elastyczności umysłu i duszy by zrozumieć lub choćby przyjąć nawet małe porażki. Takie podejście często prowadzi ku nieszczęściu. Chociaż jednak, zarozumiały mag może stać się niewiarygodnie potężny, nim sprowadzi na siebie ostateczną katastrofę.

Style Magyi

Mimo, iż magowie dzielą ze sobą uniwersalne więzi Przebudzenia i Świadomości, to daleko im do braterskich uczuć. Rzeczywistość nie jest jednokierunkową ulicą, a czarownicy wpływają na i odczuwają wpływy wszystkiego i wszystkich. Są to i idee i stereotypy kulturowe, szybkie żarcie, opowiastki z morałem, brudni starzy ludzie, szkoły, choroby czy zdrowie. Wszechświat na wiele sposobów przypomina ciągle płynący strumień cząsteczek, odbijających się od siebie i wciąż zmieniających prędkość. Przebudzeni są bardzo do nich podobni i niczym każda inna istota niosą ze sobą swe doświadczenia. Doświadczenia te kształtują Efekty i metody ich Sztuk.

Każda z kultur, w których cudotwórca mógł dorastać ma swój własny wzór. Czarownik bazuje w magyi na tym co zna. Dlatego też, mimo, iż dzielą wszyscy pewne podobieństwa, to każdy czyni swą magyę bardzo odmiennie.

Szaman Mówców Marzeń urodzony i wychowany w australijskiej dziczy i Wirtualny Adept, który był cudownym dzieciakiem z południowo–wschodniego Waszyngtonu mogą oboje znać metody kontaktu ze zjawami. Ale metody, których w tym celu używają nie mogłyby być bardziej odmienne. Spójrz: szaman w Australii wylewa garść cennej wody na korzenie drzewa przodków, czekając, aż nawiedzą go przeszłe życia... cynicznie uśmiechnięty Wirtualny Adept, czujący się staro w wieku 19 lat wytrawia imiona swych umarłych braci na plastykowej powierzchni 3,5 calowej dyskietki... Zwyciężając w poszukiwaniu szaman otrzymuje odpowiedzi, w miarę jak drzewo przodków krwawi czerwonymi łzami, które układają się w mystyczne wzory tak stare, że są wyrzeźbione w jego kościach... Pochylając się nad swym laptopem, strasznie chudy Adept widzi jak na ekranie rozwijają się fraktalne wzory. Następnie wyrwane z linii słowa pojawiają się wzdłuż wzorów, jakby je ktoś wypisał piórem świetlnym. Jego twarz pokrywa się niezdrową zielenią, w miarę jak czyta wiadomość od swych braci...

Istnieją bardzo widoczne różnice miedzy sposobami czynienia swych Sztuk przez magów Tradycji i Technokracji oraz ostatecznymi kształtami, jakie te Sztuki przybierają. Ci cudotwórcy przez większość swego życia doświadczali tej samej podstawowej rzeczywistości. Nephandi i Maruderzy często wchodzą w (lub wychodzą z) rzeczywistości całkiem niewyobrażalnych dla innych magów. Upadli służą mrocznym mistrzom i ich wiara i magya odbijają w sobie to okrutne, żądne mocy poddaństwo. Tam gdzie Verbena może rozsiewać w uświęcone wzory nasiona, modląc się przy tym do Bogini o dar wiedzy, tam Nephandus może złożyć w ofierze małe dziecko, hańbiąc je przed ofiarowaniem jego krwi mrocznemu mistrzowi.

Niemal perfekcyjnie zaplanowane tortury i rytualna groza mistrzów Nephandi stoją w jaskrawej opozycji do płynnego chaosu Maruderów. Uwięzieni w swych szalonych rzeczywistościach Maruderzy mają swe Sztuki praktycznie nie do opisania. Jedynym wspólnym elementem ich magyi jest to, że w przeciwieństwie do innych magów ich działania zawsze wydają się być czynione na opak. Maruder pragnący przejść cicho i niezauważenie przez ulice miasta może zacząć biec, drzeć ciało paznokciami i wymiotować dopóty, dopóki ten bieg nie stanie się tak ohydny, że mystyk zniknie. (Choć ci, którzy przejdą koło niego mogą się poczuć dziwnie niedobrze). Wielu Maruderów podpisuje się także pod podejściem do magyi jako do zenistycznego chaosu, umożliwiającego im wejście w stan całkowitej nieświadomości. Być może ona to umożliwia maksymalną wolność ich dynamicznemu szaleństwu.

Nikt jednak, nawet Maruder, nie żyje w próżni. Mimo, iż Przebudzeni są o wiele bardziej świadomi prawdziwej, giętkiej natury rzeczywistości, to wciąż żyją w otaczającym ich statycznym świecie.



Rekwizyty

Rekwizyty są obiektami, mantrami, rytuałami, tańcami itp. które ułatwiają koncentrację woli maga i mocy jego Avatara. Rekwizyty umożliwiają Przebudzonym skupiać się o wiele bardziej intensywnie na otaczającej rzeczywistości. Przedmioty takie nie są same w sobie magyczne, lecz są ważnymi przyborami w Sztuce maga. Świeżo Przebudzeni używają ich o wiele częściej niż reszta magów gdyż brak doświadczenia często uniemożliwia im czynienie magycznych efektów bez rekwizytów.

Rozmaite style magyi i Różnorodność Tradycji sprzyja podobnej różnorodności rekwizytów. Imprezowicz z Kultu Ekstazy może traktować taniec jako idealny rekwizyt dla Sfery Ducha, podczas gdy Mówca Marzeń może używać w tym celu swych bębnów. Istnieje także grupa magów, składająca się z Technokratów, Wirtualnych Adeptów i Synów Eteru, którą cudotwórcy określają jako Technomantów. Ci Techno–Merlini skupiają swą magyę przez technikę i często korzystają z obecnego paradygmatu rzeczywistości. Ona bowiem znacznie łatwiej akceptuje coś, co ma uzasadnienie „naukowo–techniczne," niż jakieś „nie wiadomo skąd." Ale magowie ci ryzykują nadmiernym poleganiem na swych rekwizytach i stają się bez nich magycznie okaleczeni. Niezależnie od kultury i orientacji, rekwizyty są zawsze użyteczne, gdy dobrze wtapiają się w styl maga i paradygmat otoczenia.

Mimo, iż wszyscy magowie pomagają sobie od czasu do czasu rekwizytami, to większość woli nie polegać bez przerwy na nich. Duże rekwizyty, jak kocioł Verbeny sprawiają problemy z przenoszeniem, a inne mogą być tak niewygodne, że znacznie spowalniają czas czynienia magyi. Na przykład Wirtualny Adept może musieć napisać parę linijek kodu, a Eutanatos wymalować sobie czaszkę na twarzy; odmienne rekwizyty – podobne rezultaty. Wszystkie trzy są złe, gdy trzeba chylić się przed gradem pocisków.

Niektórzy magowie polegają na unikalnych przedmiotach, czerpiących wiele ze swej „mocy" po prostu z osobistego stosunku. Czarownik może obdarzyć je w jakimś stopniu osobistym rezonansem i traktować jako ostatni ratunek. Takie osobiste rekwizyty są sporo silniejsze od bardziej powszechnych, ale mają jedną znaczną wadę. Ich połączenie z cudotwórcą czyni je magycznymi kulami maga. Jeśli je kiedykolwiek straci, to będzie musiał ponownie wyuczyć się odpowiadającej im Sfery. Dopiero wtedy będzie mógł ponownie korzystać z jej mocy.

Talizmany, Mechanizmy i Fetysze

Talizmany są nieruchomymi przedmiotami, które wyzwalają bardzo specyficzne Efekty magyczne. Ich Sztuki są wtłaczane w nie podczas kreacji i zasilane ze zgromadzonej w nich Kwintesencji. Klasycznymi Talizmanami są magyczne miecze, pierścienie, pył, a nawet tatuaże. Mystycy wielkich zdolności tworzą te rzeczy w celu dostarczenia sobie szybkiej magyi na rozkaz, lub też do umożliwienia młodszym magom skorzystania z magyi poza ich zasięgiem. Działają one zazwyczaj tylko dla Przebudzonych. Każdy Śpiący, który spróbuje skorzystać powiedzmy z różdżki–Talizmanu, będzie po prostu machał wokoło patykiem.

Tworzenie Talizmanów wymaga wielkiego wydatku czasu, wiedzy, wysiłku i często rzemiosła przez ich kreatorów. Są one unikalnymi i często drastycznie potężnymi przedmiotami. Dzisiaj skarby takie są nadzwyczaj cenne i bardzo rzadkie. O wiele bardziej powszechne są Technokratyczne Mechanizmy; to wszelkiego rodzaju bronie, skanery, portale, a nawet pojazdy wykorzystujące technomagyę do „działania" na wyższym poziomie techniki niż umożliwia to jakakolwiek zwykła technologia. Mechanizmy te często wymagają specjalnych umiejętności do ich poprawnego wykorzystania.

Fetysze są potężnymi pomocami magycznymi dla tych, którzy znają drogi duchów. W przeciwieństwie do Talizmanów, fetysze nie czerpią swej mocy z zawartej w sobie magyi. Zawierają one duchy, przywiązane jakimiś sposobami do przedmiotów do spełniania ograniczonej służby. Większość z nich dysponuje tylko jedną mocą, choć niektóre mają ich dwie lub trzy. Chociaż są one w rzeczywistości siedliskami duchów, to często mają swe preferencje i dziwactwa. Wielu uważa, że sprawiają one więcej kłopotu niż są warte.

Konkluzja: Ciągłe Poszukiwanie

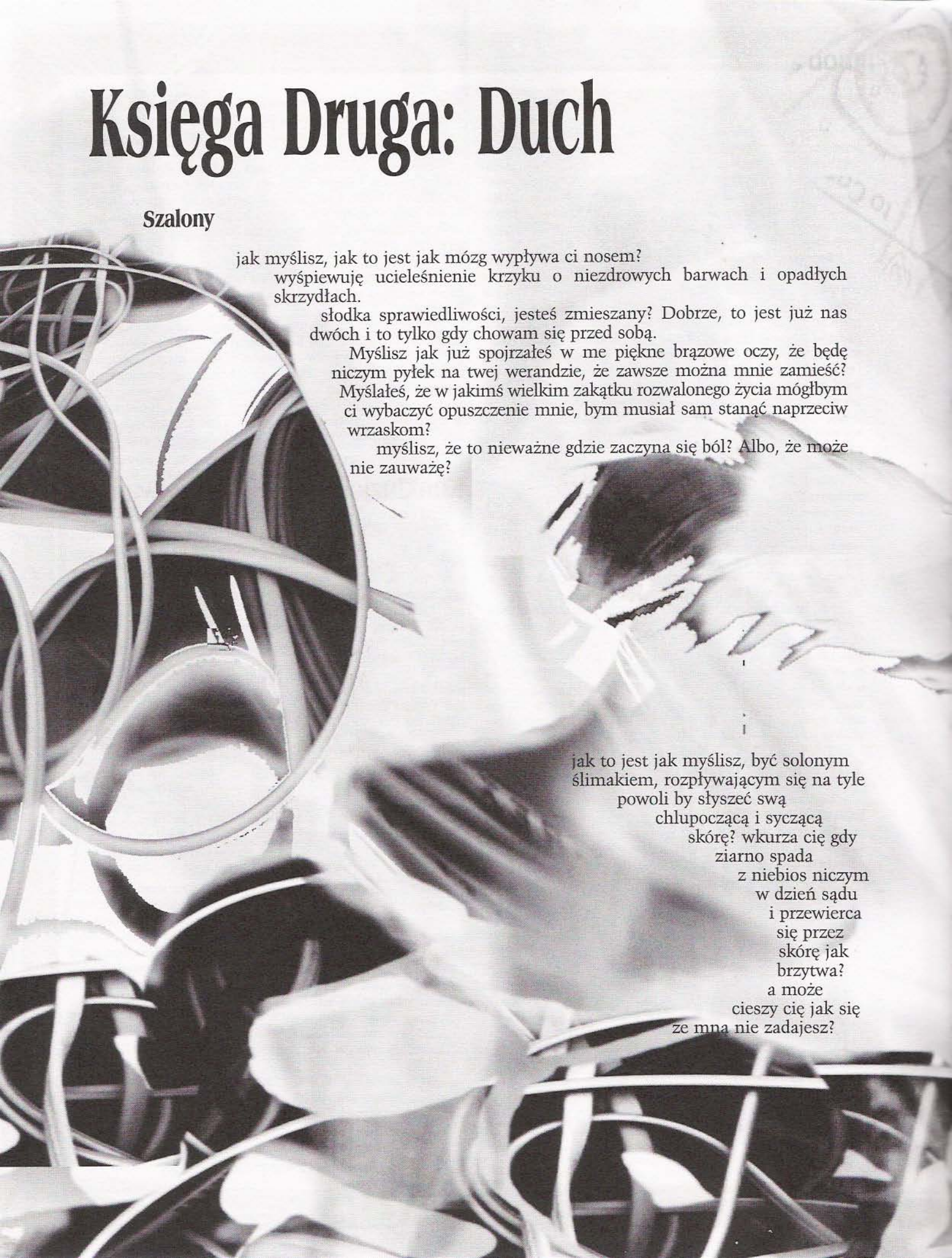
Od czasów pierwszego Przebudzenia wszyscy mystycy muszą poszukiwać swoich Ścieżek ku dalszemu oświeceniu i zrozumieniu. Ale zbyt często magyczni neofici padają po prostu u stóp swych wydawałoby się wszechmocnych nauczycieli i błagają o wiedzę. Są niczym gąbki łatwo wchłaniające wiedzę, której zgromadzenie zabrało ich mentorom całe życie (a nawet wiele żyć). Lecz magycznego oświecenia nie da się nauczyć z drugiej ręki, jak i zresztą większości innych rzeczy. Mogą o tym zaświadczyć Sieroty, które samodzielnie przeszły swą drogę między pułapkami Przebudzenia.

Ale co dobrego jest w tym, że mentor nie może tak po prostu pokazać swemu uczniowi jak poszerzyć zrozumienie i kunszt w magyi? Verbena często opowiadają swym uczniom następującą historyjkę o roli mentora w pomaganiu studentowi:

Wyobraź sobie, że stoisz na brzegu rzeki o szybkim nurcie, rzeki zdradliwej i o wielkiej piękności a niespodziewanej głębokości. Tylko przez jej przekroczenie możesz znaleźć tak długo poszukiwane oświecenie, posmakować słodkiej wiedzy. Nikt rzeki za ciebie nie przejdzie. Tylko ty możesz obrać Ścieżkę, ale twój mentor może wskazać kamienie, po których mógłbyś kroczyć w swej wędrówce. Droga jednak wciąż będzie zdradliwa, i trzeba ją przejść mimo wszystko samemu. Wysłuchując swego mentora możesz ujrzeć właściwą ścieżkę. Ale twoją sprawą będzie rozpoczęcie wędrówki.

Księga Druga: Duch

Szalony



jak myślisz, jak to jest jak mózg wypływa ci nosem?
wyśpiewuję ucieleśnienie krzyku o niezdrowych barwach i opadłych skrzydłach.
słodka sprawiedliwości, jesteś zmieszany? Dobrze, to jest już nas dwóch i to tylko gdy chowam się przed sobą.
Myślisz jak już spojrzałeś w me piękne brązowe oczy, że będę niczym pyłek na twej werandzie, że zawsze można mnie zamieść?
Myślałeś, że w jakimś wielkim zakątku rozwalonego życia mógłbym ci wybaczyć opuszczenie mnie, bym musiał sam stanąć naprzeciw wrzaskom?
myślisz, że to nieważne gdzie zaczyna się ból? Albo, że może nie zauważę?

jak to jest jak myślisz, być solonym
ślimakiem, rozpływającym się na tyle
powoli by słyszeć swą
chlupoczącą i syczącą
skórę? wkurza cię gdy
ziarno spada
z niebios niczym
w dzień sądu
i przewierca
się przez
skórę jak
brzytwa?
a może
cieszy cię jak się
ze mną nie zadajesz?

teraz jestem wolny, jak widzisz; szepczę,
jakbym siusiał w kącie i łatam fantomy by cię
denerwować.
Jak to jest czuć się złym facetem,
smutnym facetem?
Nie czuć, tego w ogóle nie czuć.



Rozdział piąty:
Zasady Podstawowe

Rebelianci lepiej poznają prawa niż prawodawcy. Rebelianci uczą się szukać w nich luk i najlepszych sposobów obejścia. Stań się ekspertem od praw. A potem łam je z pomysłowością i stylem.

– Kristine Kathryn Rusch, Zasady



Konflikt: Bitwa

Clarissa wstrząsnęła głową, chcąc się pozbyć dzwonienia w uszach po ciosie wrogiego maga. Kobie pochwycił intruza, lecz puścił go natychmiast czując ból wiednięcia. Obcy obrócił się i śmiejąc wyrwał mu kosmyk loków.

– Nie! – krzyknęła Clarissa, drżąc nie tylko o świętość ich schronienia, ale i o życie swego mentora. Wyciągnęła z torebki pistolet – broń, którą rzadko kiedy trzymała, a co dopiero używała – i szybko wystrzeliła trzy razy. Pociski rozeszły się szerokim kątem, zrykoszetowały od wystających stalowych belek magazynu i lecąc dziko, niespodziewanie trafiły w plecy intruza. Krzycząc z bólu, uwolnił on Kobiego, który natychmiast zerwał się na nogi i złapał jego kark żelaznym chwytem.

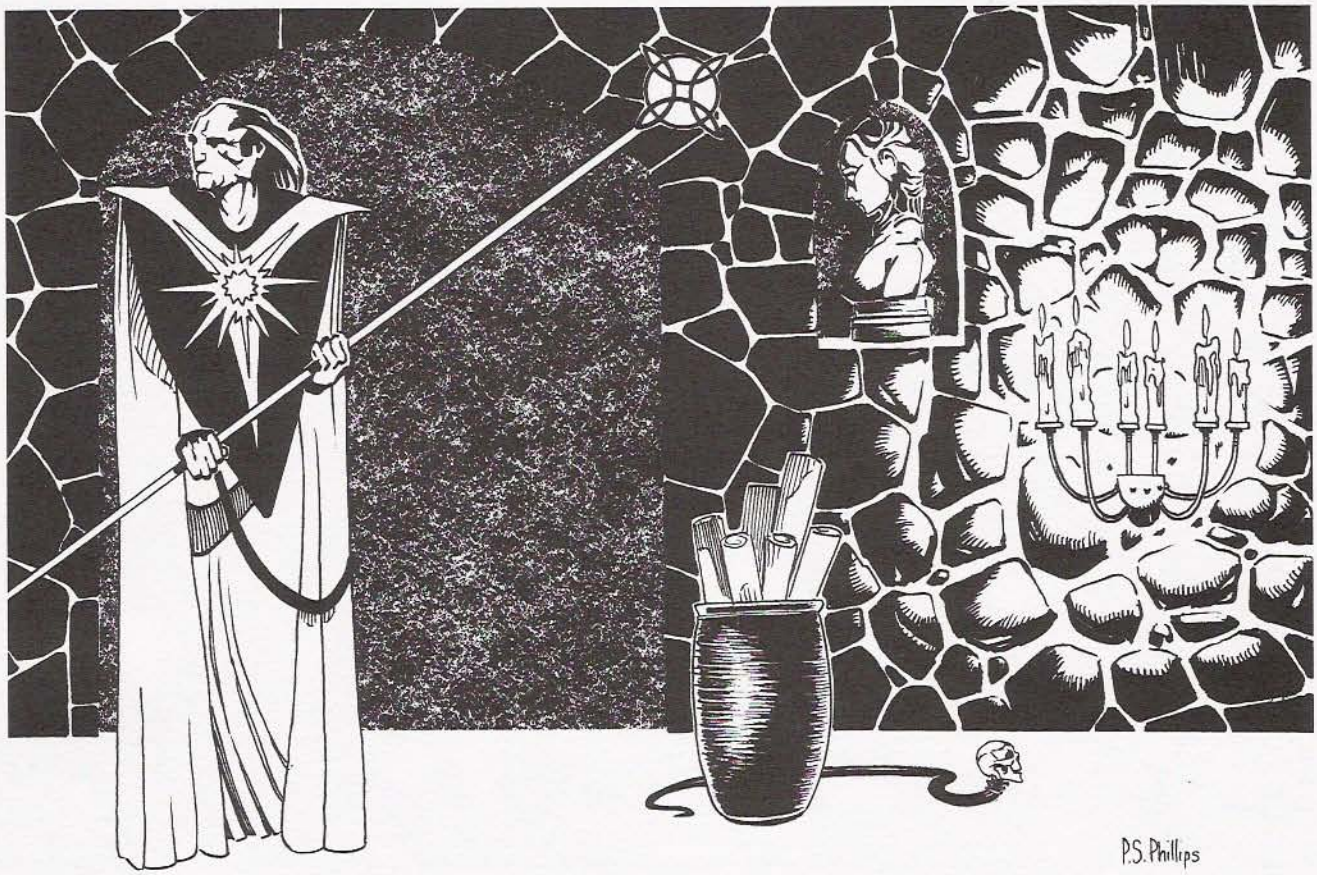
– Podaj choć jedną dobrą przyczynę, magu śmierci, dlaczego nie powinienem ci złamać karku! – Potrząsnął mężczyzną. – Odpowiedz!

Mag zaśmiał się krótko i boleśnie, po czym w kąciku jego ust zebrało się kilka kropel krwi. – Bo robię tylko to, co ode mnie oczekują – odparł. – Rozeszły się wieści, że ty i twoja mała laleczka zaczęliście schodzić na manowce. Przybyłem by sprawdzić czy jest to prawdą. – Kaszlnął. – Jestem zadowolony, że wszystko okazało się w porządku.

Kobie warknął i zacisnął swój chwyt na gardle Eutanatosa. Zatrzymał go dotyk ręki Clarissy..

– Pozwól mu odejść Peter. Proszę. To, że działamy w inny sposób wcale nie znaczy, że mamy rację.

Patrząc na nią Kobie puścił maga, który szybko odpełznął w bok. Clarissa zadrżała, gdy ujrzała jak w oczach jej mentora zabłysło coś mrocznego i zimnego. Te same ciepłe, brązowe oczy, patrzące niegdyś na nią z niczym innym jak tylko czystą radością twórcy, patrzyły teraz z zawiścią i frustracją.



Mag, niczym koszykówka, brydż lub Monopol, jest grą. Tak jak i wszystkie gry, ma on swoje zasady, umożliwiające grupie graczy wspólną zabawę bez nadmiernych (miejmy nadzieję!) kłótni o to co się właściwie dzieje. Wiesz o co chodzi – „Pif! Paf! Jesteś zabity!" „Nie jestem!" „My też nie!" W ten sposób argumentowanie staje na drodze grze. W **Magu** dajemy ci pewien zbiór zasad, które pozwolą poprowadzić grę z najmniejszą możliwie liczbą sporów.

Zasady te w większości są jedynie sugestiami. Pokrywają się one ze sposobem, w jaki lubimy prowadzić nasze własne rozgrywki i dobrze pasują do struktury Świata Mroku. Dla nas opowieść jest ważniejsza niż tabele i statystyki. Dlatego też nasze zasady są dość abstrakcyjne; używaj ich, jeśli chcesz. Ale uważaj – im więcej ich opuścisz, tym częściej na twych sesjach będą gościły spory. Nie czuj się przez ten system ograniczony; bądź elastyczny gdy zawiedzie i napotkasz coś czego on nie przewiduje. **(Spójrz do Rozdziału Siódmego dla dowiedzenia się czegoś więcej o Narracji)**.

Zasady i Narracja

Jestem uzdrowiony, panowie: dlatego, że mogę tu odgrywać rolę szaleńca do perfekcji; i robię to bardzo spokojnie. Jest mi tylko przykro, że wy musicie żyć dalej wstrząśnięci swym szaleństwem, nie widząc go i nie rozumiejąc.

– Luigi Pirandello, *Henryk IV*

W większość gier gra się dla „wygranej" – istnieją pewne kryteria oceniające, który gracz lub zespół zwyciężył i gra się wtedy kończy. Gry narracyjne są pod tym względem całkowicie odmienne. Kiedy gra się już zacznie to trwa ona do zakończenia opowieści lub rozejścia się graczy do domów. Opowieść fabularna może trwać krótko, ledwie kilka godzin ale może też być zbiorem kilku „odcinków"a wtedy jej ukończenie może zająć wiele sesji. Może też być wreszcie „mydlaną operą," kroniką bez końca, w której samo życie dyktuje dalszy ciąg. Nie ma tu wygranych ani przegranych – są tylko gracze.

Część z nich przybierze role postaci, w tym przypadku współczesnych magów. Inny gracz, zwany Narratorem przygotuje świat, w którym postacie te będą funkcjonować. Mimo, iż czasami trudno w to uwierzyć, to gracze i Narrator nie są przeciwnikami – są współpracownikami. Takie „trupy" powołują do życia świat wyobrażeń.

Gry narracyjne są kombinacją rozrywki i współczesnej mitologii. Przez wejście w świat wyobrażeń uciekamy na chwilę z własnego. Dzieląc go ze sobą osiągamy coś bardzo głębokiego – tworzymy marzenie. Ważne jest by pamiętać, że opowieści te są właśnie tylko opowieściami, lecz mimo to wewnątrz nich możemy przemieszczać góry (czasem nawet dosłownie). Pod tym względem wygrane i przegrane stają się nieistotne. Jak powiedział Szekspir, tu chodzi o grę.

Stworzyliśmy te zasady aby były proste, ale mimo to wciąż brały pod uwagę złożoność zdarzeń. Używaj ich jak chcesz.

Czas

Czas jest tak samo dobry na początek jak i wszystko inne. Istnieje pięć różnych sposobów na opisanie podziałów czasu w **Magu**, od najmniejszej do największej, ogarniającej cały zakres gry.

- **Tura** – Pojedyncza jednostka czasu wewnątrz sceny, trwająca od trzech sekund do trzech minut. Tura trwa wystarczająco długo na podjęcie jednej akcji **(opisane poniżej)**.
- **Scena** – Pojedynczy, złożony ciąg akcji mający miejsce w jednej lokacji. Scena może trwać tyle tur ile potrzeba do jej ukończenia.
- **Akt** – Pojedyncza, niezależna część opowieści, niemal zawsze rozgrywana na jednej sesji gry. Składa się z wielu scen powiązanych ze sobą przerwami.
- **Opowieść** – Całkowita historia, z wprowadzeniem, rozwinięciem i punktem kulminacyjnym, zabierająca często wiele aktów.
- **Saga** – Cała seria opowieści połączonych ze sobą życiem jej bohaterów i prawdopodobnie też pewnym wspólnym motywem i wątkiem. Jest to nieustanna opowieść, którą tworzy twoja trupa.

Rzucanie Kostkami

Mag wymaga kilku 10–ściennych kostek, które możesz kupić w dowolnym sklepie z grami. Jeśli jesteś Narratorem, zapewne będziesz chciał dla siebie wielu kostek; graczom wystarczy kilka. Reguły, których używamy są wygodne i proste. Pomimo, iż na początku mogą wydawać się złożone, to ich podstawy są łatwe:

- Twoja postać ma pewną liczbę kropek w każdej z jej Cech (zobacz poniżej). Kropki te określają jak dobra jest w swych różnorodnych aspektach. Kiedy ty (lub raczej twój bohater) podejmuje akcję, rzucasz jedną 10–ścienną kostką za każdą kropkę, którą ma w używanej Cesze lub Cechach.
- Będziesz chciał osiągnąć pewną liczbę sukcesów do dokonania czegoś. Sukces zachodzi wtedy, gdy zrównasz się z (ST) lub go przebijesz; trudność ta, którą twój Narrator zazwyczaj ci przedstawi, jest liczbą między 1 a 10, odzwierciedlającą złożoność twego zadania. Im wyższy stopień trudności tym jest ono trudniejsze.
- Modyfikatory, które możesz dodawać lub ujmować od stopnia trudności lub Sumy używanych kostek. Wobec tego ST +1 dodaje jeden do liczby, z którą musisz się zrównać. Dodanie jednego do Sumy twych kostek daje ci jeszcze jedną kostkę do rzucenia.
- Im więcej wyrzucisz sukcesów, tym lepiej sprawiła się twoja postać. Jeśli nie wyrzuciłeś żadnego, to po prostu jej nie wyszło. Jeśli wyrzuciłeś negatywny sukces (pech; zobacz poniżej) to lepiej by twój bohater się przygotował, gdyż poniesie tego poważne konsekwencje...

To wszystko. Cała reszta jest wariacją tych podstawowych założeń.

Akcje

W grach narracyjnych gracze odgrywają konwersacje między swymi bohaterami i opisują Narratorowi akcje jaki pragną podjąć. Akcją może być wszystko, od przeskoczenia wąwozu do rozejrzenia się czy ktoś cię nie śledzi. Gracz po prostu mówi Narratorowi co i jak czyni jego postać.

Wiele akcji jest automatycznych: na przykład przejście ulicy w stronę hurtowni. Wszystko co musi uczynić Narrator, to śledzenie gdzie są i co czynią bohaterowie opowieści. Ale niektóre akcje wymagają rzutu kostek dla ustalenia ich powodzenia lub porażki.



Wartości Cech

Cechy postaci – jej przyrodzone i wyuczone umiejętności i talenty są określane kropkami lub liczbami. Każda Cecha ma wartość od jednego do pięciu, co określa umiejętności postaci w tej określonej dziedzinie. Jeden to nędza, pięć to doskonałość.

Wyceniaj normalne zdolności człowieka na, od jednego do trzech, gdzie dwa jest przeciętną. Ale niektórzy ludzie mogą mieć Cechy o wartościach cztery (wybitne) lub pięć (doskonałe) lub też nawet mieć Cechę o wartości zero (co jest bardzo rzadkie, ale czasami się zdarza).

x	Dno
•	Nędzna
••	Przeciętna
•••	Dobra
••••	Wybitna
•••••	Doskonała

Za każdą kropkę jaką posiada twa postać w konkretnej Cesze masz prawo rzucić jedną kostką. A więc jeśli masz cztery kropki w Sile to możesz rzucać czterema kostkami. Jeżeli masz jedną kropkę w Percepcji to możesz rzucić tylko jedną kostką. Ale też praktycznie nigdy nie będziesz rzucał tylko liczbą kostek posiadaną w Atrybucie (twej wewnętrznej, przyrodzonej zdolności). Zazwyczaj będziesz dodawał do liczby kostek z Atrybutu dodatkowe kostki, równe w liczbie wartości odpowiedniej Zdolności, tzn. tego co wiesz i czego się wyuczyłeś.

A więc jeśli Narrator pragnie by jego gracze sprawdzili czy ujrzą jadący z nimi wóz patrolowy, nakaże im rzucić na ich Percepcję + Czujność, czyli Atrybut + Zdolność. Biorą więc najpierw tyle kostek ile mają w Percepcji, a następnie tyle ile mają w Czujności.

Kostki te zwane są Sumą. Pula ta jest ostateczną liczbą kostek jaką gracz rzuca w jednej turze, zazwyczaj też dla jednej akcji. Co prawda, jeśli gracz chce wykonać więcej akcji w jednej turze, to może podzielić swą Sumę. Niektóre Cechy (jak Siła Woli i Stan Zdrowia) mogą się podczas opowieści zmniejszać i zwiększać. Ich stałe wartości zazwyczaj pozostają takie same; większość zmian jest zaznaczana na kwadracikach określających ich bieżący poziom. Suma postaci jest bazowana zazwyczaj na stałej wartości Cechy (kółeczkach), nie jej bieżącym poziomie (kwadracikach).

Wiele akcji nie wymaga, lub nawet nie posiada odpowiedniej Zdolności. Na przykład, jeśli gracz pragnie wyważyć drzwi, to będzie używał jedynie Atrybutu (w tym przypadku Siły), rzucając liczbą kostek równą temu Atrybutowi. Nie istnieje możliwość by więcej niż dwie Cechy mogły się połączyć do stworzenia Sumy. Tylko jedna Cecha może być użyta, jeśli jej potencjalna wartość sięga 10. Oznacza to, że takie Cechy jak Siła Woli, nigdy nie mogą być łączone z innymi. Jest praktycznie niemożliwe dla normalnej istoty ludzkiej mieć w swej Sumie więcej niż 10 kostek.

Na koniec. Nigdy nie rzuca się na wartości Sfer bohatera. Magyi używa się w innych rzutach, które opisano w **Rozdziale Ósmym**.

Stopnie Trudności i Sukcesy

Teraz musisz zrozumieć na co powinieneś patrzeć rzucając kostkami. Narrator zada ci Stopień Trudności, będący najmniejszą liczbą jaką musisz wyrzucić do osiągnięcia sukcesu. Stopień Trudności jest zawsze liczbą między 2 a 10. By pozytywnie wypaść w rzucie, musisz wyrzucić go, lub powyżej niego choć na jednej kostce z twej Sumy. Za każdym razem gdy tak się zdarzy, osiągasz jeden sukces. Jeśli Stopień Trudności równy jest 6, a ty wyrzuciłeś 2, 3, 5, 6 i 9, to osiągnąłeś dwa sukcesy. Mimo, iż zazwyczaj wystarczy ci jeden sukces, to im więcej wyrzucisz, tym lepiej wyjdzie ci akcja. Zaliczenie jednego sukcesu jest traktowane jako marginalne osiągnięcie, podczas gdy trzy to już kompletny sukces, a pięć – monumentalny czyn.

Stopień Trudności

3	Łatwy
4	Rutynowy
5	Prosty
6	Standardowy
7	Wyzywający
8	Trudny
9	Ekstremalnie trudny

Stopnie Sukcesów

1 sukces	Marginalny
2 sukcesy	Przeciętny
3 sukcesy	Pełny
4 sukcesy	Wybitny
5 sukcesów	Fenomenalny

Narrator może zezwolić na przeprowadzenie jakiejś akcji bez testowania (automatyczny sukces), jeśli Suma do niej jest wyższa niż stopień trudności.

Mimo, iż nie ma ich na tych listach, to Narrator może przyznać także ST: 2 i 10. Powinno to być czymś rzadkim. ST: 2 jest żałośnie łatwy; ST: 10 jest zaś tak cholernie trudny, że prędzej skwasisz całą akcję niż by ci miała ona wyjść. Bez względu na nic, każda 10 jaką gracz wyrzuci liczy się jako sukces. Jeśli Narrator nie zarządzi inaczej, to standardowym stopniem trudności dla danego zadania jest zawsze 6.

Komplikacje

Jest zazwyczaj łatwe zaliczenie jednego sukcesu, mając nawet tylko jedną czy dwie kostki. Masz 75% szans na marginalny sukces rzucając tylko dwiema kostkami na ST: 6. Wydaje się łatwe. Oczywiście istnieje trochę komplikacji dla trup, które ich chcą. Jeśli preferujecie czyste aktorstwo, to proste rzuty i automatyczne sukcesy całkowicie wystarczają. Komplikacje jednak odzwierciedlają całą możliwą złożoność sytuacji; ich użycie powoduje pewne urealistycznienie scen.

Pech

Kiedy wyrzucisz „jeden," to kasuje to pojedynczy sukces. Usuń i kostkę z sukcesem i kostkę z „jedynką" i więcej się nimi nie przejmuj. Ale jeśli wyrzuciłeś więcej „jedynek"niż sukcesów, to masz pecha; zdarzyło się jakieś nieszczęście. Nie licz tych, które pokasowały się z sukcesami, ale jeśli choć jedna z nich pozostała po odjęciu sukcesów to przydarzył się pech. Jeżeli nie pozostała żadna „jedynka" i żaden sukces, to po prostu akcja ci nie wyszła.

Niektóre trupy traktują dodatkowe „jedynki" jako bardzo złe pechy – podwójne, lub nawet potrójne. Jest to całkowicie opcjonalne i może być prawdziwym bólem dla graczy (nawet jeśli jest czasami zabawne...).

Wiele Akcji i Rozdzielanie Sumy

Jeśli chcesz by twój mag uczynił więcej niż jedną rzecz w ciągu rundy, to możesz rozdzielić na jego akcje swą Sumę. Ile kostek przeznaczysz na każdą z nich zależy tylko od ciebie, ale jeśli jedna pula jest mniejsza od drugiej (powiedzmy Spryt + Czujność czterech kostek i Zręczność + Broń Palna sześciu), to używa się mniejszej Sumy.

Automatyczne Sukcesy

Ciągłe rzucanie kostek przeszkadza narracji. Podczas większości scen – przede wszystkim głęboko związanych z opowieścią – nie rzucamy w ogóle kostkami, rozgrywając je bez przerw. Automatyczne sukcesy chronią graczy przed rzucaniem na akcje, które ich postacie mogłyby dokonać we śnie.

Większość trup korzysta z kombinacji rzutów kośćmi i automatycznych sukcesów. Działa to tak: jeśli liczba kostek jaką masz w swej Sumie jest równa lub większa od jej stopnia trudności to automatycznie zwyciężyłeś. Jest to marginalne zwycięstwo, takie jakbyś wyrzucił jeden sukces.. Czasami możesz chcieć rzucać, by osiągnąć lepszy rezultat. Ale dla prostych, pospolitych akcji automatyczne sukcesy mogą zaoszczędzić wiele czasu. Przecież najważniejsza jest opowieść.

Kolejna sprawa: punkt Siły Woli (zobacz Rozdział Szósty) może zostać wydany, by zyskać jeden automatyczny sukces. Nie będziesz z tego korzystał często, ale czasem potrzebny jest pewny rezultat. Oczywiście Siła Woli daje jeden sukces za wydany jej punkt, a kiedy już zostanie wydany, to przez pewien czas go nie będzie.

Złożone Akcje

Proste akcje wymagają tylko jednego sukcesu. Niektóre zadania, zwane złożonymi akcjami wymagają więcej niż jednego do pełnego ich ukończenia. Potrzebujesz w nich zgromadzić trzy, siedem a nawet 20 sukcesów (w rzadkich przypadkach).

Złożona akcja umożliwia ci rzucanie w kolejnych turach i próbowanie zgromadzenia wymaganej liczby sukcesów. Powiedzmy, że twa postać wspina się na drzewo; Narrator stwierdza, że gdy zgromadzi ona siedem sukcesów, to znajdzie się na jego wierzchołku. Dostanie się tam, oczywiście, ale im więcej razy będziesz rzucał, tym większe szanse są na pech i np. poranienie postaci. Jeśli będzie ona próbowała zejść z drzewa, gdyż zostało podpalone, to czas, jaki to jej zajmie staje się niezwykle istotny.

Podczas złożonej akcji możesz próbować osiągać sukcesy tak długo jak chcesz, lub dopóty, gdy nie osiągniesz choćby jednego. Jeśli speszyłeś rzut, twoja postać będzie musiała zaczynać od zera, bez jakichkolwiek sukcesów. Narrator może też, w takich przypadkach w ogóle nie zezwolić na ponowne próby.

Złożone akcje są bardziej skomplikowane niż proste i nie powinny być stosowane w środku intensywnej narracji. Jako Narrator sam zdecydujesz jaki typ akcji jest najodpowiedniejszy. Odrobina doświadczenia będzie twym najlepszym doradcą.

Kontrakcje

Czasem twoje wysiłki mogą być opanowane przez wysiłki innego bohatera. (Typowym przykładem są zawody w przeciąganiu liny, czy to fizyczne czy magyczne). Oboje robicie rzuty, o stopniu trudności ustalonym przez jakąś Cechę drugiej postaci. Ten kto osiągnie więcej sukcesów, zwycięża. Ale zalicza Ci się tylko tyle sukcesów, o ile przekroczyłeś liczbę osiągniętą przez przeciwnika. Jego sukcesy eliminują twoje, tak samo jak „jedynki" Wybitne sukcesy w kontrakcjach są i trudne i rzadkie, bo nawet jeśli twój przeciwnik nie może cię pokonać, to może znacznie utrudnić twe wysiłki. W złożonych kontrakcjach przeciwnicy dążą do zgromadzenia pewnej liczby sukcesów by wygrać. Dodaje się razem każdy sukces, który przekroczył ich liczbę u przeciwnika w jednej turze. Ten kto pierwszy zgromadzi wymaganą liczbę, ten jest zwycięzcą pojedynku.

Praca zespołowa

Postacie mogą współpracować by zbierać sukcesy, najczęściej podczas złożonych akcji. Za zgodą Narratora dwóch lub więcej bohaterów może rzucać oddzielnie i dodawać swe sukcesy. Ale nie mogą nigdy dodawać Sum z innych Cech. Praca zespołowa jest w niektórych okolicznościach bardzo efektywna, np. w walce, śledzeniu ofiary, zbieraniu informacji i naprawianiu urządzeń. W innych przypadkach może być spowolnieniem. W wielu akcjach społecznych może też skonfundować cel akcji.

Zmieszczona tabela klasyfikuje różne typy rzutów.

Ponowne Próby

Porażka rodzi frustrację. Jeśli masz problemy ze swym komputerem i nie możesz znaleźć źródła błędu, wtedy zaczyna ponosić cię gniew. W Magu frustracja ta jest odzwierciedlona zwiększeniem Stopnia Trudności jakiejkolwiek akcji czynionej ponownie po pierwotnej porażce.

Za każdym razem gdy postać przystępuje do akcji, w której uprzednio doznała porażki, Narrator może zwiększyć jej Stopień Trudności o jeden. Rozważmy Randolpha, próbującego zastraszyć bramkarza w klubie. Jeśli za pierwszym razem mu się nie udało, to za drugim będzie trudniej, a więc Stopień Trudności jest na +1. Jeśli spróbuje po raz trzeci, Stopień Trudności osiągnie już +2. W tym przypadku Narrator może też stwierdzić, że nie możesz próbować po raz kolejny – no bo jak zastraszyć kogoś, kto dopiero co przejrzał twój blef? Innym przykładem może być otwieranie zamka wytrychem (Cwaniactwo), wspinaczka po murze (Wysportowanie) czy zapamiętywanie słów w obcym języku (Lingwistyka).

Akcja:	Przykład:	Opis
Prosta:	Strzelanie, Rozglądanie się	Jeden rzut kończy zadanie. Gdy ustalony zostaje stopień trudności, gracz rzuca swymi kostkami. Możliwy automatyczny sukces.
Złożona:	Badania, Uwodzenie, Silna Magya.	Zadanie wymaga wielu sukcesów do ukończenia. Często wymaga więcej niż jednego rzutu.
Kontrakcja:	Hazard, Śledzenie.	Dwie postacie przeciwstawiają się sobie; obie rzucają i porównują swe sukcesy. Ten z największą ich liczbą wygrywa.
Złożona		Jak i kontrakcja, ale zwycięzca musi wpierw zgromadzić Kontrakcja wymaganą liczbę sukcesów.



W niektórych okolicznościach Narrator nie powinien wykorzystywać tej zasady, np. podczas walki. Spudłowanie za pierwszym strzałem nie powinno cię tak zdenerwować, że już nigdy nie trafisz do swego celu. Co innego, gdy nie trafiasz go i nie trafiasz... To działa na nerwy.

Innymi przykładami nie używania tej zasady są: dostrzeżenie czegoś kątem oka (Czujność) i uchylenie się przed atakiem (Uniki).

Przykłady Rzutów

No cóż, to wszystko. To są całe zasady. Ta mechanika kostek jest wszystkim co musisz znać do gry w Maga. Wszystkie inne zasady są po prostu wyjaśnieniami i wyjątkami.

Poniżej podane są przykłady rzutów, byś zrozumiał jak coś takiego można wpleść w narrację. Zauważ, że każdy Atrybut może działać z każdą Zdolnością, tak więc jest wielka rozmaitość możliwych rzutów. Co prawda, nie będziesz często rzucał na Wytrzymałość + Informatykę, ale może się to zdarzyć (szczególnie jeśli zarywasz noce dla dotrzymania terminu). Powszechne czynności zostały opisane w większych detalach w Rozdziale Dziesiątym.

- Próbujesz skoncentrować się na czytaniu książki, ale w hallu, w którym siedzisz jest dużo hałasu i zgiełku. Rzuć na Percepcję + Medytację (ST: 7). Musisz zgromadzić 10 sukcesów do przeczytania ustępu.
- Chcesz przestraszyć młodzieńca podnosząc go za fraki do sufitu. Rzuć na Siłę + Zastraszanie (ST: 8).
- Twój oponent gromadzi polityczne poparcie od innych w Tradycji. Jego ostrożnie wyważone słowa czynią w oczach innych twe ideały głupimi. Rzuć na Oddziaływanie + Etykietę (ST: 8) by zmniejszyć uszczerbek na swej reputacji.
- Chcesz wyważyć metalowe drzwi, które właśnie zatrzaśnięto ci przed twarzą. Musisz rzucić na Siłę (ST: 8). Potrzebujesz zgromadzić sześć sukcesów by otworzyć je wystarczająco do prześliznięcia się.
- Próbujesz uwolnić się z kajdanek. Rzuć na Zręczność + Cwaniactwo (ST: 10).
- Po wielogodzinnym przesłuchaniu, rzuć na Wytrzymałość + Ekspresję, by sprawdzić czy wciąż jesteś w stanie podtrzymywać swą wersję wydarzeń (ST: 8). Pięć sukcesów całkowicie przekona śledczych.
- Grupa przed tobą jest cokolwiek wroga, ale także osamotniona i ma kłopoty. Rzuć na Charyzmę + Autorytet (ST: 8), by sprawdzić czy uda ci się wyprowadzić ich z niebezpieczeństwa. Musisz zgromadzić pięć sukcesów zanim ci prawdziwie zaufają.
- Jak długo możesz pozostać nieruchomy w krzakach gdy dwójka strażników gada ze sobą już od godziny? Rzuć na Wytrzymałość + Krycie się (ST: 7).
- Jest coś dziwnego w tych dwóch grających w karty starcach. Rzuć na Percepcję + Zagadki (ST: 9) by ujrzeć czy twój bohater może zrozumieć zagadkowe wzory utworzone przez karty.
- Jak bezbłędnie się zachowasz na formalnym obiedzie w Fundacji? Rzuć na Zręczność + Etykietę (ST: 8).
- Demonstrując swe ruchy próbujesz nakłonić przeciwnika by odstąpił od walki. Rzuć na Oddziaływanie + Bójkę (ST: 6). Trzy sukcesy zatrzymają go na turę, ale tej sztuczki można spróbować tylko raz...
- W jakim języku ona mówi? Rzuć na Inteligencję + Lingwistykę do odgadnięcia (ST: 6).
- Ktoś nagle wyrzuca przez tylne drzwi właśnie ściganego przez ciebie vana dużą paczkę – rzuć na Spryt + Prowadzenie, by sprawdzić czy udało ci się ją wyminąć (ST: 6)

Złota Zasada

Logika musi sama o siebie zadbać
– Ludwig Wittgenstein

Zapamiętaj na koniec, że w **Magu** jest tylko jedna prawdziwa zasada: nie ma żadnych zasad. Opowieść to jest to. Kształtuj tę grę tak jak chcesz – jeśli zasady wchodzą ci w drogę to zignoruj je lub zmień. Przecież tak naprawdę, złożoność rzeczywistego świata nie może zostać wtłoczona w jakieś zasady. Tu potrzebna jest narracja i wyobraźnia. Zasady tu podane są nie tyle zasadami co raczej wskazówkami i masz pełne prawo ich używać, odrzucać, ignorować lub zmieniać jak ci się tylko podoba.

Terminy Gry



Akcja: Akcja jest wykonaniem świadomie chcianej aktywności fizycznej, mentalnej lub społecznej. Gdy gracz oznajmia, że coś robi, podejmuje wtedy akcję.

Arete: Ta ważna Cecha określa zrozumienie i siłę twej oświeconej woli **(zobacz Rozdział Szósty)**.

Atrybut: Cecha określająca wrodzoną zdolność bohatera. Atrybutami są takie Cechy jak Siła, Charyzma czy Inteligencja.

Atuty: Jest to ogólna kategoria która opisuje magyczne Sfery i Pochodzenie bohatera.

Bohater: Każdy z graczy tworzy sobie bohatera, którym będzie grał przez okres trwania sagi.

Cecha: Cechą jest każdy Atrybut, Zdolność, Atut czy inny wskaźnik bohatera, który może być opisany liczbą (pełnymi kropkami).

Efekt: magyczna akcja, np. Efekt Życia 3.

Kontrakcja: Akcja, którą dwóch bohaterów podejmuje przeciwko sobie. Oboje porównują swą liczbę sukcesów i bohater z ich największą liczbą wygrywa.

Kwintesencja: Najprawdziwsza energia wszechświata. Posiadany przez maga jej poziom jest odzwierciedlany Cechą o tej samej nazwie.

Narrator: Osoba, która przewodzi i tworzy opowieść, przejmująca role bohaterów niezależnych i determinująca przebieg wydarzeń.

Odnowa: Kiedy odzyskuje się punkty w Sumie, mówi się, że zostały poddane odnowie. Liczba odzyskanych punktów jest tempem odnowy.

Paradoks: Cecha przyprawiająca magów o ból głowy. Paradoks zwiększa się, gdy mag czyni magyę w widoczny sposób odmieniającą otaczającą rzeczywistość.

Pech: Fatalne niepowodzenie, wyznaczone przewagą jedynek nad sukcesami w rzucie 10–ściennymi kostkami dla pojedynczej akcji.

Prosta akcja: Akcja wymagająca od gracza zaliczenia tylko jednego sukcesu, choć ich większa liczba czyni ten sukces bardziej wyrazistym.

Przerwa: Czas spędzony między scenami, gdy nie dochodzi do narracji i nie używa się tur. Gracze mogą podejmować akcje, a Narrator może wprowadzać opisy, lecz generalnie czas upływa szybko.

Punkty: Czasowy poziom podstawowych Cech, takich jak Siła Woli, Kwintesencja czy Stan Zdrowia. Są to kwadraciki, nie kółeczka.

Scena: Samodzielny epizod opowieści; czas i miejsce gdzie co chwilę coś się dzieje. Scena jest często dramatycznym punktem opowieści.

Sfery: Dziewięć obszarów magyi określających całość rozumianej i manipulowanej przez magów rzeczywistości.

Siła Woli: Jest to jedna z najważniejszych Cech. Określa pewność siebie i opanowanie bohatera. Jednak działa ona inaczej niż inne Cechy – zwykle się ją zużywa a nie rzuca na nią.

Stan Zdrowia: Jest to miara obrażeń lub stanu zdrowia bohatera.

Stopień Trudności: To liczba od 2 do 10, określająca poziom trudności podejmowanej przez bohatera akcji. Gracz musi wyrzucić tę liczbę lub większą choć na jednej z rzucanych kostek by odnieść sukces. Dla jasności, Stopień Trudności jest zawsze określany liczbą, nie słowem.

Suma: Ilość kostek uzbierana w dłoni po dodaniu różnych Cech. Jest to maksymalna liczba kostek, którymi możesz rzucić w ciągu rundy, choć możesz dzielić ją między różne akcje.

System: zestaw komplikacji używanych w pewnych sytuacjach; zasady pomagające wytworzyć dramatyczny wydźwięk gry.

Trupa: Grupa graczy, wliczając w to Narratora, którzy grają w **Maga** – zazwyczaj regularnie.

Wartość: Liczba określająca stały poziom Cechy; zazwyczaj waha się ona od 1 do 5, ale czasem może mieć zakres od 1 do 10.

Zdolność: Cecha określająca raczej wyuczone i nabyte zdolności bohatera niż wrodzone. Zdolnościami są takie Cechy jak Zastraszanie, Broń Palna czy Kosmologia.

Złożona Akcja: Akcja wymagająca pewnej liczby sukcesów do ukończenia jej z powodzeniem.



Rozdział szósty: Kreacja Bohatera

Dziwaczność jest jednocześnie atrakcyjną i odpychającą cechą... Bohater, który jest nam znajomy i niezbyt zaskakujący wydaje się być przyjemny, wiarygodny – ale niezbyt ciekawy. Dziwaczny nieznajomy jest właśnie i atrakcyjny i odpychający, wywołuje u czytelnika zarazem zaciekawienie i przestrach. Możemy być wciągnięci w opowieść ciekawością poznania więcej, ale będziemy też czuli dreszcz zaskoczenia, napięcia przybywającego z najwcześniejszych stadiów strachu, niepewności. Niepewności tego, co ten bohater uczyni, czy zagrozi to nam czy nie.

– Orson Scott Card, Bohaterowie i Punkt Widzenia



Kuszenie Petera

Peter Kobie miotał się po przepoconej pościeli. Jego sny zabrały go w miejsca, do których nie chciał iść, ukazały rzeczy, których nie chciał widzieć. Przed oczyma duszy siedział w swym ulubionym gaju, obserwując kołyszące się w powiewach wiosennej bryzy ukwiecone jabłonie. Gdy po raz pierwszy ujrzał Clarissę, też opadały płatki kwiatów...

– I ty myślałeś, że Los się do ciebie mile uśmiechnął – zamruczał kobiecy głos zza drzew. Kobie obejrzał się i ujrzał tak znajomą kobietę o długich czarnych włosach, odzianą w przezroczystą szatę. Powoli do niego podeszła. – Marzyłeś o kimś takim jak ona. Modliłeś się o studenta, którego mógłbyś Przebudzić, dzielącego twą pasję, dzielącego twą wiedzę. I dostałeś dokładnie to, o co prosiłeś.

– Tak – szepnął z trudem Peter. – Tak, chciałem jej, pragnąłem ją uczyć i... i pokazać jej prawdziwą ścieżkę. Ale...

– Ale teraz uczeń daleko prześcignął swego mistrza – zareplikowała kobieta, okręcając jego długie włosy wokół dłoni. – Musisz uważać o co prosisz. Czasem możesz to dostać.

Peter walczył o właściwe słowa. – Ona zna rzeczy, których nie mogę zrozumieć. Dlaczego? Dlaczego może ona ujrzeć to, czego ja nie mogę? – Jego głos uniósł się we frustracji i opanowanej furii.

– Ona jest niczym ropiejąca rana w twym boku, czyż nie? Każdego razu gdy ją spotykasz, widzisz swe nauki obrócone w jej zwycięstwa. Dziwię się, że tolerujesz taką bezczelność.

– Ja... mi wciąż na niej zależy – powiedział Peter – Jestem dumny, że dobrze wykorzystuje to czego się nauczyła.

– Naprawdę? – zapytała kobieta. – A więc dlaczego tak szalejesz? Dlaczego tak cię wypala nienawiść? – Dotknęła dłońmi jego piersi. – Oczyść to. Znajdź swą uczennicę. I pokaż jej jedną, ostateczną lekcję. Ukaż, że to ty zawsze będziesz mistrzem, a ona uczniem. Chcesz tego. Rozważ... ostateczne doświadczenie, takie, jakiego zawsze szukałeś. – Wyrwała się z śmiechem na ustach, zostawiając Petera samego.

Niemal natychmiast przebudził się, a miał na wargach gorzki smak, smak nienawiści do swej ulubionej uczennicy. Tej, która go przerosła.

Kreacja Bohatera



Myślę, że zostanę rozrabiaką, że będę klawy
Zostanę twardzielem i punkiem nie od parady
– Oingo Boingo, „Who Do You Want To Be"

Magowie w Świecie Mroku są czymś więcej niż tylko „użytkownikami magii," są oni Przebudzonymi istotami. **Mag** jest artystą i architektem. Wobec tego bohater Maga powinien być interesującą postacią, a nie maszyną do miotania czarów.

Tworzenie bohatera w **Magu** zaczyna się od pomysłu, kim miałby on być. Może to być prostym zdaniem lub długim i dokładnym opisem. Z tej pierwotnej idei wybierz zdolności i charakterystyki opisujące twą postać w kategoriach mechaniki gry. Ten rozdział ma zadanie ci w tym pomóc.

Budowanie Swego Maga

Kreacja bohatera przebiega prostym procesem, krok po kroku. Każdy z nich pokrywa pewne aspekty twego maga. Tabele na stronach [138–139] opisują każdy z aspektów i podają punktowe koszty każdego z nich. W sekcji pt. **„Cechy"** opisano je w głębszych detalach. W skrócie, cały proces kreacji przebiega następująco:

Krok Pierwszy: Rola

Tworzenie bohatera jest niczym rzeźbienie; zaczynasz od ogólnego opisu („maniak komputerowy") i przechodzisz do specyficznych detali („Michelle Willard, adiunkt na Wydziale Nauk Informatycznych Uniwersytetu w Chicago, maruda korzystająca z anonimowości Internetu do stworzenia dynamicznej i silnej osobowości zwanej Zimową Wiedźmą"). Na początku stwierdź kim był twój bohater jako Śpiący i co go Przebudziło. Czasami może on wręcz rozpocząć sagę jako Śpiący i dopiero w jej trakcie się Przebudzić.

• Niektóre archetypiczne role mogą zostać znalezione w Tabeli Kreacji Bohatera. By przyśpieszyć wszystko wybierz sobie z niej rolę, która wydaje się odpowiednia i zacznij wokół niej budować swą postać. Jeśli chcesz, odrzuć listę w całości i utwórz własną rolę.

• Decydującym aspektem każdego bohatera Maga jest jego Tradycja, czyli „szkoła magycznego myślenia." Tradycja twego bohatera powinna odbijać jego naturę i będzie wpływała na jego zdolności i dostępne mu zasoby. Oczywiście, nie każdy mag wstępuje w szeregi Rady; na razie powiedzmy po prostu „Tradycja."

• Twa magyczna Esencja jest opisem Avatara – magycznego ja – który może zdeterminować Ścieżkę do Wstąpienia. Nie ma to większego znaczenia dla mechaniki gry – jest to tylko narzędzie aktorstwa. Chodzi tu o odgrywanie osobowości tego wewnętrznego ja. (Zobacz Rozdział Drugi dla większej ilości detali).

• Każdy bohater ma swe archetypy osobowości – Naturę i Postawę – które sumują się w jego wewnętrzną osobowość i jej zewnętrzną maskę. Mimo, iż zazwyczaj Natura i Postawa są często takie same (lub podobne), to mogą być całkowicie odmienne. Bohater może nawet nie być świadomy tej różnicy. Dalej w tym rozdziale jest przedstawiona lista archetypów, choć możesz oczywiście tworzyć własne.

Natura postaci jest ściśle powiązana z jej Esencją. Opisuje jej spojrzenie i podstawowe poglądy na świat, kształtując jej zachowanie. Sposób, w jaki odzyskuje ona w czasie gry wydane punkty Siły Woli ściśle zależy od jej Natury.

Postawa bohatera jest osobowością, jaką przedstawia on zewnętrznemu światu. Podczas gdy jego zachowanie może zmieniać się w zależności od sytuacji, to jednak Postawa w większości przypadków będzie to zachowanie determinować.

Archetypy te mają służyć pewnemu ustaleniu zachowań bohatera. Jeśli Postawą Kota Cheshire jest Buntownik, to gracz go prowadzący może założyć, że nie odnosi się ona dobrze do autorytetów i norm społecznych.

Krok Drugi: Atrybuty

Atrybuty są liczbowymi abstrakcjami uzdolnień bohatera w pewnych dziedzinach. W codziennym życiu zawsze możemy powiedzieć, że ktoś jest bardzo silny, niezwykle czarujący lub głupi jak but. W mechanice tej gry, Atrybuty każdego bohatera są mierzone w skali od 1 do 5 i reprezentowane kropkami. • to dno, ••• to lepiej niż przeciętna i ••••• to doskonałość. Bohaterowie zaczynają z wartością • w każdym Atrybucie. Możesz je następnie podwyższać wydając Punkty Atrybutów.

Atrybuty dzielą się na trzy kategorie: Fizyczne, Społeczne i Umysłowe. W Magu zakłada się, że każdy bohater ma kategorię, w której jest silny (pierwszorzędną), w której jest niezły (drugorzędną) i w której jest słaby (trzeciorzędną). Masz do wydania siedem Punktów Atrybutów w swej kategorii pierwszorzędnej, pięć Punktów w drugorzędnej i trzy Punkty w trzeciorzędnej. Wewnątrz każdej z grup możesz rozdzielać te punkty jak ci się tylko podoba, czy to dając wszystkie do jednego Atrybutu i zostawiając resztę na jeden, czy też dzieląc po równo. Jeśli jeden lub dwa Atrybuty znajdą się poniżej twych oczekiwań, to możesz je później podnieść za pomocą punktów wolnych lub doświadczenia.

Rola, Esencja lub Tradycja twego bohatera mogą sugerować rozłożenie punktów Atrybutów. Członek Wirtualnych Adeptów będzie miał prawdopodobnie bardzo silne Atrybuty Umysłowe, podczas gdy śpiewak z Kultu Ekstazy może mieć Społeczne jako swe pierwszorzędne.

Krok Trzeci: Zdolności

Zdolności odzwierciedlają rzeczy, które twój bohater wie i zna. Podczas gdy Atrybuty były pewnego rodzaju fundamentami, które bohater miał zawsze, to Zdolności są tym co nabiera się przez życie. Talenty są tymi aspektami, w których bohater jest wewnętrznie dobry, jak śpiewanie lub straszenie ludzi. Umiejętności są tym, czego nauczył się dzięki treningowi, jak medytacja lub szermierka. Rzeczy, których musiał się uczyć jak medycyna lub informatyka są Wiedzą.

Jak i Atrybuty, tak i Zdolności są mierzone od • do •••••. Zdolności jednak startują od wartości zero. Jest to spowodowane tym, że ktoś, kto powiedzmy nigdy nie miał w rękach komputera nie może się na nim znać i będzie miał Informatykę na poziomie zero.

Jak i Atrybuty, tak i Zdolności są dzielone na silne, przeciętne i słabe kategorie. Możesz wydać trzynaście punktów w najsilniejszej z nich, dziewięć w środkowej i pięć w najsłabszej. W każdej z nich możesz tak rozdzielać punkty jak ci pasuje – do pewnego stopnia.

Żadna Zdolność nie może zaczynać z wartością większą niż trzy. Wartość ta może później zostać podwyższona punktami wolnymi, ale podczas początkowego wydawania punktów jest ograniczona do trzech.



Krok Czwarty: Atuty

Atuty są unikalnymi zasobami lub specjalnymi zdolnościami. Nie wyróżniasz ich jak Atrybutów czy Zdolności. Masz tylko do wydania pewną liczbę punktów w każdej ich kategorii. Jak zwykle, Atuty są mierzone od • do •••••. Także i tu można wydawać punkty wolne.

• Są dwa typy Atutów: Cechy Pozycji i Sfery. Pozycje reprezentują przedmioty, ludzi lub inne zasoby, na jakie może liczyć bohater w trakcie opowieści. Bohaterowie otrzymują siedem punktów na rozdysponowanie w tej kategorii.

• Sfery są aspektami rzeczywistości, które mag poznaje w czasie czynienia swej magyi. Wartość bohatera w Sferze odzwierciedla jak dobrze pojmuje on i oddziaływuje na ten konkretny element. Każdy rozpoczyna z jednym punktem w Sferze związanej z jego Tradycją. Opustoszali i inne Sieroty mogą umieścić ten punkt w Sferze swego wyboru. Następnie rozdziela wśród Sfer pięć punktów, zgodnie ze swą wolą. Postać nie może mieć wartości w jakiejkolwiek Sferze wyższej od jej wartości Arete (które także zaczyna się na •, chociaż wolne punkty mogą je podnieść) i nie może zaczynać z wartością żadnej Sfery większą od •••.

• Większość magów posiada rekwizyty, lub magyczne narzędzia, które stosuje w swych Sztukach. Nie każdy mag ma inny rekwizyt do każdej Sfery, choć większość właśnie tak robi. Każdy nowy mystyk musi rozpoczynać z jednym rekwizytem swego wyboru na Sferę. W miarę jak się będzie rozwijał, może rezygnować z jednego rekwizytu na punkt Arete ponad pierwszy (jeden na Arete 2, dwa na Arete 3 itp.). Narzędzia te nie są określane kropkami, lecz służą zróżnicowaniu sposobów czynienia magyi.

Lista **„Tradycje"** z tego rozdziału przedstawia wiele typowych rodzajów rekwizytów. Sekcja **„Narracja Magyi"** w **Rozdziale Ósmym** przedstawia wiele uwag co do rekwizytów i osobistego stylu magyi.

Krok Piąty: Ostatnie Szczegóły

Te ostateczne szczegóły pokrywają najbardziej osobiste aspekty twego bohatera – te które doprowadzą do przeinaczenia w czasie od utalentowanego nowicjusza do Mistrza.

• Arete mierzy siłę oświeconej woli maga. Jest to połączenie pewności siebie, zrozumienia, mądrości i czystej mocy. To Arete robi maga magiem.

Każdy Przebudzony bohater rozpoczyna z jednym punktem Arete; wynik ten może być zwiększany wolnymi punktami. Rekomendujemy, by żadna początkująca postać nie rozpoczynała gry z Arete większym od trzech. Każda Sfera, jaką mag włada musi być równa lub mniejsza od poziomu Arete – nie wyższa. Niezwykłym w Arete jest to, że mierzy się go w skali od 1 do 10.

• Siła Woli określa samokontrolę maga. Jak i Arete, tak Siła Woli waha się od 1 do 10. Kółka reprezentujące Siłę Woli ukazują maksymalną Siłę Woli postaci, podczas gdy kwadraciki wskazują jej bieżący poziom (punkty, które są wydawane i odzyskiwane podczas opowieści). Siła Woli zaczyna się od pięciu kropek i może być podwyższona wolnymi punktami.

• Kwintesencja odzwierciedla poziom „zmagazynowanej" energii magycznej, którą posiada mag w danym momencie. Paradoks pokazuje jak dużo bohater porwał tkaniny rzeczywistości. Bohater zaczyna bez jakiegokolwiek Paradoksu i z wartością Kwintesencji równą wartości Avatara. Kwintesencja może być zwiększana wolnymi punktami. Nikt nie chce zwiększać swego Paradoksu!

• Możesz teraz wydać 15 punktów wolnych jak tylko chcesz. Ale zauważ, że nie jest to wcale dużo, biorąc pod uwagę koszty rozmaitych Cech (**zobacz Tabelę Punktów Wolnych**). Uważaj, jak je wydajesz. Pamiętaj także przy podnoszeniu Sfer, że na początku nie mogą przekroczyć one poziomu Arete.

Bohater nabiera ciała

Gdy karta zostanie już wypełniona, bohater wciąż potrzebuje dopracowania małych detali i zwiększenia swej realności:

Aparycja

Aparycja bohatera jest istotnym czynnikiem w jego kontaktach z innymi. Jest smutny, lecz prawdziwy fakt, że brzydcy ludzie mają o wiele trudniejsze życie niż przeciętni, a ładniejszym jest o wiele łatwiej. Podczas gdy Cecha Wyglądu określa czy bohater jest czy nie jest atrakcyjny, to nie mówi ona co czyni go atrakcyjnym. Im bardziej specyficzną uczynisz aparycję postaci, tym łatwiej będzie ją sobie można wyobrazić. Tak więc, zamiast powiedzieć „Ona jest śliczna," powiedz „Ma 175 cm wzrostu, czarne, kręcone włosy opadają jej całymi kaskadami wokół głowy o osadzonych głęboko czarnych oczach i wystających kościach policzkowych. Zawsze patrzy prosto na swych rozmówców i wydaje się przy tym śmiać z jakiegoś tylko jej znanego żartu."

Magyczny Styl i Rekwizyty

Wiara jest najważniejsza dla mocy maga; dzięki niej skupia on swą wolę. Mystyczny wzór kształtuje czynioną przez niego magyę jak i kształtuje jego osobowość. Dlatego ważne jest ustalenie w co wierzy twój mag.

Jest on wyznawcą Bogini? Świętym? Metafizykiem, a może oświeconym naukowcem? Czy nauczył się swej Sztuki podczas krótkiej wizji, lub też może po długim terminowaniu u Hermetycznego Mistrza? Odpowiedź na to wpłynie na sposób czynienia przez niego magyi, oraz na rekwizyty lub narzędzia jakich będzie do tego używał. **(Zobacz powyżej „Atuty" i „Powinowactwo ze Sferami" na stronie 226)**.

Na początku każdy mystyk wierzy, że jakaś praktyka umożliwia mu zmienianie rzeczywistości. Paradygmat ten dyktuje, jakich narzędzi będzie używał przy swej Sztuce. W miarę swego rozwoju czarownik może odejść od swego oryginalnego paradygmatu lub też może urosnąć silniejszy w wierze w niego. W każdym przypadku zaczyna z wiarą w coś. Kiedy tworzysz swego bohatera, zdecyduj co sądzi o sposobie działania magyi i co on czuje gdy musi ją czynić.

Specjalizacje

Twój bohater może specjalizować się w dowolnej Cesze, w której ma cztery lub więcej kropek. Odbija to jego szczególne uzdolnienia w tej generalnej kategorii. Ktoś z Medycyną 4 może wybrać na swą specjalność „Chirurgię Mózgu."

Specjalności dodają głębi Atrybutom i Zdolnościom twego bohatera. Mogą także powiększyć jego Sumę. Jeśli wyrzucisz „10" na swej wyspecjalizowanej Cesze, możesz ponownie rzucić tą kostką, licząc pierwotny sukces. **(Zobacz „Specjalizacje" w sekcji „Cechy" dla większej liczby szczegółów)**.

Ekwipunek

Jeśli Narrator nie zdecyduje inaczej, załóż, że twój bohater może dysponować takim ekwipunkiem, do jakiego miałby dostęp. Prywatny detektyw będzie miał prawdopodobnie licencję i pistolet lub dwa, podczas gdy programista komputerowy może mieć laptopa lub jakiś większy sprzęt. Zwykłe przedmioty mogą być magycznymi rekwizytami tak długo jak nie zwiększają zdolności bohatera. **(Zobacz Rozdział Ósmy)**. Ekwipunek magyczny musi być zakupiony przez Cechę Pozycji – Talizman.

Manieryzmy

Manieryzmy są małymi detalami dodającymi bohaterowi aromatu. Mogą być wszystkim – od skłonności do odziewania się w czerń, do mówienia „ugryź mnie, to fajne!." Ktoś z wieloma interesującymi manieryzmami może być bardzo przyjemny do odgrywania i dawać Narratorowi okazję dla wielu ciekawych interakcji. („Ale masz tu interesujący tatuaż...").

Motywacje

Jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś, to daj swemu bohaterowi trochę motywów – czego on chce od życia i dlaczego? Co sprawiło, że studiuje magyę? Dlaczego nienawidzi autorytetów? Motywacje mogą być nader ogólne, takie jak wrodzona ciekawość, mogą też być bardzo specyficzne: bohater chce zniszczyć Technokrację bo HIT Mark zabił mu siostrę.

Bohater może ich mieć wiele, często nawet częściowo sprzecznych – ale uwaga, zbyt złożony bohater stanie się śmietnikiem, jeśli będzie dźwigał zbyt wiele celów. Następnie może dojść do skupienia uwagi z celów na wszystkie dźwigane neurozy i rola zapadnie się pod swym ciężarem.

Silny bohater ma jeden dominujący cel, odbity (lub zdeterminowany?) przez jego Esencję, przy pewnej liczbie pomniejszych. Głównym celem Siostry Beulah (Wzorcowa) jest czynienie woli Bożej, co schodzi na mniejsze kategorie jak chronienie niewinnych i walka z Nephandi. Khozan, z drugiej ręki, chce poznać całą magyę jaka tylko istnieje (Poszukująca). Jednak jako zaangażowany członek Porządku Hermesa pragnie także unicestwienia Technokracji. Ale gdy odkryje, że Technomanci też używają magyi (co prawda w innej niż on formie), to stanie przed moralnym dylematem. Czy powinien niszczyć zagrożenie dla swej rzeczywistości, czy też poznać magyę wroga i zrozumieć jej kompatybilność ze swoją? Być może istnieje całkiem odmienna struktura magyi, niż ta, której się uczył przez całe życie...?

Zwyczajna Tożsamość

Przebudzeni nie są superbohaterami, ale tak jak i oni muszą równoważyć swą niewyobrażalną moc z człowieczeństwem. Magowie są śmiertelnikami – wciąż mają rodziny i przyjaciół sprzed okresu Przebudzenia i na pewno chcą ich mieć więcej. Któż bowiem chciałby spędzić całe życie w Fundacji?

Społeczeństwo Śpiących staje się poważnym problemem. Jeśli twoi bliscy dowiedzą się kim jesteś, to albo zaczną cię czcić, albo cię zabiją. Być może jedno i drugie. Mimo tego bohaterowie chcą mieć jakieś sposoby przeżycia choć chwili w normalnym społeczeństwie. Czy twój będzie używał magicznych trików do zamaskowania swej mocy? Może jest misjonarzem, któremu zdarzyło się dokonać paru cudów? Może dużo kłamie i prowadzi podwójne życie? A może wreszcie, całkiem unika ludzi?

Punkty Doświadczenia

Na pewno na tym etapie nie dostaniesz żadnych punktów doświadczenia. W miarę rozwoju twej postaci zyskasz nowe punkty na podnoszenie swych Cech. Proces ten jest opisany dokładnie w **Rozdziale Dziewiątym**, ale na razie nie ma znaczenia.

Przykładowa Kreacja Bohatera



John tworzy postać do nowej sagi w **Magu.** Wendy, która jest Narratorem, informuje go, że saga będzie czerpać w wielkich ilościach z rozszerzenia **Digital Web** (Cyberprzestrzeń) i Technokracja będzie jednym z największych oponentów. Mimo, że w tym przypadku Wirtualny Adept jest typowym wyborem, to John pragnie skrzywić trochę tę ideę do stworzenia bardziej interesującej postaci.

Rola

John zaczyna z pomysłem na postać Wirtualnego Adepta, ale chciałby zagrać kimś bardziej niezależnym. Nawet Adepci są zbyt zorganizowani jak na postać, o której myśli. Wybiera więc rolę Outsidera i stwierdza, że jego bohater Przebudził się samodzielnie i napotkał Wirtualnych Adeptów, lecz ich odrzucił.

To także określa jego Tradycję, lub raczej jej brak. John stwierdza, że jego bohater będzie Sierotą, wyrzutkiem ze złożonej społeczności magów. Lubi on skradać się po Pajęczynie, znajdować tylne drzwi i żyć włamywaniem się do sieci, lub też najmowaniem się do ich zabezpieczeń. Używa on pseudonimu „Kot z Cheshire."

Przeglądając Esencje John stwierdza, że Cheshire będzie posiadał Dynamiczną, ale nie będzie znał swego ostatecznnego celu – prócz zachowania Pajęczyny przy istnieniu. Jego Naturą jest Twórca – chce stworzyć coś co przetrwa i dla niego tym czymś jest Pajęczyna. Ale jego Postawą jest Buntownik. Odnosi się pogardliwie tak do magów Tradycji jak i Technokracji, choć będzie się sprzymierzał z każdym, kto pomoże mu ocalić Pajęczynę.

Atrybuty

• John chce by Cheshire był szalonym myślicielem. Działa on ze złożonymi planami i intrygującymi schematami, a więc jego Atrybuty Umysłowe będą pierwszorzędne. Decyduje także, że Cheshire będzie miał silną osobowość, tak więc Atrybuty Społeczne staną się drugorzędnymi. Jako, że Cheshire spędza większość swego czasu z komputerem, zamiast robić gimnastykę, to jego Atrybuty Fizyczne będą najsłabsze.

• Cheshire ma siedem kropek na swe Atrybuty Umysłowe. Jest on bardzo inteligentny, potrafi zapamiętać masę informacji o komputerach, programach itp. oraz szybko decydować się na dalsze działania gdy ma już wszystko czego szukał, ale jest tak pochłonięty tym co robi, że czasami nie dostrzega co się wokół niego dzieje. Tak więc dostaje tylko jeden punkt na Percepcję, dając jej wartość dwóch kropek, i dzieli pozostałe sześć punktów po równo między Inteligencję i Spryt, dając im obu wartości czterech kropek.

• Cheshire ma pięć punktów na swe Atrybuty Społeczne. John stwierdza, że nie będzie on specjalnie atrakcyjny – jego wygląd nie zapada w pamięci. Ale nie jest też brzydki, a więc dostaje punkt na Wygląd, do wartości dwóch kropek. Ponieważ jednak Cheshire jest sprytnym typem, zdolnym przekonywać innych do swych planów, to John daje mu trzy punkty na Oddziaływanie, dla wartości czterech kropek. Swój ostatni punkt przeznacza na Charyzmę, dając jej wartość dwóch. Niefortunnie Cheshire został przedstawiony jako osoba z większą siłą prezencji niż to, więc John zaznacza Charyzmę, by nie zapomnieć jej później podnieść wolnymi punktami.

• Cheshire ma tylko trzy punkty na swe Atrybuty Fizyczne, a więc John stwierdza, że powinny być one raczej przeciętne, równe sobie. Dzieli więc je po jednym na każdy Atrybut uzyskując wartość dwóch kropek dla wszystkich.

Zdolności

By ustalić priorytety wśród Zdolności Cheshire'a, John przegląda kartę i stwierdza, że choć potrzebne mu są rozłożone w miarę po równo między grupami, to najważniejsze z nich znajdują się w Wiedzy. Zaznacza ją więc jako pierwszorzędną. Talenty wydają się być na drugim miejscu, zaś Umiejętności na końcu.

• Jako że Cheshire jest światowej klasy specem od komputerów, to pierwsze trzy punkty z 13 jako ma do rozdzielenia na Wiedzę idą prosto na Informatykę (John decyduje się kupić później za wolne punkty czwartą kropkę w Informatyce i wybrać specjalność „Sieci"). Jako, że przedstawił on Cheshire'a jako miłośnika intelektualnych łamigłówek systemów bezpieczeństwa, to umieszcza kolejne trzy punkty na Zagadki. A, że Cheshire spędza wiele czasu na odnajdywaniu ukrytych i dziwacznych danych, dostaje kolejne trzy punkty na Śledztwo. By Cheshire wiedział, jakie aktualnie łamie prawa, dostaje tam jeden punkt. Swe ostatnie trzy punkty John rozdziela, dając jeden na Znajomość do odzwierciedlenia przypadkowego poznania świata magów i dwa na Naukę, do zapewnienia mu podstawowej wiedzy z fizyki i chemii zaangażowanej w pracę komputera na poziomie elektronów.

• John ma dziewięć punktów na Talenty Cheshire'a i natychmiast daje po trzy z nich na Cwaniactwo i Przebiegłość, co jest podstawą dla jego bohatera. Decyduje także, że Cheshire bywał czasami w miejscach, w których być nie powinien i gdzie musiał kryć się przed ostrzałem. Daje więc mu dwa punkty na Uniki i jeden na Czujność.

• Pięć punktów, jakie John ma na Umiejętności Cheshire'a nie są w najmniejszym stopniu wystarczające i trzeba tu będzie wydać wiele wolnych punktów. Na początek daje Cheshire'owi trzy punkty na Krycie się, jeden na Badania i jeden na Technologię.

Atuty

Swe siedem punktów Pozycji John przeznacza na stworzenie dla Cheshire'a „Komanda Cheshire'a," pracującej dla niego małej organizacji i umieszcza cztery punkty na Sprzymierzeńców. Opowiada Narratorowi parę faktów o niej – jej członkami są Sieroty i Wirtualni Adepci o małych zdolnościach magycznych, którzy specjalizują się w systemach bezpieczeństwa – i daje Wendy stworzyć resztę. Jako, że każdy mag wart swej ceny ma bliski związek z Avatarem, tam idzie jeden punkt. Wydaje swój szósty punkt na Bibliotekę, odzwierciedlającą masę papierów i podręczników zaśmiecających jego pokój. Siódmy idzie na Mentora, jego pierwszego instruktora komputerowego, znanego na Pajęczynie jako „fuzzbuster@vadept.com." Jest to Wirtualny Adept, oficjalnie nie zobowiązany do pomocy Cheshire'owi (jako że odrzucił on Adeptów) ale pojawi się w nagłej potrzebie.

Ponieważ Cheshire jest Sierotą, to nie ma Sfery narzuconej Tradycją. Ale że przeszedł pewien trening Adepta i zazwyczaj „czyha" w ich cyberświecie, to decyduje się wziąć ich Sferę, Korespondencję jako swą własną. A że wątpi, by miał wystarczająco dużo wolnych punktów na podniesienie swej Arete, to posiadanie więcej niż jednej kropki w którejkolwiek z nich byłoby niemożliwe. Decyduje się więc na wydanie po jednym punkcie na Sfery Entropii, Materii, Pierwszej, Sił i Umysłu.

Ostatnie szczegóły

Siła Woli Cheshire'a to pięć, Kwintesencja jeden, a Paradoks zero. Teraz musi wydać swe wolne punkty. Wraca się i wydaje pięć z nich dla podniesienia Charyzmy do trzech. Wydaje cztery punkty do podniesienia Badań do trzech punktów, dwa punkty do podniesienia Technologii do dwóch. Dwa punkty idą na podniesienie Informatyki do czterech, a dwa ostatnie wolne punkty idą na Siłę Woli, dając jej ostatecznie wartość siedmiu. Jest wiele zdolności, w których Cheshire mógłby być lepszy, ale cóż, brak już punktów i trzeba zaczekać póki nie nabierze on trochę doświadczenia.

John chce teraz jakoś ucieleśnić swego bohatera przez przydanie mu historii i osobowości. Zaczyna od nadania Cheshire'owi prawdziwego imienia i nazwiska – Chestera Katzenberga, specjalisty w zakresie bezpieczeństwa komputerowego, mającego około 25 lat. Chester w swej młodości był zawsze wyrzutkiem, bardziej interesowało go granie na Commodorze C64 niż w piłkę. Jednak na studiach jego talent komputerowy rzeczywiście rozkwitł. Pewnej zimowej nocy podczas przerwy świątecznej, kiedy wszyscy byli w mieście, Chester miał sam dla siebie cały komputer akademicki. Wtedy odnalazł też swą drogę do Cyfrowej Pajęczyny i stopniowo pojmował, że jest to coś znacznie więcej niżby się wydawało z wierzchu. W pierwszym dniu Świąt Bożego Narodzenia, nad ranem o 2:05 nagle zrozumiał. Na Nowy Rok dostał e–maile z całego świata, od ludzi, o których nigdy nie słyszał, mówiących rzeczy, których nie chciał słuchać. Jedną z osób, z którymi zdecydował się porozmawiać był jego stary instruktor „Fuzzbuster," chcący wciągnąć go w coś, co na pierwszy rzut oka było dość dziwne. Wyglądało to jak jakiś lunatyczny kult wielbiący cyberprzestrzeń i zaangażowany w dziwaczną wojnę z większym, ogólnie wielbiącym technologię kultem. Wojna ta rozdzierała Pajęczynę i niszczyła to, co Cheshire widział jako szansę na swobodną komunikację całej ludzkości. Cheshire stwierdził też, że wszyscy byli crackerami i powiedział im niegrzecznie, co mogą ze sobą zrobić.

Teraz Cheshire spędza większość swego czasu w Pajęczynie, gdzie znalazł innych, myślących podobnie jak on, że ta cała „Wojna Wstąpienia" ma mniej wspólnego z troską o rzeczywistość niż z mentalnością „my vs. oni." Słyszał argumenty i Technokratów i Tradycjonalistów i uważa, że żadna z ich Ścieżek nie prowadzi do Wstąpienia, jako, że to nie wszechświat ma Wstąpić, ale ludzie w nim. Teraz Cheshire czuje, że ta wojna Tradycji i Technokracji prędzej zakończy się unicestwieniem wszystkiego niż w jakikolwiek inny sposób i szuka sposobów na zakończenie konfliktu..

Preludium



Ach...! Co się dzieje?
Eee, przepraszam, kim ja jestem?
Halo?
Skąd się tu wziąłem? Jaki jest cel mego życia?
Co mam na myśli, myśląc kim jestem?
Teraz spokojnie! Popatrzmy co się dzieje... Oj! Co za ciekawe doznanie...
– Kaszalot, *Autostopem przez Galaktykę*

Preludium jest osobistym wprowadzeniem twego bohatera do sagi, łączącym jego historię, osobiste detale i samo Przebudzenie. Ta krótka sesja gry (lub część sesji), którą Narrator i gracz rozgrywają jeden na jednego daje i graczowi i bohaterowi poczucie przynależności do magycznego świata.

Podczas swego preludium możesz chcieć przejść przez jedną lub dwie sceny ze swego zwykłego, nie–Przebudzonego życia by porównać egzystencję Śpiących z dziwacznym i pełnym cudowności życiem maga. Może taki Śpiący napotyka przebłyski świata, w który niedługo wkroczy? Mogą to być przerażająco realne sny, wizje z poprzedniego życia, dziwne spotkanie ze starym włóczęgą biegle mówiącym po łacinie, czy też z chłodnie skupionym „agentem rządowym," który zadaje niewygodne pytania.

Podczas swego preludium możesz odkryć, że niektóre selekcje, jakich dokonałeś podczas tworzenia bohatera wcale nie są dla niego odpowiednie. W tym przypadku czuj się wolny do ich zmiany, byleby to nie zmieniło ostatecznego kształtu twej postaci. Nie możesz dostać dodatkowych wolnych punktów chyba, że zezwoli ci na to Narrator (wątpliwe!). Choć... możesz od niego za preludium dostać jeden czy dwa punkty doświadczenia.

Pytania do Bohatera

Im więcej detali stworzysz przed (lub w trakcie) preludium, tym więcej głębi będzie miała twa postać na początku sagi. Detale takie mogą wydawać się teraz trywialne, ale mogą zamienić listę kropek i statystyk w Przebudzoną osobę. Poniższe pytania, mimo, iż tylko powierzchownie dotykają możliwych detali, mogą dać ci umysłową pożywkę do skonstruowania swego maga.

• **Ile masz lat?**

Ile lat ma twój bohater? Jak długo studiował magyę? Czy jego wygląd odzwierciedla wiek? Jeśli saga bierze swój początek w roku 1996, a bohater ma 25 lat, to wydarzenia w rodzaju wojny w Wietnamie nie mają takiego wpływu na niego jak upadek Muru Berlińskiego czy śmierć Kurta Cobaina. Z drugiej strony, jeśli bohater ma 40 lat, to Wietnam trwale wpisał się w jego życie.

• **Kiedy zauważyłeś, że jesteś... inny?**

Większość magów ma dziwne dzieciństwa, pełne niewyjaśnionych zdarzeń i dziwacznych przypadków. Zdarzenia te mogą przejść niezauważone, lub mogą mieć poważne konsekwencje. Szczęśliwe dzieciństwo może napełnić maga poczuciem obowiązku wobec ludzi, którym tak się nie poszczęściło. A ten, który spędził je jako wyrzutek, może mieć teraz problemy z odnoszeniem się do innych.

• **Jak doszedłeś do swych zdolności?**

Nikt nie pojawia się znikąd, wszystko umiejący i mający swe miejsce w społeczeństwie. Kim byłeś? Gdzie dorastałeś? Jak nauczyłeś się tego co wiesz? Pytanie to ma za zadanie nadać bohaterowi większą głębię. Może też obdarzyć Narratora ciekawymi wątkami do wplecenia w sagę.

• **Kto jest dla ciebie istotny?**

Żaden człowiek nie jest samotną wyspą. To, jacy ludzie są dla niego ważni mówi dużo o nim samym i daje niekończący się strumień możliwości w opowieści. Czy ma on wielu przesądnych koleżków, czy też mały krąg najbliższych przyjaciół? Jak mu idzie z jego rodziną? Czy w ogóle ją ma? Czy jacyś zwykli ludzie wiedzą o jego zdolnościach wstrząsania filarami Niebios? Jak na to reagują? Czy Przebudzenie oddaliło go od wszystkich jego bliskich? Jeśli tak, to kto jest dla niego teraz ważny? Czy kiedykolwiek próbował odzyskać utracone kontakty?

• **Kiedy po raz pierwszy spotkałeś się z magyą?**

Ludzie mają wielki talent do odrzucania lub przeoczania rzeczy, które nie pasują do ich umysłowych stereotypów. Jakie zdarzenie przezwyciężyło to podejście u twego bohatera? W jaki sposób pojął, że istnieją tajemnice nie do rozwiązania? Jak na to zareagował? Był przestraszony? A może doznał ekstazy? Załamania nerwowego? Albo też głodu mocy?

Z drugiej strony jest możliwe, że twój bohater nigdy nie stracił swego dziecięcego podejścia do świata, zdolności do uwierzenia we wszystko, nawet gdy inni ludzie mówili, że to bzdura. Magowie z Esencją Pierwotną często tacy właśnie byli.

• **Kim był twój Mentor?**

Magowie Tradycji zazwyczaj zaczynali z jakimś mentorem, nawet jeśli już go nie mają. Jak twój bohater go napotkał? Czy poszukiwał go? A może to on poszukiwał ciebie? Były miły czy oschły? Czy wyjaśniał wszystko, czy też zadawał pytania i patrzył jak próbujesz na nie odpowiedzieć?

Mentor może być nauczycielem bohatera, jego rodzicem, starszym bratem, lub dowolną tego kombinacją. Bez wątpienia był natomiast ważną siłą w kształtowaniu jego osobowości.

• **Jak napotkałeś innych ze swej kabały?**

Kabała zazwyczaj odnosi się do wszystkich bohaterów graczy. Jak ich spotkałeś, i jakie są wasze wzajemne stosunki będzie miało znaczący wpływ na losy sagi. Przykładowo Cheshire ma problemy ze współpracą z magami Tradycji, chyba że są oni zajęci czymś więcej niż niszczeniem Technokracji. Dobrym sposobem jego napotkania mogłoby być wezwanie do pomocy w niedopuszczeniu do poważnej katastrofy w Pajęczynie, lub też dla uratowania kogoś od ataku Nephandi.

• **Czy prowadzisz zwyczajne życie?**

Czy masz „sekretną tożsamość"? Czy wciąż próbujesz współżyć ze Śpiącymi, kryjąc swe nadprzyrodzone możliwości, czy też całkiem pozostawiłeś swe stare życie? Część z tego będzie zależała odwydarzeń sagi – w końcu, jeśli wejdziesz do równoległego wszechświata na 10 minut i wyjdziesz w roku 2015, to raczej trudno będzie ci prowadzić normalne życie...

Kabała

Gdy gracze przeszli już przez swe preludia i poznali się trochę, zbierz całą trupę by podyskutować trochę o kabale.

• **Gdzie się spotykacie?**

To zależy do sagi. Czy kabała ma jedno miejsce, którego używa jako kwatery głównej? A może dzieli wspólnie dom, lub ma kwatery w Fundacji? A może jej członkowie żyją całkiem oddzielnie i spotykają się w całkiem odmiennych miejscach? Czy mają łatwy dostęp do Węzła, a jeśli tak, to jakiego jest on rodzaju?



• **Jakie są cele Kabały?**

Każdy z członków Kabały ma swe własne cele, ale jakie są ich wspólne pragnienia? Dlaczego się połączyli? Dla bezpieczeństwa? Uczuć? Więzów rodzinnych? A może zemsty? Co chcecie, jako grupa, osiągnąć?

• **Kim są przyjaciele i wrogowie Kabały?**

Żadna grupa nie istnieje w próżni. Kto wam pomaga? Kto was wkurza? Macie służących lub innych towarzyszy? Zadajecie się z innymi magami? A z wampirami? Wilkołakami? (Magowie są odporni na Delirium, które sprawia wilkołakom tak dużo trudności w kontaktach z ludźmi). Może pomogliście wyśledzić staremu Garou bandę fomori? Splądrowaliście wampirowi galerię sztuki? (Coś, co może dać i przyjaciół i wrogów!). Może wszyscy pomagacie bezdomnym? Albo też wasza kabała przypomina gang uliczny, zajęty wojnami o wpływy?

Wskazówki do Ścieżki

(Zobacz także Rozdział Drugi)

Ścieżka maga znaczy o wiele więcej niż Tradycja, do której przynależy, jeśli w ogóle należy do jakiejś. Podział na cztery frakcje wskazuje jedynie z kim zadaje się twój bohater. Jego Ścieżka kształtuje to kim jest.

Ścieżka maga daje wiele sugestii tyczących się zachowania twego mistycznego partnera. Zapamiętaj jednak, że Ścieżka nie jest sztywnym „ustawieniem" – jest predestynacją. Nie musisz jej opracowywać z wyprzedzeniem – wystarczy jeśli określisz gdzie chcesz dojść i jak to zrobisz. Pomyśl o niej jako o mapie na której zaznaczono dokładnie cel, kilka punktów orientacyjnych i plan podróży. Lecz rzeczywista wędrówka – gra – okaże się o wiele bardziej znacząca od mapy. Ale orientowanie się w kierunku swej wędrówki uczyni ją łatwiejszą i bezpieczniejszą.

Oto kilka pytań, które powinneś sobie zadać:

• **Czego, jako Gracz, chcesz dokonać?**

Motywacja jest najważniejsza, tak twoja jak i twego bohatera. Kogo chcesz grać w Magu? Szalonego naukowca, tajemniczego czarodzieja czy imprezowicza z paroma sekretami? Jakie typy postaci podobają ci się?

Gdy już to określisz, to zastanów się nad rzeczami których chciałbyś dokonać w grze. Nakarmisz głodnych? Kopniesz w dupę bogatych? Pomścisz śmierć brata? Każda opcja daje wiele możliwych przeznaczeń. Weź takie, jakie cię intryguje.

Pamiętaj, że ostatecznie Mag jest grą o odnajdywaniu wyższych prawd. Nie znaczy to że musisz głęboko myśleć na każdej sesji gry. Powinieneś mieć jednak jakieś idee, które twój bohater mógłby zgłębiać w trakcie opowieści.

• **Jakiego Przeznaczenia poszukuje twój mag?**

Co mystyk widzi jako swe przeznaczenie? Umrzeć za większe dobro? Obalić Technokrację? Zniszczyć zło, doskonalić swe wewnętrzne ja, czy też pisać plotki z XXI wieku? Przeznaczenie jakie widzi dla siebie mag, niekoniecznie musi być prawdziwym celem jego Ścieżki, ale to ty, gracz, zadecydujesz jaka wizja będzie go prowadziła.

• **Jak twój mag traktuje swe Przeznaczenie?**

Większość magów, a przede wszystkim nowicjusze nie chce myśleć o końcu drogi. Wiedza, moc, konflikty – to wszystko wystarczy do całkowitego zaabsorbowania maga. Każdy jednak mystyk ma pewne wskazówki co do tego co trzyma w zanadrzu Przeznaczenie. Czy to go przeraża? Intryguje? Jak on to zauważa, co w związku z tym czuje? Czy chce zrealizować swe przeznaczenie... czy go ominąć?

• **Jaki jest Avatar twego bohatera?**

Jakie są cele Avatara? Stanie się jednością z innymi jego rodzaju? Przywrócenie magyi światu? Usunięcie uprzedzeń, czy też dokończenie interesów z poprzednich inkarnacji? Esencja jaką wybrałeś, wpływa na postępowanie Avatara, ale dokładne decyzje pozostają twoje.

Jak wygląda twój Avatar? Czy jest wyimaginowanym przyjacielem, przebłyskiem okazjonalnej inspiracji, czy też może krwaworękim aniołem? Sposób w jaki manifestuje się nieśmiertelne ja, dużo mówi i o magu i o jego stosunku do Avatara.

• **Jak twemu magowi idzie z Avatarem?**

Czy twój mag jest pogrążony w konflikcie ze swym magycznym ja? Wielu jest, przynajmniej na początku. Ta walka udoskonala ich obu. Niezależnie od ich konfliktu, jakie są ich wzajemne stosunki? Czy Avatar dręczy mystyka mocą i wiedzą, siedząc sobie na trybunach, czy też prowadzi go przez Poszukiwania, póki mag nie otworzy oczu lub nie oszaleje? Czy mag chce być magiem, czy też wolałby wrócić do swego poprzedniego życia? Wszystkie odpowiedzi na te pytania znacząco wpłyną na wzajemne kontakty Avatara i Przebudzonego.

Pamiętaj, że perfekcyjna harmonia w odgrywaniu roli jest nudna. Nawet udane związki powinny mieć swoje kłopoty.

• **Jakie konflikty mogą się pojawić w przyszłości?**

Ścieżka prawdziwego Wstąpienia nigdy nie przebiega gładko. Jakie rodzaje przeszkód mogą się pojawić na drodze maga? Prwdziwa miłość? Utrata iluzji? Zemsta, zdrada, szaleństwo lub duma? Ustalając rzeczy, które mogą sprowadzić na manowce drogi Wstąpienia, będziesz mógł pojąć reakcję bohatera na nie jeśli je napotka.



Tradycje



Albo człowiek stworzy swój świat albo zostanie zmiażdżony światami innych.

– Denning & Philips, Założenia Wysokiej Magyi

Mimo, iż istnieją najrozmaitsze odcienie Przebudzonych, to podstawowe zasady **Maga** skupiają się na członkach Rady Dziewięciu Mistycznych Tradycji. Inne dodatki opisują Sieroty, Technokratów, Nephandi, Maruderów a nawet niskich czarowników, lecz my na razie skupimy się na Tradycjach. Pomiędzy wszystkimi Prawdziwymi Magami czarodzieje Dziewięciu Tradycji mają najtrudniejsze i najbardziej heroiczne zadanie. Podążają oni za równowagą, a to nie jest łatwe do opanowania.

Opis każdej Tradycji został podany w pewnym ogólnym schemacie. Najpierw idzie trochę generalnych informacji, a potem reszta pomocniczych detali, takich jak:

Wprowadzenie: pełny opis Tradycji i jej historii ze wszystkim co było w niej złe i dobre.

Filozofia: Przedstawienie typowego podejścia danej Tradycji do życia, magyi i świata.

Styl: Przegląd jej faworyzowanego stylu magyi. Odzwierciedla i jej nauczania i to na czym się skupia w swej Sztuce.

Sfera: Sfera, którą Tradycja opanowała do mistrzostwa.

Typowe Rekwizyty: Typowe przedmioty, jakich członkowie tej Tradycji używają do skupiania swej magyi. Dokładne metody, rekwizyty i rytuały używane przez maga są otwarte na swobodny wybór; podane tu rekwizyty są po prostu najbardziej powszechne w tej grupie.

Organizacja: Niektóre Tradycje są bardzo formalne, podczas gdy inne nie mają prawie żadnej organizacji. Ta sekcja opisuje zewnętrzny wygląd i strukturę Tradycji.

Inicjacja: Każda Tradycja ma rytuały, zadania lub ofiary, które neofita musi podjąć by być włączony w jej szeregi. Czasami grupa przybywa do ciebie. Czasem to ty musisz przyjść i się przedstawić.

Akolici: Najbardziej typowe subkultury lub indywidua przyciągane w stronę członków tej Tradycji.

Role: Typy ludzi, jacy zazwyczaj przyłączają się do tej Tradycji; pomocne w dopasowaniu pomysłu na bohatera do grupy.

Kwestia: Słowa najbardziej odzwierciedlające ogólne poglądy członka Tradycji.

Stereotypy: Każda Tradycja myśli, że jej droga jest najlepsza. Tu podane są jej poglądy o innych.

Bractwo Akashic



Wielu magów jest zakłopotanych faktem, że Bractwo Akashic, ze swą koncentracją na rozwijaniu ciała, wierzy, że to Sfera Umysłu jest najważniejsza. Ale dla Braci umysł i ciało są nierozdzielne. Kształtowanie umysłu może przyjść tylko wraz z kształtowaniem mieszczącego go ciała. Niestety większość historii Bractwa Akashic jest skażona w oczach jego zachodnich partnerów zamieszaniem i masą stereotypów.

Bractwo Akashic jest bogatą i starożytną Tradycją, datującą swe korzenie do pierwszej wioski, w której ludzkość żyła w harmonii z Kosmiczną Całością. Tam też przyszli Bracia nauczyli się Do, od Niebiańskich – Smoka, Tygrysa i Feniksa. Ale Jedyny podzielił się wiele razy, aż było go wielu, i ci którzy później stali się Bractwem odseparowali się od wszystkiego w swych jaskiniach. Tam doskonalili swoje ja. Ich konflikt z Technokracją rozpoczął się, gdy Wynalazcy – ci, którzy polegali na narzędziach – zaczęli umacniać mury oddzielające nasz świat od duchowego.

Tysiące lat temu pierwsi Bracia walczyli z sektą reinkarnacjonistów, przeobrażonych później w Eutanatosów. Przerażeni praktykami tych, których widzieli jako kult śmierci, Bracia rozpoczęli z nimi okrutną wojnę, szalejącą bez mała trzy wieki. Do dziś owocuje to niechęcią. Ale od tych czasów Bracia nie wchodzą w konflikty, chyba, że sprowokowani. Bo gdy przyjdzie potrzeba, są do walki znamienicie przygotowani.

Członkowie tej Tradycji są najlepiej znani ze swego mistrzostwa w Do, najstarszej sztuce walki. Praktyka Do (lub „Drogi," wymawiaj „Dou") wzmacnia ciało i wyostrza umysł, doskonaląc ludzką istotę duchowo, mentalnie, fizycznie a nawet pierwotnie. Mistrzowie tej Sztuki są zdolni do niewiarygodnych czynów, często nawet akceptowanych przez popularny paradygmat, a więc rzadko przyciągają Paradoks. Poprzez Do, myśliciele Akashic poszukują perfekcji i oświecenia, a z nim stoją potężni przeciw Technokracji i innym wrogom.

Zrozumienie Drahmy (legendarnej 10 Sfery tej Tradycji) jest dla Bractwa rzeczą najwyższej wagi. Drahma jest kołem wszechświata, kreacji i destrukcji, narodzin i odrodzenia, przeszłości, teraźniejszości i przyszłości, nieubłaganego przeznaczenia. Jest prawem przyczyny i skutku i właściwego działania. Avatar, który pojmie Drahmę, stanie się panem swego przeznaczenia. Poprzez wielokrotne inkarnacje Avatar doskonali się w rozumieniu Drahmy i zbliża ku Wstąpieniu.

Mimo iż silnie zakorzeniona w Azji, Tradycja ta nie ogranicza się do jakiejkolwiek rasy, narodu czy nawet płci. Tak samo przyjmuje Koreańczyków, Chińczyków, Hindusów jak i ludzi z zachodu. „Brat" jest określeniem honorowym, nie oficjalnym tytułem. Kontemplacyjna filozofia Bractwa odcisnęła swój znak na całym Wschodzie w tak różnorodnych formach jak Zen, yoga i taoizm. Do jest równie rozpowszechnione – jego elementy mogą być odnalezione w niemal każdej sztuce walki.

Prawdziwym sercem Bractwa Akashic jest Kronika Akashic. Nazwana po Akash'ie, Wstąpionym Avatarze, który wynalazł pismo i stworzył Kronikę jest źródłem oświecenia i inspiracji dla wszystkich Braci. Jego fizyczną formą jest pisany tekst, lecz kolektywna kronika całej podświadomości Braci zawiera się w mystycznej sadzawce. Wszystko, co kiedykolwiek zostało przez nich doświadczone wtapia się w Kronikę, przekształca w symbole. Mają one służyć innym do interpretacji i kontemplacji. Dzięki Kronice, Bracia rozumieją przeszłość, obserwują ciągłość inkarnacji Avatarów i przybliżają się ku Wstąpieniu.

Filozofia: Bądź, nie czyń. Poszukaj w sobie rozwiązania problemu i jego przyczyny. Nie możesz wpływać na Równowagę, jeśli sam nie jesteś zrównoważony. Nie próbuj kontrolować swego wroga. Prowadź go. Nie opieraj się przeciwnościom, jeśli możesz je obejść.

Styl: Magya płynie z harmonii i dyscypliny, jest naturalną siłą skupianą przez Do. Magowie tej Tradycji kontemplują i walczą; są filozofami – wojownikami, którzy wolą zrozumieć i poprowadzić niż po prostu zniszczyć. Bracia Akashic (wszyscy członkowie tej Tradycji, czy to mężczyźni czy kobiety są „Braćmi") stosują przemoc tylko w ostateczności, ale gdy już to czynią, są w tym przerażająco efektywni.

Sfera: Umysł

Typowe Rekwizyty: Medytacja, śpiew, szarfy (jak i opaski na głowę czy stroje), Do, rytuały oczyszczenia (kąpiele, abstynencja, namaszczenia), broń.

Organizacja: Bardziej niż w jakiejkolwiek innej Tradycji, magowie ci dzielą się w zależności od swych Esencji. Wzorcowi magowie (zwani czasem Szafranowymi lub Pomarańczowymi Szatami) są często mistrzami Drahmy. Poszukujący (Łuski Smoka) skupiają się na chronieniu Śpiących i Przebudzonych i uważają się za części ciała Niebiańskiego Smoka. Dynamiczni (zwani Yogami) koncentrują się na świecie duchowym, podczas gdy Pierwotni (zwani Niebieskoskórymi) są tymi, którzy najbardziej się oddają osobistemu Wstąpieniu.

Inicjacja: Tradycja ta nie jest już jak kiedyś wyłącznie azjatycka. Większość Braci była Braćmi w poprzednich inkarnacjach. Niektórzy członkowie potwierdzają siebie w sztukach walki lub wschodniej filozofii jeszcze przed Przebudzeniem. Inni są obserwowani z oddali przez Braci badających w głębiach Kroniki bieżące inkarnacje ich Avatarów. Bracia są zazwyczaj trenowani przez długie lata w swych Fundacjach zanim zakończą swą naukę.

Akolici: Adepci sztuk walki, filozofowie buddyjscy, nauczyciele yogi, zielarze.

Role: Wędrowny mędrzec, kontemplujący wojownik, taoistyczny pustelnik, współczesny rycerz.

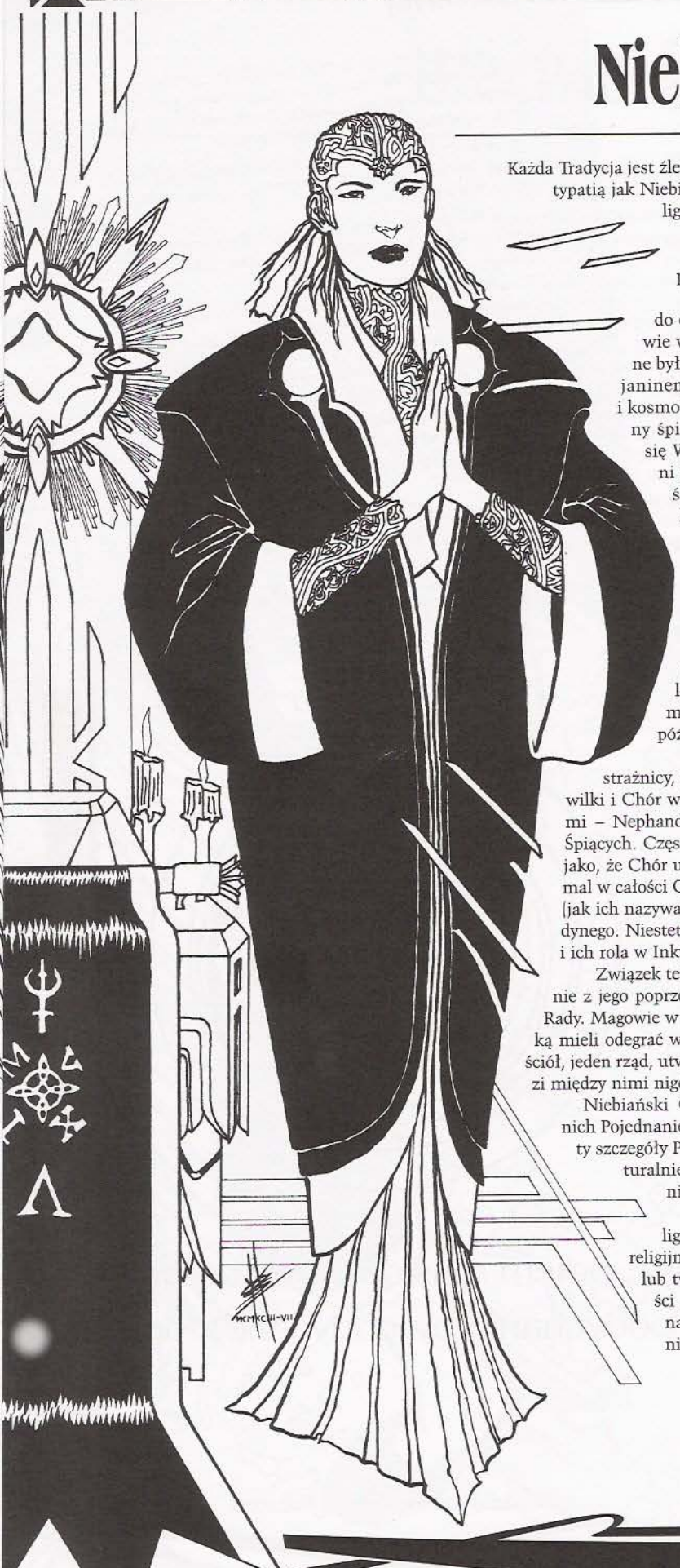
Stereotypy

- Eutanatos – Jak ktoś może pojąć Drahmiczne lekcje żywota, jeśli mu się to życie specjalnie przerwie? Nie wierzymy tym aroganckim i niebezpiecznym magom, a jednoczy nas tylko wspólny wróg.
- Kult Ekstazy – Mogą być degeneratami i zbyt często zatracać swe ja w wieczności Czasu, ale niemniej mają swoją wartość.
- Mówcy Marzeń – Tancerze ci mają czyste Avatary i powinni być podziwiani za swe mistrzostwo Ducha.
- Niebiański Chór – Szukają mądrości, ale ignorują rolę jednostki w doskonaleniu Całości.
- Porządek Hermesa – Oddzielają się od swej sztuki nic nie znaczącymi papierami i księgami.
- Synowie Eteru – Jak i Wynalazcy, tak i oni poszukują mądrości w narzędziach, ale przynajmniej nie są tak dumni i wymagający.
- Verbena – Patrząc na drzewa nie widzą lasu ani siebie.
- Wirtualni Adepci – Zamiast zrozumienia, że ten świat jest iluzją, próbują znaleźć więcej iluzji dla swej zabawy.
- Opustoszali – Są skupieni na sobie, lecz brak im skupionego siebie. Potrzebują dyscypliny.



Najpierw musisz się Do nauczyć, potem musisz o Do zapomnieć. Czy musisz pamiętać o oddychaniu by oddychać? Nie. Tak samo jest z Do.

Niebiański Chór



Każda Tradycja jest źle rozumiana przez inne, ale niewiele jest postrzeganych z taką antypatią jak Niebiański Chór. To prawda że Chórzyści są jawnie i bezwstydnie religiocentryczni, a ich zagorzały ideał Wstąpienia pozostawił zły posmak w kolektywnych ustach innych Tradycji. Mimo to, w Tradycji tej tkwi o wiele więcej niż jej przeciwnicy chcieliby przyznać.

Niebiański Chór nie jest religią lecz metareligią, stworzoną do objęcia wszystkich systemów wierzeń. Zazwyczaj jego członkowie wywodzą się z zachodnich religii monoteistycznych, lecz naiwne byłoby założenie, że każdy Chórzysta jest automatycznie chrześcijaninem. Mimo to jej członkowie dzielą wspólną filozofię i kosmologię: Na Początku, w czasach przed Czasem, był Jedyny i Jedyny śpiewał chwalebną Pieśń. Jedyny wyśpiewał Życie w Siebie i stał się Wielością. Fragmentami Jedynego, Jego dziećmi są i Przebudzeni i Śpiący. Ich to zadaniem jest powrócenie do Jedynego. Chórzyści uważają siebie za pasterzy, a Śpiący są ich trzodą. Obowiązkiem Chóru jest poprowadzenie całej ludzkości do Wstąpienia.

Jak Bractwo Akashic, tak i Chór jest starożytną i czcigodną Tradycją. Mimo iż uważa się ona za Matkę wszystkich Tradycji, teraz podzieloną na wiele grup, jak sam Jedyny, to jej historię można wyprowadzić od czasów starożytnego Egiptu. Wtedy to, za XVIII dynastii została założona przez Ikhnatona. Mimo, iż niektóre Tradycje (jak Mówcy Marzeń i Verbena) są wcześniejsze od Chóru, to Niebiańscy uważają się za manifestację wiecznej filozofii, starożytnej już, gdy bardziej „prymitywne" Tradycje były młode i rozproszone. Podtrzymują ten pogląd mimo faktu o wiele późniejszego sformowania się ich Tradycji.

Przez epoki Chórzyści przybierali rozmaite role: czasem jako strażnicy, czasem opiekunowie, a czasem żołnierze. Każda trzoda ma swe wilki i Chór widział swoją rolę w obronie ludzkiego stadka przed takimi wilkami – Nephandi, nieumarłymi i innymi istotami żerującymi na bezbronnych Śpiących. Często spotykany symbol Jedynego – Słońce, jest bardzo odpowiedni, jako, że Chór uważa się za latarnię w ciemnościach, wypalającą zło świata. Niemal w całości Chórzyści przeciwstawiają się Technokracji i innym Prometeanom (jak ich nazywają) którzy próbują narzucić swą wizję rzeczywistości nad wizję Jedynego. Niestety, niektórzy magowie Chóru zaszli za daleko w swej zagorzałości i ich rola w Inkwizycji jest aż nazbyt dobrze znana innym czarodziejom.

Związek tej Tradycji z Nowym Światowym Porządkiem (lub bardziej poprawnie z jego poprzednikiem, Kabałą Czystych Myśli) jest dobrze znany historykom Rady. Magowie w średniowiecznym Kościele Katolickim podzielili się co do roli, jaką mieli odegrać w przyszłości ludzkości. Ci, którzy chcieli rządzić przez jeden Kościół, jeden rząd, utworzyli Kabałę. Przeciwstawiający się im – Chór. Rywalizacja i więzi między nimi nigdy się nie skończyły.

Niebiański Chór miał zawsze cokolwiek apokaliptyczne zabarwienie. Dla nich Pojednanie, czas gdy Jeden zostanie zjednoczony, jest nieunikniony. Niestety szczegóły Pojednania są nieznane – przede wszystkim to, czy nastąpi ono naturalnie, czy zostanie zainicjowane i co się stanie z tymi, którzy jeszcze nie Wstąpili.

Niektórzy Chórzyści mogą być katalizatorami prób reform religijnych. Bez wątpienia ich wysiłki miały duży wpływ na Tradycję religijną Śpiących, choć dziś Chór unika podważania głównych trendów lub tworzenia nowych. Podobny fenomen widać w orkiestrze: Chórzyści mogą być bardzo potężnymi instrumentami w symfonii, czasami nawet dyrygentami – dodając przy tym swój posmak do muzyki – ale nigdy więcej nie zmienią nut.

Metafora orkiestry jest najbardziej odpowiednia dla Chóru, jako, że u nich religia i muzyka są przemieszane do punktu nierozróżnialności. Muzyka, przede wszystkim pieśń, jest najwyższym uduchowieniem i nigdy nie może być postawiona w roli zwykłej rozrywki. Magya jest muzyką Sfer, Pieśnią pierwotnej esencji kreacji, a Chór często nazywa swą magyę „Pieśnią." W Pieśni wiele głosów łączy się w jedno i przez Pieśń Chórzysta zawsze pamięta o Jedynym.

Filozofia: Cała ludzkość przyszła od Jedynego. Nie powinniśmy być szczęśliwi póki do Niego nie powrócimy. Razem powinniśmy wprowadzić Śpiących w chwalebne Wstąpienie. Jako nas prowadzi światło Jedynego, tako i my musimy naszym światłem prowadzić Śpiących w objęcia Pana.

Styl: Magowie ci skupiają swą Sztukę przez wiarę i cel. Ich Sztuki są dla nich dotykiem Jedynego. Są oni Jego palcami i Jego ustami.

Sfera: Pierwsza

Typowe Rekwizyty: Ogień i światło, pieśń (z rzadka instrumenty muzyczne), woda, olej, święte symbole, dotyk.

Organizacja: Niebiański Chór jest ściśle (wielu by powiedziało zatwardziale) hierarchiczny, zachowując większość struktury ustalonej podczas Republiki Rzymskiej. Rangi i status są bardzo formalne. Wewnątrz Chóru istnieje wiele frakcji bazowanych na podstawach wierzeń religijnych (judaistyczna, zoroastriańska itp.) lub ideologii. Chórzyści często spierają się o przyszłość Chóru, możliwą płeć Jedynego, wartość heterodoksji itp. Posiadanie takich poglądów nie jest już tak niebezpieczne jak niegdyś.

Inicjacja: Chórzyści często poszukują rekrutów w prowadzonych przez kościoły organizacjach pomocy społecznie upośledzonym. Niektórzy samoistnie osiągają Przebudzenie dzięki potężnemu doświadczeniu religijnemu – często dzięki muzyce – bez wsparcia Chóru. Uczniowie przechodzą rygorystyczną katechizację przed formalnymi przysięgami.

Akolici: Księża, kantorzy, pracownicy socjalni, wierni

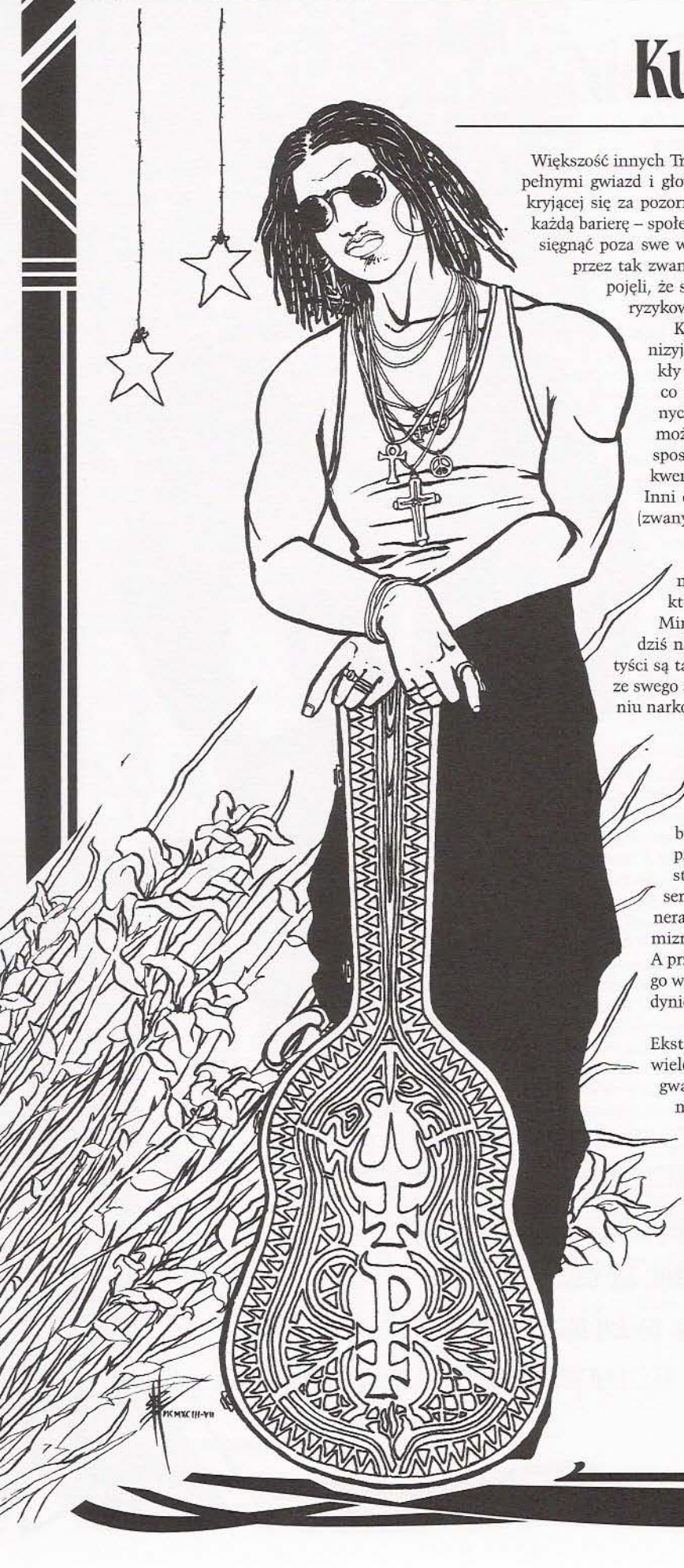
Role: Ewangelista, poeta, teolog, łowca czarownic, uzdrowiciel

Stereotypy

- Bractwo Akashic – Nauczyli się oni doskonalić swój głos, lecz nie umieją śpiewać w harmonii.
- Eutanatos – Diabelski akord. Dysharmonia.
- Kult Ekstazy – Słyszą Pieśń, lecz szukają dysonansów miast harmonii.
- Mówcy Marzeń – Wczesna Pieśń, lecz niewyrafinowana. Zagubieni w świecie wielu nie widzą Jedynego.
- Porządek Hermesa – Manipulują pojedynczymi nutami i chcą Śpiewać tylko dla własnego zysku.
- Synowie Eteru – Ci Prometeanie są jedynie troszkę mniej dumni od Technokracji.
- Verbena – Mają swą własną zarozumiałą Pieśń. Mimo, iż musimy im dziś ufać, to ich nie przyjmiemy.
- Wirtualni Adepci – Mylą instrumenty z nutami.
- Opustoszali – Szukają Pieśni, ale bez głosu.

Spójrz w siebie by ujrzeć płonącą iskierkę Jedynego,
i pozwól jej zapłonąć w pieśni!
Jest nas wielu, ale działamy razem.
Zawsze słuchaj pieśni tych wokół ciebie
i nigdy nie zapomnij Jedynego, naszego początku i naszego przeznaczenia.

Kult Ekstazy



Większość innych Tradycji opisuje Kultystów Ekstazy jako przegranych z oczyma pełnymi gwiazd i głowami pełnymi dragów. Nie zauważają oni jednak metody, kryjącej się za pozornym szaleństwem Kultu: tylko przez transcendencję ponad każdą barierę – społeczną, teologiczną, nawet barierę czasu – możesz prawdziwie sięgnąć poza swe wewnętrzne pęta. Inni magowie są odpychani w większości przez tak zwane „używki" Mistrzów Czasu, lecz sami Kultyści dawno już pojęli, że seks, taniec i dragi są uświęconymi tradycją, jeśli cokolwiek ryzykownymi drogami ku transcendencji.

Kult ma długą i bogatą historię. Od wizji Aborygenów do dionizyjskich uczt, mistycy przez całą historię usiłowali obejść zwykły świat, zmieniając swą percepcję, a przez to i koncepcję na to co jest prawdziwe a co nie. Sam Kult powstał z zorganizowanych band Ekstatyków, poszukujących oświecenia wszelkimi możliwymi sposobami. Dzięki swym eksperymentom odkryli sposoby na obejście ram Czasu. Osiągnięcie to, połączone z elokwencją założycieli Kultu, zapewniło Ekstatykom Tron w Radzie. Inni czarodzieje patrzyli podejrzliwie na metody tych mystyków (zwanych wtedy Prorokami Chronosa), ale nikt nie mógł odmówić im skuteczności.

Czas jest atutem tej Tradycji. Podobno nawet samo istnienie tej Sztuki jest wynikiem działań wczesnych Proroków, którzy patrzyli – a nawet skakali – wzdłuż strumienia czasu. Mimo, iż innym grupom udało się powtórzyć ich wyniki, to do dziś nikt nie pobił Kultystów w temporalnym mistrzostwie. Kultyści są także biegli w magyi percepcyjnej. Wielu z nich jest znanych ze swego skupionego na dali spojrzenia. Inni przypisują to nadużywaniu narkotyków, lecz mądrzy magowie wiedzą, że to skutek wizji czasu. W końcu, jeśli zawsze widzisz przeszłość, teraźniejszość i przyszłość na raz, to musisz mieć niewidzące spojrzenie.

Typowy Kultysta mało przypomina swych szanowanych poprzedników. Jest zazwyczaj niezadowolonym, buntowniczym, nie znoszącym autorytetów typem. Ale po prawdzie, taki wariacki hippis jest tylko najbardziej widoczną stroną tej zróżnicowanej Tradycji. Podczas gdy bardziej konserwatywni magowie spoglądają z niesmakiem na tych „degeneratów," to rozumiejąca reszta widzi, że jakikolwiek konformizm lub regulacja byłaby antytezą całej filozofii tej grupy. A przecież chodzi o usunięcie wszystkich barier doścignięcia swego wyższego ja. Kult jest „Tradycją" tylko z nazwy; jednoczy go jedynie filozofia i kodeks etyczny.

Niezależnie jak dziwne się to może dla innych wydawać, to Ekstatyczni magowie są generalnie odpowiedzialni. Jako że tak wiele ich zasad jest bazowanych na uświęconej pasji, to czyny gwałcące czyjeś ja – samobójstwo, morderstwo, gwałt, uzależnienia czy inne formy opresji lub samodestrukcji – są najgorszym rodzajem zbrodni. W przeciwieństwie do popularnych wierzeń, Kult rzadko uczestniczy w przemyśle erotycznym lub handlu narkotykami. To do czego prowadzą takie „interesy" stoi zazwyczaj przeciw ideom tej Tradycji. Niewielu Kultystów kiedykolwiek spróbowałoby zmusić Śpiącego do Przebudzenia. Oni wiedzą, że niektórzy ludzie powinni na zawsze pozostać śpiący.

Kodeks Kultu koncentruje się na indywidualnej wolności, temperowanej odpowiedzialnością wobec tych, którzy nie rozumieją. Tak jak Bractwo Akashic i Verbena, tak Kultyści dostrajają się do swych wewnętrznych energii. Są one następnie stymulowane dragami, seksem, muzyką i innymi rzeczami doprowadzającymi do odmiennych stanów świadomości. Większość Ekstatyków zmienia często swe wybrane „używki," jako, że każda forma stymulacji traci po czasie swą moc. Uzależnienie, lub przedawkowanie niesie głupcom zagładę. Kultyści kroczą po bardzo cienkiej linie.

Muzyka jest ich najpotężniejszym narzędziem. Silne rytmy i złożone harmonie wyzwalają i kierunkują uświęconą wewnętrzną pasję. Niewielu Kultystów czyni swą magyę bez jakiejś formy śpiewu, tańca czy gry na instrumencie. Chyba największym osiągnięciem tej Tradycji była popularyzacja muzyki rockowej. Jest otwarta dyskusja czy jej pionierzy byli Przebudzeni czy nie, ale nikt nie może zaprzeczyć wpływowi, jaki Kult miał na różnorodność i popularność tej muzyki. Koncerty, przede wszystkim takie, które wyzwalają wielkie emocje są częstymi spelunami Kultystów.

Filozofia: Dostrój się do swej pieśni. Rozciągnij pręty własnej klatki i wyrwij się z ograniczeń. Wszystko jest możliwe! Życie jest prezentem, a większość biednych bękartów nie dostanie nic poza opakowaniem.

Styl: Magya Kultu przychodzi z obchodzenia swych wewnętrznych i zewnętrznych ograniczeń. Uczy on, że gdy poznasz pewien zestaw zasad, musisz natychmiast go obalić by zyskać dalsze oświecenie. To buntownicze credo umożliwia Ekstatykom szybki i błyskotliwy rozwój, choć Paradoks szybko też łapie nieostrożnych. Ich Sztuki zazwyczaj angażują percepcję (i jej zmiany) pukając do swej uświęconej pasji.

Sfera: Czas

Typowe Rekwizyty: Taniec, muzyka, seks i zmysłowość, dragi (zazwyczaj naturalne), kadzidła, świece, sztuka.

Organizacja: Kultyści Ekstazy, jak anarchistyczni nomadzi przemierzają świat w poszukiwaniu nowych dreszczyków i wrażeń. Ich typowymi miejscami spotkań są imprezy rockowe, rave'owe czy plemienne. Ranga jest czymś bardzo nieformalnym, status opiera się na obopólnym respekcie. Wielkie spotkania są niezwykłymi i często poważnymi zdarzeniami. Mimo, iż tak uporządkowani jak sumienni, to magowie Kultu chętnie przychodzą na spotkania Fundacji – byle by mieli ku temu jakiś powód.

Inicjacja: Kandydatom oferuje się zazwyczaj szansę na oświecenie, przez wszystko – od wizji peyotlowych poprzez długie wędrówki, a nawet saunę. Następnie obserwuje się ich reakcje i Przebudzonym wizjonerom oferuje przyłączenie do Kultu. Rekruci są wybierani ze względu na zaangażowanie, zasady, talent lub wygląd.

Akolici: Imprezowicze, artyści, poszukiwacze przygód, hippisi

Role: Muzyk, tancerz, fan, mediewalista, wagabunda, współczesny dzikus.

Stereotypy

- Bractwo Akashic – Dobry pomysł, ale droga zbyt dogmatyczna.
- Eutanatos – Porzucić życie dla śmierci? Nie, dziękuję!
- Mówcy Marzeń – Korzenie naszej sztuki; gdyby się jeszcze tylko rozluźnili...
- Niebiański Chór – Chodzące argumenty za buntem. Mówcie mniej sztywno!
- Porządek Hermesa – Oh, proszę! Jakby był tylko jeden sposób robienia magyi. Spójrzcie wokół!
- Synowie Eteru – Taka powinna być nauka!
- Verbena – Wydają wspaniałe imprezy. Większość jednak mogłaby być weselsza.
- Wirtualni Adepci – Dziś największa nadzieja Wstąpienia. Szkoda że z nich takie dupki.
- Opustoszali – Ich czarne welony przysłaniają im nasze możliwości.



JEŚLI NIE WIDZISZ NIC POZA SWYM NOSEM, TO WIŃ TYLKO SIEBIE. ZAZUĆ SWOJE BRZEMIĘ I NAUCZ SIĘ JAK DALEKO NAPRAWDĘ MOŻESZ WIDZIEĆ. WYDAJE CI SIĘ TO SAMOLUBNE LUB TRYWIALNE? DOBRZE! PRZYNAJMNIEJ BĘDZIESZ WIEDZIAŁ, ŻE ŻYŁEŚ, GDY PRZYJDZIE CZAS UMIERAĆ!

Mówcy Marzeń



Ta pierwotna, narodzona przed początkiem czasu Tradycja stoi za wywłaszczonymi, za tymi, których kultury i kraje zostały zburzone. Szamani ci, połączeni małżeństwem z wyrachowania znaleźli wspólną sprawę w losie krainy duchów – losie tak dobrze rozumianym przez ich narody. Niektóre Tradycje walczą z Technokracją dla ideałów. Dla Mówców Marzeń walka ta jest osobista.

Gdy zwołano Konwokację, jej posłańcy udali się do najdalszych krajów. Tam odnaleźli ludzi, którzy osiągnęli równowagę z duchami natury. Mimo, iż mało, który z nich wierzył w zagrożenie jakie niosła Technokracja, to wielu z nich otrzymało wizje przekonujące ich do sprawy obcych. Ze względu na te wizje, ci którzy przybyli do Horyzontu zostali ochrzczeni jako „Ci–Którzy–Mówią–Z–Marzeniami." Wtedy też rozpoczęły się kłopoty. Nikt nie znał, nikt nie rozumiał ich języków i kultur. W wyniku tego Rada wybrała spośród przybyszów kilku przywódców i pozwoliła załatwić im między sobą swe spory. A musieli oni przezwyciężyć szczepową rywalizację, barierę językową i ksenofobię, w czasie, gdy reszta Rady traktowała ich już jako jedną grupę, przemianowaną na Mówców Marzeń.

Tradycja ta przeszła ciężkie czasy. Jej ziemie rodzinne zostały podbite i ograbione podczas Wieku Odkryć. Gdy europejscy magowie podniecali się tzw. „postępem," wielu Mówców powróciło do domów lub rosło w gniewie na swych partnerów. Nawet i dziś istnieją znaczne podziały między tubylczymi Mówcami, a tymi, których przodkowie podbijali ich kraje. Mimo tego, fortuna znów uśmiechnęła się do tej Tradycji. Gdy przemysł truł naturę, to nawet Śpiący zaczęli powracać do starych metod. Ziemia jednak choruje i ci szamani aż za dobrze znają Jej ból. Poza Rękawicą mogą ujrzeć rany, jakie pozostawił „postęp." Wielu z nich dyszy dziś gniewem i to szał prowadzi ich Sztukę.

Nawet jej mniej wojowniczy magowie bronią swych ziem. Dla Tradycji tej wszystko jest żywe i święte. Oni widzą duchy i dzięki temu wiedzą. Zachowują drogi przodków i często żyją między swymi pobratymcami – Afrykanami, Indianami, Aborygenami i co bardziej rustykalnymi Europejczykami i Azjatami. Ze względu na ich nieokrzesane maniery i klanowe zwyczaje, większość obcych traktuje ich jak prymitywy. Luźna struktura tej Tradycji nie pomaga w ulepszeniu tego wizerunku.

Mówcy Marzeń są chyba najbardziej zróżnicowaną Tradycją z całej Rady. Jest w tym jednocześnie siła i słabość. Jako, że nie mają wewnętrznej polityki i przywódców do atakowania, są odporną bandą. Ale ten sam brak jedności, który spowodował utratę ich ziem powoduje dziś, że ciężko im osiągnąć coś trwałego. Niektórzy Mówcy Marzeń są miłymi wizjonerami, lecz inni nie opuszczają nigdy wojennej ścieżki. Wszyscy dzielą wspólną więź z Ziemią i Jej dziećmi – duchami, Sztukę, która polega bardziej na wizjach i modlitwach niż kunszcie i mocy i sen o ponownym odrodzeniu ich ludów w sile.

Filozofia: Te pustkowia, które zwiesz „prawdziwym światem" są zwykłą fantazją, cichym szeptem duchów. My znamy Ziemię taką jaka jest – matką, której dzieci stały się zbyt dumne. Ktoś musi o Nią zadbać i jest to naszym zadaniem. Szukamy ścieżek w tym co zwiecie marzeniami, gdyż mądrość naszych ludów była przed waszymi cud–maszynami i przetrwa po ich odejściu.

Styl: Mówcy Marzeń wierzą, że ich Sztuka w całości przychodzi od Marzycieli, duchów. Dlatego też ich rekwizyty wzywają duchy i przygotowują umysł na rozmowę z nimi. Ich Sztuki są najsilniejsze w miejscach gdzie wzór Technomantów jeszcze się nie zakorzenił – dżunglach Ameryki Południowej i Afryki, dziczach Syberii, Środkowej Azji i Australii. We współczesnym świecie, gdzie Rękawica trzyma się mocno, ich magya słabnie.

Sfera: Duch

Typowe Rekwizyty: Kości, pióra, taniec, muzyka, pieśni, próby, modlitwy, obrazy, naturalne narkotyki.

Organizacja: Bardzo luźna; wielu Mówców jest samotnikami i nomadami. Inni ogłaszają pewne obszary za swe protektoraty i wchodzą w sojusze ze zwierzołakami w celu ich chronienia. Rangi, jeśli jakieś istnieją, są oparte na respekcie i okazjonalnych głosowaniach, nie tytułach i mocy. Czasem ponownie wybuchają szczepowe waśnie i Mówcy muszą wkraczać dla ich zażegnania. W połowie lata i podczas cięższych okresów, Tradycja ta otwiera zebrania do wymiany informacji i wejrzeń, rozwiązania sporów i zabawy.

Inicjacja: Inicjacja jest pod wieloma względami szczytem Ścieżki Mówcy Marzeń. Większość szamanów wybierana jest przez duchy – ci, którzy szukają takiego przeznaczenia rzadko kiedy je znajdują. Mówcy na krawędzi swego Przebudzenia często wydają się chwiejni; dostrzegają przebłyski z Umbry i wizje ukrytych prawd. Inicjacja jest często osobista – kandydat idzie, lub jest zabierany na poszukiwanie wizji, gdzie przechodzi trudy rzeczywiste i duchowe. Wiele razy ginie i zostaje odrodzony. Czasami inni szamani obserwują nowicjusza, ale od wizji cierpi on sam. Gdy się zakończy, jego Avatar przybiera zazwyczaj formę jakiegoś ducha opiekuńczego – często zwierzęcia o jakimś znaczeniu dla maga – i prowadzi go do innych jego rodzaju.

Akolici: Garou, przyrodnicy, neo–szamani, tubylczy aktywiści

Role: Szaman, pustelnik, ekolog, wizjoner, wojownik

Stereotypy

• Bractwo Akashic – Jeszcze pamiętają starożytne czasy, gdy mówiliśmy do duchów, ale dziś nadmiernie polegają na sobie.

• Eutanatos – Kim są ci kontrolowani przez mroczne duchy ludzie, którzy twierdzą że znają prawdziwy cykl śmierci i odrodzenia?

• Kult Ekstazy – Rozumieją oni niezbędność ekstazy, wyrywania się ze swych pęt, ale robią to z samolubstwa.

• Niebiański Chór – Złoszczą nas ich próby indoktrynacji. Jeśli by tylko mogli ujrzeć całość, którą my widzimy...

• Porządek Hermesa – Ich Sztuka jest sterylna i bez znaczenia. Nie szukaj w księgach prawdziwej mądrości. Szukają oni ucisku nie mniej niż Technokracja.

• Synowie Eteru – Ich nauka jest bardziej serdeczna niż wynaturzenia Technokracji, ale oni też chcą mechanicznej kontroli nad naturalnym światem.

• Verbena – Są blisko nas, ale muszą nauczyć się patrzeć poza policzalne formy do świata ducha.

• Wirtualni Adepci – Smutne. Chcą zastąpić Sen iluzją swego dzieła.

• Opustoszali – Nauczyli się widzieć mądrość wewnątrz, nie na zewnątrz. Teraz jeszcze, gdyby się nauczyli kochać świat tak jak siebie samych...



KROCZĘ GDZIE SEN JEST PRAWDĄ.
TAŃCZĘ PRZY PULSIE ŚWIATA.
JESTEM JEDNOŚCIĄ Z NATURĄ –
Z WILKIEM, NIEDŹWIEDZIEM, SOWĄ.
TWÓJ ŚWIAT JEST ŚLEPY, TWÓJ DUCH UMIERA.
CHODŹ ZE MNĄ DO SERCA PRZYRODY.
DZIELMY NASZE SNY A BĘDZIESZ ŻYŁ.

Eutanatos



Od chwili naszych narodzin, wszyscy umieramy. Powoli, boleśnie, radośnie, dołączamy do Wielkiego Unicestwienia. Ono to łamie nas, wymazuje i kieruje z powrotem, być może na ponowną wędrówkę. Idea ta przeraża większość ludzi z Zachodu. Ten strach może być po części odpowiedzialny za złą reputację Eutanatosów.

Mimo, iż Tradycja ta nie gloryfikuje śmierci, to „wstępna śmierć" podczas ich inicjacji pozostawia na zawsze swój ślad. Większość laików obciąża ją odpowiedzialnością za takie rzeczy jak morderstwa, tortury, genocyd, nekromancję, wampiryzm i inne potworności. Jest trochę prawdy w tych opiniach ale i dużo absurdów.

Jako połączenie wierzeń greckich, hinduskich i arabskich heretyków, Tradycja ta miała problemy od samego swego początku. Trzysta lat przed narodzinami Chrystusa, protoplaści Eutanatosów – Handura, Bhowana i Dacoits – walczyli z misjonarzami Bractwa Akashic. Wojna ta spowodowana była różnicami w doktrynie. Mimo, iż obie grupy wierzyły w reinkarnację i doskonalenie Avatarów, to „magowie śmierci" nadzorowali rozwój ludzi w kolejnych inkarnacjach, niszcząc wszędzie i zawsze korupcję. Sekty te, według Bractwa, naruszały porządek Drahmy. Dla sekt tanatoistów był to po prostu pragmatyzm – Dobra Śmierć usprawiedliwiona była ówczesnymi warunkami życiowymi w Indiach. Eutanatosi twierdzą, że widzieli wszędzie cierpienia i stagnację, a więc usiłowali temu zaradzić w najbardziej bezpośredni sposób. We współczesnym świecie wciąż, ze smutną determinacją kontynuują tę spuściznę.

W przeciwieństwie do powszechnych opinii, Eutanatosi rzadko mówią chłodno o swej misji. Osoby z zewnątrz mogą mylić ich ścisłą kontrolę emocji, tak niezbędną do wypełniania takiego zadania, z żądzą krwi. Rzadko jest to prawdą; oni po prostu czują ciężar, jaki nałożyło na nich przeznaczenie. Mimo, iż większość Eutanatosów objawia wielkie zainteresowanie chwilami przed i po śmierci, to fascynacja ta nie jest tak chorobliwa, na jaką wygląda. Dla nich śmierć jest tylko krokiem w podróży, nie jej końcem.

Nie są też Eutanatosi nierozważni. Większość używa swej magyi do odkrycia przyczyn rozkładu, po czym odnajduje go i niszczy. Większość też próbuje w jakiś sposób przemienić swe ofiary, zanim zastosuje Dobrą Śmierć – zabójstwo, mające na celu posłanie ofiary z powrotem do karmicznego cyklu. Niektórzy przestępcy kajają się i zmieniają swe życie. Uparci dołączają do Wielkiego Unicestwiania.

Smutne, ale wydaje się, że czas ich prześcignął. Cierpienia współczesnego świata są niemożliwe do usunięcia przez jakąkolwiek Tradycję. Pojawiły się ekstremalne sekty wzywające do globalnego oczyszczenia w imię nowego porządku. Oczywiście pomysł ten nie napotkał powszechnej aprobaty. Mimo wydawałoby się podobieństwa między celami Dobrej Śmierci a ideałami Nephandi, to nie ma Tradycji, która tak bezlitośnie walczyłaby z Upadłymi, jak Eutanatosi. Przecież koniec wszystkiego, nie pozostawia niczego do odrodzenia. Eutanatosi są na swój sposób optymistami – wierzą, że po dzisiejszej nocy nastanie jutrzejszy poranek.

Przez swe połączenia z Wielkim Cyklem, Eutanatosi rozumieją wahania prawdopodobieństwa lepiej, niż jakakolwiek inna grupa. Studiują efekty śmierci i odrodzenia przez mroczne Poszukiwania i krótkie wyprawy w Krainy Cienia. Powszechnymi metodami nauczania są gry losowe a nawet fizyczne próby. Zrozumienie Cyklu daje im moc nad rzeczywistością.

Eutanatosi są bardzo pragmatyczni; studiują bronie, trucizny, mroczną magyę i wampiryzm tak blisko jak tylko mogą. Mimo, iż większość lituje się nad Niespokojnymi Umarłymi, gdyż pozostają oni uwięzieni w swych tożsamościach, to niewielu ma opory przed wykorzystaniem zjawy dla własnych

celów. Ale znani są też w całej Radzie ze swej życzliwości i chęci pomocy tym, którzy na to zasługują. Wielu pracuje jako lekarze i uzdrowiciele, wspomagając tych, których można uratować i łagodząc cierpienia tym, którzy powinni umrzeć. Dla nich najdoskonalszym symbolem jest Kali, Mroczna Matka. Ona daje życie i ona je odbiera.

Filozofia: Wszystko upada. Noc następuje po dniu. Każdy umiera, nawet my. Cykl nie ominie nikogo. Lecz ranek nadchodzi zawsze. Jest to część porządku. Wszystko pojawia się znowu. Jak możesz wątpić w naturalność tego zjawiska? Śmierć jest tylko krótkim snem. My po prostu próbujemy przebudzić Śpiących zanim będzie za późno.

Styl: Magya Eutanatosów płynie z ich dostrojenia do Wielkiego Cyklu, Koła, które jest często personifikowane w różnorodnych bogach śmierci/życia (najczęściej w Kali, Persefonie i Baronie Samedim). Niektórzy czerpią z Cyklu, wchodząc w lekki trans lub skupiając swą wolę przez kostki, karty lub losy. Inni współcześni Eutanatosi używają osłon śmiertelności – kości, czaszek, pyłu z cmentarzy – podczas gdy reszta korzysta z oczyszczonych broni.

Sfera: Entropia

Typowe Rekwizyty: Taniec, kostki, karty, bronie, kości, kadzidła, pieśni, świece, medytacja.

Organizacja: Raczej luźna i demokratyczna; większość Marabutów (Fundacji) zachowuje autonomię i samodzielnie decyduje o swej polityce. Spotkania odbywają się pierwszego dnia każdego miesiąca. Grupa śledcza, zwana Brzytwą Wolności walczy z przejawami infiltracji Rady przez Nephandi i odpowiada z tego zadania przed tajemniczym Pokrewieństwem Wiecznej Radości. Inna frakcja, Biała Wstęga, zajmuje się pomocą tym Śpiącym, których da się jeszcze uratować.

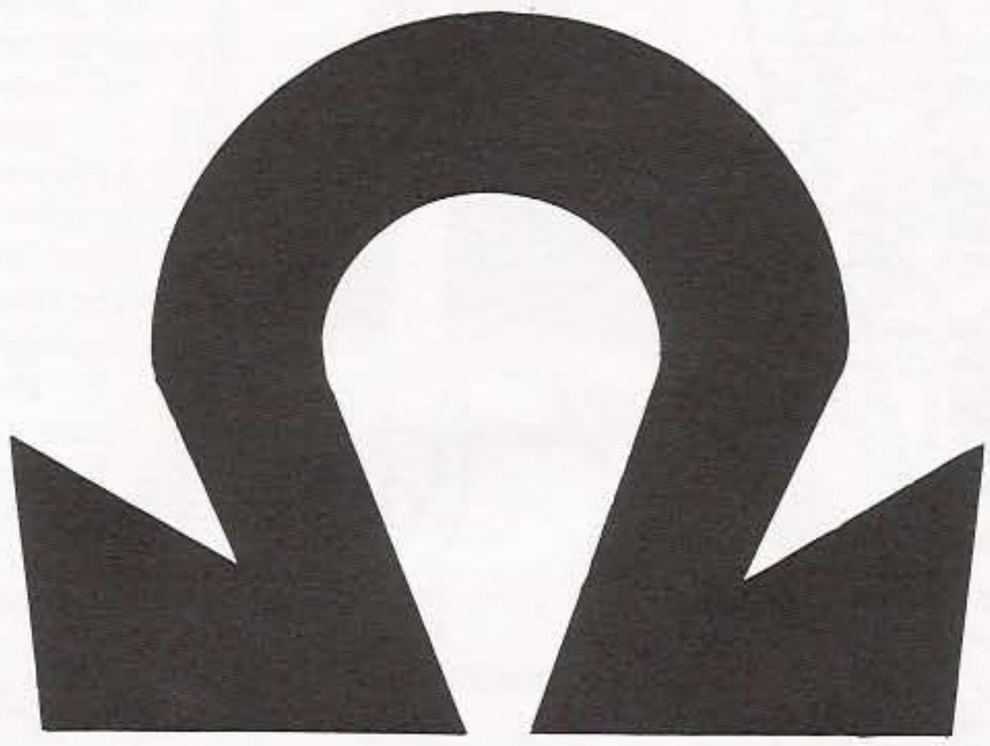
Inicjacja: Wszyscy nowi członkowie muszą przejść agamę (krótką śmierć), bliskie śmierci doświadczenie, które zabiera ich do Krain Cienia, na okres wystarczający by posmakowali swej śmiertelności i poznali mądrość Wielkiego Unicestwienia. Tam inicjaci decydują się albo pozostać, albo wrócić, dołączając do Tradycji.

Akolici: Okultyści, bojownicy o eutanazję, lekarze i pielęgniarki, detektywi.

Role: Assasini, członkowie straży obywatelskich, pracownicy ochrony zdrowia, wędrujący kapłani.

Stereotypy

- Bractwo Akashic – Kiedyś nas skrzywdzili. Wciąż czujemy po tym ból. Nigdy im nie wierz. Nigdy nie ufaj.
- Kult Ekstazy – Mamy podobne korzenie, lecz my patrzymy na prawdę przed którą oni uciekają.
- Mówcy Marzeń – Nasi odlegli kuzyni, którzy znają wolę Marzycieli, lecz nie rozumieją dzisiejszej sytuacji. Dla nich Cykl jest zamrożony w czasie.
- Niebiański Chór – Zrzucają oni winę za smutki tego świata na ramiona jakiegoś antyboga i nie chcą ujrzeć, że wszyscy sami sobie tworzymy Ścieżki.
- Porządek Hermesa – Dumne samochwały, polegają za dużo na narzędziach i nic nie wiedzą o stojących za nimi siłach.
- Synowie Eteru – Żyjące dowody na to, że nauka ma zalety. Destylują technokratyczne hałdy śmieci w działające cuda.
- Verbena – Nasi duchowi bracia, ale zbyt dużo czasu spędzają na tańcu, a za mało na odczytywaniu śladów stóp.
- Wirtualni Adepci – Czy oni myślą, że mogą żyć wiecznie wewnątrz swych maszyn? Komputer zjada ich dusze i nie pozostawia nic prócz mięsa.
- Opustoszali – Mówią, że znają śmierć, ale jeśli cokolwiek prawdziwego ugryzie ich w dupę to zaraz uciekają, wrzeszcząc w noc.



DLACZEGO TAK BARDZO TRZYMASZ SIĘ SWEGO JA?
TO TYLKO SKORUPA, A SKORUPY PĘKAJĄ.
TWÓJ DUCH JEST PRAWDZIWIE NIEŚMIERTELNY.

Porządek Hermesa



Każda Tradycja opowiada o swej wielkiej i starożytnej historii, ale niewielu może równać się z dziejami Porządku Hermesa. Dziś to wszystko spadkobiercy – lub uciekinierzy – ze sławnych Domów Hermetycznych europejskiej Wyższej Ery Mitycznej. Ci wyniośli magowie uosabiają klasycznego czarodzieja: pochylonego nad sekretnymi tomami, tłumaczącego ezoteryczną numerologię i odgadującego tajemnicze klucze do wszechświata.

Kiedyś Tradycja ta składała się z wielu mniejszych mistycznych Domów, mikrotradycji połączonych wspólną ideologią, kodeksem honoru i podejściem do magyi. Dla hermetycznych czarodziei magya – lub „Sztuka" – jest ścisłym obszarem studiów, niczym nauka lub gramatyka. Ma swe ustalone teorie i logikę. Dzięki wystarczającej nauce i poświęceniu rzeczywistość może być kontrolowana przez wiedzę i kunszt. Choć główna część nauk Porządku wyrosła na gruncie mystyki egipskiej i hebrajskiej, to w miarę jak Domy zyskiwały wpływy w Europie wieków średnich pojawiała się w nich spora różnorodność.

Magowie hermetyczni byli jednymi z pierwszych, którzy odkryli, że podzielane wierzenia tworzą pewien wzór, który może magyę ułatwiać lub utrudniać. Uzbrojone w tę wiedzę Domy rozpoczęły wielki eksperyment: żyjąc i działając na oczach ludzi rozpowszechniali wiarę w ich magyę poprzez sfery wpływów. Była to pierwsza próba poprowadzenia Śpiących w całej masie. Niestety Porządek Rozumu też pojął tę lekcję, chyba aż zbyt dobrze. Podczas gdy Domy walczyły same z sobą, z Kościołem i ze spadkobiercami pierwotnego Wyka, Technokraci wykradali powszechną rzeczywistość sprzed hermetycznego nosa.

Większość zapisów stwierdza, że to Porządek Hermesa rozpoczął tworzenie Rady Dziewięciu. Niefortunnie, szybko zrozumiał, że jego własne podziały bledną, gdy porównać je do rozmaitości praktyk magycznych na całym świecie. Zewnętrzne grupy szybko zmusiły Domy do zjednoczenia się w jednej Hermetycznej Tradycji. Był to afront, którego Porządek nigdy nie zapomniał.

Tradycja ta nienawidzi Technokracji za rolę jaką odegrała w jej „upadku" i przenosi wojnę z nią na wszystkie fronty. Poprzez intelektualne apele, kontrolę polityczną i ruch New Age, Porządek ma nadzieję na podminowanie paradygmatu Technokracji i przeciągnięcie Fortuny na swoją stronę. Niestety, próby te nie dają spodziewanych rezultatów ze względu na nacisk Porządku na złożone rytuały, tajemniczość i poświęcenie w nauce.

Hermetyczny formalizm jest czymś więcej niż snobizmem. Jest oznaką honoru, wyróżnienia i dyscypliny. Ci magowie świadomi są tego, iż niewielu mogłoby dorównać im w poświęceniu, i czują, że zasłużyli sobie na respekt, jakiego oczekują. Kształcenie jest dla nich czymś więcej niż wyborem – jest pasją wiedzy, nieskończoną ciekawością tajemnic wszechświata. Dyskrecja jest tak samo niezbędną cechą; Porządek wie, jak wielu rywali chciałoby wykraść ich tajemnice. Powstanie Technokracji unaocznia co się może stać, gdy klucze do rzeczywistości wpadną w chciwe ręce.

Jednak magowie z wytrwałością zyskują wielkie nagrody. Magya hermetyczna korzysta z elementarnej mocy i starożytnych paktów z Panami Umrodu. Kodeks etyczny Porządku umożliwia takim magom dostęp do wielkich bibliotek, Dworców Umbry, czarów długowieczności i do Dois-setepu, najpotężniejszej istniejącej Fundacji. Nie ma Tradycji o takich wpływach – śmiertelnych i mistycznych – jak Domy Hermetyczne. Koszt tego jest jednak znaczący: długie lata terminowania, niekończące się politykierstwo, poświęcenie studiom i usługiwanie magom mierzącym długości swych żywotów w stuleciach. Na domiar wszystkiego, większość innych Tradycji nie ufa Hermetykom, bojąc się, prawdopodobnie nie bez podstaw, że ci czarodzieje sami planują przejęcie kontroli jeśli – lub kiedy – Wojna Wstąpienia zostanie wygrana.

Filozofia: Nasze nauki są zbyt głębokie i złożone do pojęcia dla słabych umysłem. Dlatego też musimy skrywać je w metaforach i uczyć w analogiach. Mimo, iż jesteśmy zobowiązani prowadzić Śpiących (i bratnie Tradycje) do Wstąpienia, to prawdy jakie znamy są tak potężne, że jedynie najmądrzejsi magowie mogą otrzymać je niezakryte.

Styl: Hermetyczni magowie są wytrawnymi naukowcami, studiującymi starożytną wiedzę i zachowującymi czczone prawdy. Porządek prowadzi w tajemniczości, korzystając w swej społeczności i magycznych dziełach z sekretnego języka. Magya hermetyczna wpływa na elementarny przepływ przez inkantacje, znaki, pieczęcie, sekretne nazwy i inne klasyczne przybory. Taka magya jest złożona i trudna do użycia, lecz owocuje potężnymi efektami.

Sfera: Siły

Typowe Rekwizyty: Kręgi i pieczęcie, języki i liczby, klejnoty i biżuteria (nade wszystko kryształ górski), złożone rytuały, pentagramy, formuły, przedmioty rytualne (różdżki, miecze, puchary etc.)

Organizacja: Porządek Hermesa polega na hierarchii i dyscyplinie dla podtrzymania swej tajności. Tradycja ta, głęboko formalna, ma ściśle ustalone rozporządzenia co do właściwego zachowania, nauczania, form tytułowania itp. Pod parasolem Porządku wciąż jako frakcje istnieje wiele Domów – co jest faktem nieznanym większości magów Tradycji. Mimo, iż najsilniejsze – Tytalus, Ex Miscellanea, Quaesitor, Bonisagus i Flambeau datują się od Ery Mitycznej, to nowe Domy (Jannisary, Thig, Shaea i Fortunae) powstały już po utworzeniu Rady.

Inicjacja: Rekruci często wywodzą się z uniwersytetów, gdzie obiecujący studenci są brani na bok i rygorystycznie testowani, czasami nawet całe lata. Nowi uczniowie są wysyłani do Fundacji Akademickich (zobacz Rozdział Trzeci), a następnie oddawani w służbę swym Mistrzom (często zwanym „pater" lub „mater") na długie terminowanie. Inicjacja jest bardzo formalna i rytualna, a jej datę ustalają astrologiczne koniunkcje. Zdarza się nawet, że niektóre klasy uczniów są postrzegane jako ważniejsze niż inne, ze względu na astrologiczne uwarunkowania danego roku.

Akolici: Matematycy, członkowie tajnych organizacji (CIA, mistyczne zakony, Arkanum), naukowcy, wykładowcy, wydawcy

Role: Uczony, astrolog, alchemik, lingwistyk, magik

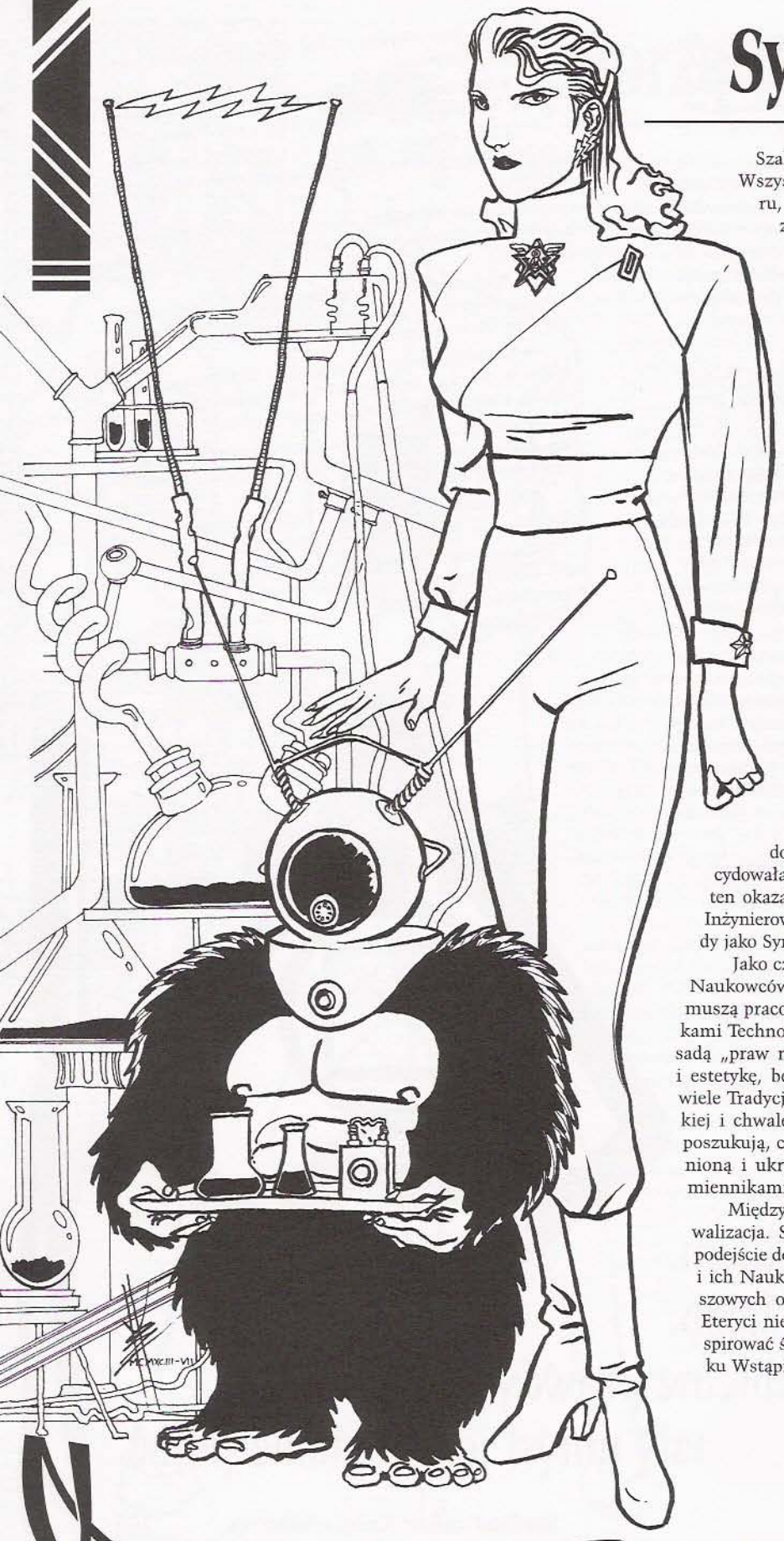
Stereotypy

- Bractwo Akashic – Choć znaleźli mądrość i pokój, to brak im wiedzy.
- Eutanatos – Niebezpieczni, ale tak długo jak walczą z Technokracją pozwalamy im z nami działać.
- Kult Ekstazy – Wierzą, że prawdę można znaleźć w łamaniu zasad; to głupota i dlatego są skazani na porażkę.
- Mówcy Marzeń – Ci którzy zabawiają się tylko z duchami nie rozumieją dostojeństwa magyi. Ich czas się skończył.
- Niebiański Chór – Słudzy swego strachu i wiary, sztywni dogmatycy nie rozumiejący, że sami kształtujemy swą rolę w przeznaczeniu.
- Synowie Eteru – Jeśli ci szaleni Technomanci pojęliby, że to czego szukają może być osiągnięte poprzez sztukę, a nie ich niedojrzałą „naukę," to zaszliby daleko.
- Verbena – Ich wizja Sztuki jest prymitywna i niedopracowana. Pozwólmy im tańczyć w gajach, ale nie polegajmy na nich.
- Wirtualni Adepci – Smród Technokracji wciąż się ich trzyma. Są użyteczni, ale nie można im ufać.
- Opustoszali – Nastoletnie anarchistyczne bękarty, które myślą, że mogą zaprzeczyć tysiącom lat wiedzy magycznej samym ogłoszeniem „niezależności." Powinno się ich sprać.



Mówię tajemnym językiem.
Rozumiem znaczenie liczb.
Odbieram bardziej subtelne prawdy
niż twój niedoskonały umysł jest w stanie pojąć.

Synowie Eteru



Szalona Nauka! Marzenia o Lepszym Jutrze! Utopia! Wszystkie te slogany mogą być przypisane do Synów Eteru, pełnej nadziei Tradycji Rady. Czasami traktowani z nieufnością, rzadko kiedy rozumiani i zazwyczaj niedoceniani przez inne Tradycje (i często używani przez Technokrację jako kozioł ofiarny), ci dziko optymistyczni Eteryci reprezentują nadzieję i cudowność zbyt często utraconą w dzisiejszym świecie.

Synowie Eteru mają historyczne więzy z Radą Dziewięciu i z Technokracją. Ich ideologiczne korzenie mogą być wyśledzone do greckiego filozofa Aretusa, autora dzieła dziś znanego jako Kitab al Alacir. Traktat ten składa się z dwóch części: pierwsza postuluje istnienie jednej Esencji, z której uczynione są wszelkie rzeczy, zwanej Eterem. Druga jest ontologiczną dyskusją o rzeczywistości i rozpatruje jak ta jedna Esencja została zróżnicowana w trakcie kreacji. Zgodnie z Kitab al Alacir, oświeceni uczeni – „Filozofowie" – mogą wpływać na świat dziełami swej woli.

Zwój ten na wiele stuleci został utracony. Gdy odkryto go ponownie, niemal natychmiast w dwóch wariantach, dał początek Gildii Filozofów Naturalnych, magycznej społeczności skupionej wokół Nauki–Woli. Grupa ta przeszła wiele zmian – włączając w to rozbitych Solificati – przed połączeniem się w 1860 r. w Technokratyczną Konwencję Elektrodynamicznych Inżynierów. Od samego początku Inżynierowie spierali się ze swymi sojusznikami. Dla nich ideały Nauki i cywilizacji były ważniejsze niż dominacja nad światem. Ostatecznie Technokracja zdecydowała się utrzeć nosa tym idealistom odrzucając Eter. Czyn ten okazał się jednak nie do wybaczenia i Elektrodynamiczni Inżynierowie zrezygnowali z Unii, łącząc się pod auspicjami Rady jako Synowie Eteru.

Jako członkowie Rady, Synowie Eteru wciąż uważają się za Naukowców (w przeciwieństwie do naukowców) i wierzą, że muszą pracować dla dobra ludzkości. Mimo, iż nie są już członkami Technokracji, wciąż ukrywają swe teorie i osiągnięcia za fasadą „praw nauki." Wielu Synów ceni sobie starodawny honor i estetykę, będąc przy tym wielkimi optymistami. Podczas gdy wiele Tradycji opłakuje dawną chwałę, to Synowie mówią o wielkiej i chwalebnej przyszłości. Teraz ci Naukowcy odważnie jej poszukują, czy to żeglując na wiatrach Eteralu, odkrywając zaginioną i ukrytą Pustą ziemię czy walcząc z Technokracją promiennikami i odrzutowymi plecakami.

Między Synami a Technokracją wciąż istnieje szaleńcza rywalizacja. Synowie odrzucają Technokrację za jej jednostronne podejście do Nauki. Lustrzanki nie znoszą wolnego ducha Synów i ich Nauki, lepiej pasującej do czasów wiktoriańskich lub groszowych opowieści s–f . W przeciwieństwie do Technokracji, Eteryci nie chcą narzucać ludzkości swych osiągnięć. Chcą inspirować świat, gdyż iskierka inspiracji uwolni go i poprowadzi ku Wstąpieniu.

Filozofia: Kreacja, iskierka wyobraźni – to jest droga do Przebudzenia; nawet Śpiący dzielą tę ekscytację. Ta wewnętrzna wizja prowadząca do odkryć i wynalazków przeniesie nas w przyszłość. Technokracja przegra, gdyż nie ma inspiracji i nie daje przyszłości. My tak.

Styl: To nie magowie, to Naukowcy! Ze względu na swe podejście polegają bardzo na swych „naukowych" rekwizytach: szalonych wynalazkach, wariackich eksperymentach i sekretnej fizyce. Ich gadżety często łączą poczucie cudowności Śpiących z czarami nauki i mogą być dziko wulgarne lub marginalnie przypadkowe. Najbardziej zaawansowani Synowie pojmują jak wyjść poza swe wynalazki, choć wielu woli swe machiny od powszedniości bezpośredniej magyi – nawet jeśli już wiedzą lepiej.

Sfera: Materia

Typowe Rekwizyty: Wynalazki, elektryczność, Etergogle, dziwne chemikalia, energia wiatru/wody/słońca, mierniki, eksperymenty, bronie, pojazdy

Organizacja: Synowie Eteru są (niektórzy mówią beznadziejnie) zakorzenieni w wiktoriańskim systemie męskich klubów, rozwiniętym jeszcze za czasów Elektrodynamicznych Inżynierów. Ranga jest czymś raczej formalnym, opartym na osiągnięciach Naukowych i know–how. Wielu Synów pracuje samotnie, podążając za ulubionymi teoriami lub odkrywając dawno odrzucone. Ego–rywalizacje są częste i zazwyczaj rozstrzygane Naukowymi bitwami w dzikich Dziedzinach. Wizjonerzy ci porozumiewają się ze sobą głównie przez magazyn Paradigma, który służy jako forum Naukowych osiągnięć i argumentów politycznych. Mimo iż Tradycja ta zwie się „Synami" Eteru, to należy tu wiele kobiet Naukowców, nie lubiących wiktoriańskiej postawy swych kolegów.

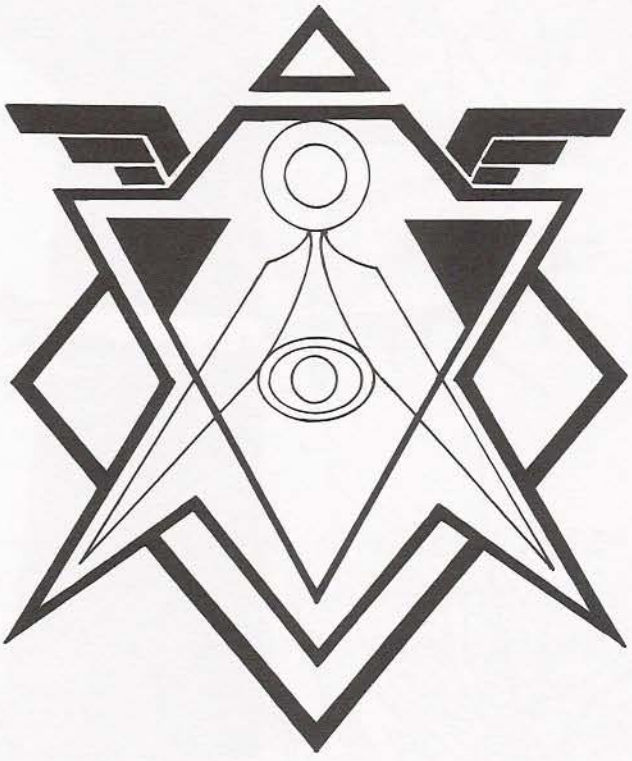
Inicjacja: Większość Synów Eteru przychodzi ze środowisk akademickich, choć Naukowi samoucy też są chętnie widziani. Kandydatom „proponuje" się kopię Kitab al Alacir i zapisuje ich spostrzeżenia. Mówi się, że sam ten traktat może doprowadzić do Przebudzenia. Następnie kandydaci są zapraszani na nieformalne spotkanie z Synami Eteru, na którym omawia się tematy Naukowe – w celu sprawdzenia ich wiedzy i zmysłu cudowności, tak niezbędnego w Naukowym postępie.

Akolici: Ekscentryczni wynalazcy, mechanicy, golemy, roboty, fanowie s–f

Role: Szalony naukowiec, gadżeter, eternauta, popularny bohater, odważny odkrywca, dżentelmeński uczony.

Stereotypy

- Bractwo Akashic – Zbyt pogrążeni w kontemplacji by coś zmienić.
- Eutanatos – Niebezpieczni i niepojęci, zawsze gotowi zgasić płomyk życia.
- Kult Ekstazy – Degeneraci. Strata czasu. Zróbcie coś poważnego.
- Mówcy Marzeń – Co za fascynujące dzikusy!
- Niebiański Chór – Religijni dogmatycy pragnący wstrzymania kreatywności i rozwoju.
- Porządek Hermesa – Byliby doskonałymi Naukowcami, gdyby pozbyli się tej tajemniczości i spojrzeli w przyszłość.
- Verbena – Użyteczni ogrodnicy, którzy rozumieją siły natury, ale nie wiedzą jak je zużytkować.
- Wirtualni Adepci – Ich wyobraźnia jest wielka, ale muszą być skierowani ku czemuś konkretnemu.
- Opustoszali – Tandetni ulicznicy, którzy muszą nauczyć się manier i obciąć włosy zanim potraktujemy ich poważnie.



Rzeczywista Nauka nie płynie ze sterylnych laboratoriów, lecz z iskierki wyobraźni!



Verbena

Życie nie powinno być sterylne i bezpieczne; pasje, których tak wielu się obawia podtrzymują naszą rasę przy życiu. Verbena podwijają rękawy i z deteminacją zadają się z radościami i bólami życia. Ci pierwotni czarownicy znają moc tych pasji – i koszty ich przyjęcia.

Nie ma Tradycji, poza chyba Mówcami Marzeń, która wycierpiałaby tyle co Verbena. Zawsze obwiniani, ci zwolennicy zmysłowej Sztuki doznali wielu prześladowań w późnym Średniowieczu. Europejskie przodkinie Tradycji zostały naznaczone jako szatańskie wiedźmy, polowano na nie, torturowano i palono. Gdy łowcy czarownic dziesiątkowali wszystkie czarnoksięskie zakony, jedna Verbena, Nightshade wezwała do jedności dla zakończenia rzezi. Utworzenie Rady Dziewięciu zajęło wiele lat, lecz nawet wtedy musiało minąć wiele stuleci nim młot na czarownice został odłożony. Tradycja nigdy nie zapomniała lekcji tych ciężkich czasów. Teraz praktykuje w tajemnicy i ostro rozprawia się ze swymi wrogami.

Mimo iż Verbena cenią sobie życie ponad wszystko, to ich metody nie są miłe. Ich Sztuki – korzystające z krwi, seksu, tańca, a nawet okazjonalnych ofiar – są przerażające, nawet jeśli się rozumie ich głębsze znaczenie. Dla Verbeny życie jest dziką radością, wyciem zmieszanego bólu, wyzwania i ekstazy. Życie trzeba postrzegać z otwartymi oczyma, jeśli chce się je pojąć. Opowieści głoszą, że w najwcześniejszych dniach Wyk roznosił magyę po całej planecie. Verbena wywodzą swe pochodzenie właśnie od tych pierwotnych Przebudzonych i to ich wejrzenia kształtowały Sfery, Protokoły i sam Horyzont. Spuścizna ta i cierpienia jakie przeszli dla jej zachowania, sprawiły, że magowie Verbeny stali się pewni siebie i nader aroganccy.

Nie można przez to powiedzieć, że są oni bez serca. Całkiem przeciwnie, Verbena w całości wydają się być bardziej ogarnięci pasją, uczciwością i prawością niż wielu innych magów. Ich credo – „Światło i Ciemność razem w Jednym – co było Chciane być Będzie" – wymaga poświęcenia do życia we wszystkich jego formach. Mimo ich uprzedzeń większość poświęca się pomaganiu ludzkości, zdejmowaniu jej klapek z oczu póki jeszcze jest czas. Ich magya, silnie zakorzeniona w naturze, leczy tak szybko jak zabija. Mimo, iż mag Verbena może być podejrzliwy, to jest lojalny wobec swych wybranych. Mimo, iż bywa gniewny, to niemal zawsze pozostaje sprawiedliwy.

W przeciwieństwie do swych Hermetycznych i Niebiańskich rywali, Verbena równoważą silne aspekty mężczyzny i kobiety zamiast dążyć do patriarchalnego modelu. To właśnie przyciąga do Verbeny wiele kobiet mystyków. Święty totem tej Tradycji, drzewo, jest czymś więcej niż tylko symbolem. Niczym sama Verbena, drzewo zakorzenia się, pobiera z ziemi pożywienie, wyrasta pełne życia i rozwija się, rozdając pożywienie wszystkim wokół. Wszystkie Fundacje Verbeny w swym centrum mają drzewo, zazwyczaj dąb. Najważniejsze rytuały odbywają się wokół tak zwanego Drzewa Świata; często zabarwiają one drzewa głęboką czerwienią. Im ciemniejsza barwa, tym potężniejszy krąg.

Grupa ta woli stare metody. Wielu mówi archaicznymi językami, ubiera się w tubylczym lub średniowiecznym stylu i czci rodzinę i honor. Rytuały Verbeny koncentrują się na okresach żniw i zbiorów oraz faz księżyca. Mimo, iż wiele sabatów odrzuciło starodawne obrzędy składania ofiar, to niektóre wciąż je praktykują gdy trzeba. Uczenie się jest ważne dla Verbeny. Bez znajomości historii nie można pojąć wzorów – cykli Losu lub docenić co zostało zrobione przez – lub co zrobiono – tej niesamowitej grupie.

Filozofia: Nie myśl, że puls świata wyciszył się choć na chwilę. My słyszymy go cały czas; jest naszą muzyką i naszym rozkazem. My jesteśmy służebnicami Losu i bierzemy wszystko, co życie daje – choć może być to bolesne – i całym sercem zagłębiamy się w jego esencji. Jeśli nasza droga przeraża cię, to może zapytaj siebie – czy to naszych pasji się boisz czy swoich?

Styl: Tradycja ta preferuje w swej magyi połączenie z naturą i czystość. Ich sztuki celują w zmiennokształtności, uzdrawianiu, percepcji i sile. Jak Eutanatosi, tak i Verbena rozumieją drogi Losu i ocenę cyklów istnienia. Wiele klasycznych przyborów wiedźm wywodzi się z metod Verbeny i odzwierciedla ich pokrewieństwo z tym co naprawdę niezbędne.

Sfera: Życie

Typowe Rekwizyty: Rytualne przybory (różdżka, sztylet, ołtarz, pentagram, kielich), kadzidła, zioła, kociołki, taniec, seks, krew, runy, próby, pieśni.

Organizacja: Sabaty, często liczące trzynastu, dziewięciu, siedmiu lub trzech członków stanowią podstawę Tradycji. Większość Verben jest społeczna – gdyż grupa skupia mystyczne intencje – i koncentruje się gdy tylko to możliwe, na rodzinach. I kobiety i mężczyźni mają w nich ważne role, choć w wielu sabatach dominują panie. Wielkie spotkania zachodzą osiem razy w roku, podczas czterech zrównań dnia z nocą i na Candlemas (2 Luty), Beltane (1 Maja), Lammas (1 Sierpnia) i Samhaine (31 Października). Konflikty rozstrzygane są zazwyczaj głosowaniem, lecz wiele anagażuje testy, a nawet walkę.

Inicjacja: Wszyscy Inicjaci muszą przejść przez rytualną śmierć i odrodzenie. Po studiach i testach przyszła Verbena wkracza do kręgu i przechodzi jakiś rodzaj próby (często iluzyjnej, czasem nie). Gdy sabat uważa, że ma ona niezbędnego ducha i poświęcenie, to wzywa żywioły na świadków przyjęcia. Większość Verben pozostaje lojalna aż do śmierci. W Tradycji tej nie ma miejsca dla Sierot. Jeśli nie mogą wykazać poświęcenia w nauce starożytnych Sztuk, to są jedynie ciężarem i odpadem.

Akolici: Poganie, rustykalni chłopi, przyrodnicy, radykałowie

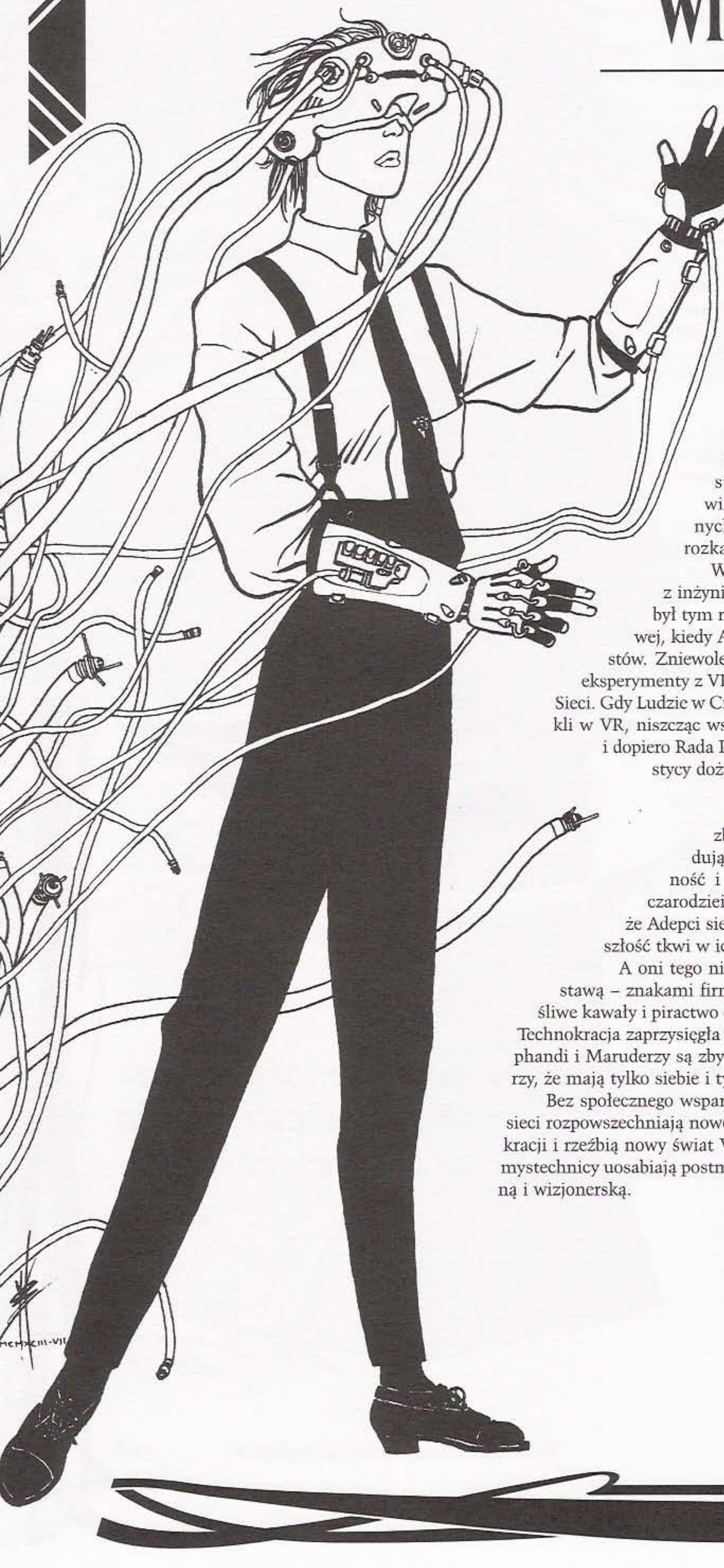
Role: Wiedźma, druid, szaman, uzdrowiciel, grawer runów, zmiennokształtny, aktywista, artysta

Stereotypy

- Bractwo Akashic – Honorowi asceci oślepiający się zaprzeczaniem. Wszyscy jesteśmy ciałem, mimo iż niektórzy z nas chcą o tym zapomnieć.
- Eutanatos – Tak, ja rozumiem Cykl. Ja się tylko nie zgadzam z takim jego użyciem. Życie jest zbyt święte, by było tak łatwo niszczone.
- Kult Ekstazy – Oni potrzebują tylko trochę więcej skupienia. Respektujemy ich idee, rozumiemy środki i ignorujemy fantazje.
- Mówcy Marzeń – Nasz rodzaj i najbliżsi do naszego rozumienia. Oni po prostu szukają na zewnątrz tego, co my znaleźliśmy wewnątrz.
- Niebiański Chór – Nie zaczynaj!
- Porządek Hermesa – Przez te księgi i diagramy zatracili duszę w swej Sztuce.
- Synowie Eteru – Seksistowskie bękarty, które nie potrafią odłożyć swych układanek. Dorośnijcie chłopcy!
- Wirtualni Adepci – Wiem jak prześladowania mogą wpłynąć na czyjeś podejście, ale nie zaufam tym dzieciom z próbówek dopóki mogę rzucać komputerem. Ubogi jest ich typ magyi.
- Opustoszali – Te dzieci północy wchodzą w nasze pułapki, lecz znają niewiele naszych tajemnic. Musimy ich poprowadzić.

Zwij mnie krwawą dziwką – jestem nią, a może i jeszcze gorzej. Ale mogę spojrzeć w lustro i powiedzieć, że żyłam. Czy ty, ze swymi iluzjami komfortu możesz powiedzieć to samo?

Wirtualni Adepci



Ci buntowniczy, do rdzenia futurystyczni anarchiści odmawiają przyjęcia spadku tego świata. Sztuka Adeptów pokonuje bariery przez ich obejście, tak jak Sztuka Kultu Ekstazy. Zamiast jednak zmieniać świadomość w starym stylu, Wirtualni Adepci cenią sobie technologię, metafizykę i anarchię. Ich największym osiągnięciem jest wirtualna rzeczywistość. Nie ma grupy, która tak by rozumiała jej sekrety jak Adepci.

Ta najnowsza Tradycja zaczynała jako Konwencja Inżynierów Różnicowych. Technomanci ci eksplorowali możliwości wynalazków drugiej połowy XIX wieku, tak jak czynili to Elektrodynamiczni Inżynierowie. Zafascynował ich komputer i telefon, inspirując teorie o „punkcie korespondencji," w którym wszystkie miejsca są jednym. Łącząc tę ideę z legendami o Górze Qaf, Inżynierowie, przechrzczeni na Wirtualnych Adeptów nastawili się na wejście do tej wirtualnej Dziedziny. Jednak wizjonerski zmysł tej grupy denerwował jej Technokratycznych mistrzów. Adepci nigdy nie byli znani z wykonywania rozkazów.

W miarę rozwoju nauki grupa ta zaczęła eksperymentować z inżynierią społeczną i teoriami anarchizmu. Wewnętrzny Krąg nie był tym rozbawiony. Do konfrontacji doszło podczas II Wojny Światowej, kiedy Adepci otwarcie podważyli ich autorytet i podminowali faszystów. Zniewolenie narastało i Adepci wreszcie się zbuntowali. Powojenne eksperymenty z VR doprowadziły Adepta Alana Turinga do otwarcia dostępu do Sieci. Gdy Ludzie w Czerni przybyli odebrać mu jego odkrycie, wszyscy Adepci uciekli w VR, niszcząc wszelkie pliki Technokracji. Nastąpiła potem okrutna czystka i dopiero Rada Dziewięciu zaoferowała Adeptom schronienie. Niektórzy mystycy dożyli do chwili, gdy przyszło im pożałować tej oferty.

Wirtualni Adepci nie kłaniają się niczyjej mocy i większość lekceważy tak samo magów Rady jak i Unii. Podczas gdy zbliża się Rozliczenie Adepci szarżują w cyberprzestrzeni, budując nowy świat zanim stary się skończy. Ich samowystarczalność i postmodernistyczny cynizm podkopują pozycję starszych czarodziei i mystycy nie są z tego zadowoleni. Nikt nie wątpi jednak, że Adepci siedzą w czymś znaczącym. Niezależnie od bezczelności, przyszłość tkwi w ich Sztuce.

A oni tego nie wiedzą! Tradycja ta jest znana ze swych problemów z postawą – znakami firmowymi Adeptów są uszczypliwy humor, izolacjonizm, złośliwe kawały i piractwo danych. Wiele tej postawy wypływa z mentalności oblężenia. Technokracja zaprzysięgła im anihilację, większość Tradycjonalistów im nie ufa, a Nephandi i Maruderzy są zbyt nieludzcy by się z nimi zadawać. Większość Adeptów wierzy, że mają tylko siebie i tylko na sobie mogą polegać. Zazwyczaj mają rację.

Bez społecznego wsparcia i kunsztu wielu magów Adepci wciąż robią wiele. Przez sieci rozpowszechniają nowe idee, inspirują Śpiących, atakują strukturę władzy Technokracji i rzeźbią nowy świat VR. Ze swą wizją, talentem i buntowniczymi pomysłami, ci mystechnicy uosabiają postmodernistyczną magyę: nieustępliwą, demokratyczną, cyniczną i wizjonerską.

Filozofia: Mówiąc, że czegoś nie możesz lub nie powinneś robić zmuszasz mnie do udowodnienia, że się mylisz. A ja nie. Mamy umiejętności i dostęp jakich sobie nawet nie wyobrażasz; nie ma dla nas na długo zamkniętych drzwi. Jesteśmy przyszłością. Ciało umiera, a my jesteśmy kolejnym etapem. Świat nam znany jest w każdym calu tak prawdziwy – i kurewsko czystszy – niż ta gnijąca kula błota, którą próbujesz ocalić. Wstąpienie leży w nowych pomysłach, nie w zmurszałych.

Styl: Matematyczne i metafizyczne dziwactwa stanowią podstawę Sztuki tej Tradycji. Dla nich cała rzeczywistość jest informacją. Zmieniając informację zmieniasz świat. Jak większość innych Tradycji mają oni swą ulubioną teorię Dziesiątej Sfery; dla nich jest to Paradygmat, element konceptualnej rzeczywistości. Większość Adeptów czyni swą tajemniczą technomagyę przez zaawansowane komputery zwane jednostkami trinarnymi. Podczas gdy normalne systemy działają tylko z wartościami „tak" i „nie," to Trinarne deki rozumieją „może."

Sfera: Korespondencja

Typowe Rekwizyty: Komputery, osprzęt VR, bronie, cybernetyka, sieci, wynalazki

Organizacja: Ekstremalnie demokratyczna; status przychodzi z „elitarnością," na wpół poważnym pomieszaniem czadowości, osiągnięć, sprytu i jaj. Adepci spotykają się en masse dwa razy w roku, choć wielu częściej wydaje mniejsze imprezy. Większość z nich ma kompletne osobowości na sieci (wraz ikonami VR), które rzadko kiedy przypominające swe śmiertelne ja. Ikony te są jedyną drogą jaką wielu się porozumiewa. Choć większość Adeptów spotyka się głównie w sieci, to istnieją w u nich pewne frakcje (zwane sarkastycznie „legionami.") Niektóre z nich, jak Cyberpunki podpadają pod stereotypy, podczas gdy inne, takie jak Hackerzy Rzeczywistości działają na bardziej metafizycznym poziomie. Jako, że rzadko spotykają się cieleśnie to znani są z długiej historii wściekłych zachowań. Kłótnie są rozstrzygane przez „płomienne wojny," formę certámenu w VR polegającego na starciu sprytu i wyobraźni.

Inicjacja: Większość Inicjatów zaczyna na jakiejś konferencji Internetu, gdzie jest testowana przez przyszłych mentorów. Wartościowych karmi się magycznymi zagadkami i teoriami do sprowokowania Przebudzenia. Inni osiągają Przebudzenie spontanicznie i łączą się z podobnymi sobie. Adepci nie mają nic przeciw Sierotom – tak zaczynało wielu z nich.

Akolici: Fani cyberpunku, muzycy, spece komputerowi, anarchiści, pisarze

Role: Hacker, rewolucjonista, artysta, punk, eksplorer sieci, metafizyk

Stereotypy

• Bractwo Akashic – To kurewskie Kung Fu jest czadowe, ale na mnie nie działa. Głębokie oddechy nie włączą cię do Sieci... mam nadzieję.

• Eutanatos – Ajiiii!

• Kult Ekstazy – Ekstra dragi, super imprezy, ale straszne dno gdy przychodzi coś zrobić. Śnijcie dalej ludzie!

• Mówcy Marzeń – Coś jest w tej hipotezie Gaji, ale chyba nie widzą że ich styl życia jest martwy.

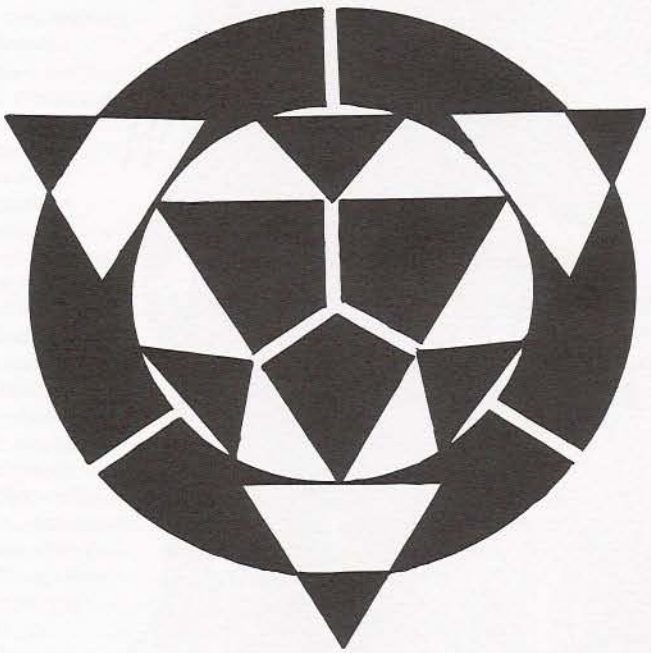
• Niebiański Chór – Jak chcesz zobaczyć Boga to wstań z klęczek i podłącz się do sieci.

• Porządek Hemesa – Wiele mocy tkwi w ich wykresach i formułach, ale są zbyt zawzięci w dawno przegranej wojnie.

• Synowie Eteru – Dlatego właśnie lubię naukę! Nie wiem jak dużo ich rzeczy naprawdę działa – myślę że dużo – ale zawsze jest fajnie popatrzeć. Są naszymi przodkami i dobrymi sojusznikami. Nic im nie rozwalaj.

• Verbena – Ciarki mnie przechodzą od nich. Wycinanie sobie runów na rękach nie jest moją ideą dobrze spędzonego czasu.

• Opustoszali – Strasznie dołują, ale widzę skąd przychodzą. Mamy ze sobą wiele wspólnego. Kiedyś się może uśmiechną, a wtedy uważajcie!



Ty to nazywasz rzeczywistością? Pozwól, bym pokazał ci inną – Rzeczywistość 2.0 jeśli chcesz. Czystszą, bezpieczniejszą, bardziej demokratyczną i szeroko otwartą na pozytywną ekspansję. Którą ty wybierzesz?

Opustoszali



Żart dla niektórych, kolec w dupie dla innych – Opustoszali zrównują się z Wirtualnym Adeptami w Hallu Niesławy Rady Dziewięciu. Podobieństwa nie kończą się tutaj; obie grupy są produktami współczesnej ery, odroślami ze świata na krawędzi piekła. Obie grupy przyjmują subkulturę, która i gloryfikuje i kpi sobie z niego i obie z uniesionymi środkowymi palcami niosą światło przyszłej zmiany. Ale tam gdzie Adepci idą z neonowym blaskiem, oświetlając Radzie drogę, tam Opustoszali niosą w mroku swe kandelabry.

Mimo, że to Gotyk–rockowe podejście sugeruje niedawne powstanie, to ich korzenie sięgają dalej niż się innym wydaje. Mimo, że „Pusta Tradycja" (w rzeczywistości Cech, lub zorganizowana subkultura magyczna) datuje swe powstanie na Lata Dwudzieste, to ich filozofia „straconej generacji" może być już odnaleziona w dziełach poetów romantycznych. Wiele Dzieci Nocy, uważa, że Lord Byron był pierwszym z nich. Inni mówią, że to bzdura. W każdym przypadku, ich zamiłowanie do odeszłej czerni może się równać tylko ich nienasyconej ciekawości.

Opustoszali zdają sobie sprawę, że dzisiejszy świat jest do kitu, a więc omotują się iluzjami bardziej romantycznych czasów – czasów gdy mogłeś pisać sonety i skończyć pogrzebany za życia. Mroczni ci odbijają swe poczucie niedopasowania w obsesji tragedią. Od początku samotnicy, oddzielają się jeszcze bardziej od świata ekscentrycznym strojem i sarkastycznymi manierami, tworzą swą mroczną krainę, w której sikają na przechodniów.

Gotyckie Sieroty znają ból z pierwszej ręki. Wielu pochodzi z rozbitych lub patologicznych domów i poznaje sztukę przetrwania przed końcem szóstej klasy. Część jest tak opętanych wyobraźnią, że gdy przychodzi zew od Avatara, wydaje im się to niemal normalne. Magya przychodzi do nich bez wielkiej nauki czy wysiłku, jest raczej wrodzonym talentem używanym do ustawienia sobie życia poza domem. Subkultura ulicy daje im szansę buntu, znalezienia schronienia i zyskania przyjaźni. Magya daje moc, status i oświecenie.

Opustoszali, bardzo klanowi i sekretni, wciąż pomagają wartym kłopotów. Wielu magów Rady zawdzięcza swe przetrwanie pobliskim Mrocznym. Po takiej pomocy często znikają, szepcząc jeszcze niezrozumiałe żarty. W głębi swego serca Gotyccy magowie głęboko współczują wyrzutkom takim jak oni i chronią ludzi ulicy, bywalców knajp i uciekinierów. Outsiderom nie ufa się jednak na początku – muszą oni dokonać jakiegoś czynu pobratymstwa zanim zostaną potraktowani inaczej niż z rezerwą. Nawet wtedy żaden „pozer" nie pozna naprawdę intrygujących stosunków społecznych Opustoszałych. Na swój sposób Sieroty te mają kodeks w każdym calu tak sekretny jak Hermetyczne Misteria. Tańcząc w cieniach, kabały Opustoszałych – lub „kliki" – znajdują swe bezpieczeństwo w liczebności i tajemnicy.

W klikach tych Dzieci Nocy trzymają się jedno drugiego. Mogą ze sobą walczyć, obrażać i zdradzać, ale jeśli ktoś z zewnątrz zagrozi „rodzinie" to rodzina jest znowu razem, aż do śmierci. To poczucie wspólnoty, nieważne jak mogłoby się wydawać niefunkcjonalne, daje Gotyckim magom stabilność na drodze do jakiegoś Wstąpienia. Rada może nigdy nie pojąć co utraciła.

Inne grupy błędnie sądzą, że Opustoszałym brak wizji. Samowystarczalność Cechu i jego chore poczucie humoru maskują jednak zamiłowanie do tego co tajemnicze. Fascynują ich puzzle, omeny i zagadki; magya, zjawy, wilkołaki, a przede wszystkim wampiry przyciągają te Sieroty jak czarne koronki mole. Na swój sposób Opustoszali są tak pierwotni jak Verbena i Mówcy Marzeń – ciągnie ich do cudów poza obozowym ogniskiem. Widząc stare rzeczy nowymi oczami, Opustoszali wyrzucają bagaże odciągające tak wielu Przebudzonych od objawienia i rzeźbią nową Ścieżkę starymi narzędziami.

„Stare narzędzia" są dobrą drogą opisu Pustej magyi. Większość z nich ukierunkowuje swą Sztukę przez zamawiany pocztą okultyzm – tanią biżuterię, tandentne „księgi zaklęć," dziwaczne parafernalia i sztuczki magiczne. W ich bibliotekach możesz znaleźć Byrona, Poe, Crowleya i LeVeya, a ich rytuały wykorzystują płyty kompaktowe, czarne świece i gry fabularne. Używając magyi „w zły sposób" Sieroty te ukazują, że dla nich magya płynie tylko z wewnątrz.

Filozofia: Twoja religia przyprawia mnie o wymioty. Twoje oświecenie – o śmiech. Zbudź się i zobacz jaki świat jest naprawdę – umierający. Myślę, że to fajny pokaz i można się jeszcze pośmiać, ale jeśli chcesz to wszystko ocalić paroma dobrze wycelowanymi „Zdrowaś Maryśkami" to ja mam w kieszeni akt własności na ratusz miejski.

Styl: Pusta magya jest eklektyczna – szczypta wiedźmiarstwa, trochę wiktoriańskiego spirytualizmu, uncja Crowleya, kropla popularnego voodoo. Dodaj do smaku Sisters of Mercy, szybko rozbełtaj i wlej do stojącego na ogniu kociołka. Mimo, iż Mroczni chętnie szukają nowych elementów kierunkowania swej sztuki, to prawdziwą moc czerpią z wewnątrz.

Sfera: Każda, choć płacą pełną cenę za wszystkie ze względu na ich rozproszone podejście i brak nauczania.

Typowe Rekwizyty: (zobacz wyżej)

Organizacja: Nieformalna; ściśle powiązane ze sobą kliki tworzą sieć połączoną przyjaźnią, nocnymi klubami, telefonami i zwykłą pocztą. Choć wybiera się czasem „króla" i „królową," to tytuły te są w najlepszym razie sardoniczne. Przywódcy lokalnych klik na każde Halloween wydają duże przyjęcia (lub „sabaty,") z zespołami na żywo i na wpół poważnymi rytuałami. Przybywa na nie wielu nadprzyrodzonych, przede wszystkim wampirów.

Inicjacja: Najpierw inicjat musi być zaaprobowany przez lokalną klikę. Przyszli członkowie muszą cenić sobie desperację i okazać jakiś magyczny talent. Częstym testem jest zapalenie świec bez ich dotykania. Rytuały przyjęcia różnią się od kliki do kliki; niektóre wymagają tatuaży, zabójczych spojrzeń, nowej wiedzy, talentu artystycznego a nawet krwawych ofiar.

Akolici: Krwawe Lale, uciekinierzy, właściciele klubów, gotyckie zespoły rockowe

Role: Okultysta, muzyk, tragiczny poeta, bywalec knajp

Stereotypy

• Bractwo Akashic – Ładne ruchy, Bruce. Rozejrzałeś się później wokół? Mamy nowe jutro i jest ono do niczego.

• Eutanatos – Ja idę Ścieżką Śmierci pieszo; oni jadą buldożerem. Ale wciąż nieźle się z nimi trzymać, nie?

• Kult Ekstazy – Niewielu Fanów rozumie mroczniejsze strony życia. Szkoda – mają parę niezłych pomysłów.

• Mówcy Marzeń – Też wiem coś o duchach. Chcesz gadać ze zjawą? To nie jest miłe.

• Niebiański Chór – Przestałem wierzyć w to gówno gdy rozwiedli się moi rodzice. Idźcie pracować dla Ratusza.

• Porządek Hermesa – Zbywają mnie. Ci Merlini stracili 500 lat temu to dzięki czemu byli specjalnymi. Tylko nie mów tego blisko nich!

• Synowie Eteru – Czadowe zabawki, rewelacyjne podziemia, ale myślę, że zostawili swe mózgi w Maszynie Czasu.

• Verbena – Mają rację; rzeczywistość jest krwią, seksem i słodyczą, a oni nie oszukują się, że jest jakkolwiek czyściej niż jest.

• Wirtualni Adepci – Jakbym miał ich kasę, to może bym się dołączył. Podoba mi się ich podejście, ale ta ich moda jest okropna.



Taniec śmierci jest celebracją życia dla znających jego kroki.

Cechy



Ale nie będziesz szal miał do zważenia skarbów nieznanych;
I nie szukał kijem ni ciężarkiem głębi wiedzy swej.
Bo Ja jest morzem bezdennym i bezkresnym.
Nie mawiaj więc „znalazłem prawdę" lecz „znalazłem Prawdę."

– Kahlil Gibran, Przepowiednia

Cechy są podstawą twego bohatera – jego ogólną osobowością, siłą, umiejętnościami, zdolnościami, zasobami, kontaktami, a czasem nawet własnością. Mimo, iż wydają się być niczym więcej jak kropkami na papierze, to umożliwiają oddanie złożoności życia na potrzeby gry.

Cechy te opisują jedynie podstawowe parametry twego maga. Esencja bohatera płynie z narracji i wyobraźni. Poniższe wskazówki są techniczne, nie koncepcyjne. Idee zawarte w bardziej mistycznych Cechach – takich jak Esencja, Avatar, Kwintesencja – mogą być znalezione w **Rozdziale Drugim i Trzecim**.

Esencje

Klasyfikacja świadomości także zachęca do gierek statusu „lepszy niż Twój." Ludzie marnują energię na definiowanie zajmowanego przez siebie stanu. To tak, jakby świadomości były jakąś kosmiczną podstawówką, w której trzecioklasiści mają prawo patrzeć z góry na pierwszaków. A ważne jest to nie na jakim poziomie jesteśmy, ale czego się uczymy.

– Starhawk, Spiralny Taniec

Esencja jest w uproszczeniu ogólną „osobowością" Avatara twego maga. Większość cudotwórców zgadza się co do tego, że istnieją cztery jej typy – Dynamiczna, Pierwotna, Poszukująca i Wzorcowa, a każda z nich ciągnie ku pewnemu aspektowi Metafizycznej Trójcy (**zobacz Rozdział Czwarty**). Sądzi się, że piąta Esencja, zwana Nieskończoną także istnieje, lecz tylko na taki sposób jak to się ma z kwarkiem w fizyce kwantowej. Musi istnieć ze względu na swą obserwowaną nieobecność.

Toczy się wiele debat nad rolą Esencji w przeznaczeniu maga. Niektórzy twierdzą, że determinuje ona jego czyny (i przynależność w Wojnie), podczas gdy inni uważają, że jest jedynie odbiciem tęsknot ostatniej inkarnacji Avatara. Czy to Avatar jest odbiciem maga, czy mag odbiciem Avatara? Nikt tego nie wie. Być może obie tezy są prawdziwe.

Esencja twego maga może być zauważana jako podświadomość, główne źródło uprzedzeń, manieryzmów i cech charakteru. Mag Esencji Wzorcowej może się martwić o detale i organizację (patrząc przy tym z góry na nie ceniących ich), podczas gdy Dynamiczny będzie co chwilę zmieniał zajęcie, obgryzał paznokcie i śpiewał piosenki. Pierwotny Avatar będzie się wchodził w głąb każdego napotkanego związku, pragnąc odkryć wszystko co wie całemu światu, kiedy Poszukująca dusza będzie uspokajała dysputy i szukała równowagi między zaśmieconym pokojem a uporządkowanym biurem.

Esencja wchodzi jeszcze głębiej. Jako „osobowość" reinkarnowanej duszy silny Avatar (cztery lub pięć kropek) może chcieć zrealizować własne cele. Musisz zdecydować jak silny wpływ ma Avatar na twego maga (**zobacz „Cechy Tła"**) i jakie są ich wzajemne stosunki, jeśli jakieś są. Siostra Beulah z Zakonu Nieba często widzi manifestacje jej Wzorcowego Avatara i myli go ze Św. Judą. Khozan, typowo Poszukująca osobowość, jest świadomy koncepcji Avatarów i sądzi, że jest to fascynująca rzecz. Nie miał jednak z tym żadnych osobistych doświadczeń. Kot Cheshire jest całkowicie nieświadomy istnienia Avatarów i odrzuciłby je jako „pieprzenie machających kryształami bałwanów," mimo, że Dynamiczny Avatar ma na niego bardzo silny wpływ i czyni go takim obrazoburcą.

Manifestacje Avatara są zazwyczaj połączone z Esencją. Natura każdej Esencji mówi także wiele o ewentualnym Wstąpieniu bohatera. Wybierz Esencję swego maga z oczami otwartymi na przeznaczenie i cel, jakie chciałbyś żeby miał, nawet jeśli dla ich osiągnięcia miałby przejść piekło.

Dynamiczna

Chyba najpowszechniejsza Esencja; Dynamiczne Avatary są prawdziwymi inkarnacjami sił zmiany . Wszyscy magowie są częścią dynamicznej siły prowadzącej rzeczywistość, ale ci z tą Esencją są przez nią pożerani, prowadzeni miłością i pożądaniem wiecznej zmiany. Prawdopodobnie nigdy nie osiągną, i mogą nigdy nie poznać, swego ostatecznego celu. Magowie tej esencji są często uważani za pionierów, jako że ucieleśniają w sposób doskonały to, czym jest mag. Wzięta do ekstremum Esencja ta przedstawia typowego Marudera – nieskończenie zmiennego, nigdy się z niczym nie zgadzającego.

Dynamiczne Avatary bywają zazwyczaj energicznymi duchami o wielkim sprycie i ciekawości. Większość przybiera wiele rozmaitych kształtów, zazwyczaj jednak przypominających cienie lub mgławe istoty z dziecięcych snów. Są zmienne i kapryśne, nigdy nic je nie zaspokaja.

Pierwotna

Czerpiąc swą naturę z początku i końca wszechświata, Pierwotne esencje są chyba najrzadsze spośród wszystkich. Wielu najpierwszych magów miało tę Esencję, ale w miarę upływu czasu coraz mniej rodzi się nią obdarzonych. Większość uczonych wierzy, że w swej najbardziej wyrafinowanej formie Esencja ta dąży do powrotu do stanu pierwotnego i zakończenia wszystkiego co dziś znamy. Z tego też powodu sądzi się, że Nephandi mają Pierwotne skrzywienie.

Większość magów tej Esencji nie jest jednak takimi ekstremistami, ale nawet jako dzieciom, ich stare dusze zapewniają ciąg wiedzy. Są zazwyczaj obcesowi, nie mają czasu na głupoty i próbują odnaleźć przyczyny wszystkiego. Ale mimo całych ich starożytnych przeżyć, Pierwotne Esencje szukają nowych doświadczeń. Jeśli nawet „byli tam – zrobili to," to nie okazują tego. Głębokie związki i bogate pasje są ich największą radością.

Pierwotne Avatary przybierają zazwyczaj kształt zwierząt, duchów lub legendarnych bogów, jak ich „posiadacze" mogą być bardzo ordynarni i bezpośredni w manierach i mowie, mało zważając na społeczną moralność.

Poszukująca

Avatary te poszukują przede wszystkim równowagi ponad wszystko. Poszukujący magowie łączą razem oddzielne pomysły i odświeżają zapomniane idee. Niczym Dynamiczna żądza, tak Poszukująca Esencja rzuca często maga z jednej podróży w drugą. Ale w przeciwieństwie do Dynamicznej, Poszukująca Ścieżka uważa drogę za ważniejszą niż niezliczone cele. Dlatego też magowie

ci są bardziej skupieni niż ich Dynamiczni partnerzy. Podążają jedną drogą do końca, potem następną i tak dalej w nieskończonym biegu zmian.

Przez całe tysiąclecia mało kto widział tę różnicę. Ale gdy świat się coraz bardziej rozwijał, a dystans między biegunami Trójcy powiększał, Esencja ta (i konieczność uosabianej przez nią równowagi) stawała się bardziej widoczna. Z tej to przyczyny identyfikuje ją się z Radą Dziewięciu Tradycji, grupą magów, która wybrała Ścieżkę Środka.

Wielu magów przeocza las dla samych drzew, ale ci z Poszukującą Esencją zawsze widzą cały obraz.. Poszukujące Avatary są dopingujące i wymagające. Nigdy nie zadowolone z tego co osiągnęły, zawsze chcą więcej i lepiej. Gdy się ukażą, to od razu pchają swego maga ku jakiemuś poszukiwaniu, i nie spoczną póki podróż się nie rozpocznie.

Wzorcowa

Mimo, iż Esencja ta uosabia Technokrację, to Wzorcowi magowie są niezbędni do przetrwania społeczności magów. Obdarzeni nią czarodzieje pracują zazwyczaj do określonego końca. Jak wszyscy magowie są wewnętrznie dynamiczni, ale nie zajmuje ich tak szukanie nowych dróg jak utrzymywanie starych. Bez wsparcia magów Wzorcowych większość Dynamicznych byłaby niezdolna do podążania za swymi prawdami o rzeczywistości.

Avatary tej Esencji są stabilne i zrównoważone, manifestują się zazwyczaj w jednej określonej formie. Wyglądają często jak ważne autorytety z przeszłości bohatera, często wymagające i nieubłagane.

Archetypy Osobowości



Nie, moja moralność była starsza, bardziej klasyczna; moralność, która rozróżniała składanie ofiar i rzezie i nie śniła o sporcie.

– M.J. Engh, Arslan

Wszyscy gramy w naszych codziennych życiach, czy się do tego przyznajemy, czy nie. W każdym związku jaki mamy, odsłaniamy inny aspekt naszego „prawdziwego" ja. Przyznaj: czy nie zachowujesz się inaczej przy swoim ojcu niż przy swej dziewczynie? I masz wrażenie, że każda osoba widzi „prawdziwego" ciebie, obraz, z którym witasz się w lustrze każdego dnia?

Nawet magowie noszą te „maski"; być może dla przetrwania zaadoptowali je bardziej, niż mógłby jakikolwiek śmiertelnik (wliczając w to polityków). Dla odzwierciedlenia osobistego i publicznego charakteru naszego bohatera daliśmy im Natury i Postawy. Pierwsza przedstawia wewnętrzne ja bohatera, jego prawdziwą osobowość. Druga ukazuje go takiego, jak widzą go inni.

Natury i Postawy (znane wspólnie jako Archetypy) dają tobie i Narratorowi łatwy sposób opisania twego bohatera. Nie są one jednak przegródkami czy „profesjami" – każdy bohater jest unikalny, o wielu aspektach, a przynajmniej taki powinien być. Archetypy jednak dają ci coś do oparcia się na początku. Natury ukazują trochę celów i ułomności Wstąpienia maga i mówią jak zarobić z powrotem wydawane punkty Siły Woli. Postawy są w większości narzędziami narracji, choć mogą być niezwykle przydatne przy kontaktach bohaterów Narratora z twoim. Jeśli Postawą twego maga jest Ekscentryk lub Buntownik, to policjant na ulicy prawdopodobnie zadrze z nim, nawet jeśli jego Naturą jest Opiekun czy Tradycjonalista.

Każdy archetyp ma swe siły i słabości. Tendencje te, jeśli płyną z Natury, mogą być widziane jako strażnice na drodze do Wstąpienia. Siły są cnotami inspirującymi go ku wyższym celom; słabości są blokadami, słabymi punktami osobowości, które uniemożliwiają mu osiągnięcie swego potencjału. Dokładna natura tych blokad, i ich wpływ na przyszły los bohatera są do ustalenia przez ciebie.

Natura twego maga daje mu także sposób na odzyskanie wydanych punktów Siły Woli. Gdy dokona on coś „pasującego" do niego, Narrator może przywrócić mu za to od jednego do trzech wydanych punktów Siły Woli. Oczywiście stosuje się to tylko do odzyskiwania czasowych punktów Siły Woli, nie kupowania nowych, choć bohater pragnący sobie podnieść Siłę Woli może jako umotywowanie tego przytoczyć swe osiągnięcia.

Archetypy te są jedynie sugestiami. Nie czuj się przymuszony do odgrywania roli wewnątrz ścisłych definicji tego co możesz, a co nie. Tak samo zachęcamy cię do wymyślania własnych Archetypów. Oferowane przez nas poruszają jedynie powierzchnię możliwości, jakie w końcu odkryjesz.

Awangardzista

Musisz zawsze być na czasie. Nowy taniec, trend w modzie czy odkrycie są dobre wtedy gdy pierwszy o nich wiedziałeś. Nic nie boli cię bardziej niż wieści z drugiej ręki. Nowe odkrycia są twym życiem, a ty poświęcasz wiele czasu i wysiłku dla ciągłego do nich dostępu. Jeśli nie jesteś na czele, jesteś nigdzie.

Dalekowzroczność jest twą siłą. Jako, że szukasz nowego, możesz docenić radykalne zmiany na długo przed innymi.

Twą słabością jest Duma, absolutna pewność, że jesteś lepszy niż wszyscy inni. Wszystko co stare jest pogardzane, a nowym szybko się nudzisz. Musisz aspirować ku czemuś prawdziwie wartościowemu.

– Odzyskujesz punkt Siły Woli gdy dokonasz jakiegoś znaczącego odkrycia.

Błazen

Świat jest bolesnym miejscem, ale nie brak mu jaśniejszych stron. Ludzie mogą oszaleć jeśli nie będą mieli się z kogo śmiać. Ty jesteś kimś takim. Jako głupek, klown czy komik zawsze poszukujesz we wszystkim humoru. Nienawidzisz smutku i bólu, ciągle próbujesz zawrócić dusze innych z mroku życia. Czasami zrobisz wszystko dla zapomnienia o istnieniu bólu. Twoje poczucie humoru może nie bawić twych przyjaciół, ale sprawia, że czujesz się lepiej. Niektórzy Błaźni rzeczywiście uciekli bólowi i są teraz szczęśliwi, lecz większość nie znalazła uwolnienia.

Empatia jest twą siłą; dzięki niej możesz rozweselać innych i znajdywać skórki bananów na drodze twej kabały. Kiedy przestajesz żartować, możesz ją użyć dla bardziej konstruktywnych celów.

Twą słabością jest **Hipokryzja.** Skupianie uwagi innych na szczęściu pozostawia śmiertelne niebezpieczeństwo zignorowania potworności. Ty też możesz być pełen bólu.

– Odzyskujesz Siłę Woli, gdy podniesiesz nastrój swych towarzyszy dzięki żartom, w szczególności jeśli uda ci się przez to uciec od własnego bólu.

Bojownik

Nieważne co się stanie, ty zawsze przetrwasz. Możesz wytrzymać, przejść, wydostać się i przeżyć niemal w każdych okolicznościach. Gdy zaczyna być ciężko, ty idziesz dalej. Nigdy nie mówisz o śmierci i nigdy się nie poddajesz. Nic nie gniewa cię tak, jak oso-

ba, która nie walczy by uczynić rzeczy lepszymi, lub poddaje się bezimiennym siłom wszechświata.

Niewielu ma twoją **Wytrwałość**. Nieważne, jakie napotkasz przeciwności, wychodzisz z nich oddychający, jeśli nie zwycięski. Ilu wojowników może powiedzieć to samo?

Twą słabością jest **Brak Zaufania**. Musisz otworzyć się na świat by dostąpić transcendencji.

– Odzyskujesz Siłę Woli gdy przetrwasz jakąś trudną sytuację dzięki swemu sprytowi i wytrwałości.

Brutal

Wojna jest twą przyjemnością i twym przeznaczeniem. Może ona być i zwykła bójką i makiaweliczną intrygą, ale ktoś musi stracić życie, i tym kimś nie będziesz ty. Moc i władza są wszystkim co cenisz. Wola twa musi być spełniona.

Podejście to jest o wiele częstsze wśród Przebudzonych, niż ktokolwiek mógłby się spodziewać; rzeczywistość, jak wiesz nie toleruje słabeuszy. Możesz używać swej siły do terroryzowania lub chronienia słabszych, ale taka słabość jest czymś, czego nigdy nie będziesz tolerował u siebie.

Znajdujesz siłę w swej **Sile**. Rzadko rozpraszają cię trudności. Faktycznie większość porażek jedynie zachęca cię do ponownego spróbowania i to mocniej niż uprzednio.

Twą słabością jest **Gniew**. Dla ciebie życie jest bitwą, a nie kompromisem. Musisz pokonać ten sposób myślenia, bo inaczej cię pożre.

– Odzyskujesz Siłę Woli, gdy całkowicie zniszczysz kogoś, kto stanął na twej drodze.

Buntownik

Do diabła z rządami! Jesteś malkontentem, ikonoklastą i wolnomyślicielem. Jesteś tak niezależny i swobodny, że nie chcesz dołączyć się do jakiegokolwiek ruchu lub sprawy. Wszystko co uciska twą indywidualność powinno być zniesione. Nie jesteś dobrym wyznawcą, ani też zazwyczaj dobrym przywódcą (chyba, że twoi zwolennicy chcą iść tam gdzie ich prowadzisz).

Indywidualizm jest twym silnym punktem; nikt nie zmusi cię do wejścia w ramki!

Twą słabością jednak jest **Brak Kierunku**. Twa moc nie jest skupiona i nie wyda z siebie nic bez konkretnego celu.

– Odzyskujesz Siłę Woli, gdy twój bunt przeciw status quo przyniósł coś dobrego.

Cwaniak

Jaki sens ma ciężka praca, jeśli możesz dostać coś za nic? Po co się męczyć, jeśli dzięki rozmowom możesz dostać to co chcesz? Zawsze próbujesz znaleźć najłatwiejszą drogę dojścia do władzy i bogactwa. Oszustwo jest grą, a ty jesteś w niej cholernie dobry. Cwaniacy mają wiele ról, tak więc możesz być złodziejem, oszustem, wykolejeńcem, agentem, czy akwizytorem.

Jesteś bardzo **Sprytny**, co jest prawdziwą zaletą w czasie wojny. Ustawiając swych przyjaciół do pracy i wrogów jeden przeciw drugiemu czynisz życie swej stronie łatwiejsze.

Twą słabością jest **Zawiść**. Nigdy nie jesteś szczęśliwy z tym co masz, zawsze pragniesz więcej. Musisz przezwyciężyć w końcu swe pragnienia i znaleźć szczęście w tym co masz i kim jesteś.

– Odzyskujesz Siłę Woli kiedy podstępem skłonisz kogoś do wyręczenia cię w twej pracy.

Ekscentryk

Zawsze są tacy ludzie, którzy nie pasują i ty jesteś jednym z nich. Status quo nie jest w twoim stylu. Jesteś raczej niezależnym myślicielem niż bezcelowym buntownikiem, myślicielem nie przynależącym do społeczności w której się wychowałeś. Nie zwracasz uwagi na moralność innych; raczej postępujesz wedle własnego, dziwnego kodeksu. Ekscentrycy są zazwyczaj lekceważeni i mają czasem prawdziwie dziwaczny smak i upodobania.

Jak stereotypowy Kultysta Ekstazy, tak i ty **Rozbijasz Bariery** biorąc je z bańki. Twoją jest wizja przyszłości, nie więzienia przeszłości.

Twą słabością jest **Perwersja**. Energia, jakiej potrzebujesz do zaprzeczania ustalonemu porządkowi może kiedyś zmienić świat na twój obraz. Ale troszkę stabilności nie zawsze jest złą rzeczą. Kiedyś to zrozumiesz.

– Odzyskujesz Siłę Woli gdy uda ci się zagrać społeczeństwu i jego zasadom na nosie, ale bez odwetu z jego strony.

Epikurejczyk

Życie jest zbyt ważne by je marnować, więc czas trzeba spędzać tak dobrze, jak to tylko możliwe. Jesteś tu w końcu tylko raz. Jesteś zmysłowym sybarytą i imprezowym zwierzakiem; słowa samoograniczenie i samodyscyplina są marnowaniem oddechu. Co prawda wciąż możesz trochę popracować, ale tylko jeśli po tym czeka zabawa. Większość Epikurejczyków ma niską samokontrolę, jako że tak cenią sobie ekscesy.

Twym największym darem jest **Joie de vivre** (Miłość Życia). Żadna przegrana nie zniechęci cię na długo. Życie jest dla ciebie wielkim darem i żałujesz (a czasem pomagasz im) tych, którzy go niedoceniają.

Twoją słabością jest **Hedonizm**. Przyjemność jest twym jedynym prawdziwym celem. Ale Prawdziwe Wstąpienie wymaga większych ambicji, a ty musisz znaleźć mniej ucieczkowe sposoby radowania się życiem.

– Odzyskujesz jeden lub dwa punkty Siły Woli, kiedy uda ci się dobrze spędzić czas i zabrać ze sobą innych.

Fanatyk

Jesteś pożerany przez sprawę; jest ona najważniejszą rzeczą w twym życiu, na dobre czy na złe. Każdą kroplę swej krwi i pasji oddajesz sprawie. Po prawdzie, to możesz czuć się winny spędzając czas w inny sposób. Nic nie stanie na twej drodze – nic czego nie mógłbyś przezwyciężyć. Możesz cierpieć ty i twoi bliscy, ale twa sprawa jest wszystkim – cel uświęca środki. Zanim rozpoczniesz grę, opisz swą sprawę, i jak wpływa ona na twe zachowanie.

Poświęcenie jest twą największą siłą. Nic nie osiąga się bez ofiar, a ty zrobisz wszystko dla urzeczywistnienia swej wizji.

Twą słabością jest **Upór**. Zamknęły się przed tobą możliwości życia. Musisz otworzyć się na inne poglądy, lub twe ostateczne zwycięstwo będzie próżne.

– Odzyskujesz Siłę Woli gdy dokonasz czegoś wzmacniającego twą sprawę.

Gbur

Tak, świat jest do dupy, i nikt nie wie tego lepiej niż ty. Wszyscy muszą sobie dokręcić śrubę. Choć twój dowcip jest potwornie wyostrzony, to nawet w nim nie znajdujesz dłuższej przyjemności (lub czymkolwiek innym, jeśli o to chodzi). Cynizm jest twym drugim imieniem; jest narzędziem oceny wszystkiego w życiu. Hej, ale przecież nazywasz tylko wszystko po imieniu!

Choć można powiedzieć, że twe **Oko Krytyka** jest siłą, to ty naprawdę musisz złapać trochę życia. Do kitu jest być tobą!

Twą słabością jest **Brak Wyobraźni**. Utraciłeś tę iskierkę robiącą cię prawdziwie magicznym i nie chcesz się do tego przyznać. Dlatego krytykujesz osiągnięcia innych. By osiągnąć Wstąpienie musisz spojrzeć na świat z nowej perspektywy.

– Odzyskujesz Siłę Woli, gdy ktoś zrobi coś głupiego, tak jak przepowiadałeś. Musisz albo powiedzieć o tym głośno innym bohaterom, albo cicho Narratorowi.

Konformista

Każda drużyna potrzebuje graczy. To jest twoja rola. Przewodzenie nie jest w twym stylu. Zostawiasz to innym. Zawsze ciążysz ku urodzonym przywódcom. Nie jest w twej naturze buntować się. Nienawidzisz niestabilności i niekonsekwencji. Wspierając silnego przywódcę pomagasz przezwyciężyć chaos.

Wszystkie stabilne grupy potrzebują jakiś Konformistów. **Kooperacja** jest twą wielką siłą. W przeciwieństwie do swych malkontenckich kompanów cenisz sobie wspólne dobro.

Twą słabością jest jednak **Niska Samoocena**. Nie masz pewności siebie wymaganej dla narzucenia swej woli i umożliwiasz innym wykorzystywanie ciebie. Tylko gdy odkryjesz swoje cele i zaczniesz je realizować będziesz mógł dojść do Wstąpienia.

– Odzyskujesz Siłę Woli, gdy grupa dokona czegoś dzięki twemu wsparciu i pomocy.

Krytyk

Nic na świecie nie powinno być zaakceptowane bez uprzedniego zbadania. Nic nie jest doskonałe, a blamaże muszą być wskazane dla dobra ich prawdziwego rozpoznania. Twe wymagania są bardzo wysokie, a ty żądasz ich wypełnienia. Wzbudzasz te same ideały u innych; niskie wymagania obniżają jakość życia wszystkich. Oni podziękują ci później, gdy pojmą czystość twej perspektywy. Wyszukuj i odsłaniaj niedoskonałości we wszystkim i każdym kogo napotkasz – nigdy nie satysfakcjonuje cię coś mniejszego niż perfekcja.

Wysokie Wymagania są często niezbędne w życiu. Nic nie da się osiągnąć gdy ludzie są niedbali. Ze swym krytycznym okiem możesz być pomocą dla swych przyjaciół – pod warunkiem, że mogą cię wytrzymać.

Jesteś **Arogantem.** Trudno jest zaakceptować kim się jest, a więc skupiasz się na wyszukiwaniu wad u innych. Kiedyś musisz zrozumieć, że niedoskonałości są nasionami dalszego rozwoju.

– Odzyskujesz jeden punkt Siły Woli gdy odkryjesz niedoskonałość przeoczoną przez innych.

Męczennik

Wszyscy posiadają instynkt męczennika, ale niewielu go odsłania, a jeszcze mniej nim żyje. Ale ty tak. Kiedyś ktoś jest w potrzebie możesz nawet dla niego zginąć. To pożądanie samopoświęcenia może wypływać z niskiej samooceny lub głębokiego poczucia miłości. W każdym razie możesz wytrzymać poważne cierpienia za swe wierzenia i ideały.

Co gorsze, Męczennicy oczekują sympatii i uwagi ze względu na swe męki i mogą nawet udawać czy wyolbrzymiać swój ból i cierpienia. Co lepsze, Męczennik chętniej przejdzie tortury czy nawet śmierć, niż odrzuci swą religię, wierzenia, zasady, sprawę czy przyjaciół.

Twą siłą jest **Dewocja**; świat popadłby w ruinę bez oddających się dla dobra innych. Na swój sposób wszyscy magowie są Męczennikami; Przebudzenie oddziela ich na zawsze od śmiertelnego człowieka.

To samo **Samopoświęcenie** może cię zniszczyć. Bez jakiegoś instynktu przeżycia zostaniesz pożarty przez potrzeby innych – doprowadzisz ich w zamian do nienawiści ku tobie.

– Odzyskujesz Siłę Woli, gdy poświęcisz się w rzeczywisty i natychmiastowy sposób dla swych wierzeń i przyjaciół.





Opiekun

Zawsze próbujesz pomóc tym wokół ciebie. Starasz się uczynić coś dla potrzeb i smutków nieszczęśliwych. Otaczający ludzie polegają na twej stabilności i sile w zachowywaniu ich mocnymi i zrównoważonymi. Jesteś tym, do którego zwracają się ludzie z problemami.

Czerpiesz siłę ze swej **Dobroci**. Mimo całego otaczającego cię cierpienia, twe dobre serce (i umiejętność jego dzielenia) wciąż czynią jakąś odmianę.

Twą słabością jest **Brak Ufności**. Twa męczeńska cząstka pochodzi z poczucia obowiązku, potrzeby istotności swej egzystencji. Ostatecznie musisz postawić siebie nad potrzebami innych, lub zostaniesz przez nich zużyty.

– Odzyskujesz Siłę Woli, gdy uda ci się kogoś wspomóc lub ochronić. Może to być nawet odpowiedni uśmiech lub ramię do wypłakania się. Musisz mu w jakiś sposób pomóc, nawet jeśli nie będzie o tym wiedział.

Organizator

Nienawidzisz chaosu i nieporządku i dążysz do przejęcia kontroli i zorganizowania wszystkiego w imię zmiażdżenia anarchii. Lubisz dowodzić, żyjesz by organizować i męczysz się by praca przebiegała gładziej. Wierzysz swym umiejętnościom osądzania i widzisz wszystko w czerni i bieli: „To nie będzie działać," „Jesteś ze mną lub przeciwko mnie," „Są dwa sposoby zrobienia tego – mój sposób i zły sposób."

Twa **Organizacja** jest często przydatna. Ludzie zazwyczaj potrzebują przywódców do wielkich czynów (jak przetrwanie!), a ty jesteś urodzonym przywódcą.

Ale **Brak Ci Tolerancji**. By dostąpić Wstąpienia musisz próbować połączyć ze swoim punkty widzenia innych i osiągnąć tak kompromis.

– Odzyskujesz Siłę Woli gdy przewodząc grupie dokonasz czegoś znaczącego.

Samotnik

Jesteś zawsze sam, nawet w środku tłumu. Jesteś podróżnikiem, myśliwym i samotnym wilkiem. Mimo, iż inni mogą myśleć o tobie jako o samotnym, zapomnianym lub odrzuconym, to tylko wolisz swoje towarzystwo. Może być tego wiele przyczyn: nie rozumiesz ludzi, za bardzo ich rozumiesz, ludzie cię nie lubią, lubią cię za bardzo. Może też twe myśli znaczą dla ciebie więcej niż dla innych. Twoje przyczyny są tylko twoje.

Samowystarczalność jest twą wielką siłą. Idzie ci doskonale bez pomocy innych. Nikt nie może przyprowadzić innych ku Wstąpieniu; to musi przyjść od wewnątrz.

Twą słabością jest **Brak Empatii**. Wszystko ma swoją wartość. Zadając się z innymi możesz odnaleźć miejsce dla siebie na tym świecie.

– Gdy uda ci się dokonać samodzielnie czegoś ważnego, ale co pomogło w jakiś sposób grupie, odzyskujesz Siłę Woli w ilości zależnej od powagi twego osiągnięcia.

Sędzia

Jako negocjator, moderator, arbiter i twórca pokoju zawsze próbujesz uczynić świat lepszym. Jesteś dumny ze swej racjonalności, osądów i zdolności dedukcyjnych. Walczysz o promowanie prawdy, ale rozumiesz, jak trudno to osiągnąć. Szanujesz sprawiedliwość, jako, że to przez sprawiedliwość prawda może zabłyszczeć.

Według ciebie wszyscy ludzie mają jakieś zasoby, choć czasem trudno je wydostać. Nienawidzisz niezgody i kłótni; wystrzegasz się dogmatyzmu. Czasami Sędziowie są dobrymi przywódcami, choć ich brak wizji zazwyczaj powoduje, że poświęcają się podtrzymywaniu status quo miast szukaniu lepszych dróg.

Uczciwość, **Mądrość** i **Logika** są twymi znakami firmowymi. Każda grupa czy społeczność potrzebuje osób, potrafiących oddzielić uczucia od prawdy.

Lecz **Brak Ci Wizji**. Statyczna klatka jaką sobie stworzyłeś musi być otwarta na wybór, otwartość i wolność. Nigdy nie osiągniesz transcendencji bez uwolnienia się od prostej logiki.

– Odzyskujesz Siłę Woli, gdy oddzielisz prawdę od pajęczyny kłamstw, lub gdy przekonasz swych dyskutantów by zgodzili się z twymi osądami.

Tradycjonalista

Jesteś ortodoksyjnym i konserwatywnym osobnikiem. Co było dobre za twej młodości dobre jest i teraz. Zwalczasz zmiany, bo jaki w nich sens? Niektórzy mogą cię widzieć jako kutwę i reakcjonistę czy starego pryka, ale ty rozumiesz jak ważne jest zachowanie status quo.

Dobrze mieć taką **Stałość**. Gdy świat jest poddawany wiecznym zmianom, ktoś musi trzymać środek. Tym kimś jesteś ty.

Jednak nadmierne **Samozadowolenie** zabija. Mag musi przywoływać energię dla wyzwalania nowych możliwości, a nie przykuwania się do statyki.

– Odzyskujesz Siłę Woli, gdy możesz zabezpieczyć status quo i zapobiec zmianom.

Twórca

Jesteś kwintesencją budowniczego, twój zmysł celu wychodzi poza zwykłe potrzeby. Próbujesz stworzyć coś o trwałej wartości, dla tych, którzy nastaną po tobie. Ludzie potrzebują wielu rzeczy, a ty czerpiesz satysfakcję z dostarczania im ich. Jesteś osobą, która męczy się dla zbudowania czegoś konkretnego: założenia miasta, stworzenia firmy lub jakiś inny sposób pozostawienia spuścizny.

Twą siłą jest **Cel**. Masz wizję, która uczyni świat lepszy gdy już z niego odejdziesz. Twe czyny będą żyły i wspomagały potomnych.

Twą słabością jest **Obsesja** ambicji – ślepo skupiasz się na swych planach. By dojść do Wstąpienia musisz pokonać to idee fixe i otworzyć się na nowe możliwości i osiągnięcia.

– Odzyskujesz Siłę Woli, gdy stworzysz lub ustanowisz coś ważnego, lub o trwałej wartości.

Wizjoner

Bardzo niewielu jest wystarczająco odważnych lub silnych by spojrzeć poza doczesne myśli w poszukiwaniu czegoś więcej. Społeczeństwo traktuje takich ludzi z jednocześnie z respektem i pogardą, jako, że Wizjonerzy obalają społeczności w takim samym stopniu jak je prowadzą.

Możesz być spirytualistą, szamanem, aktywistą New–Age, mistykiem, filozofem, wynalazcą, ale kimkolwiek jesteś, zawsze szukasz czegoś więcej. Patrzysz poza ograniczenia konwencjonalnej wyobraźni i tworzysz nowe możliwości. Choć możesz być bardzo niepraktyczny i mieć głowę w chmurach, to wypełniają cię nowe idee i spostrzeżenia.

Wewnętrzna prawda jest twym wyzwaniem, a **Wyobraźnia** twą siłą. Ze swoją wizją możesz prowadzić innych, desperacko potrzebujących mądrości.



Twą słabością jest twoja Duma, to duma z możliwości ujrzenia i zrozumienia tego czego inni nie mogą. Dla Wstąpienia musisz nauczyć się pokory.

– Odzyskujesz Siłę Woli, gdy uda ci się przekonać innych by uwierzyli w sny i podążyli ścieżką nakreśloną twą wizją przyszłości.

Atrybuty



Istoty ludzkie są najbardziej elastycznymi organizmami na Ziemi. Dlatego właśnie teraz tu stoimy i dlatego jesteśmy wystarczająco bystrzy by myśleć dlaczego.

– Robert Wright, „Science, God and Man" (Time, 28 grudnia 1992r.)

Specjalizacje

Dla każdego Atrybutu i Zdolności o wartości czterech i więcej gracz może wybrać specjalizację swego bohatera. Specjalizacje takie określają aspekt Cechy, w którym bohater jest szczególnie biegły, jak np. Oczarowywanie (Oddziaływanie), Pistolety (Strzelectwo), Motocykle (Prowadzenie) czy Hacking (Informatyka).

Specjalizacja umożliwia graczowi powtórny rzut każdą kostką, na której wypadła „10–tka," podczas akcji, w której specjalizacja jest wykorzystywana (jazda na motorze czy flirtowanie z księżną). Gracz zachowuje pierwsze sukcesy z rzutu, ale dzięki specjalizacjom może uzyskać dalsze. Może rzucać tak tymi kostkami do pojawienia się czegoś innego niż „10–tka." Można wybrać tylko jedną specjalizację na Cechę.

Atrybuty Fizyczne

Cechy Fizyczne określają siłę, budowę, zwinność i żywotność bohatera. Postacie zaprawione w walce lub sporcie powinny mieć je wysokie.

Siła

Cecha ta mierzy fizyczną moc, włączając w to możliwość przenoszenia ciężarów i zadawania obrażeń. Zazwyczaj bohater o wysokiej wartości Siły będzie barczyściej zbudowany od przeciętnej. Używaj Siły, gdy przystępujesz do jakiegokolwiek skoku. W walce wręcz twoja wartość Siły jest dodawana do Sumy ustalającej obrażenia.

Sugerowane Specjalizacje: Niezgrabny Brutal, Silna Klata, Żylaste Mięśnie, Silny Chwyt, Masywność, Krzepa, Solidność

- • Kiepska: Możesz utrzymać ciężar 20 kg.
- •• Przeciętna: Możesz utrzymać ciężar 50 kg.
- ••• Dobra: Możesz utrzymać ciężar 125 kg.
- •••• Wybitna: Możesz utrzymać ciężar 200 kg.
- ••••• Niezwykła: Możesz utrzymać ciężar 325 kg.

Zręczność

Zręczność ocenia szybkość, sprawność, zwinność, gracje i koordynację twego maga. Osoba o dobrej równowadze i refleksie będzie miała tę Cechę wysoką i jej budowa będzie to zazwyczaj odzwierciedlać – taki człowiek często jest smukły, pełen gracji i pewnego kroku.

Sugerowane Specjalizacje: Kocia Gracja, Piorunujący Refleks, Sprężyste Stopy, Perfekcyjna Równowaga, Czuły Dotyk,Płynność

- • Kiepska: Dwie lewe stopy i dziesięć kciuków.
- •• Przeciętna: Możesz naraz chodzić i żuć gumę.
- ••• Dobra: Masz naturalną gracje i koordynację.
- •••• Wybitna: Żonglerka nożami to droga do kariery.
- ••••• Niezwykła: Możesz tańczyć na krawędzi przepaści z za wiązanymi oczyma.

Wytrzymałość

Wytrzymałość ukazuje twoje ogólne zdrowie, tolerancję na ból i zdolność angażowania się w przedłużoną aktywność fizyczną. Zawiera w sobie moc wytrwania i wolę przeżycia i przetrwania fizycznych trudów.

Sugerowane Specjalizacje: Wytrwałość, Niestrudzoność, Pewność, Twardość, Niewzruszalność, Wielka Żywotność.

- • Kiepska: Twe zdrowie jest kruche; często chorujesz.
- •• Przeciętna: Pozostajesz w umiarkowanie dobrym zdrowiu.
- ••• Dobra: Regularnie ćwiczysz i rzadko chorujesz.
- •••• Wybitna: Mógłbyś biec w maratonie.
- ••••• Niezwykła: Możesz wytrzymać niemal każdy ból.

Atrybuty Społeczne

Atrybuty Społeczne opisują wygląd, czar i rozumienie ludzkiej duszy. Determinują często twe kontakty z innymi, od pierwszego wrażenia przez autorytet do ogólnych interesów z ludźmi.

Charyzma

Cecha ta opisuje jak reagują na ciebie inni. Charyzma może pomóc ci zyskać czyjeś względy, zaufanie lub po prostu zafascynować osobowością. Ten czar jest bardziej wewnętrzny niż rozmyślny; jako, że bezpośrednie oddziaływanie ma swoją własną Cechę. Natomiast Charyzma odzwierciedla naturalną aurę zaufania, mocy lub społecznej gracji. Jej dobra wartość wskazuje, że inni wierzą w ciebie.

Sugerowane Specjalizacje: Elokwencja, Dobre Maniery, Doświadczenie, Gracja, Zmysłowość, Delikatność, Chwytająca, Królewska

- • Kiepska: Inni unikają cię.
- •• Przeciętna: Dasz się lubić.
- ••• Dobra: Ludzie wierzą i ufają Ci.
- •••• Wybitna: Przyciągasz do siebie tłumy.
- ••••• Niezwykła: Inspirujesz ludzi do wielkich czynów i lojalności.

Oddziaływanie

Oddziaływanie odzwierciedla talent w przekonywaniu innych do spełniania twej woli. Używasz tej Cechy, gdy chcesz oszukać, wymanewrować, czy wpłynąć na kogoś. Oddziaływanie działa tak samo na przyjaciół jak i wrogów, choć jego użycie na tych ostatnich może być trudniejsze. Jeśli nie uda ci się próba Oddziaływania na kogoś, to będzie on prawdopodobnie bardzo wkurzony. Nikt nie lubi, jak robią z niego głupka.

Sugerowane Specjalizacje: Wymowność, Imponowanie, Perswazja, Ujmowanie, Gładki Język, Oczarowywanie, Przebiegłość

- • Kiepska: Ciężko ci przekonać innych do swych racji.
- •• Przeciętna: Czasami ludzie ci wierzą.
- ••• Dobra: Słowne gry i polityczne debaty nie stanowią już problemu.
- •••• Wybitna: Sprytny i doświadczony.
- ••••• Niezwykła: Przy niewielkim wysiłku możesz przekonać ludzi do zrobienia wszystkiego co pragniesz.

Wygląd

Cecha ta ukazuje jak jesteś atrakcyjny. Ale ocenia ona coś więcej niż tylko fizyczne piękno. Każdy z elementów – ruch, ekspresja, powab, delikatność, które inni uważają za ponętne, może być uważany za część Wyglądu. W niektórych przypadkach Cecha ta może być bardzo istotna, bo czy to nam się podoba czy nie, zwracamy uwagę na to jak inni wyglądają. Wygląd jest dobrym sposobem oceny pierwszego wrażenia.

Sugerowane Specjalizacje: Ponętny, Twardziel, Zmysłowość, Ładny, Pieszczotliwy, Zbójecki, Niewinny, Dziki

- • Kiepska: Inni traktują cię z wrogością lub obojętnością.
- •• Przeciętna: Nie wyróżniasz się z tłumu.
- ••• Dobra: Ludzie zauważają cię.
- •••• Wybitna: Jesteś szanowany i podziwiany za sam wygląd.
- ••••• Niezwykła: Przerażasz i fascynujesz innych swoim pięknem.

Atrybuty Umysłowe

Cechy te reprezentują instynkty, refleks, pamięć, zdolność uczenia się i wyobraźnię. Bohater o znacznych Cechach Mentalnych może zazwyczaj znaleźć dobre wyjście z trudnych sytuacji lub przyswoić wielką liczbę danych.

Percepcja

Jak wiele zauważasz? Jak świadomy jesteś swego otoczenia? Masz szeroko otwarte oczy, jesteś obdarzony fantazją czy też potykasz się o szczeliny w chodniku? Percepcja obejmuje wszelkie te rzeczy, od uwagi po pojmowanie. Część ludzi, przede wszystkim dzieci, ma wysoką Percepcję ze względu na swą ciągłą fascynację światem; inni wypatrują cieni z ostrożności lub nerwów. Twa ogólna wrażliwość na wrażenia i stymulację może być oceniana tą Cechą.

Percepcja sięga poza zwykłą wrażliwość zmysłów. Mag o jej wysokiej wartości może uchwycić subtelności czyjejś postawy, wyczuć intencję twórcy dzieła sztuki, lub usłyszeć pękającą gałązkę wskazującą na zasadzkę. Uciekający bohaterowie będą potrzebowali wysokiej Percepcji dla przetrwania.

Sugerowane Specjalizacje: Wyczulone Zmysły, Niesamowite Przeczucia, Bystry Wzrok, Wnikliwość, Obserwujący, Intuicyjna, Dzika.

- • Kiepska: Eee? Co on powiedział?
- •• Przeciętna: Zauważasz zwyczajne zdarzenia.
- ••• Dobra: Możesz wykroczyć poza oczywiste i dostrzec na stroje i podteksty.
- •••• Wybitna: Jesteś stale czujny i łatwo dostrzegasz subtelności.
- ••••• Niezwykła: Niewiele ci umyka.

Inteligencja

Cecha ta odzwierciedla czyste procesy umysłowe – pamięć, zapamiętywanie, osądzanie, rozumowanie i myślenie krytyczne. Choć odbija bardziej przetwarzanie informacji i klarowność myśli niż zdrowy rozsądek czy uliczny spryt, to osoba o niskiej Inteligencji może pomijać całe złożoności argumentów lub zdarzeń – wszystko wydaje się jej proste. Złożoności, według nich, są dla innych gości.

Bohater o wysokiej Inteligencji ma bardzo zaawansowane wzorce myślenia; może analizować wiele poziomów argumentów i odróżniać prawdę od kłamstw. Ogólnie, Inteligencja reprezentuje bardziej ostrożnie wyważone osądy niż szybkie, intuicyjne decyzje.

Sugerowane Specjalizacje: Czysto Błyskotliwa, Twórcza, Mól książkowy, Pragmatyczna, Wnikliwy Myśliciel, Analizująca.

- • Kiepska: Iloraz Inteligencji 80.
- •• Przeciętna: Iloraz Inteligencji 100.
- ••• Dobra: Iloraz Inteligencji 120.
- •••• Wybitna: Iloraz Inteligencji 140.
- ••••• Niezwykła: Iloraz Inteligencji 160+.

Spryt

Cecha Sprytu jest miarą szybkości twego myślenia i reakcji na nowe sytuacje. Łączy w sobie refleks z ogólną bystrością i przebiegłością. Bohater o niskim Sprycie, niczym prawdziwa „głowa w chmurach," może być łatwo zaskoczony, oszukany czy zdjęty z warty. Ci o wysokim Sprycie rzadko są zaskakiwani nagłymi zmianami. Cokolwiek się zdarzy, nie przerywa to ich skupienia i wnioskowania. Oprócz tego używasz Sprytu do sprawdzenia twej szybkości reakcji w walce i innych stresujących sytuacjach.

Sugerowane Specjalizacje: Zrównoważenie, Refleks, Chytrość, Nerwowy, Krok Z Przodu, Ostrość

- • Kiepska: Marzenie akwizytora.
- •• Przeciętna: Teleewangeliści już nie działają na ciebie.
- ••• Dobra: Możesz prowadzić samochód w godzinach szczy tu wielkiego miasta i dojechać cały.
- •••• Wybitna: Jesteś wystarczająco bystry by być profesjonalnym komikiem.
- ••••• Niezwykła: Możesz zająć się każdą nieoczekiwaną sprawą z jasnością i celem.



Zdolności



Mędrzec nie rozmyśla nad śmiercią, ale nad sposobami życia.
– Benedykt Spinoza

Talenty

Bójka

Bójka jest umiejętnością walki bez broni, włączając w to podstawowe manewry jak uderzenie pięścią, kopnięcie, chwycenie, rzucenie, lub proste drapanie i gryzienie. Nie jest ona zazwyczaj śmiertelna, ale samymi dłońmi można zadać wiele bólu i cierpienia.

- Nowicjusz: Choć niedoświadczony, znasz podstawy pięściarstwa.
- • Praktykant: Wiesz gdzie uderzać ludzi dla najlepszego efektu.
- • • Fachowiec: Wiesz jak załatwić kogoś szybko, nie czyniąc mu trwałej szkody.
- • • • Ekspert: Masz czarny pas w sztuce walki.
- • • • • Mistrz: Stworzyłeś swój własny, unikalny styl i być może założyłeś szkołę walki.

Tę Zdolność mają: Adepci Sztuk Walki, Żołnierze, Bandyci, Policjanci, Bramkarze

Sugerowane Specjalizacje: Dowolny Styl Sztuki Walki (Kung Fu, Tai Chi, Aikido, Taekwondo, etc.), Nieczysta Walka, Boks.

Cwaniactwo

Możesz na ulicy znaleźć wiele interesujących rzeczy: informacje, najemników, płatną miłość i dragi. Z drugiej strony, możesz też znaleźć prawdziwe kłopoty. Talent ten umożliwia ci się wtopienie w lokalne środowisko dla podłapania plotek i uczy jak przeżyć na ulicach dzięki zwykłemu sępieniu i kradzieżom. Obejmuje znajomość slangu ulicy i przejścia w oczach innych jako jej mieszkaniec.

- Nowicjusz: Wiesz gdzie znaleźć dziwki i handlarzy dragami.
- • Praktykant: Ludzie z ulicy uważają że jesteś OK i okazują ci trochę zaufania.
- • • Fachowiec: Wiesz jak zdobyć informacje o wszystkim co dzieje się na ulicy.
- • • • Ekspert: Z łatwością nawiązujesz kontakty i przyjaźnie na ulicy i pasujesz do lokalnego kolorytu jakbyś się tam urodził. Może tak jest.
- • • • • Mistrz: Ulica jest dla ciebie naturalnym otoczeniem; ludzie akceptują cię jako jednego z nich; możesz dzięki temu zdobyć bezcenne informacje, o których inni nie mogą nawet śnić.

Tę Zdolność mają: Członkowie Gangów, Pijacy, Bezdomni, Ulicznicy, Reporterzy Kryminalni, Detektywi, Kultyści Ekstazy, Opustoszali
Sugerowane Specjalizacje: Gangi, Striptiz Lolitek, Dragi, Nocne Kluby, Uliczny Slang.

Czujność

Twe wyostrzone zmysły są zawsze czujne. Dzięki Czujności nauczyłeś się mieć oczy otwarte w każdym kierunku, słuchać i wypatrywać nieoczekiwanych rzeczy czyhających za rogiem. Rzadko łapią cię przez zaskoczenie.

- Nowicjusz: Możesz spostrzec niemal wszystko czego szukałeś.
- •• Praktykant: Dostrzegasz wszystko co dzieje się wokół ciebie, czy jest to jawne czy subtelne.
- ••• Fachowiec: Kłopoty mają problemy ujść twej spostrzegawczości.
- •••• Ekspert: Rzadko, jeśli w ogóle opuszczasz swą gardę.
- ••••• Mistrz: Masz oczy z tyłu głowy. Niczego nie przeoczysz.

Tę Zdolność mają: Ochroniarze, Myśliwi, Detektywi, Żołnierze, Reporterzy, Złodzieje
Sugerowane Specjalizacje: Paranoja, Wypatrywanie Zasadzek, Warta

Ekspresja

Ekspresja pomaga ci odsłonić swe myśli, czy to podczas pisania, śpiewania czy odgrywania. W swej najwyższej formie Ekspresja jest sztuką; bohaterowie o jej wysokiej wartości oddają uczucia w wybranym przez siebie środku przekazu z elokwencją i pasją.

- Nowicjusz: Masz elementarny talent, wystarczający do wygrania szkolnych konkursów.
- •• Praktykant: Komunikujesz się ze znaczącym poziomem taktu i wprawy.
- ••• Fachowiec: Osiągnąłeś pewną popularność w swym wybranym medium.
- •••• Ekspert: Publiczność odpowiada zawsze z wielką pasją na twe występy.
- ••••• Mistrz: Jesteś znany w całym kraju i kochają cię za twój talent. Jako jeden z najbardziej popularnych artystów swych czasów jesteś porównywany z takimi jak Andy Warhol, Pavarotti czy Stephen King.

Tę Zdolność mają: Aktorzy, Politycy, Pisarze, Artyści Performance'u
Sugerowane Specjalizacje: Poezja, Muzyka, Improwizacja, Proza, Komedia, Polityka, Radio, Tworzenie Gier

Instruktaż

Dzięki Instruktażowi możesz nauczać w sposób łatwy i zrozumiały dla innych. Choć nigdy nie możesz podnieść wartości Cechy ucznia powyżej swej własnej, to Talent ten umożliwia ci nauczanie wszystkich twych Umiejętności i Wiedzy. Na przykład, jeśli masz cztery kropki w Wiedzy – Informatyka, możesz kształcić ucznia do poziomu czterech kropek. By ustalić niezbędny do tego czas i energię, rzucasz na Oddziaływanie + Instruktaż przeciw Stopniowi Trudności 11 minus Inteligencja ucznia. Można wykonać jeden rzut na miesiąc nauki. Wyrzucona liczba sukcesów odzwierciedla liczbę punktów doświadczenia do bezpośredniego wydania na tę umiejętność. Dla przykładu: Peter Kobie próbuje nauczyć swą towarzyszkę z Fundacji Clarissę Ryan podstaw pierwszej pomocy (Medycyna), tak by nie być jedynym potrafiącym opatrzyć rany po walce. Choć wybredna, Clarissa jest sprytna i chętna do nauki (Inteligencja 3); Bazowym Stopniem Trudności Petera jest teraz 11 – Inteligencja Clarissy (3) = 8. Peter rzuca na swe Oddziaływanie + Instruktaż sumą sześciu kostek. Z trzema sukcesami, Clarissa może przeznaczyć trzy punkty doświadczenia na zakup kropki w Medycynie.

Czasami uczeń może zostać zniechęcony, lub rozproszony podczas swej nauki. W tym przypadku może bedzie musiał wydać punkty Siły Woli dla kontynuacji nauki (opcja Narratora). Gdy dochodzi do wielu przerw w nauce można zużyć wiele Siły Woli. Tak samo nauczyciel może zrezygnować z braku widocznych postępów ucznia. Bez specjalnej zgody Narratora nie można nauczać Talentów takich jak Świadomość i Empatia. Są one wrodzone i mogą być wyszkolone tylko przez używanie.

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

Tę Zdolność mają: Mentorzy, Nauczyciele, Mistrzowie Do, Profesorowie
Sugerowane Specjalizacje: Dowolna Umiejętność czy Wiedza, Specyficzne Tematy (Historia, Prawo, Statystyka etc.), Praktyki Tradycji

Intuicja

Twe przeczucia są doskonałe, a ty nauczyłeś się im ufać. Czasami nie potrafisz wyjaśnić dlaczego coś wiesz, lub jak przeskoczyłeś z rozrzuconego zbioru faktów do błyskotliwych konkluzji, ale talent ten dobrze ci służy. Intuicja odzwierciedla twe umiejętności dobrego zgadywania i posiadania „dobrych przeczuć." Talent ten nie jest jakąś parapsychiczną zdolnością, lecz raczej wrodzonym „szóstym zmysłem," umiejętnością dokonywania przeskoków logicznych. Intuicja może umożliwić bohaterowi wyczucie czyichś kłamstw lub rozwiązanie zagadki przy nie istniejących podpowiedziach. Jest ona także doskonałym narzędziem Narratora do przekazywania informacji graczom.

- Nowicjusz: Twoje instynkty często prowadzą cię na dobrą ścieżkę
- •• Praktykant: Nauczyłeś się zawsze podążać za swą pierwszą odpowiedzią.
- ••• Fachowiec: Wiesz gdy coś się święci.
- •••• Ekspert: Nie tylko wiesz co jest źle, ale i kto jest za to odpowiedzialny.
- ••••• Mistrz: Twe wejrzenia są tak nagłe i precyzyjne, że przerażasz sam siebie.

Tę Zdolność mają: Hazardziści, Jasnowidzowie, Impresaria, Ochroniarze, Śledczy, Verbena
Sugerowane Specjalizacje: Nos Na Kłopoty, Przebłyski Inspiracji, Hazard, Wejrzenia

Przebiegłość

Jesteś sprytnym bękartem. Ukrywasz swe motywy i odsłaniasz tajemnice innych. Kierujesz ich własne plany przeciw nim samym. Intrygi innych ludzi zawsze cię fascynowały, dlatego, że odsłaniają ich prawdziwe słabości, będące w twych rękach atutami. Bohaterowie wprawni w Przebiegłości wiedzą jak użyć najlepszej gry słów i języka ciała by zyskać od innych informacje tak, by nie zorientowali się co wydali.

- • Nowicjusz: Kłamiesz łatwo i przekonująco.
- • • Praktykant: Masz wprawę w ustawianiu układów na swą korzyść.
- • • • Fachowiec: Gdy są tajemnice do poznania, ty zawsze przychodzisz z całkowitą przewagą.
- • • • • Ekspert: Jesteś zawsze dziesięć ruchów do przodu w szachach... lub konwersacji.
- • • • • • Mistrz: Jesteś tak efektywny w strzeżeniu swych sekretów i odczytywaniu planów innych, że czasami udaje ci się oszukać samego siebie.

Tę Zdolność mają: Prawnicy, Akwizytorzy, Politycy, Mistrzowie Hermetyczni

Sugerowane Specjalizacje: Małe Niewinne Kłamstwa, Insynuacje, Znajdywanie Słabości, Wmawianie, Plotkowanie

Świadomość

Magowie mogą wyczuwać nieznane jak niewiele innych istot. Świadomość odzwierciedla niemal mistyczne zmysły wyczuwające nadnaturalną działalność. Choć jest to w większości magyczna Zdolność, to niektórzy Śpiący też ją posiadają. Cecha ta wykrywa niezwykłe fenomeny, takie jak obecność magyi, przy całych ograniczeniach zakresu zmysłów. Mag może użyć Świadomości np. dla wyczucia magyi rzuconej na tanecznym parkiecie, ale nie wykryje nią magycznego Efektu w innym kraju.

Im większa jest liczba sukcesów, tym bardziej mag wyczuwa swój cel. Przy ich niższej liczbie może to być po prostu „śmieszne przeczucie" co do kogoś lub czegoś. Przy ich większej liczbie natomiast, może zorientować jakiego rodzaju jest wykryte przez niego nadnaturalne zjawisko. Na przykład może odkryć, czy cel jest człowiekiem, żywym, umarłym czy nieumarłym. Talent ten obejmuje także duchy, zwierzęta i nieruchome obiekty, takie jak Talizmany, oraz ludzi i rzeczy uważanych za „niewidzialne" fenomeny. Świadomość wpływa na kontakty z innymi stworzeniami, gdyż dzięki niej mag uzyskuje informacje o ich prawdziwej naturze. **(Zobacz „Wykrywanie Magyi" w Rozdziale Ósmym).**

- • Nowicjusz: Często czujesz dziwne wibracje co do napotykanych ludzi lub miejsc.
- • • Praktykant: Nie kupujesz już uwag, że istnieją racjonalne wytłumaczenia niezwykłych zjawisk.
- • • • Fachowiec: Widzisz, że wszystkie rzeczy mają aurę i nauczyłeś się rozpoznawać znaczenie poszczególnych jej kolorów.
- • • • • Ekspert: Jesteś nieustannie świadomy, że ludzie nie są sami; na zewnątrz czeka cały świat nieznanych stworzeń i mocy.
- • • • • • Mistrz: Niespokojne duchy, kroczący umarli, dziwni zmiennokształtni i wszystkie powodowane przez nich niezwykłe zjawiska błyszczą w Doczesności. Regularnie łączysz się z niezwykłym, za każdym razem z nowymi doświadczeniami.

Tę Zdolność mają: Badacze ESP, Psionicy, Jasnowidzowie, Cyganie

Sugerowane Specjalizacje: Czytanie Aury, Talizmany, Duchy, Nieumarli, Zwierzęta

Uniki

Czy nurkujesz w poszukiwaniu osłony, uchylasz się przed ciosem, czy uskakujesz przed lecącą strzałą, to nauczyłeś się, że najlepszym sposobem uniknięcia ran jest nie dać się trafić. Uniki opisują twą zdolność schodzenia z drogi nadchodzącemu atakowi.

- • Nowicjusz: Znasz podstawy schodzenia z linii ognia jeśli miałeś jakieś ostrzeżenie.
- • • Praktykant: Byłeś w wielu walkach i wiesz jak pozostać cały.
- • • • Fachowiec: Masz osiągnięcia i doświadczenie; znasz wiele sposobów ukrycia się przed najrozmaitszymi atakami.
- • • • • Ekspert: Wrogom bardzo trudno cię trafić. Nie pozostajesz długo w jednym miejscu.
- • • • • • Mistrz: Przez lata nauczyłeś się odskakiwać od pocisków.

Tę Zdolność mają: Uliczni Wojownicy, Żołnierze, Bramkarze, Adepci Sztuk Walki.

Sugerowane Specjalizacje: Odskoczenie, Padnięcie, Nurkowanie Za Osłonę.

Wysportowanie

Wspinanie się na urwiska, przeskakiwanie przepaści, czy granie w badmintona – to wszystko czyny oparte na Wysportowaniu. Zdolność ta opisuje twe ogólne umiejętności atletyczne w sportach indywidualnych i zespołowych. Zakłada ona też znajomość ich zasad i przepisów.

- • Nowicjusz: Byłeś zawsze pierwszy, kogo wybierali do składów drużyn na rodzinnych meczach piłki nożnej.
- • • Praktykant: Regularnie grywałeś w szkolnych lub klubowych zespołach sportowych.
- • • • Fachowiec: Rozumiesz zasady i strategie wszystkich popularnych sportów, grałeś lub uczestniczyłeś w najrozmaitszych zajęciach sportowych.
- • • • • Ekspert: Zdolny atleta, zawzięcie trenujesz i możesz być profesjonalistą w swym wybranym sporcie.
- • • • • • Mistrz: Twe atletyczne zdolności są światowej klasy; możesz nawet być trenerem innych.

Tę Zdolność mają: Większość Dzieci, Zawodowi Atleci, Instruktorzy Gimnastyczni, Entuzjaści Sportów

Sugerowane Specjalizacje: Każdy specyficzny sport (Pływanie, Piłka Nożna, Tenis, etc.), Kulturystyka, Trekking, Aerobik, Bieganie.

Zastraszanie

Zastraszanie owiewa cię aurą cichego autorytetu i dominacji. Ma ono wiele form, od subtelnej sugestii do bezpośrednich fizycznych gróźb zranienia. Każda metoda zależy od czasu, miejsca i zaangażowanych. Bohaterowie z tym Talentem wiedzą jak dostać to czego chcą, gdy tego chcą.

- • Nowicjusz: Możesz zapędzić dziwaków do kąta.
- • • Praktykant: Wygrywasz okazjonalne wojny woli z denerwującymi konkurentami do wolnego miejsca w autobusie.
- • • • Fachowiec: Ludzie unikają twego bezpośredniego spojrzenia, a gdy zadasz pytanie lub wydasz rozkaz śpieszą się z zadowoleniem cię.
- • • • • Ekspert: Samym szeptem lub drobnym gestem nakazu jesz innym wykonać swą wolę.
- • • • • • Mistrz: Postawiony wobec twej rozkazującej osobowości wilk mógłby rozważyć odsłonięcie ci gardła.

Tę Zdolność mają: Biznesmeni, Bramkarze, Żołnierze, Mafiozi, Ludzie w Czerni, Mentorzy.

Sugerowane Specjalizacje: Osłonięte Groźby, Bezpośrednia Przemoc, Rozkazujący Głos, Łaskawy, Oficjalny Wygląd.

Umiejętności

Autorytet

Ludzie oczekują w wielu sytuacjach byś przewodził. Dzięki tej Umiejętności wiesz jak zmusić ich do wykonywania rozkazów i pozostania spokojnymi w czasie stresu. Autorytet angażuje zdolności przywódcze i dawanie dobrego przykładu swym podwładnym. Połączony z Charyzmą lub Oddziaływaniem może dać ci znaczącą kontrolę zachowań innych.

- • Nowicjusz: Możesz być spokojnie głową komitetu osiedlowego.
- • • Praktykant: Możesz koordynować duże projekty lub pewnie przemawiać na sesjach Rady Miejskiej.
- • • • Fachowiec: Możesz przewodzić zyskownej kompanii lub przewodzić lokalnemu samorządowi.
- • • • • Ekspert: Czy rozważałeś swą kandydaturę na stanowisko państwowe?
- • • • • • Mistrz: Możesz zmieniać dzieje ludzkości niczym Ghandi... lub Dżyngis Chan.

Tę Zdolność mają: Politycy, Biznesmeni, Oficerowie, Przywódcy Gangów

Sugerowane Specjalizacje: Obejmowanie Dowodzenia, Wstrząsanie Opinią, Oracja, Zyskanie Zaufania, Burze Mózgów.

Badania

Wszyscy poszukiwacze wiedzy muszą wiedzieć jak znaleźć informacje. Ta Umiejętność umożliwia bohaterowi znalezienie zasobów niezbędnych dla dalszych studiów. Informacje takie mogą istnieć w tradycyjnych bibliotekach, ustnych litaniach szczepów lub zaawansowanych węzłach wirtualnej rzeczywistości. Sukcesy osiągnięte w Badaniach nie zakładają automatycznie, że bohater odnalazł dokładnie tę wiedzę jakiej szukał ale, że wie gdzie ją uzyskać.

- • Nowicjusz: Jesteś zaznajomiony z większością publicznych źródeł informacji, takich jak lokalne biblioteki.
- • • Praktykant: Używałeś złożonych systemów danych, takich jak World Wide Web czy Gopher.
- • • • Fachowiec: Znasz zawartość wielu prywatnych bibliotek.
- • • • • Ekspert: Mając czas możesz zlokalizować niemal każdą cząstkę potrzebnej ci informacji.
- • • • • • Mistrz: Czy to zapisane, zakodowane czy wymówione, wiesz gdzie odnaleźć poszukiwaną wiedzę.

Tę Zdolność mają: Pisarze, Naukowcy, Hermetyczni Akolici, Bibliotekarze

Sugerowane Specjalizacje: Sekretne Kolekcje, Sieciowe Dane, Ustna Tradycja, Specyficzny Przedmiot (Historia, Filozofia, etc.), Folklor

Broń Palna

Znasz się na użyciu, naprawie i własności rozmaitych broni, od strzelb małego kalibru po pistolety maszynowe. Umiejętność ta nie pokrywa władania ciężką artylerią, ale daje ci wiedzę o najrozmaitszych typach amunicji.

- • Nowicjusz: Miałeś jedną czy dwie lekcje na strzelnicy.
- • • Praktykant: Niemal zawsze udaje ci się trafić w cel.
- • • • Fachowiec: Możesz pokazać parę niezłych sztuczek ze swą bronią.
- • • • • Ekspert: Możesz trafić w niemal każdy cel, nawet pod presją.
- • • • • • Mistrz: Dałbyś trudną lekcję nawet Brudnemu Harry'emu.

Tę Zdolność mają: Członkowie Gangów, Policja, Żołnierze, Myśliwi, Cyborgi

Sugerowane Specjalizacje: Karabiny, Pistolety, Broń Maszynowa, Specjalna Amunicja, Broń Cybernetyczna

Do

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

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

- • Insekt: (konik polny, modliszka, mrówka). Jesteś inicjatem w naukach Do, nauczyłeś się podstaw właściwego oddychania i przemieszczania swych kończyn z pewną efektywnością.
- • • Gad: (jaszczurka, wąż, iguana). Zacząłeś pojmować swe ciało jako jedność i stawać się z nim jednością.
- • • • Czworonożny: (tygrys, dzik, koń). Zrozumiałeś, że w każdym tkwi ukryty potencjał, widzisz go jako energię swej fizycznej formy i umiesz z niej skorzystać.
- • • • • Dwunożny: (Małpa, niedźwiedź): Możesz wydostać wielką energię swym najprostszym ruchem.
- • • • • • Prawdziwe Człowieczeństwo: Honorowany Mistrz, lub Ten Który Jest Prawdziwie Oświecony. Twój umysł jest w pokoju; wiesz że wszystko ma swe siły i słabości; wszystko może być zniszczone i stworzone. Nie zajmujesz swego ja tym co może być zrobione, lecz tym co powinno być zrobione.

Etykieta

Masz nienaganne maniery, prowadzisz się z gracją i stylem w nieskończenie złożonej pajęczynie społecznych konwenansów. Umiejętność Etykiety jest użyteczna podczas zmagań dyplomatycznych, oficjalnych obiadów, romantycznych tańców, lub podrywania przy barze. Dobrze użyta może zaowocować w zaskakujący sposób.

- • Nowicjusz: Wiesz jakie widelce i łyżki wziąć do obiadu.
- • • Praktykant: Ludzie unoszą brwi na twą elegancję.
- • • • Fachowiec: Wiesz jakie zamówić najlepsze wina i potrawy, oraz jak się ubrać na większość okazji.
- • • • • Ekspert: Mógłbyś zaplanować oficjalny obiad w ONZ.
- • • • • • Mistrz: Czujesz się wszędzie jak u siebie w domu, możesz kucać z Aborygenami rankami i sączyć herbatkę z Królową wieczorami.

Tę Zdolność mają: Próżni Bogacze, Pracownicy Korporacji, Mistrzowie Tradycji, Dyplomaci.

Sugerowane specjalizacje: Obiady, Przyjęcia, Interesy, Podrywanie.



Krycie się

Jeśli jesteś dobry w tej umiejętności, to możesz podkradać się, prześlizgiwać lub kryć cicho w cieniach. Inni bohaterowie mogą używać swej Percepcji przeciw twym zdolnościom Krycia się, a pewne warunki otoczenia mogą twe próby utrudnić bądź ułatwić.

- Nowicjusz: Jeśli się nie ruszasz, to możesz nieźle kryć się w mroku.
- • Praktykant: Złapałeś zasady cichego poruszania się.
- • • Fachowiec: Jesteś wprawnym nocnym myśliwym.
- • • • Ekspert: Możesz cicho kroczyć i po suchych gałęziach i po zwałach błota.
- • • • • Mistrz: Czy myślałeś nad przyłączeniem się do klanu ninja?

Tę Zdolność mają: Szpiedzy, Assasini, Włamywacze, Myśliwi.
Sugerowane Specjalizacje: Wtapianie W Cień, Ciche Ruchy, Ukrywanie, Podłogi.

Medytacja

Zastosowaniami Medytacji są samokoncentracja, uspokajanie rozszalałych emocji i relaksacja ciała. Przystępujący do Medytacji potrzebują jakiegoś rekwizytu do skupienia swych myśli – przedmiotu, frazy czy ruchu, który osłania przed rozproszeniem i umożliwia totalną koncentrację. Medytacja ma wiele zastosowań: odrabianie straconego snu (rzuć na Odporność + Medytację, ST 8, liczba sukcesów jest równa liczbie nadrobionych godzin snu); wejście w stan hibernacji (rzuć na Odporność + Medytację, ST 9, liczba sukcesów określa ilość dni, jakie bohater może przetrwać bez pożywienia i wody), czy też zyskanie nowych wejrzeń w naturę złożonych zagadek (rzuć na Inteligencję + Medytację, ST 9, każdy sukces obniża Stopień Trudności rzutu Zagadek o 1). Medytacja może mieć wiele form, takich jak yoga czy Tai Chi. Wiele też stylów magyi wymaga Medytacji jako części rytuału.

- Nowicjusz: Możesz przez krótki okres siąść prosto i skupić swe myśli.
- • Praktykant: Twój umysł może osiągnąć stan spokoju.
- • • Fachowiec: Możesz skoncentrować swe myśli i ducha nawet przy niesprzyjających okolicznościach.
- • • • Ekspert: Potrafisz osiągnąć stan istnienia, w którym innym ciężko cię rozproszyć.
- • • • • Mistrz: Nawet w okresie stresu lub katastrofy pozostajesz spokojny, z łatwością skupiony na swym wnętrzu.

Tę Zdolność mają: Adepci Sztuk Walki, Mnisi, Dziewczyny z McDonalda.
Sugerowane Specjalizacje: Relaksacja, Zen, Tantryczna, Wirtualna Rzeczywistość, Rekwizyty.

Prowadzenie

Prowadzenie odzwierciedla twą umiejętność kierowania pojazdami silnikowymi, choć samo go posiadanie nie oznacza automatycznej znajomości ze wszystkimi. Narrator może podwyższać lub obniżać twój stopień trudności w zależności od doświadczenia z konkretnym pojazdem.

- Nowicjusz: Możesz bez problemów prowadzić motocykl i samochód ze zwykłą lub automatyczną skrzynią biegów.
- • Praktykant: Ścigałeś się z kolegą ze szkoły po lokalnych drogach.
- • • Fachowiec: Znasz parę niezłych trików z pojazdem i wiesz jak z niego wyciągnąć największą moc.
- • • • Ekspert: Mógłbyś się ścigać zawodowo.
- • • • • Mistrz: Twój Aston Martin czeka na ciebie. Bądź ostrożny.

Tę Zdolność mają: Kierowcy Ciężarówek, Rajdowcy, Rodzice, Szoferzy
Sugerowane Specjalizacje: Pobocza, Wielkie Ciężarówki, Limuzyny, Motocykle, Mylenie Pościgu

Sztuka Przetrwania

Dzicz i inne nieucywilizowane tereny są niebezpieczne dla laików. Sztuka Przetrwania umożliwia ci znalezienie schronienia, bezpiecznej drogi lub podążenia ścieżką w wielkiej dziczy. Jej podstawowe zdolności odnoszą się do wielu klimatów, choć bohaterowie na pewno nie będą równie wprawni w każdym rodzaju dziczy. Dla przykładu, jeśli spędzałeś czas na stokach Appalachów to wciąż możesz mieć problemy na Antarktydzie. W dodatku, jeśli używasz Skradania się w dziczy, to jego Suma nie może przekroczyć twej wartości w Sztuce Przetrwania.

Jedna z opcji tej Umiejętności – Przetrwanie W Mieście – umożliwia ci życie na ulicach, grzebanie w śmieciach, znajdywanie ciepłych miejsc do snu oraz pojmowanie gdzie należy szukać schronienia, a gdzie nie.

- Nowicjusz: Możesz przetrwać całodniową wędrówkę po w miarę normalnym terenie.
- •• Praktykant: Spędzasz sporo czasu na łonie przyrody, i jesteś z nią znajomy.
- ••• Fachowiec: Znasz się na zaawansowanych technikach przetrwania, jak zastawianie pułapek i chwytanie żywności.
- •••• Ekspert: Możesz żyć w dziczy jak król, bez żadnych nowoczesnych udogodnień.
- ••••• Mistrz: Przejście Doliny Śmierci czy wspięcie się na Mount Everest nie jest tak trudne!

Tę Zdolność mają: Kultury Szczepowe, Myśliwi, Łowcy, Turyści, Ludzie Ulicy.

Sugerowane Specjalizacje: Trakty i Ślady, Specyficzne Środowisko (Dżungla, Arktyka, Pustynia, Miasto, etc.), Przetrząsanie.

Technologia

Dzięki Technologii bohater może pojąć jak działają mechanizmy i elektronika. Umiejętność ta umożliwia ci naprawę i używanie technologicznych przedmiotów, takich jak samochodów, magnetofonów, aparatury oświetlającej itp. Niektóre formy technomagyi mogą do zadziałania wymagać tej Umiejętności. Nowicjusz: Możesz bez problemów prowadzić motocykl i samochód ze zwykłą lub automatyczną skrzynią biegów.

- Nowicjusz: Znasz się na normalnych urządzeniach domowych. Wymiana bezpieczników, naprawa tostera czy sprawdzenie poziomu płynów w aucie nie są dla ciebie problemem.
- •• Praktykant: Lubisz majsterkować. Możesz bez problemu złożyć działające radio lub zegarek.
- ••• Fachowiec: Masz wyobraźnię wystarczającą do zaprojektowania prostego urządzenia i skonstruowania go do swych potrzeb.
- •••• Ekspert: Regularnie budujesz wysoce złożoną mechanikę i elektronikę wykonującą wiele zadań i funkcji.
- ••••• Mistrz: Tworzysz unikalne, jedyne w swym rodzaju cuda techniki, których nikt nie może podrobić.



Tę Zdolność mają: Pracownicy Serwisów, Specjaliści Systemów Bezpieczeństwa, Technomanci, Wynalazcy.
Sugerowane Specjalizacje: Elektronika, Transport, Systemy Bezpieczeństwa, Urządzenia magyczne, Wynalazki.

Walka Wręcz

Walka Wręcz jest umiejętnością walki z użyciem broni ostrej lub tępej, jak noże, pałki i miecze. Efektywność w takiej broni może przynieść duże poważanie w odpowiednim środowisku. Niektóre Tradycje i Konwencje cenią sobie Walkę Wręcz jako część wstępnego szkolenia podczas nauki, a honorowe pojedynki przeprowadza się wielokrotnie bronią białą.

- Nowicjusz: Wiesz jak trzymać broń i użyć ją w paru prostych technikach.
- • Praktykant: Otrzymałeś formalne przeszkolenie w przynajmniej jednej broni.
- • • Fachowiec: Stoczyłeś wiele zwycięskich walk i jesteś zaznajomiony z konkretnymi stylami szermierczymi.
- • • • Ekspert: Wartościowy przeciwnik; zyskałeś sławę jako uzbrojony wojownik.
- • • • • Mistrz: Gdy trzymasz swą broń stajesz się inkarnacją śmierci; inni postrzegają cię jako jednego z największych mistrzów broni.

Tę Zdolność mają: Adepci Sztuk Walki, Funkcjonariusze Prawa, Żołnierze, Sportowcy, Członkowie Gangów.
Sugerowane Specjalizacje: Broń Cięta, Rozbrajanie i Wyszarpywanie, Tępe Przedmioty, Broń Improwizowana.

Wiedza

Informatyka

Umiejętność ta umożliwia ci obsługę komputerów i pisanie oprogramowania. Znasz prawdopodobnie jeden lub więcej języków programowania i możesz nawet projektować swe własne systemy komputerowe. Ta Wiedza jest niezbędna, jeśli pragniesz włamać się do zabezpieczonych systemów komputerowych lub złamać jakikolwiek cyfrowy kod.

- Student: Możesz używać procesora tekstu jak doświadczona sekretarka.
- • Absolwent: Piszesz proste programy i znasz większość systemów operacyjnych i oprogramowania.
- • • Magister: Jesteś kompetentnym programistą; piszesz złożone oprogramowanie.
- • • • Doktor: Mógłbyś żyć z włamywania się do komputerowych kont bankowych.
- • • • • Profesor: Mógłbyś prawdopodobnie stworzyć SI lub włamać się do najbardziej zaawansowanych systemów komputerowych na świecie.

Tę Zdolność mają: Programiści, Twórcy Danych, Hackerzy, Wirtualni Adepci.
Sugerowane Specjalizacje: Hacking, Wirusy, Szatkowanie Danych, Surfing.

Kosmologia

Wszechświat ma wiele tajemnic. Wiedza ta odzwierciedla informacje jakie zdobyłeś i pojąłeś na temat Umbry i jej wielu Dziedzin. Kosmologia ma to wspólnego ze Sferą Ducha, że obie odnoszą się do Umbry i jej mieszkańców. Kosmologia jednak odnosi się bardziej do kulturowej i fizycznej geografii Umbry (jeśli taka jest), podczas gdy Sfera Ducha mówi o kontroli i oddziaływaniu na jej mieszkańców.

- Student: Wiesz, że istnieje miejsce zwane Umbrą.
- • Absolwent: Wiesz o miejscach i istotach których lepiej tam unikać.
- • • Magister: Możesz nieźle nawigować przez Zaświaty.
- • • • Doktor: Jesteś obeznany z trudnymi do odnalezienia osobami, miejscami i rzeczami w całej Umbrze i jej Dziedzinach.
- • • • • Profesor: Jesteś weteranem spośród podróżników po Zaświatach; dogłębnie rozumiesz budowę kosmosu i naturę jego mieszkańców.

Tę Zdolność mają: Magowie, Garou, Duchy Umrodu, Demony, Nephandi.
Sugerowane Specjalizacje: Niebiańscy, Inkarny, Bliska Umbra, Głęboka Umbra, Dziedziny.

Kultury

Idea Kultur łączy w sobie koncepcje społecznych wierzeń, zachowań, rytuałów, instytucji, historii i typowych opinii o określonych grupach ludzi. Obejmuje i zachowania członków danego społeczeństwa i motywy ich działań. Bohater może użyć swej Wiedzy Kultur przy zadawaniu się lub wpływaniu na pewne społeczności. Może też, przy napotkaniu nowych, użyć swego doświadczenia do uzyskania możliwie najlepszego wrażenia.

- Student: Znasz parę społecznych tabu i przesądów.
- • Absolwent: Jesteś zaznajomiony z wieloma kulturami zbliżonymi do twojej.
- • • Magister: Możesz dyskutować o socjologicznych imperatywach wielu kultur.
- • • • Doktor: Jesteś ekspertem w pracy z innymi kulturami; mając czas możesz wtopić się w każdą.
- • • • • Profesor: Jesteś jak u siebie w domu u każdej napotkanej przez ciebie społeczności.

Tę Zdolność mają: Antropolodzy, Socjologowie, Politycy, Odkrywcy.
Sugerowane Specjalizacje: Religie, Tabu, Polityka, Specyficzna Grupa (Garou, Rodzina, Faerie, Tradycje, Technokracja, etc.)

Lingwistyka

Każdy mówi swym językiem ojczystym z normalną biegłością; za każdy poziom Lingwistyki możesz mówić jednym językiem dodatkowo. Lingwistyka umożliwia ci także zrozumienie podstawowej struktury języka, co często wpływa na myślenie i zachowania specyficznych kultur. Biegłość w tej zdolności pozwala ci także na identyfikację akcentów i dialektów oraz szybkie chwytanie żargonów i slangów wybranego języka.

- Student: Znasz dodatkowo jeden język.
- • Absolwent: Znasz dodatkowo dwa języki.
- • • Magister: Znasz dodatkowo trzy języki.
- • • • Doktor: Znasz dodatkowo cztery języki.
- • • • • Profesor: Znasz dodatkowo pięć języków.

Tę Zdolność mają: Podróżnicy, Uczeni, Dyplomaci, Tłumacze, Magowie Hermetyczni.
Sugerowane Specjalizacje: Epitety, Języki „Martwe," Terminologia Biznesu, Język Techniczny, Symultaniczna Translacja, Czytanie Starożytnych Tekstów.

Medycyna

Medycyna jest nauką o anatomii i fizjologii oraz technikach leczenia chorób ciała. Obejmuje ona wiedzę o lekach i ich zastosowaniach, oraz diagnozowaniu i leczeniu chorób i zranień. Wiedza ta jest niezbędna dla Sfery Życia przy skomplikowanych zadaniach.

- Student: Znasz zasady pierwszej pomocy i sztucznego oddychania wystarczające do zachowania kogoś przy życiu do chwili przybycia pomocy.
- •• Absolwent: Twa wiedza jest ekwiwalentem paramedycznego treningu.
- ••• Magister: Jesteś zaprzysiężonym lekarzem i możesz wypisywać leki do leczenia chorób i zatruć.
- •••• Doktor: Możesz operować.
- ••••• Profesor: Jesteś słynnym uzdrowicielem, doskonale znanym w swej dziedzinie specjalistą.

Tę Zdolność mają: Lekarze, Grupy Ratownicze, Paramedycy, Progenitorzy, Verbena.
Sugerowane Specjalizacje: Medycyna Alternatywna, Farmaceutyki, Intensywna Opieka, Zarazy, Specyficzne Dziedziny (Neurologia, Onkologia, Ortopedia, etc.).

Nauka

Wiedza ta mówi o zastosowaniach teorii naukowych i znajomości określonych obszarów badań naukowych. Założenia naukowe mogą zostać użyte do uczynienia magyi przypadkową. Dla wszystkich Technomantów jest to konieczność.

- Student: Znasz podstawy wykładane w szkole średniej.
- •• Absolwent: Rozumiesz wszystkie ważniejsze teorie i zastosowania nauki.
- ••• Magister: Zaproponowałeś parę własnych, znaczących hipotez.
- •••• Doktor: Naukowiec wygrywający wiele nagród; wiele osiągnąłeś w swej dziedzinie.
- ••••• Profesor: Jesteś naukowym geniuszem wymienianym wraz z Einsteinem, Pasteurem i da Vinci.

Tę Zdolność mają: Inżynierowie, Badacze, Wynalazcy
Sugerowane Specjalizacje: Teorie Naukowe, Specyficzne Dziedziny (Chemia, Fizyka, Biologia, etc.)

Okultyzm

Okultyzm obejmuje i trendy New Age i mroczne pogłoski o klątwach i „czarnej magii." W jego skład wchodzi wiedza o voodoo, mistycyzmie, Tarocie i innych formach „magyi" popularnej wśród Śpiących. Okultyzm jest znaczący sam w sobie gdyż wielu nie–Przebudzonych mocno wierzy w przypisane mu moce.

- Student: Możesz korzystać z tabliczki Ouija.
- •• Absolwent: Jesteś zaznajomiony z prawdziwymi tajemnicami Tarota.
- ••• Magister: Możesz być houganem voodoo lub obeznanym psionikiem.
- •••• Doktor: Jesteś respektowanym parapsychologiem.
- ••••• Profesor: Jesteś pobłogosławiony prawdziwą wiedzą okultystyczną i mógłbyś dotrzymać kroku takim jak Aleister Crowley i Gerald Gardner.

Tę Zdolność mają: Aktywiści New Age, Jasnowidzowie, Psionicy, Praktykanci Voudoun.
Sugerowane Specjalizacje: Nadprzyrodzone Istoty, Przepowiednie, magyczne Urządzenia.

Prawo

Znający prawo mogą wykorzystać je często do swej przewagi. Zdolność ta daje ci wiedzę o systemie prawnym i prawoznawstwie, tak do manipulowania nim jak i wykorzystania systemu dla swych celów.

- Student: Twa wiedza jest praktyczna, na poziomie oficera policji.
- •• Absolwent: Możesz przejść egzamin prawniczy.
- ••• Magister: Praktykowałeś przez parę lat i teraz jesteś pełnym partnerem w kancelarii.
- •••• Doktorat: Służyłeś jako sędzia lub prokurator okręgowy.
- ••••• Profesor: Mógłbyś być sędzią Sądu Najwyższego lub członkiem parlamentu.

Tę Zdolność mają: Egzekutorzy Prawa, Osoby Publiczne, Prawnicy, Kryminaliści, Detektywi.
Sugerowane Specjalizacje: Legalność Procedur, Sądy, Wykładnie Prawne, Specyficzne Dziedziny Prawa (Kryminalne, Cywilne, Podatkowe, Korporacyjne, etc.).

Śledztwo

Śledztwo pozwala ci na wykorzystanie kryminologicznej wiedzy w celu odnalezienia świadków, przeprowadzenia analizy laboratoryjnej i zauważenia przeoczonych przez innych szczegółów. Daje ci także odpowiedni know–how do przeprowadzenia kryminalnego śledztwa i rekonstrukcji sceny zbrodni dla ustalenia rzeczywistego przebiegu wydarzeń.

- Student: Jesteś amatorem o powierzchownym przeszkoleniu.
- •• Absolwent: Masz pewne doświadczenie w tej robocie, podobne do doświadczenia oficera śledczego.
- ••• Magister: Jesteś doświadczony i mógłbyś zostać prywatnym detektywem.
- •••• Doktor: Mógłbyś służyć jako terenowy agent dla agencji wywiadowczej lub śledczej.
- ••••• Profesor: Możesz dotrzymać towarzystwa Sherlocka Holmesa, Herculesa Poirot i Lorda Darcy'ego.

Tę Zdolność mają: Detektywi, Reporterzy, Agenci Rządu (lub Technokracji).
Sugerowane Specjalizacje: Medycyna Sądowa, Umysł Zbrodniarza, Zbieranie Dowodów.

Zagadki

Zdolność ta umożliwia ci układanie wszelkiego rodzaju łamigłówek, składanie strzępów informacji dla odgadnięcia tajemnic i sekretów. Dzięki niej możesz przypomnieć sobie stosowne fakty i żywotne detale, łącząc je w zgrabne wyjaśnienie tego co naprawdę się dzieje. Przykładów użycia tej Wiedzy jest wiele: od odpowiadania na zagadki przez nawigację w stosach Technokratycznej biurokracji aż do ukończenia poszukiwania nadanego przez mentora.

- Student: Możesz rozwiązać kryptogram lub złożyć razem dużą układankę.
- •• Absolwent: Logiczne problemy są dla ciebie pestką.
- ••• Magister: Jesteś uważnym dedukcjonistą, trudnym do oszukania.
- •••• Doktor: Możesz odnaleźć porządek w chaosie.
- ••••• Profesor: Z paroma podpowiedziami możesz rozwiązać kilka największych zagadek wszechświata.

Tę Zdolność mają: Maniacy Krzyżówek, Detektywi, Gracze, Analitycy.
Sugerowane Specjalizacje: Zagadki, Wizje, Pokręcone Plany.

Znajomość

Każda nadnaturalna grupa kryje swe sekrety przed innymi. Znajomość zapewnia ci informacje o konkretnej „ukrytej" subkulturze lub organizacji Doczesności. Wiedza o innych grupach może jednak płynąć z drugiej ręki, a nawet tylko z domysłów. Bez wątpienia też ten, który pozyskuje taką wiedzę filtruje ją przez własny punkt widzenia. Dla przykładu, Technomanta będzie opisywać Camarillę zupełnie inaczej niż uczyniłby to ktoś z Rodziny. Gromadzenie Znajomości może prowadzić do niedokładnych spostrzeżeń, później mogących podstawić nogę graczom i stworzyć ciekawe problemy i zagrożenia. W końcu, może wcale nie powinieneś dowiadywać się czegokolwiek o zwyczajach tych barabbi...

Każdy rodzaj Znajomości musi być zakupiony oddzielnie; wiedza o Potomkach Fenrisa nie pomoże ci w kontaktach z Technokracją. Niektóre rodzaje Znajomości są niezwykle niebezpieczne do nauczenia – lub posiadania.

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

Tę Zdolność mają: Mędrcy, Szpiedzy, Mentorzy, Wojenne Kabały
Wariacje (każda kupowana oddzielnie): Faerie, Garou, Rodzina, Technokracja, Tradycje, Nephandi, Maruderzy, Żmij, Sabat.

Cechy Pozycji



Widziałem wzory na wietrze i piasku
Widziałem gwiazdy, czytałem chmury, aż zrozumiałem
A wtedy szaleństwo mnie ogarnęło (kontrolę straciłem)
Wykroiło się ono na każdej plamie mej duszy
– Killing Joke, „Communion"

Cechy Pozycji są specjalnymi Atutami, które określają wpływ twego maga na świat. Cechy te obejmują raczej to, co mag osiągnął, niż to czego się nauczył lub z czym się urodził.

Gdy wybierasz swe Cechy Pozycji, to zastanów się w jaki sposób twój bohater do nich doszedł. Jak spotkał swego Mentora i kim on jest dla niego? Kim są jego Sprzymierzeńcy, ukryci za kropkami na karcie? Skąd ma swój Talizman i jak dobrze go pojmuje? Tak samo Narrator, jeśli chce, może urozmaicać Cechy Pozycji bez żadnej wiedzy gracza. Może Biblioteka w rzeczywistości należy do innego mystyka, a Węzeł dźwiga jakąś klątwę? A w końcu, kto naprawdę wie, czym jest Przeznaczenie?

Cechy Pozycji mogą być rzucane w połączeniu z innymi cechami. Udany rzut na Oddziaływanie + Mentor może zapewnić ci respekt wśród innych magów, podczas gdy Percepcja + Wpływy może pomóc w odnalezieniu kogoś przez siatkę kontaktów.

Po stworzeniu bohatera nie możesz podnosić jego Cech Pozycji punktami doświadczenia. Mogą one być rozwinięte tylko w wyniku zdarzeń opowieści. Narrator może dać kropkę lub dwie na nową Cechę Pozycji, jeśli w trakcie opowieści bohater doszedł do nowych pieniędzy, zyskał przyjaciół lub wpływy.

Sprzymierzeńcy

Podczas swych podróży magowie napotykają wielu interesujących ludzi (i innych istot). Choć wielu z nich jest wrogich magowi, to zdarza się napotkać i przyjacielskie stworzenia. Sprzymierzeńcy ci mogą być akolitami, wpływowymi Śpiącymi a nawet magycznymi istotami.

Sprzymierzeńcy powinni być bohaterami na swoich prawach, nie zwykłym mięsem armatnim. Chociaż mogą być lojalni aż do śmierci, przyjaciele ci nie oddadzą swego życia za nic, szczególnie jeśli mag nie robi niczego do wsparcia ich lojalności. Przyjaźń jest dwukierunkową ulicą, a nawet Sprzymierzeńcy mają swe własne cele.

Każda kropka w tej Cesze daje magowi jednego Sprzymierzeńca lub powiększa moc już istniejącego; tak więc pięć kropek w Pozycji Sprzymierzeńców może oznaczać bądź pięciu towarzyszy o umiarkowanej mocy, bądź jedną niewiarygodnie potężną istotę. Niemal każdy (bądź wszystko) może być Sprzymierzeńcem maga, choć bezpiecznie jest stwierdzić, że będzie to raczej ktoś niezwykły. Niektórzy magowie mają nawet jako swych Sprzymierzeńców pozawymiarowe stworzenia, duchy, wampiry lub magyczne zwierzęta.

- • Jeden Sprzymierzeniec o umiarkowanej mocy.
- •• Dwóch Sprzymierzeńców, lub jeden, ale bardziej potężny.
- ••• Trzech Sprzymierzeńców, lub mniej, ale o odpowiednio większej mocy.
- •••• Czterech Sprzymierzeńców, lub mniej, ale o odpowiednio większej mocy.
- ••••• Pięciu Sprzymierzeńców, lub mniej, ale o odpowiednio większej mocy.

Tajemniczość

Magowie są bardzo tajemniczymi istotami i niewielu śmiertelników postrzega ich tymi, kim są naprawdę. Ze względu na lekkie skrzywianie rzeczywistości samym swym istnieniem, niektórzy mystycy rozwinęli umiejętność unikania wykrycia. Moc ta manifestuje się rozmaicie, w zależności od samego maga; niektórzy mieszają w umysłach jak Cień, podczas gdy innych po prostu nie zauważa się, tak jak Złodzieja Listów.

Mystyk o wysokiej Tajemniczości może przemijać z pamięci i wizji, lub wydawać się zbyt zwyczajny do zauważenia. Zdolność ta nie jest per se niewidzialnością i nie ukrywa czarownika podczas walki. Ale jeśli ktoś go zechce znaleźć, to przeżyje frustrujące chwile. Coś, jakoś się przydarza, co przesłania ślady jego ofiary: kamery przestają działać, świadkowie nie mogą się w niczym zgodzić, a podpowiedzi, o których tropiący wiedział, że gdzieś są, już dłużej nie istnieją. Oczywiście efekty te mało mają wspólnego ze świadomym użyciem magyi; one po prostu zachodzą.

Niezależnie jaką formę przyjmie Tajemniczość, to ujmuje ono jedną kostkę od jakiejkolwiek Sumy Percepcji lub Śledztwa używa-



nych do znalezienia maga. Dodaje także jedną kostkę do wszystkich jego prób Krycia się. Tajemniczość może być świadomie zawieszana, jeśli mag pragnie by łatwiej było go znaleźć.

- • Łatwy do przeoczenia.
- •• Gdzie on poszedł?
- ••• Bardzo trudno go śledzić.
- •••• Igła w stogu siana.
- ••••• Które ziarnko piasku?

Avatar

Podczas gdy **Rozdział Drugi** opisuje mystyczne ja w detalach, to Cecha ta informuje jego relatywną moc. Im wyższa jej wartość, tym większą siłę będzie miał Avatar w życiu maga. Wszyscy Prawdziwi Magowie mają Przebudzone Avatary; ci o niskiej Pozycji mają jednak je słabsze od innych.

Kropki w tej Pozycji tłumaczą się także na podstawową pulę Kwintesencji mystyka, poziom Pierwotnej energii jaką w sobie utrzymuje. Kiedykolwiek wartość Kwintesencji bohatera opadnie poniżej tego poziomu, to automatycznie odzyskuje on ją po udanej medytacji (Percepcja + Medytacja, ST: 7) w Węźle przez co najmniej godzinę. Liczba sukcesów determinuje ilość odzyskanej Kwintesencji; wartość ta nie może jednak przekroczyć wartości Avatara. Jeśli jego Avatar równy jest dwa, nie może odzyskać on więcej niż dwa punkty Kwintesencji naraz, nieważne ile wyrzuci sukcesów. Tak samo, może wydać maksymalnie dwa punkty Kwintesencji na turę do obniżenia stopnia trudności magyi. (**Zobacz „Kwintesencja"**).

Kwintesencja, którą mag uzyskał od swego Avatara nie może być gromadzona lub kierowana przez innego mystyka. Ta wewnętrzna energia może być użyta tylko przez jej „właściciela." Jest ona częścią jego Wzorca i dla tego nietykalna.

- • Może odtworzyć pulę jednego punktu Kwintesencji.
- •• Może odtworzyć pulę dwóch punktów Kwintesencji.
- ••• Może odtworzyć pulę trzech punktów Kwintesencji.
- •••• Może odtworzyć pulę czterech punktów Kwintesencji.
- ••••• Może odtworzyć pulę pięciu punktów Kwintesencji.

Przeznaczenie

Przeznaczenie jest czymś bardzo efemerycznym; każdy mag ma swą rolę w przeznaczeniu. Cecha ta jednak, wyróżnia mystyka, który ma – lub będzie miał – bardzo znaczącą rolę w przyszłych wydarzeniach. **Rozdział Drugi** opisuje w większych detalach wizje i Ścieżki przeznaczenia. W mechanice gry, Cecha ta daje magowi respekt jego towarzyszy i dodatkowy rezerwuar Siły Woli gdy zaczyna źle się dziać.

Bohater o wysokiej wartości Przeznaczenia jest tym wybranym; być może podąża za nim wizja, przepowiednia, bądź jakieś „przeczucie wielkości." Wyczuwający takie rzeczy mystycy obdarzać go będą znaczącym respektem. Jednak jego czyny będą obserwowane, a czasem krytykowane jeśli wydawać się będzie „niewarty" swego Losu. Wiele grup może nawet walczyć o przyciągnięcie go w swe szeregi. Dokładna natura Przeznaczenia maga jest w rękach Narratora i gracza. Powinna być ona raczej tajemnicza, być pewną zagadką, nie testamentem – „Obalisz Technokrację."

Magowie obdarzeni Przeznaczeniem rzadko umierają haniebną śmiercią. Mogą umrzeć młodo, ale czyniąc to ze stylem i znaczeniem. Pewność ta może wspomóc mystyka w ciężkich chwilach. Raz na opowieść (nie sesję gry), jeśli coś zagrozi mu ostatecznym końcem, to może rzucić na swoje Przeznaczenie (ST: 8). Każdy zaliczony sukces upoważnia go do odzyskania jednego wydanego punktu Siły Woli. Może następnie użyć tych punktów

do uniknięcia taniej śmierci; Przeznaczenie wzmacnia jego wiarę w siebie.

Pamiętaj, że wartość Przeznaczenia coś znaczy – mag jest wyznaczony przez Los do wielkich czynów, odważnej śmierci dla powstrzymania wszechogarniających sił wroga lub nawet przejścia na stronę zła. Pewnego dnia, Narrator przywoła powinności Przeznaczenia...

- • Mag wielu zalet; rzuć jedną kostką.
- •• Mag o zaszczytnym Losie; rzuć dwiema kostkami.
- ••• Obiecujący mag; rzuć trzema kostkami.
- •••• Respektowany mag; rzuć czterema kostkami.
- ••••• Czczony mag; rzuć pięcioma kostkami.

Marzenia

Mystycy z tą Cechą mogą włączać się w prąd kosmicznej nieświadomości. Przez skupienie i medytację mag może nauczyć się rzeczy, których jeszcze nie zna i uzyskać na krótki czas dostęp do wielkiego strumienia informacji.

Dla opowieści oznacza to, że mag musi wejść w jakiś rodzaj transu; szczegóły oczywiście mogą się różnić – szaman może dotykać szczelin Dziedzin Marzeń, podczas gdy hacker może błyskawicznie przeskanować bazę danych w nadziei nauczenia się przez podświadome wrażenia. W każdym przypadku, szybko wynurza się z transu z pewną informacją – miejmy nadzieję, że do użycia! Ta wiedza marzeń jest bardziej intuicją niż twardymi faktami, ale mimo wszystko jest bardzo pomocna.

Dla techniki gry, Marzenia umożliwiają bohaterowi dostęp do informacji, których normalnie by nie posiadał. Musi on najpierw wejść w jakiś rodzaj transu (jeśli trzeba ci Rzutu, to Percepcja + Medytacja bądź Zagadki) i skoncentrować się na wiedzy jaką pragnie uzyskać. Jeśli ma już tę Zdolność, jest to łatwiejsze. Po pewnym czasie (wybór Narratora – im trudniejsze zadanie, tym dłużej) wynurza się z wiedzą, której poszukiwał. Może.

Kosmiczna nieświadomość nie jest biblioteką; czasem wiedza jaką się otrzymuje nie jest tą szukaną. Od czasu do czasu, bohater z Marzeniami powinien wynurzyć się z innymi wiadomościami niż te, które pragnął znaleźć. Wiadomości te powinny być użyteczne (być może w nieoczekiwany dla maga sposób) i jakoś związane z oryginalnie poszukiwanymi. Marzenia są jednak niepewnym talentem i nie zawsze działają zgodnie z planem.

Podczas trwania wiedzy marzeń, bohater może zastąpić swoją wartością Marzenia wartość uprzednio wybranej Zdolności, czy ją ma czy nie. Jeśli potrzebuje Medycyny do ocalenia swego przyjaciela, ale nie ma tej Wiedzy, to mógłby po powrocie z transu rzucić na Inteligencję + Marzenia. Ta Pozycja nie może być użyta do dodania swej wartości z Sumą Zdolności, którą bohater już posiada – albo użyje swojej wiedzy, albo też zesłanej przez marzenia. To mistyczne wejrzenie znika zaraz po przespaniu się; rankiem w pamięci nie pozostaje już nic. Można w ten sposób wywołać tylko jedną Zdolność na dzień.

Marzenie może być użyteczne w całkowicie obcych sytuacjach, gdzie nie przydałaby się jakakolwiek inna Zdolność, np. Inteligencja + Marzenia (za Lingwistykę) dla zrozumienia języka stworzenia z innej Dziedziny.

- • Mogą cię oświecić mgliste, niejasne fragmenty informacji.
- •• Nauczysz się istotnych lekcji.
- ••• Dostępna jest wartościowa wiedza.
- •••• Masz dostęp do nadzwyczajnej mądrości.
- ••••• Możliwe są zdumiewające wejrzenia.

Wpływy

Wpływy odzwierciedlają zdolność bohatera do wpływania na społeczność Śpiących przez odpowiednie kontakty bądź kanały komunikacyjne. Może on mieć polityczną władzę, posiadać nocny klub, być solistą w zespole rockowym bądź być obdarzonym wielkim respektem wśród wiernych. W każdym razie, ludzie słuchają gdy przemawia. Ta Pozycja nie ma nic wspólnego ze znaczeniem bohatera wśród jego towarzyszy (tym zajmuje się Pozycja Przeznaczenia). Takie „zwyczajne" wpływy mogą nawet obniżać ocenę maga w oczach jego kolegów.

Rzucając na tę Cechę w połączeniu z Cechami Społecznymi mystyk może uzyskać specjalne przysługi, czasowe forum lub po prostu dobry stolik w ulubionej restauracji. Łącząc ją z rzutami na Cechy Mentalne może pomóc w odwzorowaniu analizy lokalnych powiązań. Wpływy mogą także niekiedy pomóc w gromadzeniu nowych akolitów, po udanych rzutach na Charyzmę + Wpływy. Ludzie po prostu będą chcieli podążać za magiem.

Wpływy są zazwyczaj efektywne tylko w rodzinnej społeczności maga chyba, że osiągnęły one wartość czterech lub pięciu kropek, co odpowiada międzynarodowej reputacji.

- • Umiarkowanie wpływowy; zawsze cię proszą gdy podno sisz dłoń.
- •• Dobre powiązania; masz do powiedzenia istotne rzeczy.
- ••• Wpływowa pozycja; ludzie szukają twych opinii.
- •••• Znacząca moc osobista; kilka twych komentarzy może wpłynąć na koniunkturę giełdową.
- ••••• Olbrzymie wpływy; gdy mówisz ludzie słuchają (i robią notatki).

Biblioteka

Niektórzy magowie mają biblioteki pełne tomów okultystycznej wiedzy. Księgi takie mogą być darem ich Mentorów, bądź należeć do nich jeszcze z czasów przed Przebudzeniem.

Biblioteki są użyteczne przy ziemskich badaniach; łapanie Wiedzy jest łatwe jeśli masz wielkie zasoby. Jednak prawdziwa wiedza okultystyczna jest jeszcze ważniejsza. Choć Prawdziwa Magya nie może być wyuczona prostym studiowaniem, to zasady stojące za Sferami mogą.

Zasoby te nie zawsze muszą być książkami. Zwoje, bazy danych, a nawet znający dobrze folklor przyjaciele mogą też być traktowani jak biblioteki, jeśli bohater może regularnie czerpać z nich wiedzę i znajdować to czego szuka. Bez wątpienia mądra babcia nie nauczy Wirtualnego Adepta magyi Czasu – ale jej przemyślenia mogą okazać się pomocne.

Tak jak Mentorzy, tak Biblioteki przydają się podczas wydawania punktów doświadczenia. Bohater rzucając swą wartością Biblioteki (ST: 7) przy nauce nowej Wiedzy lub Sfery, może zaoszczędzić punkty doświadczenia, które inaczej musiałby wydać. Każdy sukces liczy się jako jeden zaoszczędzony punkt, choć zawsze musi być wydany przynajmniej jeden. Mag musi spędzić tydzień (a często więcej) na badaniach i może rzucać tylko jeden raz na każde wydanie doświadczenia.

Magowie często trzymają swe księgi w bibliotece Fundacji i swobodnie wymieniają ze swymi towarzyszami z kabały. Dlatego też Pozycja ta, tak jak Fundacja, może być łączona z Pozycją innych dopóty, dopóki bohaterowie pozostają razem.

- • Kolekcja książeczek New Age.
- •• Parę wartościowych dzieł i masy zabobonnych bzdur.
- ••• Trochę rzadkich i starożytnych ksiąg; wielkie zwyczajne zasoby.
- •••• Niesamowita kolekcja wiedzy okultystycznej i śmiertelnej.
- ••••• Zbiór zaginionych tajemnic, morze powszechnej mądrości.

Mentor

Mentor jest postacią wielkiego wpływu na życia większości magów. Może być on starszym magiem, duchem, lub innym Przebudzonym, który wziął maga pod swoje skrzydła i nauczał go podstaw. Mentor może być tą osobą, która pierwsza Przebudziła mystyka. Jakie by jednak nie były ich wczesne związki, teraz Mentor uczy swego podopiecznego dróg magyi, przeznaczenia i pułapek Wojny Wstąpienia.

Ta Cecha Pozycji odzwierciedla jak pomocny jest nauczyciel. Durny lub niedostępny Mentor jest lepszy niż żaden, ale tylko niewiele; im jest on mądrzejszy, bardziej wykształcony czy wpływowy, tym wyższa wartość tej Cechy.

Mentorzy ważni są dla nauk jakie przekazują wychowankom oraz spuściźnie pozostawianej w ich życiach. Typowe związki Mentor–uczeń są zazwyczaj terminowaniem, w którym młodszy mystyk uczy się od starszego, w zamian wymagającego służby. Takie kształcenie może trwać od tygodni do lat, a jego charakter różnić się od czułego do znieważającego. Niezależnie jednak od natury tego związku, Mentor zawsze czuje się (i jest) odpowiedzialny za czyny swego ucznia. Uczeń tak samo, też zyskuje lub traci na reputacji w zależności od postępowania swego Mentora. Każdy z partnerów może wspomóc lub skrzywdzić drugiego w trakcie trwania sagi.

Jak i Biblioteka, tak Mentor może wspomóc maga pragnącego nauczyć się nowych umiejętności czy Sfer. Po przekonaniu Mentora do nauczenia tego co mystyk chce, może on rzucić na wartość tej Cechy. Punkty doświadczenia są oszczędzane tak jak przy Bibliotece. W niektórych przypadkach Mentor może być niezbędny do nauczenia się określonych umiejętności – pojęcie podstaw żywiołów bez nauczyciela może zająć lata a nawet dekady!

Tak jak Sprzymierzeńcy, Mentor nie powinien być jedynie kolekcją kropek na karcie. Choć nie powinien on przytłoczyć bohatera gracza, to musi być sam w sobie potężną i barwną postacią. Weź na przykład Merlina czy Obi–Wan Kenobiego – ich wpływ miał większe znaczenie niż sama obecność, a osobowość aż parzyła. Ta Cecha Pozycji nie jest czymś błahym; Mentorzy, przede wszystkim ci potężni, nie dają czegoś za nic. Mają swe motywacje jak każda inna osoba i często mogą żądać za swą pomoc przysług lub służby. Może to być coś prostego, jak utrzymywanie mu porządku w książkach, lub niebezpiecznego, jak odzyskanie zaginionego w odległej Dziedzinie artefaktu. Generalnie jednak mag otrzymuje o wiele więcej od swego mentora, niż ten żąda w zamian.

- • Mentor nieistotny lub niedostępny.
- •• Mentor pomocny lecz ekscentryczny.
- ••• Mentor dobry i znaczący.
- •••• Mentor mądry i respektowany.
- ••••• Mentor potężny i wpływowy.

Węzeł

Pozycja ta odzwierciedla miejsce mocy, do którego mystyk (lub jego kabała) ma łatwy dostęp. Dzięki niemu bohater może zyskać pewną liczbę Kwintesencji i to do bezpośredniego przyswojenia (**zobacz „Avatar"**) i do przeniesienia w formie Haustów. Jest to wielka rzecz: większość potężnych lub oczywistych Węzłów już dawno została zajęta. Węzły mogą znajdować się niemal wszędzie – w kościelnych piwnicach, na tyłach księgarni lub na cmentarzach.

Wartość Węzła determinuje ilość produkowanych przez to miejsce Haustów, w dodatku do „wolnej" Kwintesencji przyswajanej przez bohatera. Wartości te mogą być dodawane razem jeśli więcej niż jeden bohater ma tę Cechę, a Hausty mogą być „magazynowane," choć tracą swą moc po około miesiącu przetrzymywania. „Właściciele" Węzła muszą zazwyczaj przedestylować Haust w jakąś bardziej ziemską formę, nadającą się do zużycia. Kształt, jaki Haust przyjmuje zależy od samego Węzła. Gaj, na przykład, może wytwarzać magyczną korę, z której można zrobić wywar i przedestylować go w Haust, laboratorium może wysysać soki z żywych obiektów zaś cmentarz może pozostawiać swój produkt w formie kości, które trzeba jednak przygotować przed użyciem.

Węzły są często atakowane przez złodziei Kwintesencji. Sam bohater mógł przecież zabrać Węzeł jakiejś drużynie, która może teraz po niego wrócić...

- • Jeden punkt Kwintesencji na tydzień.
- •• Dwa punkty Kwintesencji na tydzień.
- ••• Trzy punkty Kwintesencji na tydzień.
- •••• Cztery punkty Kwintesencji na tydzień.
- ••••• Pięć punktów Kwintesencji na tydzień.

Talizman

Talizman (dla Technokracji Mechanizm) jest obiektem mocy, rzeczą nasyconą magyą gotową do użycia przez jego posiadacza. Pozycja ta umożliwia bohaterowi rozpoczęcie gry z Talizmanem w swym posiadaniu. Jest to niebezpieczna cecha i Narrator może ją ograniczać jak mu pasuje.

Każda rzecz może być Talizmanem, jeśli zostanie odpowiednio zaklęta; kamienie, cybernetyka, komputery, kości, bronie, nawet dzieła sztuki – to wszystko może być wykorzystane do ich utworzenia. Zrozum, jest teraz na świecie tak mało prawdziwej magyi, że magowie bardzo sobie cenią owe rzadkie Talizmany.

Mają one wbudowane magyczne efekty. W większości przypadków mogą być używane jedynie przez osoby Przebudzone, choć jeśli Narrator chce, to może uczynić w tym wyjątek. Niektóre Talizmany mają wiele pomniejszych mocy, podczas gdy inne mają jedną, ale za to potężną. Niezależnie od liczby posiadanych przez przedmiot mocy, nie może mieć on więcej Efektów niż kropek swej wartości. Tak więc Talizman trzeciego poziomu może mieć maksymalnie trzy Efekty. Efekt jest także ograniczony do poziomu Sfery równej liczbie kropek w tej Cesze; ten sam Talizman nie mógłby mieć Efektu poza trzecią rangą Sfery (**zobacz Rozdział Ósmy w celu dowiedzenia się czegoś o mocach Sfer**). Koniunkcyjne Efekty zabierają jeden punkt na zaangażowaną Sferę; przykładowy przedmiot mógłby mieć tylko jeden Efekt, jeśli używałby on trzech różnych Sfer.

Ze względu na swą moc, Talizmany są zakupywane inaczej niż inne Cechy Pozycji. Każda kropka kosztuje tu dwa punkty Pozycji miast jednego. Tak więc Talizman piątego poziomu kosztowałby 10 punktów (**zobacz poniższą listę**). Nasz poziomu trzeciego wart jest sześć punktów.

Każdy Talizman ma swą własną „Arete," umożliwiając magowi rzucenie jedną kostką za jej punkt. Większość Talizmanów ma jeden punkt Arete (czyli jedną kostkę) na poziom. Opcjonalna zasada umożliwia magowi zakup dodatkowego punktu Arete za jeden punkt Pozycji. By zakupić dla naszego przykładowego Talizmanu Arete 5, gracz musi wydać osiem punktów Pozycji zamiast sześciu.

Każde użycie mocy Talizmanu zużywa jeden punkt Kwintesencji z wewnętrznego rezerwuaru. Ta Pierwsza Siła zasila Efekt, a gdy się skończy, staje się on bezużyteczny. By temu zapobiec, jego posiadacz może „zatankować" go Efektem Pierwszej 3. Podobne zaklęcie może wyssać Kwintesencję z Talizmanu, zabierając jej jeden punkt na wyrzucony sukces (ST: 10). Rezerwuar ten równy jest zazwyczaj Arete przedmiotu x 5; przykładowy Talizman miałby więc 15 Kwintesencji przy Arete 3 i 25 Kwintesencji przy Arete 5.

Duchowe Talizmany, zwane fetyszami działają inaczej w kategoriach opowieści, lecz zakupywane są w ten sam sposób. Przedmioty te zawierają duchy, które czy to siłą czy z przyjaźni weszły w przedmiot w celu spełnienia służby. Mogą one powodować magowi, albo też i nie, pewne kłopoty przy korzystaniu z fetyszy. Jest to zależne od sposobu, w jaki mag traktuje ducha. Załóż, że po zużyciu całej Kwintesencji duch opuszcza fetysz. Nie może on być ponownie „zatankowany."

Talizmany mogą być użyte jako rekwizyty. Nie uczyni to ich magyi przypadkową (zazwyczaj nie jest), ale może pomóc mystykowi w koncentracji. Cały Paradoks przywołany przez Efekt Talizmanu przechodzi na maga. Rozdział Dziewiąty oferuje zasady dla konstrukcji Talizmanów i fetyszy. Dodatek prezentuje kilka ich przykładów.

•	Słaby przedmiot 2 punkty, Arete 1, Kwintesencja 5
••	Użyteczny Talizman 4 punkty, Arete 2, Kwintesencja 10
•••	Znaczący przedmiot 6 punktów, Arete 3, Kwintesencja 15
••••	Silny i słynny Talizman 8 punktów, Arete 4, Kwintesencja 20
•••••	Potężny magyczny mechanizm 10 punktów, Arete 5, Kwintesencja 25

Arete



Ale jeśli wizja była tak prawdziwa i potężna jak ją znałem, to i dziś jest prawdziwa i potężna; gdyż rzeczy takie z ducha płyną i w mroku ich oczu człowiek zagubić się może.

– Black Elk, Opowieści Czarnego Łosia

Arete jest podstawą mocy mystyka – jest jego oświeconą wolą. Przez połączenie zrozumienia, pewności siebie i woli mag kieruje swą znajomością elementów do zmiany rzeczywistości. Ta mystyczna świadomość może przychodzić powoli lub eksplodować nagle w powodzi zrozumienia. Nie jest niezwykłe, by mystyk zgromadził sporo Arete (od jednej do trzech kropek) podczas swego Przebudzenia. Dalsza stamtąd droga jest naprawdę mozolna.

Arete nie jest zwykłym „oświeceniem"; jest pojęciem zmieszanym z intuicją zmieszaną z czystą mystyczną wolą. Nie jest to idea łatwa do pojęcia, a tym bardziej ilościowego określenia. Hermetyczni uczeni widzą Arete jako miarę zrozumienia kosmicznych wzorców i zasad przez maga. Mówcy Marzeń sądzą, że jest to więź między ciałem, umysłem i duchem a magowie Akashic opisują ją jako harmonię z Całością. Eutanatosi zaś uważają, że jest to samoakceptacja transcendentalnego ja. Wszystkie te punkty widzenia i inne tu nie wymienione są prawdziwe.

W terminach gry można powiedzieć, że Arete bohatera umożliwi mu manipulację rzeczywistością. Im wyższa jej ranga, tym większe zrozumienie i mystyczna moc. Każda kropka w Arete daje mu jedną kostkę przy rzutach na magyczne Efekty. W miarę rozwoju maga **(zobacz „Rozwijanie Bohatera" w Rozdziale Dziewiątym)** jego Arete podnosi się, a wraz z nią jego moc.

Podnoszenie jej wartości wymaga więcej niż samych punktów doświadczenia. Niezbędna jest narracja Poszukiwań i studiowania swej sztuki. Rozdział Dziewiąty opisuje ten proces w detalach, ale na razie przyjmij, że twój bohater nie może ponieść swego poziomu Arete samym doświadczeniem.

Ponieważ **Mag** jest w dużym stopniu grą o rozwoju i wyzwaniach, to bardzo zalecamy by nowi bohaterowie rozpoczynali grę z Arete równą trzy lub niższą. Jeśli twa trupa pragnie grać doświadczonymi mystykami, to możesz zignorować tę zasadę.

x	Śpiący
•	Nieszkolony
••	Utalentowany
•••	Nowicjusz
••••	Zdyscyplinowany
•••••	Imponujący
••••••	Świadomy
•••••••	Rozumiejący
••••••••	Mądry
•••••••••	Oświecony
••••••••••	Transcendentalny

Rola Arete w Grze

• Poziom Arete bohatera wskazuje na maksymalną liczbę kostek, którymi może on rzucić do wykonania magycznego czynu Jeśli nie rozumiesz dobrze rzeczywistości to nie będziesz w stanie dużo z nią robić.

• Im więcej mystyk się uczy, tym bardziej rozumie, że jego rekwizyty są niepotrzebne. Gdy zwiększa swój poziom Arete to może odrzucić takie pomoce w tempie jednego rekwizytu na kropkę. To często rozpoczyna się od pierwszej wyuczonej Sfery. Odtąd może odrzucać jeden rekwizyt na dodatkową kropkę.

• Bohater nie może mieć wartości Sfer wyższych niż wartość Arete, chyba, że ta ostania uległa obniżeniu przez utratę Siły Woli **(zobacz poniżej)**. W tym przypadku wciąż posiada on wiedzę, ale brak mu zdolności do jej użycia.

• Jeśli stała wartość Siły Woli maga spadnie poniżej wartości jego Arete, to nie może on używać różnicy póki nie odzyska Siły Woli. Jego magyczna Suma jest zredukowana i ma zamknięty dostęp do wyższych poziomów Sfer póki nie odzyska swej pewności. Jeśli na przykład wartość Siły Woli Petera Kobiego spadła do trzech kropek, a jego Arete wynosi cztery, to nie może używać on swej ostatniej kropki (lub rangi czwartej w Sferach) do chwili gdy zakupi swą Siłę Woli z powrotem do wartości czterech lub więcej. Zrozumienie pozostaje, lecz mystyczna wola już nie.

Siła Woli



Czyń Wolę swą, niechaj będzie całym Prawem.
– Aleister Crowley

Magowie muszą być mistrzami samokontroli. Siła Woli nie mierzy mystycznej siły, choć jest z nią ściśle związana. Reprezentuje ona stabilność emocjonalną i samokontrolę bohatera. Osoba o wysokim wskaźniku Siły Woli dysponuje wielką pewność siebie, podczas gdy ta o niewielkiej ma mało motywacji czy samokontroli.

W przeciwieństwie do innych Cech, na Siłę Woli nie rzuca się zazwyczaj – ją się wydaje. Kiedy bohater musi przekroczyć swe zwykłe ograniczenia, wytrzymać cierpienia lub zapobiec wydarzeniu się czegoś – to wydaje punkty Siły Woli, do chwili gdy zwycięży lub padnie wyczerpany.

Przez większość czasu, stała wartość tej cechy – kółeczka na karcie bohatera – pozostaje niezmienna; reprezentuje to ogólną pewność siebie bohatera. Czasowy Wskaźnik Siły Woli – kwadraciki – idzie to w górę to w dół. Gdy wydajesz punkt Siły Woli to usuwasz go ze Wskaźnika. Niektóre nadzwyczajne okoliczności mogą spalić stałą Siłę Woli. Może to sprawić magowi długotrwałe kłopoty gdyż musi on odbudowywać swą pewność siebie od samego początku (co daje wiele możliwości dla opowieści).

Siła Woli jest używana jako Stopień Trudności wielu rodzajów rzutów. Śpiący używają tu swej wartości Wskaźnika, lecz magowie wykorzystują jej stałą wartość.

•	Słaby
••	Nieśmiały
•••	Nieasertywny
••••	Niedowierzający
•••••	Pewny
••••••	Śmiały
•••••••	Twardy
••••••••	Opanowany
•••••••••	Niewzruszony
••••••••••	Niezłomny

Stosowanie Siły Woli

• Wydając punkt Siły Woli mag może zyskać w swej akcji jeden automatyczny sukces. W ten sposób można użyć tylko jednego punktu na turę, ale gwarantuje to choć pojedynczy sukces. Podczas złożonych akcji może stanowić to o całej różnicy.. Tylko Przebudzeni mogą w ten sposób korzystać z Siły Woli; Śpiący nie.

• Rzucając na Siłę Woli można opierać się efektom magyi Umysłu. Stopień Trudności dla takich rzutów wynosi zazwyczaj 6. **(Zobacz „Uniki i Opór" w Rozdziale Ósmym)**. Pech na takim rzucie może kosztować utratę czasowego punktu Siły Woli, w zależności od rodzaju inwazyjnego Efektu.

• Gdy mystyk wyrzuci pecha na swym rzucie magycznym, to może uniknąć najgorszych efektów wyładowania Paradoksu. Nie jest to jednak tani unik – czyn taki kosztuje punkt Siły Woli i wcześniej wyrzucone sukcesy – i wciąż zachodzi porażka, ale tym razem nie jest to już katastrofa. Działa to tylko raz na rzucenie Efektu; każdy czar, który ma podwójnego pecha natychmiast powoduje wyładowanie.

• Punkt Siły Woli może rozproszyć iluzje powodowane Ciszą **(zobacz „Paradoks" w Rozdziale Ósmym)**. To wymaga tak samo rzutu, ale neutralizuje jeden punkt Paradoksu. W ciągu jednej sesji gry (lub jeśli wolisz, jednego dnia) można w ten sposób wydać tylko jeden punkt Siły Woli.

• Niektóre żądze są zbyt silne by je zignorować. Kiedy mystyk ogarniany jest niekontrolowaną reakcją („Ta rzecz jest tak ohydna, że czujesz, iż musisz uciec stąd...") może wydać punkt Siły Woli do uniknięcia zalęgnięcia się żądzy. Jeśli sytuacja taka trwa dalej, może on być zmuszony do wydawania kolejnych punktów do zachowania samokontroli. Może okazać się to nieprzyjemne, jeśli problem przetrwa dłużej niż wskaźnik Siły Woli.

Utrata Siły Woli

Każdy ma granicę wydolności. Przedłużony szok może osłabić stanowczość maga dopóki nie znikną rany na jego pewności siebie. Nie powinno się tego czynić często gdyż jest to związane z prawdziwymi ranami, nie zwykłymi porażkami, a mag będzie potrzebował czasu do wyzdrowienia. Gdy to się zdarzy, to jego stała wartość (kółeczka) ulega zmniejszeniu do momentu, gdy będzie mógł je odkupić ponownie za punkty doświadczenia i odegrać przez psychiczne blizny.

Ta opcjonalna zasada jest pozostawiona w gestii Narratora, lecz nie powinna być nadużywana. Zalecamy, by jakiekolwiek cierpienie nie mogło obniżyć stałej Siły Woli bardziej niż o dwa punkty. Magowie nie są panienkami.

• Mag który przeszedł silny szok – poważny atak Umysłu, emocjonalny kopniak, osobiste nieszczęście lub wyładowanie Paradoksu – gdy jego wskaźnik Siły Woli był na jeden lub niżej traci jeden stały punkt ze swej wartości.

• Przedłużone emocjonalne cierpienie – pranie mózgu, tortury, bardzo katastroficzne Poszukiwanie, poważne tragedie osobiste – może spowodować utratę przez bohatera stałego punktu Siły Woli. Powinno się to przydarzać tylko przy bardzo poważnych incydentach.

Odzyskiwanie Siły Woli

Kiedy bohater ma szansę na odpoczynek i odzyskanie pewności siebie, to może odtworzyć wskaźnik Siły Woli. Choć tu ostateczna decyzja będzie należała do Narratora, to metody te pokazują kilka typowych sposobów na odtworzenie utraconej Siły Woli. Odnoszą się one jedynie do odtwarzania wskaźnika, a nie wartości, choć mogą być użyte jako wskazówki do podnoszenia Siły Woli przez doświadczenie.

• Na koniec każdej opowieści (nie sesji gry), bohaterowie odzyskują całą Siłę Woli, jaką wydali w jej czasie. Jeśli opowieść zakończyła się niepewnym rozwiązaniem, to Narrator może to jakoś ograniczyć, do znalezienia przez graczy sposobu na odzyskanie wiary ich bohaterów.

• Jeśli mag osiągnie jakiś niezwykły sukces, taki jak uratowanie mentora, pomoc bezdomnej osobie w ponownym wejściu do społeczeństwa czy odnalezienie zaginionego tomu, to może odzyskać jeden punkt w przypływie zwycięstwa.

• Gdy wypełni jakieś wybrane kryteria swej Natury **(zobacz „Archetypy")**, to może odzyskać jeden lub dwa punkty. To musi być osiągnięte przez narrację, nie proste stwierdzenie – „ Jestem Sędzią, a więc rozwiązuję spory w mej Fundacji dopóki ma Siła Woli nie wróci do normalnego stanu."



• Jeśli mag ma Pozycję Przeznaczenia, może odnowić pewność siebie poprzez swój wyższy cel. Jeśli Ojciec Shelley, obdarzony Przeznaczeniem trzy zostaje otoczony przez zgraję bandytów, to może odzyskać trochę wydanej Siły Woli, rzucając na swe Przeznaczenie przy Stopniu Trudności 8 – on nie może umrzeć w ten sposób! Ma przeznaczenie do wypełnienia! Rzuca, zalicza dwa sukcesy i odzyskuje dwa punkty Siły Woli.

• Dla uproszczenia, każdy bohater może odzyskiwać jeden punkt Siły Woli, gdy się przebudzi rankiem – nowe jutro daje odnowienie zapału. Działa to tylko raz na dzień.

Kwintesencja i Paradoks



Zdrapywaliśmy twarz rozumu
By znaleźć choć jeden znak
Który odkryłby prawdziwy smak
Istnieniu przez nas zapomnianemu
– Dead Can Dance, „Anywhere Out of the World"

Cechy te są studium kontrastu. Kwintesencja reprezentuje Pierwotną Siłę jaką dysponuje mag, jego powinowactwo z prawdziwą rzeczywistością, podczas gdy Paradoks ukazuje jak wielkim zakłóceniem rzeczywistości stał się mag. Elementy te, choć nie całkiem przeciwności, zaprzeczają sobie wzajemnie. Zasady dla nich podane są poniżej.

Obie cechy są mierzone na dwudziestopolowym kole; punkty Kwintesencji są zaznaczane od znaczka po lewej ręce zgodnie z kierunkiem zegara, podczas gdy Paradoks jest zaznaczany od tego samego znaczka, ale w ruchu przeciwnym do wskazówek zegara. Jeśli te dwie wartości się pokryją, to Kwintesencja przegrywa.

Punkty Paradoksu **(wspominane także jako „Wskaźnik Paradoksu" w Rozdziale Ósmym)** zawsze eliminują Kwintesencję, jeśli się gdzieś z nią na kole spotkają. Jeśli na przykład mag o 14 pkt. Kwintesencji i 5 Paradoksu dostał jeszcze trzy jego punkty, to dwa ostatnie Paradoksu przejęły miejsce dwóch punktów Kwintesencji. Nie zachodzi tu przeciwieństwo; jeśli mag z 12 pkt. Paradoksu i 6 Kwintesencji otrzymał 3 jej nowe punkty, to na kole pojawią się jedynie dwa nowe. Trzeci jest stracony.

Jako, że ich wartości mogą na siebie zachodzić, polecamy byś zaznaczał każdy typ wartości innym znaczkiem, na przykład Kwintesencję przez „V" a Paradoks przez „X."

Kwintesencja

• Mag zyskuje Pierwszą Siłę dzięki swej Pozycji Avatara lub przez wyciągnięcie z jakiegoś Talizmanu, Węzła lub Haustu poprzez magyę Pierwszą. Wartość Avatara ukazuje największą liczbę Kwintesencji do przyswojenia na turę wszelkimi możliwymi środkami.

• Kwintesencja może być wydawana do zmniejszenia stopnia trudności rzutów magycznych (**Zobacz Rozdział Ósmy**). Za każdy wydany w ten sposób punkt, mystyk obniża swój stopień trudności o 1, ale maksymalnie do 3.

• Ukierunkowanie tej energii z Węzła wymaga Pierwszej 1; uzyskanie z Haustu wymaga już Pierwszej 3. Mistrz tej siły może wyciągać Kwintesencję zewsząd, poprzez wulgarny Efekt Pierwszej 5. Każdy sukces równa się przyjęciu jednego punktu Kwintesencji. Choć często niewidzialna, magya ta powoduje migotanie światła, nagłe oziębianie się pokoi czy niespodziewane zasłabnięcia ludzi.

• Pierwsza Siła jest zazwyczaj niewidzialna. Jej silne źródła mogą się lekko jarzyć, gdy są widziane z Umbry, ale przez większość czasu może być ona postrzegana jedynie magyą Pierwszej. Ale podczas swego „ ruchu" może zostać wyczuta przez istoty posiadające Świadomość (stopień trudności rzutu będzie się wahał między 6 a 10 i zależał od konkretnego przypadku).

• Magya, która przetacza wielkie ilości Kwintesencji nigdy nie jest przypadkowa; takie sztuki spaczają samą tkaninę rzeczywistości. Za „wielkie ilości" uważaj takie, które angażują więcej niż pięć punktów na turę. Rzeczywiście wielkie zmiany, angażujące więcej niż 10 punktów, lub nader brutalne ukierunkowania mogą być ujrzane nawet śmiertelnym okiem jako jasne wstęgi, powodzie lub eksplozje. Manifestacje takie są zawsze wulgarne. **(Wyjątkiem jest antymagya; zobacz „Permutacje" w Rozdziale Ósmym).**

Paradoks

• Mystyk naraża się na Paradoks zawsze gdy używa swych Sztuk. Im bardziej ekstremalna magya tym większe ryzyko. Pełne zasady Paradoksu i magyi mogą być znalezione w Rozdziale Ósmym.

• Wartość Paradoksu mystyka tworzy Wskaźnik Paradoksu. Każdy jego punkt na kole, wraz ze wszystkim dopiero co otrzymanym, staje się jedną kostką w Sumie wyładowania. Narrator rzuca tę Sumę gdy magowi rzeczywiście pójdzie bardzo źle.

• Z upływem czasu Paradoks „wykrwawia się" jako anormalne zdarzenia. Jeśli mag ma mniej niż 10 jego punktów, to zaniknięcie jednego zajmuje jeden tydzień czasu gry, zakładając, że w tym czasie mystyk nie zgromadzi nowych. Spędzając ten czas w łóżku mag może pozostać cokolwiek bezpieczny, co wyjaśnia przywiązanie mystyków do ukrytych miejsc. Jeśli jednak ma zgromadzonych więcej niz 10 punktów, to coś musi się stać. Wcześniej czy później pojawi się jakieś wyładowanie, Cisza bądź Ułomność. Jeśli uda mu się zgromadzić 20 bez żadnego incydentu (mało prawdopodobne), to może popaść w wieczne szaleństwo lub odejść w spektakularnej eksplozji Paradoksu.

Stan Zdrowia



Przerąbuję wzdłuż czysto, gdy sieć opada
Jestem dziadkiem piaskowym i jestem samotny
Jestem niszczycielem maszyn
– The Jack Rubies, „Wrecker of Engines"
(Zobacz także „Obrażenia" w Rozdziale Dziesiątym).

Rany, choroby i inne zjawiska, wszystkie one wpływają na Stan Zdrowia. Kiedykolwiek coś zrani maga, jego gracz odejmuje Poziomy Stanu Zdrowia dla oddania tych ran. Zasadniczo zdrowy bohater ma do utracenia osiem Poziomów; każdy nakłada pewną karę na postać przez pomniejszenie jej Sum. Im większe obrażenia otrzyma mag, tym gorszy jego stan. Jeśli kara przekroczy Sumę danej akcji, to bohater nie może jej wykonać.

Rzuty na Arete są tu wyjątkiem. Nawet Okaleczony mag może wciąż przywołać swe moce. Dopiero gdy dojdzie do Zmasakrowanego lub niżej, jego magycznym testom przyznaje się kary.

Mimo jednak, że rany zostaną uleczone, to ból lub inne cierpienia pozostaną jeszcze na długo. Choć nie muszą one spowodować odejmowania z Sum, to gracz powinien o nich pamiętać, nawet gdy już się zagoją.



Proces Kreacji Bohatera

- **Krok Pierwszy: Rola Bohatera**
  Wybierz Rolę, Tradycję, Esencję, Naturę i Postawę.
  Zdecyduj o stylu magyi, wierzeniach i dziejach osobistych.
- **Krok Drugi: Wybierz Atrybuty**
  Ustal ważność trzech kategorii: Fizycznej, Społecznej, Umysłowej (7/5/3)
  Wybierz Cechy Fizyczne: Siłę, Zręczność, Wytrzymałość.
  Wybierz Cechy Społeczne: Charyzmę, Oddziaływanie, Wygląd.
  Wybierz Cechy Mentalne: Percepcję, Inteligencję, Spryt.
- **Krok Trzeci: Wybierz Zdolności**
  Ustal ważność trzech kategorii: Talentów, Umiejętności, Wiedzy.
  Wybierz Talenty, Umiejętności, Wiedzę (13/9/5).
  Na typ etapie żadna Zdolność nie może mieć więcej niż trzy kropki.
- **Krok Czwarty: Wybierz Atuty (zobacz poniższe Opcje)**
  Wybierz Cechy Pozycji (7).
  Wybierz Sfery (5, plus jedna wolna, oparta na Tradycji).
- **Krok Piąty: Ostatnie Szczegóły**
  Zaznacz Arete (1), Siłę Woli (5).
  Wydaj „Wolne Punkty" (15).

Role

- **Artysta:** tancerz, śpiewak, aktor, pisarz.
- **Buntownik:** reformator, punk, kryminalista, hippis, hacker.
- **Debiutant:** poszukiwacz przygód, koneser, dziedzic.
- **Filozof:** marzyciel, pontifex, student.
- **Mistyk:** poganin, teolog, wizjoner, szaman.
- **Odkrywca:** przyrodnik, naturalista, naukowiec.
- **Opiekun:** glina, pracownik socjalny, misjonarz, lekarz.
- **Outsider:** wyrzutek, wywłaszczony, neurotyk, gracz.
- **Pustelnik:** wagabunda, odludek, zastraszony ocaleniec.
- **Wielebny:** kleryk, nauczyciel, uczeń, poszukiwacz prawdy.
- **Uczony:** profesor, teoretyk, poszukiwacz wiedzy.
- **Wojownik:** strażnik, żołnierz, członek gangu, protektor.

Tradycje

- **Bractwo Akashic:** Jako mystycy pochodzący ze Wschodu, Bracia poszukują perfekcji poprzez dyscyplinę i harmonię.
  Sfera: Umysł
- **Eutanatosi:** Niewłaściwie postrzegani jako czciciele śmierci, ci magowie podążają za odrodzeniem. Przebierając ziarno od plew, owi reinkarnacjoniści poszukują nowego i lepszego świata.
  Sfera: Entropia
- **Kult Ekstazy:** Drogą do oświecenia tej Tradycji jest rozbijanie barier czasu, społeczeństwa i wytrzymałości.
  Sfera: Czas
- **Mówcy Marzeń:** Mówiący–z–duchami; ci pierwotni szamani walczą o zerwanie barier między ciałem a duchem, ściągnięcie ich razem w całość.
  Sfera: Duch
- **Niebiański Chór:** Magowie ci poszukują unifikacji świata w Jedynym, z którego przybywa wszystko.
  Sfera: Pierwsza
- **Porządek Hermesa:** Hermetyczni magowie, jako klasyczni mistrzowie edukacji i dyscypliny rozwijają Wstąpienie przez doskonalenie swej Sztuki.
  Sfera: Siły
- **Synowie Eteru:** Choć często odrzucani jako szaleńcy, to wizjonerzy ci prowadzą swą Wielką Naukę poprzez osobiste teorie i zasady honoru.
  Sfera: Materia
- **Verbena:** Pierwotni mystycy, magowie ci znajdują perfekcje wewnątrz, nie na zewnątrz. Ich Sztuka łączy cykle świata z cyklami ciała.
  Sfera: Życie
- **Wirtualni Adepci:** Cudowni anarchiści, ci buntowniczy Adepci rzeźbią nowe pogranicza stapiając technologię z duszą. Pełni właściwego podejścia, są naprawdę trudni do zabicia.
  Sfera: Korespondencja
- **Opustoszali:** Jeszcze nie Tradycja na pełnych prawach, ale już blisko. Choć odziewają się w czerń, to ci młodzi prorocy niosą mniej bagażu na drodze ku Wstąpieniu niż jakakolwiek inna grupa.
  Sfera: Dowolna

Sfery

- **Czasu:** Czas nie musi być koniecznie liniowym. Sfera ta umożliwia magowi obejście jego upływu.
- **Ducha:** Wejrzenie w świat ducha, pojęcie jego wielu aspektów i mieszkańców.
- **Entropii:** Władanie spiralą upadku.
- **Korespondencji:** Zrozumienie przestrzeni i odniesień.
- **Materii:** Wiedza o nieożywionych strukturach fizycznych – i o ich przekształcaniu.
- **Pierwsza:** Panowanie nad Kwintesencją, podstawowym budulcem wszechświata.
- **Sił:** Panowanie nad naturalnymi żywiołami, od ognia po radiację.
- **Umysłu:** Dogłębne studium pracy umysłu.
- **Życia:** Sfera ta daje wejrzenie w budowę żywych istot.

Esencje

- **Dynamiczna:** Prowadzeni ku wiecznej zmianie, przeskakują z jednego zadania na drugie.
- **Pierwotna:** Stare dusze, Avatary te czerpią swe Esencje z samego początku – i końca – wszechświata.
- **Poszukująca:** Wieczni Galahadzi walczący o równowagę i swój cel.
- **Wzorcowa:** Przeciwność Dynamicznej; ci architekci zawsze usiłują stworzyć coś, co przetrwa ten chaos.

Archetypy (Natura i Postawa)

- **Awangardzista:** Musisz być pierwszy we wszystkim.
- **Błazen:** Pomagasz innym ujrzeć świat jako żart.
- **Bojownik:** Nic cię nie zatrzyma. Można cię spowolnić, ale zawsze przetrwasz.
- **Brutal:** Jesteś obrońcą słabych – lub bandziorem.
- **Buntownik:** Walczysz przeciw uciskowi, skąd by się on nie brał.
- **Cwaniak:** W najlepszym interesie innych jest pomóc Ci – naprawdę!
- **Ekscentryk:** Zasady istnieją by je łamać.
- **Epikurejczyk:** Życie jest zbyt ważne by się nim nie cieszyć.
- **Fanatyk:** Twa sprawa jest dla ciebie wszystkim.
- **Gbur:** Diabelski cynik! Ty po prostu widzisz świat taki jakim jest.
- **Konformista:** Jesteś zespołowym graczem.
- **Krytyk:** Wszystko może być lepsze. Ty wskazuj jak.
- **Męczennik:** Warto umrzeć za każdą wartościową sprawę.
- **Opiekun:** Musisz wspomagać cierpiących.
- **Organizator:** Stabilność wymaga porządku. Przynieś go.
- **Samotnik:** Nigdy nigdzie nie pasowałeś i już nie będziesz.
- **Sędzia:** Poszukujesz dla wszystkich sprawiedliwości.
- **Tradycjonalista:** Stare sposoby są najlepsze.
- **Twórca:** Chcesz pozostawić coś trwałego po sobie.
- **Wizjoner:** Ukryta prawda jest twym największym wyzwaniem i największym darem.

Punkty Doświadczenia

Cecha	Koszt
Nowa Zdolność	3
Nowa Sfera	10
Siła Woli	aktualna wartość
Wiedza	aktualna wartość
Talenty i Umiejętności	aktualna wartość x 2
Atrybuty	aktualna wartość x 4
Sfera Mistrzostwa Tradycji	aktualna wartość x 7
Inne Sfery	aktualna wartość x 8
Arete	aktualna wartość x 8

Wolne Punkty

Cecha	Koszt
Atrybuty	5 za kropkę
Zdolności	2 za kropkę
Cechy	Pozycji 1 za kropkę
Arete	4 za kropkę
Siła Woli	1 za kropkę
Sfery	7 za kropkę
Kwintesencja	1 punkt za cztery kropki

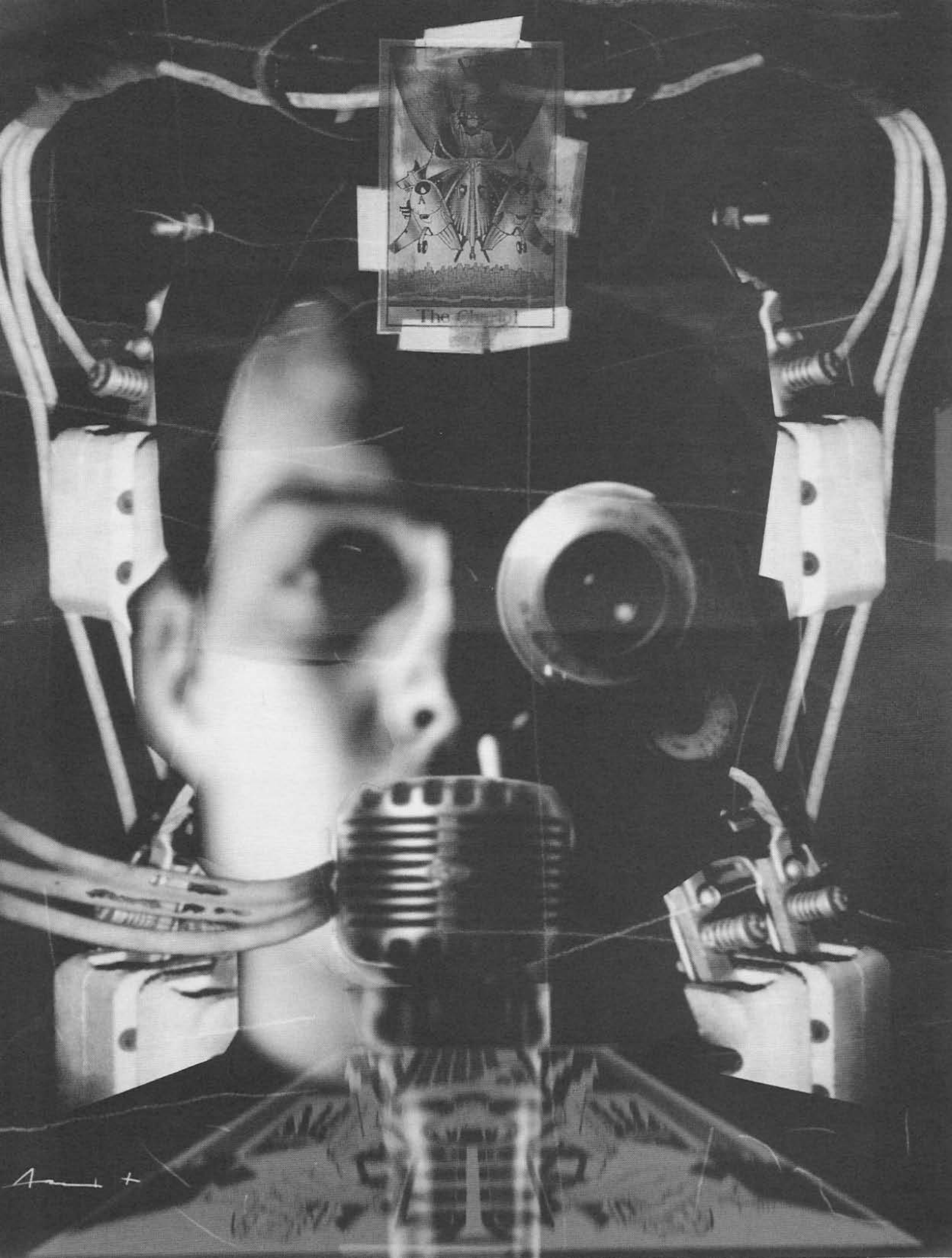
Stan Zdrowia

Poziom:	Suma:	Efekt:
Poobijany:		Bohater jest tylko kontuzjowany i nie ma żadnych ujemnych modyfikatorów.
Zraniony:	–1	Bohater jest tylko lekko ranny, nie ma to wpływu na ruch.
Lekko ranny:	–1	Małe obrażenia, nieznaczny wpływ na poruszanie.
Ciężko ranny:	–2	Bohater nie może biegać, ale wciąż może chodzić.
Zmaltretowany:	–2	Bohater ma ciężkie obrażenia i może tylko utykać.
Okaleczony:	–5	Bohater jest śmiertelnie ranny i może tylko pełzać.
Zmasakrowany:		Bohater jest zupełnie niezdolny do ruchu.

Zmasakrowany mag jest bardzo blisko śmierci. Jeśli straci choć jeden więcej Poziom Stanu Zdrowia to umrze.

Cechy Pozycji

- **Avatar:** Twe mystyczne ja; Cecha ta odzwierciedla jego moc i być może także osobowość.
- **Biblioteka:** Skarbnica magycznej wiedzy i pomocnych wiadomości.
- **Fundacja:** Miejsce spotkań twej kabały; może należeć do ciebie lub do towarzystwa, którego jesteś członkiem.
- **Marzenia:** Dotykasz kosmicznej nieświadomości. Daje ci to poznanie rzeczy, których nigdy byś się nie nauczył.
- **Mentor:** Twój wychowawca i strażnik w społeczności magów.
- **Poufały:** Magyczny towarzysz o kilku niezwykłych talentach.
- **Przeznaczenie:** Niektórzy magowie przeznaczeni są do wielkich czynów – lub chwalebnych śmierci.
- **Sanktuarium:** Obszar, który przygotowałeś dla siebie; twe miejsce mocy.
- **Sprzymierzeńcy:** Twoi towarzysze, od śmiertelnych akolitów do nadnaturalnych istot.
- **Mienie:** Twój dostęp do pieniędzy i posiadłości.
- **Tajemniczość:** Mystyczna zdolność unikania zainteresowania, nawet bezpośredniego.
- **Talizman:** Magyczny przedmiot będący w twym posiadaniu.
- **Węzeł:** Źródełko Kwintesencji stojące do twej dyspozycji.
- **Wpływy:** Twój prestiż w społeczeństwie Śpiących.



Rozdział siódmy: Narracja

Siedzibą duszy jest miejsce... gdzie spotykają się wewnętrzne i zewnętrzne światy. Ten zewnętrzny płynie z nauki. Wewnętrzny zaś, jest twą reakcją na naukę. Tam gdzie światy te się przenikają tam powstaje mit. Choć upływ czasu znacząco odmienia świat zewnętrzny, to wewnętrzny jest światem anthropos, czymś niezmiennym dla ludzkiej rasy... zawsze ma się to poczucie rozpoznania czegoś. To co rozpoznajesz to życie duchowe a jednocześnie jego odbicie we wzorcach wydarzeń historii... dziś jednak sprawa złączenia obu światów, wewnętrznego i zewnętrznego jest oczywiście sprawą artystów.

– Joseph Cambell, *Przekształcenia Mitu w Ciągu Dziejów*



Kuszenie Clarissy

Ten orgazm przekraczał ludzkie pojęcie; Clarissa dziwiła się tylko, dlaczego wcześniej nie pomyślała o kochaniu się z kimś, kto mógłby dołączyć do jej umysłu tak jak do ciała. Ona i Rick przytulali się w wannie z gorącą wodą, wdychając aromat silnych sandałowych kadzideł.

– Mmmm, to było cudowne – szepnęła mu do ucha. – Wiesz, że uwielbiam oglądać rzeczy z odmiennych perspektyw, ale nic nigdy nie podziałało na mnie tak, jak czucie twych myśli, spijanie twych zmysłów.

– Ja też nigdy nie znałem kogoś takiego jak ty – odpowiedział jej kochanek, przesuwając po jej piersiach i ramionach perłami nasączonymi wonnym olejkiem. – No wiesz, może byś tu trochę została – powiedział, – mój mistrz bardzo cię sobie upodobał.

– Ja... – Clarissa wzdrygnęła się na myśl o mistrzu Ricka, mrocznym mężczyźnie obdarzonym jedwabnym głosem i oczyma płonącymi nieskrywanym pożądaniem.

– Mogłabyś mu się bardzo przydać – powiedział Rick, polewając jej plecy wodą. – Nie mówię już, że ciągle byśmy się widywali. – Jego oczy związały ją swym pełnym pasji spojrzeniem. – Mój mistrz jest bardzo hojnym człowiekiem... dla tych, którzy z nim pracują. Byłaś w jego Dziedzinie. Czy widziałaś kiedykolwiek przedtem coś takiego? – Clarissa wstrząsnęła głową. – Wiem, że niełatwo ci wrócić do domu. Doprowadzisz się do szaleństwa robiąc tyle rzeczy naraz. Tutaj możesz studiować i uczyć się tyle, ile tylko chcesz, przez cały czas. Naprawdę, chciałbym byś to rozważyła. – Opuścił głowę na jej pierś, słuchając, czekając.

Clarissa ciężko przełknęła ślinę. Rick i jego mistrz oferowali wszystko czego pragnęła. Była już tak zmęczona swym podwójnym życiem, niemożnością odnalezienia własnej Ścieżki. Te niekończące się próby zrównoważenia swych powinności w Fundacji z byciem powiernicą i doradczynią wszystkich bywalców klubu... O ile łatwiej by było, jak mówił Rick, jeśli...

Wtedy pomyślała o źle, jakie ujrzała w mistrzu Ricka, płynącym pod jego zrównoważoną powierzchnią. Pomyślała o cierniach w jego wielkim labiryncie jaskiń, w Dziedzinie gdzie nigdy nie wschodziło Słońce. Choć serce ściskał żal, pozostawiła Ricka i opuściła tę skażoną moc, jaką pragnął z nią dzielić.

Pamiętasz ten ostatni raz, gdy obejrzałeś wspaniały film? Pamiętasz jak się czułeś? Gdy oglądamy film, który rzeczywiście się nam podoba, czas wydaje się stać w miejscu. Reszta świata jest tak daleko... to przeżycie całkowicie pochłania nasze zmysły. Od sceny otwarcia do końcowych napisów film staje się naszym światem. Hm, później możemy powiedzieć – „to był tylko film," ale gdzieś w głębi, jakaś cząstka nas wie, że nie jest to całkiem prawdą.

Film jest sposobem przekazania opowieści. Jeśli jest rzeczywiście dobrym filmem, to odnajdujemy przyczynę naszego zainteresowania. Może sprawił to jakiś bohater, z którym się tak identyfikujemy albo scena, którą tak przeżyliśmy. Film jednak ma jedną poważną wadę: jest doświadczeniem pasywnym. Widz może sobie jedynie wybrać, czy chce masło do popcornu i gdzie siądzie w kinie, ale to wszystko. Może odnaleźć on własne przyczyny dla swej sympatii do filmu, lecz to ktoś inny nadaje mu znaczenie.

Wiele opowieści jest takich samych. Czy to książki czy gry, telewizja czy komiksy, to końcowy rezultat jest taki sam. Ktoś inny opowiada historię, my ją czytamy bądź obserwujemy i bierzemy co otrzymaliśmy. Najlepsze, co możemy mieć nadzieję osiągnąć, to dostrzec coś co pierwotnie nie było zamierzone.

Gry narracyjne są jeszcze jednym środkiem przekazywania opowieści, środkiem tak samo ważnym jak filmy czy telewizja. Każda rozrywka ma swe zalety, lecz narracja dysponuje jedną, niezwykle znaczącą: jest osobistym doświadczeniem. Ludzie uczestniczący w niej dostosowują ją do własnych potrzeb.

Dzięki wsparciu grupy graczy i poradach płynących z tej książki każdy z was będzie mógł ożywić swe własne opowieści.. Nie będziecie przedstawiali ich milionowym publicznościom, ani też polegali na milionowych budżetach. Zamiast tego, dzięki kilku kostkom, kilku przyjaciołom i czasem kilku kawałkom pizzy poprowadzicie trupę graczy w podróż, jakiej nie oddadzą żadna telewizja czy film. Fakt, my tylko gramy w grę, ale może być ona czymś więcej. Gra jest grą, ale dobrze opowiedziana historia jest sztuką.

Rozdział ten traktuje o sztuce opowiadania historii. Jeśli nie czyniłeś tego nigdy wcześniej, to może ci się wydać to trochę dziwne. Jeśli robiłeś to niezliczone razy przedtem, to musimy cię przestrzec na wstępie, że Mag ma swe własne przyrodzone cnoty i pułapki. Gra ta jak i wiele innych gier fabularnych, porusza rozmaite tła, tematy i idee. Dlatego też pomoże ci posiadanie struktury do użycia we własnych opowieściach. Eksploracja tego terytorium to zadanie dla ciebie i twojej trupy. Tyś jest nawigatorem, sternikiem i kapitanem. Tyś jest Narratorem.

Narrator

„Udawajmy, że jesteśmy wszyscy królami i królowymi;... No cóż, wobec tego ty będziesz jedną z nich, a ja będę całą resztą."

– Alicja (do Dinah), *Po Drugiej Stronie Lustra*

Dla niewtajemniczonych zacznijmy od podstaw.

Gracze mają raczej niezbyt skomplikowaną robotę: każdy z nich skupia się na rozwijaniu jednego bohatera. Narrator jest odpowiedzialny za wszystko inne. Jak można oczekiwać, prowadzenie całego świata do łatwych zadań nie należy.

Pierwszym z zadań Narratora jest odgrywanie ról postaci napotykanych przez bohaterów graczy. Jeśli wrócimy do analogii filmowych, to gracze są gwiazdami a Narrator przejmuje role dalszoplanowe. Następnym zadaniem jest utworzenie tła, na którym żyją bohaterowie. Narrator opisuje ulice, którymi kroczą, domy, w których żyją a nawet kultury, w których dorastają. Ponieważ jest to Mag, to tła, jakich można użyć w sadze są wręcz nieskończone. Najłatwiejszą drogą rozwinięcia tła jest zaczerpnięcie jego elementów z naszego świata. Pierwsza sesja może być trochę zniechęcająca ze względu na wielość możliwości, ale mimo to niech nasz świat cię inspiruje... i prowadzi dalej.

Następnym zadaniem Narratora jest interpretacja zasad. Podczas gdy bohaterowie odkrywają tło jakie dla nich przygotowałeś, to ty dysponujesz zasadami pozwalającymi na interpretację wydarzeń dziejących się podczas opowieści. Czy bohater wspina się na drzewo, czy przekształca rzeczywistość, to zestaw zasad wspiera cię w ocenie jego działań. Zasady te powinny umożliwić skupienie się na najważniejszej części twej gry: opowieści. Poza matematyką i mechaniką zasady służą jako przewodnik w opisie zdarzeń gry. Narrator interpretuje liczby i rzuty kostkami, osnuwając z nich mistyczne rewelacje opowieści. Jeśli zasady mu przeszkadzają, to je upraszcza bądź w ogóle z nich rezygnuje. Opowieść – ona jest najważniejsza.

Samą opowieść najmniej będziemy tu rozważać, choć przedstawimy ci parę uwag. Rozpoczynaj każdy rozdział swej opowieści z pewną ideą; wiedz gdzie miałaby się ona potoczyć i co opowiedzieć graczom, a następnie wprowadź ich do swego świata. Rzeczy nie zawsze będą iść po twej myśli – gracze zawsze wymyślą coś niespodziewanego – ale na tym polega właśnie część zabawy z grupową narracją. Przy pewnej praktyce i pomocnej grupie będziesz mógł zamienić swe pomysły w pełnokrwiste opowieści.

Książka ta zawiera elementy, jakich trzeba ci do złożenia razem swej opowieści. Jest tu zestaw porad do kreacji bohaterów, bogaty opis świata do wzbogacenia twego tła opowieści i trochę zasad do przeprowadzenia cię przez opowieść. Gdy przygotujesz już sobie to co potrzebujesz, będziesz gotowy do wykreślenia założeń swej sagi. Bierz co ci potrzeba, a resztę zostaw na boku. To twój świat. I twoja opowieść.

Trupa

Na szczęście nie podejmujesz się tego zadania samotnie; narracja jest interaktywną działalnością. Każdy gracz tworząc swego bohatera dał ci wiele podpowiedzi co do typu opowieści, jakiej najchętniej by wysłuchał. Czy miała być ona romantyczna? Pełna akcji i przemocy? Ostatecznie tragiczna? Gracze z twojej trupy nie są publicznością – są oni współpracownikami. Opowieść kształtujesz, dzięki procesom dawania i brania, wraz z nimi.

Gracze dadzą ci wiele wolności tworzenia, ale nigdy nie zapominaj, że oni są także częścią tego procesu. Każdy z nich inwestuje swój wysiłek i czas we wspólną grę; w tym czasie mogliby przecież czytać książkę lub iść na imprezę. Twoi gracze ufają ci, że ich inwestycja się nie zmarnuje. Ty też w to wierzysz.

Nie oznacza to, iż powinieneś dawać graczom wszystko czego chcą. Jeśli w opowieści nie byłoby niebezpieczeństw i konfliktów, to co by się stało z dramatyzmem? Jeżeli opowieść wydaje się być polubowna, wtedy iluzja pryska. Istnieje różnica między ustawianiem przeszkód dla przezwyciężenia przez graczy i sprawianiem, by gra stała się nieprzyjemna. Doskonały Narrator rozgrywa to co jego gracze mówią i zachowuje równowagę między statyczną organizacją i dynamiczną improwizacją. Wymaga to sporej empatii i poczucia tego co do opowieści pasuje, a co nie.

Jest to trudne, ale rezultaty są cudowne; gdy pokój pełen ludzi zostaje porwany opowieścią, Narrator zaczyna czuć reakcje. Gracze stają się entuzjastyczni, a ich wewnętrzna energia ulepsza sesję. Są wtedy w niej chwile, które każdego ku niej przyciągają. Narratorzy żyją dla owych chwil. Czas wtedy stoi w miejscu, a mechanizmy gry odstawia się na bok jako, że opowieść staje się rzeczywistością. Jeśli pamiętasz o upewnianiu się czy twoi gracze dobrze się bawią i współpracujesz z nimi w tworzeniu dobrych opowieści to takie wzruszenia staną się twym udziałem.

Saga



Tak więc musimy kochać wciąż zwąc chwile te jako czas
Brać udział w bólu tej pełnej emocji gry
Rozciągać młodość do chwili gdy
Z prochu w proch czas nie zrobi historii z nas
– Indigo Girls, „History of Us"

Od strony praktycznej przygotowanie gry to przede wszystkim przygotowanie sagi – serii połączonych opowieści, które tworzą coś większego. Jeśli opowieść jest rozdziałem książki, to saga jest całą powieścią.

Saga może trwać tyle ile ci się podoba, od kilku sesji do kampanii, na którą trzeba wielu lat. Jako, że to bohaterowie są w sercu każdej opowieści, to zawsze istnieje szansa na dalszy jej rozwój. Jeśli tylko stworzyłeś bogate tło i niezależnych bohaterów dla swej sagi, to zawsze pozostaje jakaś możliwość kontynuacji. Prawdopodobnie twoi gracze tak się nią zaintrygują, że będą chcieli jej więcej i dłużej. Zawsze pozostawiaj ich w tym stanie.

Na długo zanim gracze zaczną tworzyć swych bohaterów, znajdź okazję na wykreślenie sobie przewidywalnego rozwoju sagi. Na dobry początek wystarcza ekscytujące tło opowieści i czadowe wątki. Po drodze pojawią się tajemnice do zbadania, problemy do rozwiązania i miejsca do zwiedzenia, ale na początku musi stać trzon twej sagi.

Zaczynamy

Mag jest przerażająco otwartą grą; choć jego prowadzenie jest prostsze niż mogłoby się wydawać, to jednak rozpoczęcie może przyprawiać o tremę. Pomocnych tu może być kilka podpowiedzi:

• **Wyobraźnia**

Mag zawiera w sobie rozmaitość opcji. Chcesz prowadzić sagę intryg, z podwójnymi agentami i ciosami w plecy? Lub może pełną anarchistycznych walk na ulicach? Na wpół komiczną opowieść o Maruderach na wolności czy też napięty epicki cyberpunk z niewiarygodnie potężną Technokracją? Musisz zdecydować, jakiego rodzaju opowieść chciałbyś przekazać na początku. Z tego wypłynie cała reszta.

• **Burza Mózgów**

Rozpoczyna się zabawa – dzienne marzenia. Jak odbijesz to w sadze, świat rzeczywisty będzie cię cały czas inspirował. Wszystko może być ową inspiracją – reportaż telewizyjny, spotkanie na przystanku autobusowym, wejrzenie w drugą osobę, a nawet piosenka, która utkwiła w głowie – i to są tylko podstawowe przykłady. Rób notatki. Rysuj. Szkicuj. Utrzymuj kontakt wzrokowy. Dalej poprowadzi cię twa kreatywność.

Na tym etapie dobrze jest zaplanować silnych antagonistów, sprzymierzeńców i subkultury, wspólny cel **(zobacz poniżej)**, ogólne tło (czy jest w Pajęczynie? Nowym Jorku? Australijskiej Dziczy? Doissetepie?), główne tematy jakie chcesz badać **(zobacz „Tematy")** etc. Prowadzenie gry stanie się o wiele łatwiejsze, gdy będziesz wiedział dokąd chcesz ją doprowadzić.

• **Słuchaj Innych**

Oczywiście twoi gracze też będą chcieli mieć coś do powiedzenia w grze, w którą grają. W końcu, jeśli twoja trupa chce dokopać innym w tyłek, a ty chcesz by uciekali lub zginęli, to w swej grze będziesz miał od samego początku kłopoty. Na dobrą sprawę, gracze są twoimi współpracownikami. Wysłuchaj ich zdania zanim rozpoczniecie.

Nie musisz opowiadać im wszystkiego co planujesz; mała dezinformacja nie jest czymś złym. Gdy zmieszasz część swych aktualnych planów z częścią dziennych majaków, zniszczy to pewność u graczy czego mogą oczekiwać. Ale miej na tym etapie umysł otwarty – ich sugestie mogą poprowadzić cię w stronę czegoś lepszego od oryginalnych zamierzeń.

• **Ustal Granice**

Oczywiście twoja gra nie może być wszystkim dla wszystkich. Gdy masz już solidny pomysł co do kierunku sagi, to wypisz to sobie dokładnie **(Zobacz poniżej „Składanie")** i powiedz graczom co mogą odgrywać a czego nie.

Grupa potrzebuje jakiejś składności. Jeśli masz paczkę magów, którzy nigdy nie zostaliby razem nie mając za sobą grupy graczy, to materiał twej gry zacznie szybko przypominać Gobelin po długiej i wulgarnej magycznej walce. Zanim rozpoczniesz, daj znać swym graczom jakiego typu bohaterowie najlepiej by pasowali. Jeżeli gra ma być pełna walk i krwi, powiedz im żeby pomyśleli o sporej ilości umiejętności związanych z walką; jeśli ma być to wypełniona intrygą tajemnica, to decydujące okażą się Atrybuty i Zdolności Społeczne (lub ich brak). A co najważniejsze, spróbuj znaleźć przyczynę dla, której bohaterowie działają razem. Może to być wędrówka, wspólna Fundacja, wspólna zemsta, więzy rodzinne, uczuciowe – co tylko pasuje. Upewnij się, że mają oni motywacje by pozostawać razem.

Ponad wszystko jednak upewnij się, że ta wspólna więź jest silna lecz nie zniewalająca. Nikt nie chce grać w grze jako sługa zachcianek Narratora.

• **Zaplanuj Pierwszą Scenę**

Pierwsza scena ustali nastrój dla całej sagi. Jeśli zacznie się zwyczajowym „Yyy... jesteście chłopaki w tej knajpie i nagle z niczego wywiązuje się bójka..." to stosunek do niej będzie w najlepszym razie przypadkowy. Ale gdy pierwsza scena jest silna – „Jest północ w Fundacji Doissetep, pioruny wstrząsają fundamentami tego starożytnego miejsca, a grzmoty da się usłyszeć nawet w sercu Sali Balowej, gdzie Portos świętuje swe 550 urodziny. Nagle słychać strzał..." – opowieść rozpoczyna się z dobrym kopniakiem, tonem i ogólnym celem. Pisarze nazywają to „hakiem"; daj swej grze potężnego haka a będziesz miał doskonały start.

Tło

Każda opowieść potrzebuje silnego tła. Trzymając tę książkę w rękach nie musisz zaczynać swej sagi z niczego; **Mag** zawiera różnorakie przydatne pomoce. Poza nadprzyrodzonym ten świat jest taki jak nasz... z paroma zmianami. Miejscem na, którym jest się najlepiej na wstępie skupić jest to, gdzie bohaterowie spędzają najwięcej czasu.

Tło nie musi być takie jak znane ci z naszego świata. Może być to jakiś fragment odludzia, Dziedzina w Umbrze a nawet inna planeta. Opowieść przebiega jednak lepiej, gdy gracze mogą identyfikować się choć z małą jej częścią. Oznacza to opieranie tego co czynisz na tym co znasz. Jednym z najłatwiejszych sposobów przedstawienia surrealizmu jest skonfrontowanie go z czymś zwyczajnym. Horror stanie się bardziej przerażający gdy zestawiasz go z normalnością. Jeśli chcesz poprowadzić swych bohaterów poza granice rzeczywistości to zacznij z realistycznym tłem.

Jak przemyślisz już swe tło, zacznij dopracowywać detale. Pomniejsze mogą być równie użyteczne jak te najważniejsze. Jakie miejsca bohaterowie będą często odwiedzać? Gdzie mogą prowadzić swe badania? Skąd biorą żywność? Gdzie śpią gdy muszą ukrywać się przed Technokracją? Zaplanuj te podstawy. Jeśli



przygotowałeś sobie rozmaitość detali, to będziesz mógł później korzystać z nich w razie potrzeby bez wysiłku. Ale jeśli brak ci czegoś konkretnego to będziesz musiał tworzyć z inspiracji chwili. Oczywiście odpowiednie wsparcie uczyni twą sytuację bardziej komfortową.

Postacie Tła

Dodaj do swego tła grupę drugoplanowych postaci. Kto dzieli świat z bohaterami graczy? Kim są napotykani przez nich Śpiący? Jakie nadnaturalne zagrożenia pozostają ukryte? Jeśli na tym obszarze są inni magowie, to jak wygląda polityka ich Tradycji? Pokusa tkwi tu w skorzystaniu ze stereotypów lub przechylaniu się ku ewidentności. Jak wiadomo bohaterowie tworzą się z osobowości a nie z matryc. Jeśli utkwisz w stereotypach twa saga będzie płytka i przewidywalna.

Tak jak i poprzednio, mniejsze detale mogą okazać się równie użyteczne jak te największe. Osobowość płynie często z najmniejszych z nich. Jak bohater przemawia? Co inspiruje jego zaufanie? Jakiego koloru skarpetki nosi? Ekscentryczny pracownik stacji benzynowej o kunszcie walki chomika może być o wiele lepszym hakiem przygody niż kolejny Brat Akashic o przerażającym zestawie bitewnych statystyk. By bohater nabrał ciała potrzeba mu trochę manieryzmów i drobnych wad jako, że każdy, nawet istota nadprzyrodzona musi jakoś odnosić się do otaczającego ją świata.

By utrzymać realizm w opowieści musisz pamiętać o zachowaniu „normalnego" świata. Nie każdy, kogo napotkają bohaterowie musi być Mistrzem barabbi Porządku Hermesa służącym Tazgoolowi Dręczycielowi. Zanim dojdzie do eskalacji poziomu niebezpieczeństwa w twych kampaniach zapamiętaj, że to nadanie osobowości „ziemiakom" uczyni tło bogatsze i bardziej ekscytujące. Jeśli twoje postacie tła są tylko seriami statystyk bitewnych lub fajnych potworów, to nie masz postaci tła. Masz bandę stereotypów. Każdy potrzebuje jakiejś motywacji i głębi, nawet bohaterowie niezależni.

Motywacja nadaje bohaterowi życie. Rozważ to: każdy ma jakiś cel. Każdy będzie go realizował póki nie napotka jakiejś zewnętrznej przeciwności. W fizyce, „każde ciało w ruchu pozostaje w ruchu... póki nie wpłynie na niego zewnętrzna siła." To samo odnosi się do postaci tła. Zewnętrzne przeciwności są zazwyczaj wynikiem działania bohaterów graczy. A jeśli nawet nie, to mogą być konsekwencjami ich działań. Wszystko dzieje się za jakąś przyczyną i często zdarza się, iż nawet racjonalne „ona to zrobiła bo jest zła" tu nie wystarcza. By nadać swym opowieściom różnorodność musisz sprawić by ich bohaterowie niezależni byli realistyczni.

Stosuje się to także i do antagonistów. Jeśli brak konfliktu to i brak dramatyzmu. Antagoniści zapewniają przeciwności. Nie przedstawiaj serii szablonowych figur – danie „potworowi" motywacji jest niezłym wyzwaniem. Gra nabiera głębi gdy przeciwnicy nie są tyle potworami co osobami o innym punkcie widzenia. Nie myśl o nich jako gościach w czarnych kapeluszach; użyteczna jest tu fraza „alternatywna moralność." Spójrz na frakcje Wojny Wstąpienia – każda z nich podąża własną, odmienną moralnością.

Ciężko jest przekonująco odegrać antagonistę, jeśli nie potrafisz go zrozumieć. Nie oznacza to, że musisz się z nim zgadzać, ale musisz jakoś rozumieć jego tok myślenia. To sprawia, iż gra staje się dla graczy większym wyzwaniem. Łatwo załatwić czarny kapelusz, ale skomplikowany antagonista o własnych poglądach i celach staje się wartościowym przeciwnikiem. Nawet najmroczniejszy z oponentów ma jakąś cząstkę człowieczeństwa.

W Centrum Opowieści

Zapomnij na chwilkę o filozofiach i Tradycjach. Odłóż gdzieś tło, konflikty i antagonistów. W rdzeniu twej opowieści tkwią ludzkie istoty. Najważniejsi z nich to bohaterowie graczy. Gdy tworzysz wymyślny podkład dla dramy pamiętaj, że to bohaterowie mają stać w jej centrum. Bardzo łatwo wpaść w pułapkę stworzenia tak rozwiniętego tła, że nie pozostawia już ono żadnego miejsca dla bohaterów. Saga musi się koncentrować na nich i na ich przeżyciach.

Ustal jakie są ich związki z tłem. Dlaczego w nim tkwią? Dlaczego ryzykują swe życia badając mroczny i niebezpieczny świat, jeśli mogliby po prostu uciec lub skryć się w schronie przeciwatomowym? Jeśli bohaterom brak jest motywacji dla zadawania się z tłem, to nie masz opowieści. W miarę ich rozwoju staraj się dopasować opowieści do ich charakterów – będzie łatwiej. Każdy bohater jest w jakiś sposób niepełny; to świat przynosi okazje na wypełnienie. Gracze na pewno też dadzą ci wskazówki, czy to w formie pośredniej czy bezpośredniej, co do rodzaju przygód w jakich chcieliby uczestniczyć.

Dobrym pomysłem jest także opracowanie sposobów wspólnego działania bohaterów graczy. Wszyscy należą do tej samej kabały – ale czy dzielą wspólną Fundację? Jakie motywy stoją za ich więzami? Zemsta? Ambicja? Zniszczenie Technokracji? Zbawienie otaczającego świata? Gdy opracujesz już z graczami te szczegóły, to znacznie łatwiej będzie ci wytyczyć właściwy dla kabały kurs.

W Świecie Mroku nie to jest najbardziej znaczące, że świat jest mroczny. To wynika z czegoś innego. To tylko atmosfera. Prawdziwe znaczenie sagi płynie z jej bohaterów.

Ciało i Krew



Nie czuj się zobowiązany do stworzenia współczesnego mitu przed jutrzejszym obiadem. Wykorzystaj dobrze czas. Gdy odnajdziesz już poczucie kierunku to pozostanie ci jedynie zrobienie pierwszego kroku na ścieżce. Niezależnie czy chcesz stworzyć sztukę czy też po prostu trochę zabawy na wieczór, to pierwsze kroki ku temu są takie same.

Po pierwsze, upewnij się, że zostanie opowiedziana dobra historia. Nie oznacza to, że ty ją opowiesz. Trupa musi ją tworzyć wspólnie. W każdym z rozdziałów Narrator prowadzi opowieść w pożądanym przez siebie kierunku. Jeśli pracujesz ze swymi graczami (a nie tylko dla nich), to w pewnym momencie stwierdzisz, że starasz się o właściwe opisanie ich działań przy jednoczesnym przekazaniu bieżących reakcji świata. Rezultat jest wspólnym wysiłkiem, „powszechną rzeczywistością."

Opowieść często będzie schodziła z torów jakie dla niej wyznaczyłeś. Jeśli czujesz, że płynie ona naturalnie w innym kierunku, to nie zmuszaj graczy by podążyli za twymi planami; pracuj wraz z nimi. Tak długo jak opowieść ma jakiś sens, idź z nią. Zazwyczaj ty jesteś przewodnikiem, ale czasami jej elementy pojawiają się całkiem spontanicznie, wypracowane wspólnie. Doświadczeni Narratorzy często czują jak opowieść płynie swobodnie, niemal bez wysiłku. Tak jak gracze usiłują przewidzieć twe zamiary, tak ty staraj odkryć się ich. Choć i mimo tego będą zaskakiwali cię od czasu do czasu – ale to właśnie daje opowieści oznaki życia.

Przygotowania

Przygotuj się zanim zaczniesz. Gdy jesteś początkujący, łatwiej będzie stworzyć opowieść, jeśli spędzisz sporo czasu na przygotowaniach. Najważniejsze z nich to stworzenie tła, wyobrażenie sobie ogólnego biegu opowieści i dopracowanie paru dobrych dla niej haków. Kartka z podpowiedziami zawierająca najważniejsze detale może być krytyczna dla płynnego prowadzenia gry. Na kartkach takich można umieścić skrótowy opis znaczących postaci (imię, rola w opowieści, wygląd, motywacje, moce, najważniejsze umiejętności i stosunki z innymi bohaterami), schematy walki (kto co może zrobić, jakie przeciętnie rany tym zadaje, jakich broni używa, ile ran może przetrwać) czy też krótki spis ważnych rzeczy i miejsc (plan oceanicznego jachtu, odległość między punktami A i B). Wykres stosunków międzyludzkich między głównymi bohaterami (oczywiście jeśli go przygotujesz) także może uczynić, że opisywanie postaci stanie się łatwe.

Może się zdarzyć, że będziesz chciał użyć opowieści przygotowanej przez kogoś innego. W tym przypadku powinieneś upewnić się, czy dokładnie znasz przebieg wydarzeń, czy wiesz gdzie kto jest w danym czasie i tak dalej. Zwróć uwagę na głównych antagonistów, ich osobowości i motywacje, znajdź sposób na wiarygodne ich sportretowanie. Możesz zacząć od bardzo liniowej lub bezpośredniej fabuły; nie ma w tym nic złego. Najpierw musisz nauczyć się podstaw; później przyjdzie zaprzeczanie rzeczywistości i tworzenie marzeń.

Takie pomoce są użyteczne lecz nie obowiązkowe. Jednak gdy obcuje się z grą tak złożoną jak **Mag**, to posiadanie paru notatek pod ręką jest bardzo wygodne. W miarę zdobywania doświadczenia będzie ci coraz łatwiej odchodzić od swych planów. Zaadoptowana przez ciebie struktura i używane zasady są samą grą; wydarzenia jakie tworzysz ze swą trupą są prawdziwą opowieścią. Narracja musi być ostatecznie równowagą między opowieścią i zasadami.

Zasady

Był kiedyś człowiek, co stwierdził, że wie już wszystko
Była kiedyś książka, którą rzucił mi w twarz
Był kiedyś gniewnych tłum, co ulicą chodził z góry w dół
Nie wiesz czasem po co me imię skandowali
Czego chcieli ode mnie znów?
– Oingo Boingo, „Fill the Void"

Książka ta pełna jest zasad. Czytając je możesz się poczuć, jakbyś musiał studiować do egzaminów. Gracze będą ci zadawali związane z nimi pytania, inni Narratorzy będą się o nie spierali, a jeśli tego nic wystarczy, to znajdą się ludzie rzeczywiście chcący nad nimi pracować. Mimo, iż **Mag** jest tylko grą, to niektórzy ludzie uwielbiają męczyć się jej regułami.

Po pierwsze, musisz być zrównoważony i grać fair. Niektórzy ludzie interpretują to jako konieczność bycia wymagającym i srogim. To nie jest prawdą. Zrobiliśmy co w naszej mocy by upewnić się, że zasady te są zrównoważone, jasne i użyteczne, ale to ty i twa trupa osądzicie ostatecznie jak dobrze służą opowieści. Szkielet zasad tej gry jest zestawem polecanych przez nas wskazówek i służy jako baza porozumienia dla wszystkich w nią grających. Ty jako Narrator musisz wykształcić sobie zmysł oceny, zmysł mówiący jak bardzo zasady pasują do twej trupy. Wtedy będziesz mógł sobie siąść i dopasować je do swych przeczuć i sądów. Będziesz jedynym sędzią ich efektywności.

Po powiedzeniu tego, musimy dać ci jeszcze jedną poradę: nie przejmuj się zbytnio zasadami. Narracja, jak i wszystko inne w życiu, nie ma zasad... są tylko wskazówki. Gra nie jest sprawdzianem twych zdolności zapamiętywania. Najpierw naucz się podstaw. Później dopasujesz do swego stylu co ci się będzie podobało.. Będziesz upraszczał, rozszerzał, zmieniał i eliminował. Jeśli w wyniku tego zmienisz wszystko, to i tak nikt nie wykopie cię za drzwi i zabierze podręcznika. Gra ta należy do ciebie i do was.

Nie istnieje jakikolwiek „oficjalny" sposób grania w tę grę, poza tym, który jest najlepszy dla ciebie i twej trupy. Większość ludzi korzystających z zasad podpada między dwa ekstrema. Ich preferencje są w większości kwestią stylu.

Styl

Jeśli obserwowałeś innych podczas prowadzenia gier, to bez wątpienia zaobserwowałeś dużą rozmaitość stylów. Większość Narratorów prowadzi w stylu między „rządcą zasad" i „wolnym reżyserem." Nie będziesz wiedział, który z nich najlepiej ci pasuje póki nie zaczniesz grać. Styl przychodzi z doświadczeniem.

„Rządca zasad" polega na, w najwyższym stopniu ścisłej interpretacji i użyciu zasad gry. Jeśli tabela na stronie 592 mówi, że gracz chcący wykonać daną akcję musi rzucić na swą Odporność + Arete i porównać liczbę sukcesów z kontrakcją Siły Woli na Stopień Trudności 8, to tak właśnie musi być. „Rządcy zasad" często poszukują „realizmu"; coś im mówi, że dodanie większej ilości zasad uczyni grę bardziej realistyczną.

Ekstremum to ma poważne wady. Jeśli rządca zasad tak zajmie się rzucaniem kostkami, że zapomni o skoncentrowaniu się na opowieści, to nie dzieje się to bez szkody dla niej. Według nas zasady powinny służyć opowieści; nie jest ona tanim usprawiedliwieniem do stosowania zasad.

Niektórzy gracze także wydają się być rządcami zasad. Zamiast angażować się w problemy tworzące dobrą opowieść, usiłują oni rozwiązywać je za pomocą naginania reguł. Gdzieś na bok odstawiają osobowość bohatera, a ukryta za grą struktura staje się ważniejsza od niej samej. Narracja musi być widziana jako wspólna aktywność, nie jakieś zawody między Narratorem a graczami. Trupa jako całość musi tworzyć wszystkie wydarzenia. Rządcy zasad muszą się nauczyć grać bohaterami a nie zasadami.

Z kolei Narrator będący „wolnym reżyserem" nie potrzebuje zasad w ogóle. Jeśli na grę składają się tylko wskazówki, to po co martwić się strukturą i mechaniką? Czasem sytuacja będzie wymagała rzutu monetą lub wylosowania liczby, ale to wszystko. Jeśli musisz rzucać kostkami, to coś poszło źle. Karty bohaterów ukazują przecież mniej więcej, co mogą oni uczynić, a więc kostki stają się zbyteczne. Jeśli trupa chce by coś się wydarzyło, to czemu nie? Taki typ grania najbardziej chyba przypomina improwizowany teatr.

Choć podejście to jest równie ważne jak każde inne, to także ma istotne wady. Jeśli wszystko dzieje się z kaprysu Narratora, to wszystko to z definicji jest całkiem arbitralne. Gracze lubiący mieć jakieś wsparcie w zasadach czują się kompletnie zagubieni wkraczając w dziedzinę wolnego reżysera. Mieli już pewne doświadczenia jak powinno to działać... i nagle znajdują się w sytuacji, w której jedyną oceną sukcesu może być ich zdolność do zabawienia i zauroczenia Narratora.

Odłóżmy na bok cały ten sarkazm. Styl jaki wybierzesz dla swej trupy będzie stał gdzieś między tymi dwoma biegunami. Oba z nich mogą łatwo grę zniszczyć, czyniąc to pozornie dla dobra gry. Stałość jest jednym ze sposobów zbudowania swego własnego podejścia. Gdy gracze będą czuć się pewnie z twym stylem to snucie opowieści stanie się całkiem naturalne. Nigdy nie zmieniaj go radykalnie, nie informując wcześniej graczy o tym, że eksperymentujesz. Jeśli chcesz zrobić z zasadami coś wariackiego, to powiedz to wcześniej graczom, a na pewno cię docenią.

Dostosowywanie Twego Stylu

Jest możliwe, że podczas gry będziesz chciał zmienić trochę swój styl. Pomyśl o swej podróży przez przygodę jak o jeździe samochodem wyścigowym. Zrzucasz bieg gdy wchodzisz w zakręt. Na drodze prostej wrzucasz znowu wyższy. Podczas opowieści możesz na przykład spowalniać, gdy dochodzi do walki. Da ci to możliwość zwiększenia w niej liczby detali. Gdy już się to skończy, to możesz przyśpieszyć, by pozwolić graczom skupić się na dyskusji nad przeszukiwaniem domu. Nie będą ich rozpraszać rzuty kostkami. Dopóki nie będziesz zmieniał prędkości w środku sesji, dopóty nie zrujnujesz przekazu wprowadzając w niego okropny zgrzyt. Większość graczy wyczuje co robisz i odpowiednio do tego zareaguje.

Niestety niektórzy ludzie stają się koszmarem podczas długich wyścigów. Pewni gracze znajdować będą przyjemność w obchodzeniu zasad twej gry. Celem staje się wątpliwy „sukces." Sukces jednego indywiduum staje się ważniejszy od powodzenia samej opowieści. Struktura jaką wbudowaliśmy w grę daje ci pewną dozę ochrony przed rządcami zasad, ale same zasady nie ochronią cię przed nadmiernie agresywnym graczem. Jedną z opcji jest budowanie nowych warstw zasad do osłony przed szturmami, ale gra staje się wtedy tak skomplikowana, że niszczy tok opowieści. Najlepszym wobec tego rozwiązaniem jest znalezienie graczy, z którymi dobrze ci się będzie pracować. Z upływem czasu będziesz się dostosowywał do nich, a oni uczynią wysiłek by dopasować się do ciebie. Gdy już się to przydarzy to znak, że stworzyłeś wartościową grupę. Wtedy zostaje ci jedynie lekko pchnąć koło... a reszta jest magią.

Nie może być zasad na wszystko, ale znajdziesz wkrótce taki poziom detali, który cię zaspokoi. Daj graczom szansę na poczucie sprzężenia zwrotnego, przede wszystkim podczas podsumowania każdego z rozdziałów. Dzięki temu procesowi wypracujecie sobie zestaw „domowych zasad," które dla każdego będą wygodne. Tak jak przykrawasz swą opowieść do oczekiwań trupy, tak odkryjesz własny styl używania zasad. Póki jesteś w nich stały, gracze nie będą odbierać twych decyzji jako arbitralnych. Spójne zasady i posmak sprawiedliwości odsłonią ścieżkę; dramat i pasja uczynią podróż po niej wartościową.

Podpowiedzi

Ideały są fajne i całkiem w porządku, ale są niczym bez praktycznych umiejętności, które mogłyby cię wesprzeć. Tutaj masz parę pomysłów, które mogą ci pomóc...

- **Kostki Powinny Cię Prowadzić, Lecz Nie Kontrolować**

Kostki są elementem przypadku, użytecznym narzędziem gdy opowieść zacznie utykać, lub wynik trzeba pozostawić losowi. Są bowiem narzędziem, niczym więcej. Sposób w jaki narzędzia tego użyjesz wpłynie znacząco na twą opowieść. Przecież grę rozgrywają ludzkie istoty, a nie kostki. Używaj ich do inspiracji, lub jeśli tego naprawdę potrzebujesz do osądów, lecz pamiętaj by równoważyć grę i opowieść.

Czasem gracz próbuje obejść problem lub nawet całą opowieść prostym Efektem (w stosunku do niektórych graczy jest to zbyt słabo powiedziane). Dreszczyk płynący z szybkiego załatwienia sprawy nie jest jednak nawet substytutem satysfakcji płynącej z odkrycia genialnego rozwiązania. Jeśli chcesz kontrolować tego typu sytuacje, to wiedz, że magya jest kapryśna. Nie oznacza to, że powinno się dziać to, co ty jako Narrator chcesz by się działo ale, że chodzi tu o kompromis między graczami a tobą. Kompromis taki musi się po-

jawić, gdy gracze pragną obejść scenariusz Narratora, a on za wszelką cenę chce go zrealizować.

W takich przypadkach przydają się kostki. Lecz nie musisz ich dawać, gdy gracz chce rozwiązać problem prostym rzutem. Nawet dla potężnych bohaterów czysta moc magyi nie jest czymś co łatwo mogą kontrolować. Zawsze możesz dodać jakieś komplikacje do dowolnego zdarzenia rozwiązywanego prostym rzutem. Czasem magowie „przyzywają coś, czego odwołać nie sposób..."

• Dynamicznie Opisuj Magyę

Magya nie jest ani przewidywalna ani nudna. Jej efekty powinny zawsze żyć własnym życiem. Zwykłe rzucenie kilkoma kostkami i słowa „teraz rzucam kulę ognia" są nudne. Opisz co i jak się przydarza.

Magya traci swą witalność, gdy ogranicza ją się jedynie do tabel. Jeśli wolisz „wolny" styl gry, to nie musisz rzucać kostkami za każdym jej użyciem. Jeśli jednak wolisz złożone zasady, to powinny ci pomóc tabele ze stron [169–171]. Przydatna tu jest także praktyka; przy pewnym doświadczeniu konieczność sprawdzania tabel stanie się bardzo rzadka.

• Paradoksalne Komplikacje

Tak jak i magya, tak i Paradoks nie powinien być zwykłym systemem gry. Jest on w końcu siłą natury, nie jakimiś seriami zakreślonych kwadracików. Różnorodne formy Paradoksu są opisane w Rozdziale Ósmym. Ale jakiej by formy nie przybrały, wyładowania Paradoksu powinny przypominać metafizyczną siłę a nie jakiś mechanizm. Widowiskowe opisy i zmysł ironii mogą tu bardzo pomóc.

Wszechświat ma spaczone poczucie poetyckiej sprawiedliwości. Wyładowania zazwyczaj związane są naturą wywołującej je magyi; kara często przypomina zbrodnię. Mając za sobą ucieleśnienie Paradoksu utrudnisz graczom popadnięcie w zbytnią pewność siebie... Przydaje się tu trochę empatii: jeśli Paradoks jest zawsze przypadkowy i surrealistyczny gracze będą czuli, że utracili całą kontrolę. Jeśli jednak Paradoks jest zawsze do przewidzenia to magya utraci swój dynamizm. Właściwe dla grupy będzie podążanie za równowagą opartą na twym poczuciu Jakości.

Paradoks może poczynić potworne spustoszenia w planach graczy; upewnij się, że nie zohydzi w zamian twoich. Jeśli wyładowanie miałoby rozbić ci opowieść, to zignoruj go – na razie. Zanotuj sobie gdzieś te punkty jakie bohater miał otrzymać i użyj wtedy, gdy trzeba ci będzie osłodzić mu życie... lub zmusić do przemyślenia swych działań.

• Magya w Świecie Duchów

Poziomnieprzewidywalności magyi wzrasta podwójnie poza granicami fizycznej rzeczywistości. Zaświatowe prawa zmieniają się tak szybko, że nawet najbardziej zaprawiony podróżnik może mieć problemy z przewidzeniem efektów następnej roty. Oczywiście, granice są tu bardziej elastyczne, ale efekty uboczne mogą być tak proste lub skomplikowane jak ci się żywnie podoba.

Gdy magowie czynią magyę w innych Dziedzinach, to natura tych miejsc zabarwia cuda w nich dokonywane. Opisując efekty magyi w świecie materialnym, Umbrze, czy jakiejkolwiek innej rzeczywistości możesz ją kolorować, doprawiać i zmieniać dowolnie przez rzeczywistość tego miejsca. Jest dla Eutanatosa możliwe ściągnięcie Mówcy Marzeń w Krainy Cieni, ale jeśli Mówca użyje Efektu Życia w tłumie Niespokojnych Umarłych to coś na pewno musi się stać. Niezależnie od aktualnie użytych zasad, to końcowym rezultatem jest konflikt ideałów. Konceptualizuj i niech opowieść, jak zawsze, będzie twym przewodnikiem.



• **Improwizacja**

Świat magów, tak jak i Narratorów pełen jest niespodzianek. Intencje mogą kształtować rzeczywistość, lecz ona może mieć całkiem własne idee. Rzuty kostek są jedną z możliwości na dodanie elementu niepewności do gry, lecz co zrobić, gdy gracze uczynią coś, czego żadne reguły nie przewidują?

Improwizować.

Wiele problemów rozwiązać można przy użyciu odrobiny wyobraźni. Jeśli wszystko inne zawiedzie, to zmieniaj po prostu stopnie trudności lub wielkości sum. Kaśka chce by jej oślepiony Marudzer rzucił magyczny Efekt? Świetnie. Po prostu zwiększ jej stopień trudności o +2 lub +3. Dodawanie lub ujmowanie modyfikatorów trudności za dobrze opisane działanie może zachęcić graczy do pomysłowości, choć łatwo można utracić nad tym kontrolę. Zasady **Rozdziału Ósmego** sugerują, by modyfikatory te nie przekraczały + lub –3. Możesz się tego trzymać, choćby dla własnego zdrowia psychicznego.

Techniki

Gdy ustaliłeś już całe podstawy, to wciąż masz miejsce do rozwoju. Są techniki, które po zaplanowaniu fabuły, ustawieniu tła i przygotowaniu bohaterów, umożliwią ci dalsze rozszerzenie twego doświadczenia. Na początek: dobra gra musi mieć pewną atmosferę, która przyzwie odpowiedni nastrój.

Tworzenie Nastroju i Atmosfery

Czyny bohatera są jedną z części przygody, jego odczucia są niemal równie ważne. Przyzywanie tych odczuć jest osiągane dzięki atmosferze. Jeżeli pojawiają się one w środku twej sceny, to atmosfera będzie niczym piorun. Jeśli zrobisz to źle, to wszyscy potykać się będą w mroku; zbyt duży ich natłok sprawi, że aktorzy wić się będą i pocić. Dobrze zaprojektowana atmosfera dostarczy właściwego nastroju. Ale jeśli nie masz pod ręką całego teatru, to możesz jeszcze liczyć na inne narzędzia do wywołania odpowiedniego nastroju sceny:

• **Pamiętaj o Wszystkich Pięciu Zmysłach**

Rzeczywistość „wirtualna" jest zazwyczaj nieporozumieniem. Środowisko nie będzie wirtualne, póki nie będzie oddziaływać na wszystkie zmysły. Narratorzy wiedzą o tym już od tysiącleci. Tło może być czymś równie prostym jak wyrysowana mapka pokoju, lecz atmosfera musi atakować wszystkie zmysły naraz. Apartament możesz opisać jako pokój z kuchnią i łóżkiem, ale luksusowy apartament może być wypełniony aromatem piekącego się ciasta, ze słyszalnym śpiewem Tori Amos z CD, powitaniem mężczyzny leżącego na wygodnej kanapie, iluminacją czarnych świec i eleganckim smakiem ofiarowanej ci przez gospodarza filiżanki pieprzowej herbaty... Przykład pierwszy jest mapą, ten drugi to środowisko.

• **Używaj Analogii**

Jeśli pragniesz dostarczyć scenie uczuć, to zamierzone wydarzenia mogą dodać subtelnej inspiracji pożądanemu nastrojowi. Pomniejsze zdarzenie może być użyte jako analogia nastroju dla całej sceny. Załóżmy na przykład, że nastrojem jaki pragniesz wywołać dla pewnej sceny jest krucha nadzieja. Tłem może być zamknięty odcinek autostrady o trzeciej nad ranem. Stare gazety wywiewane są lekką bryzą, a światło księżyca walczy z wszechogarniającą nocą. Bohaterowie przechodzą koło dwóch bezdomnych mężczyzn, ogrzewających swe ręce przy małym ogniu. Nagle jeden z bohaterów dostrzega sylwetki kochanków trzymających się za ręce. Zatrzymują się oni na środku ulicy, padają sobie w objęcia, a w chwilę potem odchodzą, każde w inną stronę. Żaden z tych elementów nie jest związany w jakikolwiek sposób z fabułą. Mimo to jednak dostarcza on podpowiedzi dla nastroju. Jeżeli dotrą one do twych graczy to ich reakcją będzie dostosowanie swej gry do potrzeb chwili.

Analogie są także użyteczne, gdy opisujesz działanie „szóstego zmysłu" lub zaświatowej świadomości bohatera. Jeśli Wirtualny Adept używa swej Sfery Ducha dla znalezienia w grze telewizyjnej pająków wzorca, to równie dobrze może ujrzeć błyszczące pajęczyny energii mrugające jak lampki choinkowe, słyszeć nieludzkie głosy żądające „więcej żetonów," czuć dreszcz statycznej elektryczności i lekką jonizację powietrza. „Duchowe" środowisko staje się łatwiejsze do opisania gdy porównuje się je do czegoś dla graczy znajomego.

• **Zmieniaj Ton**

Kolejną istotną sprawą jest sposób w jaki używasz swego głosu. Może się to wydawać oczywiste, ale wielu Narratorów zapomina o możliwościach ludzkiego gardła. Delikatny szept dla przyciągnięcia uwagi graczy, szalony dialog dla ich popędzenia, chłodne nakreślenie faktów do opisania sterylnej sceny, ordynarny wrzask do opisania gniewnego tłumu – to są jedynie nieliczne przykłady.

Inną bardzo efektywną techniką jest użycie tonu, będącego dokładnym przeciwieństwem oczekiwań graczy. Opisanie intymnej sceny w trzeciej osobie, bez jakiegokolwiek emocjonalnego zaangażowania może sprawić, że wydawałoby się romantyczne spotkanie wyglądać będzie jak próba zmanipulowania kogoś. Jeśli opisujesz scenę zbrodni, w której wymordowano całą rodzinę, to skupienie się na stanie dziecięcych zabawek uczyni scenę bardziej złowieszczą niż gdybyś użył zwykłych stereotypów rzeźni. Mniejszość zaprawdę jest większością i niespodziewane wydarzenie może nadać rutynowemu opisowi całkiem nową jakość.

• **Opisuj z Detalami Drugoplanowych Bohaterów**

Do atmosfery sceny w znacznym stopniu przyczyniają się także detale drugoplanowych bohaterów. Każda ludzka istota ma jakieś manieryzmy i wady, które odsłaniają fragmenty jej osobowości. Jeśli pomniejszy bohater jest identyfikowany z pewnym określonym miejscem, to jego manieryzmy ukrywają w sobie podpowiedzi co do tego miejsca. Załóżmy, że chcesz by bohaterowie poczuli odrobinę litości, zanim zaszarżują na grotę wilkołaków by skraść Kwintesencję. Krótkie spotkanie z Benedyktem Gryzącym Kości, uzupełnione opisem jego skołtunionych włosów, debilnym żuciem gumy, przetartymi butami i jednostajnym zawodzeniem może przekonać ich, że „święte miejsce" w środku parku miejskiego jest bardziej miejscem dobroci i spokoju niż stacją paliw dla włóczących się czarowników. Tu przemawiają same manieryzmy; wilkołak nie musi nic mówić.

Te małe wskazówki mogą kształtować także spojrzenie bohatera na całą grupę ludzi. Załóżmy, że obserwuje on przez okno komisariat policji sekretnie prowadzony przez cyborgów Iteracji X. Jeden z oficerów sprawdza swój zegarek co 23 sekundy, drugi, stojący na straży nieustannie strzela palcami lewej ręki, a trzeci tak intensywnie patrzy na ekran telewizora, że aż zapomniał mrugać oczami. Jak gracze powinni się poczuć? W końcu cyborgi, mimo tych manieryzmów są cierpliwe, metodyczne, podejrzliwe i co dziwne, wciąż jeszcze troszkę ludzkie. Klimat ten można opisać jako nerwowe przewidywanie lub alienację. Tym jest właśnie emocjonalny składnik dla sceny... i na nim buduje się cały nastrój.

Powszechne Wpadki

Jest wiele rzeczy mogących rozbić całą sagę. Kilka z nich jest wartych poruszenia tutaj:

• **Potwór Tygodnia:** Najłatwiejszą metodą ściągnięcia razem grupy bohaterów jest danie im wspólnego wroga. Wiele takich cudowności czyha w Świecie Mroku – mumie, Garou, Tancerze Czarnej Spirali, Nieszczęśliwe fae, widma, kotołaki itp. Może pojawić się pokusa zrobienia z kampanii safari i rzucania na graczy jednego wstrętnego potwora za drugim. Pamiętaj jednak, że równie wiele

materiałów na antagonistów jest w zwykłym świecie. Nie za każdym jego problemem stoi nadprzyrodzona konspiracja; każdy antagonista jakiego stworzysz powinien mieć głębię. Opisywanie stereotypów to łatwa rzecz. Tworzenie „etycznie szarych" wrogów jest daleko większym wyzwaniem.

• **Eskalacja:** Gdy stworzyłeś już wielkie wyzwanie dla swych graczy pojawia się pokusa by jeszcze je powiększyć. Ale eskalacja zagrożeń w twej sadze nie uczyni jej bardziej ekscytującą, tylko trudniejszą do dalszej kontynuacji. Gdy twoi gracze porwali już z Horyzontalnego Konstruktu statek zwiadowczy Inżynierów Próżni i zbombardowali nim Żmija Żądzy w Malfeasie, to co można więcej zrobić? Bycie narratorskim odpowiednikiem Industrial Light and Magic nie jest prawdziwym wyzwaniem. Tworzenie żywych, ucieleśnionych bohaterów jest:

• **Kreślenie w Ciemności:** Jest tak wiele cierpienia i grozy na świecie. Kuszące jest czynienie swej sagi bardziej nieodpartą przez nurzanie jej w mroku. Ale uczynienie opowieści mroczniejszą nie nada jej wcale więcej znaczenia. Świat testuje bohaterów swą różnorodnością; znaczenie twej opowieści płynie z ich reakcji na nią. Mrok powinien być kontrastem dla światła. Odgrywanie samobójczej skruchy lub gniewu jest łatwe. Miłość i radość jest trudniejsza do uzyskania.

• **Mocy! Dajcie Mi Mocy!** Dla niektórych graczy zwykła nieśmiertelność lub możliwość kształtowania rzeczywistości wolą nie jest wystarczająca. Sukcesem dla nich jest stworzenie niezwyciężonego bohatera. Jeśli te wszystkie małe kółeczka na karcie będą działały ze wszystkimi zasadami to żądni mocy są szczęśliwi. Sukces jednak nie jest mierzony zwycięstwami pojedynczych bohaterów. Bohaterem jest ten, kto zwycięża coś od siebie potężniejszego, a czynienie postaci doskonalszymi nie uczyni przygody lepszą. Prawdziwym sukcesem jest opowiedzenie fascynującej historii. Jeśli twoi gracze żyją by opowiadać sobie historie o zamienianiu wampirów w ogrodowe ławki i w wolnym czasie tworzyć sobie zmumifikowane wampiryczne wilkołaki, to coś gdzieś utracili. Obniż poziom mocy i zajmij się bardziej rzeczywistymi osiągnięciami.

• **Rozbita Kabała:** Jednym ze stereotypów wszechświata Narratorów jest idea, że każdy w grupie powinien nienawidzić wszystkich innych. Co zaskakujące, powszechną definicją „poważnego" grania jest właśnie granie bohaterem, który swych przyjaciół traktuje jak śmieci. Paranoja to jedna rzecz, ale „niezgrywanie się dobrze z innymi" to druga. Sytuacja ta może być komplikowana jeszcze przez okrutnych Narratorów, którzy tylko marzą by ujrzeć graczy skaczących sobie do gardła. Niektóre trupy mogą zyskać trochę z tarć między bohaterami, ale o wiele ważniejsze dla gry jest identyfikowanie i wzmacnianie wiążących ich wspólnych więzów. Budowanie jedności daje przygodę na długie lata, nie na popołudnie gniewu.

Opowieści



Gdy ustaliłeś już co zamierzasz zrobić w długoterminowej perspektywie swej sagi, to łatwiej będzie ci przygotować te krótsze jej epizody – opowieści. Wiedz o tym, że możesz snuć opowieść bez włączania jej w długą sagę. Taka „jednostrzałówka" jest dziełem sztuki na całkiem własnych prawach. Czy planujesz szybkie natarcie czy długotrwałe oblężenie, to dobrze byś pamiętał o celach sagi i samej narracji.

Struktura, atmosfera, nastrój, temat i technika są równie ważne w krótkim rozdziale jak i w rozbudowanej sadze. Niezależnie jak szczątkowe wydają ci się być te elementy, nigdy nie niedoceniaj siły dobrze umieszczonych w czasie wybuchów lub przebłysków melancholii. Narratorzy wszystkich czasów znali wartość takich przypraw.

By od czegoś zacząć: każda opowieść ma swą strukturę. Podstawowa struktura sagi składa się z dwóch poziomów: serii rozdziałów (lub „sesji") przekazujących opowieść i serii opowieści tworzących sagę. Jak widzisz lubimy używać analogii literackich – one zawsze działają. Ale jeśli chcesz, traktuj opowieść jak serię aktów, jak w sztuce lub telewizyjnym show. Mogą być to także fragmenty komiksu lub symfonii. Używaj takich metafor jakie ci pasują. Jeśli możesz korzystać ze znajomości innych form sztuki to szybko rozwiniesz własne rozumienie procesu kreacji opowieści.

Tematy

Temat jest jedną z najtrudniejszych rzeczy do rozwinięcia w opowieści. Nie musisz się modlić podczas prowadzenia opowieści lub sagi, bo istnieją pewne definitywnie znaczące dla **Maga** tematy. Nie musisz inspirować aniołów by przybyły z niebios brocząc krwawymi łzami nad pięknem twej opowieści, ale silny temat lub seria tematów mogą wynieść twą grę ponad zwykłe nawalanie się z cyborgami.

Subtelność działa. Jeśli nie możemy sympatyzować z motywacjami bohaterów lub antagonistów, to opowieść, jak to ktoś kiedyś powiedział, jest tylko „kupą jakiegoś syfu, który się gdzieś wydarzył." Możesz wprowadzać swe ulubione tematy do gry przez bohaterów (których osobowości, motywacje i okoliczności zmuszają graczy do myślenia), sytuacje (które sprowadzają na nich dylematy), związki (które zawierają i bohaterów i sytuacje) oraz symbole, omeny, które go podkreślają. Pamiętaj tylko – nic komplikuj.

Niektóre popularne tematy dla **Maga** to:

• **Wspólnota**

Poczucie wspólnoty jest niezwykle ważne dla tej gry. Tło dla takiej opowieści jest duchowo pustym obszarem. Może być wszystkim – od kilku budynków do całego kraju. Ktoś musi zadbać o wspólnotę, przekształcić ją w samowystarczalne i kształcące miejsce. Społeczność musi odnaleźć swą siłę. Jak bardzo będziemy cierpieć dla naszej wspólnoty? Czym jest nasze poczucie przynależności do niej? W miarę jak bohaterowie będą odnajdywać powody do kontaktowania się ze światem zewnętrznym, będą zyskiwać inspirację, a nie umiejętności liczenia Sum.

• **Przetrwanie**

Saga opisująca walkę o przetrwanie koncentruje się na czymś więcej niż tylko Stanach Zdrowia i rzutach na Zdolności. Samo istnienie powinno być próbą. Bohaterowie żyją na niebezpiecznym obszarze, gdzie przetrwanie jest krytycznym problemem każdego dnia. Może być to wszystko: od wycinka jakiegoś odludzia po podłą dzielnicę miasta. Świat nie dba o to, czy bohaterowie żyć będą czy nie i jeśli nie będą walczyć i uczyć się, to niewiele pomogą im fajne sztuczki ze Sferami. Coś takiego wymaga więcej niż tylko zwykłej siły. Tak naprawdę, to opowieść skupiona wokół przetrwania nie musi w ogóle angażować siły. Jeśli chcesz uczynisz życie bohatera trudniejsze, to lepiej wyrafinowaniem a nie napuszczeniem kogoś, kto da mu w łeb. Są przecież jeszcze inne definicje „przetrwania": co na przykład usprawiedliwia „sprzedanie się"? Jakie kompromisy podejmujemy by przeżyć? Pozostanie żywym ma swą cenę; idealiści zwalczają tę pokusę i zwyciężają wbrew niej.

• **Rebelia**

Magowie nie pasują do świata – ich wizja sięga daleko poza powszechne doświadczenia. Śpiący żyją w błędnym sądzie, że to co oferuje im świat jest wszystkim co życie ma do zaoferowania. W ludzkiej naturze leży odrzucanie odmienności. Jak bohaterowie sobie z tym poradzą? Nephandi kuszący ich ku zniszczeniu i Technomanci porywający dewiantów są jedynie częścią niebezpieczeństwa. Co stać się może, gdy kabała wyzwoli całą moc magyi przed obliczem nie akceptujących tego normalnych ludzi? Każdy mag jest buntownikiem, a jego rebelia może mieć straszne konsekwencje. Ryzyko jest jeszcze większe, gdyż Przebudzeni nie buntują się jedynie przeciw filozoficznym ideom... oni buntują się przeciw Rzeczywistości.

• **Szpiegostwo**

Komu możesz zaufać? Technokracja wszędzie ma swych agentów i szpiegów, czyniących wszystko dla infiltracji i obalenia Tradycji. Same Tradycje nie mogą być przykładem współpracy; Fundacje bez przerwy rywalizują i knują przeciw sobie, Maruderzy sieją chaos w miejscach panowania porządku, a Nephandi pozyskują potężnych dla swych strasznych religii. Co dzieje się gdy nie możesz zaufać już nikomu? Co, gdy paranoja przeważy nad rozumem? Jeśli walka ze „złymi gośćmi" składałaby się ze strzelanin i bombowych zamachów to Wojna Wstąpienia byłaby całkiem łatwa. W świecie paranoi jednak trudno powiedzieć, kim są ci „źli goście..."

• **Normalność**

Dzięki magyi wszystko jest możliwe, nawet to, czego być nie powinno. Magowie szybko dowiadują się, że nasz świat nie jest jedynym możliwym, a granice normalności są czysto opcjonalne. Tu tkwi potencjał do utraty kontroli. Co może istnieć poza granicami znanej nam przestrzeni i czasu? Co, gdy moc Dziczy zostanie wyzwolona na niczego niespodziewający się świat? Czy dynamiczne jest zawsze lepsze od statycznego? Gdy najdzie cię Cisza, co możesz uczynić dla uchronienia się przed szaleństwem? I kto dokładnie ma prawo osądzać różnice między szaleństwem a rozumem?

• **Moc**

Wyobraź sobie jak to byłoby mieć moc zmiany świata – gdy zwykli ludzie są jedynie pionkami, świat duchów twą szachownicą, a mocc nauki twymi figurami. Żądza tego jest najbardziej podstawową ideą: jesteś tylko człowiekiem. Wszyscy dobrze znamy powiedzenie „moc korumpuje," ale dlaczego tak się dzieje? Jeśli wszyscy to rozumiemy, to dlaczego wciąż do tego dochodzi? A do tego jeszcze jedno utrudnienie: w świecie gry i w świecie rzeczywistym, w nich obu, masz moc by buntować się przeciw ustalonemu porządkowi. A więc co się stanie jeśli zwyciężysz?

• **Tożsamość**

Determinujemy to kim jesteśmy. Społeczność determinuje kim jesteśmy. Genetyka jest tu pewnym czynnikiem, edukacja i media mają na to też wpływ. Nasz społeczny status i towarzystwo w jakim się obracamy także kształtują sposób naszego myślenia, odczuwania i reagowania.Teraz rozważ to: magya czyni, że wszystko jest możliwe. Jak wpływa to (lub korumpuje) na coś tak kruchego i plastycznego jak ludzka istota? Jak bardzo Tradycja i mentor definiują maga? Znowu pojawia się problem kompromisu. Poświęcenie dla innych, kompromis dla przetrwania i nawet utrata siebie z miłości do drugiej osoby – to wszystko są zagrożenia dla kruchej idei zwanej tożsamością. Taki typ opowieści wykracza daleko poza zwykłe limity „klas," „płci" i innych stereotypów. W rezultacie otrzymujemy lustro odbijające nasz świat.



Koncepcje Nastroju i Atmosfery

Jeśli zetknąłeś się już z grami White Wolfa, to bez wątpienia poznałeś powszechne rodzaje atmosfery wywoływanej przez Narratorów. Tak, mrok jest łatwy do przywołania, ale nie oznacza to, że ma być jedynym środkiem w twym repertuarze. Opowieść może być zbudowana z dowolnej liczby klimatów i emocji; tworząc czy to jedną scenę czy całą opowieść możesz skorzystać z następujących opcji:

• **Podstawowa Czerń**

Świat jest taki jak nasz, tyle, że cienie są głębsze, cierpienie większe, Ziemia umiera, a do destrukcji wszystkiego co znamy jest zaledwie parę kroków. Drapacze chmur górują nad miastami, w których nieszczęśni bezdomni modlą się o ciepłą noc. Pogrążony w akompaniamencie krzyczących gitar świat jest duchowo pustym miejscem, w którym nadzieja jest najcenniejszym dobrem.

Gotyk–Punk nie jest obowiązkiem. Jest możliwością. Jeśli chcesz, użyj tego:

• **Energetyczna**

Bohaterowie czują, że mogą wszystko. Jeśli saga lub przygoda rozgrywają się w Zaświatach lub Dziedzinie Horyzontalnej, to może być to prawda... Paradoks jest tylko chwilową przeszkodą. Zwątpienie jest odchodzącą fazą. Największym wyzwaniem staje się utrzymanie nad wszystkim kontroli, gdy rzeczy idą zbyt dobrze. Pamiętacie „Ucznia Czarnoksiężnika"?

Jeśli wolisz ustawić tego typu przygodę w realnym świecie, możesz osiągnąć to dzięki małemu osłabieniu Paradoksu. W końcu jego wyładowania powinny być dostosowane do prowadzonej gry. Jeśli przygoda ustawiona jest poza powszechnym wzorem rzeczywistości Śpiących, to mag może stać się doskonałym sprzymierzeńcem dla upiorów lub duchów, szczególnie jeśli jest tam ze swą kabałą. Inną możliwością jest tworzenie małych „kieszonek rzeczywistości" w realnym świecie. W uświęconym sanktuarium hermetycznego maga czynności tak błahe jak mycie podłogi i noszenie wiader wody mogą wyrwać się spod kontroli, jeśli używa się do nich magyi. Entuzjazm, zachęta i szybkie tempo czynią sesję energetyczną.

• **Paranoidalna**

Technokracja jest wszędzie. Mogą podsłuchiwać twe telefony, porywać przyjaciół, robić im pranie mózgu, obracać przeciw tobie społeczność, wszędzie cię wyśledzić i przestawić na ich styl życia. A to tylko początek...

Sekretne podpowiedzi i zdarzenia pomagają stworzyć paranoidalną sagę. Jeśli zaczynają się dziać niezwykłe zjawiska i nie pojawiają się żadne wytłumaczenia, to nawet najbardziej odważni herosi będą się długo zastanawiać przed podjęciem drastycznych działań. Publiczne telefony, które dzwonią jak koło nich przechodzisz, obcy przysięgający, że chodzili z tobą do liceum, cieniste postacie stojące po drugiej stronie ulicy i zaszyfrowane przekazy od wydawałoby się całkiem normalnych ludzi to tylko niektóre tego przykłady. Odkrywanie sekretów bohaterów, „rozdzielanie drużyny" i przekazywanie sekretnych wiadomości to inne uświęcone tradycją techniki. Nawet jeśli bohater ma wejrzenia Przebudzonego, to nawet jego szósty zmysł nie musi dawać bezpośrednich odpowiedzi. Spotkania ze sceptykami, wiecznie niezadowolonymi, sojusze z nowo poznanymi przyjaciółmi, którym nie można do końca zaufać i sytuacje, w których bohaterowie pogrążają się w dwuznacznej moralności pomagają stworzyć taką atmosferę.

• **Duchowa**

Niewielu Śpiących zdaje sobie sprawę z otaczającego nas duchowego potencjału. Mag jest strażnikiem mistycznych tajemnic i prawdziwej wiedzy. Rozumie on siły natury, elementy wszechświata, moc życia, prawdziwe znaczenie śmierci i sekrety okultyzmu. To czyni go na nie podatnym. Można odnaleźć wiedzę w rzeczywistym świecie, lecz ta prawdziwa wciąż czeka na odkrycie. Pośród nas jedynie wizjonerzy mogą ujrzeć rzeczy takimi jakie są.

Duch jest najłatwiej opisywany w kategorii metafor. Duchowy nastrój najłatwiej przywołać opisując zdarzenia i spotkania koncepcyjnie, nie literalnie. Jako, że magowie obdarzeni są specyficznymi talentami prowadzącymi ich ku wejrzeniom – jak Świadomość, Sfera Ducha, Efekty oparte na percepcji – to nie krępuj się nagradzać używających ich graczy. Dla niektórych z nich samo doświadczenie sceny opisanej inaczej niż w kategoriach zmysłów wzroku i słuchu jest wystarczające do sprowadzenia w zupełnie odmienny tok myślenia. Bohaterowie obdarzeni dobrą empatią doskonale pasują do tego typu atmosfery. Każda z odbytych tu konwersacji z postaciami drugoplanowymi niesie w sobie emocjonalny podtekst, oznaczający, że empatyczni bohaterowie będą odgrywać trochę odmienne niż zwykle role. Jeśli potrafisz zwielokrotnić swe opisy scen, to przekształci to środowisko zwykłego spotkania w duchowe doznanie.

• **Zmysłowa**

Prawdziwa moc płynie z pasji. Magowie nie są eteralnymi stworami wyrwanymi z rzeczywistości. Są śmiertelni. Choć inne nadprzyrodzone istoty mogą mieć swe skrzywione emocje, to tylko śmiertelnik może prawdziwie zrozumieć gniew, żądzę, zazdrość i strach. Moc przerabiania rzeczywistości nie musi być czysto intelektualnym, abstrakcyjnym procesem. Może być, miast tego, spełnieniem wszystkich pożądań.

Niezwykle użyteczna w kreacji takiego nastroju jest koncepcja przeciwstawiania sobie egzotyki ze zwyczajnością. Zmysłowa przygoda musi zachowywać więzy z rzeczywistym światem. Porównanie zwykłego świata Śpiących z epifaniami magycznego Przebudzenia czyni magów bardziej egzotycznymi. Nawet jeśli bohaterowie udadzą się do innego świata, to ten rzeczywisty powinien wciąż na nich oczekiwać, by po powrocie ukazać im wszystko w innej perspektywie. Spotkania ze „zwykłymi" ludźmi umożliwią im zachowanie kontaktu z „ludzkimi" emocjami. Zadawanie się zaś z przerażającym, zazdrosnym i szokującym sprawi, iż bohater będzie się czuł „więcej niż człowiekiem." Odgrywanie bohaterów niezależnych w tego typu przygodzie stanie się łatwiejsze, gdy każdemu spotkaniu nadasz trochę uczuciowej pamięci bądź sympatii. Uczyń realny świat konkretnym, a zintensyfikuje to świat zmysłowy.

• **Tragiczna**

Tragiczny nastrój jest często wynikiem tragicznej fabuły. Ten typ opowieści koncentruje się zazwyczaj wokół bohatera upadającego mimo jego najlepszych intencji. Bohater ma w sobie jakąś wewnętrzną skazę, której nie może przezwyciężyć, albo też ideał, który jest zbyt szlachetny – prawdziwą miłość, honor bez skazy, czy cokolwiek innego, co sceptycy uważają za bzdurę. Bohater będzie cierpiał za ową skazę bądź ideę, ale jednak przed jego ostatecznym zniszczeniem coś się stanie. Zrozumie, dlaczego przegrał. Katharsis to doprowadzi do odkrycia swego ja i bohater ostatecznie zatriumfuje nawet pośród mgieł porażki. Tragiczny koniec jest zazwyczaj słodko–gorzki: jeśli osnuć go artystycznie, to cierpienie jest jeszcze piękniejsze. Punkty za styl. Punkty za treść. Owacja na stojąco.

• **Krucha Nadzieja**

Przebudzeni pojmują możliwości życia. Świat Gotyk–Punkowy wypełniony jest korupcją i desperacją. Wielu „herosów" to w rzeczywistości torturowane dusze, spędzające równie wiele czasu na swych wewnętrznych zmaganiach co na walce z zewnętrznym światem. Magom brak nieśmiertelności lub mocy tych mrocznych herosów, lecz mają oni jeden wielki atut: są ludźmi. Żyją w świecie śmiertelnych, pasja i nadzieja są praktycznymi aspektami życia, a nie pozostawionymi z tyłu pułapkami. Dla magów jednak część mroku przychodzi z samozwątpienia bądź fałszywej pychy. Nadzieja jest krucha, lecz daje odwagę tym, którzy nigdy nie poddaliby się w obliczu przeciwności.



To cokolwiek ambitne podejście może być niezwykle wspomożone dialogami. Rozmowne postacie z twej drugoplanowej obsady mogą pomóc nadać im ruch. Oprócz tego, iż mają one swą osobowość, to mogą dyskutować z całą kabałą na szczególnymi punktami widzenia. Poszukująca wiedzy niewinna osoba może doprowadzić do spotkania, w którym bohaterowie będą zmuszeni wyjaśnić podstawowe idee swego życia. Osoby obciążone winą bądź wątpliwościami będą wypytywały bohaterów o ich czyny, rozpoczynając burzliwe dyskusje o ich moralności i etyce. Autorytety będą wymagać wyjaśnień, zmuszając bohaterów do szukania usprawiedliwień dla swych działań. Dzięki temu gracze będą mogli analizować motywacje swych bohaterów, zamieniając serię zdarzeń na spojrzenie w lustro.

Koncepcje Opowieści

Teraz wkroczymy w królestwo pojedynczej sesji. Nieskończona jest liczba opowieści jakie możesz prowadzić, lecz niektóre idee wydają się być bardziej oczywiste niż inne. Jeśli potrzebujesz zacząć jak najszybciej, to pomóc ci mogą suplementy do tego systemu i poniższe sugestie. Jeśli jednak chcesz zacząć od uświęconych tradycją formuł to inna sprawa. Miejmy tylko nadzieję, że później przejdziesz od tematów oczywistych do innowacji. By wprowadzić cię na drogę, poniżej podaliśmy kilka typowych pomysłów na przygody. Opieraj się na nich odpowiednio długo, a uczynisz je własnymi.

• Śmierć Mentora

Mentor bohatera został zamordowany. Opowieść rozpoczyna się od przypomnienia mentora i jego zalet, może zawierać scenę przywołującą jego obraz lub ostatnią wiadomość. Następnym krokiem może być tajemnica, w której odnajduje się mordercę, wędrówka, w której należy odnaleźć zaginiony przedmiot, misja zemsty wymierzona przeciw mordercom, a nawet odkrycie prawdziwej natury mentora. Respekt bohatera wobec swego nauczyciela i pragnienie wiedzy otwierają tu wiele możliwych kontynuacji.

• Ochrona Sąsiedztwa

Bohaterowie bądź to posiadają Fundację, bądź mają dostęp do miejsca wielkiego znaczenia. Zostaje ono zagrożone przez jakiegoś intruza, czy to w rezultacie jego własnych interesów czy też prób samoocalenia. Rozwiązaniem problemu może być praktycznie wszystko: od przeciwstawienia się złym gościom do podróży w inną Dziedzinę w celu odnalezienia zaginionego etosu. Problem wynikać może ze zwykłego nieporozumienia, a jego zakończenie może zależeć od przyniesienia mądrości głupcom. Nagrodą jest wdzięczność, mądrość, bezpieczeństwo bądź wiedza.

• Ratowanie Towarzysza

Kolega z Fundacji, akolita, kochanek bądź przyjaciel zostaje porwany. Może być to wynikiem i operacji Technokracji i wpadnięciem w gniazdo potworów. Dyskrecja działania, siła, rozum, genialność – to wszystko mogą być metody znalezienia rozwiązania. Oczywiście są jeszcze inne potencjalne komplikacje. Ofiara może być poddana praniu mózgu, a nawet zostać uprowadzona na własną prośbę! Taki typ przygody może być wszystkim, od ćwiczeń taktycznych do psychologicznych dylematów.

• Zwyciężanie Swoich Wrogów

W typ ten można włożyć o wiele więcej niż zwykłe rozwalanie złych gości. Tradycje mają często przeciwstawne cele, Fundacje mają swą politykę, Śpiący działają z ignorancji, świat jest skorumpowany duchową zgnilizną i nawet magowie Tradycji mogą być spaczeni mocą. Walka jest najbardziej oczywistym sposobem rozwiązania tych problemów. Bardziej złożone mogą koncentrować się wokół gromadzenia sojuszników, poszukiwania zrozumienia antagonistów, upokarzania wrogów by zniechęcić ich do dalszego działania, a nawet zmieniania ich sposobu myślenia na twój. Pozowanie i udawanie nie mogą być tu substytutem sprytu i mądrości.

• **Wyzwalanie Chaosu**

Wyobraźnia i błyskotliwość często zostają zduszone przez siły statyki i korupcji. Rozwiązaniem jest chaos. Bohaterowie mogą być zmuszeni doprowadzić do dewastacji miejsca uwięzionego rozumem, uratować mityczną bestię, sprowadzić na świat siłę Dziczy a nawet wyruszyć w podróż do płaszczyzny umysłu kogoś, kto utracił już wolę do opierania się statyce lub entropii. Ten typ opowieści może prowadzić do fascynujących kontynuacji: chaos, raz wyzwolony nie daje się łatwo kontrolować.

• **Przywracanie Porządku**

Rzeczywistość ma swe granice tolerancji. Nadnaturalność, które to określenie zawiera w sobie znacznie więcej niż tylko magyczną aktywność, może zagrozić bezpieczeństwu Śpiących, a nawet całemu światu. Triumf jednej frakcji oznacza porażkę drugiej. Przywrócenie równowagi lub porządku może wiązać się z powstrzymaniem przestępczości, pochwyceniem maga, który utracił nad sobą kontrolę, lub unieszkodliwieniem nadnaturalnego bądź magycznego niebezpieczeństwa. Taki typ opowieści staje się bardziej złożony, gdy bohaterowie odkrywają, że ten, którego postrzegali jako „zagrożenie" miał słuszne racje narażając innych na niebezpieczeństwo...

Różnorodność

Nie wierzę w Boga nie potrafiącego tańczyć.
– Nietzsche, *Tako rzecze Zaratustra*

Utrzymywanie różnorodności opowieści w sadze pomaga jej kwitnąć. Bez wątpienia każdy z graczy ma swe własne preferencje i specjalności, a więc różne typy przygód dadzą różnym graczom szansę na wykazanie swych talentów. Tak długo jak każdy z herosów będzie miał swą chwilę chwały i przewodni temat sagi zostanie podtrzymany, zmiana twego podejścia przez kilka sesji uczyni całość jedynie bardziej dynamiczną.

Saga przechodzić będzie przez wiele faz, od prostych i radosnych do podświadomych i mitycznych. Zmiana podejścia w celu dopasowania go do opowieści uczyni sagę dziełem sztuki. Możesz skupić się na nastroju i atmosferze do odsłonięcia mrocznej i okrutnej sagi, ale twe zadanie stanie się łatwiejsze gdy będziesz co pewien czas prowadził trochę odmienną przygodę. I może to być wszystko: od maniakalnego chaosu po przyniesienie zbawienia tragicznemu herosowi. Jeśli ostatnie cztery sesje twej sagi stawały się coraz bardziej ponure, to szybka i wściekła sesja może przynieść tak pożądaną odmianę. Jeśli ostatnia prowadzona przez ciebie sesja koncentrowała się bardzo na walce, to zestawienie jej ze swobodną duchową wędrówką podtrzyma zainteresowanie graczy ogólną strukturą sagi. Czyń wyzwania samemu sobie. Wchodzenie w różnorodność pomoże ci dorosnąć jako Narratorowi.

Jednostrzałówki

Nie musisz narażać swej sagi na ryzyko dla eksperymentów z odmiennym podejściem. „Jednostrzałówki" dają możliwości, jakich brak zwykłym sagom. W takiej grze możesz okazać swój talent grupie całkiem nowych graczy, bądź dać swoim starym okazję przeżycia czegoś zupełnie nowego.

Choć jednostrzałowe rozdziały mogą się w jakiś sposób wiązać z normalną sagą, to możesz się zdecydować na poprowadzenie czegoś zupełnie niezwiązanego. Ciężko, dla przykładu, usprawiedliwić powiązania twej epickiej sagi traktującej o politykierstwie w Doissetep z przygodą ustawioną w XVII– wiecznej Francji, gdzie kabała uzbrojonych w szable i pistolety pojedynkowe Braci Akashic załatwia swe interesy. Możesz nie chcieć wprowadzić głównych bohaterów trupy do przygody, w której banda zmiennokształtnych dinozaurów dewastuje Atlantic City (i możesz nie chcieć, by w twej sadze New Jersey zostało zniszczone). Nikt nie może żyć całkowicie z mitów.

Masz tu także szansę zmiany punktu widzenia na Świat Mroku. Może twoi gracze powinni zagrać przez jedną sesję Śpiących... albo Technokratów... lub cokolwiek innego. Jeśli zaczynasz odczuwać posmak wypalenia się, lub jeśli twoi gracze robią się cokolwiek niespokojni w długiej podróży podczas sagi, to zorganizuj im wakacje w jednostrzałowej przygodzie.

Zaawansowane Techniki



Tylko ten może dowodzić, kto ma odwagę zignorować rozkazy.
– William McDougall

Bardziej złożone sztuczki mogą uczynić przygodę naprawdę niesamowitą. Jeśli zdecydujesz się wejść na wyższy stopień trudności, to wsparcie twej trupy może uczynić to zadanie o wiele łatwiejsze. Podejmowanie się zaawansowanych technik nie jest czymś, co powinneś robić sam – potrzebujesz dla uniesienia tego ciężaru grupy wprawnych graczy. W przeciwnym przypadku wszystko co osiągniesz to mówienie sam do siebie. Ostrożnie wszystko zaplanuj, wykonaj to z gracją, a stworzysz opowieść, którą gracze długo jeszcze będą pamiętać.

Przeczucia

Czas jest wszystkim. Przeczucia są częścią czasu, lub też bardziej specyficznie, sposobem subtelnego przedstawienia zdarzenia przed jego zaistnieniem.

Magya Czasu jest dobrym sposobem ich wprowadzenia; jeśli bohater przewidzi coś przed aktualnym wydarzeniem się tego, to co zrobisz? Najłatwiejszym sposobem jest opisanie przyszłych zdarzeń w bardzo ogólnej formie. Jako, że magya jest kapryśna, to zdarzenia te mogą równie dobrze wydarzyć się w bliskiej przyszłości... albo pod sam koniec sagi. Złożona wersja przeczuć pozwala graczom rozegrać swą wolną wolę przeciw determinizmowi. Jeśli mag posiada zdolność przepowiadania przyszłości, to czy wiedza ta wyzwala go, czy też przykuwa do przewidzianej linii czasu?

Najbardziej użytecznym sposobem wykorzystania tego sposobu jest „ustawienie" go jako elementu opowieści. Przeczucie jakiegoś zdarzenia może nieść w sobie jakąś podpowiedź lub emocję, którą chciałbyś ujawnić, ale bez ujawniania co naprawdę się dzieje. Najłatwiejsze do przeczucia są mroczne wydarzenia. Najłatwiej je także przecenić. Jeśli niebo szarzeje, chmury ścielą się nisko, przed bohaterów sfruwa kruk a pioruny raz po raz uderzają o ziemię, to każdy od razu wie co się będzie dziać. Natomiast jeśli przeczucie jest nieokreślone i zaszyfrowane, to można bez alarmu wywołać nastrój niepewności. Jeśli kruk przeleci koło bohatera i wyrwie mu z rąk gazetę, to jak powinien zareagować? Czy to tylko przypadek, czy też fatum próbuje oznajmić, że coś jest w zasięgu ręki? W miarę jak przeczucia stają się coraz bardziej subtelne, zaczynają czerpać z innych technik...

Symbolizm

Symbolizm jest innym typem metafory, bardzo łatwym zresztą. Zastępowanie znaczenia rzeczy czymś innym jest znaną techniką li-

teracką i niesamowite, jak wielkie efekty może ona przynieść. W małej skali możesz przynieść dowolną ideę bez konieczności pukania do czyjejkolwiek głowy. Weź na przykład kruka sfruwającego ze znaku drogowego. Jak magowie powinni to zinterpretować? Szukając więcej wiedzy do mądrego wykorzystania? Może coś chce zniszczyć to wszystko o co walczą? A może to był tylko przypadkowy ptaszek, w którym wzbudził się nagle apetyt na gazety? Zainteresowanie graczy zostaje podrażnione i w ten sposób jedno, wydawałoby się mało znaczące zjawisko zmienia cały nastrój i atmosferę opowieści.

A w większej skali symbolizmu można użyć do wprowadzania całych kwestii i tematów. Pamiętaj, znaczenie opowieści nie musi być zawsze bezpośrednim przekazem. Nastroje i tematy mogą być doskonale perswazyjne bez hucznego wprowadzenia. Postaraj się odkryć co martwi graczy osobiście. Jakie są ich potrzeby, lęki, pożądania i miłości? Ukaż je następnie symbolami. Może z tego wyjść wszechogarniające (i zazwyczaj nieprzyjemne) doświadczenie bądź delikatny temat dobrze rezonujący z wymową sagi. Gdy dobrze użyjesz symbolizmu, przyniesie on znaczenie bez kazań.

Reminiscencje

Czas jest jeszcze ważniejszy w sekwencjach reminiscencji. Jest to doskonały sposób na odegranie scen z przeszłości bohatera i zaprezentowanie nowych perspektyw bieżącej opowieści. Technika ta polega na stworzeniu nowego wątka opowieści. Możesz albo go opowiadać bezpośrednio, albo dać go graczom do odgrywania.

Jest nawet możliwe prowadzenie reminiscencyjnej opowieści z drugą grupą bohaterów. Może być to rozgrywane w jednym oddzielnym rozdziale lub też sceny reminiscencji mogą być przemieszane ze scenami głównego nurtu opowieści na całej jego długości. Niezależnie od sposobu w jaki wprowadzisz tę technikę, to łatwiej ci będzie jej używać, gdy wątek reminscencyjny będzie w jakiś sposób połączony z główną opowieścią, najlepiej przez temat, cel lub nastrój. Każda z opowieści powinna ilustrować esencję tej drugiej.

Jeszcze trudniejszym podejściem jest uczynienie, by zdarzenia z reminiscencji wpływały na bieg głównej opowieści. Gracze świadomie będą oddzielać obie grupy bohaterów, ale tematycznie nastrój będzie przenikał między dwoma nurtami opowieści. Wymaga to wielkiej improwizacji, lecz czyni opowieść większym wyzwaniem. Mistrzowskie wykonanie tej techniki wymaga skorzystania ze środków następnej...

Wątek Równoległy

Wątek równoległy, podobnie jak i reminiscencja jest rozgrywany jako druga opowieść równoległa do pierwotnej. W przeciwieństwie jednak do reminiscencji, ta druga opowieść rozpoczyna się w tym samym czasie co pierwsza.. Tak więc dwie opowieści startują jako niezależne, wydają się być niczym nie połączone, ale ostatecznie zaczynają się ze sobą wiązać. Możesz nie chcieć doprowadzać do końca wątku równoległego przed zakończeniem całej sesji gry, gdyż dodaje ona skupienia głównej opowieści, rozszerzając jej wymowę i moc.

Sceny Oniryczne

Kolejnym wyzwaniem jest nakłonienie graczy do grania w snach jednego z bohaterów, bądź też ich antagonistów. Może być to zaaranżowane tak samo jak reminiscencje lub równoległe wątki. Istnieje wiele przyczyn, dla których mógłbyś chcieć odgrywać sny, ale chyba najważniejsza z nich jest okazja, by gracze skupili się na swych osobowościach. Świat snów czerpie silnie z archetypów podświadomości. Jest okazją dla mistycznych objawień, omenów, a nawet kontaktów z czymś głęboko pierwotnym. Prawa rzeczywistości stają się o wiele bardziej płynne, co daje Narratorom możliwość przekształcania zwyczajnych technik. Czy wolisz postrzegać sny jako duchowe Dziedziny, potencjalną broń, bramy do innej rzeczywistości czy też typ mentalnego oddziaływania, to otwierają one wiele możliwości dla pomysłowych Narratorów.

Alternatywne Tła

Siłą **Maga** jest wielka różnorodność dostępnych rodzajów tła. Nie każda gra musi tu być mistyczną podróżą po technopunku lat '90. Książka ta zawiera w sobie niezbędne dane dopasowane do gry w klasycznym stylu. Może być jednak użyta do tworzenia całkiem odmiennych, stojących na krawędzi opowieści bądź innowacyjnych interpretacji starych. Jednostrzałówka jest idealna dla tego typu gry; nie naraża na ryzyko trwającej sagi i daje chwilę oddechu, jeśli robi się ona zbyt duszna. Narrator może na jedną sesję zrezygnować z kontynuacji sagi i zabawić się zmienianiem zasad, a gracze mogą popróbować grać innymi bohaterami. Jeśli eksperyment okaże się sukcesem, to może nawet poprowadzić do drugiej sagi (prowadzonej przez ciebie lub kogoś innego) lub drastycznie odmienić oryginalną.

Większość materiału w tej książce jest oparta na założeniu, że przeciętna gra będzie zaczynała się pod koniec XX lub początek XXI wieku w naszym świecie. Mamy oczywiście inne możliwości.

- **Tła Historyczne**

Mag kładzie duży nacisk na historię (**zobacz Rozdział Trzeci**). Najbardziej powszechnym użyciem historii jest wykorzystanie jej jako tła; usprawiedliwia to teraźniejszość i daje graczom odczuć świat. Ale przecież możliwe jest poprowadzenie gry ustawionej wcześniej w dziejach. Może ona mieć związek z przeszłością twej głównej sagi bądź eksplorować historię całkiem alternatywną. Jak to się żyło w świecie umierającej Ery Mitycznej? Jak ukryta sztuka magyi wpłynęła na Renesans? Jak reforma Technokracji wpłynęła na Wiek Wiktoriański? Czy lata trzydzieste naszego wieku były Złotą Erą Synów Eteru? Jaki był wpływ Technokracji na Zimną Wojnę? Jaki będzie Świat Mroku w bliskiej przyszłości?

Jest wiele dodatków zajmujących się tymi tematami, ale jak zinterpretujesz ich odpowiedzi to twoja sprawa. Historia jest zestawem wskazówek, które możesz przyjąć bądź odrzucić. Czy zdecydujesz się na ustawienie całej sagi w innej erze, połączenie serii historycznych przygód z bieżącą grupą bohaterów czy też zmianę przeszłości dla wpłynięcia na teraźniejszość, to historia swobodnie może się stać kolejną szachownicą dla twej wyobraźni.

- **Tła Wyobraźni**

Jeden świat nigdy nie wystarcza. **Mag** obdarzony jest kompletnym tłem, ale sam system może być użyty niemal do wszystkiego. Przejrzyj swoje półki z książkami. Znalazłeś rozwalony egzemplarz Słownika Wymyślonych Miejsc? Czy opowiadania z dzieciństwa są powyżerane przez psa? A może znalazłeś pod łóżkiem zakurzony notatnik z kampanii prowadzonej 10 czy 20 lat temu? Dzięki magyi wszystko jest możliwe.

Szczegóły tła **Maga** są ostatecznie jedynie wskazówkami. Jeśli chcesz, odrzuć całe tło bądź odstaw je na bok. Inni mogą dziwnie patrzeć, gdy oznajmisz im, że twoja saga jest oparta na popularnej trylogii fantasy, bądź, że rysujesz mapy Atlantydy dla twych delfinich bohaterów we Wstąpieniu Pod Falami, ale nie przejmuj się. Jeśli znajdziesz trupę chcącą w tym uczestniczyć, to światy opisywane w prywatności twego domu są twoim cholernym interesem.

- **Tła Pozaziemskie**

Świat Mroku mieści w sobie wiele duchowych Dziedzin. **Wilkołak** zawiera wiele informacji na temat Umbry i Garou, a **Upiór** odkrywa tajemnice Krain Cienia Niespokojnych Umarłych. Oba światy są także opisane w **Magu**. Jeśli lubisz przygody, to możesz ustawić opowieść całkowicie poza światem śmiertelnych. Jest to trudne, ale możliwe. Dzięki Sferze Ducha mag o odpowiednim wzorze może zawędrować wszędzie gdzie zapragnie.

Przeplatanka

Wszystkie te techniki mogą być używane w połączeniu z innymi grami. Zmienianie punktów widzenia dodaje opowieści całkiem nowy posmak. Każde miasto ma masę nadprzyrodzonych problemów. Jeśli Narrator prowadzi wiele systemów, to gracze mogą mieć w swych stajniach bohaterów z kilku gier narracyjnych. W jednym tygodniu Fundacja magów może badać duchowy atak na ich miasto; w następnym Mówca Marzeń Fundacji może pracować z paczką Garou w Umbrze w celu rozwiązania tego samego problemu. Jeśli uczestniczy w tym wielu Narratorów, to każdy może specjalizować się w odmiennym tle. Taka trupa Narratorów sprawdza się bardzo dobrze, jeśli każdy z nich specjalizuje się w innej grze. **Mag** może być prowadzony w połączeniu z każdą innym systemem narracyjnym. Jeśli Eutanatos opuści na miesiąc swą Fundację, to może pokazać się w sadze **Upiora** bądź **Wampira** innego gracza. Dla dalszych pomysłów przeczytaj **Rozdział Dziewiąty**.

Rozstrzygnięcie



Żadna opowieść nie jest kompletna bez rozstrzygnięcia. Wydarzenia w przygodzie mogą wywodzić się z luźnych wątków, antagoniści mogą nie być całkowicie pokonanymi, ale opowieść musi kończyć się z jakimś poczuciem spełnienia. Tak samo saga musi osiągnąć jakieś rozstrzygnięcia. W idealnej, przychodzą one gdy znaczenie ukryte za każdą z opowieści staje się kryształowo jasne. Nie każda saga osiąga taki szczyt, albo w ogóle musi go osiągnąć, lecz spełnienie przynosi satysfakcję i poczucie osiągnięcia czegoś.

Niektórzy Narratorzy gubią się tu gdzieś po drodze. Sięganie coraz dalej i dalej od oryginalnego tematu sagi prowadzi jedynie do całkowitego rozproszenia. Jest to jakieś podejście, ale utrzymanie jasnego celu pomaga w zapewnieniu sadze długowieczności. Alternatywa może doprowadzić do chęci rozwiązania każdego wątka, niezależnie jak małego. Trzeba tu powtórzyć jedną lekcję: głębia jest bogatsza od detali.

Zapamiętaj jedno: główni bohaterowie są rdzeniem opowiadanych przez ciebie historii. W grze tej i w innych z tej serii kładziemy duży nacisk na definiowanie i rozwój bohatera. Jeśli gracz może sympatyzować z bohaterem i czynić go „rzeczywistym," wtedy jego bohater zaczyna przypominać prawdziwą osobę. A prawdziwa osoba nigdy nie przestaje uczyć się i rosnąć.

Oczywiście, choć opowieści ciągle się rozstrzygają, to nawet ukończona saga może wciąż trwać dalej. Jeśli to bohaterowie stoją w jej rdzeniu, to jakiekolwiek rozstrzygnięcie jest jedynie czasowe. Jeśli zważasz na bohaterów, to zawsze są nowe kierunki, w których można ich zabrać. Jeśli bohater ma ideały, to zawsze może znaleźć sposób na ich dalsze doskonalenie. Tak długo jak bohaterowie zachowują autentyczność saga może trwać, nawet jeśli dawno odłożyłeś ją na bok...

...i jeśli znajdziesz z powrotem siłę idealizmu i energię narracji w naszym świecie, to zawsze będziesz znał sposób na ich czerpanie, nawet jeśli dawno przestałeś już grać.

Podsumujmy więc. Gdy opowiadasz historię, przestrzegaj paru podstawowych założeń:

Twórz mit. Inspiruj ideały. Baw siebie i innych. Przywołuj ciemność. Zwiększaj światło. Wyzwalaj pasje. Korzystaj z empatii. Prowadź opowieść. Zaprzeczaj rzeczywistości.

Reszta to już tylko szczegóły.



Księga Trzecia: Maszyna

Cyborg

<< WYKRYTY DEWIANT RZECZYWISTOŚCI
WSPÓŁRZĘDNE: 4629(N (3649(V (4562(H
INICJACJA OSTATECZNYCH POMIARÓW

Coś poruszyło się między śmierdzącymi zwałami śmieci. X344 szarpnął swą głową na bok i błysnął w głąb alejki impulsem białego, czystego światła. Krople deszczu załamały je pod całkiem przypadkowymi kątami. Na rozkaz systemy neutralizacji pól zaktywowały się, dając mu jakiś poziom osłony przeciw nadchodzącym procedurom.

Jednak ścigany pozostawał w ukryciu.

<<SKANER??>> – zażądał. System śledzenia odpowiedział nawałnicą wypunktowanych danych przefiltrowanych szybkim odczytem. Nic.

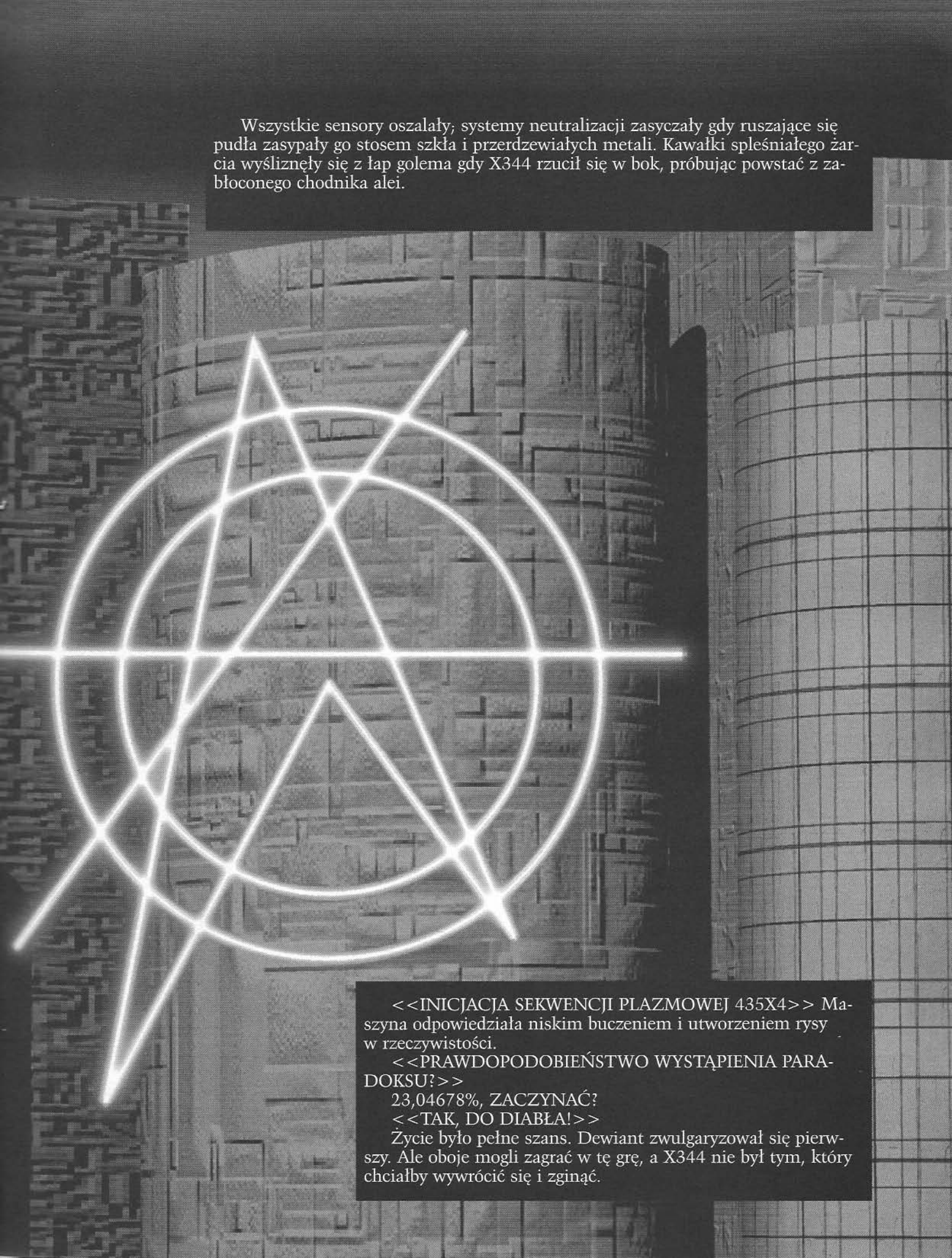
<<PODCZERWIEŃ/ULTRAFIOLET/CIEPŁO. START>> rozkazał wewnętrznemu komputerowi. Jego sensory przeszły przez najrozmaitsze kombinacje ustawień, skanując brudną aleję. Kropla potu spłynęła mu z czoła na twarz. Zmusił się jednak do bezruchu, nie chcąc zdradzić swej pozycji nieostrożnym ruchem.

Nieprzyjaciel wciąż się jednak nie pokazywał. Czyżby komputer popełnił błąd?

<< ALARM!
ZABURZENIA NAD GŁOWĄ!>>

Nagły dreszcz przeszedł po skórze głowy i karku X344. Uskoczył w bok gdy słup ognia z nieba uderzył w miejsce jego ukrycia. Wylądował w błotnistych śmieciach. Kartonowe pudła z miękkim plaśnięciem ustąpiły miejsca, pogrążając go w cuchnącym brudzie.

Nagle brud ożył. W pierwszej chwili X344 pomylił to zawodzenie z dźwiękiem odległej syreny. Skrzekliwe jęczenie nie mogło przecież pochodzić z żadnego ludzkiego gardła. Ale gdy nasączone śmieci przybrały żywą, złą formę, która rzuciła nim o chodnik, cyborg zrozumiał, że dewiant – kimkolwiek by on nie był – przywołał jakąś obrzydliwość z innych wymiarów.



Wszystkie sensory oszalały; systemy neutralizacji zasyczały gdy ruszające się pudła zasypały go stosem szkła i przerdzewiałych metali. Kawałki spleśniałego żarcia wyśliznęły się z łap golema gdy X344 rzucił się w bok, próbując powstać z zabłoconego chodnika alei.

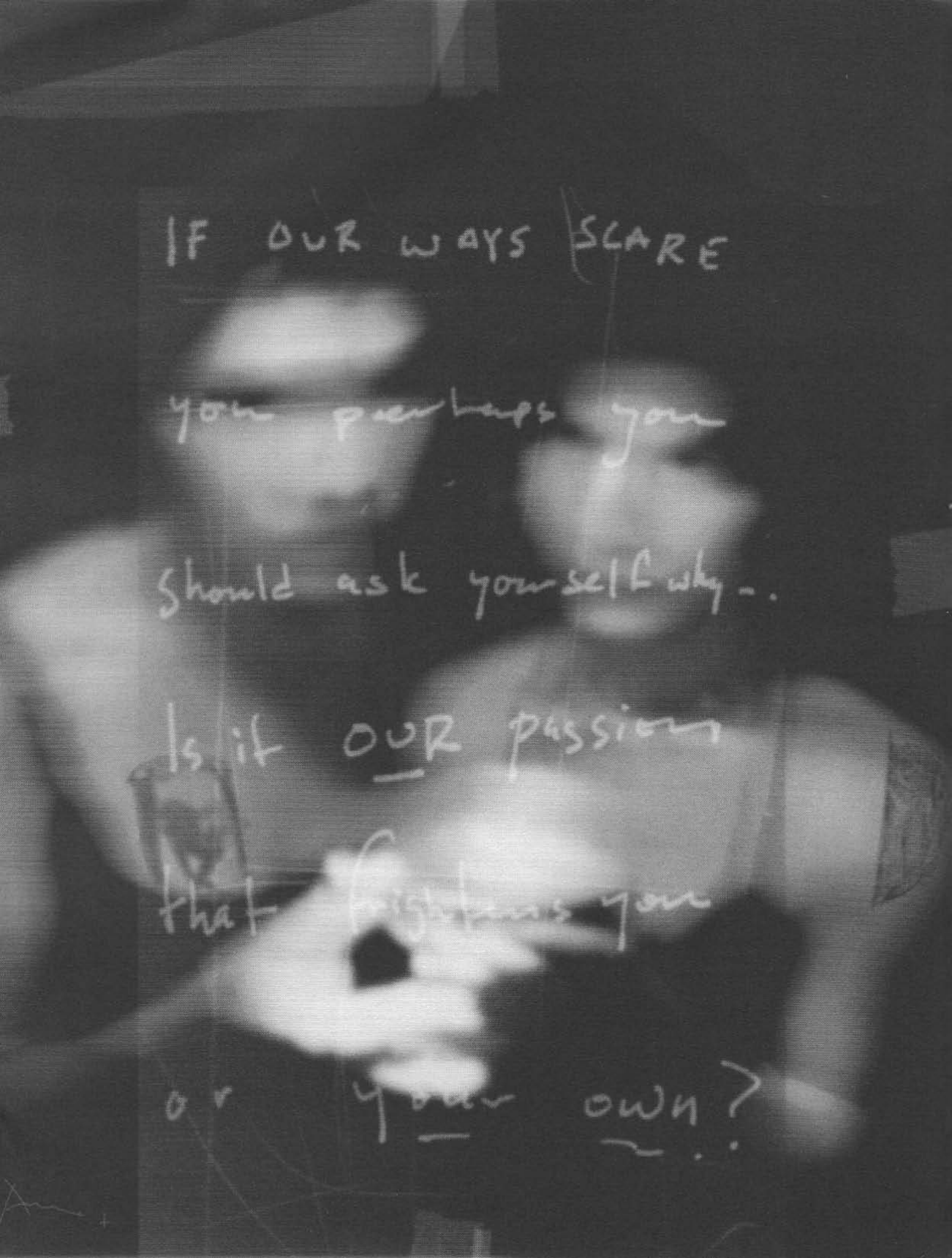
<<INICJACJA SEKWENCJI PLAZMOWEJ 435X4>> Maszyna odpowiedziała niskim buczeniem i utworzeniem rysy w rzeczywistości.

<<PRAWDOPODOBIEŃSTWO WYSTĄPIENIA PARADOKSU?>>

23,04678%, ZACZYNAĆ?

<<TAK, DO DIABŁA!>>

Życie było pełne szans. Dewiant zwulgaryzował się pierwszy. Ale oboje mogli zagrać w tę grę, a X344 nie był tym, który chciałby wywrócić się i zginąć.


IF OUR WAYS SCARE
you perhaps you
should ask yourself why..
Is it OUR passion
that
or Your OWN?

Rozdział ósmy: Zasady Magyi

Czynić magię to nadawać kształt niewidzialnym siłom; to szybować poza zasięgiem wzroku; badać nieodkryte dziedziny marzeń ukrytej rzeczywistości;... być zwierzęciem i bogiem. Magia jest rzemiosłem kształtowania, rzemiosłem mądrych, czymś stymulującym i niebezpiecznym – ostateczną przygodą.

– Starhawk, *Spiralny Taniec*



Wojna

– Nie mogę uwierzyć, że do tego doszło – szepnęła Clarissa patrząc wzdłuż opustoszałego parkietu sali tanecznej na Petera Kobie. Światło rozszczepione na wiszącej u sufitu pryzmatycznej kuli ledwo rozświetlało ich twarze.

– Uwierz mi mała – Peter wyszczerzył zęby. – Wiesz, że zawsze byłaś moją ulubioną fanką. Mam nadzieję, że nie będzie to dla ciebie zbyt ciężkie.

– Byłam twoją uczennicą, twoją studentką. Twoją kochanką – zareplikowała, podchodząc ku niemu bliżej.

– Stój gdzie stałaś – krzyknął Peter i Clarissa posłuchała, niezdolna do jakiegokolwiek ruchu. Zaczęła desperacko poszukiwać czegokolwiek, czego mogłaby użyć przeciw latom jego mądrości i zdolności poznania jej myśli jeszcze przed ich zaistnieniem. On roześmiał się okrążając ją. Widziała teraz wszystkie jego ruchy w otaczających bar wielkich lustrach. Odbijały się one wzajemnie tak, iż wydawało się, że stoi tu dobre pół tuzina Peterów. Clarissa uśmiechnęła się.

Gdy zrobiła to, zrozumiała, że będzie musiała zapłacić straszną cenę. Ale wyładowanie mogłoby być tego warte. Na zawołanie miriady odbić z pryzmatycznej kuli porwały jej obraz i rozrzuciły go na lustrach. Odbicia nieskończonej liczby Clariss wypełniły całą salę taneczną, rozbijając koncentrację Kobiego. On zaklął i zaczął rozglądać się za prawdziwym kształtem swej byłej studentki. Ale widmowe obrazy śmiały się i drwiły z niego, póki Clarissa nie wybiegła z sali płacząc, pozostawiając swą byłą miłość za sobą.

Prawdziwa Magya zmienia rzeczywistość przez oświeconą siłę woli. Co tylko mag zapragnie by się stało stanie się, jeśli tylko ma wystarczającą wiedzę, umiejętności i szczęście by złożyć to wszystko razem. Statyczne ograniczenia magii przez „i" nie dotyczą cudotwórców, przerabiających rzeczywistość pożądaniem a nie rytuałem. Choć Prawdziwy Mag ryzykuje wyładowania Paradoksu zmieniając świat zbyt gwałtownie, to Gobelin jest jednak dosłownie w jego ręku.

Zasady dla magyi są w **Magu** bardzo luźne – nie ma tu list zaklęć, komponentów bądź niezbędnych rytuałów. Każdy mag przykrawa rzeczywistość do własnych wyobrażeń; specyfika tworzonego przez niego Efektu leży w osobistym stylu a nie w narzuconej liście czarów. I choć rozdział ten prezentuje najrozmaitsze magyczne Efekty, to bohaterowie **Maga** nie są ograniczeni tylko do nich. Zaklęcia jakie rzuca twój bohater należą tylko do niego. Jedynymi ograniczeniami w tym systemie są tylko te narzucone przez wiedzę i umiejętności (wartości Sfer i Arete), granice rzeczywistości (odzwierciedlane przez Paradoks i ograniczenia Sfer) oraz zdrowy rozsądek i wyobraźnię całej grupy.

Ten ostatni element nie może zostać niedoceniony; jeden żądny mocy bądź pozbawiony wyobraźni gracz może zrujnować grę każdemu. **Mag** został zaprojektowany dla maksimum potencjału narracyjnego, a nie dla sprawdzania tabel i grzebania w zasadach. Duch gry zostaje zrujnowany (choć być może niektóre jego aspekty zostają wzmocnione), gdy jeden czy dwóch graczy wysiądzie bądź zacznie celowo wypaczać te zasady. Magya powinna być – musi być – Sztuką, a nie listą mocy. I graczom i Narratorom radzimy, by ich magyę prowadziły wyobraźnia, równowaga i zmysł dramatyzmu.

Coś, Co Warto Wiedzieć

Kilka kluczowych pojęć wymaga pewnego objaśnienia przed rozpoczęciem omawiania samego systemu. Pojęcia te nie są zasadami same w sobie, ale ich wyjaśnienie uczyni zrozumienie zasad łatwiejsze.

Filmowy Przykład

Przypadkowość może być rzeczą trudną do zdefiniowania. Technokratyczny wzór dominuje, ale nie rządzi nad rzeczywistością. Wciąż pozostają miejsca, gdzie mistyczne Sztuki znaczą więcej niż technomagya.. Dla uproszczenia możesz założyć, że granice lokalnej rzeczywistości „poddają" się niektórym typom filmów. **(Sekcja „Wpływy i Geografia Magyi" mówi, które obszary podpadają pod jakie kategorie)**.

W miejscach, gdzie przypadkowość definiuje naukowy tryb rzeczywistości, możesz założyć, że można ujść z małymi aktami przypadkowości, jakie można znaleźć w przeciętnym filmie akcji–przygody (Rambo, Żyjesz Tylko Dwa Razy, Szklana Pułapka). Niektóre bardziej niezwykłe efekty są możliwe, ale te oparte na technologii mogą zajść dalej niż przychodzące wydawałoby się znikąd.

Łagodne filmy fantastyczne, takie jak Terminator bądź seria Indiany Jonesa ukazują najwyższy limit przypadkowości w miejscach gdzie rządzi wysoka technika lub mistycyzm. Można tam dokonać niektórych w oczywisty sposób niezwykłych akcji, ale tylko pod warunkiem, że zgadzają się one z lokalnymi wierzeniami.

Dziko fantastyczne filmy – jak Gwiezdne Wojny, Nieśmiertelny, Willow – przechodzą wszelkie granice. Takie zjawiska jak w nich są wulgarnymi na całym materialnym świecie i zawsze będą pewnym ryzykiem dla czyniącego je maga. Ziemska rzeczywistość jest po prostu zbyt statyczna by zaakceptować takie mieszanie i odpowiednio na to zareaguje... **(Zobacz „Paradoks")**.

Styl i Paradygmat

Magowie są magyczni, a więc na pewno nie przysłuży się bohaterowi i opowieści opis w stylu – „używam Sił 2, Pierwszej 2 by rozwalić go piorunem." Dramatyczne (i składne) opisy cudów twego maga angażują coś więcej niż tylko dobrą grę; wymagają one pewnego zrozumienia jego wierzeń.

Powiedzmy, że ów przykładowy mystyk byłby hermetycznym Mistrzem; mógłby on wyryć ozdobny krąg specjalnie przygotowanym nożem bądź kredą, a następnie wezwać sekretne imię archanioła Gabriela. Aborygen wywodzący się od Mówców Marzeń mógłby wejść w trans i przywołać gniewne duchy by zmiażdżyły jego wroga, zaś Syn Eteru wyciągnąłby swój meteorologiczny promiennik akceleracyjny, skierowałby go w niebo i ściągnął trochę naładowanych cząsteczek. HIT Mark Iteracji X nawet nie martwiłby się niebem; wycelowałby po prostu swoje cybernetyczne działo elektronowe w przeciwnika, rozwalając go na drobny mak. Cztery wzory, cztery style. Dwa pierwsze byłyby w większości przypadków wulgarne, czwarty zazwyczaj uważano by za przypadkowy, a kwestia trzeciego pozostałaby otwarta. Jednak wszyscy czterej magowie użyli tego samego Efektu, choć z innymi rezultatami.

Ustalenie stylu twego maga jest podstawową sprawą jedynie na początku. Filozofia bohatera będzie rządziła jego magyą – nie tylko jej wyglądem, ale także wykonaniem i granicami możliwości. W miarę jak mystyk będzie coraz bardziej zdawał sobie sprawę z subiektywności natury rzeczywistości, jego zrozumienie będzie rozszerzało się do punktu, w którym przestanie potrzebować stylu – zrozumie, że wszystkie one są tak naprawdę jednym i tym samym. Wtedy też może odrzucić niegdyś niezbędne rytuały i przedmioty mocy **(zobacz „Rekwizyty")**. Lecz nawet gdy osiągnie to zrozumienie, wciąż będzie mógł posłużyć się znajomym stylem w celu lepszego skupienia swych intencji – tzn. będzie mógł uzyskać dodatkowy modyfikator podczas rzucania czaru. Jednak nim do tego dojdzie, Sztuka maga i sposób korzystania z niej będą zależały całkowicie od stylu.

Późniejsza sekcja tego rozdziału „Narracja Magyi" koncentruje się na tym temacie w większych szczegółach, lecz na razie wiedz, że podczas czynienia magyi powinneś zawsze pamiętać o poglądach na nią twego bohatera. Wzór czarownika często stanowi o różnicy między przypadkową a wulgarną magyą. A to z kolei jest krytyczną różnicą dla pragnącego przetrwać na świecie maga.

Magya Wulgarna i Przypadkowa

Rzeczywistością, jako czymś płynnym, jest znacznie łatwiej sterować przez subtelne kierowanie (przypadkową magyę) niż przez nagłe rozbijanie fal (magyę wulgarną). Mądry mag korzysta z naturalnego biegu rzeczy dla zamaskowania swej magyi; zwykłe szarpanie nitkami Gobelinu jest dopraszaniem się kłopotów.

Przypadkowa magya to taka, która mogłaby przejść jako normalne wydarzenie. Mag może wiedzieć, że ktoś rzuca Efekt, ale postronny obserwator ujrzy jedynie coś, co normalnie także mogłoby się wydarzyć. To, jakie rzeczy mogłyby się „normalnie wydarzyć" zależy od formy jaką magya przyjmie i co obserwator gotów jest zaakceptować.

Jeśli Efekt twego maga wydaje się być przypadkowy – nagła, wywołana Życiem czkawka, której po prostu przydarzyło się rozproszyć strażników, strumień energii, wydający się pochodzić z tej hipertechnologicznej broni – to twoja magya będzie łatwiejsza do rzucenia i mniejsze będą szanse przywołania przez nią Paradoksu.

Wulgarna magya jest w oczywisty sposób niezwykła, wyłamując stawy rzeczywistości. Nawet jeśli mag czyni ją w tajemnicy, to staje się ona trudniejsza niż gdyby uczynił ją przypadkową. Jeśli zaś rzuca ją otwarcie, przed oczyma Śpiących, to wtedy dopiero staje się ryzykowna.

Jak widzisz, w interesie maga leży okrywanie swej Sztuki w taki sposób, który zakłóca rzeczywistość w jak najmniejszym stopniu. Czasami jednak pycha, desperacja bądź głupota sprawiają, że mystyk próbuje sprawdzić swe szczęście. Fakt, może mu się udać; ale też równie dobrze nie...

Kreacja Magycznych Efektów



Przypieczętowałeś swój los
Twój czas teraz nastał
YHVH
Tak to jest zrobione
Tak. To. Jest. Zrobione!
– Plasmatics, „Incantation"

Choć Przebudzenie mówi im inaczej, współcześni magowie wiedzą, że są związani podczas czynienia swej Sztuki pewnymi ograniczeniami: prądem rzeczywistości, który niełatwo jest zmienić, współczesną niewiarą w cuda i swym własnym ograniczonym rozumieniem otaczającego ich świata. Ograniczenia te jednak nie są solidnymi murami lecz jedynie przeszkodami. Spryt i pewność siebie są podstawą podczas rzucania Efektu. To drugie jest zazwyczaj wyrażane w wierzeniach i stylu prowadzącym magyę; to pierwsze jest zdrowym rozsądkiem. Niemal zawsze łatwiej płynąć z prądem niż opierać mu się.

Mimo różnorodności modyfikatorów rdzeń systemu magyi **Maga** jest prosty:

- **Krok Pierwszy:** Zdecyduj, co i jak chcesz zrobić.
- **Krok Drugi:** Sprawdź czy twój bohater wie jak zrobić to, co chcesz by osiągnął.
- **Krok Trzeci:** Jeśli twój bohater ma wystarczającą wiedzę i kunszt, rzuć na jego Arete przeciw podanemu Stopniowi Trudności (zazwyczaj równy jest on najwyższej Sferze + 3, 4 lub 5). Jeśli ci się udało, to sprawdź co się stało. Jeśli nie, też to zrób.
- **Krok Czwarty:** Zbierz pokłosie swych poczynań.

To wszystko. Reszta to dekoracja.

System ten oparty jest na idei, że magyczne czyny przemieniają rzeczywistość. Im więcej jej pragniesz naraz przekształcić tym trudniejszy będzie twój wyczyn. Zwyczajne Efekty są całkiem łatwe, ale większe wymagają więcej czasu i wysiłku. Naprawdę wstrząsające Efekty pozostają wciąż możliwe, ale lepiej by używający ich mag był sprytny, wprawny i obdarzony szczęściem. Nagłe zmiany także są dopuszczalne – są po prostu trudniejsze i bardziej ryzykowne, a konsekwencje porażki stają się bardziej poważne. (To była metafora. Bierz z niej co chcesz).

Tabela na stronie [169] przedstawia cały ten proces w skrócie. Tutaj przejdziemy przez zasady krok po kroku. Niewiele z nich będzie używanych przy każdym zaklęciu. Gdy tylko twoja trupa zrozumie te podstawowe zasady, magyczne Efekty będą rozstrzygane szybko i bez kłótni.

Niektóre z tych zasad są opcjonalne; ich użycie pozostawia się decyzji Narratora. Oznaczono je gwiazdkami w nagłówku.

Krok Pierwszy:
Co i Jak Chcesz Zrobić?

Najpierw zdecyduj co chcesz by twój bohater uczynił i jak ma to zrobić. Angażuje to i grę i twój osąd.

Opis

Opisz Efekt jaki twój mag próbuje wykonać. Jak wygląda? Co uczynił dla jego zadziałania? Czy po prostu pstryknął palcami, czy też wyrysował ceremonialny krąg, stanął w rogu i wyśpiewał inwokację do Bogini? Krok ten opiera się głównie na dobrej grze, choć na dłuższą metę może uczynić zasadniczą różnicę i sprawić, że opowieść stanie się bardziej ekscytująca. **(Zobacz „Narrację Magyi.")**

Sposób w jaki mag rzuca swój czar ma wiele wspólnego z podstawowym Stopniem Trudności jego rzutu. Jeśli używa przypadkowej magyi, lub chociażby unika pokazywania zbyt wiele Śpiącym, to idzie on w dół. Jeżeli używa swej magyi w niezwykłych okolicznościach to Stopień Trudności zwiększa się. Jeśli usiłuje dokonać czegoś rzeczywiście monumentalnego – powiedzmy wywołać trzęsienie ziemi – to może potrzebować tu złożonego rzutu **(zobacz Rozdział Piąty)**. Powiększa to jeszcze bardziej Stopień Trudności, ale każdy wyrzucony sukces liczy się do całości. Każdy pech niweczy całą próbę.

Symultaniczność Efektów

Mag może rzucać tylko jeden Efekt na turę, nawet jeśli użyje magyi Czasu do przyśpieszenia. (Rzeczywistość już uprzednio jest „zajęta," nawet gdy rusza w innej częstotliwości czasu). Może on podtrzymywać „bieg" tylu Efektów naraz ile tylko chce, choć przy wzroście ich liczby staje się to coraz trudniejsze (+1 do Stopnia Trudności za każde będące w użyciu dwa Efekty).

Czas Rzucania

Czar może zabierać tak mało bądź tak dużo czasu jak potrzeba rzucającemu go magowi. Złożone przygotowania mogą obniżać Stopień Trudności (zobacz poniżej), choć niektóre formy magyi, takie jak Wysoka Sztuka Hermetyczna bądź kierowanie duchami ze względu na swą naturę mogą wymagać więcej czasu. W tym przypadku modyfikatory nie znajdują zastosowania, chyba, że mag użyje środków i czasu wykraczających poza podstawowe wymagania swej formy **(zobacz „Rekwizyty" w „Narracji Magyi.")**

Pomocne Terminy

Rozdział ten omawia zasady Prawdziwej Magyi. Idee ukryte za tymi zasadami są wyjaśnione w większych detalach w Rozdziale Czwartym Księgi Pierwszej. Ale zestawienie tu kilku terminów może przydać się nowym graczom:

- **Arete:** Połączenie oświecenia i woli umożliwiające magowi czynienie magyi.
- **Sfera:** Jeden z dziewięciu powszechnie rozumianych elementów rzeczywistości.
- **Efekt:** Rezultat użycia jakiejś magyi („Efekt Sił 4"); także nazwa roty wykorzystującej jedną Sferę.
- **koniunkcyjny Efekt:** Efekt korzystający z więcej niż jednej Sfery („Siły 3 Życie 2") naraz.
- **Rota:** Słynny Efekt, który wszedł do powszechnego użytku. Przez Technokratów zwany procedurą.
- **Przypadkowa magya:** Efekt, który mógłby być uznany za normalny, choć może trochę dziwny, przez zwykłego obserwatora. Przykłady: Latanie z odrzutowym plecakiem; wpłynięcie na taksówkarza by cię podwiózł magyą Umysłu; strzelanie impulsami promieniowania z futurystycznego pistoletu; uzdrawianie chorego człowieka dzięki mocy Boga.
- **Wulgarna magya:** Efekt, który wyraźnie gwałci znaną nam rzeczywistość.

Przykłady: Latanie w powietrzu bez jakiegokolwiek wsparcia; stworzenie taksówki z powietrza; przywołanie i rzucenie kuli ognia; zamknięcie otwartej rany ruchem dłoni.

Krok Drugi:

Czy Wiesz Wystarczająco Wiele By Zrobić To Co Chciałeś?

W kroku tym ustal, czy twój bohater potrafi zrobić to co chciałeś i czy wyjdzie mu to czy nie.

Sfery

Mystyczne Sfery odzwierciedlają pojmowanie przez maga elementów rzeczywistości. Im więcej wie on o danej rzeczy, tym wyższa wartość jego Sfery. Zakładając, że wie co robi, może on uczynić wszystko, na co pozwala mu wartość jego Sfery. Szczegółowe opisy możliwości sfer podane są na końcu tego rozdziału.

Zwyczajna Wiedza (*)

Niektóre naprawdę skomplikowane czyny – jak na przykład stworzenie komputera z samych planów – mogą wymagać jakiejś zwyczajnej wiedzy w dodatku do magycznego pojmowania. W przypadku opisanego niżej natychmiastowego komputera, Narrator Cheshire'a może wymagać, by posiadał on do tego Zdolności Technologii i Informatyki; zwykłe zrozumienie zasad Materii nie powie ci jak działa takie urządzenie jak laptop. Sprzęt taki, bez jakiegoś oparcia w technologii komputerowej, mógłby wyglądać ładnie, a nawet jakoś działać, ale na pewno nie byłby kompatybilny z jakimkolwiek oprogramowaniem i wszystko poza prostymi równaniami wykraczałoby poza jego zasięg.

Większość magyi jest wystarczająco prosta, by być rzucana bez jakichś specjalnych umiejętności. Jedynie naprawdę skomplikowane Efekty powinny ich wymagać. Narratorzy powinni użyć zdrowego rozsądku zamiast zasad w ustalaniu, kiedy i jaka zwykła Wiedza będzie niezbędna. Choć rzeczywiście zaawansowane czyny – jak tworzenie komputera – mogą wymagać co najmniej trzech kropek w danej Cesze, to jednak nie trzeba ku temu wykonywać żadnego rzutu.

Typowe spośród zwyczajnych umiejętności to Technologia, Kultura, Broń Palna, Naprawa, Kosmologia, Informatyka, Medycyna, Ekspresja i Nauka. Czyny, które mogłyby ich wymagać to: tworzenie broni nuklearnej (Technologia, Nauka: Fizyka i Metalurgia), żywych klonów (Medycyna, Nauka: Biologia) lub działających samochodów (Technologia, Naprawa); przeprogramowywanie czyjejś psychiki (Intuicja, Ekspresja i być może Nauka: Psychologia) lub projektowanie modnych ubrań (Kultura, Ekspresja) zaś przywołanie archanioła bądź innej mitycznej kreatury wymagałoby (Kosmologia, Zagadki i być może Okultyzmu).

Użycie Cechy (*)

Magowie mogą także wykorzystać swe umiejętności aby uczynić swą magyię łatwiejszą (**zobacz „Permutacje"**). Na razie wystarczy ci jednak pamiętać, że coś takiego może mieć miejsce w tym kroku.

Krok Trzeci:

Udało Ci Się?

Zadziałało? Jeśli tak, to jak dobrze? A może nie wyszło? W tym przypadku, jakie poniosłeś tego konsekwencje? Ten krok zajmuje się ustaleniem sukcesu – bądź porażki – czynionej przez bohatera magyi.



Test

Dla uczynienia magycznego Efektu przeprowadź test jego Arete. Jednak im większą liczbą kostek rzucisz, tym większa szansa na pech. Pomyśl o tym jako o odbiciu pułapek pychy – jeśli musisz wykorzystać jedynie małą ilość mocy do uczynienia czegoś, to sięganie do całych jej zasobów staje się porównywalne z użyciem bazooki do zabicia muchy. Ha, to działa, ale pozostawia więcej skutków ubocznych niż zrobiłby to mały i precyzyjny wysiłek.

Obdarzony wielkim oświeceniem wiedzieć będzie kiedy należy skorzystać z całej swej mocy, a kiedy nie. Tak więc sprytny mag będzie używał tylko takiej ilości mocy jaka naprawdę jest mu niezbędna. Dzięki temu w chwili stresu będzie dysponował naprawdę znaczącą potęgą. Magyczne zmienianie ubrania naprawdę nie wymaga korzystania z całego Arete. Używanie ku temu całej Sumy jest cokolwiek ekstrawaganckie i samo się domaga kłopotów.

Stopień Trudności

Stopień Trudności mystyka jest oparty na sposobie, w jaki będzie czynił on swą Sztukę. Magya, która jedynie lekko bełta się w kotle – jak przywołanie laptopa wewnątrz walizki bądź pod płaszczem – nie jest trudna w użyciu. Sprawy stają się cięższe, jeśli czar w oczywisty sposób gwałci to co większość ludzi uważa za możliwe – jak na przykład stworzenie komputera z powietrza. Jeśli w dodatku obserwuje to jakaś nie–Przebudzona osoba, to „ciężar" jej niewiary czyni całą rzecz jeszcze trudniejszą.

Modyfikatory **(zobacz poniżej)** odzwierciedlają to do pewnego stopnia.

- Bazowym stopniem trudności magyi przypadkowej jest poziom najwyższej używanej w niej Sfery +3. Jeśli Cheshire wyciągnął laptopa spod płaszcza – przypadkowe zaklęcie Materii 4, Sił 3, Pierwszej 2 – jego bazowy Stopień Trudności wyniesie 7.
- Wulgarna magya bez Śpiącego obserwatora zaczyna z bazowym stopniem trudności równym najwyższej użytej Sferze +4. Jeśli magya Cheshire'a była wulgarna – stworzył laptopa na swojej ręce – ale nie widziała tego żadna nie–Przebudzona osoba, to Stopień Trudności jego magyi wyniósłby 8.
- Wulgarna magya z obserwatorem używa najwyższej Sfery +5. Jeśli Cheshire stworzyłby komputer na oczach zwykłego człowieka, jego Stopień Trudności wyniósłby 9.
- Nawet jeśli zadziała, wulgarny Efekt ściąga jeden punkt Paradoksu. Po pewnym czasie zazwyczaj się to „wykrwawia." Ale jednak gromadzenie zbyt szybko zbyt dużych ilości Paradoksu jest pytaniem się o kłopoty.

Modyfikatory

Wiele różnych okoliczności – od stresowych sytuacji po wyrafinowane rytuały – może uczynić magyczne czyny bądź łatwiejsze bądź trudniejsze do wykonania. Tabela **Stopni Trudności Magyi** przedstawia wiele takich modyfikatorów.

Rzeczywistość ma cokolwiek spójną podstawę, choćby do zachowania równowagi gry. Przyjmij, że żaden modyfikator nie może zwiększyć lub zmniejszyć Stopnia Trudności bardziej niż o trzy punkty (+/– 3). Dlatego też, bez względu na to co Cheshire uczyni, jego minimalnym stopniem trudności przy stworzeniu komputera będzie 4 a maksymalnym 10.

W celu uniknięcia komplikacji proponujemy używać naraz jedynie jednego lub dwóch modyfikatorów. Zbyt wiele ich może znacząco zwolnić grę.

Jak Wielu Sukcesów Potrzebuję?

Zazwyczaj wielkość i złożoność magycznego czynu określa liczbę wymaganych do jego zadziałania sukcesów. Lista **Magycznych Czynów** ukazuje kilka przykładów, wraz z niezbędną dla nich liczbą sukcesów.

- Przyjmij generalnie, że Efekt zmieniający jedynie samego maga – **Multitasking, Wejrzenie w Przeszłość/ Przyszłość**, samouzdrawianie, cała magya sensoryczna pierwszego stopnia, zmienność kształtność – wymaga do zadziałania jednego lub dwóch sukcesów. Nie musisz przecież przekonywać nikogo poza sobą.
- Akcja wpływająca w jakiś sposób na istniejący obiekt lub istotę – czy jest to więź telepatyczna, **Opętanie**, transformacja, bezpośrednie zranienie czy cokolwiek innego – wymaga minimum dwóch sukcesów dla jakiegokolwiek skutecznego zadziałania. Mniejsza ich liczba powoduje, że magya opływa wzorzec celu, niezdolna na niego wpłynąć.
- Czar zmieniający otaczający maga świat – przyzwania, kontrola pogody, **Krok w Bok**, kierunkowanie Kwintesencji, tworzenie nowych fenomenów i form życia, itp. – może wymagać od jednego do 30 sukcesów, w zależności od natury magyi. Stworzenie płomienia na czubku palca jest czymś łatwym; ściągnięcie księżyca z jego orbity już nie.

Sukces, Efekt i Przerwy

Większość Efektów jest raczej bezpośrednia – albo ci wyjdą albo nie. Przykładem może być zmiana kształtu, magyczne pranie mózgu, przywołanie bądź stworzenie czegoś z samego powietrza, przejście przez Rękawicę do Umbry, etc. Tego typu magya wymaga pewnej liczby sukcesów przed swym zadziałaniem. Proste akcje są łatwe; bardziej złożone mogą wymagać czasu i wysiłku, choćby złożonych rzutów do swego ukończenia. Tabela **Stopni Sukcesu** zajmuje się tymi przypadkami.

Inne czary są rzucane z intencją natychmiastowego zadziałania – by zadać lub uleczyć rany, wyczuć jakąś właściwość bądź składnik, by wpłynąć na czyjś umysł lub zmienić kształt czegoś, etc. Stopień Obrażeń, korzyści bądź wpływu zależy od powodzenia twego rzutu. To samo tyczy się czasu trwania; im lepszy rzut tym dłużej Efekt będzie trwać. W takich sytuacjach zerknij na tabelę **Obrażenia i Czas Trwania.**

Jeśli bezpośredni Efekt (np. podpalenie stacji benzynowej) także zadaje obrażenia bądź trwa chwilę, użyj **Obrażeń i Czasu Trwania** do ustalenia jak wiele ich zadał lub ile potrwa. Oprzyj wyniki na liczbie wyrzuconych sukcesów.

W idealnych okolicznościach mag będzie mógł przeznaczyć na swą Sztukę tyle czasu ile mu trzeba. Ale w walce bądź innej stresującej sytuacji może się zdarzyć, że przerwą mu przed ukończeniem rzucania czaru. Jeśli coś takiego się wydarzy, to przyjmij, że magya ma jedynie ograniczony efekt, jak częściowy sukces, lub też, że całkowicie została rozproszona zakłóceniami z zewnątrz. W przypadku tym załóż także, że obrażenia oparte są na liczbie sukcesów wyrzuconych przed przerwą.

Rytuały i Złożone Rzuty Magyczne

Mag może dokonać większości czynów z niewielką trudnością (od jednego do pięciu sukcesów). Mimo to jednak pewne rodzaje magyi są tak skomplikowane, że czarownik musi przedsięwziąć dodatkowy czas do ich zrealizowania. W opowieści oznacza to konieczność podjęcia jakiegoś magycznego rytuału. W terminach gry zaś znaczy, że gracz musi dokonać złożonego rzutu, zbierając w nim konieczną dla zakończenia pracy liczbę sukcesów.

Rodzaje magyi, jakie mogłyby wymagać złożonych rzutów zawierają w sobie przywoływania, złożone kreacje, sterowanie pogodą, silne przekleństwa, Korespondencyjne poszukiwania, wysysania Węzłów, tworzenie Dziedzin Horyzontalnych i inne monumentalne akty woli. Narrator może zarządzić, że jeden rzut może zabrać godziny czasu opowieści miast tury, powinien jednak dopasować to do rodzaju użytej magyi.



Podstawowe zasady dla rozszerzonych rzutów mogą być znalezione w Rozdziale Piątym. Rozszerzone rzuty magyczne korzystają z nich, lecz z następującymi uzupełnieniami.

• Paradoks „zbiera" się podczas złożonego rytuału; im większa magya, tym boleśniejsze potencjalne wyładowanie. Każdy rzut po pierwszym dodaje jeden punkt Paradoksu do Sumy wyładowania. Jeśli Atropos po trzech turach czynienia wulgarnego Efektu Entropii 4 wyrzuci pecha, to „wygra" siedem punktów Paradoksu w przypadku jeśli działała sama i aż 12 jeśli rzucała go publicznie.

• Jeśli graczowi nie wyjdzie rzut – to znaczy nie osiągnie w danej turze sukcesów – to wciąż może rzucać dalej, ale z modyfikatorem +1 (za porażkę), póki rytuał nie zostanie ukończony bądź magya w jakiś sposób rozproszona.

• Jeśli rzut okaże się pechem, to czarownik może opuszczając jedną turę wydać punkt Siły Woli dla uniknięcia takiej poważnej porażki. Dzięki temu udaje mu się ledwo, ledwo podtrzymać ruch magyi, ale traci jeden z uprzednio wyrzuconych sukcesów wraz z punktem Siły Woli. Od tego momentu aż do końca musi rzucać z karnym modyfikatorem +1.

Drugi pech natychmiast niszczy Efekt i sprowadza taranujący czarownika Paradoks.

• Jeśli rytuał został rozbity przez jakąś zewnętrzną siłę – jak atak bądź rozproszenie – czarownik musi natychmiast rzucić na swą Siłę Woli przeciw Stopniowi Trudności 8 lub jego Efekt zakończy się pechem.

Rytuały najlepiej przeprowadzać w tajemnicy, z wyrafinowanymi przygotowaniami do obniżenia Stopnia Trudności rzutu. Nawet wtedy jednak, nie może być on obniżony bardziej niż o 3 punkty.

Automatyczny Sukces

Adept może dokonywać prostych rzeczy praktycznie bez kłopotów. Jeśli chce dokonać jakiegoś Efektu wymagającego dla zadziałania jedynie jednego lub dwóch sukcesów – jak rozpalenia fajki nagłym błyskiem ognia, sprawienia by książka przeleciała przez pokój, włączenia Efektu sensorycznego, zmiany koloru oczu itp. – może uczynić to bez rzutu, jeśli jego Arete jest choć o punkt większe od wymaganego Stopnia Trudności. Tak więc przypadkowe Efekty pierwszego stopnia wymagałyby do tego Arete co najmniej 5, drugiego stopnia – sześć, trzeciego – siedem i tak dalej. Taka „natychmiastowa magya" nie trwa długo – turę lub dwie – ale może działać wystarczająco dobrze by załatwić całą sprawę.

Dla przyśpieszenia gry Narrator może zdecydować się pozwolić graczom na automatyczny sukces ich magyi bez względu na Arete, jeśli mają odpowiednie Sfery. Będzie to oczywiście zależało od Efektu, okoliczności i gracza. Ataki, złożona kreacja, fałszowanie bądź wulgarne czyny na otwartym widoku nigdy nie powinny być rozstrzygane tą opcjonalną zasadą, a nadużywający jej gracze powinni całkowicie stracić taką możliwość. Z drugiej jednak strony możesz zechcieć zapomnieć o rzucaniu za każdym razem gdy bohater używa **Wyczucia Życia** lub wyciąga wizytówkę, której akurat przydarzyło się być w portfelu.

Używanie Siły Woli

Ponieważ magya jest ze swej natury wysiłkiem woli, to Cecha Siły Woli okazuje się bardzo użyteczna przy rzucaniu czarów. Oba poniższe zastosowania korzystają z czasowych punktów Siły Woli, nie ze stałych. **(Siła Woli i Kwintesencja są opisane w Rozdziale Szóstym)**.

• Wydając punkt Siły Woli mag może uzyskać jeden automatyczny sukces na swym magycznym rzucie,

• Poprzez czystą wolę mystyk może oddalić magyczny pech. Wydaje dla jego skontrowania punkt Siły Woli. Nie daje mu to żadnego sukcesu – jego czar nadal nie działa – ale przynajmniej osłania go przed wyładowaniem Paradoksu.

Używanie Kwintesencji

Kierując w swą Sztukę Pierwszą Esencję mag może obniżyć swój Stopień Trudności maksymalnie o 3 punkty. Działa to tak jak każdy inny modyfikator, ale kończy się dopiero w momencie zaprzestania korzystania z Kwintesencji. Jeśli Cheshire ściągnie ją z pobliskiego Węzła, to może wykorzystywać do trzech punktów na turę, obniżając w każdej swój Stopień Trudności o trzy póki nie zaprzestanie bądź nie skończy mu się soczek.

Mag może użyć do tego dowolnej osobistej Kwintesencji jaką dysponuje. Użycie zewnętrznej – Haustów, Węzłów – w ten sposób wymaga dodatkowego użycia Pierwszej 3. Gdy tylko magya ta zostanie przywołana, nie potrzebuje już dodatkowej uwagi dla swego działania. **(Zobacz poniżej „Czas Trwania" i „Symultaniczność Efektów" powyżej).**

Efekt Domina

Mądrzy magowie pragnący uniknąć nieprzyjemnych konsekwencji Paradoksu ukrywają swą magyę w przypadkowych Efektach. Ale w miarę jak liczba dzikich „zbiegów okoliczności" zaczyna się zwiększać, to stają się one trudniejsze do przeprowadzenia. Jako opcjonalną zasadę Narrator może narzucić dodatkowe +1 do Stopnia Trudności magyi przypadkowej za każde 2 takie Efekty po pierwszym w danej scenie.

Efekty tej kary kumulują się; po pierwszych pięciu przypadkowych czarach Stopień Trudności dla takiej magyi wzrasta o 2. Narratorzy powinni liczyć tu jedynie te efekty które powodują jakieś znaczące zmiany – eksplodujące gazociągi, dziurawiące się opony, wybuchająca amunicja, etc. Przypadki, których nikt nie widzi – jak sensoryczna magya, wzrost Atrybutów, znikanie przedmiotów w kieszeniach itp. – Stopni Trudności nie powinny podnosić w żadnym wypadku.

Krok Czwarty:
Co Się Stało?

Tak więc rzuciłeś już swój czar. Zadziałał on czy nie, to coś się jednak wydarzyło. Ten krok opisze ci co mogło się stać.

Zasięg, Obrażenia i Czas Trwania

Ogólne efekty magycznych czynów opierają się na liczbie wyrzuconych sukcesów:

• W większości przypadków Sztuki maga mogą wpłynąć na wszystko w zasięgu jego normalnego postrzegania. Obiekty na granicy tego zasięgu, oraz te zasłonięte przez dym, mgłę bądź inną przeszkodę dodają 1 do Stopnia Trudności magyi. Magya Korespondencji może drastycznie zwiększyć zasięg percepcji mystyka. Jednak mag, który ma ją na niższym niż trzeci poziomie jest zmuszony rzucać Efekty dalekiego zasięgu z modyfikatorem +1, a to ze względu na brak doświadczenia z tak rozszerzonym postrzeganiem. Jeśli Efekt ma przeniknąć przez stałą przeszkodę między magiem a jego celem to Sfera Korespondencji staje się absolutnie konieczna.

Szybka i brudna zasada mówi, że czar może wpłynąć na jeden obiekt w otoczeniu na każdy wyrzucony sukces, chyba, że jego natura dotyczy jakiegoś dużego obszaru – eksplozji, programu TV, sieci komputerowej, etc.

• Obrażenia – bądź korzyści – są ustalane przez pomnożenie liczby twych sukcesów przez mnożnik zgodny z tabelą **Obrażenia i Czas Trwania**. Gdyby Atropos wyrzuciła dwa sukcesy na magyczny atak Życia, zada nim nieszczęsnemu Człowiekowi w Czerni 2 Stopnie Obrażeń. Jeśli miast tego wyrzuciłaby trzy sukcesy, pomnożyłaby ich liczbę przez dwa, zadając w ten sposób sześć Stopni Obrażeń. Jeśli jednak wzięłaby się raczej za leczenie ran, jej korzyści by-



łyby takie same – też sześć stopni uleczonych. Działa to w ten sam sposób dla ranienia, uzdrawiania, kanałowania Kwintesencji, etc.

• Tak jak obrażenia, czas trwania Efektu jest uzależniony od wyników rzutu. Stosuje się to zazwyczaj jedynie do magyi mogącej trwać jakiś czas, jak np. sensoryczna, Efekty Umysłu, zmiany kształtu, transmutacje itp. Uszkodzenia są zazwyczaj natychmiastowe, zaś rzeczy przywołane bądź stworzone bywają permanentne.

Niektóre Sfery przez samą swą naturę dodają lub ujmują sukcesy przy ich użyciu. Efekty Sił dodają jeden sukces jeśli używa się ich do ranienia, Umysłu pozbawiają jednego sukcesu jeśli są używane do zadania ran, zaś Entropii nie zadają obrażeń do czwartego poziomu Sfery. Do tego czasu mogą być użyte bojowo tylko w niebezpośredni sposób – np. przez zmuszanie jakichś rzeczy do zawalenia na ofiary bądź uderzania w słabe ich punkty.

Inne Sfery mają raczej wyspecjalizowane zastosowania. Magya Korespondencji działa na wielkie zasięgi. Użyj tabeli Zasięg Korespondencji do ustalenia ilu sukcesów mag potrzebuje dla połączenia razem dwóch ludzi, przedmiotów bądź miejsc. Efekty Ducha często działają przeciw Rękawicy, a siła tej bariery jest różna w różnych miejscach. Wykorzystaj tabelę Rękawicy gdy jakiś Efekt musi przebić ją dla swego zadziałania. Dzięki Czasowi mystyk może przeglądać odmienne strumienie czasu. Użyj tabeli Sfery Czasu dla ustalenia jak daleko w przyszłość – bądź przeszłość – może wejrzeć Efekt.

Modyfikacje te stosowane są zarówno w magyi korzystającej z jednej Sfery jak i w koniunkcyjnej.

Większość magyi po upływie pewnego czasu zanika lub musi być wzmocniona. Prawdziwie permanentne Efekty są oczywiście możliwe, ale Narrator może wymagać dla nich dwa razy większej niż normalnie liczby sukcesów.

• Łączenie obrażeń z czasem trwania – tzn. zadawanie ich przez jakiś czas – może być zrobione za pozwoleniem Narratora poprzez dodanie razem niezbędnych sukcesów. Jeśli Atropos chciałaby kontynuować ranienie Człowieka w Czerni, mogłaby dodać poziom obrażeń jakie chciałaby zadać (sześć Stopni lub trzy sukcesy) do pożądanej długości czasu trwania (cały dzień, jeszcze trzy sukcesy) uzyskując wymagane sześć sukcesów. Jest to opcjonalna zasada dodająca magyi elastyczności kosztem komplikacji lub nadużyć.

• Każdy Efekt atakujący wzorzec innym wzorcem – piorun, magyczny pocisk, zmutowany wirus, etc. – może wpierw zostać przez cel zneutralizowany. Wulgarne akty czystej magyi, atakujące wzorzec na metafizycznym poziomie – transformacja, **Rozłupywanie Człowieka, Płomienie Oczyszczenia**, etc. – nie podlegają neutralizacji, podobnie jak i ataki mentalne.

Większość ataków magycznych powoduje normalne rany; Tabela Poważnych Ran przedstawia cięższe źródła obrażeń. **(Zobacz „Zranienia" w Rozdziale Dziewiątym do zapoznania się z typami obrażeń).**

Uniki i Opór

Cel świadomy nadchodzącego magycznego ataku może próbować go unikać (jeśli jest on materialny) lub opierać mu się (jeśli używa Umysłu). Pierwszy sposób wymaga rzutu na Zręczność + Uniki; drugi rzutu na Siłę Woli. Stopień Trudności dla nich obu wynosi 6. Jak przy każdej formie uniku, tak i tutaj każdy sukces na rzucie obrońcy ujmuje jeden z sukcesów magycznego rzutu agresora.

• Bezpośrednie ataki – pioruny, zawalające się budynki, błyski energii, pociski, nawałnice kamieni – mogą być unikane tak jak inne ataki fizyczne, ale tylko gdy ofiara jest ich świadoma. Większość bezpośrednich ataków jest widzialna; te niewidzialne też mogą być wykryte dzięki rzutowi na Percepcję + Świadomość przeciw Stopniowi Trudności 8.



• Mentalne ataki – rozkazy, opętania, rozwalanie świadomości, telepatyczne więzi, pranie mózgu, etc. – mogą być skontrowane rzutem na Siłę Woli, ale tylko wtedy, gdy obrońca zdaje sobie sprawę z tego co się dzieje. Czyni to często magyę Umysłu Sztuką powolną i subtelną.

Kontrmagya

Zasadniczo kontrmagya jest testem odporności używanym do usunięcia działania magycznych Efektów, antymagya kieruje Pierwszą dla skasowania Efektu zaś rozplatanie usuwa istniejący czar. Wszystkie one wymagają poświęcenia całej tury. **(Szczegóły o kontrmagyi, antymagyi i rozplataniu podane są w sekcji „Permutacje.")**

Podstawowe dla nich zasady są następujące:

• Kontrmagya wymaga rzutu na Arete przeciw Stopniowi Trudności 7. Każdy sukces kontrmagyi usuwa jeden z magycznych sukcesów przeciwnika.

• Antymagya „wymywa" Efekt, używając Kwintesencji do „wzmocnienia" rzeczywistości przeciw pragnieniom przeciwnika. Mystyk używający antymagyi rzuca Sumą równą wartości jego Sfery Pierwszej; Stopień Trudności wynosi 8, a każdy z sukcesów podnosi Stopień Trudności magyi przeciwnika w tej turze o 1. Modyfikator ten może przekroczyć zwyczajowe ograniczenie +3. Każdy usunięty w ten sposób sukces wymaga wydania punktu Kwintesencji z osobistych zasobów maga.

• Rozplatanie jest atakiem przeciw istniejącemu Efektowi. Rzucając na swe Arete przeciw Stopniowi Trudności 8, mag może skasować jeden z sukcesów Efektu za każdy wyrzucony swój. Zajmuje to jedną turę na rzut; pech podczas rozplatania powoduje, iż mag zmuszony jest zaczynać od początku.

Każda z tych akcji, jeśli tylko udana, może skasować bądź rozproszyć mystyczny czar.

Porażka

Gdy gracz wyrzuci mniej sukcesów niż potrzeba mu do zadziałania Efektu, lub jeśli mag zostanie zniewolony lub pozbawiony przytomności przed zakończeniem rzucania czaru jego magya rozwiewa się. Porażka jest prosta: czaru albo nie ma albo odnosi mały skutek. W zależności od tego co gracz chciał osiągnąć, może to być traktowane jak częściowy sukces **(zobacz listę Stopni Sukcesu)** lub jako brak jakiegokolwiek efektu.

Pech

Jeśli gracz speszy swój rzut (wyrzuci więcej „jedynek" niż sukcesów) to jego mag schrzania czar i zyskuje następującą liczbę punktów Paradoksu:

• Jeśli Efekt był przypadkowy, zyskuje on jeden punkt Paradoksu za każdą kropkę w najwyższej używanej Sferze. Jeśli na przykład próbował on rzucić Efekt Życia 4, Pierwszej 2, zyskałby cztery punkty Paradoksu.

• Jeśli Efekt był wulgarny bez obserwatora, zyskuje on jeden punkt plus jeden za każdą kropkę w najwyższej użytej Sferze. Nasz przykładowy mag zebrałby tu pięć punktów Paradoksu.

• Jeśli Efekt był wulgarny z obserwatorem, zyskuje on dwa punkty Paradoksu plus dwa za każdą kropkę w najwyższej użytej Sferze. Nieszczęśnik z pierwszych dwóch przykładów dostałby tu dziesięć punktów Paradoksu.

Tak przy okazji. „Obserwatorzy" to Śpiący, którzy są fizycznie obecni i zdolni zaobserwować magyczny czyn. To ich wiara, lub raczej jej brak zmienia równowagę rzeczywistości. Choć... media też go mogą uchwycić, jak na przykład wewnętrzna telewizja kablowa lub czujniki. Na szczęście ludzie wiedzą, że kamery można ogłupić. W końcu to obserwator a nie obserwacja prowadzi prądy rzeczywistości (co tłumaczy dlaczego niektóre obszary są bardziej pod tym względem elastyczne od innych). Mimo to, czynienie magyi przed obiektywami kamer nie wydaje się być dobrym pomysłem. Kto wie w czyje ręce mogą wpaść nagrania?

Paradoks

Pełne zasady dla Paradoksu i jego efektów mają swe miejsce w dalszej sekcji tego rozdziału. Tak krok po kroku proces wyładowania Paradoksu można opisać następująco:

• Kiedy mystyk gromadzi punkty Paradoksu, zaznaczaj je na kręgu Kwintesencji/Paradoksu u dołu karty bohatera. Narrator może zarządzić wyładowanie, jeśli mag zbierze ich więcej niż pięć naraz w jednym pechu.

• Gdy Narrator sprawdza wyładowanie Paradoksu, rzuca Sumą równą wartości zgromadzonego przez przestępcę rzeczywistości Paradoksu. Wlicza się w to i dotychczasowy jego Paradoks i punkty otrzymane przed chwilą.

• Narrator testuje tę Sumę przeciw Stopniowi Trudności 6; za każdy sukces jeden punkt Paradoksu zostaje wyładowany. Im więcej ich się wyzwoli tym gorszy będzie efekt.

– Ułomności manifestują się zazwyczaj gdy wyzwolone zostanie pięć lub mniej punktów.

– Fizyczne rany, zadające jeden Stopień poważnych Obrażeń na wyzwolony punkt, wypalają mystyka od wewnątrz. Dochodzi do tego zazwyczaj podczas wyładowań między pięcioma a piętnastoma punktami. Naprawdę duże przypadki – od dziesięciu punktów w górę – mogą siać swe zniszczenia na zewnątrz czarownika, dzieląc zadane przez się rany między wszystkich obecnych w promieniu pięciu metrów.

– Duchy Paradoksu mogą ukazać się przy dowolnym poziomie; im większe wyładowanie tym straszniejszy duch.

– Jeśli wyzwoliło się naraz więcej niż dziesięć punktów to może objawić się Dziedzina Paradoksu, karząc wszystkich obecnych na tym obszarze.

– Cisza jest najlepsza jeśli Narrator uprzednio się do niej przygotował. Gdy już się ona zakończy (jeśli się zakończy, he he he...) Narrator mówi po prostu graczowi ile utracił Paradoksu podczas swej wędrówki. Liczba ta powinna być oparta na długości i poważności szaleństwa – dwa lub trzy punkty za drobny epizod, cała suma Paradoksu za naprawdę ciężkie Cisze.

Przykłady: Akty Magyi

• Efekty Wszystko–albo–Nic

Jennifer Rollins weszła do ciemnego kościoła; czując, że jest tu sama, nakreśliła run i wyszeptała inwokację rozpalając tym świece.

W terminach gry, gracz Jennifer powiedział – „Chcę zapalić każdą świecę w tym pomieszczeniu ruchem mej dłoni. Na mej ręce wykrawam run kenaz, modlę się do Freyi i koncentruję."

Jest to czyn wszystko–albo–nic, wulgarny, bez obserwatorów. Jennifer zna potrzebne Sfery (Siły 3, Pierwsza 2) i wykonuje odpowiedni rytuał zgodny z jej stylem. Narrator mówi graczowi Jen' by rzuciła na swe Arete – pięć – przeciw Stopniowi Trudności 7. Do zrobienia tego co chce potrzeba jej co najmniej dwóch sukcesów. Rzut już zrobiony – Jen ma trzy sukcesy. Wszystkie świece natychmiast się zapalają. Jeśli ktoś ich wcześniej nie zgasi, będą paliły się cały dzień, aż do wypalenia.

Jeśli nie udałoby jej się osiągnąć dwóch sukcesów (częściowy sukces), rozpaliłaby się jedynie część świec i to niezbyt jasno. Jeżeli Jen pragnęłaby dalej je rozpalać, mogłaby kontynuować w następnej turze, przy +1 do Stopnia Trudności. 7 przeszło by w 8. Jeśli miałaby już jeden sukces, wtedy potrzebny byłby jeszcze tylko jeden. do rozpalenia wszystkiego.

Jeśli jednak miałaby pecha przy rzucie, to mogłaby wydać albo punkt Siły Woli dla zanegowania go albo też ponieść konsekwencje. Jako, że Efekt był wulgarnym, bez obserwatora, Jennifer zgromadziłaby cztery punkty Paradoksu (jeden za speszony rzut na wulgarną magyę plus trzy za poziom najwyższej Sfery).

• Efekt Bezpośredniego Zranienia

Przebudzony cyborg X344 ścigając przez korytarze laboratorium kryminalistę rzeczywistości, celuje do niego ze swego cybernetycznego działa plazmowego (jego rekwizytu szej 2 jest przypadkowym w laboratorium jako, że pochodzi z zaawansowanej technologicznie broni, tak więc Stopień Trudności wynosi jedynie 6.

Rzut kończy się trzema sukcesami; czarownikowi nie udaje się uskoczyć ani dokonać kontrmagyi. Strzał X344 zadaje (3+1 za Siły=4x2) osiem Stopni Obrażeń. Renegat neutralizuje dwa z nich, ale mimo to pada na ziemię, ciężko ranny. X344 zbliża się by dobić...

• Czas Trwania

Cheshire, zdając sobie sprawę, że jego czujniki coś wykryły skanuje ciemny pokój w poszukiwaniu śladów życia. Używając swego Arete 4 (rozwinął się trochę od Rozdziału Szóstego), Cheshire rzuca swój Efekt Życia 1. Jako, że Efekty sensoryczne są niemal zawsze przypadkowe, to jego Stopień Trudności wynosi 4. Z czterema uzyskanymi sukcesami jego skaning może być aktywny do końca tej opowieści, jeśli oczywiście taka jest jego wola. Dzięki niemu dostrzega kota siedzącego na monitorze. Uff, na szczęście to był tylko kot...

• Rzut na Złożony Rytuał

Ojciec Shelley westchnął ciężko; Węzeł został skażony. Satanistyczne graffiti znaczą kamienie starożytnych murów, a krwawe ślady pozostają mimo prób ich zeskrobania. Trzeba dokonać tu prawdziwego oczyszczenia. O tej godzinie park jest opuszczony. Ojciec Shelley rozpakowuje swe kadzidła i szaty (rekwizyty); choć wie, iż nie są mu potrzebne, to dzięki nim zyskuje spokój i poczucie celu. Krótką modlitwą sprawdza cały obszar (tzn. dokonuje przypadkowego skanu Życia), a następnie przystępuje do pracy, śpiewając pieśń oczyszczenia.

Arete Ojca Shelleya równe jest sześć; używając koniunkcyjnego Efektu Materii 2 (by usunąć ślady krwi), Ducha 2 (by wybłagać pomoc od sług Bożych) i Pierwszej 3 (by skierować przeklętą Kwintesencję przez swego Avatara, oczyszczając ją w ten sposób) rozpoczyna on rytuał. Nie jest to fraszką; Narrator zarządza, że gracz Shelleya będzie musiał zgromadzić 10 sukcesów w złożonym rzucie, przy czym każdy rzut zajmować będzie godzinę pracy. Ustawia Stopień Trudności na 5, przy bazowym 7 (wulgarna magya Sfery trzeciego poziomu, bez obserwatora), zmieniony przez rekwizyt (–1), dodatkowy czas (–1), obecność Węzła (–1) i jego korupcję (+1).

W dodatku stwierdza, że Shelley musi wykonać rzut na Siłę Woli przy Stopniu Trudności 7 (jego bazowym) dla oczyszczenia przez siebie Kwintesencji i na Oddziaływanie + Ekspresję (także 7) dla poprawnego wykonania pieśni.

(Zauważ, że rzuty te nie są niezbędne. Narrator wprowadza je by dodać zadaniu niepewności i szansy. Jedynym ważnym jest test Arete, o Stopniu Trudności 5, lub 7, jeśli chce zignorować modyfikatory.)

W pierwszej godzinie Shelley rzucił dobrze: trzy sukcesy. Godzinę później padł – nie ma sukcesów ni na rzucie magycznym ni na śpiew. Jego Stopień Trudności wzrasta od 1 do 6. W ciągu kilku kolejnych godzin czasu gry ojcu idzie coraz lepiej: dwa sukcesy, trzy sukcesy, jeden sukces. W tym czasie gracz Shelleya i Narrator odgrywają walkę kapłana ze złymi duchami i jego własnymi zwątpieniami w Boga. W ostatniej godzinie Shelley filtruje przez siebie zatrutą Kwintesencję. Jego gracz rzuca na Siłę Woli: jeden sukces – wystarczy. To była ciężka bitwa – ale gdy wykonuje swój ostatni rzut – cztery sukcesy – wykrzykuje swą wiarę w niebiosa i niszczy zło tego miejsca.

• Paradoks

Załóżmy, że Ojciec Shelley oblał swój ostatni rzut. Zamiast czterech sukcesów wyrzucił jeden – i do tego trzy „jedynki." Po prostu pech. Jego gracz nie wydaje Siły Woli dla uniknięcia wyładowania, a więc dostaje kopniaka od Paradoksu – wartego dziewięć punktów (jeden za speszenie wulgarnej magyi, trzy za Efekt trzeciego poziomu i pięć za dodatkowy czas jaki przeznaczył na rytuał. To poważna sprawa, tak więc Narrator rzuca na Sumę Paradoksu Ojca – dziewięć punktów plus jeszcze dwa, wcześniej zyskane podczas wulgarnego pościgu za wyładowanymi Haustami pączkami. To tłumaczy się na jedenaście kostek; Narrator rzuca nimi przeciw Stopniowi Trudności 6 i zyskuje sześć sukcesów. Ojciec Shelley ma kłopoty.

Duch Paradoksu w kształcie Lucyfera objawia się przed nim i wyrzuca mu brak wiary. Arcydemon chichocząc wciąga Shelleya do Dziedziny Paradoksu wyglądającej jak Piekło. Dopóki nie poradzi sobie ze swymi wątpliwościami lub odrobi jakoś te wydane właśnie sześć punktów Paradoksu, dopóty pozostanie w Piekle własnego projektu.

Nikt nie powiedział, że magya jest łatwa.

Czynienie Magyi

Co Chcesz Zrobić i Jak Chcesz To Osiągnąć?

- Czego chcesz się podjąć i jak?
- Jakich Sfer użyjesz?
- Jak będzie wyglądał twój efekt?
- Co uczyni twój bohater dla zadziałania efektu?
- Ile ci to zajmie?

Wiesz Wystarczająco Wiele By Zrobić To Co Chcesz?

- Znasz odpowiednie Sfery?
- To co czynisz jest przypadkowe czy wulgarne?
- Potrzebujesz do tego jakiejś zwyczajnej Wiedzy?

Udało Ci Się?

- Przeprowadź test Arete swego bohatera przy odpowiednim Stopniu Trudności (minimalny wynosi 3):
  Przypadkowa: Stopień Trudności = najwyższa Sfera + 3
  Wulgarna, bez Obserwatora: Stopień Trudności = najwyższa Sfera + 4
  Wulgarna, z Obserwatorem: Stopień Trudności = najwyższa Sfera +5
- Dodaj lub odejmij odpowiednie modyfikatory (maksymalnie +/–3)
- Sprawdź liczbę swych sukcesów.
- Jeśli chcesz, wydaj Kwintesencję lub Siłę Woli.
- Czy potrzeba ci więcej sukcesów do wykonania twego zadania?

Jeśli Tak, lub Jeśli Nie, To Co Się Dzieje?

- Jaki efekt miała twa magya?
- Czy ktoś uniknął, przetrzymał, odparł lub użył kontrmagyi przeciw twemu Efektowi?
  Jeśli tak, odejmij jego sukcesy od swoich i zobacz czy wciąż zwyciężyłeś.
- Spaliłeś? Jeśli tak, to czy miałeś pecha, czy po prostu ci się nie udało?
- Pech i Paradoks:
  Przypadkowy Pech: otrzymujesz jeden punkt Paradoksu na kropkę w swej najwyższej użytej Sferze.
  Wulgarny Pech: otrzymujesz jeden punkt Paradoksu za speszenie + jeden za kropkę w najwyższej Sferze.
  Wulgarny Pech ze Śpiącym Obserwatorem: otrzymujesz dwa punkty Paradoksu + dwa za każdą kropkę w najwyższej Sferze.
- Otrzymałeś więcej niż pięć punktów Paradoksu?
  Jeśli tak, to Narrator może rzucić na wyładowanie (lub zatrzymać to na później...).

Podręczne Tabele Magyi

Uwagi:

• Tabela **Stopni Trudności Magyi** przedstawia zalety i wady możliwych okoliczności podczas rzucania czarów. Używaj jej jako zbioru wskazówek dla innych możliwych modyfikatorów.

• Skorzystaj z tabeli **Magycznych Czynów** gdy gracze chcą Efektu wszystko–albo–nic. Dla jego zadziałania powinni wyrzucić wymaganą liczbę sukcesów. Może to czasem wymagać rozszerzonego rzutu. Lista **Stopni Sukcesu** ocenia jak dobrze został wykonany Efekt i jaki miał skutek.

• Sprawdź tabelę **Obrażeń i Czasu Trwania** by ujrzeć, jak wiele uszkodzeń lub korzyści przyniósł Efekt, lub jak długo będzie on trwać. Tabela **Poważnych Ran** pokazuje typy uszkodzeń zadających poważne rany. Wszystkie inne typy zadają rany normalne.

• Pamiętaj, że tabele te są jedynie wskazówkami, a nie jakąś ewangelią. Zignoruj je jeśli chcesz.

Magyczne Czyny

Czyn	Liczba Wymaganych Sukcesów
Prosty (zmiana koloru własnych oczu, rozpalenie świecy, użycie magyi Umysłu dla wyczucia kogoś w pobliżu, przywołanie wizytówki)	1
Standardowy (zmiana własnego kształtu, wymuszenie eksplozji lampy naftowej, wpłynięcie Umysłem na czyjś nastrój, przywołanie kuli ognia)	2
Trudny (przekształcenie się w coś od siebie mniejszego bądź większego, podpalenie dystrybutora benzyny, głębokie odczytanie czyichś myśli, przywołanie piły łańcuchowej)	3
Imponujący (zmienienie kształtu drugiej osoby, zburzenie domu, przejęcie czyjegoś umysłu, przywołanie samochodu, zniknięcie)	4
Potężny (zamienienie kogoś w ropuchę, podpalenie opancerzonego czołgu, wymazanie czyjegoś umysłu, przywołanie mitycznej bestii, zniknięcie wszystkich mebli z pokoju)	5–10
Niespotykany (zamienienie wszystkich w pokoju w ropuchy, podpalenie składu amunicji okrętu wojennego, kontrolowanie Umysłem hordy szaleńców, przywołanie demona, sprawienie zniknięcia całej posiadłości)	10–20
Boski (sprawienie by zniknął drapacz chmur, znalezienie kogoś w Nowym Jorku za pomocą magyi Umysłu, przywołanie koszmaru z Głębokiej Umbry, lewitacja góry, stworzenie Dziedziny Horyzontalnej)	**20 lub więcej**

• Uszkodzenia w tych czynach oparte są na liczbie wyrzuconych sukcesów. Jeśli dla przykładu, mag spróbowałby zabić HIT Marka, to metoda jaką do tego by obrał określiłaby poziom czynu. Jeśli wyrzuciłby cztery sukcesy po wdarciu się w niego magyą Życia, to zadałby (4x2=8) osiem Stopni Obrażeń. HIT Mark mógłby skorzystać z kontrmagyi dla osłabienia tego Efektu, ale nie mógłby już zneutralizować zadanych przez niego ran.

Tabela Rękawicy Ducha

Obszar	Stopień Trudności Wymaganych Sukcesów
Węzeł	3 Jeden
Głębokie Odludzie	5 Dwa
Tereny Wiejskie	6 Trzy
Większość Obszarów Miejskich	7 Cztery
Śródmieście	8 Pięć
Laboratorium Technokracji*	9 Pięć

* Nauka Wielowymiarowa Technokracji traktuje je jak Węzły.

Sfera Czasu

Sukcesy	Penetracja Czasowa Efektu
Jeden	Do roku
Dwa	Pięć lat
Trzy	20 lat
Cztery	50 lat
Pięć	100 lat
Sześć+	500 lat
10+	1000 lat lub więcej

Zasięg Korespondencji

Sukcesy (Skorzystaj z jednego lub drugiego.)	Zasięg bądź Powiązanie
Jeden	Zasięg wzroku/ więzy krwi; próbka ciała,
Dwa	Dobrze znane (dom, praca)/ najlepszy przyjaciel; ceniona własność,
Trzy	Znane (miejskie centrum handlowe)/ współpracownik; własność,
Cztery	Kiedyś odwiedzone/ znajomy; dowolna, kiedyś używana rzecz,
Pięć	Znane tylko z opowieści (fotografii)/ obcy; przypadkowo dotknięta rzecz,
Sześć+	Wszędzie na Ziemi/ brak powiązania.

Stopnie Sukcesu

• **Pech:** Mystyk popełnił krytyczną pomyłkę i wszystko schrzanił. Efekt zostaje zmarnowany, a mag zyskuje punkty Paradoksu, chyba, że wyda punkt Siły Woli dla skasowania pecha.

• **Totalna Porażka:** Nie ma sukcesów, ale i nic ma też pecha. Mag może kontynuować zaklęcie, dodając 1 do Stopnia Trudności, lub zacząć wszystko od zera.

• **Częściowy Sukces:** 50% wymaganej liczby sukcesów. Mystyk osiągnął to co pragnął, ale nie wszystko tak, jakby chciał. Cheshire, na przykład, stworzył swój komputer, ale nie działa on dobrze; może brak jest ważnych części lub to co zrobił ma wady ukryte. Mag może kontynuować swój czar, z +1 do Stopnia Trudności.

• **Sukces:** 100% wymaganych sukcesów. Mag uczynił dokładnie to czego chciał. Laptop Cheshire'a działa równie dobrze jak każdy „normalny" komputer.

• **Niezwykły Sukces:** 150% lub lepiej. Mag nie tylko zrobił to co chciał – on zrobił to cudownie. Laptop Cheshire'a jest silny, mogący wiele wytrzymać, wygląda po prostu pięknie i ma funkcje, których nawet nie planowano, jak 1 GB RAM, napęd CD i wygaszacz ekranu z Beavisem&Butt-Headem. (Nie jest to jednak Talizman; to wymagałoby oddzielnego aktu magyi).

Poważne Rany

• Wulgarne ataki magyi Życia (**Rozłupywanie Człowieka**) przekształcające wzorzec istoty; nie tc przypadkowe, działające wewnątrz wzorca.

• Wulgarne ataki magyi Pierwszej (**Płomienie Oczyszczenia**), lub ataki wzmocnione Pierwszą; nie dotyczy to Efektów po prostu stworzonych Pierwszą (**Kontrola Większych Sił**).

• Bezpośrednie (wulgarne) ataki Entropii na żywe ciało (**Zaraza Starości**).

• Magya Ducha przyzywająca duchy do zaatakowania żywej istoty (**Uwolnienie Szalonych Wyjców**).

• Naturalna broń nadprzyrodzonych istot (wampirów, wilkołaków itp.)

Wszystkie inne formy zranień są normalne, chyba, że cel jest niezwykle na nie podatny (wilkołaki na srebro, wampiry na ogień, itp.) lub jeśli Narrator zarządzi, że ich źródło było niezbyt przyjemne (toksyczne odpady, radiacja, itp.).

Obrażenia i Czas Trwania

Sukcesy	Obrażenia	Czas Trwania
Jeden	Zero	Jedna tura
Dwa	Sukcesy x 1	Jedna scena
Trzy	Sukcesy x 2	Jeden dzień
Cztery	Sukcesy x 2	Jedna opowieść
Pięć	Sukcesy x 2	Pół roku
Sześć+	Sukcesy x 3	Wybór Narratora

Siły dodają jeden sukces, jeśli użyte do szkodzenia; **Umysł** odejmuje jeden sukces, jeśli użyty do zadawania obrażeń. Bezpośrednie ataki Entropii nie ranią do czwartego poziomu Sfery, ale pośrednie ataki (osuwające się mury, itp.) zadają obrażenia normalnie.

Stopnie Trudności Magyi

(Maksymalny modyfikator +/–3. Minimalny Stopień Trudności 3, maksymalny 10).

Aktywność	Modyfikator Stopnia Trudności
Badania poprzedzające użycie magyi na jej celu	–1 do –3
Posiadanie przedmiotu rezonującego z esencją celu (magya sympatyczna)	–1 do –3
Blisko Węzła	–1 do –3
Korzystanie z unikalnego rekwizytu	–1
Skorzystanie z rekwizytu bez potrzeby jego użycia	–1
Dodatkowy czas spędzony przy magyi	–1
Wydanie punktu Kwintesencji	–1 na wydany punkt (maks. 3/turę)
Użycie Haustu o odpowiednim Rezonansie	–1
Użycie Haustu o przeciwstawnym Rezonansie	+1
Szybkie czarowanie	+1
Cel odległy lub ukryty	+1
Mag rozproszony	+1
Mag w konflikcie ze swym Avatarem	+1 do +3
Efekt Domina	+1 do +3
Monumentalny czyn (ściągnięcie księżyca z jego orbity)	+1 do +3

Permutacje



Magia rzadko kiedy jest spektakularna, albowiem rzadko kiedy taką musi być.
– Donald Tyson, Magia Rytualna

Poniższy system, całkowicie opcjonalny, koncentruje się na komplikacjach jakie mogą powstać podczas gry. Dla wielu z nich przedstawiono dodatkowe przykłady do zilustrowania ich działania.

Niektóre opcjonalne zasady tego systemu mogą skomplikować podstawową grę. Jeśli czujesz, że interferują one z tokiem twej opowieści, to lepiej byś z nich zrezygnował.

Magya Sensoryczna

(Zobacz także „Sfery," Efekty pierwszego poziomu)

Pierwszy poziom każdej ze Sfer umożliwia magowi wykrycie każdego z elementów bądź wzorców przez nie pokrywanych. Efekty te – **Krajobraz Umysłu, Wyczucie Fatum i Fortuny, Wyczucie Życia,** etc. – rozszerzają percepcję mystyka na okres trwania czaru. Proste wykrycia, jak Pierwszej 1, wymagają raczej testu Percepcji niż Arete. Zwariowana percepcja, taka jak przy Materii bądź Duchu 1 wymaga już raczej rzutu na Efekt. Możesz założyć, że jeśli nie istnieje sposób na to by mag wyczuł coś intuicyjnie, to znaczy, że powinien rzucać na magyę.

Niemniej jednak, percepcja taka wydaje się być bardziej przeczuciem niż magyą i jest niemal zawsze przypadkowa – chyba, że mag widzi coś, czego normalna osoba w żaden sposób nie mogłaby wykryć. Ale nawet wtedy, jako, że laik nie może ujrzeć zauważanych przez maga rzeczy, to jego reakcje będą wydawały mu się bardziej ekscentryczne niż nadnaturalne.

Rozszerzanie Percepcji

Dodając 1 do swego Stopnia Trudności mag może umożliwić komuś innemu uczestniczenie w swej magycznej percepcji. Zamienia to przypadkowy Efekt na „wulgarny z obserwatorem," jeśli obdarowana nim osoba jest Śpiącym. Przebudzeni magowie mogą dzielić swe magyczne postrzeganie bez odkrywania swej Sztuki innym.

Technicznie rzecz biorąc, mag może rozszerzyć swe zmysły na każdego w ich zasięgu. Każda osoba po pierwszej tak potraktowana wymaga dodatkowego sukcesu i podnosi Stopień Trudności o 1 (maksymalnie do 10). Jeśli Cheshire chciałby rozszerzyć swój skan Życia na trzech innych magów, musiałby wyrzucić cztery sukcesy przeciw ST: 7. Tak poszerzona percepcja trwa zazwyczaj jedną turę.

Wykrywanie Magyi

Dzięki udanemu rzutowi na Percepcję + Świadomość przy Stopniowi Trudności 6 bohater może wyczuć magyę czynioną w jego bezpośredniej bliskości. Prawdziwie potężne Efekty mogą obniżyć ten Stopień Trudności do 4 podczas gdy niezwykle subtelne podwyższyć ją do 10.

Efekt Pierwszej 1 **Wyczucie Kwintesencji** może wykryć pozostałości magycznych aktów po ich zaistnieniu. Ślady po małych czynach „znikają" już po pięciu minutach, ale naprawdę silne da się jeszcze wyczuć w tygodnie po ich zaistnieniu. Im więcej czasu przeszło od ich rzucenia, tym większy będzie Stopień Trudności rzutu na Percepcję + Świadomość.

Działanie w Zespole

ściągnij niebo na mnie
poznaj granice me intymne
ściągnij niebo na mnie
weź mnie ślepą, spraw bym
widzieć zaczynała
– Miranda Sex Garden, „Bring down the Sky"

W niektórych przypadkach grupy mystyków mogą chcieć działać razem do osiągnięcia czegoś większego. Tym czymś większym mogą być przywołania, poszukiwania, wyrafinowane rytuały, tworzenie Dziedzin, zniewalanie duchów itp. Taka współpraca działa najlepiej podczas złożonych rytuałów; pomniejsze Efekty ciężko jest skoordynować, a przy tym rzadko kiedy warte są tego wysiłku.

Po pierwsze, każdy zaangażowany mag musi posiadać przynajmniej jedną kropkę w każdej ze Sfer używanych przez Efekt. Ktoś nie wiedzący nic o Sztukach Materii w niczym nie może pomóc magowi właśnie ich potrzebującemu. Współpracownicy muszą mieć także możliwość swobodnego porozumiewania się podczas rzucania czaru, czy to poprzez mowę, czy więź telepatyczną, sygnały itp. Ustawienie tego może wymagać przynajmniej tury na jednego maga. Odtąd grupa może działać na jeden z poniższych sposobów:

- Jeśli każdy z mystyków ma wystarczające wartości Sfer dla samodzielnego rzucenia tego Efektu, to każdy wykonuje normalny rzut na magyę, tak jakby robił to solo. Wszystkie następnie sukcesy są dodawane razem; rezultat ten liczy się do wymaganej liczby sukcesów Efektu.
- Jeśli mniej obeznani ze sprawą magowie wspomagają bardziej potężnego, to wymagany jest tylko jeden rzut. Każdy „pomocnik" dodaje jeden sukces do wysiłku głównego czarownika.
- Nie–Przebudzeni akolici też mogą wspomagać swych towarzyszy. Mystyk dodaje jeden sukces za każdych pięciu uczestników swego rytuału. Koordynowanie takiej grupy może zabrać godziny za każdy rzut, a dla maksymalnego efektu rytuały takie powinny być odgrywane (przydatne mogą w tym być rzuty na Oddziaływanie + Ekspresję). W takich okolicznościach akolitów nie traktuje się jako obserwatorów wulgarnej magyi. A jeśli jest ich zgromadzonych ponad stu, to Efekt może zostać uznany za przypadkowy, pod warunkiem, że nie pojawią się inni świadkowie.

Naraz można skorzystać tylko z jednego sposobu. Jeśli jeden z magów speszy, to każdy zaangażowany w proces otrzyma równą dozę Paradoksu, chyba, że wyda punkt Siły Woli. Jest to prawdziwe nawet jeśli inni wyrzucili same sukcesy. Zwykli akolici nie otrzymują Paradoksu per se, ale mogą miast niego nabawić się jakiegoś psychicznego lub magycznego cierpienia.

Kontrmagya

Żadna wiedźma nie odczynia czarów innej. Taki jest honor wiedźmy. No, może czasami...
– Samantha, *Bewitched*

Kontrmagya została kiedyś opisana przez jednego Kultystę Ekstazy jako refleks „O cholera!" Śpiący, który widzi spadającą na niego cegłę wrzeszczy „o cholera!" i uskakuje (jeśli ma szczęście). Magowie także krzyczą „o cholera!"... a następnie próbują to zatrzymać.

Zasady te umożliwiają rozgrywanie w **Magu** klasycznych pojedynków czarodziei, gdzie cudotwórcy próbują jeden drugiego zacza-

rować. Wiele Fundacji i kabał wykorzystuje takie pojedynki zamiast bardziej ceremonialnej formy certámenu, by rozstrzygnąć swe wewnętrzne spory i awanse – „jeśli możesz mnie pokonać, to równie dobrze możesz mnie zastąpić." Kontrmagya daje także magowi lepszą szansę przetrwania w magycznej walce – co jest dobrą rzeczą, jeśli zważymy na przerażający potencjał magyi.

Niektóre istoty, przede wszystkim HIT Marki mają wbudowaną kontrmagyę, często w formie zastrzeżonego stopu Technokracji zwanego Primium. Taki rodzaj kontrmagyi aktywuje się natychmiastowo; kostki te są „wbudowane" w test odporności przeciw magycznym atakom. Inni Technokraci nie są takimi szczęściarzami – jeśli nie posiadają jakiegoś Aparatu (rekwizytu) to nie mogą korzystać z kontrmagyi. Oczywiście rekwizyt nie musi być jakąś rzeczą – implant cybernetyczny lub bioinżynieryjna odporność mogą wystarczyć.

Sekcja ta opisuje rozmaite sposoby korzystania z kontrmagyi. Każdy z nich wymaga wykonania oddzielnej akcji, chyba, że obrońca zdecyduje się na podzielenie swej Sumy między różne akcje. Jeśli mag jest świadom ataku to może użyć swej akcji dla odbicia go zanim jeszcze uderzy. Bazowy Stopień Trudności magyi wynosi 7; większość wariantów podwyższa go do 8, a jeden aż do 9. Nic poza wydanymi punktami Siły Woli nie może zmodyfikować wyników tego rzutu. Speszenie któregokolwiek z rodzajów kontrmagyi pozostawia obrońcę szeroko odsłoniętego na atak.

Niektóre trupy zechcą zapewne korzystać jedynie z podstawowej kontrmagyi. Jej wariacje mogą okazać się zbyt skomplikowane dla początkujących grup.

Podstawowa Kontrmagya

Kontrmagya jest w rzeczywistości testem odporności skierowanym przeciw magyi, i działa w ten sam sposób. W jej podstawowej wersji mag świadom ataku może ujrzeć nadejście magyi, tak jak walczący wręcz widzi nadchodzącą pięść. Dlatego też mag musi być świadom ataku dla jego odbicia. Jeśli może go ujrzeć i wie czym on jest to może spróbować go skontrować.

By przystąpić do podstawowej kontrmagyi mystyk musi posiadać przynajmniej jedną kropkę w Sferze (Sferach) użytych w ataku; rzuca następnie na swe Arete przeciw ST: 7. Sukcesy zaliczone w teście kontrmagyi kasują sukcesy magycznego ataku jeden za jednego.

Jeśli ich liczba przekroczy ilość sukcesów Efektu ataku, to całkowicie się on rozpada. Staje się tak także w przypadku, gdy kontrmagya obniży liczbę jego sukcesów poniżej wymaganej dla zadziałania. Jeśli czyn wymagał pięciu sukcesów to udana kontrmagya może uczynić go pustym i próżnym. Atakujący oczywiście wciąż może próbować uzyskać więcej sukcesów (na +1 do ST – jak przy porażce) lub zacząć od początku.

Ofensywna Kontrmagya

Generalnie kontrmagya tyczy się jedynie Efektów rzuconych na broniącego się maga. Ale, przy rzucie na Arete przeciw ST: 8 może on kontrować czar wymierzony w kogoś innego. Przy małym wysiłku może on nawet obrócić ofensywny czar przeciw jego twórcy!

Takie kontr czarowanie wymaga przynajmniej jednej kropki w każdej ze Sfer ataku i jednej w Pierwszej. Oba czary muszą być rzucone w tej samej turze. Rzucając na swe Arete przeciw ST: 9 i pokonując liczbę sukcesów napastnika, obrońca może zwrócić wrogi Efekt przeciw niemu samemu. Każdy sukces ponad liczbę sukcesów atakującego liczy się jak jeden sukces magyi przeciw niemu.

Kontrmagya Sfera vs. Sfera

W większości przypadków mag musi wiedzieć coś o Sferach użytych przeciw niemu. Ale w tym wariancie, może on rozbić ofensywną magyę swą własną wiedzą.





Niemal każda Sfera właściwie użyta może rozbić magyczny atak. Stopień Trudności dla takiej magyi wynosi 8 zamiast 7. Jednak większość form kontrmagyi Sfery vs. Sfery wymaga pewnego poziomu rozpoznania przeciwnika; mogą być tu niezbędne jakieś specyficzne Efekty. Tak przy okazji, „ataki" te nie zadają ran – one jedynie rozbijają magyę przeciwnika.

Przy zadawaniu się z nadprzyrodzonymi istotami kontrmagya Sfery vs. Sfery jest najlepszą bronią w arsenale maga. Choć każda Sfera może kontrować Powab faerie i wampiryczną Taumaturgię, to jedynie Duch jest efektywny przy przechwytywaniu Darów Garou lub Arkanos zjaw. **(Zobacz „Ukryty Świat" w Rozdziale Dziewiątym dla szczegółów o innych nadprzyrodzonych stworzeniach).**

Antymagya

Mag z Pierwszą 2 lub większą może użyć swej własnej, odłożonej Kwintesencji do skontrowania magyi drugiego. Ten specjalny środek obronny zajmuje całą akcję – obrońca nie może rozdzielić do tego swej Sumy. Jako, że antymagya próbuje powstrzymać rozwalanie rzeczywistości to nigdy nie tworzy Paradoksu. Wariant ten może także kontrować magyę nie wymierzoną bezpośrednio w broniącego się maga.

Do wykonania antymagyi broniący się mag używa wartości swej Pierwszej jako Sumy i rzuca na ST: 8. Wydawanie Kwintesencji nie obniża Trudności tego specjalnego Efektu Pierwszej. Każdy zaliczony przez maga sukces upoważnia obrońcę do wydania punktu Kwintesencji dla podwyższenia Stopnia Trudności magyi atakującego o 1 (maksymalnie do 10). Zmiana ta może przekroczyć zwyczajową barierę +3. Natychmiast po tym, atakujący dostaje szansę skontrowania tego Efektu obrońcy przez wydanie własnej Kwintesencji i Siły Woli.

Rozplatanie

Wiele rodzajów magyi jest trwałych; osłony i zakazy ustawiają magyczne bariery, trwające do ich złamania, podczas gdy przekleństwa rozciągają swą szkodliwą moc na długi czas. **(zobacz „Uszkodzenia i Czas Trwania.")** Choć mystyk nie może w takich przypadkach użyć kontrmagyi – chyba, że jest obecny przy ich rzucaniu – to może rozpleść magyę.

By przystąpić do rozplatania mag musi posiadać podstawową wiedzę (przynajmniej jedną kropkę) w każdej z użytych Sfer i zrozumienie pierwszego poziomu Pierwszej, by ujrzeć nici magycznej energii. Rozplatanie jest trudne – Stopień Trudności 8 – ale mag może czynić złożone rzuty dopóki nie przezwycięży liczby sukcesów twórcy Efektu. W przeciwieństwie do innych form kontrmagyi, Zdolności mogą tu obniżać Stopień Trudności rzutów rozplatania. Jednak pech podczas tych prób rujnuje wszystko – mag musi zaczynać od początku.

Niektóre Efekty – przywołania, natychmiast raniące ataki, magya sensoryczna i anihilacje takie jak Gilgul – nie mogą być cofnięte. Inne – jak przekleństwa, choroby, transformacje i kreacje – są w dużym stopniu na to podatne. Zazwyczaj jednak wstawia się w nie jakąś formę ochrony przeciw próbom rozplecenia w formie nowych ataków lub kontrmagyi. Tak, kontrmagya HIT Marka wpływa na rozplatanie, choć lepiej by Narrator przyznał tu pewien poziom oporu do przezwyciężenia niż rzucał co turę na kontrmagyę vs. kontrmagyę.

W większości przypadków liczba sukcesów potrzebnych do zakończenia rozplatania pozostawia się uznaniu Narratora; waha się ona zazwyczaj między pięcioma a piętnastoma. Większość silnej magyi – osłony, bariery, kreacje, przekleństwa, itp. – wymagają złożonych rytuałów do swego zaistnienia i ciężko byłoby je zdjąć bez zrobienia tego samego. Czasami – i znów jest to w gestii Narratora – Efekt nie może zostać zmieniony bez rzucenia całkiem nowego Efektu dla przywrócenia pierwotnego stanu rzeczy. Jeśli zmieniono permanentnie człowieka w psa, to łatwiej będzie zmienić go z powrotem w człowieka niż próbować odczynić oryginalną magyę.

Zawsze, gdy mag przystąpi do rozplatania, czarownik który rzucił pierwotny Efekt może rzucić na Spryt + Intuicję (ST: 7) dla ustalenia kto mieszał w jego dziele. Większość magów jest bardzo dumna ze swej magyi i nie przepuści tym, którzy próbują ją niszczyć.

Zdolności i Magya

Magya nie istnieje w próżni; jest ona rozszerzeniem maga. Powinno więc być łatwe do zrozumienia, dlaczego Zdolności maga, właściwie użyte, mogą rozszerzyć czynione przez niego zmiany rzeczywistości. Jeśli Nala – Zabójczyni Marzeń wybiera swe metody zabijania dywinacjami Tarota, to sposób w jaki odczyta karty będzie miał wpływ na wybraną przez nią magyę śmierci.

Zdolności powinny być wprowadzane do gry w odpowiednich momentach, a ich efekty nie powinny przekraczać zmiany Stopnia Trudności o więcej niż +/– 3 punkty. Rzut na nie może być wykonany raz podczas danego rzucania czaru. Gracz korzystający z tej opcji powinien mieć znaczące i twórcze wyjaśnienia połączenia tej Zdolności z magyą i jeśli jest to możliwe, dokładnie to odegrać.

Zasady te mają jednak pomóc tylko w dodaniu nowych emocji wieczornym sesjom, a nie być pretekstem do zabawy modyfikatorami magycznych Stopni Trudności. Oczywiście, ostatnie słowo w określeniu wpływu Zdolności na magyę należy jak zwykle do Narratora.

Zdolności Rozszerzające Magyę

Czasami zwykłe Zdolności mogą poprawić szansę mystyka na udane użycie magyi. Często łączy się to z wybranym przez niego stylem; wiele praktyk ma w swym arsenale śpiew, taniec, dywinacje, umiejętności techniczne, sekretne języki, imiona mocy, teorie naukowe, sztuki walki a nawet bronie. Powszechnymi Zdolnościami szczególnie związanymi z magyą są Ekspresja, Badania, Broń Palna, Technologia, Informatyka, Kosmologia, Medycyna, Nauka, Okultyzm i Zagadki.

Jeśli jakiś Talent, Umiejętność bądź Wiedza pasują do czaru maga, to powinny być użyte na turę przed użyciem magyi. Bazowy Stopień Trudności dla obu rzutów, na Zdolność i magyę, jest taki sam; nie stosuje się modyfikatorów (Siły Woli, Kwintesencji, rekwizytów, etc.). Każdy sukces zaliczony na rzucie na Zdolność obniża Stopień Trudności magyi o 1, nie więcej jednak niż o 3

Narrator może zarządzić, że niektóre Zdolności są niezbędne dla wykonania konkretnego Efektu. Uleczenie oparzeń trzeciego stopnia magyą Życia może wymagać znajomości Medycyny, podczas gdy naprawienie silnika samochodu Materią znajomości Technologii. Jeśli Zdolność taka jak Ekspresja lub Okultyzm jest częścią rekwizytu magyi, to mystyk musi wykonać udany rzut na nią na turę przed użyciem magyi. Porażka tego rzutu może spowodować podwyższenie Stopnia Trudności magyi.

Magya Rozszerzająca Zdolności

Mag może użyć magyi dla poprawienia swych szans w jakiejś zdolności, przede wszystkim do wykrywania i małych przekształceń (tu najlepiej się spisują pierwszy i drugi poziom Sfer). Większość Efektów użytych w ten sposób będzie przypadkowych, oczywiście jeśli mystyk mądrze pokieruje swymi działaniami. Sfery takie jak Entropia lub Materia mogą być bardzo pomocne w hazardzie, konstrukcji i naprawie, szukaniu kłopotów, sabotażu i wandalizmie oraz innych takich.

Tak jak i wyżej, każdy sukces zaliczony w rzucie na magyę obniża Stopień Trudności dla Zdolności o 1, nie więcej jednak niż o 3. Czar musi być rzucony na turę przed rzutem na Zdolność. Mag musi rzucić swój Efekt jako pierwszą akcję przed pokierowaniem swej Sztuki w drugą akcję. Dzielenie Sum jest możliwe, lecz na dłuższą metę nieefektywne. Jednym ze sposobów skorzystania z dodatkowych (nie-magycznych) akcji podczas tury jest użycie Efektu Akceleracji Czasu.

Przykłady

• **Podstawowa Kontrmagya**

Tajny Agent John Courage robi porządek z szalonym Kultystą Ekstazy. Dewiant wypuszcza w stronę Johna chmurę halucynogennych gazów. Chmura ta „zawiera" Efekt Umysłu 3, Materii 2, Pierwszej 2; czarownik ma wprawę i szczęście – wyrzucił cztery sukcesy, wystarczająco by zesłać na Człowieka w Czerni całodniowe wizje ślicznych kolorków.

Jednak John spostrzega nadejście chmury i włącza swój transmiter zerujący X15 (jego rekwizyt), umożliwiający mu użycie „kontrprocedur." Rzuca na swe Arete 4 przeciw trudności 7 i zalicza trzy sukcesy. Gaz zanika gdzieś; John poczuł jego zapach, lecz nic poza tym.

Jeśli Courage speszyłby swój rzut, to odczułby pełne skutki działania gazu. Jeśliby zaś zredukował liczbę sukcesów Kultysty o sukces lub dwa, to halucynowałby przez jedną bądź dwie tury – niezbyt dobrze, ale lepiej niż jeśli miałby to robić przez cały dzień.

• **Ofensywna Kontrmagya**

Jeniffer Rollins desperacko próbuje przechwycić strumień elektronów wymierzony w jej przyjaciółkę Atropos. Strzelający cyborg X344 wyrzucił cztery sukcesy – wystarczająco by zabić biedną Sierotę. Jako swą akcje w tej turze Jennifer wykrzykuje ostrzeżenie i próbuje kontrmagyi. Polegając na swej znajomości Pierwszej rzuca na swe Arete 5 przeciw ST: 8. Trzy sukcesy – nie wystarcza to do zaabsorbowania strzału, lecz zredukuje obrażenia z 10 Stopni Obrażeń do dwóch.

Atropos, ostrzeżona próbuje swej własnej kontrmagyi. Jej Arete wynosi 4, a jej ST: 7 miast 8. Rzuca dobrze; dwa sukcesy i piorun Sił znika. Cyborg został oszukany – na razie...

• **Kontrmagya Sfery vs. Sfery**

Magya Ducha nie jest siłą Dantego. A więc gdy rozgniewany szaman przywołuje duchy by porwały Dantego do Umbry, ten reaguje lakonicznym komentarzem i uruchamia szybki program zakłócania zmysłów – kontrmagyę Korespondencji.

Wykonywane są zwyczajowe rzuty. Trzy sukcesy przeciw ST: 8 wystarczają by osnuć wokół głowy szamana wirtualną mgłę. Zmieszany, pozwala zamienić się swemu przyzwaniu w serię nieskoordynowanych krzyków i mamrotań. Duchy, niezbyt zachwycone, słuchają, ale w żadnym przypadku nie zamierzają być posłuszne.

• **Antymagya**

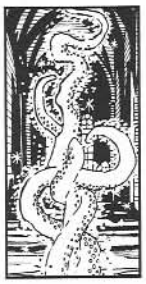
Nephandus Briairus próbuje Efektem Entropii 3 skruszyć strop nad Niebiańską siostrą. Po wyszeptaniu „Matthew Hopkins miał rację" Chórzystka kontruje swą Pierwszą 3 i rzuca trzy kostki przeciw ST: 8. Jedyny stoi po jej stronie i zalicza trzy sukcesy. Pozwala jej to wydać trzy punkty Kwintesencji do podniesienia Stopnia Trudności magyi Briairusa do 10. Jedyny nie jest po jego stronie – zalicza tylko jeden sukces, co nie wystarcza dla zadania jakichkolwiek ran. Poza paroma małymi rysami strop pozostaje nienaruszony.

• **Rozplatanie**

Miejsce to przeklęto już dość dawno temu; Peterowi Kobiemu będzie potrzebne 15 sukcesów (ST: 8), by unieść je z pogrzebowego kurhanu. Przygotowuje on więc swe bębny, zakłada ceremonialny strój, zapala skręta (jego rekwizyty) i przystępuje do pracy.

W okresie kilku godzin czasu gry gracz Kobiego rzuca cztery razy przeciw ST: 6 (obniżonej dobrym rzutem na Oddziaływanie + Ekspresję). Udaje mu się już zgromadzić 10 sukcesów, zanim fatalny pech nie odczynia jego Sztuki. Przed przerażonymi oczyma Kobiego ukazuje się wielki duch węża. Jego grzechotka wstrząsa ziemią, a z zębów spływają krople jadu. Atakuje szamana, lecz jemu na szczęście udaje się odskoczyć. Cicho sycząc, wąż rozmywa się w nicości. Kobie wstrząsa głową; nie dość, że przekleństwo było trudne do usunięcia, to jeszcze tak wiele czasu stracił na darmo...

Paradoks



Nie istnieje jakieś solidne status quo, są jedynie serie względnych rzeczywistości, dla każdego osobistych... z których wszystkie są kruche i podatne na erupcje innych stanów i okoliczności.

– Clive Barker, Wprowadzenie do *Piaskowego Dziadka: Domu Lalek*

Paradoks jest siłą podświadomości ludzkości. Śpiący mają zestaw wierzeń na temat działania rzeczywistości i ci którzy je naruszają zostają ukarani. Efekty Paradoksu mogą łatwo zniszczyć maga i uszkodzić scenariusz sagi. Doradzamy Narratorom, by byli i ostrożni i prawi w rozsądzaniu ich skutków.

Tabela **Czynienia Magyi** i zasady podane wcześniej w sekcjach „Pech" i „Porażka" omawiają otrzymywany przez maga poziom Paradoksu przy różnych rodzajach magyi. Ty jako Narrator zdecydujesz, kiedy i jak Paradoks zacznie działać. W normalnych okolicznościach mag będzie gromadził od jednego do trzech punktów Paradoksu i później je „wykrwawiał," w tempie jednego punktu na tydzień – oczywiście jeśli w tym czasie nie zgromadzi ich więcej. Gdy Paradoks szybko narasta, to mogą objawić się zmarszczki rzeczywistości zwane „Ułomnościami." W ekstremalnych przypadkach, gdy mag otrzyma sześć lub więcej punktów Paradoksu naraz lub zgromadzi ich 10 bez wykrwawienia, może dojść do wyładowania.

Wyładowania wypalają energię Paradoksu, ale dewastują przy tym mystyka. Gdy do nich dojdzie, rzuć na Sumę Paradoksu bohatera (kwadraciki na jego karcie plus to co właśnie zgromadził) przeciw Stopniowi Trudności 6. Każdy sukces wyzwala jeden punkt Paradoksu i prowadzi do bardzo nieprzyjemnych konsekwencji...

Grupa magów także może ściągnąć Paradoks swymi połączonymi wysiłkami. W takich przypadkach rzuć tyloma kostkami, ile wydaje ci się właściwe. Jeśli kłopoty sprawiło parę małych efektów, to użyj pięciu czy sześciu kostek. Jeśli wyładowanie pochodziło z jakiegoś monumentalnego Efektu lub z dużego nagromadzenia mniejszych to rzuć co najmniej dziesięcioma, a rezultaty rzutu przypisz całemu obszarowi. Słyszano także opowieści o „Sztormach Paradoksu", które przechodzą przez rzeczywistość, oczyszczając ją po prawdziwie wulgarnych wydarzeniach. Jednak prawdziwość tych opowieści jest otwarta dla dyskusji.

Przykłady

• **Zdolności i Magya**

Miss One, Kultystka Ekstazy, rapuje i rymuje dla skupienia dużej części swej magyi. Tak więc używając Efektu Umysłu do „zachęcenia" Śpiącego policjanta by spłynął, podśpiewuje trochę nieprzyjemnej ulicznej poezji, korzystając ze swej Ekspresji (4). Stopień Trudności dla jej Efektu wynosi 6, tak więc jej Zdolność też będzie testowana na ST:6. Bierze więc swe kostki i rzuca, zaliczając trzy sukcesy, obniżające Stopień Trudności jej magyi do 4.

• **Magya i Zdolności**

Lady Venecia z Porządku Hermesa ogląda naszyjnik z pereł i lapis lazuli, o którym klient mówi, że jest antykiem z XVIII wieku. Fakt, wygląda on na prawdziwy, ale człowiek ten wydaje się zbytnio palić do pozbycia się jego. Jej podejrzenia wzrastają, ale nie wyczuwając użycia magyi Sfer, rzuca Efekt Materii do wykrycia śladów stawienia się. Rzuca czterema ze swych kostek w Sumie Arete i zalicza dwa sukcesy. Narrator obniża ST jej rzutu Zdolności (Percepcji + Przebiegłości) determinującego, czy ustali autentyczność przedmiotu. Z czterema kropkami w Percepcji i trzema w Przebiegłości, wyrzuca pięć sukcesów. Choć kamienie są prawdziwe, a oprawa wygląda na autentyczną, to sam naszyjnik ma jedynie parę lat i został sztucznie postarzony. Zirytowana (choć w głębi duszy uspokojona), oddaje mu z powrotem biżuterię i nakazuje opuścić swój sklep.

Narratorzy mogą opóźnić nieuchronne wyładowanie do momentu jaki uważają za stosowny.

Formy Wyładowań

Przejawy Paradoksu często łączą się w jakiś sposób z Efektami, które je wywołały. Wielkość wyładowania odzwierciedla liczbę naraz wydanych punktów. Niech potrzeby opowieści wraz z poziomem i naturą Paradoksu zadecydują o ich formie.

Ułomności

(Wyładowania od 1 do 5 punktów)

Ułomności Paradoksu przydarzają się za każdym razem gdy wykrwawia się skumulowany przez maga Paradoks. Sposób ten może być i dobrowolnym i wymuszonym trybem pozbywania się Paradoksu, ale na pewno jest najmniej bolesnym. Zmarszczki te objawiają się w formie dziwacznych zdarzeń nawiedzających uporczywie mystyka, póki rzeczywistość nie wyprostuje się odpowiednio. Natura tych Ułomności zawsze odzwierciedla rodzaj magyi obrażającej rzeczywistość.

Nie są one jednak nieszkodliwe; powinny maga spowalniać lub nawet okaleczać na jakiś czas. Mniejsze Ułomności powinny sprawiać mu niewygodę, podczas gdy te większe poważnie ograniczać jego możliwości działania.

Ilość uwolnionego Paradoksu determinuje powagę Ułomności. Te poniżej opisane są jedynie przykładami; energia Paradoksu jest przecież nieprzewidywalna i może objawiać się na wiele rozmaitych sposobów. Za pozwoleniem Narratora gracz może wybrać sobie rodzaj zyskiwanej przez jego bohatera Ułomności. Powinno to być jednak czynione tylko wtedy, gdy trupa obdarzona jest poczuciem równowagi.

Jednopunktowe Ułomności: Te krótkotrwałe Ułomności obejmują tak trywialne przypadki jak chodzące do tyłu zegarki bądź małe utraty napięcia. Typowe manifestacje to warzenie się mleka, więdnięcie kwiatów i pojawiające się gdzieniegdzie fragmenty ektoplazmy. Na krótki czas Narrator może zarządzić podniesienie Stopnia Trudności wszystkich rzutów bohatera o 1.

Dwupunktowe Ułomności: Ułomności tego typu są troszkę bardziej potężne i zaczynają wypaczać bohatera i otaczającą go rzeczywistość. Blizny mogą zmienić się w otwarte rany, szkło zmienić się w piasek, energia popłynąć do tyłu, powodując spięcia lub zatkanie rur. Jeśli Ułomność zakłóca możliwości funkcjonowania bohatera, to Narrator powinien podwyższyć jego Stopnie Trudności na jedną lub dwie sceny.

Trzypunktowe Ułomności: Ułomności te często trwają kilka dni i zaczynają rzeczywiście zmieniać bohatera i otaczającą go rzeczywistość. Wspomnienia mogą zostać pomieszane, poczucie czasu zmienione, a słuch i wzrok włączać się i wyłączać. Na tym poziomie Ułomności mogą być trochę już więcej niż tylko niewygodne, mogą one stanowić dla maga rzeczywiste utrudnienie. Może on nawet otrzymać fizyczne rany (jeden lub dwa Stopnie Obrażeń) od oparzeń lub nagłych ran.

Czteropunktowe Ułomności: Mag z tym poziomem Paradoksu może stwierdzić swobodnie, że jego życie stało się bardzo niebezpieczne. Czteropunktowe Ułomności mogą zmienić fizyczną budowę jego ciała – kości zmienić w drewno, przekształcić wzrok (świat widać do góry nogami, lub też dzień ciemniejszy od nocy), podstawowe funkcje życiowe mogą zacząć nawalać, działać na odwrót lub szybciej niż by to było zdrowe. Znaczące obrażenia stają się możliwe na tym poziomie (od dwóch do czterech Stopni Obrażeń). Normalne funkcjonowanie staje się bardzo trudne.

Pięciopunktowe Ułomności: Te potężne Ułomności Paradoksu mogą drastycznie zmienić bohatera. Może być to drastyczna zmiana Atrybutów na krótki okres (dodanie bądź odjęcie trzech kropek w Sile na okres jednego dnia) lub zmiana mała, ale permanentna (jedna kropka Siły poszła na zawsze!). Mag może zostać oślepiony, lub stracić kontrolę nad swym systemem nerwowym. Mogą mieć miejsce szalone zmiany ludzkiej anatomii jak i otaczającego maga świata (jak na przykład dotyk zamieniający wszystko w szkło). Na tym poziomie czarodziej zaczyna mieć kłopoty jak tylko wyjdzie z łóżka.

Fizyczne Wyładowania

(Wyładowania od 5 do 15 punktów)

Wyładowanie Paradoksu jest wulgarnym atakiem na bohatera dokonanym przez samą rzeczywistość. Energie wyzwolone przez to jej rozdarcie wypalają maga. Rzuć na wyładowanie tylko wtedy, gdy zbierze on więcej niż pięć punktów Paradoksu naraz, lub jeśli jest on na tyle głupi, by dopuścić do zgromadzenia się 10 jego punktów bez wyzwolenia.

Za każdy sukces uzyskany na rzucie wyładowania bohater otrzymuje jeden Stopień poważnych Obrażeń. Bohater może spróbować je zneutralizować poddając testowi Wytrzymałości, ale nie może uleczyć ich magycznie. Konsekwencje swych działań musi wziąć na siebie. Prawdziwie wielkie wyładowania mogą rozedrzeć mystyka na dwoje, bądź spowodować wielkoobszarowe eksplozje. W tym ostatnim przypadku podziel uszkodzenia pomiędzy wszystkich obecnych w promieniu pięciu metrów od punktu zero.

Narrator ustala naturę wyładowania, ale powinien spowinowacić ją w jakiś sposób z wywołującą go magyą. Wyładowanie Umysłu powinno być związane z migrenami i degeneracją mózgu; Materia może zamienić ciało w metal; wyładowania Sił związane są zazwyczaj z malowniczymi efektami świetlnymi i ciężkimi poparzeniami. Najwyższy poziom Sfery, która spowodowała wyładowanie jest tym, który najprawdopodobniej uderzy w bohatera.

Dziedziny

(Wyładowania powyżej 10 punktów)

Czasami Paradoks tworzy kieszonkowej wielkości Dziedzinę i pochwyca w niej maga. Najczęstszą ofiarą takiego uwięzienia jest mag cierpiący z powodu Paradoksu powstałego przy nonszalanckim i wulgarnym używaniu magyi. Kieszonkowa Dziedzina wsysa go do środka i całkowicie odcina od normalnej rzeczywistości. Często się zdarza, że wraz z nim wsysani są wszyscy stojący wokół niego. Taka Dziedzina może stać się wyzwaniem na całą przygodę. Narratorom radzimy wykorzystywać Dziedziny Paradoksu jak ustaloną część opowieści, a nie jako zwykłe kary.

Magya powodująca Paradoks tworzy odpowiednią dla siebie Dziedzinę. Syn Eteru, który znacząco speszył swą próbę przekształcenia budynku w wodór za pomocą konwertera materii może zostać uwięziony w Materialnej Dziedzinie Paradoksu. Większość udokumentowanych Dziedzin odzwierciedla naturę fatalnej dla maga Sfery:

Czas: Paradoks zamyka maga w pętlach czasowych, zmuszając go do nieskończonego powtarzania tego samego. W ekstremalnych przypadkach może się on znaleźć w przeszłości lub przyszłości, gdzie świat jaki znał już nie istnieje lub jeszcze nie zaistniał.

Duch: Dusza maga zostaje wyrwana i zamknięta w Dziedzinie Umbralnej lub Marzeń; w tym czasie jego ciało leży w katatonicznym śnie.

Entropia: Dziwne przypadkowe zjawiska zdarzają się bez jakiejkolwiek przyczyny bądź skutku. Tempo rozkładu przyśpiesza do koszmarnych prędkości lub całkowicie się zatrzymuje.

Korespondencja: Odległości tracą swe znaczenie, kierunki są niemożliwe do ustalenia a poczucie głębi pada kompletnie.

Materia: Cała materia zostaje sprowadzona do chaosu; to co solidne staje się eteralne, gazy zmieniają się w solidne cegły, a płyny tracą gęstość i latają sobie swobodnie.

Pierwsza: Ta Dziedzina jest najtrudniejsza do opisania; ale wiele Verben, które ją przetrwały przed upadkiem na ziemię powiedziało – „czysta energia."

Siły: Ofiara zostaje uwięziona w świecie gdzie normalne prawa fizyki nie mają żadnego znaczenia. Energie płyną sobie na odwrót, światło i ciemność zamieniają się miejscami, jak na negatywie, a elektrostatyczność wszędzie promienieje. W ekstremalnych przypadkach siły grawitacji i kinetyki mogą zostać odwrócone; przedmioty lecą w górę bądź nie poruszają się w ogóle.

Umysł: Mag zostaje uwięziony w najbliższym zakładzie psychiatrycznym: swoim umyśle. On i wszyscy z nim będący zaczynają doświadczać swych najmroczniejszych obaw i neuroz.

Życie: Funkcje biologiczne zostają całkowicie pozmieniane. Życie roślinne błyskawicznie się rozwija, podczas gdy zwierzęce zamiera. Kształty organizmów szybko się zmieniają, a mag doświadcza najróżniejszych sensacji cielesnych.

Każda Dziedzina Paradoksu ma jakąś drogę wyjścia. Nie są one wiecznymi więzieniami lecz raczej obozami rehabilitacji. Jedynie magowie zbyt głupi lub aroganccy by zrozumieć swe błędy znikają na zawsze. Mądry czarodziej będzie próbował zrozumieć swój błąd i użyć tej wiedzy dla ucieczki. Musi zrozumieć, że magya nie może rozwiązywać wszystkich jego problemów; jakiekolwiek jej użycie może spowodować jedynie pogorszenie się spraw. Ucieczka z Dziedziny może być tak łatwa jak wyjście z pokoju, lub może się rozciągnąć na długie godziny duchowych poszukiwań. Tylko Narrator może określić dokładną naturę Dziedziny jak i sposoby ucieczki z niej, ale powinien wziąć pod uwagę wielkość wyładowania i działania gracza.

Duchy

(Wyładowania dowolnej wielkości)

Prawdziwa inkarnacja policji rzeczywistości, duchy Paradoksu, formują się gdy jakiś jej aspekt zostaje naruszony w naprawdę wstrętny sposób. Niektórzy mystycy wierzą, że to sama ofiara kształtuje takiego ducha, budując go z własnego gniewu lub strachu.

Niewidzialne dla śmiertelnego oka **(za wyjątkiem tych, które skorzystały z Materializacji; zobacz „Umród" w Rozdziale Dziewiątym)**, duchy Paradoksu karzą magów na wiele rozmaitych metod. Niektóre z nich są tylko denerwujące, podczas gdy inne natychmiastowo śmiertelne. Im większe wyładowanie, tym okropniejszy przybywa duch.

Niektóre pałające żądzą zemsty duchy mają niezależną inteligencję i osobowość; inne pojawiają się tylko raz, a następnie zanikają. Niektóre nawet wyrywają mystyków do Dziedzin Paradoksu, gdzie karzą przestępcę przez całą wieczność. Dodatek do tej książki podaje wiele informacji na temat co bardziej niesławnych duchów. Zachęcamy Narratorów by wymyślali własne ich rodzaje, gdyż odbierze to graczom poczucie pewności siebie.

Niewiara

(Nie używane przy wyładowaniach)

Niewiara jest mocą dzięki, której Paradoks niszczy fantastyczne monstra i magyczne kreacje. „Normalna" rzeczywistość nie może zaakceptować smoków i jednorożców, jaki i natychmiastowego klonowania i inwazji obcych. Wielka podświadomość większości niszczy dzięki Niewierze takie rzeczy w zarodku.

W rdzeniu Wojny Wstąpienia leży walka o poglądy ludzkości na to w co można uwierzyć, a w co nie. Niewiara jest największym ze sprzymierzeńców Technokracji; mityczne stwory giną, co pozbawia Tradycje ich jedynych sojuszników, podczas gdy Technokracja gromadzi zastępy HIT Marków, ukryte w ludzkich ciałach lub klonowane duplikaty normalnych ludzi. Ale przez to też, nawet Unia nie może zapełnić frontu Wojny hipertechnologicznymi koszmara-

mi lub ultrazaawansowanymi androidami, gdyż subtelne wyładowania Paradoksu spowodują u ich kreacji rozkład lub popadnięcie w szaleństwo. Mówi się, iż mityczni Odeszli opuścili nasz świat właśnie ze względu na Niewiarę. Jest to ostatecznym wyrażeniem status quo: to co powinno nie istnieć, istnieć nie może.

Istnieje wiele rozmaitych teorii co do natury tego „czynnika równowagi." Niezależnie od tego, jaka mogłaby być prawda, to Niewiara powoduje, że nieziemskie kreatury chorują i umierają. Im stworzenie wydaje się być dziwniejsze, tym szybciej ginie. Efekt ten jest silniejszy na obszarach z rozwiniętą techniką, słabszy w miejscach ukrytych i prawdopodobnie nieistniejący w tych paru nienaruszonych krainach pierwotnej Ziemi. Niewiara działa w sposób, który wydaje się być do zaakceptowania przez podświadomość większości. Morskie potwory trzymają się jedynie dna oceanu a światła obcych zanikają na nocnym niebie; nic pozostawia to przecież dowodów zniknięcia tego w co uwierzyć nie można.

Cisza

A więc płaczę leżąc w łóżku czasem
By wylać z siebie te wszystkie myśli
I czuję się wtedy troszkę dziwacznie
– 4 Non–Blondes, „What's Up"

Szalony mag jest czymś przerażającym. Cisza, ten uboczny skutek Paradoksu robi z maga zakładnika własnych halucynacji. Jego percepcja rzeczywistości jest filtrowana przez spaczoną podświadomość. Widzi on rzeczy które nie istnieją i jest raniony przez potwory bytujące jedynie w jego umyśle. Śpiący słusznie postrzegają Ciszę jako szaleństwo i wielu ogarniętych nią magów po wyzdrowieniu odnalazło się w domach wariatów.

Paradoks nie jest jedyną przyczyną tego szaleństwa. Speszone efekty sensoryczne i magya Umysłu najczęściej do niej prowadzą, ale równie dobrze może sprowadzić ją zewnętrzna siła – potężny atak Umysłu, poważny szok emocjonalny, porażki w trakcie Poszukiwań, a nawet starość. Wszystko to może włączyć tak zwany „zmierzch." Energie Paradoksu będą wciąż się „wypalały," jeśli to zewnętrzna siła sprowadziła Ciszę, ale mag będzie musiał samodzielnie znaleźć metodę wyjścia z niej.

Im wyższa była Suma Paradoksu mystyka w momencie rozpoczęcia Ciszy, w tym głębsze popada on szaleństwo. Na niższych poziomach czarownik doznaje jedynie małych zakłóceń słuchu lub wzroku. Następnie, na środkowych poziomach przedmioty wydają się pojawiać i znikać w przestrzeni, powracając zaraz po sprawdzeniu. Na najwyższych poziomach Ciszy mag traci jakikolwiek kontakt z rzeczywistością i może kogoś przypadkowo zabić lub samemu zostać zabitym. Narrator może puścić wodze fantazji przy opisywaniu tych halucynacji – tam wszystko jest możliwe. Choć wiele elementów Ciszy może mieć związek z wewnętrznymi konfliktami bohatera, to wiele jest też całkowicie przypadkowych.

Ciszę najlepiej przygotować z wyprzedzeniem. Jest ona też lepsza dla przygód solowych niż z uczestnictwem całej trupy. Polecamy by Narratorzy dopuścili do rozbudowania się Paradoksu maga przed rozpoczęciem prowadzenia związanego z Ciszą wątku opowieści.

Walka z Ciszą

Prowadzony Ciszą mystyk może próbować nie uwierzenie w swe halucynacje, dzięki wydaniu punktu Siły Woli i zaliczeniu trzech sukcesów na rzucie Percepcji + Intuicji przeciw Stopniowi Trudności 7 **(zobacz „Siła Woli" w Rozdziale szóstym).** Jest to rzut o wszystko albo nic; częściowe sukcesy sprawią że manifestacje będą bohaterowi wydawały się jeszcze bardziej realne, podczas gdy pech zamieni je w czasowo prawdziwego „hobgoblina." W każdym z przypadków punkt Siły Woli pozostaje wydany.

Nieuwierzenie nie sprawi że szaleństwo zniknie. Halucynacje będą nawiedzały maga, póki nie rozładuje on Paradoksu. Każdy punkt Siły Woli wydany na nieuwierzenie zmniejsza wyładowanie o jeden, a więc możliwe jest „zmusić" się do normalności. Jest to jednak niebezpieczny i wyczerpujący sposób, a poza tym, kto wie, kiedy możesz potrzebować Siły Woli do ważniejszych rzeczy?

Hobgobliny

Halucynacje Ciszy grzechoczą szkieletami w najciemniejszych szafach maga. Często odkrywają one tajemnice, obawy lub konflikty, którym mystyk stara się zaprzeczać. Ale kiedy zaczynają się objawiać innym, to znak, że tkwi on w tym po uszy.

Halucynacja, która stała się materialną w wyniku nieudanego rzutu na nieuwierzenie zwana jest hobgoblinem. Może on być wszystkim – od denerwującego dźwięku do niszczycielskiego potwora. Jeśli hobgoblin staje się żywym stworzeniem, to będzie miał liczbę Poziomów Stanu Zdrowia równą Arete przestępczego maga, oraz wszystkie jego Zdolności (wliczając w to bitewne, ale bez magycznych). Stwory te nie mogą przetrzymywać ran, ale są doskonałe w sprawianiu kłopotów. Tracą one jeden poziom Stanu Zdrowia za każdy dzień egzystencji, w miarę jak rzeczywistość zmusza wynaturzenia do zaniku. Jednak manifestacje pochodzące od Mistrza mogą trwać długo i nie ma górnej granicy dla ich jednoczesnej liczebności...

Nieruchome hobgobliny istnieją tyle dni ile wynosi Arete maga. Zazwyczaj nie sprawiają tyle kłopotów co ich animowani kuzyni, ale mogą okazać się nader kłopotliwe.

Tabela Ciszy

Suma Paradoksu	Halucynacje
1–3	Pomniejsze; pewne obiekty lub przekształcenia mogą cyklicznie pojawiać się i znikać. Przykłady: dziwaczne graffiti, listy, zapachy, dźwięki. Cisza trwa w tym przypadku około dnia.
4–6	Halucynacje stają się powszechne; mag może widzieć, słyszeć a nawet dotykać nieistniejących rzeczy lub przeoczać prawdziwe. Niektóre z nich mogą być przyjazne, inne wrogie. Jego nastroje szybko się zmieniają i w takim stanie może pozostać dobre dwa tygodnie.
7–10	Zmysły ofiary wysiadają, włączając w to ślepotę, hipersensytywność lub dzikie halucynacje. Mogą zacząć pojawiać się hobgobliny, przedstawiające w solidnej formie twory jej wyobraźni. Jeśli nie leczony, stan taki może przeciągnąć się na miesiące.
11+	Mag zostaje uwięziony w płaszczyźnie umysłu swego projektu. Czas jaki tam spędzi (i zdarzenia jakie tam „wyśni") zależą od Sumy Paradoksu i potrzeb opowieści. Cisza taka może trwać w nieskończoność.

Inne rzuty	Cechy	Stopień Trudności
Nieuwierzenie	Percepcja + Intuicja	7
Trans	Percepcja + Medytacja	6–9
Komunikacja	Siła Woli	8
Skrócenie czasu trwania płaszczyzny umysłu	Spryt + Zagadki	4

Umysłopłaszczyzny

Cisza może trwać przez długi okres, jak wskazuje to wymieniona tabela. Mag pragnący uciec z niej wcześniej może dokonać tego jedynie poprzez wkroczenie w umysłopłaszczyznę. W niej to odbywa się duchowa wędrówka dla odkrycia wyjścia z szaleństwa. Dla znalezienia się w niej mag wchodzi w trans, (zazwyczaj przez udany rzut na Percepcję + Medytację) i rozpoczyna walkę ze swymi wewnętrznymi demonami. Jak i inne elementy Ciszy, tak i umysłopłaszczyzna łączy symboliczne konflikty, surrealistyczną geografię i otchłanie szaleństwa w psychodramatycznej zupie.

Podczas podróży po tej wewnętrznej krainie mag pozostaje w katatonicznym transie. Może robić co chce, ale w żaden sposób nie uda mu się wpłynąć na zewnętrzny świat. Taka katatonia trwa zazwyczaj tydzień za każdy punkt z Sumy Paradoksu. Tak więc 11–punktowy trans zakończy się po 11 tygodniach. Gdy mystyk wreszcie przebudzi się z niego, to po Paradoksie nie pozostaje żaden ślad.

Podczas katatonii czarodziej może próbować porozumiewać się z innymi. Zrozumiały przekaz jest możliwy przy zaliczeniu trzech sukcesów w rzucie na Siłę Woli (ST: 8); mniejsza ich liczba przekaz całkowicie zniekształca. Może on także próbować ograniczyć swą komę rzucając na Spryt + Zagadki przeciw ST: 4. Każdy wyrzucony sukces skraca jej czas o jeden dzień, ale rzut ten można wykonać tylko raz na tydzień. Jeśli ktoś nie przyjdzie go zabrać, to czas tam spędzony może okazać się bardzo długi.

Dzięki twórczej magyi Umysłu, do umysłopłaszczyzny może wejść ktoś z zewnątrz. Wymaga to zazwyczaj poważnego Efektu (co najmniej trzeciego poziomu) z wieloma zaliczonymi sukcesami. Ale gdy już znajdzie się on wewnątrz, to zostaje narażony na wszystko co umysłopłaszczyzna ma do zaoferowania. Jeśli skończy jako nieprzytomny lub martwy w umyśle innego maga, to przydarzy mu się taka sama śpiączka, ale trwająca nieokreśloną ilość czasu – od godzin do lat.

Mądrość z Szaleństwa

Wędrując po swym wnętrzu, czarownik tak naprawdę wyrusza na Poszukiwanie własnej normalności. Choć w podróży tej nie zyskuje żadnego Arete, to może zakończyć ją z całkiem nowymi wejrzeniami w naturę rzeczy. Cisza całkowicie obnaża wątpliwości, wspomnienia i inne psychologiczne gruzy. Wiele jest rzeczy jakie kreatywny Narrator i gracz mogliby zrobić z taką wędrówką.

Narracja Magyi



Jeślibym chciała, góry bym w piasek zamieniała
Politycznych przywódców w swej dłoni miała
Nie muszę do tego być w tobie zakochana
– Melissa Etheridge, „If I Wanted To"

Pytanie – „Jak rzucasz swój czar?" zasługuje na lepszą odpowiedź niż – „Używam Sił 3, Pierwszej 2" mechanika gry, owszem, jest ważna, ale prawdziwą radość z odgrywania maga czerpie się z opisów działania jego magyi.

Zdefiniowanie stylu i rekwizytów twego mystyka nie służy jedynie rozrywce; w świecie wrogim dla magyi może być czymś bardzo żywotnym. Ta Sekcja rozdziału przedstawia sugestie przygotowania wierzeń i praktyk bohatera i pozwala graczom i Narratorom zorientować się, jak różnorakie rodzaje magyi będą działać w różnych częściach Doczesności.

Dlaczego Używać Rekwizytów?

Korzystanie z pewnych rekwizytów lub rytuałów może zabrać więcej czasu niż proste sprawienie by coś pojawiło się z niczego, ale daje parę znaczących atutów:

- Właściwie użyty, dany styl lub rekwizyt może wydawać się przypadkowy. Magya znikąd płynąca często jest wulgarna.
- Dużo to daje nastrojowi gry i radości narracji.
- Rekwizyt lub aktywność, jak taniec lub pistolet mogą być użyteczne same w sobie

Co więcej to, że gracz wie, iż jego mag nie potrzebuje rekwizytów dla tego–i–tamtego nie oznacza, że wie o tym sam bohater. Magowie wciąż potrzebują wierzyć.

Style Magyi

Mystyczna moc jest kierowana wiarą; musi to zostać odpowiednio docenione. W każdej grze fabularnej istnieje niebezpieczeństwo zamiany magyi w kolejną straszną broń. W Magu, Sztuka w nierozłączny sposób jest związana z wierzeniami czarodzieja.

Styl i rekwizyty cudotwórcy odzwierciedlają jego paradygmat, lub inaczej wiarę z której korzysta w swej Sztuce. Nawet gdy osiągnie transcendencję ponad wymagane przez jego styl rekwizyty, to wciąż zachowuje trochę wiary w zasady, które umożliwiały mu zmienianie rzeczywistości. Choć styl magyi mało ma wspólnego z zasadami gry to jednak jest esencją narracji i odgrywania twych czarów.

Co Wpływa Na Styl?

Rozglądamy się za magyą w rzeczach nam znajomych, choć oferujących schronienie przed zwyczajnym światem. Całe style magyi zostały zbudowane wokół zjawisk oferujących nam „inny zmysł" – ekstatycznych tańców, głębokich studiów, ucztowania, poświęceń, modlitw, świętych przedmiotów, tajemnic, sekretnych konstrukcji i wszystkiego co odpowiednio rezonowało z naszą kulturą. Każde zaakceptowane wierzenie działa dla wiernego, jeśli wierzy w nie tak silnie, że osiąga w tym mistrzostwo.

Nie można przy tym powiedzieć, że przedmioty, modlitwy i zasady nie mają żadnej własnej mocy. Świat Mroku jest wielki i tajemniczy, i każde z jego wierzeń niesie w sobie ziarno prawdy. Jednak rzeczywistość nie przystaje tylko do jednej wizji – nikt nie ma całkiem racji, jak i nikt do końca się nie myli. Magya jest sztuką dopasowywania świata do naszych poglądów, jakie by one nie były. Dzięki przedmiotom, nazwom i innym niosącym moc istotom, Prawdziwy Mag rozumie, że wszyscy ludzie mają intuicyjne przebłyski korzystania z tej potęgi. Dla Śpiących jest ona objawiana w nauce, religii, zabobonach i wiejskiej magii. Każda idea z tej grupy niesie echa prawdy, lecz każda się ogranicza w założeniu, że tylko ona ma rację a wszyscy inni się mylą. Mag, wcześniej czy później, dochodzi do zrozumienia całości prawdy.



Magowie, dostępując swych Przebudzeń niosą ze sobą wierzenia inspirującej ich kultury i korzystają z nich dla skupienia swej koncentracji. W miarę wzrostu zrozumienia, wielu z nich dochodzi ostatecznie do prawdy, że to nie słowa jakie wyśpiewują czy formuły jakie ćwiczą pozwalają na zmianę rzeczywistości, ale że czynią to ich intencje.

Technokracja nie chce się z tym pogodzić. Wielu spośród niej może znać prawdę – że mystyczna magya jest taka sama jak ich – ale nie chce się do tego przyznać. Dlatego też pozostają oni więźniami własnej techniki. Ich „styl" nie może całkowicie jej odrzucić, choć może wypaczyć ją na najdziwniejsze sposoby.

magyczne style oparte są na kulturze z jakiej bohater pochodzi lub jaką zaadoptował. Przy ustalaniu stylu swego bohatera przemyśl najpierw jego tło; to powinno powiedzieć ci, co może on uważać za potężne. Wiedząc już to wybierz takie praktyki lub rytuały, które będą ci pasować do wzoru. Bohater jest naukowcem? Pasują tu formuły, eksperymenty, procesy mechaniczne i chemiczne. A może to akademik? Sekretne misteria hermetyczne, z ich złożonymi rytuałami, wielkimi planami i tajemniczymi nazwami odpowiadają tej koncepcji. Artystą? Tu prawdopodobnie bohater stworzył własne praktyki. Style Tradycji (**zobacz Rozdział Szósty**) przedstawiają kilka opcji, ale nie ograniczają się tylko do nich. Współcześni magowie są eklektyczni; używaj wszystkiego co pasuje twemu bohaterowi.

Wspólne Elementy Stylów

Zbyt wiele istnieje magycznych stylów i wierzeń by choćby próbować pomieścić je w jednej książce lub grze. Poniższe teorie mają jednak dużo wspólnego z większością stylów Świata Mroku. Niewiele z nich jest definiowanych tylko przez jeden element; większość korzysta z ich mieszanki połączonej wspólnym tłem. A wszystkie niosą w sobie jakąś część prawdy.

• **Pozaziemskie Istoty:** Często za pierwotną przyczynę kreacji uważa się działania duchów, bogów lub jeszcze innych wyższych istot. Przypisuje im się prawa rządzące rzeczywistością, kształty jakie przybierają kreacje i ostateczny los znanego nam świata. Przez pakty, wiarę, oddziaływanie lub pożądanie, magowie poszerzali swą wolę do przyjęcia Prawdziwej Magyi.

Takie związki mają swoją cenę. Istoty z granic pojmowania często żądają ofiar od maga lub innych, otaczających go ludzi. Poziom wolnej woli pozostawiony w Pozaziemskich targach pozostaje przedmiotem dyskusji i umyka łatwym odpowiedziom. Czy mag zadaje się z Bogiem, Boginią, duchami, demonami czy nieznanymi koszmarami, ten element pozostaje chyba najczęstszym w magyi.

• **Elementarne Siły/Teorie Naukowe:** Są także nieosobowe siły kształtujące kreację. Obserwując je, przejmując nad nimi kontrolę i dopasowując do osobistej woli, Hermetyczni mistrzowie i Technokratyczni naukowcy doszli do wielkich magycznych i naukowych osiągnięć.

Dyskusje o pochodzeniu i naturze takich sił – grawitacji, Fatum, matematyki, żywiołów, karmy, fizyki molekularnej, języków i tak dalej – mogą ciągnąć się w nieskończoność. Niektórzy teoretycy uważają, że przez samo pomyślenie o takich siłach przywołujesz je do istnienia, podczas gdy inni twierdzą, że one po prostu są i to wszystko... Jaka by jednak prawda nie była, to studiowanie i manipulowanie podstawowymi prawami kreacji pozostaje częstym elementem magycznych stylów.

• **Wewnętrzny Potencjał:** Umysł, ciało i duch człowieka są źródłami niezmierzonej mocy. Poruszając ten potencjał – znany pod wieloma nazwami – nawet Śpiący mogą zwiększyć swój wpływ na ten świat. W swej najbardziej podstawowej formie – sztukach walki, psionice, doskonaleniu umysłu – energia tego potencjału może uczynić rzeczy niewiarygodne, choć mimo to statyczne. Przebudzenie poszerza go tak, iż może dosłownie przenosić góry. Nie-

którzy magowie dowodzą, że cała magya płynie z wewnętrznego ja i że równie dobrze możemy to przyznać od razu, a nie bawić się w jakieś mity. Inni nazywają to podejście pychą. W każdym jednak razie, rozszerzanie, doskonalenie a nawet poświęcanie swego ja jest wspólnym elementem magycznych praktyk.

• **Pierwotna Energia:** Idea pierwotnych energii jest skrzyżowaniem koncepcji boskości i elementarnych sił, sięgającym w głąb samej doczesności dla odnalezienia przyczyn naszego istnienia. Niektórzy magowie personifikują te siły, inni łączą je z zasadami, niewielu zaś podchodzi do nich bez uprzedzeń, traktując je bez zbędnych definicji. Zaprawdę, mówią oni, próbując nadać im nazwy coś gubimy.

Metafizyczna Trójca **(zobacz Rozdział Czwarty)** może być postrzegana jako prezentacja pierwotnych energii w działaniu, choć niektórzy wciąż uważają je za Dzikuna, Tkaczkę i Żmija. Prawdziwa Magya porusza żywiołem zmiany; nazwanie tej siły pozostawia się próbującym ją zrozumieć.

• **Powiązania:** „Podobne wpływa na podobne" jest popularnym założeniem magyi. Czy używane jest ono przez czarownika, zakładającego skórę węża by nim się stać, maga ustawiającego lustro łączące dwa światy, czy też naukowca korzystającego z mystycznej esencji włosów (DNA), to niesiona przez nie teza możliwości wpłynięcia na coś przez posiadanie rzeczy z tym związanej jest powszechnie używana. Widać to przede wszystkim w magyi Czasu, Korespondencji, Sił i Życia.

Być może jest to naukowe podejście, być może wola bogów. Niezależnie od jej źródła, wydaje się być trochę prawdy w koncepcji „Jak w jednym tak i w innym"

Rekwizyty

Rekwizyty są przedmiotami i czynnościami asystującymi magowi przy jego pracy. W przeciwieństwie do Talizmanów, rekwizyty nie mają same w sobie magycznych właściwości. Są one tańcami, rytuałami czy narkotykami, pomagającymi magowi narzucić wolę rzeczywistości. Na początku rekwizyt jest pomocą naukową, kulą, na której może się podeprzeć nieporadny nowicjusz.; wkrótce jednak staje się on rozszerzeniem maga. Po pewnym czasie mystyk przekracza potrzebę posiadania kul i może czynić magyę bez jego pomocy. Lecz sam rekwizyt na zawsze pozostaje częścią paradygmatu maga. Wciąż wierzy on w dany przedmiot bądź rytuał, ale zdaje sobie sprawę, że rzeczywistość kształtuje jego wewnętrzna moc, a nie coś z zewnątrz.

Podczas kreacji bohatera gracz powinien wybrać sobie rekwizyt dla każdej znanej przez jego maga Sfery. Dobrze, by miało to związek z jego stylem. Może on, oczywiście, wybrać sobie jeden dla wielu sfer, ale może okazać się to katastrofalne – jeśli go utraci... Gracz powinien także zdecydować się, czy jego rekwizyty są unikalne czy standardowe. Przydałoby się także, by miał parę pomysłów co do natury rekwizytów dla innych Sfer, jakich bohater jego jeszcze nie zna. Dla każdej nowo wyuczonej Sfery potrzebny mu jest odpowiedni rekwizyt.

Wyrosnąć Ponad Narzędzie

Początkujący mag potrzebuje jednego rekwizytu dla każdej znanej przez siebie Sfery. Po osiągnięciu Arete równego dwa może zrezygnować z używania rekwizytu dla jednej ze swych Sfer – zazwyczaj pierwszej wyuczonej, „powiązanej" z nim **(zobacz Rozdział Dziewiąty)**. Każdy poziom Arete po drugim umożliwia mu odrzucenie jednego rekwizytu dla jeszcze jednej Sfery. Gdy osiągnie Arete 10, wtedy nie będzie ich potrzebował w ogóle.

Jeśli nawet mag może nie potrzebować już konkretnego rekwizytu dla danej Sfery, to wciąż mu on może być niezbędny przy korzystaniu z innych. Jeśli Elżbieta, członkini Porządku Hermesa używa płonącej świecy jako swego rekwizytu dla magyi i Ducha i Życia, to mogłaby po osiągnięciu Arete 2 odrzucić ją dla magyi Ducha. Wciąż jednak byłaby jej ona niezbędna przy Życiu.

Rekwizyty mogą być użyteczne nawet gdy przestaną być niezbędne. Mag korzystający z rekwizytu, którego już nie potrzebuje, też odczuwa jego pomoc przy koncentracji. Narrator powinien obniżyć Stopień Trudności magyi wykonywanej z rekwizytem dla Sfery już go nie wymagającej. Jeśli Elżbiecie przydarzy się sytuacja, w której nie będzie miała świecy lub czasu na jej rozpalenie, to wciąż będzie mogła w niej korzystać z magyi Ducha. Ale jeśli użyje mimo wszystko świecy, to jej Stopień Trudności zostanie obniżony o –1. Nie otrzyma tego modyfikatora przy użyciu magyi Życia, nawet jeśli obie Sfery dzielą wspólny rekwizyt.

Synowie Eteru i Wirtualni Adepci nie są tak elastyczni jak ich kuzyni z innych Tradycji. Ich nawyki zbyt silnie przystają do Technokratycznych idei rzeczywistość, by pozwolić im na łatwe opuszczenie swych rekwizytów. Członkowie tych Tradycji mogą zrezygnować z jednego rekwizytu po osiągnięciu Arete 5; przy Arete 6 i wyżej mogą już opuszczać po dwa rekwizyty na poziom Arete. Tak samo też, otrzymują ujemny modyfikator Stopnia Trudności za używanie rekwizytu nie będącego już niezbędnym.

Zmieńmy Panią w Tygrysa: Style w Działaniu

• **Mówca Marzeń (Życie 4, Duch 2)**

Tjun–Tjun położyła na kamieniu ostatnie ofiary i kadzidła, kłaniając się z szacunkiem dla uhonorowania ducha. Następnie zdjęła z pobliskiej gałęzi drzewa swą maskę. Zbierała ona do dziś moc całego lasu i teraz trzymała w sobie ducha tygrysicy.

Jutro zatańczy jako tygrys w przedstawieniu Wayanga, ale dziś puści ducha wolno.

Nałożyła maskę na twarz w rytm ruchów tańca i poczuła jak duch tygrysicy wkracza w nią. Warknęła, pochyliła głowę i chwyciła z ofiarnej misy kawał surowego mięsa. Dobrze... oblizała krew ze swych wąsów i pobiegła w stronę wioski.

Ludzie uhonorowali ją, a więc da im żyć. Wszystkim, za wyjątkiem tego, który ją zabił...

• **Wirtualny Adept (Korespondencja 2, Siły 3, Pierwsza 2)**

Torie założyła rękawice i hełm, podłączając wszystkie wtyczki by swobodnie manewrować w cyberprzestrzeni.

Symulacja płynnie wyjechała z punktów kardynalnych i była perfekcyjna – drzewa, bambusy, pył pod stopami, nawet zapachy, podkręcone dla stymulacji. A może powinna powiedzieć futr–ekcyjna, bo symulacja zamieniła ją w tygrysicę, i czuła teraz jej wielkie, ciężkie ciało ruszające się z nadludzką gracją.

Na razie szło dobrze. Ryknęła i machnęła prawą łapą, co było wejściowym kopniakiem programu. Zadziałał i jej ikona została przetransmitowana do satelity, a następnie, jako hologram wyświetlona na powierzchni. Była teraz tygrysem złożonym z wirtualnych cząsteczek. W środku oczywiście pustym, ale pola siłowe i strumienie światła miały wystarczającą gęstość by dać iluzji życie.

Torie w oczekiwaniu stanęła za śmietnikiem. Niedługo nowa sekretarka asystenta Nowego Światowego Porządku będzie miała bardzo ciężki dzień...

To samo tyczy się Sierocych Technomantów. Cheshire, choć sam się Przebudził, to wciąż potrzebuje komputera by się podłączyć. Gdy osiągnie Arete 5, będzie mógł przekroczyć swą potrzebę rekwizytu dla magyi Sił. Jeśli jednak wciąż będzie używał dla niej komputera, to Stopnie Trudności magyi będą obniżane o –1.

Dziś członkowie Technokracji trzymają rzeczywistość w garści. Dlatego też muszą być poddani własnym prawom. Zgodnie z ich własnym zarządzeniem, świeczki nie mogą czynić magyi. Dlatego też Technokrata nigdy nie może użyć magyi bez jakiegoś technicznego Aparatu. Tak samo, nigdy nie będą mogli obniżyć sobie Trudności magyi za użycie niekoniecznego już rekwizytu, jako że jakiś rekwizyt będzie zawsze potrzebny. Nie mogą przekroczyć oni swych kreacji i jest to wada, którą magowie Tradycji mogą doskonale wykorzystać.

Ten Osobisty Ślad: Standardowe, Osobiste i Unikalne Rekwizyty

Nie każdy mag będzie korzystał z tego samego rekwizytu; są one tak zróżnicowane jak korzystający z nich mystycy. Gdy mag wkracza na swą długą drogę ku Wstąpieniu, ma już jakieś poglądy na sposób działania wszechświata i wybrane przez niego rekwizyty dokładnie je odzwierciedlają. Dlatego też są one czymś bardzo osobistym.

- Standardowe rekwizyty są takimi przedmiotami bądź rytuałami, jakie używane są przez większość członków danej Tradycji. Właśnie te stereotypy są najczęściej wiązane z członkami takiej grupy. Magowie Tradycji jednak nie są ograniczeni do określonych rekwizytów. Mogą oni dzielić podobne wierzenia i style, lecz każdy indywidualnie dobiera sobie to co mu pasuje.
- Bohater może wybrać sobie osobisty rekwizyt, ale pod warunkiem, że pasuje on do jego stylu i wiary w magyę. Elżbieta, Hermetyczna magini uprzednio wspomniana, wybrała sobie na rekwizyt dla Ducha płonącą świecę, choć większość jej kolegów z Tradycji korzysta z wyrysowanych lub wyrzeźbionych kręgów. Podczas kreacji bohatera gracz powinien znaleźć czas na dopasowanie wybranych rekwizytów do swego stylu magyi.
- Rekwizyt może stać się tak ważny dla systemu wierzeń bohatera, że staję się unikalnym. Ma to oczywiście swoje zalety i wady. Praktykujący z unikalnym rekwizytem zauważy, że rzeczywistość łatwiej poddaje się jego woli. Ale też taki rekwizyt staje się niezastąpiony i trzeba na niego bardzo zważać.

Choć zwykłe przedmioty są dobre dla większości czarodziei, to ambitny mag może wybrać sobie coś wartego jego Sztuki. Przekazywana z ojca na syna przez pięć generacji katana będzie oczywiście lepszym rekwizytem niż tani scyzoryk. Znaczenie unikalnego przedmiotu nie jest tylko sprawą wartości materialnej, lecz przede wszystkim osobistej. Tani naszyjnik dany magowi przez jego matkę może być unikalnym rekwizytem, choć tysiące takich innych są jedynie kawałkami metalu. Mystyk korzystający z unikalnego rekwizytu może obniżyć swój Stopień Trudności w magyi jeszcze o 1 (maksymalnie do –3 z innymi) używając go do wybranej Sfery.

Problemem z unikalnym rekwizytem jest jednak to, iż jest on unikalny. Jeśli mag straci swój rekwizyt do Materii, kamień, to nie będzie w stanie z niej korzystać póki nie podniesie nowego kamienia; żaden to problem. Jednak jeśli rekwizyt był pokrytym runami kamieniem wręczonym mu przez mędrca, to jego zamiana będzie o wiele trudniejsza. W takim przypadku mystyk musi znaleźć sobie nowy rekwizyt i ponownie wyuczyć się Sfery z jego użyciem. Takie powtarzanie jest szybsze; mag przecież już przez to przeszedł, a więc płaci tylko 2 x bieżący poziom w punktach doświadczenia. Mimo to, wciąż to jakiś ból. Z tej to właśnie przyczyny magowie zazdrośnie strzegą swych unikalnych rekwizytów.

Wtapianie Się: Technomagya i Mityczne Korzenie

Rekwizyt może czasami stanowić o różnicy między magyą przypadkową a wulgarną. Jeśli Śpiący obserwator ujrzy coś niewyjaśnionego w kategoriach „normalnej" rzeczywistości, to może wywołać tym Paradoks. Jeśli zaś weźmie Efekt za coś w miarę normalnego to szanse na uniknięcie Paradoksu rosną bardzo znacząco. Rekwizyty mogą tak przyodziać magyę, by wydawało się, iż nie następuje nic nienormalnego.

Magowie korzystający z technologii jako rekwizytu mają w ręku poważny atut. Dzisiejszy Śpiący o wiele szybciej zaakceptuje hipertechniczny skaner czy analizer DNA niż rysowane kredą pentagramy czy zaklęcia. Wirtualni Adepci mogą czynić „cuda" na swych komputerach, których żaden Śpiący nie wziąłby za magyę. Synowie Eteru mają urządzenia, które choć nieortodoksyjne, nie łamią praw rzeczywistości; jedynie te bardziej nieziemskie przyciągają Paradoks. Członkowie Technokracji mają rekwizyty przyodziewające ich magyę w bardziej „realistyczną" terminologię.

Nie można przez to powiedzieć, że Technomanta z promiennikiem może biegać po Nowym Jorku równając z ziemią drapacze chmur. Tworzony Efekt musi być w ramach bieżących możliwości. Choć agenci Technokracji mają dostęp do wielu zaawansowanych technicznie rekwizytów, to urządzenia te tak przekraczają dzisiejszą technikę, że dla Śpiących wydają się być czymś równie nieprawdopodobnym jak magya. Tego stopnia futurystyczna magya może zostać równie łatwo obalona niewiarą co machanie kośćmi. Bez wątpienia Technomanci są o wiele bardziej elastyczni gdy przychodzi do rzucania przypadkowej magyi, ale wciąż mają swe ograniczenia.

Technologiczne rekwizyty są często użyteczne jako zwykłe narzędzia. Wirtualny Adept zawsze może używać komputera gdy akurat nie przyzywa nim piorunów. W zależności od wyznawanej przez siebie teorii, Syn Eteru może korzystać z maszyn rentgenowskich, liczników Geigera czy mikserów, które to wszystkie posiadają normalne zastosowania. To samo tyczy się Technokratów, których bronie mogą zabijać ludzi bez korzystania z jakiejkolwiek magyi.

Mistyczni magowie nie mają tak łatwo. Jednak co bardziej sprytni z nich też mogą wykorzystać rekwizyt dla własnej przewagi. Dobre jego użycie może obniżyć szanse na wystąpienie Paradoksu. Rzeczy, które mają trochę mistycznego rezonansu w powszechnym folklorze – sztuki walki, Tarot, magia kryształów, spirytystyczne seanse czy religijne „cuda" – są znane przez niektórych Tradycjonalistów jako Mityczne Korzenie, cząstki magyi, które wryły się w powszechną nieświadomość. Poprzez swój wewnętrzny symbolizm, pamięci i intrygujące moce poruszają one tą częścią ludzkości, która pragnie wierzyć w magyę lub pamięta o jej istnieniu. Niektórzy Technokraci (i wielu Śpiących) zrobiło wszystko dla strywializowania takich zjawisk, ale wciąż niosą one w sobie moc. Sprytny mystyk może wykorzystać tą kolektywną pamięć jako swój atut.

Magyczna Geografia i Wpływy przedstawia miejsca, w których niektóre rekwizyty i style działają lepiej niż inne.



Przykładowe Rekwizyty

Poniżej przedstawiono listę możliwych rekwizytów. W żaden sposób nie powinna ona ograniczać inwencji graczy, lecz służyć jedynie jako zbiór przykładów.

Broń: Jako rozszerzenia osobistej mocy, bronie wszelkiego rodzaju stały się powszechnymi przedmiotami i rekwizytami magyi. Bractwo Akashic korzysta z takich broni jak katana i shuriken; Eutanatosi lubują się w batach i karabinach; Verbena i Nephandi wykorzystują często noże i sztylety. Technokracja stale używa najrozmaitszych typów broni, a niektórzy Iteratorzy mają je wbudowane na stałe. Mogą być one rekwizytami unikalnymi jak i standardowymi – zależy to od bohatera.

Czysta Woda: Wielu magów pije, kąpie się lub skrapia czystą lub święconą wodą jako swym rekwizytem.

Do: Bracia Akashic są niemal jedynymi korzystającymi z tej sztuki walki dla kierowania swą magyą. Takie medytacyjne skupianie woli może zająć trochę czasu i na pewno przyciąga uwagę innych.

Etergogle: Typowy przykład rekwizytu Synów Eteru (któż inny chciałby je nosić?). Są one wielkie i niezgrabne, wypełnia je jakiś zwariowany gaz. Jest to jedno z niezliczonej liczby urządzeń używanych przez Synów.

Formuła: Żaden Technomanta nie byłby sobą bez matematycznych równań lub fizycznych modeli potwierdzających jego teorie i projekty. Niektórzy Nephandi i Porządek Hermesa także wykorzystują rytualne formuły w zapomnianych językach.

Język: Słowa mają moc; w końcu mogą być magyczne same w sobie. Niemal każda kultura ma jakiś święty język dla uroczystości religijnych lub innych mistycznych przeżyć. Członkowie Niebiańskiego Chóru używają modlitwy do narzucenia swej woli, podczas gdy Mówcy Marzeń i Nephandi używają do tego samego wymarłych języków.

Specjalny język magyczny, zwany enochiańskim przemawia bezpośrednio do żywiołów i duchów. Niewielu dziś poza Porządkiem Hermesa wciąż go zna, ale może on wywoływać olbrzymie Efekty. Specyficzna intonacja tworzy rozmaite zjawiska. Błąd wymowy może okazać się fatalny! Język ten jest także użyteczny jako prymitywna forma komunikacji.

Kadzidło: Wdychanie dymu z płonącego kadzidła może pomóc skoncentrować się mystykowi na pożądanej przez siebie wizji rzeczywistości i zignorować jej stan bieżący. Nephandi korzystają z podobnego rekwizytu: wdychania oparów z płonących włosów.

Karty Tarota i Tabliczka Ouija: Śpiący postrzegają te i im podobne przedmioty zazwyczaj z pewnym rozbawieniem i nic poza tym. Magowie rozumieją, że czyni je to doskonałymi rekwizytami.

Kocioł/Kielich: Tradycyjny kocioł jest wielki, czarny i praktycznie nieruchomy. Wiele Verben używa go dla warzenia najrozmaitszych eliksirów. W ich nowoczesnych odmianach synowie Eteru mieszają nowe stopy metali lub chemikaliów. Puchary lub kielichy często zawierają w sobie cenne płyny lub umożliwiają magom dzielenie się jakąś formą komunii.

Komputer: Może być to zaawansowany UNIXowy laptop jak i stary PC z nawalającym okablowaniem. Podczas gdy wykonanie na nim prostych Efektów może być kwestią kilku sekund, to bardziej znaczące mogą zająć minuty a nawet godziny programowania.

Kości: Kości zwierząt, ryb, ludzi lub czegokolwiek innego mogą doskonale skupiać wolę. Często rzeźbi się je w formę różdżek lub używa jako części ofiary.

Krąg: Poprzez wyrysowanie go na podłodze, ścianie lub stole kredą, pyłem lub krwią, mag może stworzyć ochronne bariery i figury przyzwań. Różne Sztuki i style wymagają odmiennych rodzajów kręgów. W zależności od złożoności wykonania, przygotowania kręgu może zająć z dwie godziny, a czasem dłużej.

Krew: Podstawowy płyn życia niesie w sobie wiele mocy. Używa się jej często w rytuałach związanych z Życiem i Pierwszą, choć nie są to jedyne zastosowania.

Kryształy: Kryształy zyskały w ostatnich latach popularność wśród Śpiących, głównie ze względu na swą pomocność przy koncentracji. Ich rodzaj określa zazwyczaj naturę używanej Sztuki, ale leży to w wyborze gracza.

Książki: Książki przekazują nowym generacjom rozmaite wejrzenia. Porządek Hermesa posiada olbrzymie biblioteki zaklęć. Iteracja X korzysta często z dokumentacji technicznych, zaś wielu Maruderów rabuje księgarnie z komiksami...

Mechanizmy: Typowe rekwizyty Technomantów, nie powinny być mylone z Talizmanami –Mechanizmami. Synowie Eteru często projektują swe własne mechanizmy, rzadko kiedy działające dla kogoś innego niż oni sami („Ty po prostu nie rozumiesz teorii!").

Mierniki i Próbniki Naukowe: Te poręczne czytniki oceniają energie otaczającego obszaru. Mogą także skanować energie rozmaitych Sfer.

Muzyka: Graczowi pozostawia się wybór czy jego mag będzie muzykę wykonywał czy też jedynie odtwarzał. Dopuszczalne są oczywiście rozmaite media – kompakt, taśma, winyl, 8–ścieżkowiec (tylko dla Synów Eteru!). Jeśli mag chce muzykę tworzyć, to może być to specyficzna piosenka, gitarowy riff a nawet mystyczna nuta. W każdym jednak przypadku, dla użycia tego rekwizytu mag musi mieć odtwarzacz lub instrument pod ręką.

Narkotyki: Chemikalia wprowadzające odmienne stany świadomości „zaciemniają" normalną rzeczywistość, umożliwiają dostąpienie do nowych wejrzeń w wewnętrzną pracę wszechświata. Kult Ekstazy jest jednym z czołowych ich użytkowników, ale Progenitorzy też mają swe farmaceutyki, zaś wielu Maruderów wydaje się ich wręcz nadużywać. Narkotyki niosą ze sobą wiele kłopotów, związanych z kosztem, legalnością, uzależnieniem i zejściami po haju.

Oczyszczenie: Wiele rozmaitych Tradycji uważa oczyszczenie za coś niezbędnego przy pracy z pewnymi Sferami; są to zazwyczaj Duch lub Życie.

Ogień: Magowi dla czynienia jego magyi może być potrzebny ogień – od małego płomienia do podpalonego domu. Nephandi powodują często wielkie pożary dla pełnego wykorzystania tego rekwizytu.

Pióro: Tak jak kości czy drewno, tak pióro z ptaka czy mitycznej bestii niesie w sobie życiową siłę tego stworzenia i może być wykorzystane do wspomożenia magyi. Jako przedstawiciel lotu i ducha może być ono używane jako rekwizyt magyi Ducha.

Pojazdy: Powszechnymi rekwizytami Technokracji są specjalne samoloty, pociągi i samochody. Mogą one także stanowić potężną broń.

Praktyki: Choć to głównie Technokracja stosuje powszechnie takie praktyki jak implanty, chemiczne kąpiele i iniekcje, to inne style równie często używają tatuaży, piercingu i rytualnych kąpieli.

Próba: Mag może zadawać sobie przerażający ból dla skupienia zdolności magycznych. Wielu Mówców Marzeń czyni to w celu poznania przyszłości lub dostępu do duchowego świata. Nephandi praktykują to zazwyczaj na innych ludziach.

Różdżka: Stereotyp odeszłej ery; bywa wykonywany tak z drewna jak i metalu. Niektóre różdżki mogą być unikalnymi przedmiotami przekazywanymi sobie od Średniowiecza lub jeszcze wcześniejszych czasów.

Runy: Magyczne pismo wyryte w celu lub jego pobliżu może być bardzo pomocne w magyi. Może być umieszczone na drzwiach, drodze, osobie (auuu!) lub czymkolwiek innym. Rycie powinno zostać dokonane własnoręcznie i w zależności od złożoności może zająć od sekund po minuty. Przynajmniej jeden z Hermetycznych magów korzystał kiedyś z laserowo drukowanych samoprzylepnych naklejek; od tamtego czasu już o nim nie słyszano.

Rytualna Ofiara: Ten odpychający akt jest podstawą dla wielu Nephandi. Składa on się z długiej ceremonii zakończonej zwierzęcą lub ludzką ofiarą. Z korzystania z tego znani są Verbena, Porządek Hermesa, Niebiański Chór i Mówcy Marzeń – choć dla nich wszystkich czasem sam mag może być ofiarą.

Seks: Dobrze przeprowadzone rytuały seksualne mogą powiększyć lub zmienić świadomość uczestników. Z drugiej strony, w wykonaniu Nephandi prowadzą one często do odpychających rezultatów.

Sieć: Internet jest niezbędny dla wielu Efektów Wirtualnych Adeptów i innych Technokratów.

Symbol Wiary: Wiara jest bardzo ważną mocą. Mag wierzący w wyższe istoty może skupić swą wiarę poprzez jakiś symbol boskości. Jest on zazwyczaj traktowany jako unikalny rekwizyt.

Sztuka: Mag tworzy dzieło sztuki (szkic kredą, ołówkiem, rzeźba, grafika komputerowa, etc.) które skupia jego wolę i intencje. Zazwyczaj jest to wyobrażenie pożądanego Efektu. Rysunki Maruderów, często pozostawiane na miejscu rzucania czaru mogą doprowadzić Śpiącego do szaleństwa, Przebudzenia lub jednego i drugiego.

Śpiew: Podobnie do muzyki, śpiew w odpowiednich tonacjach może pomóc mystykowi skupić swą wolę. Współcześni czarownicy używają do tego nawet rapu i heavy metalu. Maruderzy często wyśpiewują bezsensowne dziecięce rymowanki.

Taniec: Typ tańca zależy całkowicie od bohatera. Dla zakończenia, taniec wymaga przynajmniej minuty i może potrzebować paru rzutów na Zdolności.

Zabawki: Magowie, którzy nigdy nie dorośli (lub po prostu lubią plastykowe potworki) mogą wykorzystywać zabawki jako swe rekwizyty. Przynajmniej jeden z Maruderów używa plastykowego szkła powiększającego dodawanego do pudełka chipsów dla skupiania szerokokątnego lasera.

Zioła: Wielu magów używa przyrodzonych właściwości ziół dla przywoływania magyi. Mogą być one rozsypywane, zjadane lub spalane dla swej aktywacji. Progenitorzy często używają chemicznych ekstraktów z rzadkich roślin dla procedur klonowania i regeneracji.

Żywioły: Powszechne w prowadzonej duchem, sympatycznej i naukowej magyi, elementarne żywioły – ziemia, ogień, powietrze, woda, szkło, metal, drewno, elektryczność, błoto, pył – kierują mocami jakie mystyk chciałby wykorzystać. Można umieścić je na ołtarzu, spalić, przekształcić, zaobserwować – lista sposobów ich aktywacji jest bardzo długa. Wielu czarowników uważa, że żywioły posiadają moce same w sobie.

Magyczna Geografia i Wpływy

Wojna Wstąpienia dotyka wszystkich znanych magom miejsc, od centrów miast po próżnię kosmosu. Każda frakcja ma pewne miejsca mocy, w których ma nad innymi przewagę w przypadkowej magyi. Przewaga ta, wspierana przez lokalne wierzenia – lub ich brak – uniemożliwia komukolwiek osiągnięcie totalnego zwycięstwa... jak na razie.

Przypadkowa magya jest tą „szarą strefą", która definiuje miejsce mocy. Co jest gdzieś wulgarne gdzie indziej może być całkiem przypadkowe. Prawdziwa Magya oczywiście nigdzie na Ziemi nie jest „częścią krajobrazu" – jest zawsze przypadkowa lub wulgarna – ale działając raczej zgodnie z rzeczywistością danego miejsca niż przeciw niej, cudotwórca może osiągnąć więcej, ryzykując mniej.

Narratorzy i gracze powinni zawsze pamiętać o tych „elastycznych obszarach" przy używaniu z magyi. Granice rzeczywistości, rozciągają się jednak tylko do pewnego stopnia i to wszędzie i dla wszystkich. Dzika magya – lewitowanie budynków, natychmiastowa teleportacja, podróże w czasie, etc. – wciąż jest zawsze wulgarna w materialnym świecie, niezależnie od tego kto i gdzie by ją rzucał. Magya bez wyjaśnień (tzn. bez rekwizytów, rytuałów czy Mitycznych Korzeni) działa w ten sam sposób – jeśli zauważalny Efekt pojawia się znikąd to śmiertelni obserwatorzy nie zaakceptują go jako normalnego.

Pod Obcasem Technokracji

• **Światowe Potęgi Przemysłowe:** Rzeczywistość w krajach uprzemysłowionych należy całkowicie do Technomantów. Choć bezpośrednia kontrola wiejskich obszarów tych krajów wciąż jeszcze ledwo się trzyma, te centra tzw. współczesnego świata całkowicie zgadzają się z wizją Technokracji. Magya czyniona pod auspicjami technologii wydaje się być zazwyczaj przypadkowa. Mystycyzm jest zboczeniem – no chyba, że istnieją tam jakieś lokalne schronienia mistycznych wierzeń. Tej statycznej formie uciekają zazwyczaj Węzły, świątynie, magyczne Sanktuaria, bardzo zacofana prowincja i najmroczniejsze dzielnice miast, ale w większości publicznych miejsc rzeczywistość działa zgodnie z wolą Technokracji.

• **Centra Naukowe:** W tych twierdzach Paradoks stoi całkowicie po stronie Technomantów. Laboratoria, studia telewizyjne i radiowe, fabryki, centra komputerowe i tym podobne są miejscami wręcz samobójczymi dla mystyków – wyładowania są w nich zazwyczaj zabójcze. To rzuca trochę światła na role Wirtualnych Adeptów i Synów Eteru w Radzie; w ścisłej Technokratycznej rzeczywistości ich magya ma większą szansę zadziałania niż miałaby jakiegokolwiek mystyka.

Tereny Sporne

• **Kraje Trzeciego Świata:** Poza „współczesnym światem" granice przypadkowości opierają się głównie na wierzeniach autochtonów. Czarna Afryka, Południowa Ameryka i większa część Azji są polami bitewnymi władanymi w większości przez magów żyjących tam od stuleci. Ani Technomanci ani Tradycjonaliści nie mają tam całkowitej przewagi, chyba że znają mystyczny „język" takiego miejsca. (Wiedze: Okultyzm i Kultury stają się tu bardzo użyteczne!) Jak i wszędzie indziej, tak i tu rzeczywistość nie może przekroczyć pewnych oczywistych barier, lecz magowie wykorzystujący duchy przyrody, bogów i swe uświęcone ja (często używający pieśni, modlitw i fizycznych dyscyplin takich jak Do) mogą uzyskać znacznie więcej niż ci z komputerami, maszynami, obcą magyą lub w ogóle niczym.

• **Środkowy Wschód:** Dziesięciolecia temu Technokracja toczyła krwawą wojnę o kontrolę nad wielkimi rezerwuarami Kwintesencji wypływającymi z tej kolebki ludzkości. Choć wojnę tę wygrała, to tysiąclecia religijnych wierzeń nie dały się łatwo stamtąd usunąć. Dlatego też wzory zderzają się tu jak w żadnym innym miejscu na Ziemi. Subtelni magowie, wspierający się w swej pracy na wierzeniach dominujących kultur łatwo uzyskają niezbędny margines przypadkowości; okazjonalnie można tu nawet dokonać jakiegoś cudu. Technomagya też dobrze działa na Środkowym Wschodzie – nawet za dobrze. Choć Paradoks (zazwyczaj pod postacią usterek, burz piaskowych, Ciszy lub „aktów terroru") załatwia co bardziej mechaniczne Efekty, to subtelne Konwencje takie jak Syndykat i NŚP utrzymują doskonałą kontrolę lokalnego wzoru.

• **Wirtualna Rzeczywistość:** W Sieci Paradoks przyjmuje dziwną formę – przepalenia. To lokalne padnięcie systemu, niszczące wszystko na swym obszarze powoduje panikę u wszystkich frakcji. Tutaj zmienianie jest łatwe, lecz przywoływanie już nie. Choć możliwe są wręcz niewiarygodne przypadkowe Efekty (morphing, teleportacja, a nawet lot), to nagła i brutalna magya (eksplozje Sił, dezintegracja, natychmiastowe kreacje, fluktuacje Czasu) mogą spowodować padnięcie całego systemu. Dlatego też, Netrunnerzy wolą swe konflikty rozstrzygać raczej w mętny i skryty sposób.

• **Miejski Ściek:** Czynnik chaosu działa doskonale w najgłębszych otchłaniach miejskich dżungli – każda znacząco złożona rzeczywistość w końcu się rozpada. Tu rządzą Szaleni i Upadli. Parametry magyi przypadkowej zmieniają się stale, gdyż tu nic nie jest pewne na długo, a ludzie nauczyli się nie zadawać pytań. W ciągu dnia rzeczywistość działa tu jak w każdym przemysłowym kraju. Lecz gdy nastanie noc, może się zdarzyć niemal wszystko – opętania przez duchy, nagłe eksplozje, cuda, fantazje nauki i boskie interwencje. W jednej chwili są one przypadkowe – za chwilę są już wulgarne. Paradoks, jeśli już przyjdzie, jest bardziej okrutny niż gdziekolwiek indziej. Ten miejski ściek rozciąga się na system kanałów, składowisk śmieci, zapomnianych tuneli metra, gett i najohydniejszych uliczek z nocnymi klubami.

• **Prowincja:** Poza miastami ludzie wciąż wierzą w rzeczy inne niż nauka. Choć większość form magyi działa tu tak jak w reszcie współczesnego świata, to niektórzy mystycy, jak chrześcijańscy księża, wiedźmy, szamani i zwariowani profesorowie mogą zrobić tu więcej niż normalnie. Oczywiście, nawet ci „faworyci" lokalnych wierzeń muszą być ostrożni – latanie na miotle nie jest dziś dobrym pomysłem – ale zwyczajowe granice „przypadku" są tu elastyczniejsze niż gdzie indziej. Technokraci zamierzają podjąć środki zaradcze dla rozwiązania tego kłopotu.

• **Dziedziny Horyzontalne:** W tych sztucznie zaprojektowanych Dziedzinach rzeczywistość działa zgodnie z wolą swych architektów. Dziedzina stworzona przez Hermetycznych Mistrzów bę-

Przykłady Kreacji Stylu

Shadow składa właśnie swą nową bohaterkę – Atropos. Po przejściu całego procesu kreacji zamyśla się nad stylem i rekwizytami jej magini. Atropos jest Sierotą, czyli czystą kartą. Shadow może wybrać wszystko co zechce.

Jako dziecko, Atropos dorastała w domu irlandzko–greckiej klasy średniej, odbierając wychowanie z każdej ze stron. Babcia była dla niej jedyną przyjaciółką; zgnilizna rodzinnego życia nauczyła ją pogardy dla autorytetów i strachu połączonego z respektem dla przypadkowości Fatum. Na krótko przed Przebudzeniem uciekła z domu i zamieszkała na ulicy, puszczając się za jedzenie. Tak więc miała w sobie klasyczne, europejskie wierzenia, uliczny cynizm i intuicyjne przebłyski Fatum.

Magini rozpoczyna z trzema Sferami: Czasem, Entropią i Życiem. Jej główny rekwizyt, kostki, kieruje jej połączeniem z Fatum i innymi pierwotnymi siłami (Entropia). Drugi, nóż, reprezentuje jej agresywną naturę, samoobronę i przecinanie nici Życia. Oba te rekwizyty są osobiste – nie ma ona żadnej Tradycji poza własną. Jej trzeci rekwizyt, otrzymany w spadku po babci zegarek kieszonkowy na baterię reprezentuje łącze między teraźniejszością a rodzinną przeszłością (Czas). Jest on unikalnym rekwizytem.

Jej styl polega na korzystaniu z kostek i zegarka dla sprawdzania swego połączenia z elementarnymi siłami czasu i Fatum. Wierzy także w tajemnicy, że zegarek łączy ją ze zjawą babci, lecz nie chce się do tego przyznać. Nóż jakim włada łączy jej działania z wolą i pozwala uczynić je bardziej bliskimi i osobistymi. Od swych pogańskich przyjaciół zapożyczyła także trochę teorii magyi sympatycznej; dla niektórych zaklęć używa teraz fragmentów jej celów. W miarę swego dorastania Atropos będzie mogła odrzucić te rekwizyty. Rozumie przecież, że to ona kontroluje Fatum, choć kostki wciąż jej mogą pomagać przy innych Sferach. Być może też, później przyjmie jakieś nowe neopogańskie rekwizyty lub użyje ulicznej symboliki – sprayów, fragmentów śmieci lub biżuterii, piercingu – wszystkiego co Shadow wyda się dla niej odpowiednie.



dzie traktowała każdy Efekt w Hermetycznym stylu jako przypadkowy (lub nawet normalny). Każdy HIT Mark, który postawi stopę w takim miejscu stanie się natychmiast magnesem dla Paradoksu. Rzeczywistość Autochtonii działa w stronę wręcz przeciwną – jest ona tym co zarządzi Maszyna. W Indiańskiej Dziedzinie żadna z tych form magyi nie zostałaby zaakceptowana. Te „prywatne paradygmaty" są powodami, dla których udane szturmy na Dziedziny Horyzontalne są rzadkością. Prowadząc osadzone w nich przygody, pamiętaj by ustalić jakie formy magyi są tam przypadkowe, a jakie nie.

• **Eteral:** Poza Horyzontem nie ma Paradoksu. Każda forma magyi działa tu równie dobrze co inna – nie ma tu czegoś takiego jak jej „wulgarne" formy. Powiada się, iż Dziedziny Eteralu przystosowują się do rzeczywistości osadników, samą przestrzeń pozostawiając wolną dla wszystkich.

Mystyczne Twierdze

• **Bliska Umbra:** Większość Technokratów zaprzecza istnieniu tych „wymiarów alternatywnych." Za wyjątkiem Inżynierów Próżni i tajemniczego Syndykatu (który rozumie prawa tego miejsca), magowie Technokracji muszą unikać stosowania swej techniki w całej Bliskiej Umbrze. Istnieją oczywiście wyjątki, takie jak Cyberdziedzina Środkowych Światów lub astralne krainy koncepcji, ale z wyjątkiem dziwacznej „pajęczyny Tkaczki" odbijającej statykę wpływów Technokracji, nie wywarła ona tu nigdzie większego odcisku.

• **Ukryte Miejsca:** Istnieją miejsca gdzie Technokracja nigdy nie wygrała. Daleko poza współczesnym światem, daleko poza ludzkim osadnictwem, kryją się wysepki pierwotnej rzeczywistości, wciąż mające w sobie mistyczną esencję czasu Tworzenia. Cała technomagya jest tu wulgarna, bez względu na to kto jej używa. Tak samo odmawia tu działania wiele rodzajów zwykłej techniki. Niektóre szczyty górskie w Azji, części Amazonki, starożytne ruiny, tajgi nie tknięte cywilizacją, ukryte jaskinie oraz najgłębsze części dżungli i oceanów wciąż akceptują najstarsze formy magyi – te praktykowane przez Mówców Marzeń, Verbenę, Braci Akashic, Nephandi i wiele Cechów – jako przypadkowe.

Dziewięć Sfer



Jeśli Bóg umiałby robić takie sztuczki jak my, to zaprawdę byłby szczęśliwym człowiekiem!
– Eli Cross, *Kaskader*

Dziewięć magycznych Sfer obejmuje szerokie spektrum sztuk. Dla uproszczenia i Rada Dziewięciu i Unia Technokratyczna podzieliły te elementy na oddzielne kategorie. Choć Sztukom tym nadaje się najrozmaitsze miana, to podstawowe założenia pozostają w miarę podobne.

Obie organizacje wierzą w istnienie jeszcze jednego składnika, który dodawałby się lub obejmował wszystkie inne. Każda Tradycja poszukuje własnej „10 Sfery" (której inni nie chcą uznać) podczas gdy Technokraci walczą o ukończenie Jednolitej Teorii Pola. Na razie jednak, dziewięć Sfer (lub sfer oddziaływań) jest wszystkim co magowie mają do dyspozycji.

Nie jest to oczywiście jakimkolwiek ograniczeniem; w zakresie tych Sztuk leży oszałamiająca różnorodność Efektów. Wiele zaklęć wymaga tylko jednej Sfery, podczas gdy inne mogą wymagać połączonych Efektów, łączących Sfery w jedno. Lista mocy wyszczególnionych wewnątrz opisów przedstawia jedynie generalne możliwości, nie jakieś dostępne na tym poziomie „zaklęcia."

Tak się składa, że mystycy nie mówią sami o sobie w kategoriach poziomów Sfer. Mistrz Sił nie powie o sobie „Osiągnąłem piąty poziom Sił," lecz raczej „Uzyskałem Mistrzostwo Sfery Wiatru, Ognia i pośledniejszych Żywiołów."

Poniższe opisy są podzielone następująco:

1. Wprowadzenie: Mistrz Sfery rozmawia na jej temat ze swym nowym uczniem.

2. Specjalizacje: Po osiągnięciu czterech lub więcej kropek w danej Sferze, mystyk może wybrać dla niej specjalizację (**zobacz Rozdział Szósty**). Podane specjalizacje to tylko przykłady.

3. Generalny Opis: Najpierw wspomniane są możliwości Sfery, wraz z uwagami co do jej unikalnych cech i w niektórych przypadkach tabela opisująca specjalne okoliczności.

4. Opisy Poziomów: Tutaj podajemy generalny opis każdego poziomu by ukazać możliwe na nim do wykonania podstawowe Efekty magyczne. Opisy te staną się później podstawą osobistej magyi twego maga.

Pamiętaj zawsze, że wirtualnie każdy Efekt jest możliwy przy użyciu odpowiedniej kombinacji Sfer. Jeśli chcesz dokonać Efektu nie opisanego na tych stronach, to twój Narrator może określić poziom i Sferę (Sfery) czyniącą go możliwą. Niektóre niezwykle dramatyczne Efekty mogą być dokonane tylko przez Arcymistrzów, którzy osiągnęli transcendencję nawet ponad te boskie moce. Istoty takie studiowały jednak swe Sztuki przez całe stulecia.

5. Efekty Sfer: Te specyficzne magyczne Efekty ukazują co jest możliwe na każdym poziomie sfery. Są to oczywiście jedynie wskazówki i ilustrują tylko w wąskim zakresie wszystkie z możliwości. **(Tabele dla rozmaitych Sfer pojawiają się na stronie 170.)**

Transmutacja i Przywoływanie

Tworzenie czegoś z nicości lub zmiana obiektu z jednego elementu w drugi wymaga połączonych Efektów – zazwyczaj między fizycznymi Sztukami Wzorca, metafizycznym Duchem i kwintesencjalną Pierwszą. Działa to zazwyczaj tak: od myśli (Duch) przez koncepcję (Pierwsza) do materiału (Materii, Sił lub Życia).

W obiegu tym możemy krążyć w nieskończoność. Dla mechaniki gry oznacza to, że zaklęcie transformujące obiekt zarządzany jedną Sferą (powiedzmy Życiem, dla jabłka) w drugą (złoto, czyli Materia) musi użyć obu Sfer na ich właściwym poziomie – w tym przypadku 2.

Tworzenie czegoś z czystej myśli rzadko kiedy wymaga Ducha (chyba że ma być to uczynione z efemery). Idea krystalizuje się jako Pierwsza, zasilająca kreację obiektu w Sferze Wzorca. By przywołać jabłko z nicości użyj Pierwszej 2/ Życia 2. By zmienić je w złoto – Życia 2/ Materii 2.

Gdy już to zrozumiesz, stanie się łatwiejsze niż sobie wyobrażasz.



Korespondencja

Wszystko jest ze sobą powiązane; przestrzeń jest iluzją; wszystko istnieje w jednym miejscu, wszystko powiązane włóknami pojedynczej koncepcji. Możesz nazywać ten pomysł jak chcesz, ale ja wiem i ja mogę to udowodnić, że trójwymiarowa klasyfikacja jest kłamstwem.

Widzisz ten róg? Gdzie jestem? Tu czy tam? Myślę, że tutaj. Widzisz, jestem! Widziałeś mnie by szedł przez pokój? Nie sądzę. A więc jak się tam dostałem? Promienie transportera? Zła odpowiedź! A jeśli nawet, to skąd wiesz jak one działają?

Czujesz dłoń na ramieniu? To moja. Ale zaraz, ja jestem tutaj, po prawej, to znaczy u góry. ale wciąż mogę cię dotknąć będąc tam. Znowu, znowu to zrobiłem! Chwytasz? Przestrzeń jest iluzją!

Jeśli ci to rani mózg, to widać, że nie pasujesz do rutyny. Ale przed zakończeniem szkolenia, gwarantuję ci dziecko, że albo całkiem ci się pokręci albo wywalisz tego Euklidesa z głowy!

Specjalizacje: Przywoływanie, Podglądanie, Barykadowanie, Teleportacja

Sfera Korespondencji koncentruje się na zrozumieniu położeń, względności przestrzeni i wzajemnych oddziaływań miedzy ludźmi i przedmiotami. Umożliwia ona magowi teleportację, wyciąganie królików z kapelusza, tworzenie magycznych barier i lot lub lewitację. Korespondencję łączy się także często z innymi Sferami, co daje magom mozliwość oddziaływania na cel odległy o setki kilometrów z taką łatwością, jakby był pod samym nosem.

Ponieważ Korespondencja zadaje się z przestrzenią i związkami w niej, to jej zasięg jest odmienny od reszty Sfer. Popularna teoria między Wirtualnymi Adeptami, najnowszymi Mistrzami Korespondencji, mówi, że przestrzeń jest ostatecznie tylko iluzją. Wszystkie punkty istnienia „tkwią" w jednym „miejscu," o którym ci komputerowi czarodzieje mówią jako o Punkcie Korespondencji lub Wszechprzestrzeni. „Tutaj," „tam" i „gdzieś indziej" są sztucznymi określeniami. Najkrótszy odcinek między dwoma punktami nie jest wcale prostą linią; przestrzeń jest tylko matematycznym konstruktem.

Lecz hipoteza „Punktu Korespondencji" robi się całkiem płaska, gdy zostaje skonfrontowana z pewnymi aspektami metafizyki. Nie możesz na przykład teleportować komuś serca z jego ciała lub czy przeciąć monetę na pół bez jednoczesnego skorzystania z Życia lub Materii.

Bardziej tradycyjni magowie wyjaśniają Korespondencję starożytną doktryną zarażania: „Kiedyś razem, zawsze razem." Innymi słowy, cząstka zawsze zachowuje jakąś więź z całością. I prościej jest rzucić jakikolwiek czar, gdy więź taka – fizyczna, mentalna czy duchowa – istnieje między czarownikiem a jego celem. Łatwiej magowi teleportować się w miejsce gdzie dorastał niż w takie, które widział tylko raz.

Podczas gdy większość magów musi dla czynienia swych Sztuk dotykać ich celów, to ci zaznajomieni z Korespondencją mogą skracać sobie bariery i odległości przez tworzenie połączeń przez przestrzeń lub powiązane obiekty. Tabela **(na stronie 170)** ukazuje liczbę sukcesów niezbędną do utworzenia połączenia między dwoma punktami. Im słabsze ich powiązanie, tym więcej sukcesów trzeba zaklęciu. By obejść to, wielu magów podrzuca dobrze znane sobie przedmioty osobom lub miejscom, na które chcą oddziaływać z daleka. Lecz może to nieść duże ryzyko; zarażanie jest liną o dwóch końcach i ci, którzy odnajdą podrzucone sobie przedmioty mogą, jeśli też znają Sztukę Korespondencji, wykorzystać je w swych własnych zaklęciach przeciw pierwotnemu właścicielowi.

Magowie, którzy awansują w Korespondencji znacznie szybciej niż w innych Sferach wydają się być „odprzestrzennieni." Ich wzrok nie jest skupiony, gdyż bardziej niż na nim polegają na zmyśle przestrzeni. Niemniej ich ruchy są bardzo precyzyjne; nigdy na nic nie wpadają i o nic się nie potykają.

• Natychmiastowa Percepcja Przestrzenna

Na poziomie tym mag zyskuje ścisłe zrozumienie wzajemnych odniesień przestrzeni i przedmiotów. Może on intuicyjnie wyczuć odległości, znaleźć prawdziwą północ (i każdy inny kierunek) i wyczuć zmiany w swej bezpośredniej bliskości bez korzystania z żadnego z pięciu zmysłów. Ten nowy umożliwia mu także wykrywanie przestrzennych niestabilności, spaczeń i przeróżnych dziur.

•• Zmysł Przestrzeni Dotyk Przestrzeni

Mag może teraz rozszerzać swe zmysły poza widzialne otoczenie ku ukrytym lub odległym miejscom. Każdy z pięciu zmysłów może być tak rozszerzony. Większość magów czuje jednak, że tego typu magyczna percepcja zmniejsza bariery między dwoma punktami przestrzeni, tworząc w Gobelinie słabe punkty (takie jak te wykrywalne na pierwszym poziomie Korespondencji). Na szczęście mag może także wzmacniać materiał przestrzeni, umacniając Gobelin i tworząc bariery przed cudzym podglądaniem lub próbami otwarcia rzeczywistych szczelin. Działa to jak kontrmagya, zabierając sukces za sukces.

W połączeniu z Życiem 2 lub Materią 2 mag może także chwytać małe przedmioty – do wielkości domowego kota – i przeciągać je przez Gobelin, przywołując „znikąd"

••• Przekłucie Przestrzeni Zapieczętowanie Bramy Wieloobszarowa Percepcja

Mag zyskuje siłę rozciągania Gobelinu, jednak w tak małym stopniu, że przez powstałą szczelinę może przedostać się tylko sam wraz ze swym osobistym ekwipunkiem, zanim się nie zamknie. Może także w podobny sposób zapieczętowywać takie szczeliny przed otwarciem, choć im one większe tym trudniejsze to będzie.

Na poziomie tym mag uczy się jak wyczuwać naraz wiele lokacji, odbierając rozmaite sceny jako widmowe, przenikające się krajobrazy. W połączeniu z innym Sferami, mag może także chwytać rzeczy zarządzane przez Magyę Wzorców i przesuwać je w przestrzeni, dokonując lewitacji i telekinezy.

•••• Rozerwanie Przestrzeni Wieloobszarowa Obecność

Adept potrafi tworzyć wyrwy w przestrzeni wystarczająco duże, by mogły przez nie przedostać się inne istoty, przedmioty i siły. Przy wystarczającej liczbie sukcesów (10+) może je nawet zmusić do pozostania permanentnymi, tworząc w ten sposób Bramę.

Mag może także objawić się fizycznie naraz w wielu miejscach, ale jeśli chce myśleć efektywnie w każdym z nich to potrzebuje Umysłu 1, a by robić odmienne rzeczy – Życia 2.

••••• Mutacja Obszarów Współprzestrzeń

Mistrz Korespondencji uczy się jak przekształcać przestrzeń. Może wpływać na odległości i wielkości, zmniejszając je i zwiększając zgodnie ze swymi potrzebami. Z naukowego punktu widzenia masa obiektów nie może być zmieniona, lecz ich objętości i rozmiary są niczym gliniany dzbanek w rękach garncarza.

Może on także nakładać obszary jeden na drugi tworząc w ten sposób dziwaczne krajobrazy różnorodnych form lub łączyć ze sobą dowolne materialne obiekty. Na poziomie tym ma on percepcję tak szalenie poszerzoną, iż jego zwyczajna Percepcja może być powiększona ponad ludzkie maksimum, podobnie jak przy **Lepszym Ciele (zobacz „Życie.")**

Korespondencja

- • Natychmiastowa Percepcja Przestrzenna
- •• Zmysł Przestrzeni
- Dotyk Przestrzeni
- ••• Przekłucie Przestrzeni
- Zapieczętowanie Bramy
- Wieloobszarowa Percepcja
- •••• Rozerwanie Przestrzeni
- Wieloobszarowa Obecność
- ••••• Mutacja Obszarów
- Współprzestrzeń

Specjalizacje: Przywoływanie, Podglądanie, Barykadowanie, Teleportacja

Efekty Korespondencji

• **Krajobraz Umysłu** – Efekt ten, dostępny wszystkim studentom Korespondencji, umożliwia wyczuwanie obiektów wypełniających otaczającą maga przestrzeń. Może on rozszerzyć obszar swej percepcji, ale wymaga to bardzo aktywnej koncentracji. Po osiągnięciu przez obszar rozmiarów bloku mieszkalnego natłok informacji sensorycznych na wejściu staje się tak duży, że mag nie jest w stanie nic już rozróżnić.

• **Gdzie jestem?** – Mag może wyczuć gdzie znajduje się w stosunku do wszystkiego innego. Wirtualni Adepci zwą ten Efekt „gdzie jestem?" Użyty w połączeniu z pierwszym poziomem Ducha pomaga w ustaleniu, w której Dziedzinie Umbralnej (i gdzie w niej) mag się znajduje, podczas gdy połączenie z Umysłem 1 pozwala rozpoznać halucynację lub sen.

•• **Otworzenie/ Zamknięcie Okna (Korespondencja Zmysłów)** – Dzięki starożytnej technice podglądania mag może otworzyć w przestrzeni okno, przez które będzie mógł zdalnie oglądać odległe wydarzenia. Efekt ten łączy się często z Czasem lub Duchem do przeglądania innych światów lub epok.

Podglądanie może także badać uszkodzenia w Gobelinie, takie jak pozostawia teleportacja lub inne podglądanie, i wyśledzić ich źródło. W połączeniu z Duchem można to rozszerzyć na inne Dziedziny. Szpiegowanie takie może zostać wykryte udanym rzutem na Percepcję + Świadomość (lub czujność w przypadku innych mistycznych stworzeń) przeciw Stopniowi Trudności 7.

Mag może także odwrócić ten efekt, zamykając okno, lub uniemożliwiając w ogóle jego otwarcie, gdy na przykład czuje, że ktoś chce go podglądać. Działa to przeciw szpiegowi jak kontrmagya.

•• **Aportacja** – Rozciągając tkaninę Gobelinu mystyk może uczynić w niej szparę. Choć będzie ona zbyt mała by przez nią przejść, to jej wielkość jest wystarczająca do pochwycenia odległego przedmiotu i przeciągnięcia – lub wyrzucenia – przez przestrzeń przy użyciu Życia lub Materii. Działa to tylko na małe, proste przedmioty.

Wersja z trzeciego poziomu tego Efektu umożliwia mystykowi stworzenie łącza z jakimś prostym obiektem – też przy współudziale Życia lub Materii – i lewitowania go przez przestrzeń w czasie trwania zaklęcia.

•• **Bariera** – Jeśli okno w przestrzeni jest najpopularniejszym sposobem śledzenia kogoś, to barykada jest najpopularniejszą metodą zapobiegania temu. Mag sięga na zewnątrz nićmi swej magyi do materiału przestrzeni i przeszywa go w barierę.

Bariery różnią się w sile, zaczynając od zwykłych „zaślepiaczy okien" do „żelaznych kurtyn." Każdy ich sukces odbiera jeden z sukcesów prób teleportacji, podglądania lub aportacji. Niektóre obszary na Ziemi są tak ciężko zabarykadowane, że włamanie do nich zajęłoby lata – co oczywiście jest całkiem w porządku, jako, że barykadowanie ich też zabrało całe lata. Próby przełamania bariery pozostawiają ślady, chyba, że mag pomyśli o ich usunięciu i naprawieniu jej po włamaniu.

Wiele z nich, przede wszystkim te potężne i starożytne, mają do siebie klucze lub tylne wyjścia; magowie który je mają lub odkryli (dzięki rzutom na Zagadki lub Informatykę) mogą swobodnie się przez nie przedostać. Przy współudziale Życia lub Materii bariery mogą być także nakładane na ludzi i przedmioty, czyniąc ich trudniejszymi do podejrzenia i wyśledzenia Korespondencją.

Wersja z trzeciego poziomu, **Zakaz**, może aktywnie zatrzymać istoty lub przedmioty, przed którymi została ustanowiona bariera. Da się Zakaz ustawić jedynie przeciw jednej kategorii rzeczy lub istot – nożom, piorunom, wampirom – na innych nie będzie mieć ona wpływu. Wymaga to przedmiotu mającego jakieś połączenie z zakazaną rzeczą i Efektu połączonego z Życiem, Materią lub Duchem 3. Jego wzniesienie potrzebuje co najmniej pięciu sukcesów. Jedynie rozplatanie **(zobacz „Kontrmagya")** może zniszczyć zakaz, choć obiekty nie zakazane – pociski, rzeczy lub zaklęcia rzucane przez zakazanych – przechodzą przez niego swobodnie, chyba że same też zostały podobnie potraktowane. Co dziwne, nie działa to na duchy Paradoksu lub Prawdziwą Magyę. Zakaz przestaje działać po upływie czasu trwania zaklęcia.

••• **Łańcuch** – Łańcuch jest magyczną więzią łączącą dwa przedmioty lub stworzenia przez sympatyczny Rezonans. Więzi takie często istnieją jeszcze przed rzuceniem zaklęcia, ale mag znający Korespondencję może je wzmacniać, lub tworzyć całkiem nowe. Za każdy zaliczony sukces mystyk może przenieść swój cel o poziom w górę (lub w dół) na tabeli **Zasięgu Korespondencji**.

••• **Siedmiomilowy Krok** – Nazwa tego Efektu wywodzi się jeszcze z Wieków Średnich, kiedy to magowie Porządku Hermesa często używali jako rekwizytu dla niego butów, w których każdy krok przenosił o siedem mil.

Magya ta tworzy małą, bardzo ciasną szczelinę w materiale przestrzeni, pozwalając mystykowi na prześlizgnięcie się do dowolnego obszaru na Ziemi. W zależności od precyzyjności użytej magyi, może on widzieć całą przemierzaną przestrzeń w rozmyciu, lub po prostu złączyć razem pięty, zniknąć i pojawić się gdzie indziej.



Efekt ten nie uodparnia maga na jego nowe otoczenie; jeśli przeniesie się on w głębię oceaniczną w nadziei pojawienia się na pokładzie okrętu podwodnego, który tam właśnie powinien być, to zostanie zmiażdżony ciśnieniem wody. Doradzane jest w tym wypadku uprzednie podejrzenie docelowego miejsca swych przenosin – „Patrz gdzie skaczesz," jak mówi przysłowie. w konsekwencji wielu magów korzysta z magycznych luster jako rekwizytów, gdyż można przez nie i patrzeć i przechodzić.

Wersja tego Efektu z czwartego poziomu wykorzystuje maszyny teleportacyjne, kabiny i sekretne przejścia. Może ona przenosić już znacznie większe lub liczebniejsze obiekty. Podstawą jest tu dezinformacja; obiekt przed swym zniknięciem powinien być ukryty przed spojrzeniem innych – nic będzie wtedy wzbudzał podejrzeń, a w konsekwencji Paradoksu.

●●● **Podzielony Wzrok** – Kultyści Ekstazy kochają ten Efekt, gdyż pomnaża on ich doznania zmysłowe. Mag rozszerza po prostu swe zmysły tak, by postrzegać wiele obszarów jednocześnie; obrazy nakładają się na siebie jak na fotografiach o wydłużonym czasie ekspozycji, a dźwięki jak przy wielu radiach nastawionych na różne radiostacje.

Nie ma żadnych ograniczeń co do liczby lokacji, które mag może obserwować naraz, choć konieczny jest rzut na Refleks dla ustalenia, które obiekty są, w których miejscach. Jego Stopień Trudności jest równy podwojonej liczbie jednocześnie postrzeganych obrazów. Przekroczenie jej jednak ponad poziom swej Percepcji lub Refleksu jest niebezpieczne; takie przeładowanie może wepchnąć mystyka w Ciszę.

●●● **Filtrowanie Wszechprzestrzeni** – Wiedząc coś o dowolnej osobie lub przedmiocie mag może przeskanować rzeczywistość na obecność i odnaleźć jej położenie w trójwymiarowej przestrzeni. Im mniej mystyk wie, tym więcej takie poszukiwania zajmują czasu – i nie ma żadnych gwarancji ich powodzenia. Istnieje przecież wiele ciężko zabarykadowanych obszarów w trójwymiarowej przestrzeni, nie wspominając już o portalach do innych światów i czasów, tak więc poszukiwania te są długie i niepewne.

●●● **Śledzenie Próżni** – Ta zaawansowana wersja **Otworzenia Okna** umożliwia obeznanemu z Korespondencją magowi wyśledzenie zmarszczek w Gobelinie do ich punktu powstania. Podczas gdy drugi poziom Sfery pozwala na ponowne otwarcie okna, to ten Efekt pozwala magowi na osobiste przejście i konfrontację ze szpiegiem.

Jest on bardzo popularny wśród Eutanatosów. Jednak Korespondencja zajmuje się tylko przestrzenią; niektóre zakłócenia rozszerzają się na inne czasy i wymiary. By być absolutnie pewnym swej ofiary, starzy magowie radzą dodawać do tego efektu percepcji Czasu i Ducha. Niektórzy magowie korzystający z tej techniki zniknęli na zawsze, ponieważ wiele zakłóceń nie jest tym na co wygląda...

●●●● **Bąbel Rzeczywistości** – Używając tej magyi mag wypacza otaczającą go (lub zamierzony przedmiot zaklęcia) przestrzeń tak, że tworzy coś w rodzaju kieszonkowego wszechświata. W stanie tym jest on dla całego otoczenia całkowicie niewidzialny i nietykalny. Jednak ścianki takiego bąbla są cienkie, a więc łatwo spoza nich wyjrzeć (jak i wejrzeć). Bąble ruchome i bąble bardzo duże – np. dla motocykla lub budynku – wymagają do stworzenia co najmniej czterech sukcesów.

●●●● **Portal Hermesa** – Porządek Hermesa twierdzi, że to on stworzył ten Efekt Korespondencji, wycinający w Gobelinie permanentną Bramę, a następnie pieczętujący ją potężnym Zakazem, który uniemożliwia przedostanie się na drugą stronę wszystkiemu poza czującymi i myślącymi stworzeniami.

W rezultacie magya tworzy okno w przestrzeni, które może łączyć pracownię malarską z dnem oceanu, uniemożliwiając przy tym wodzie i rybom przelanie się na drugą stronę. Alternatywa oczywiście istnieje – jest bardzo prostacka i strasznie niebezpieczna, choć nie nieznana, szczególnie wśród terrorystycznych Maruderów.

Wiele takich portali jest często ustawianych na tym samym obszarze, tworząc w rezultacie coś w rodzaju hallu luster, z których każde otwiera się w inne miejsce, a między nimi rozciąga się obszar zeroprzestrzeni.

●●●● **Polimanifestacja** – Mag może objawiać się naraz w wielu miejscach. Efekt ten przypomina trochę **Podzielony Wzrok**, ale w dodatku do wyczuwania innych obszarów, fizyczna forma maga również objawia się w wielu miejscach. W każdym z nich obserwatorzy będą widzieli go równie dobrze. Cudotwórca musi jednak oddziaływać jednocześnie z każdym obszarem swego położenia. Wszystko co zrobi i powie będzie widziane przez obserwatorów ze wszystkich miejsc.

To oddziaływanie jest z perspektywy maga jednostronne. Przedmioty z jednego miejsca nie będą mogły wpłynąć na obserwatorów z miejsca innego, ale będą działać na niego wszystkie naraz. Najbliższe mu ściany będą zasłaniać pole widzenia a cierpieć będzie od ataków skierowanych na każdą z jego pozycji.

Mimo to jest jednak sposób wykorzystania tego Efektu jako swego atutu. Sztuka Do uczy zaawansowanej formy zwanej Kopnięciem Czterech Wiatrów. Atakujący wzbija się w powietrze jak do obrotowego kopnięcia z wyskoku i w połowie lotu rozdziela się na cztery miejsca wokół przeciwnika, tak więc siła jednego kopnięcia uderza w przeciwnika z czterech stron zamiast jednej. (Dodaj cztery dodatkowe Stopnie Obrażeń do wyników kopnięcia).

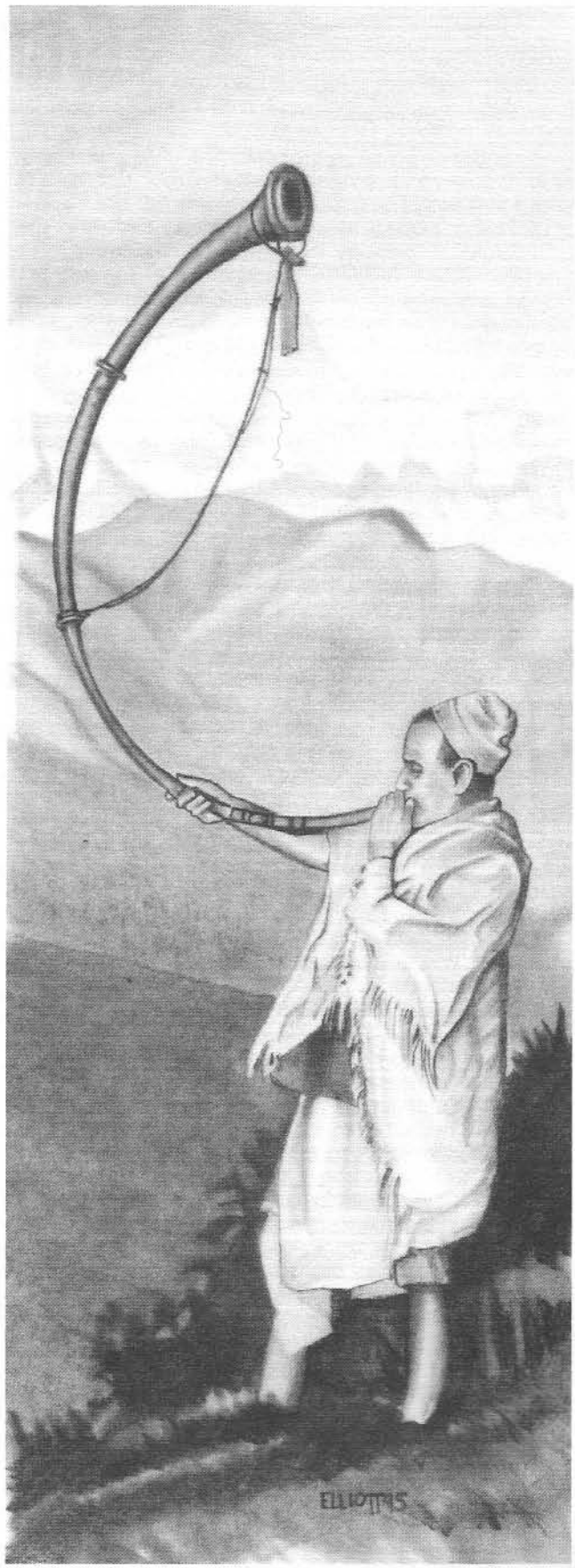
Magowie, którzy chcą prawdziwie wykorzystać obecność w wielu miejscach naraz mogą użyć łączonej magyi z Umysłem, Pierwszą i Życiem, co tworzy nowe ciało i ścieżkę myślenia dla każdej z obecności. Choć zaklęcie to umożliwia czynienie wielu zwyczajnych zadań, to nie duplikuje Avatara; jedynie oryginał może zajmować się magyą.

●●●●● **Współprzestrzeń** – Dzięki tej dziwacznej magyi mag może łączyć razem wiele rzeczy, pozwalając im na swobodne ze sobą oddziaływanie. Obiekty, które się przeniknęły wzajemnie podczas manifestacji współprzestrzeni nie odnoszą żadnych uszkodzeń, ale że są solidne w stosunku do siebie, to po rozdzieleniu już się oczywiście nie nałożą.

Przenikanie dwóch obszarów jest możliwe, ale bardzo prostackie (podnieś Stopień Trudności do 10) i generalnie mówiąc, robione tylko przez Maruderów.

●●●●● **Mutowanie Przestrzeni** – Mag może zmieniać odległości, zmieniać rozmiary obiektów i wypaczać otaczającą go przestrzeń. Krótki korytarz może zostać rozciągnięty na wiele kilometrów, zaś HIT Mark zmniejszony do rozmiarów mrówki.

Masa przedmiotu nie ulega jednak zmianie (chyba, że mag połączył ten efekt z Życiem lub Materią) i choć przed mrówkowatym HIT Markiem łatwo jest uciec to niemal niemożliwe jest jego zgniecenie.



Entropia

Kiedy ciągnęli losy na oprawcę Chrystusa, to nie grali w jakieś gierki. Ci żołnierze przepowiadali wtedy przyszłość. Czy wiesz, że jeden z nich znalazł się kilka dekad później w Pompejach z dużą pensją i losem, z którego nie mógł się otrząsnąć? Przywarł do niego, a później do Pompejów, a jeszcze później do Rzymu. Wiem o tym. Pamiętam to doskonale.

Nie, moje dziecko – Jestem stary, ale nie nieśmiertelny. Ale w poprzednim życiu wyciągnąłem krwawo oznaczony los, który przepowiedział mój udział w Wielkiej Zbrodni. Uciekałem przed swym przeznaczeniem, ale wyśledziło mnie na wyspie. Przypadek? Dziecko, nic nie jest przypadkowe.

Przeszedłem wiele obrotów Wielkiego Koła. Śmierć jest dla mnie jedynie przerwą w czasie istnienia. Przypominam sobie me poprzednie życia przez studia nad Cyklem i rozpoczynam je przez ciągnięcie losów. Tutaj, weź moje kostki i poczuj ciężar Przeznaczenia. Jesteś na niego gotów? Jeśli nie, to pozostaw takie Sztuki tym, którzy pamiętają o fatum.

Specjalizacje: Fatum, Fortuna, Porządek, Chaos

Najróżniejszych teorii używa się do wyjaśnienia Sfery Entropii; niektóre z nich to bezładne bablania inne zaś to tak skomplikowane systemy rozumowania i logiki, że są równie jak bablania niezrozumiałe. Technomanci korzystają ze złożonych modeli termodynamicznych podczas gdy bardziej mistyczne Tradycje mówią o „karmie," „Wyrdzie" lub „fatum" a naturaliści wspominają coś o „szczęściu" i zadowoleniu duchów.

Ścieżka Przeznaczenia wydaje się być ścieżką rozkładu. Życie umiera, kamień eroduje, elektryczność rozładowuje się, organizacje upadają a imperia odchodzą w mroki historii – wszystko rozwiewa się w chaosie. Ponieważ łatwiej jest iść z prądem niż przeciw niemu, dysputanci Entropii tacy jak Eutanatosi odkryli, że prościej zrozumieć lekcję Sziwy i upływu prawdopodobieństwa używać do niszczenia miast tworzenia.

Praktyczne zastosowania tej Sfery są rozmaite. Jej studenci uczą się jak kwantyfikować energię prawdopodobieństwa, przez większość magów zwaną Przeznaczeniem, Fatum lub Fortuną. Dzięki obserwacji mag taki może odkryć „przypadki, które tylko czekają by się wydarzyć" i wyciągnąć z nich korzyści, podczas gdy na wyższych poziomach potrafi on już bezpośrednio oddziaływać na istniejące nici prawdopodobieństwa.

Magowie studiujący Entropię dążą do specjalizowania się albo w sianiu chaosu i zamieszania albo we wzmacnianiu porządku i rozumu, choć niektórzy kroczą enigmatyczną środkową ścieżką. Ich specjalnością są przekleństwa i błogosławieństwa, potrafią także sprowadzić dziwną siłę Wyrdu na dowolne przedmioty, indywidua a nawet pomysły i koncepcje wraz ze związanymi z nimi ludźmi. Rozumieją oni sposób w jaki wzorce się rozpadają i tym jest w większości ich magya.

Bezpośrednie ataki Entropii nie zadają obrażeń do jej czwartego poziomu, kiedy to zaczynają odnosić zwyczajowy skutek. Zastosowania entropii – kruszące się mury, załamujące mosty – są bardziej efektywne i zadają typowe uszkodzenia.

Mistrzowie Entropii, w zależności od swej specjalizacji bardzo się różnią w wyglądzie: od bełkoczących szaleńców po nieskazitelnie odzianych profesorów uniwersyteckich, tajemniczych cyganów lub szczęśliwych hazardzistów, tak kapryśnych i niestałych jak sama Pani Fortuna. Magowie o wysokiej Świadomości są w stanie wykryć mroczny, nieprzenikliwy rdzeń we Wzorcach wszystkich zwolenników Entropii. Im wyższy ich poziom, tym głębsze i bardziej tajemnicze jest to „jądro ciemności" i tym bardziej nieprzenikniona ich natura.

• Zmysł Fortuny i Fatum

Studenci Entropii uczą się badać każdą rzecz i odkrywać jej siły i słabości, rozumieć czym one są i jak je wykorzystać. Mag zaczyna wyczuwać prądy Przeznaczenia i może odróżnić teraz znaczące od nieznaczącego, prawdę od fałszu.

Dzięki wiedzy tej może on wybrać szczęśliwego konia, wyczuć defekty zamka lub wybrać spomiędzy dwóch pozornie identycznych rzeczy oryginał. Fatum jest jednak kapryśną siła, a Fortuna jeszcze bardziej. Wejrzenia te nie są perfekcyjne – są zaledwie zaawansowane.

Niezależnie jednak od jej niepewności, zdolność osądzania okoliczności i podobieństw może być całkiem użyteczna. Punkty nacisku, kłamstwa i okazje stają się wyraźnie widoczne dla znających ich wzory. Może nie niesie to dramatycznych efektów, ale pamiętaj, że gdy zrozumiesz siły i słabości wroga to nie będziesz potrzebował Sun Tzu dla ustalenia strategii walki lub Lukrecji Borgii do przygotowania intrygi.

•• Kontrola Prawdopodobieństwa

Teraz, gdy mag rozpoznał już nici Fatum, to może zacząć przewracać domino Fortuny. Studenci Entropii uczą się kontroli prawdopodobieństwa przez analizę miejsc jego koncentracji. Tak zróżnicowane fenomeny jak tasowanie kart, rzuty kostek, fluktuacje giełdowe, korki uliczne, zaginione listy i ruletka uczą maga jak postrzegać porządek w chaosie, chaos w porządku i ścieżki prawdopodobieństwa.

Daje to magowi niesamowitą, choć subtelną kontrolę nad setkami małych zdarzeń. Może on wpłynąć na to kogo pierwszego obsłuży kelner, kto wyciągnie najkrótszy patyczek, co pokaże rzut monety, w którym kawałku ciasta znajdzie się migdał i tym podobne. Może zdeterminować wynik każdego małego testu, w którym szanse są przypadkowe. Gdy odkryje już, które pozornie przypadkowe zdarzenia są w rzeczywistości z góry ustalone, wtedy będzie mógł manipulować innymi możliwościami dla własnych celów.

Istnieją jednak granice tej kontroli; im na większy poziom prawdopodobieństwa mag usiłuje wpłynąć, tym taki czyn staje się trudniejszy. Ustalenie wyniku rzutu monetą jest prostą magyą. Ustalenie wyników 100 rzutów tą monetą jest odpowiednio bardziej trudne. Rozdanie kart tak by mieć od razu pokera leży jeszcze w granicach możliwości, ale przetasowanie talii by każda karta była na miejscu sprzed tasowania jest cudem prawdopodobnie niewartym nawet zachodu.

••• Wpływ na Przewidywane Wzorce

Nieruchome przedmioty i namacalne energie, jako Wzorce porządku są najbardziej podatne na siły Entropii. Fenomen ten działa szczególnie dobrze na maszyny. Zegarki się odkręcają, silniki padają, gwarancje się kończą i ostatecznie wszystkie rzeczy rozkładają się i psują.

Student Entropii potrafi „naprawić" tę degenerację sprawiając, że w nowym telewizorze od razu padną bezpieczniki, a stare pudło, które powinno się rozpaść lata temu będzie działać wciąż jak nowe. Można także wymusić erozję kamieni i pękanie dzbanków, ale Entropia jest powolnym i stopniowym procesem, tak więc jedynymi rzeczami, na które można wpłynąć natychmiastowo są maszyny, w których działają tysiące złożonych, ruchomych części.

Jak i przy drugim poziomie, mag wciąż też jest tu ograniczony do krainy możliwości. Im bardziej dany czyn jest nieprawdopodobny, tym jest trudniejszy i tym mniej czasu i wysiłku warty. Porządek

można jedynie sztucznie podtrzymać przez odsunięcie Entropii, ale i tak po pewnym czasie rzeczy powrócą do swego naturalnego biegu.

Mistyczni magowie postrzegają ten proces jako przeklinanie lub błogosławienie przedmiotu, nakładanie na niego Przeznaczenia. Siły te mogą być kontrolowane; na poziomie tym przedmioty lub życie można nasycać energią prawdopodobieństwa przez połączone Efekty z Życiem lub Materią 2. Efekt taki wpływa i na sam przedmiot i na kontaktujących się z nim. Pobłogosławiony medalionik może przejąć na siebie kulę przeznaczoną dla jego właściciela, choć i tak może to nie uratować go przed chwalebną śmiercią w bitwie. Dużo w takich przypadkach mówi Czas 2, choć nawet i z nim nigdy nie można być do końca pewnym.

•••• Wpływ na Życie

Efekty Entropii, porządek i prawdopodobieństwo są o wiele trudniejsze do zastosowania w stosunku do żywych organizmów, ze względu na ich złożoność i samonaprawialną strukturę. Jeśli robot przeciąży się i padnie, to póki ktoś go nie naprawi będzie nieruchomo leżał. Jeśli zaś przeciąży się człowiek, to po pewnym czasie wyzdrowieje i będzie mógł stać się jeszcze silniejszy.

Adepci Entropii studiują życie, jak się rozpoczyna, dojrzewa i jak umiera. Postrzegają także setki czynników wpływających na jego tok, od genetycznej spuścizny po stresy dorastania. Uczą się, jak wpływać na te przypadkowe składowe życia, co daje im wielką moc niszczenia lub wpływania na jego rozwój.

Dzięki tej magyi można osnuć wokół żywej istoty i jej przyszłego potomstwa potężne błogosławieństwo lub przekleństwo. Da się w niego wpleść także inne Sfery, co tworzy przekazywane z ojca na syna magyczne dary lub wyrafinowane przekleństwa. Sztuki te wpływają na prawdopodobieństwo, nie na same Wzorce Życia.

••••• Wpływ na Myśli

Mistrzowie Entropii rozszerzają swą kontrolę nad rzeczywistością dzięki studiowaniu zjawisk zmieniających na przestrzeni czasu ludzkie ideały.

Działanie Efektów naturalnego porządku rzeczy na przedmiotach jest całkiem oczywiste i nie podlega dyskusji, ale fakt, że chaos wpływa także na abstrakcyjne myślenie wydaje się być już trochę naciągany. Jednak... Wszystko co zorganizowane podlega prawom rządzącym porządkiem i chaosem, czy jest to molekuła czy myśl.

Mistrzowie Entropii wskazują na historię ludzkości jako na przykład niezliczonych teorii i wzorców, które w ciągu wieków przerosły swą użyteczność (wielu magów Rady nie dostrzega ironii takich obserwacji). Myśli, jak wskazują oni, są jednocześnie najbardziej zmiennymi i najbardziej uporczywymi rzeczami, ale jak powie ci to każdy polityk, mogą być zmieniane i kształtowane w zależności od potrzeb chwili.

Jednak tam gdzie Mistrzowie Umysłu bezpośrednio naginają myśli innych ku swojej woli, tam Mistrzowie Entropii po prostu wskazują na rzeczy, które utrafią osobę w określony sposób i pozwalają dalej jej myślom biec naturalnym torem, ku innym możliwościom.

Specjalizujący się w chaosie Mistrzowie potrafią rozbić czyjeś spojrzenie na świat zaledwie paroma szalonymi komentarzami (lub przynajmniej bardzo nim wstrząsnąć) podczas gdy specjaliści od porządku dzięki swej logicznej argumentacji mogą wywindować świadomość i podświadomość innych ku wyższym (lub odmiennym) ideom. Ci zaś, którzy specjalizują się w Fatum lub Fortunie często prowadzą myśli innych ku nieodwracalnym konkluzjom lub iskierkom przypadkowych, twórczych spostrzeżeń.

Ta niezwykła magya kieruje siłę Wyrdu w mentalną koncepcję, tworząc „szczęśliwe pomysły" lub „przeklęte idee," przynoszące koncentrującym się na nich Fatum lub Fortunę. Wymazuje to lub odpycha poprzednie myśli, a to z kolei może doprowadzić do zmiany wzoru, nowej wiary lub szaleństwa.

Entropia

- • Zmysł Fortuny i Fatum
- •• Kontrola Prawdopodobieństwa
- ••• Wpływ na Przewidywalne Wzorce
- •••• Wpływ na Życie
- ••••• Wpływ na Myśli

Specjalizacje: Fatum, Fortuna, Porządek, Chaos

Efekty Entropii

• **Dim Mak** – Studiujący Entropię Bracia Akashic uczą się podstępnej techniki walki zwanej Dim Mak, sztuki zadawania ciosu w witalne punkty organizmu. Choć poznaje ją wielu Śpiących adeptów sztuk walki (po japońsku zwana jest ona Atemi) to tylko Bracia uczą się jej w prawdziwej formie, wymagającej użycia magyi.

Dzięki swej znajomości Entropii mag Akashic wykrywa najsłabszą część nieruchomej struktury lub żywego ciała. Po odnalezieniu właściwych punktów przyłożenia i wyprowadzeniu w nie fizycznego ciosu, może zadać dodatkowo jedno uszkodzenie za każdy zaliczony przy tym Efekcie sukces. (Wymaga to także normalnych sukcesów z walki). Przy połączeniu tego Efektu z magyą Czasu 4, entropiczne uszkodzenia **Dim Mak** mogą trwać na długo po zaniknięciu oryginalnego ciosu.

Każda istota lub struktura ma odmienne słabości; mag musi wykorzystać swój magyczny zmysł do każdego atakowanego obiektu lub istoty osobno by zidentyfikować ich punkty przyłożenia. Punkty owe powoli się zmieniają z upływem czasu, w zależności od pory dnia, roku i innych, bardziej ezoterycznych czynników, tak więc mag za każdym razem musi na nowo je rozpoznawać.

Inne Tradycje korzystają z podobnych Efektów.

• **Wykrycie Nieporządku** – Mag może wykryć obszar największego nieporządku w instytucji lub zorganizowanej sekwencji wydarzeń. Im więcej sukcesów zostaje zaliczonych, tym bardziej precyzyjna jest pozyskana informacja. Jest to Efekt sensoryczny.

Powiedzmy, że mystyk pragnie zinfiltrować obsługę hotelu. Zalicza tylko jeden sukces, wykrywając przy tym, że restauracja jest najbardziej zdezorganizowanym elementem wszystkiego. Przebiera się wiec za kucharza i zaszywa w kuchni, zakładając, że inni pracownicy nie spostrzegą nowego rekruta. Przy większej ilości sukcesów mógłby odkryć, że największy chaos w interesach hotelu panuje w danych osobowych zarządcy spiżarni, które są całkowicie niezorganizowane.

Mag powinien być cokolwiek zaznajomiony z obserwowaną organizacją by wynieść tej magyi większą korzyść, choć sama w sobie udostępnia ona nadzwyczajne zdolności dedukcyjne. W tym przykładzie mag przed ustaleniem punktów chaosu w biznesie powinien pochodzić wokół hotelu i porozmawiać z kilkoma jego pracownikami.

• **Brzmienie Prawdy** – Pewne słowa brzmią przeznaczeniem. Czasami ludzie wygłaszają proroctwa lub prawdy całkowicie bezwiednie. Mag może to rozpoznać; Efekt ten zapewnia zdolność rozpoznania wyższej prawdy i większego znaczenia w mowie lub piśmie. Wykrywa to także do pewnego stopnia kłamstwa, dając magowi swoisty szósty zmysł. Dzięki udanemu rzutowi na Percepcję + Intuicję może on wykryć wyższą prawdę – lub kłamliwość – we wszystkim co usłyszy lub przeczyta. Może nie wiedzieć dlaczego coś jest ważne, ale może powiedzieć kiedy fakt jest faktem. Czarodziej korzystający z tego Efektu dla odkrycia kłamstwa, może odejmować sukcesy z rzutów na Spryt podobnie jak w kontrmagyi przeciw zaklęciu (jeden za jeden). Kłamca może kontynuować swe kłamstwa dalej, przy kontrowanych rzutach (**zobacz Rozdział Piąty**).



Ten szósty zmysł nie ma nic wspólnego z postrzeganiem przyszłości (prekognicja jest domeną Czasu 2). Brzmienie Prawdy zadaje się generalnie z teraźniejszością, choć może być połączone z Czasem 2 dla przepowiedni o wielkiej dokładności.

•• **Szczęście Początkującego** – Istnieje statystyczna możliwość, że dowolna przypadkowa próba zrobienia czegokolwiek może się powieść od razu. Możesz zaliczyć dołek pierwszym uderzeniem nie mając nigdy wcześniej kija golfowego w ręce, albo trafić w oko byka za pierwszym strzałem – jeśli masz szczęście. Problemem jest zrobić to za drugim razem, gdyż szansa na to znacznie się zmniejsza. Jeden szczęśliwy strzał leży jeszcze w krainie możliwości, ale pięć pod rząd z rąk amatora – to jest nie do uwierzenia.

Większość magów zgodzi się co do tego, że kunszt i praktyka zawsze pokonają ślepe szczęście. Ale gdy trzeba zrobić coś czego nigdy się wcześniej nie robiło (lub przynajmniej nie odniosło sukcesu), to dobrze jest skorzystać z tego Efektu. Przywoła on siłę szczęścia początkującego i umożliwi ten jeden niezwykły strzał.

Każdy zaliczony na tym Efekcie sukces Narrator może dodać do ogólnej liczby sukcesów wyrzuconych przez maga na dowolną nie-magyczną Zdolność, w której miał nie więcej niż dwie kostki. Płynące stąd „automatyczne sukcesy" pozostają do chwili zużycia w jakimś spektakularnym osiągnięciu, po czym działanie magyi się kończy.

Każda przyszłościowa próba użycia tej magyi w stosunku do takiego samego czynu podwyższa jej Stopień Trudności o +1. Odzwierciedla to obniżanie się szansy na ponowne szczęście. Mag, który pragnie dalej odnosić spektakularne zwycięstwa powinien raczej szkolić się w swych umiejętnościach niż liczyć tylko na szczęście. Nikt nie pozostaje na zawsze początkujący.

•• **Gry Hazardowe** – Używając swej mocy kontrolowania pomniejszych zdarzeń losowych mag może prawie doskonale określić wynik każdej gry hazardowej. Jest w stanie wpływać na rzuty kostek, tasowanie kart, kulkę ruletki i inne tego typu zjawiska. Im większą liczbę sukcesów zaliczy, tym doskonalszą kontrolę będzie sprawował.

••• **Zabicie Maszyny** – Studenci Entropii potrafią zamienić najwspanialsze cuda techniki w kupy złomu. Na tym poziomie mag wykorzystuje swą znajomość Entropii do nasączenia systemu technologicznego czystym chaosem. Powoduje to, że każda współczesna maszyneria lub elektronika natychmiast „pada", a nawet ulega samozniszczeniu.

Systemy komputerowe korumpują całe zgromadzone w nich dane, czyniąc je nieodtwarzalnymi. Prąd elektryczny wewnątrz przewodników zmienia się tak radykalnie, że powoduje ich topnienie. Sieci telefoniczne losowo rozpraszają rozmowy, kierując je do przypadkowych rozmówców. Systemy dystrybucji energii, jak stacje transformatorowe, zaczynają szaleć – padają bez widocznych przyczyn, przeładowują całą sieć i przepalają żarówki.

Im większa jest liczba sukcesów tego efektu tym poważniejsze zamieszanie on wprowadza. Dla dużej maszynerii kilka ich spowoduje jedynie małe usterki, lecz dla systemów niewielkich okaże się niszczącym szokiem.

Podobny Efekt, **Erozja Materii** powoduje dyfuzję gazów w powietrzu, parowanie cieczy i dezintegrację ciał stałych. Liczba wyrzuconych sukcesów determinuje tu szybkość rozkładu materii. Trzy mogą rozłożyć w minutę drewniane drzwi, podczas gdy pięć skoroduje stalowe podwozie ciężarówki w niecałe pięć minut.

••• **Jak Zegarek** – Technokracja jest najbardziej znanym użytkownikiem tego Efektu, choć niemal wszyscy magowie z niego korzystają. Po tym zaklęciu maszyna, zazwyczaj zegarek, będzie działała całkowicie bezbłędnie i zgodnie ze swym zastosowaniem. I urządzenie i zaklęcie powinny być co pewien czas odświeżane (inaczej granice prawdopodobieństwa zostaną rozciągnięte za daleko), ale zegarki (i inne urządzenia) mogą działać „jak zegarki" nawet przez całe wieki.

Efekt ten może uodpornić urządzenie na Zabicie Maszyny. Magya użyta do podtrzymania perfekcyjnego funkcjonowania będzie rozpraszała większość prób ściągających pech drogą Entropii. Nie zabezpieczy jednak ona przed działaniem Sfer takich jak Materia, które dokonują bezpośredniego, magycznego sabotażu na system (choć podobne Efekty Materii mogą i przed tym zabezpieczyć).

●●●● **Zaraza Starości** – Efekt ten, powszechnie skupiany w wywarach, truciznach, kukiełkach i przekleństwach, zatruwa docelową formę życia pierwotną entropią, sprawiając, że jej ciało zaczyna się błyskawicznie sypać i rozkładać. Przypomina to przyśpieszone starzenie; ofiara starzeje się o pięć biologicznych lat za każdy wyrzucony przez maga sukces.

Formy, które przekroczyły swą naturalną długość życia umierają i rozpadają się w proch. Przedwcześnie postarzonym ofiarom powinno się obniżyć Atrybuty Fizyczne.

Wiele Tradycji używa podobnych, niszczących Życie Efektów Entropii, ale najbardziej są z nich znane Verbeny. Ponieważ czczą one wibracje życia, to ich odebranie, pozbawienie wigoru uważają za najgorszą formę kary.

●●●● **Błogosławieństwo Położnej** – Verbena przypisują sobie stworzenie tej starożytnej magyi. Mag kładzie swe ręce na łonie ciężarnej kobiety i błogosławi jej dziecko, mówiąc zazwyczaj – „Niech wyrośnie wysokie, smukłe i szczęśliwe w życiu." Cokolwiek więcej jest uważane za zbyteczność, choć Progenitorzy często projektują cały wygląd i ciało dziecka.

Każdy sukces obniża prawdopodobieństwo wystąpienia choroby lub deformacji. Trzy lub więcej zazwyczaj na całe życie uodparniają dziecko na każdą chorobę poza wielką plagą. Ponownie, wpływa to na prawdopodobieństwo a nie na samo ciało, choć w połączeniu z Życiem 4 może obdarować witalnością i wielką pięknością.

●●●●● **Zniszczenie Myśli** – Jest to ulubiona taktyka NŚP. Powoduje ona, że jakiekolwiek racjonalne myśli lub odczucia ofiary zaczynają się rozwiewać. Determinacja strzelca stojącego przed magiem może zostać łatwo złamana – „Zabiję cię... Nie, nie zabiję cię, zranię cię... ale jeśli do ciebie strzelę to skończę w więzieniu... Nawet jeśli uda mi się umknąć policji, to on ma przyjaciół... ach do diabła z tym!" (Strzelec ucieka)

Gdy Efekt przejmie już władzę nad ofiarą, zaczyna ona zazwyczaj doszukiwać się racjonalnych przesłanek. Jak w tym przykładzie, odnajduje ona słabości swego rozumowania i szybko się z nim rozstaje. Myśl zostaje zniszczona.

Narrator musi zdecydować ilu sukcesów trzeba do zadziałania Efektu, ale powinno to zależeć od złożoności myśli i pasji ofiary. Od jednego do trzech sukcesów potrzeba do obalenia kaprysu; by zniszczyć głęboką pasję lub uprzedzenie, niezbędne jest co najmniej pięć.

●●●●● **Wiążąca Przysięga** – Jest to jeden z najstarszych obrzędów kunsztu magyi. Gdy ktoś podpisuje pakt, zgodę lub zaciąga się na służbę, to towarzyszący temu mag może przyzwać na świadka siłę przeznaczenia i poprosić ją o ukaranie każdego kto złamie ducha przysięgi.

Wiążąca Przysięga jest potężną magyą, a łamiący ją ponoszą potworne konsekwencje. Mag, który przyrzekł „Chronić Najbardziej Starożytny Porządek Hermesa" a następnie przeszedł na stronę Technokracji stanie się ofiarą przerażającego losu. Będzie też psychicznie naznaczony stygmatem krzywoprzysiężcy, łatwo wykrywalnym dla wszystkich magów czułych na Fatum (tzn. z Entropią 1). Jeśli jednak złamałby swą przysięgę nie będąc w pełni sobą – przyrzekł kogoś chronić, ale go zabił będąc opętany zewnętrzną siłą – nie poniesie takich konsekwencji, chyba, że dobrowolnie zgodził się na zniewolenie. Okoliczności są tu bardzo znaczące.



Siły

W żywiołach jest moc, jest siła kreacji związana w tryskających potencjałem kompleksach form. Zwać je możesz ich właściwymi imionami – ziemią, powietrzem, ogniem, wodą – lub dowolnie inaczej, Sferami Ognia, Wzorcami Snów, elementami okresowymi... jak ci się podoba. Puls bogów nie zważa jak go nazywasz.

Dotknij mej ręki. Możesz to poczuć? Te wyładowania w powietrzu, cal nad powierzchnią mej śmiertelnej skóry? To jest spuścizną rozkazywania. Same wiatry kłaniają mi się gdy przechodzę, gdyż znam tysiące ich imion i mogę je przyzwać na swój kaprys. Niedługo Sztuka ta będzie i twoja.

Specjalizacje: Żywioły (jeden lub wszystkie), Technologia, Fizyka, Pogoda

Ludzkość od zarania dziejów poszukiwała sposobów kontroli energii przyrody. Do zrealizowania tego marzenia wdrażano najróżniejsze techniki – od tańców deszczu po kosztujące miliardy eksperymenty z energią termojądrową. Współczesny człowiek przebył długą drogę ku wykorzystaniu wielu z tych mocy, lecz magowie doskonalący się w Sferze Sił i tak wiedzą o wiele więcej od tego co wchodzi w zakres wiedzy „cywilizacji." Mistrzowie Sił są oświeceni ponad granice fizyki Newtona, teorii względności i pól kwantowych; stosują oni teorie i praktyki, które umożliwiają im bezpośrednie oddziaływanie i tworzenie każdej z sił natury.

Siły są jedną z Magyi Wzorca, które wraz z eteryczną Sferą Pierwszą tworzą Sfery Żywiołów. Nawet te siły, które współczesna nauka Technokratów definiuje jako brak sił – mrok, cisza, bezruch, zimno – są przez wiele filozofii traktowane jako moce same w sobie. Bractwo Akashic mówi o Siłach jako Sferze Ognia, podczas gdy Porządek Hermesa traktuje je jako Sferę męskich żywiołów, Ognia i Powietrza. Niezależnie jednak od punktu widzenia, w Sferze Sił wszystkie siły są sobie równe. Terminologie mogą się różnić, lecz magowie, którzy poszukują sposobów na zadawanie swym wrogom znacznych zniszczeń często studiują tę Sferę.

Albowiem nic nie może pobić Sił w czystej mocy zniszczenia; każdy wykorzystujący je Efekt dodaje jeden sukces do rzutów na obrażenia. Jednak przy bardziej pokojowych zastosowaniach liczy się tylko normalnie wyrzucone sukcesy. Pewne energie są ograniczane przez poziomy Sfery; proste ich manifestacje mogą być użyte na niższych, podczas gdy potężne fenomeny są zastrzeżone dla najwyższych. Większość znaczących efektów wymaga także wielu sukcesów.

Magowie, którzy osiągnęli w Siłach mistrzostwo prowadzą się często szalenie i ekscentrycznie, w zależności od wybranej Sztuki. Gdy lodowy czarodziej wchodzi do pokoju to temperatura nagle spada; świece rozpalają się samoistnie wokół ogniowej wiedźmy. Włosy i oddech pana sztormów strzelają statyczną elektrycznością, a jego głos jest niczym grzmot, zaś wokół barda zaklęć unosi się zawsze delikatna muzyka lecz gdy krzyknie to szkło pęka. Inni magowie traktują Mistrzów Sił z pewnym dystansem, gdyż dumni są z Paradoksu, a swą magyą czynią zazwyczaj dużo bałaganu.

• Postrzeganie Sił

Mag odkrywa ruchy energii. Przez identyfikację ich Wzorców może spostrzec wszystkie rodzaje przepływu sił, wyczuwając długości fal daleko przekraczające dostępne dla śmiertelników zakresy widma i częstotliwości dźwięku. Mag może ujrzeć wszystko, od podczerwieni przez promienie rentgena po fale grawitacyjne. Nawet przy nieobecności tych aktywnych sił niektórzy magowie nauczyli się jak widzieć kolory w ciemnościach, wyczuwać bezruch i słyszeć dźwięki w ciszy.

•• Kontrola Mniejszych Sił

Wszystkie pozytywne siły – dźwięk, światło, ciepło, itp. – są w zasadzie tym samym co negatywne (lub zgodnie z definicją Technokracji, co ich braki) – cisza, ciemność, zimno i tak dalej. Choć mag, który osiągnął ten poziom zrozumienia nie może fundamentalnie zmienić ani pozytywnych ani negatywnych energii, to może narzucić nad nimi pewną kontrolę.

Dźwięk i cisza mogą być posłane w przeciwne strony, pozwalając magowi na ukrycie swego głosu, przesunięcie go w dal, lub osłonięcie w polu ciszy, wysyłającym dźwięk jego kroków daleko w głąb ziemi. Światło i ciemność mogą być naginane i rozpraszane, skupiane i odbijane, umożliwiając magowi zmianę kolorów, przesunięcie swego obrazu, okrycie się cieniem, stworzenie mirażu lub skupienie światła latarki w niezły laser. Ciepło i zimno mogą być swobodnie wymieniane i ogrzewać jedną rzecz przy jednoczesnym oziębianiu drugiej. Inne siły, włączając w to grawitację, elektryczność, magnetyzm i wszystkie rodzaje radiacji mogą być traktowane w podobny sposób.

Wielkość energii, którą można poddać na tym poziomie kontroli jest dość ograniczona. Kontrolujący dzięki tej wiedzy elektryczność mag może doprowadzić do spięcia w samochodzie lub mieszkaniu, ale nie w elektrowni lub całym bloku. Kontrola światła i ciemności pozwala na zaciemnienie domu ale nie wieżowca, a mag oddziałujący na energię kinetyczną może odbić pocisk lub zmienić wektor ruchu skateboarda. Jednak zatrzymanie kilkutonowej ciężarówki jest poza jego zasięgiem, może najwyżej próbować ją spowolnić. Im większa ma być kontrolowana siła i im większy stopień kontroli, tym większej ilości sukcesów będzie wymagało zaklęcie. Zmiana płomienia świecy w płomień flary wymaga zaledwie jednego sukcesu, ale by przekształcić go w ogień palnika acetylenowego potrzeba co najmniej pięciu sukcesów. A jeśli ogień ma tańczyć lub formować obrazy, to niezbędna jest jeszcze większa ich liczba. By kontrolować większe siły mag potrzebuje Sił 4.

••• Transmutacja Mniejszych Sił

Mag może teraz zamieniać jedną siłę w drugą, przekształcać pozytywną w negatywną lub kreować je lub niszczyć zgodnie ze swym widzimisie. Na tym poziomie Sił bez użycia innych Sfer możliwa jest przemiana jednej siły w drugą. Radiacja może być zamieniona w dźwięk, energia kinetyczna w elektryczność, ciepło w zimno a światło w mrok.

Przy użyciu łączonych Efektów ze Sferami Materii lub Życia mag może dokonywać transmutacji zarządzanych przez nie obiektów w Siły odpowiedniego poziomu.

Alternatywnie, mag może użyć Pierwszej 2 dla przesunięcia ambitnej Kwintesencji, w którąś z niższych sił lub przetransformo-

wać ją w czysty eter. Jak przecież nauczają i arystoteliańska alchemia i współczesna nauka, energia i materia są w rzeczywistości tym samym. Przy użyciu tej magyi można przeobrażać żywioły – zmieniając nawet niewidzialny eter w w fizyczną siłę, przywołując ją wydawałoby się „znikąd."

Wielkość energii, która może być stworzona przy użyciu tego poziomu jest równie ograniczona co przy Siłach 2, ale przy wystarczającej liczbie sukcesów mag może tą mocą natychmiastowo zamrażać lub podpalać swych wrogów, wysadzać w powietrze samochody, latać, lewitować aligatory i kasować banki danych magnetycznym impulsem. Przy połączeniu tej magyi z Życiem 4 mag może nawet zmienić się osobiście w istotę z żywego ognia lub piorunów, w cień lub w zimny wiatr.

•••• Kontrola Większych Sił

Moc ta działa podobnie jak Siły 2, lecz maksymalna moc dla tamtego poziomu jest minimalną dla tego. Stopień mocy jaką może władać mag z Siłami 4 (przy odpowiedniej ilości sukcesów) jest przerażający. Może on np. skupić światło słońca w laser wysokiej mocy, pokryć stadion futbolowy setkami pryzmatycznych iluzji, zmieniać tor lotu rakiet balistycznych, posyłać fale uderzeniowe w drugą stronę czy też topić lodowce i zamrażać jeziora. Oczywiście większość tych Efektów jest całkowicie wulgarna, tak więc istnieją pewne ograniczenia. Mag może wykorzystać też swą wiedzę do zapewnienia sobie i innym ochrony przed gniewem żywiołów – uczynić lasy niepalnymi, a okręty ochronić przed sztormami.

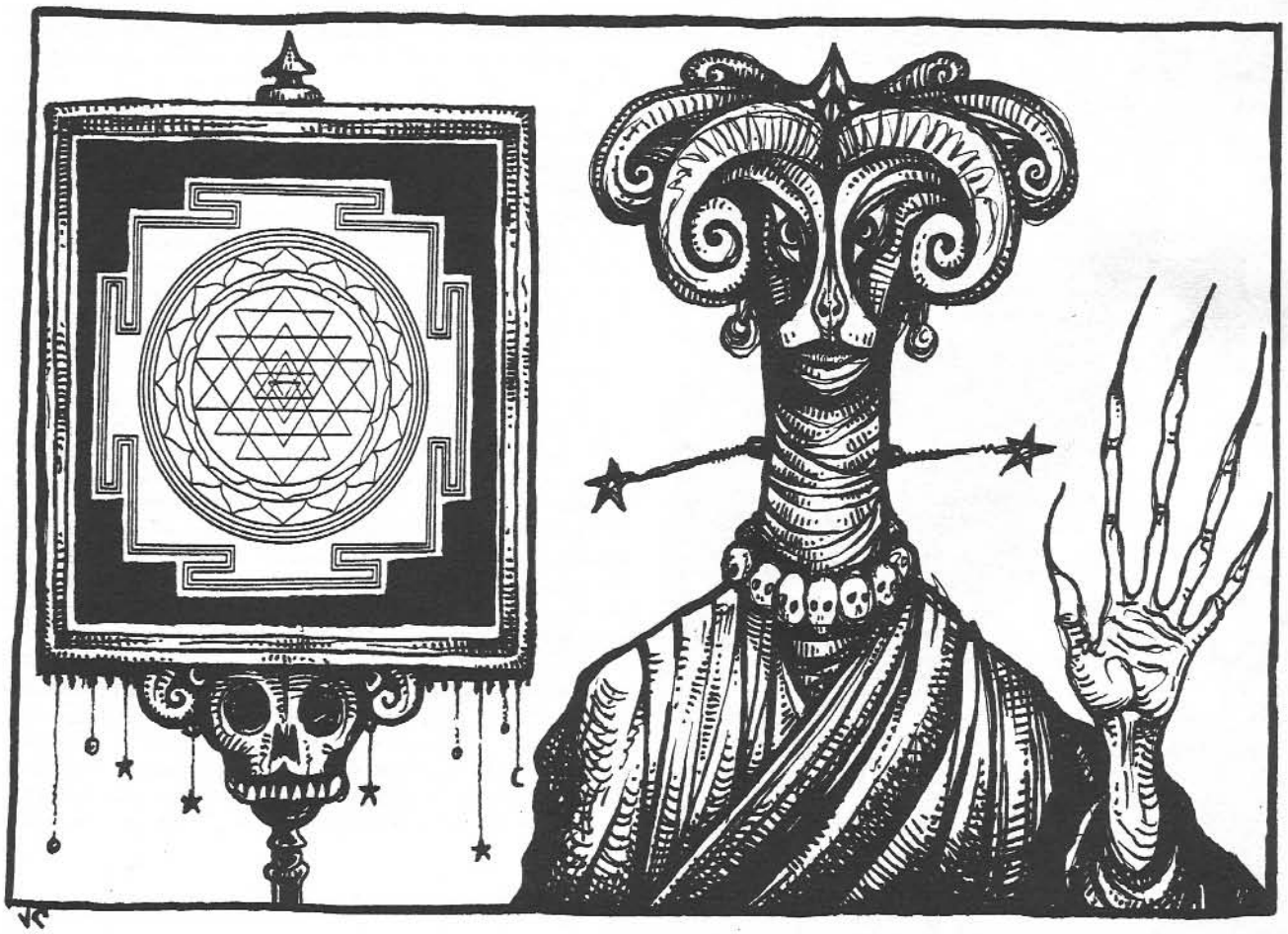
Siły

- • Postrzeganie Sił
- •• Kontrola Mniejszych Sił
- ••• Transmutacja Mniejszych Sił
- •••• Kontrola Większych Sił
- ••••• Transmutacja Większych Sił

Specjalizacje: Żywioły (jeden lub wszystkie), Technologia, Fizyka, Pogoda

••••• Transmutacja Większych Sił

Ten poziom zrozumienia daje podobną moc co opisane wyżej Siły 3, ale przy wystarczającej liczbie sukcesów stopień kontrolowanej przez maga mocy jest niemal nieograniczony. Technomanci wykorzystali tę wiedzę do wyzwolenia energii atomu i inicjacji eksplozji nuklearnych, ale szczęśliwie wspólna rzeczywistość, zdrowy rozsądek i kontrmagya zabezpieczają świat przed nieodpowiedzialnym wykorzystaniem takiej mocy. Na szczęście też niektóre moce są wciąż poza zasięgiem Mistrzów Sił, mimo że niektórzy z nich usilnie walczą o kontrolę nad nimi (wliczając w to czarownicę Louhi, która zgodnie z fińską legendą wciąż usi-





łuje zniszczyć słońce). Wielkie Efekty wymagają wielu sukcesów, jak zresztą i logiki – łatwiej na przykład przywołać sztorm w czasie monsunów niż suszy – lecz Mistrzowie Sił mają na swe zawołanie huragany, gigantyczne pożary, trzęsienia ziemi i nuklearne eksplozje.

Efekty Sił

• **Spojrzenie Mroku** – Przy braku widzialnego światła mag może zmieniać swą percepcję wzdłuż całego widma promieniowania elektromagnetycznego. Pozwala to na postrzeganie światła podczerwonego lub nadfioletowego, fal radiowych, promieni rentgena itp. Dostrzeżenie kolorów jest oczywiście niemożliwe, ale różne rodzaje widzenia dostarczają innych ciekawych informacji, np. rentgenowski wzrok pozwala na dostrzeżenie wewnętrznej struktury obserwowanego obiektu, a podczerwień pozwala widzieć w ciemnościach.

• **Kwantyfikacja Energii** – Przywołując ten Efekt mag może wyczuć rodzaj i ilość działającej wokół niego energii. Swe spostrzeżenia może łatwo przekształcić w dokładne jednostki pomiarowe, takie jak wolty, ampery, tesle, g, itp. Dotyczy to także energii kinetycznej, której poznanie pozwala magowi na ustalenie prędkości obiektu w stosunku do siebie, jeśli zna jego masę.

•• **Wyładowanie Elektrostatyczne** – Mag może zmusić zgromadzony w powietrzu potencjał elektrostatyczny do nagłego rozładowania na wybranym obszarze. Jeśli Efekt skupi się wokół ofiary, to otrzymuje ona jeden Poziom Stanu Zdrowia obrażeń za każdy wyrzucony sukces (może ona próbować zneutralizować te obrażenia; nie stosuje się tu zwyczajowego +1 do sukcesów). Jeśli żywy cel otrzyma więcej obrażeń niż wynosi jego Wytrzymałość, to zostaje ogłuszony (i jest niezdolny do działania) na liczbę tur równych tej różnicy. Efekt ten jest łatwiejszy do wykonania gdy powietrze jest suche (niska wilgotność) lub gdy mag jest w pobliżu jakiejś potężnej maszynerii elektrycznej.

Niektórzy Bracia Akashic używają podobnych metod do przekształcenia się w żywe rezerwuary potencjału elektrycznego, który rozładowują przy uderzaniu przeciwników.

•• **Zrujnowanie Systemu** – Używając tego Efektu mag może dotknąć dowolną maszynerię elektryczną lub system dystrybucji energii, niszcząc ją całkowicie zakłóceniem przepływu prądu. Wiele zaawansowanych systemów jest zabezpieczonych przeciwburzowo (tzn. uodpornionych na spięcia). Takie zabezpieczenie może zminimalizować uszkodzenia powodowane przez maga, ale niemal każdy system może być w ten sposób zawieszony, jeśli już nie zniszczony.

Wirtualni Adepci korzystają z podobnego Efektu do kontrolowania elektrycznej maszynerii. Ich kontrola jednak jest w najlepszym razie pobieżna i mag musi także dobrze rozumieć podstawy jej działania (zyskanej via Zdolności Technologii, Informatyki lub Nauki).

•• **Kroczenie Po Wodzie** – Kontrolując kohezję molekularną powierzchni cieczy (zazwyczaj wody) mag może uczynić jej powierzchnię wystarczająco wytrzymałą by można było po niej przejść. W zależności od liczby wyrzuconych sukcesów, za magiem mogą też podążyć inni.

•• **lub •••• (w zależności od wielkości obiektu) Telekineza** – Cudotwórca może telekinetycznie kontrolować przemieszczanie obiektu, przy założeniu, że jest on już w ruchu. Niemożliwe jest jego przyśpieszenie, choć mag może próbować spowolnienia lub zatrzymania przez spuszczanie z niego energii kinetycznej w powietrze. Te ograniczenia prędkościowe wynikają

z niezdolności maga do stworzenia większej ilości energii. Adept może jednak obracać przepływem energii kinetycznej dla zmiany kierunku obiektu; wystrzelone pociski mogą być skierowane ku strzelcowi, a jadący samochód zmuszony do cofania zamiast jazdy do przodu.

Im więcej sukcesów wyrzuci mag tym wiekszej ilości energii kinetycznej może rozkazywać: cztery sukcesy dadzą kontrolę nad lecącym pociskiem lub biegnącym człowiekiem, pięć nad jadącym samochodem itp. Bardzo trudno jest utrzymać kontrolę nad żywą istotą, gdyż może się ona nagle przestać poruszać. Test Refleksu jest wymagany przy bardzo precyzyjnej telekinezie, takiej jak nawlekanie igły.

Członkowie Bractwa Akashic korzystają z telekinetycznych mocy do korzystania z nadzwyczajnej skoczności przy praktykowaniu Do. Mówi się też, że niektóre Verbeny tworzą telekinetyczne Talizmany w formie mioteł. Oczywiście może to być tylko granie na stereotypach.

●●● **Wezwanie Pioruna** – Jeśli burza (lub inne źródło wyładowań elektrycznych) jest w pobliżu, to mystyk może skierować piorun prosto z nieba by trafił w dowolny widoczny obiekt w swej bliskości. Ofiara może normalnie neutralizować obrażenia. Żywe istoty mogą też zostać ogłuszone, jak to opisano powyżej przy Wyładowaniu Elektrostatycznym.

●●●● **Uścisk Matki Ziemi** – Mówcy Marzeń wierzą, że mogą pobudzić Matkę Ziemię do krótkich chwil porannego rozciągania. Głośno i głęboko grając na swych bębnach mogą poprosić Gaję o objęcie wybranego celu. Efekt ten sprawia, że grawitacja skupia się wokół wybranego obszaru lub celu.

Każdy sukces zaliczony przy rzucie na ten Efekt pozwala magowi stworzyć pole grawitacyjne warte jedno g (g jest jednostką przyśpieszenia ziemskiego). Tak więc przy czterech sukcesach, mag mógłby stworzyć pole grawitacyjne warte cztery g (w którym 50 kilowy chłopiec ważyłby kilogramów 200). Pięć sukcesów pozwala na 5g, sześć na 6g i tak dalej.

Jako generalną zasadę przyjmij, że bohater może ledwo stać przy g równym jego Sile, a wciąż może oddychać przy g równemu dwukrotności jego Wytrzymałości. Przy wyższych natężeniach grawitacji obiekty zaczynają się zapadać pod ciężarem własnej masy. Osoba złapana w pole grawitacyjne wyższe niż jej Siła musi dokonać na nią testu; stopień jego trudności jest równy liczbie sukcesów rzucającego czar +3. Jeśli test nie wyjdzie, to ofiara otrzymuje jeden Stopień Obrażeń; jeśli jednak się powiedzie, to może odpełznąć o pół metra za każdy ze swych sukcesów w nadziei wyjścia z zasięgu pola.

Inne grupy, przede wszystkim Kultyści Ekstazy i Eutanatosi korzystają z podobnych Efektów.

●●●●● **Burza w Szklance Wody** – Sztormowe kochanki Verbeny używają tej magyi do wykorzystania wpływu księżyca na fale i wygotowania burzy, używając jako swego rekwizytu małej, naznaczonej runami miedzianej chochli zawieszonej na długim powrozie. Wiele wiedźm może działać wspólnie, tańcząc ze swym chochlami wokół wielkiego kotła. Verbeny z Anglii twierdzą, że sztorm, który zniszczył hiszpańską Wielką Armadę był ich dziełem. Istniejące sztormy mogą być wzywane i kontrolowane już przy Siłach 4, lecz na tym poziomie wiedźma gotuje burzę z samej energii Luny.



Życie

Jesteśmy inkarnacjami bogów; nasze ciała są tylko odzieniem boskości. Mimo to, nikt jednak nie powinien drzeć tak pięknych szat dla kaprysu lub traktować je z pogardą. Jeśli jesteśmy bowiem objawieniami Boskości, to powinniśmy dobrze wyglądać, czyż nie?

Kiedy zrozumiesz – prawdziwie zrozumiesz naturę tego kim jesteśmy, to będziesz w stanie zmieniać swe boskie szaty z podobną łatwością jak zmieniasz te śmiertelne łachy. Nie jest to łatwą rzeczą do zrobienia – od dzieciństwa przecież wmawiano nam odrazę do własnych ciał – niełatwą do opanowania. Śmiertelne kształty są skomplikowanym odzieniem i wymagają sprytnej szwaczki by dobrze je skroiła, eksponując wszystkie zalety. Wciąż jednak, gdy odstawisz nasze narzędzia, nasze prawa, a nawet nasz język, to pozostanie ci tylko ciało – ostateczne narzędzie, ostateczne odzienie.

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

Granice Sfery Życia są niewyraźne i rozmyte; jej definicje są nader rozmaite – od takich idei jak materia organiczna przez materię ożywioną po wszystko co nasycone jest energią życiową (włączając w to wampirzą krew). Nie ma dwóch Tradycji (a co dopiero magów), które dokładnie by się pod tym względem zgadzały. Bractwo Akashic postrzega Życie jako Sferę Drewna, najbardziej złożonego ze wszystkich pięciu taoistycznych żywiołów, podczas gdy Porządek Hermesa traktuje Życie jako coś całkiem odmiennego i od żywiołów i od Kwintesencji. Inne Tradycje mają jeszcze szersze definicje, lecz większość i tak zgadza się co do zawiłości Życia i jego znaczenia pomiędzy żywiołowymi magyami Wzorców.

Magowie Życia są bezcenni dla każdej Fundacji; nie dość, że są jednymi z najsilniejszych wojowników, to pomagają także jako uzdrowiciele, prawdziwie niezbędni w każdej wojnie. Ich moce mogą leczyć rany normalne jak i poważne, jak i takie zadawać. Obrażenia powodowane przez tę Sferę są całkowicie standardowe, ale czarownicy w Niej biegli nie muszą po prostu zabijać swych przeciwników. Mistrz Życia może sparaliżować swych wrogów skurczami mięśni, postarzeć ich lub zamienić w myszy. Studenci Życia mogą także doskonalić swe ciała (lub innych) czasami zamieniając się w zupełnie nowe stworzenia.

Transformacja i mutacja działa tu jak dla każdej innej Sfery Wzorców. Dlatego też Wzorce Życia mogą być tworzone z Sił, Materii lub czystego eteru Pierwszej. **(Zobacz stronę 187).**

Generalnie mówiąc, Sfera Życia zajmuje się obiektami wciąż zawierającymi żywe komórki – na przykład świeżymi owocami, kokonami jedwabników a może surowym mięsem – nawet jeśli są one technicznie martwe. Jeśli coś jest wystarczająco żywe by po zasadzeniu w ziemi wyrosło, lub nadaje się do transplantacji, a w ostateczności hodowli komórkowej, to rządzi nim Życie. Jeśli jest organiczne, lecz całkowicie martwe – jak suszone owoce, włosy, tłuszcz, słoma lub surowe nitki jedwabiu – władzę trzyma Materia.

Mistrzowie Życia znani są ze swego doskonałego zdrowia. Ich skóra jest wolna od blizn i skaz, mogą jeść i pić tyle ile im się podoba bez jakichkolwiek skutków ubocznych i rzadko kiedy się męczą. Po osiągnięciu Mistrzostwa widać wśród nich tendencję do zmiany swego wyglądu, dopasowywaniu go do swych kaprysów.

• Zmysł Życia

Mag rozpoczyna swe studia od nauki identyfikowania Wzorców Życia. Odczytując owe Wzorce (jakby jego filozofia tego nie określała), może wiele się dowiedzieć o reprezentowanej przez nie formie życia – poznać jej wiek, płeć i każdy aspekt zdrowia. Obdarzony tą świadomością mystyk może wyczuwać wszystkie otaczające go żywe struktury.

•• Zmiana Prostych Wzorców Samouzdrawianie

Nauka oddziaływania na Życie zaczyna się od najprostszych jego Wzorców. Mystyk może teraz zmieniać struktury podstawowych żywych form, od mikroskopijnych wirusów i bakterii po tak złożone jak owady i mięczaki (dla ułatwienia przyjmijcie, że każdy bezkręgowiec jest traktowany jako prosty Wzorzec Życia). Całe życie roślinne, od alg po sekwoje, ma wystarczające proste Wzorce by być podatne na manipulacje maga tego poziomu.

Mag może teraz jedynie wpływać na te proste Wzorce; uzdrawiać lub zabijać niższe stworzenia, powodować by krabom wyrastały dodatkowe nogi, drzewom owoce a pszczołom by wyzwalały feromony przyzywające rój. Czego jednak nie zrobi, to stworzenie w swej esencji pozostanie sobą – może je zmutować, lecz nie przetransformować. Drzewo wiśniowe będzie wciąż drzewem wiśniowym, nawet jeśli daje zatrute owoce, a ćma ćmą, nawet przy metrowej rozpiętości skrzydeł.

Mag zaczyna także rozumieć złożone Wzorce Życia, zaczynając od najbardziej mu bliskiego, swego własnego. Na tym poziomie może on tylko poprawiać (lub tworzyć) przerwy swego Wzorca, uzdrawiając się w ten sposób lub raniąc.

••• Samoprzekształcenie Uzdrowienie Życia Transformacja Prostych Wzorców Kreacja Prostych Wzorców

Na tym poziomie mag może przekształcać swój Wzorzec tak, jak czynił to z prostymi Wzorcami przy Życiu 2. Nie może wobec tego zmienić tego czym jest (człowiekiem), ale jest w stanie zmienić swą płeć lub wygląd, sprawić by wyrosły mu szpony, futro, skrzela itp.

Proste Wzorce są teraz pod jego całkowitą kontrolą; może wywracać je na drugą stronę, zmieniać jeden w drugi, a nawet tworzyć z innych Wzorców korzystając z połączonych Efektów z Siłami, Materią lub Pierwszą. Pozwala to na stworzenie świetlików z błędnych ogników, winogron ze szklanych kuleczek i żywego motyla z jego platońskiej, eterycznej koncepcji.

Niestety każda stworzona tak forma życia nie będzie posiadała umysłowości przekraczającej poziomu swej poprzedniej formy. Mimo to dla prostych form życia, takich jak rośliny, wada ta nie ma praktycznego znaczenia. Nawet stworzenia takie jak kraby czy owady mogą być nasycone instynktami, które mogą z braku prawdziwego umysłu służyć jako inteligencja.

Mystyk zaczyna także rozumieć inne złożone organizmy, i może uzdrawiać je (lub ranić) tak jak robił to ze sobą na poprzednim poziomie.

•••• Zmiana Złożonych Wzorców
Autotransformacja

Mag, który osiągnął ten poziom może zmieniać strukturę dowolnego złożonego Wzorca Życia, włącznie z Wzorcami innych myślących istot. Podobnie jak przy Życiu 2, stworzenia poddane tej magyi wciąż pozostają sobą, choć możliwe są bardzo radykalne wariacje w stosunku do ich podstawowej formy.

Adept Życia może zmienić swą formę tak by przypominała inną żywą istotę o mniej więcej podobnej masie i rozmiarach. Może więc zmienić się w jelenia, ale już nie w mysz. Specjalne zdolności nowej formy – takie jak oddychanie pod wodą, lot, itp. – nie przenoszą się automatycznie, wymagane są do tego dodatkowe Efekty Życia. Sprawne poruszanie się w nowej formie wymaga uprzedniego, dość długiego treningu – jest to w końcu całkowicie nowe ciało.

Bardziej naturalistyczne Tradycje kompensują sobie brak takiego treningu przez wprawienie do nowej formy wszystkich jej naturalnych instynktów. Jednak jest to bardzo ryzykowne – mystyk ryzykuje tu całkowitą utratą swej jaźni. Niektórzy magowie odnaleźli się uwięzionymi w kształtach delfinów lub panter, powracając do siebie dopiero po napotkaniu czegoś co przypomniało im o ich prawdziwym ja.

••••• Transformacja Złożonych Wzorców
Kreacja Złożonych Wzorców
Perfekcyjna Metamorfoza

Mistrz Życia może transformować innych tak jak siebie na poprzednim poziomie. Może też teraz sam przybrać dowolną pożądaną formę.

Niesie to ze sobą pewne problemy. Wyższa istota przekształcona w niższą ma tendencję zyskiwania instyktów przetrwania kosztem uprzedniej inteligencji, podczas gdy w przeciwnym wypadku z czasem dzieje się odwrotnie. Pies transformowany w ochroniarza może być bardzo wierny, choć niezbyt sprytny, zaś rzepa transformowana w kelnera wciąż pozostanie umysłowo warzywem. Do sprawienia by stworzenia takie mogły ustać na dwóch nogach, a co dopiero zaczęły mówić, potrzebny jest długi okres nauczania lub łączony z Umysłem 3 efekt (mniej sukcesów niezbędne jest dla psa, znacznie więcej dla rzepy).

Problemów takich nie ma Mistrz, który osiągnął perfekcyjną metamorfozę. Mag zmieniający kształt na tym poziomie przenosi w nietkniętej formie swój umysł i Sztuki. Czym by się nie stał, ta nowa forma jest dla niego tak naturalna jakby się w niej narodził. Niestety przekształcenia takiego może dokonać tylko na sobie.

Na tym poziomie mag zyskuje także najbardziej unikalną z mocy, którą niektórzy mogą postrzegać jako boską: może on mianowicie osnuwać nowy Wzorzec do stworzenia dowolnej formy życia, nawet ludzkiego ciała. Oczywiście wymaga to magyi łączonej z odpowiednimi poziomami Sił, Materii lub Pierwszej. Niestety tak stworzona forma nie niesie z sobą umysłu ni duszy ponad Rezonans tego z czego powstała. Portret kobiety mógł być nawiedzany przez jej zjawę; tak więc mag, który sprawił by wyszła ona cieleśnie z obrazu może odkryć, iż ma przed sobą pozdrawiającą go całkiem sprawną kobietę (ze swymi własnymi planami). Rewolwer zaś zmieniony w chomika może okazać się wyjątkowo głupim choć krwiożerczym chomikiem.

W konsekwencji wielu magów preferuje tworzenie nowej istoty całkowicie z Pierwszej Siły, dające im pewność, że nie będzie miała ni umysłu ni duszy ponad to czym się ją później obdaruje. Może to się wydawać z początku bezcelowe, ale magowie znaleźli najróżniejsze zastosowania dla takich bezdusznych skorup. Niektórzy kreaują nowe formy życia tylko do studiowania efektów różnych „udoskonaleń" na żywe ciało, podczas gdy inni nasycają te bezduszne formy życia przeprogramowanymi reakcjami, dającymi im namiastkę instynktownej inteligencji. Progenitorzy dysponują oddziałem „kontroli zniszczeń", który tworzy bestie obdarzone jedynie instynktowną żądzą zabijania, a następnie wyzwala je na wrogów.

Puste ciała są również idealnym miejscem odpoczynku dla duchów i astralnych podróżników. Większość duchów może przejawiać się w takim ciele (a nawet opętać już zamieszkałe) i oddziaływać z zewnętrznym światem. Mag który pomógł tak duchowi Umrodu dostać się do naszego świata może oczekiwać od niego wielu przysług.

Mistrz Sfer Życia i Umysłu może zeteryzować swą psyche i tworzyć nowe ciała dla swej formy astralnej, podczas gdy ci wprawni w Duchu stworzyli pewną formę ubezpieczenia na życie, polegającą na reinkarnowaniu się w nowe ciała gdy stare umrą. Magowie tacy często pozostawiają za sobą długi łańcuch różnorodnych ciał, osiągając pewien stopień nieśmiertelności.

Życie

- • Zmysł Życia
- •• Zmiana Prostych Wzorców
  - Samouzdrawianie
- ••• Samoprzekształcenie
  - Uzdrowienie Życia
  - Transformacja Prostych Wzorców
  - Kreacja Prostych Wzorców
- •••• Zmiana Złożonych Wzorców
  - Autotransformacja
- ••••• Transformacja Złożonych Wzorców
  - Kreacja Złożonych Wzorców
  - Perfekcyjna Metamorfoza

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

Efekty Życia

• **Gene-Skan** – Używając swego komputera Wirtualny Adept znający Sztukę Życia może wykonać program skanujący jego otoczenie na oznaki życia. Graficzny odczyt ukazuje wszystkie pobliskie formy życia, ich pozycję w stosunku do maga jak i anatomiczny odczyt formy oparty na jej Wzorcu. Adept dokonuje zazwyczaj filtracji tego odczytu, tak aby komputer nie pokazywał każdej muchy czy karalucha. Jeśli chce, może też wykonać skan na obecność konkretnego gatunku, a nawet specyficznego stworzenia, jeśli miał je już uprzednio zeskanowane. Po przekroczeniu półkilometrowego zasięgu odczyt staje się bardzo niedokładny i może nawet ukazywać widmowe obrazy istot nie istniejących w rzeczywistości.

• **Modlitwa Uzdrawiającego Objawienia** – Niebiański Chór studiuje Sztuki Życia do wykrywania chorób i ran. Jego Studenci uczą się wpierw jak odnajdywać wady we Wzorcu Życia istoty i ustalać jakiego rodzaju choroby, oznaczają zranienia, zatrucia czy obecność pasożytów. Przy oglądaniu Wzorca mystyk musi dokonać zazwyczaj testu Percepcji. Im więcej zaliczy na nim sukcesów, tym dokładniejszą informację otrzyma. Jeden sukces mógłby odsłonić aktywność trucizny, dwa, że trucizna wpływa na proces oddychania, a trzy – ustalić, że jest to cyjanek.

• • **Uzdrowienie Niższego Stworzenia** – Uzdrowiciel może przystąpić teraz do próby naprawienia uszkodzonego Wzorca prostszej formy życia. W ten sposób może zostać uleczone praktycznie każde schorzenie. Leczenie obrażeń jest rozstrzygane w ten sam sposób, co uszkodzenia. Narrator sam musi zdecydować o liczbie sukcesów potrzebnych do odtwarzających Efektów takich jak odrastanie kończyn, leczenie paraliżu itp.

Każda próba uzdrowienia Wzorca zakłada, że mag uczynił tyle ile tylko mógł. Powtórzenie tego Efektu nie przyniesie już żadnych nowych efektów. Jeśli jednak Narrator chce, to może zezwolić magowi na dalsze uzdrawianie, zaraz po tym jak stworzenie samoistnie się podleczyło. Tak samo, każde nowe obrażenia odniesione przez cel leczenia mogą być natychmiast przez maga uzdrowione. Niektórzy czarownicy byli znani z tego, że leczyli troszkę obrażeń, zadawali więcej, a później zaczynali od początku. Oczywiście ci sami magowie mieli tendencję do zepsucia tego efektu i zadawania przerażających ran.

Niektóre typy ran wymagają specjalnego traktowania przy magycznym uzdrawianiu. Poważne rany **(zobacz Rozdział Dziesiąty)** mogą być uleczone tylko przy użyciu wulgarnej magyi. Poważne rany spowodowane przez Paradoks lub wyciek Wzorca **(zobacz „Lepsze Ciało")** nie mogą być leczone magyą; jedynie naturalne samoleczenie może pomóc.

Co więcej, dwóch magów nie może sukcesywnie leczyć jednego celu. Po tym jak jeden go już częściowo uzdrowił, to drugi nie może próbować ponownie do chwili gdy otrzyma więcej obrażeń. Ale oczywiście wciąż możliwe jest działanie obu magów w zespole dla uzdrowienia pacjenta.

• • **Ho Tien Chi** – Z chińskiego „Pierwszy Oddech po Narodzinach," Ho Tien Chi jest ćwiczeniem oddechowym doskonalonym przez Bractwo Akashic. Dzięki temu potężnemu Efektowi mag może zregenerować rany zadane jego ciału. Rezultaty są takie jak przy **Uzdrowieniu Niższego Stworzenia**. Inne grupy praktykują własne metody uzdrawiania, od nakładania rąk Niebiańskiego Chóru po szalone teorie niektórych Technomantów, angażujące elektryczną stymulację obwodów samonaprawczych ciała.

• • **Mała Dobra Śmierć** – Efekt ten jest pierwszą z form zabijania jakich uczy się Student Eutanatosów. Używając go mag mentalnie chwyta i rozdziera eteryczny Wzorzec dowolnej niższej istoty **(zobacz tabelę Obrażeń i Czasu Trwania dla ustalenia ran)**. Inne Tradycje używają podobnych Efektów, choć znacznie rzadziej.

• • **Zgięcie Drzewa** – Verbeny używają tego Efektu do przetkania Wzorca drzewa, sprawiając by jego gałęzie i pień zginały się i skręcały w nowe kształty.

• • • **Lepsze Ciało** – Dokonując zmian we Wzorcu swego ciała mag może poprawić Matkę Naturę. Każdy zaliczony sukces pozwala mu na czasowe zwiększenie jednego ze swych Fizycznych Atrybutów lub Wyglądu o jedną kropkę. Może to przekroczyć normalne pięć, ale Efekt staje się wtedy całkowicie prostacki. Ma on zwyczajowy czas trwania; jeśli mag chce by zmiany te stały się permanentne, to musi zapłacić punktami doświadczenia lub cierpieć na przeciek Wzorca.

Przeciek Wzorca jest powodowany przez metafizyczną nierównowagę między maga zewnętrznym kształtem a jego Prawdziwą Formą – między tym czym jest a tym czym wydaje się być. W miarę upływu czasu przeciek ten powoduje fizyczne cierpienie (tzn. utratę poziomów Stanu Zdrowia), gdyż ciało zaczyna żywić się swą własną energią w próbie utrzymania wybujałej formy. Mag z tym syndromem jest faktycznie taumivorem **(zobacz „Mityczne Bestie" w Rozdziale Dziewiątym)**. Jeśli jest on wprawny w Pierwszej, to może miast tego karmić swe ciało Kwintesencją z Avatara. Ale gdy taumivoryczny mag wyczerpie to alternatywne źródło energii (co często się zdarza jeśli nie medytuje przy Węźle) jego ciało wróci z powrotem da karmienia się swym życiem.



Za każdy dzień utrzymywania się w udoskonalonej formie mag będzie otrzymywał jeden Stopień Obrażeń, w miarę jak jego taumivoryzm wysysać będzie Kwintesencję z samej energii życia. Jeśli będzie nadużywał zdolności swego udoskonalonego ciała, to czas ten może się skurczyć do godzin, a nawet minut. Rany te nie mogą zostać wyleczone póki mag nie pozwoli swemu Wzorcowi na powrót do naturalnej formy (tracąc przepakowane atrybuty) lub nie zapłaci za permanentne ich podniesienie. Obrażenia odniesione wskutek przecicku Wzorca mogą być uleczone jedynie w naturalnym tempie, nie przez magyę, a i tak wyciek będzie trwał póki mag nie umrze, nie wyda punktów doświadczenia lub nie powróci do swej wyjściowej formy.

Jeśli mag chce zmienić swą Prawdziwą Formę, to koszt permanentnego podniesienia Atrybutu w ten sposób jest o połowę mniejszy niż normalnie. Wymaga to przynajmniej pięciu sukcesów na teście wulgarnej magyi, kosztując przy tym jeszcze wiele czasu i bólu. Przejście z Wyglądu 1 na Wygląd 4 przez technokratyczną magyę wiąże się ze skomplikowaną operacją plastyczną, a większość metod Tradycji jest równie nieprzyjemna, polegająca na to piciu obrzydliwych wywarów, czy odwiedzaniu gabinetów luster.

Permanentne przekształcenie swego Wzorca w formę niezbyt odmienną czy lepszą od oryginału, na przykład zmiana specjalizacji Siły z Krzepkiej na Żylaste Mięśnie, lub oczu niebieskich na brązowe jest bardziej przekształceniem niż udoskonaleniem. Nie powoduje to przecieku Wzorca, choć może zmienić jego Prawdziwą Formę.

Jeśli mag przekroczy ludzkie maksimum pięciu kropek w którymkolwiek z Atrybutów, to musi zaznaczyć sobie ciągły punkt Paradoksu za każdą przekraczającą kropkę. Na przykład mag, który zwiększył swą Siłę do 7 i Zręczność do 6 otrzyma trzy punkty permanentnego Paradoksu, póki jakoś nie straci tych wulgarnych udoskonaleń. To jest właśnie powszechny problem z cyborgami Iteracji X – wiele stało się zbyt wulgarnych by bezpiecznie przebywać na Ziemi.

Mag może także użyć tego Efektu do wytworzenia sobie naturalnej broni – szponów, kłów, bardzo gęstych kości, zbiorniczków z trucizną etc. Takie naturalne bronie należy traktować jako pałki, szpony lub noże (**zobacz „Walka" w Rozdziale Dziesiątym**). Efekt ten jest generalnie wulgarny. Jeśli mag chce takie zmiany pozostawić na stałe, to musi także zaznaczyć ciągły punkt Paradoksu za każdą mutację. Nie powodują one jednak przecieków Wzorca, chyba że zwiększają także wartość Atrybutów.

• • • **Rozłupywanie Człowieka** – Dzięki temu Efektowi Eutanatos może rozrywać Wzorce bardziej złożonych form życia. Ze względu na brak ogólnej znajomości takich Wzorców nie jest w stanie ich rozpleść szybko. Ogólny skutek tej magyi przypomina **Małą Dobrą Śmierć**, choć **Rozłupywanie Człowieka** może wpłynąć na dowolną formę życia. Spowodowane nim obrażenia objawiają się często jako patologie i wewnętrzne krwotoki.

• • • • **Mniejsza Zmiennokształtność** – Dzięki tej magyi mag może zmienić swój kształt w każde z wyższych zwierząt o zbliżonej masie i rozmiarach. Jego umysł nie ulega jednak zmianie i wpierw musi się nauczyć jak myśleć i poruszać się w swej nowej formie. Mag, który zmienił się w tygrysa musi nauczyć się chodzić jak kot, pić jak kot i walczyć jak kot.

Wiele nowych zmiennokształtnych istot rozumie jedynie w podstawowym stopniu to co robi. Póki nie poznają swej nowej formy – co kosztuje dwa punkty Siły Woli – muszą wydawać jeden punkt za każdy spędzony w niej dzień, by pamiętać kim są naprawdę. Będąc jednak zmienieni nie mogą odzyskiwać Siły Woli, tak więc po utracie jej całej będą przekonani, że zawsze byli tym czym są teraz, chyba że coś ich przekona, że jest inaczej. Jeśli powrócą potem do swej normalnej postaci, to będą musieli przejść przez okres stopniowego dostosowania się do człowieczeństwa, choć magya Umysłu może pozwolić to obejść.

• • • • **Mutacja Formy** – Mag może zmienić kształt dowolnej żywej istoty, powodując deformacje (paraliż, amputacje etc.) lub korzystne mutacje (skrzela, dodatkowe stawy, itp.) Mystycy (przede wszystkim assasini i tajni agenci) używają tych mutacji jako ostatecznej formy maskowania, przekształcając swą strukturę ciała tak by zmienić wzrost, wagę, budowę ciała i rysy twarzy.

Liczba wyrzuconych sukcesów określa stopień do jakiego mag może przekształcić ciało swego celu. Mutacje trwające ponad jeden dzień mogą spowodować bolesny przecieк Wzorca, jak to opisano przy **Lepszym Ciele.**

• • • • **Fizjologiczna Kontrola Emocji** – Wielu Wirtualnych Adeptów postrzega ludzkie istoty jako biologiczne komputery. Indukując pewne reakcje w fizycznym ciele, mogą oni „przeprogramować" zachowanie się danej osoby. Emocje takie jak gniew lub strach mogą być wywołane przez zmuszenie ciała do produkcji adrenaliny, podczas gdy stymulacja endorfinowa może przynieść niezwykłą rozkosz. Nawet depresja ma często biologiczne podłoże. Ta „tyrania" fizycznego ciała nad umysłem jest jedną z przyczyn dla których Adepci chcą osiągnąć stan wirtualnej rzeczywistości, pozostawione z tyłu ciało nie będzie już bowiem niewoliło swobodnego umysłu.

Dowolny Adept Życia może wzbudzać emocje w swym celu przez zmuszanie jego ciała do produkcji lub więzienia odpowiednich hormonów. Im więcej sukcesów zaliczonych na tym Efekcie, tym poważniejsze emocje.

• • • • • **Zwierzęca Forma** – Mistrzowie Życia Verbeny używają tego Efektu na tych, którzy ich obrazili, zamieniając chamów w muchy czy żaby. Ofiara tej transformacji zyskuje wszystkie zalety i wady swej nowej formy; jej zmysły zostają ograniczone do nowych możliwości (człowiek zmieniony w drzewo nie miałby możliwości widzieć, słyszeć lub czuć, ale zyskałby nowe zmysły pozwalające mu „czuć" słońce, wodę i wiatr). Jego osobowość nie ulega zmianie, a magowie mogą w nowej formie wciąż korzystać z magyi.

Efekt ten może zamieniać myszy w konie a konie w woźniców, podobnie jak w Kopciuszku. Zamienione w ludzi zwierzęta muszą przejść długi proces aklimatyzacji, ale ostatecznie będą myślały o sobie jako o ludziach – i mogą obawiać się wiedźm chcących przywrócić im poprzednie kształty.

• • • • • **Perfekcyjna Metamorfoza** – Ta starożytna magya hermetyczna pozwala magowi na przybranie dowolnej wybranej przez siebie formy bez utraty intelektu. Wielkość i masa nie stanowią żadnego problemu, a ciało i umysł łączą się perfekcyjnie. Czarodziej może żyć jako gryfon, pies myśliwski, wciąż pamiętając swą ludzką historię i status maga. Ten rodzaj transformacji jest dostępny jedynie dla samego maga, choć Mistrzowie Życia rozumieją, że Wyrocznie są w stanie użyć tej mocy na innych.

Materia

Słyszałeś o kamieniu filozoficznym, czyż nie? Platoniczny ideał wykrojony z myśli, o kształcie nadanym przez największych w naszej Sztuce? Powiedziane jest, że kamień taki, jeśli mógłby być zrobiony (mógłby – już go zrobiłem), zmieniałby podstawowe metale w ich najszlachetniejszą formę – złoto. I podobnie jak ci, którzy poszukiwali Kamienia, my, Dzieci Misteriów pragniemy przynieść całemu otaczającemu nas światu – od najmarniejszego kamienia po koronę stworzenia – jego najczystszą formę.

Na razie zaś zadowalamy się dostosowywaniem go do naszej woli. Przemiana ołowiu w złoto nie jest bajką – za chwilę pokażę ci jak to robić. Jeśli poświęcisz się nauce, wkrótce osiągniesz to o czym ludzkość marzyła od stuleci; poznasz przeobrażenie form. Kiedyś możesz nawet zacząć przywoływać kształty i substancje o jakich nikt nigdy wcześniej nie pomyślał. Materią jest to co chcemy. Niech układ okresowy Technokracji więcej cię już w tym nie zwodzi.

Specjalizacje: Transmutacja, Kształtowanie, Przywoływanie, Złożone Wzorce

Materia jest jedną ze Sfer Żywiołów, sumy Magyi Wzorców (Sił, Życia i Materii) i eterycznej Sfery Pierwszej. Porządek Hermesa widzi ją jako zarządzającą żeńskimi żywiołami, Wodą i Ziemią, zaś Bractwo Akashic postrzega jako Sferę Wody, Ziemi i Metalu. Zajmuje się ona głównie kwestiami związanymi z Wzorcami materii nieożywionej, choć precyzyjny podział między nią a Sferą Życia (jak i dokładne podziały między Żywiołami) zależą w dużej mierze od każdej z Tradycji (**zobacz „Życie"**). Większość Technokratów prowadzi ten podział między materią organiczną a nieorganiczną lub między prostą chemią organiczną a tą bardziej złożoną (aminokwasy, białka).

Jakby ten podział jednak nie przebiegał to wszyscy studenci Materii uczą się wpierw analizować swój obiekt zainteresowania, następnie przemieniać jedną prostą substancję w drugą. Kolejnymi etapami są poznawanie metod zmiany kształtu obiektów, tworzenie przedmiotów o bardzo skomplikowanej strukturze i ostatecznie, na poziomie Mistrzowskim, substancji wręcz cudownych i legendarnych, takich jak Orichalcum (Prawdziwe Złoto), Lunargent (Prawdziwe Srebro) i Hermium (Prawdziwa Rtęć). Oprócz tego Mistrz zyskuje zdolność tworzenia materiałów radioaktywnych (pluton itp.), smoczych pereł, mitycznych perfum, cudownych maszyn, stopów i automatów, które negują założenia „konwencjonalnej" nauki.

Mistrzowie Materii obdarzeni są zazwyczaj jakimś wariantem dotyku Midasa. Cała ich osobista własność (jak i ta z którą są w kontakcie) jest doskonała i cenna, zawsze błyszcząca, w nienagnnym stanie. Niemniej traktują ją oni jako coś mało istotnego, faworyzując samą sztukę i rzemiosło. Ten punkt widzenia sprawia iż wielu Mistrzów jest odbieranych jako pysznych i wyniosłych.

• Pecepcja Materii

Student Materii rozpoczyna od rozpoznawania rozmaitych jej Wzorców, włącznie z utajonymi strukturami, które nadają przedmiotom kształty i właściwości. Dzięki takiej percepcji może on teraz wykrywać rzeczy ukryte przed normalnymi zmysłami. W dodatku do wyczuwania ich składu i właściwości, Student może odkrywać struktury ukryte w innych; materiał nie stanowi już przeszkody dla jego zmysłów.

•• Podstawowa Przemiana

Mag może transmutować jedną substancję w drugą, bez zmiany jej kształtu, temperatury lub stanu (stałego, ciekłego czy gazowego). Magowie z mystycznych Tradycji mogą zmienić mleko w śmietankę lub mahoń w dąb, podczas gdy naukowcy wodę w kwas lub ołów w złoto. Im bardziej radykalna jest transmutacja, tym większej ilości sukcesów wymaga do poskutkowania. Łatwiej jest zmienić wodę w wino (jeden sukces) niż w kwas siarkowy (trzy) jak i trudniej przekształcić kamienie w chleb (trzy) niż zakwas w żyto (jeden).

Przy zrozumieniu Pierwszej i innych Magyi Wzorca mag może używać łączonych efektów do transformacji obiektów zarządzanych przez Siły, Życie lub Pierwszą w podstawowe Wzorce Materii, włączając w to zmianę żywych istot w kamienie lub światła księżyca w nici. Dzięki Pierwszej 2 może on zebrać eter do stworzenia (lub odtworzenia) każdej prostej, podstawowej rzeczy złożonej z jednej powszechnej, homogenicznej substancji. Umożliwia to stworzenie bryłki kwarcu przypominającej w zarysach kobietę, ale już nie figurki porcelanowej pasterki. Przy pewnym wysiłu można stworzyć w ten sposób trochę plastiku C–4, ale bez detonatora. Oczywiście parę kilogramów plutonu nie wchodzi w ogóle w rachubę (wysoce radioaktywne substancje mogą być tworzone dopiero na Poziomie 5 Sfery). Im bardziej rzadka i/lub złożona jest dana substancja tym trudniej stworzyć ją z czystego eteru. Łatwiej stworzyć szkło niż diamenty, prościej mąkę niż chleb. Złożone kreacje muszą poczekać do Poziomu 4.

Czynienie rzeczy gorętszymi lub chłodniejszymi niż były pierwotnie, lub obniżanie ich energii potencjalnej wymaga użycia połączonego efektu z Siłami, choć sama Materia może zmienić lód w lody lub wrzącą wodę w gorącą zupę. Przemiana ciał stałych w ciecze lub cieczy w gazy wymaga albo Materii 3 albo użycia Sił 3/ Pierwszej 2 (lub jakichś zwyczajnych metod) do podgrzania lub ochłodzenia owych substancji.

••• Zmiana Formy

Na trzecim poziomie Materii mag może ostatecznie przezwyciężyć sztywne Wzorce rzeczywistości. Selektywnie zmieniając rozmaite aspekty Wzorca obiektu, może zmienić jego formę na dowolną pożądaną – skompresować w celu zwiększenia gęstości i zmniejszyć objętość przy zachowaniu tej samej wagi, nadmuchać tak by zmniejszył on gęstość i powiększył objętość, lub też czasowo zmienić jego stan, ze stałego na ciekły lub z ciekłego na gazowy. Uczynienie tych zmian ciągłymi wymaga Poziomu 5 Sfery.

Rozumiejący ten poziom czarodziej może także rzeźbić materię, nadając jej dowolny wymarzony kształt, ograniczony jedynie właściwościami samego materiału. Tak samo łatwo mogą być naprawione złamane przedmioty, jeśli tylko posiada on wystarczającą do tego zwyczajną wiedzę.

•••• Złożona Transmutacja

Adepci Materii mogą teraz narzucać fizycznym materiałom radykalne zmiany i tworzyć złożone i wyrafinowane struktury, zbudowane z wielu powszechnych materiałów lub kilku rzadszych. Dowolna typowa materia może zostać zmieniona w inną – pistolet strzałkowy w elektryczny paralizator (trzy sukcesy) lub kontener na śmieci w mały czołg (pięć sukcesów) – choć podobnie jak i przy Poziomie 2, im bardziej radykalna transformacja tym trudniejszy czyn.

Przy użyciu połączonych Efektów Wzorce Życia, Sił lub Pierwszej mogą same być przemienione w Materię, co pozwala magowi na zamianę dyń w karoce, piorunów w miecze i eterycznego tworzywa ciał niebieskich w mistrzowskie klucze. Możliwe są także złożone kreacje organiczne, włącznie z jedwabnymi strojami balowymi, pieczonymi kurczakami i perskimi dywanami.

••••• Zmiana Właściwości

Na tym szczycie zrozumienia Mistrzowie Materii mogą tworzyć nowe, nie istniejące wcześniej w naturze substancje, biorą wpierw znane już materiały i zmieniając ich fizyczne własności, takie jak punkty topnienia lub wrzenia, gęstość, twardość, przezroczystość, giętkość, współczynnik refrakcji itp. Czarownik może uczynić nawet jeden obiekt niematerialny dla drugiego, tworząc w ten sposób przenikające pancerze pociski i mordercze roboty potrafiące przechodzić przez ściany (nie niszcząc ich przy tym).

Materia

• Percepcja Materii
•• Podstawowa Transmutacja
••• Zmiana Formy
•••• Złożona Transmutacja
••••• Zmiana Właściwości
Specjalizacje: Przeobrażenie, Kształtowanie, Przywoływanie, Złożone Wzorce

Mistrzowski poziom tej magyi pozwala na kreację wszystkich legendarnych i komiksowych materiałów. Mistrzowie budują zamki o murach cieńkich jak papier i noszą na sobie niezniszczalne pancerze, wyglądające jak zwyczajna odzież, wydające się gładsze niż jedwab i lżejsze niż puch. Tak samo rarytasy Technokratycznej nauki, jak sztuczne materiały radioaktywne, są dla nich całkowicie dostępne.

Podobnie jak przy Piątym Poziomie Sił istnieją pewne granice dla Mistrzów Materii, które uniemożliwiają im popadnięcie w kreacyjny amok. Zakładając, że mag zaliczył wystarczającą liczbę sukcesów, może on przecież nadać bilardowej kuli gęstość czarnej dziury. Na szczęście tak wulgarna kreacja wymaga naprawdę wielu sukcesów i niesie dla maga poważne konsekwencje (wściekłość innych magów, wsysanie wszystkiego wokół, Paradoks). Mimo to, małe, przenośne czarne dziury – z horyzontem zdarzeń nie przekraczającym półtora metra – są użytecznymi jednak cokolwiek niebezpiecznymi zabawkami niektórych Mistrzów tej Sfery.





Efekty Materii

• **Fragmenty Snu** – Mówcy Marzeń postrzegają całą materię jako fragmenty snu śnionego przez Matkę Ziemię. Włączając się w niego, mogą znacząco rozszerzyć swą percepcję Materii. Rozszerzają wtedy swe zmysły poza fizyczną rzeczywistość, kierując je we Wzorzec. Od tej chwili zaczynają widzieć całą materię odmiennie, tzn. patrząc na ceglany mur oczyma swej duszy widzą tylko jego Wzorzec.

Umożliwia to magowi ujrzenie rzeczy normalnie dla niego niedostępnych; może wyczuć zawartość pokoju po drugiej stronie ściany czy wykryć ukryte przedmioty i struktury (jak podwójne dno w walizce). Prawdziwie gęste lub złożone Wzorce (krypty bankowe, gęste żywopłoty itp.) mogą wymagać do spenetrowania wielu sukcesów.

Jedynym ograniczeniem tego Efektu jest to, że wykrywa on tylko Wzorce Materii (chyba, że mag jest jednocześnie studentem innych Sfer Wzorców).

• **Analiza Substancji** – Teraz mag zaczyna identyfikować Wzorce rozmaitych substancji. Może wykryć dokładny skład każdego materiału i ustalić takie aspekty jak jego wiek czy waga. Pozwala to na odróżnienie diamentów od kryształów cyrkonu, wykrycie trucizny w winie, lub ustalenie autentyczności (lub nie) starych mebli przez analizę ich Wzorców na oznaki starości.

•• **Słoma w Złoto** – Tkacze zaklęć Verbeny używają tego Efektu do przemiany mało wartościowych substancji w kosztowności, czego najbardziej klasycznymi przykładami są zmiany słomy w złoto i łez w brylanty.

Większość takich Efektów jest prostacka, ale znane są także bardziej dyskretne zastosowania. Jedno z nich, Zarodki Złota, używane przez Porządek Hermesa jest alchemicznym procesem zapożyczonym od legendarnych Dzieci Wiedzy. Mag zasiewa grunt specjalnie przygotowanymi „zarodkami" i kiedy ponownie go rozgrzebuje, odkrywa znacznie więcej złota (i łatwo tłumaczy to jako przypadek). Podobnie może też powiększyć ilość tłuszczu w mleku lub polepszyć jakość wina i nie wzbudzi to żadnej niezdrowej ciekawości.

••• lub •••• **Zmiana Stanu** – Dodając do Materii Efekt Sił 3/ Pierwszej 2, mag może zmienić punkt topnienia lub wrzenia obiektu jego zainteresowania. Pozwala to zmieniać stan materii na stały, ciekły lub gazowy. Przy użyciu Materii 5 nie zmienia on jego temperatury, przekształca tylko jego formę. Woda może być zamrożona w lód w temperaturze pokojowej, ale lód pozostanie długi okres w ogóle się nie topiąc. Nie zamarza ona faktycznie z powodu ochłodzenia; zamarza, gdyż mag zmienił temperaturę jej punktu zamarzania.

Zmiany takie zależą od liczby wyrzuconych sukcesów; Narrator powinien użyć zdrowego rozsądku do ocenienia co jest możliwe przy rozmaitej ich liczbie. Jeden powinien wystarczyć do zamrożenia wody w temperaturze pokojowej, podczas gdy pięć zmieniałoby gaz w ciało stałe, wiążąc w ten sposób inne istoty i obiekty. Zmiany te są aktywne tylko na czas działania Efektu, po czym znikają, pozostawiając wszystko po dawnemu.

••• **Destrukcja Struktur** – Mag wykorzystuje swą znajomość Wzorców Materii do rozbijania struktur przez rozrywanie ich Wzorców. Efekt ten przypomina trochę **Rzeźbienie**, ale jest szybszy, gdyż koncentruje się na niszczeniu. Używając go mag może rozrywać stalowe drzwi i kruszyć beton. Może nawet rozpraszać gazy lub płyny, po warunkiem, że są istnieje jakiś otwarty obszar, na którym mogłyby się rozpuścić; płonąca na rzece plama ropy może zostać zniszczona dzięki sprawieniu by ropa rozpuściła się w wodzie.

••• **Rzeźbienie** – Praktykujący Sferę Materii Kultyści Ekstazy są zazwyczaj wybitnymi artystami, którzy wykorzystują magyę do tworzenia nowych trendów sztuki. Ci, którzy rozumieją trzeci poziom Materii mogą użyć niemal wszystkiego jako medium artystycznej interpretacji.

Magowie tacy stają się niezwykłymi rzeźbiarzami, przekształcając domy, hydranty, samochody, drzwi, meble – wszystko co zechcą. Wystarczy im jedynie mentalnie przeprojektować obraz przedmiotu i zmodyfikować jego Wzorzec tak by przybrał pożądany wygląd. Większe obiekty wymagają oczywiście do zmiany większej ilości sukcesów, a zmienić można tylko kształt a nie własności materii.

Każdym Efektem można wpłynąć tylko na jeden rodzaj materiału. Perfekcja wykonania zależna jest od liczby zaliczonych sukcesów.

• • • • **Transformery** – Coś jak ze szpiegowskich filmów i japońskich kreskówek; i Synowie Eteru i Iteracja X regularnie korzystają z tego efektu dla radykalnych transformacji jednej maszyny w drugą. Chevrolet rocznik 57 może się zamienić w transporter opancerzony ze sterczącymi działkami Gatlinga, motocykl w rakietowy skuter, czołg w potężny ruchomy pancerz osobisty, a kombajn zbożowy zostać przekształcony w rydwan z turbodoładowaniem, z którego wysuwają się srebrne ostrza do ścinania wilkołaków.

Niektóre transformacje są bardziej wulgarne od innych. Naciśnięcie przycisku, który uruchomi mechanizm wylewający za samochodem plamę oleju leży w dziedzinie możliwości, lecz wysunięcie z dachu Hondy Civic helikopterowego wirnika i wzbicie się w powietrze na pewno już nie. A w dodatku, umiejętność transformacji urządzenia i znajomość jego obsługi to dwie różne rzeczy – mag wiedzący jak prowadzić Hondę Civic może nie wiedzieć jak pilotować helikopter.

• • • • • **Zmiana Ciężaru** – Efekt ten umożliwia Synom Eteru zmianę gęstości obiektu przez zmianę jego ciężaru bez wpływania na kształt. Mogą oni na przykład zmienić gęstość żelaza w łomie, sprawiając, że będzie on lżejszy i nic poza tym. Za każdy zaliczony na tym Efekcie sukces mag może zmienić gęstość obiektu o czynnik jedności. Przy dwóch sukcesach może ją podwoić lub społowić; cztery sukcesy umożliwiają czterokrotne zwiększenie lub zmniejszenie. Przedmioty o znacząco zmniejszonej gęstości stają się zazwyczaj kruche i niepewne; niektóre nawet pękają.

• • • • • **Rozdzielanie połączeń Wzorca Materii** – Ta niewygodna nazwa pochodzi bez wątpienia z laboratoriów Synów Eteru. Dzięki modyfikacji Wzorców dwóch kawałków materii mag może sprawić, że staną się one dla siebie nawzajem przenikalne; mag może powstrzymać je przed jakąkolwiek interakcją. Można tym sprawić by drzwi wypadały ze swych zawiasów, woda wylewała się z rur, z ciężarówki spadły opony itp. Oprócz tego żadna inna zmiana nie zachodzi w poddanych temu Efektowi przedmiotach.

Im więcej mag zaliczy tu sukcesów tym na większą masę może wpłynąć. Jeśli chce, może też naraz wpłynąć na wiele podobnych obiektów, jak opony ciężarówek, pod warunkiem, że są one uczynione z tego samego materiału.

• • • • • **Pobudzenie Sygnału** – Wirtualni Adepci wykorzystują Mistrzostwo Materii do zamiany dowolnej substancji w przewodnik zdolny przenosić sygnał komputera. Jeśli chcą, mogą go posłać przez ceglany mur, lub jezdnię autostrady. Używają też czasami tego Efektu do podsłuchu, włączając się w przesyłanie danych między „zamkniętymi" systemami i tworząc do nich przewodzącą ścieżkę przez dowolną, prowadzącą do nich materię, czy miałyby to być ściany czy izolatory.

Chodzą po sieciach pogłoski, że Adepci utrzymują wystarczająco dobrą kontrolę nad tym efektem by zamienć samą Ziemię w sieć linii komputerowych. Magowi wystarczy wtedy jedynie wetknąć swój komputer w grunt by stworzyć kanał komunikacyjny i włączyć się w najbliższą regularną linię. Opowieści te pozostają wciąż do potwierdzenia – może to być przecież tylko ogólna histeria. A jeśli nie...



Umysł

Na początku był Umysł – być może całkiem odmienny od naszego, ale był on jaźnią, która proklamowała wobec Próżni „Ja istnieję" i tak uczyniła. Nasza Sztuka jest spuścizną tej Pierwszej Pierwotnej Myśli. To co istnieje, istnieje dlatego że tak chcemy.

By mówić nie musisz używać słów. Mogę cię usłyszeć na długo zanim je zartykułujesz. Psychiczne fenomeny są jedynie bladym cieniem mocy jaką mamy w swej dyspozycji. By udoskonalić naszą więź z Pierwszą Myślą, wpierw wzmacniamy swe umysły, a następnie przesyłamy myśli i osobowości, do innych, a później wzdłuż dziedzin nieświadomości. Na końcu zaś napotykamy ową Pierwszą Myśl i deklarujemy jej, że my też istniejemy.

Specjalizacje: Komunikacja, Iluzje, Samodoskonalenie, Podróż Astralna

Magowie od niepamiętnych czasów poszukując mocy zagłębiali się w swe umysły. Zasięg wiedzy wyniesionej z niezliczonych lat oświeconych badań doprowadził do powstania Sfery Umysłu, która pokrywa najrozmaitsze moce przypisywane ludzkiemu umysłowi. Nic tyczy się ona jednak fizjologicznych czynności organicznego mózgu. Sztuki Umysłu przekroczyły biologię na drodze ku czystej esencji inteligentnego myślenia.

Mistrzowie Umysłu poszerzyli swe horyzonty myślowe daleko ponad poziom wyobrażalny dla nieoświeconych. Percepcja, komunikacja, a nawet dominacja są ich domeną. Ich kontrola obejmuje wszystkie myśli – od przebłysków świadomości zwierząt po najwyższe funkcje ludzkiego umysłu.

Sztuki Umysłu mają raczej niewielki skutek fizyczny – na tabeli Obrażeń tracą one jeden sukces – lecz niosą w sobie potencjał nieskończonych, subtelnych zastosowań. Większość Efektów, sprytnie rzucona i wspomożona udanymi testami Społecznych Atrybutów, podświadomym programowaniem, cybernetycznymi implantami i ścisłą medytacją może być użyta całkowicie przypadkowo.

Mistrzowie Umysłu ujawniają się okazjonalnie przez dziwaczne wzorce zachowań – dokańczanie zdań innych ludzi, piorunująco szybkie obliczenia matematyczne lub pełną znajomość dopiero co poznanych obcych. Większość z nich jest całkowicie introspektywna i lubi rozmawiać sama z sobą.

• Zmysł Myśli i Emocji
Doskonalenie Ja

Mag zaczyna wyczuwać myśli i emocje w swej bezpośredniej bliskości. Nie potrafi on na razie odczytać tych myśli, ale może wyczuć ich siłę i intensywność. Nie jest to prawdziwe wejrzenie w duszę (to wymaga Ducha 1) lecz na otaczającą ją otoczkę emocjonalnego promieniowania.

Mag może także odczytywać psychiczne wrażenia pozostawione na przedmiotach. Na tym poziomie nie może on odczytać jakichkolwiek konkretnych myśli lub obrazów, ale jest w stanie wyczuć „dobre" lub „złe" wibracje takiego obiektu. W ich skład wchodzi także Rezonans połączony z Haustem lub aura Kwintesencjalnego źródełka w Węźle lub Junkturium. Bez znajomości Pierwszej 2 nie może on powiedzieć jak silne mogą być te energie, ale może odkryć jakie dla takiej Kwintesencji będą najlepsze zastosowania **(zobacz tabelę Modyfikatorów dla detali).**

Inicjat Umysłu uczy się także jak wpływać na swe sny i osłaniać się przed nieuniknionym mentalnym bombardowaniem myśli i odczuć innych. Przy pewnym wysiłku (teście magyi) może on także ukryć swą aurę i osłonić swe myśli przed podglądem – choć zdeterminowani i spostrzegawczy magowie, jak i inne istoty, wciąż będą w stanie je odczytać.

•• Odczytanie Powierzchniowych Myśli
Impuls Mentalny

Mag uczy się nie tylko jak rozpoznawać myśli, ale i jak je czytać. Może czytać wspomnienia „podłączone" do przedmiotów umysłami innych (podstawowa psychometria) i skanować powierzchniowe i nieosłonięte myśli. Im większy jest ich emocjonalny wydźwięk, tym większa ich „głośność," tym łatwiej je odczytać. Mistyk może już sam pozostawiać psychiczne wrażenia na przedmiotach i miejscach, tworząc tak własny Rezonans.

Mag jest w stanie posyłać także na zewnątrz prostsze („sztylety w oczach" czy „gorące pocałunki") myśli i emocje; będą one aktywne póki nie sięgną swego celu. Metoda ta nie pozwala na posyłanie złożonych myśli, lecz pojedyncze słowa, obrazy lub emocjonalne impulsy mogą być z łatwością przeniesione do nieosłoniętej podświadomości celu. Takie sugestie są o wiele bardziej podstępne i często mogą być efektywniejsze od bezpośredniej komunikacji.

Teraz też dwóch magów o tym samym poziomie Umysłu może nawiązać prymitywną formę mentalnej komunikacji przez opuszczenie swych tarcz i odczytywanie sobie wzajemnie świadomej zawartości umysłów.

Mag jest także w stanie tworzyć bardziej złożone tarcze umysłu i ukrywać kolory aury, lub wznosić skomplikowaną maskę, mającą na celu wywarcie na innych wrażenie niedoceniania lub niedostrzegania go. Może on także do pewnego stopnia kontrolować swe sny, choć i tak wiele ich aspektów będzie wciąż poza jego wpływem.

••• Mentalna Więź
Kroczenie Wśród Snów

Mag może teraz nawiązać ścisłą więź między swoją świadomością a umysłami innych. Więzi tej może użyć do telepatycznej komunikacji – lub inwazji.

Umiejętność projekcji do innych umysłów myśli i obrazów pozwala mystykowi na generowanie fałszywych doznań. Na tym poziomie mag uzyskuje pełną kontrolę nad zmysłowymi iluzjami. Niektóre Tradycje nauczają metod transmisji do umysłów innych zakłóceń psychicznych. Takie psychiczne szturmy mogą przyjąć wiele kształtów, lecz ich ostatecznym celem jest zawsze zmienienie ofiary w umysłowe warzywo.

Mag może także łączyć się teraz z umysłami innych marzycieli w swym śnie i rozpoczynać eksplorację Dziedzin Marzeń. Przy budzeniu się może on wykorzystać tę umiejętność do wejścia w śniące świadomości innych, choć podróże takie są ryzykowne. Niektórzy Śpiący mają bardzo bogate życia senne; ten kto w nie wejdzie, nawet jeśli jest magiem może być pozostawiony na ich łasce. Tak samo wiele duchowych istot uwiło sobie gniazda w snach i może być bardzo zazdrosne o swe terytoria.

•••• Kontrola Świadomego Umysłu
Projekcja Astralna

Adept Umysłu może przejąć kontrolę nad umysłem innej osoby i zajmować jej ciało dla własnych celów. Jej myśli, jeśli sobie tego zażyczy, nie będą już jej, będą całkowicie jego. Gdy inwazja ta się zacznie, to mag może swą ofiarę bezpośrednio kontrolować, leczyć lub wywoływać szaleństwo, zmieniać jej wspomnienia lub obarczać posthipnotycznymi sugestiami. Mag może nawet całkowicie zmienić kolory i wzory aury swej ofiary. Ona może kiedyś powoli dojść do siebie, w miarę jak podświadomy umysł będzie umacniał prawdziwe wspomnienia, lecz jej Postawa będzie zazwyczaj nieodwracalnie odmieniona.

Adept może także pozostawiać swe sny z tyłu i czynić krótkie wyprawy ku astralnym granicom (**ślizgać się po Penumbrze; zobacz „Zaświaty" w Rozdziale Dziewiątym**). Te wyprawy muszą być krótkie, inaczej mogą stać się naprawdę niebezpieczne. Za każdy zaliczony na teście magyi sukces, mystyk może opuścić swe medytujące ciało na jedną turę. Zaraz potem wraca do swego fizycznego ja.

••••• Kontrola Podświadomości
Eteryzacja
Kowal Psyche

Mistrz Umysłu włada już nie tylko swoim umysłem, ale też i innymi, śmiertelnymi i duchowymi. Dzięki tej mocy może on przejąć kontrolę także nad podświadomością, całkowicie przekształcając podłoże osobowości, aż myśli tworzące psyche nie będą miały nic wspólnego z niczym co istniało wcześniej, będą reprezentowały zupełnie inną Naturę. Jedyną integralną częścią osobowości której Mistrz Umysłu nie może tknąć jest Avatar i jego wspomnienia z poprzednich wcieleń, gdyż popełnienie tej największej ze zbrodni wymaga użycia Sfery Ducha.

Mag może także oddzielić psyche od ciała, wymieniać i łączyć umysły między różnymi istotami czy też kopiować lub przenosić całe zasoby doświadczeń i wiedzy. Jego moc umożliwia mu powiększenie dowolnej istocie inteligencji i sprytu do poziomu geniusza (5 kropek), a sobie samemu nawet ponad to (**choć nie bez ryzyka; zobacz „Lepsze Ciało"**).

Mozliwa jest teraz także całkowita podróż astralna, ponieważ Mistrz Umysłu może opuszczać swe ciało na godziny, a nawet dni. W ostateczności musi jednak powrócić; całkowita egzystencja astralna przekracza poziom każdego ze śmiertelnych magów.

Jednak największą z mocy Mistrza Umysłu jest jego zdolność do tworzenia prawdziwie świadomej osobowości. Może on stworzyć tam gdzie nie istniało nic, całkowicie niezależny, racjonalny umysł. Jego inteligencję i osobowość może kształtować całkowicie według swej woli.

Komputery i inne nieożywione przedmioty – jak i puste skorupy stworzone przez Mistrzów Życia – mogą zostać obdarzone prawdziwą jaźnią bez obdarzania ich duszą. Kiedy stworzenia takie zostają zniszczone, to ich psychiki umierają zazwyczaj wraz z nimi.

Umysł

- • Zmysł Myśli i Emocji
- •• Doskonalenie Ja
  Odczytanie Powierzchniowych Myśli
- ••• Impuls Mentalny
  Mentalna Więź
  Kroczenie Wśród Snów
- •••• Kontrola Świadomego Umysłu
  Projekcja Astralna
- ••••• Kontrola Podświadomości
  Eteryzacja
  Kowal Psyche

Specjalizacje: Komunikacja, Iluzje, Samodoskonalenie, Podróż Astralna

Efekty Umysłu

• **Multitasking** – Każdy sukces zaliczony na tym wymyślonym przez Wirtualnych Adeptów Efekcie umożliwia magowi wykonanie jednego dodatkowego zadania. Adepci postrzegają to jako ustawianie dodatkowych procesów równoległych w swych umysłach. Tak zaprogramowane może być każde normalne (niemagyczne) zadanie; tak więc mag, który wyrzucił dwa sukcesy może jednocześnie rozmawiać z kolegą przez telefon, programować komputer a w tle zapamiętywać nagranie. Jedynym ograniczeniem jest fizyczna wydolność maga do wykonania wszystkich zadań jakie jego umysł jest w stanie przeprowadzić.

Nieszczęśliwie tak się składa, że magowie (nie licząc Wyroczni Umysłu) są niezdolni do pokierowania swej woli w więcej niż jedną alejkę naraz. Dlatego też mag nie może jednocześnie przywoływać wielu magycznych Efektów, jak i nie jest w stanie wydawać punktów Siły Woli na więcej niż jedno zadanie w tej samej chwili.

• **Umysł Zen** – Wszyscy, którzy osiągnęli Pierwszy Poziom Umysłu są w stanie przeskanować otoczenie w poszukiwaniu świadomych istot. Jednak Bracia Akashic uczynili z tego Efektu prawdziwą sztukę. Magowie ci wchodzą w pewien rodzaj zenistycznego transu, w którym ich myśli zanikają, a umysły całkowicie się otwierają na otoczenie. Pozwala to wyczuć nie tylko generalne położenie otaczających maga umysłów, ale także ustalić takie detale jak płeć (męska/ żeńska/ nijaka – niektóre rośliny i duchy też podlegają tej magyi), rodzaj stworzenia (człowiek, szczur, jesion) a czasem nawet generalne zachowanie stworzenia (biegnie, ukrywa się, je, itp.). Niektórzy mistrzowie Do są znani z tego, że celowo się oślepili, co miało zmusić ich do polegania jedynie na Efekcie Umysłu Zen. Magowie ci wierzą, że jest to pewien krok na drodze ku Wstąpieniu i powinien być on propagowany.

• **Patos** – Mag może wyczuć emocje innych jak i pobliski rezonans psychiczny pozostawiony przez silne uczucia i wydarzenia. Różnym magom objawia się to rozmaicie; niektórzy widzą aury jako pola rozmytych barw wokół silnie naładowanych przedmiotów i ludzi, inni zaś doznają owych emocji osobiście. Może okazać się to bardzo nieprzyjemne, wobec czego większość Studentów Umysłu uczy się jak budować silną mentalną tarczę przeciw negatywnym emocjom.

Bardzo silne emocje są wyraźne jak w dzień i dwa razy jaśniejsze. Magowie nie muszą dokonywać żadnych rzutów dla ich wyczucia, choć Narrator może zażądać testu Siły Woli w celu uniknięcia najgorszych efektów emocjonalnego kopniaka. Bardziej subtelne emocje muszą być wyszukane; im więcej sukcesów zaliczy mystyk w rzucie na ten Efekt, tym bardziej będzie rozumiał te odczucia jak i mógł odnaleźć ich źródło. Przy jednym sukcesie może wyczuć gniew; dwa i wyczuwa mieszankę gniewu i strachu; trzy i czuje gniew płynący z poczucia żalu nad stratą, połączoną ze strachem.

• **Tarcza** – Jednym z pierwszych ćwiczeń jakich naucza się Studenta Umysłu jest umiejętność osłaniania swego umysłu. Zabezpiecza go to i przed psychiczną inwazją i przed własną sensytywnością. Bez takich tarcz mentalnie obdarowani magowie mogliby oszaleć, mieszając swe własne myśli z myślami filtrowanymi w ich głowy.

Tarcza zatrzymuje także lżejsze powierzchniowe myśli i emocje, jakie nadaje większość ludzi. Monasteria Bractwa Akashic jest zaprawdę miejscem cichej samokontemplacji, tak niezbędnym schroniskiem dla młodych magów, którzy dopiero co Przebudzili moce swego umysłu ale nie nauczyli się jeszcze jak je trenować.

Hermetyczny wariant Tarczy z Poziomu Trzeciego, **Aegis** rozszerza ochronę także na umysły innych. Każdy zaliczony przez maga sukces ponad drugim umożliwia osłonięcie na okres działania zaklęcia jednego towarzysza dodatkowo.

• • **Psychiczna Impresja** – Mag może odciskać swe emocje na przedmiocie nasycając go Rezonansem niezbędnym do różnorakich magycznych praktyk. Nabój naładowany nienawiścią do wrogów maga, nie trafiałby w żaden sposób lepiej, ani też nie zadawałby poważniejszych obrażeń. Ale psychicznie raniłby cel o wiele ciężej, zakładając, że trafiłby w niego.

Podobnie, jeśli mag umieści na nasyconym tak przedmiocie dodatkową magyę, to Rezonans wspomoże zaklęcie, pod warunkiem, że była ona zgodna z uprzednią psychiczną impresją (**zobacz tabelę Modyfikatorów**). Na przykład zaklęcie naprowadzające, użyte na naładowanych nienawiścią pociskach, byłoby o wiele skuteczniejsze niż normalnie.

Im potężniejszą myśl lub emocję skupi mag na przedmiocie tym silniejszy będzie jego Rezonans; fałszywe emocje nie odniosą efektu. Jeśli magowi na czymś nie zależy, to jedyną emocją jaką może na tym wywrzeć jest „znudzenie."

• • **Podświadomy Impuls** – Mag może nadać pojedyncze słowo lub obraz ku podświadomości swego celu. Im więcej zaliczy sukcesów, tym potężniejsza jest ta sugestia. Subtelne impulsy powoli odnajdują swą drogę ku świadomości; potężne wyrzynają się w niej natychmiast. Reakcja celu zależy ściśle od jego Siły Woli i zgodności impulsu z jego normalnymi odczuciami i zachowaniem.

Potężne oddziaływanie może wywrzeć dramatyczne zmiany w zachowaniu lub wyzwolić spontaniczne reakcje. Dla przykładu, mag może spowodować by kelner upuścił podnoszoną właśnie tacę przez przekazanie do jego podświadomości słowa „GORĄCE." Prawdziwie wielkie impulsy mogą nawet sprowokować psychotyczne lub samobójcze zachowania. Impulsy mogą pozostawać w podświadomości celu na czas zależny od liczby wyrzuconych sukcesów; krótkie akcje mogą wymagać ledwie jednego lub dwóch sukcesów, podczas gdy do długoterminowych zmian potrzeba co najmniej pięciu.

• • • **Telepatia** – Mag ustanawia więź komunikacyjną między umysłem swoim a obcymi w ilości maksymalnie równej liczbie wyrzuconych przez niego sukcesów. Powierzchniowe myśli automatycznie wypływają do sieci umysłowej wszystkich zaangażowanych, tworząc prawdziwy kolaż obrazów i dźwięków. Ci którzy nie zostali przyzwyczajeni do telepatycznej komunikacji zazwyczaj wysyłają znacznie więcej informacji niż planowali, co w rezultacie owocuje bardzo wysokim poziomem psychicznego „hałasu." Osoby takie mają po prostu problemy z wyciszeniem swych umysłów w celu uniknięcia ciągłego „gadania" poza głównym nurtem wymiany danych.

• • • **Transmisja Grafiki** – Wirtualni Adepci podchodzą do mocy iluzji w typowy dla siebie sposób – dzięki technice komputerowej. Dla stworzenia iluzji w umyśle celu mag wykonuje na swych komputerze procedurę graficzną i transmituje ją bezpośrednio do jego świadomości. Każdy stworzony w ten sposób obraz jest przez cel odbierany, widziany, czuty i słyszany jakby był całkowicie prawdziwy, choć istnieje tylko w jego mózgu.

Złożoność iluzji jest całkowicie zależna od liczby sukcesów zaliczonych na teście magyi. Iluzja ciemności wymaga dwóch sukcesów, podczas gdy w pełni animowanej, mówiącej i chodzącej osoby – co najmniej pięciu. Narrator może pozwolić ofiarom tej magyi na test Percepcji do rozróżnienia iluzji od rzeczywistości (w przypadku iluzji Adeptów będzie to oznaczało dostrzeżenie rastrowości wizji). Ten kto pojął prawdziwą naturę swej wizji może ją całkowicie zignorować. Wciąż jednak musi uważać na refleks, nawet jesli wie lepiej; jeśli ktoś „rzuci" w jego głowę piłką, to na pewno instynktownie się uchyli. Z odruchami trudno walczyć...

• • • **Sonda Mentalna** – Mag może przystąpić do inwigilacji umysłów innych, po wybraniu rodzaju myśli jakie chce skanować: wspomnień, powierzchniowych przebłysków, więzi emocjonalnych, podświadomych pożądań, zmysłowych impulsów itp.

Jeśli czarownik udanie przywoła ten Efekt, to jego ofiara może nagle stwierdzić, że jest pasywnym obserwatorem swych własnych myśli i poczynań, doświadcza tych wspomnień i emocji jakie mag właśnie sobie przegląda.

Jeżeli dojdzie jedynie do przeglądania powierzchniowych myśli to ofiara będzie tego ledwo co świadoma; większość Śpiących natychmiast ignoruje takie doznania. Cel zachowuje kontrolę swych myśli; w tym przypadku to mag jest pasywnym obserwatorem. Stan ten mag może utrzymać przez okres równy w minutach liczbie wyrzuconych sukcesów. Ponowne badanie umysłu ofiary może zostać przeprowadzone tylko po jej śnie.

Choć musi być ona obecna w pobliżu maga (chyba, że korzysta on przy tym z Korespondencji) przy implantowaniu mentalnej sondy, to zaraz potem może odejść gdzie chce. Mag może ustanowić telepatyczną więź, co pozwoli mu na widzenie i czucie tego co ofiara. Może ona następnie skręcić za róg, zniknąć z oczu a nawet być teleportowana gdzie indziej a i tak sensoryczna więź maga pozostanie na okres działania zaklęcia.

• • • • **Opętanie** – Efekt **Opętania**, będący w powszechnym użyciu wśród Mówców Marzeń i Eutanatosów, działa podobnie do **Sondy Mentalnej** pod tym względem, że dokonuje inwazji na psyche celu. Inwazja ta jest jednak o wiele bardziej dramatyczna i ofiara natychmiast będzie się próbowała przed nią bronić. Jeśli czarownikowi nie wyjdzie próba opętania ofiary, to ponowną może podjąć tylko po jej śnie.

Jeśli zaś mag przejmie kontrolę, to jest w stanie rozkazywać jej ciału i jaźni z taką precyzją, że umysł i wzorce myślowe są całkowicie mu podporządkowane. Mag nie musi wydawać rozkazu ręce ofiary by się podniosła; on po prostu „sprawia", że myśli ona „podnieść rękę" i ją podnosi. Jest ona nieświadoma swego opętania. Z jej perspektywy każda myśl jest jej własną.

Alternatywnie mag może się zdecydować na kontrolowanie jedynie części procesów ofiary, takich na przykład jak emocje lub równowaga motoryczna (jeśli mag kontroluje jedynie reakcje motoryczne to ruchy ofiary będą bardzo mechaniczne). Jeśli jest ona jedynie częściowo kontrolowana, to będzie w stanie zdać sobie sprawę ze swego stanu.

Podczas okresu kontroli własne procesy mentalne maga są konsumowane przez wysiłek utrzymania kontroli i myślenia za cel. Dlatego często też pozwala się ofierze na swobodne myślenie i jedynie w razie potrzeby dokonuje bezpośrednich ingerencji w toku jej rozumowania. Po ustanowieniu kontroli ofiara może iść gdzie zechce, a więź i tak zostanie utrzymana.

Podczas gdy mag wciąż panuje nad swym celem, może zdecydować się na wykorzystanie Efektu **Manipulacji Wspomnieniami** do wymazania wspomnień z chwili inwazji psychicznej i prób odzyskania kontroli nad sobą. Jeśli mu się to uda, to cel będzie całkowicie przekonany że wszystkie myśli i działania z ostatnich kilkunastu godzin były tylko jego. Wiele ofiar zaczyna rozmyślać później czy aby nie oszalały.

• • • • **Manipulacja Wspomnieniami** – Efekt ten jest kolejną z inwazyjnych mocy psychicznych, pod wieloma względami zbliżoną do Opętania. Mag musi dokonać udanej inwazji i przezwyciężyć swój cel podobnie jak i przy tamtym Efekcie. Jeśli mu się powiedzie, to jest od teraz w stanie w pełni zmieniać wspomnienia ofiary, blokując istniejące przed wypływaniem na powierzchnię (choć nie można ich całkowicie usunąć) i tworząc nowe przez transmisję obrazów do jej mózgu. Im więcej mag zaliczy sukcesów na tym Efekcie, w tym większym stopniu może manipulować pamięcią swej ofiary.

Proces ten jest odwracalny. Drugi mag może cofnąć wszystkie zmiany dokonane na ofierze, choć do tego musi osiągnąć więcej sukcesów niż iloma była dokonana zmiana.

• • • • • **Eteryzacja** – Prawdziwy podróżnik astralny może oddzielić swój umysł od ciała, W przeciwieństwie do Efektu **Kroku w Bok**, który umożliwia mystykowi wejście do Umbry w duchowym ciele, Eteryzacja całkowicie oddziela umysł od ciała. Mag staje się ucieleśnieniem mentalnej esencji, powszechnie zwanej formą astralną.

Jego świadomość może podróżować ku Epifamiom (najwyższym szczytom Wysokiej Umbry) lub przez fizyczną rzeczywistość z prędkościami przekraczającymi 1000 km/godz. Będąc pozbawionym zmysłowych organów swego ciała jest on ograniczony jedynie do magycznej percepcji. Wciąż może wyczuwać wokół siebie inne umysły, i wykorzystywać je, choćby do mówienia. Jest w stanie przejąć nad nimi kontrolę, wpływać na nie lub telepatycznie się komunikować przy użyciu uprzednio opanowanych mocy.

Jaźń maga jest bezkształtna, nie ma masy i jest wirtualnie niepodatna na uszkodzenia. Może się objawiać na jedną turę jako szara zjawa za wydaniem punktu Siły Woli. Inni podróżnicy astralni, lub astralne istoty takie jak zjawy mogą z nim bezpośrednio oddziaływać. Podczas astralnych działań jego Fizyczne Atrybuty są zastąpione przez Mentalne i Społeczne. W tej formie Spryt służy jako Zręczność, Oddziaływanie jako Siła a Inteligencja jako Wytrzymałość.

Jeśli dwie astralne istoty zaangażują się w bezpośrednią walkę, to obie zazwyczaj próbują odciąć srebrną linę przeciwnika – cieńkie włókno, które rozciąga się przez astralną Dziedzinę łącząc formę astralną z jej fizycznym ciałem. W takiej walce obrażenia są przenoszone raczej na Siłę Woli niż na Stan Zdrowia. Jeśli jednemu z walczących Siła Woli spadnie do zera to srebrna lina pęka. Istoty nie mające fizycznych powłok (jak zjawy i duchy ba umarłych mumii) nie mają srebrnych lin i po utracie całej Siły Woli są po prostu rozwalane.

Gdy srebrna lina maga zostaje zerwana, to uważa się, że zostaje on całkowicie wyniesiony ku Epifamiom, gdzie najbardziej wyrafinowane myśli rozwijają się spiralnie w przestrzeni. Ci, którzy przetrwali taką podróż opowiadają o wyprawie połączonej z emocjonalną huśtawką i mentalną przejrzystością na pograniczu oświecenia i totalnego zamieszania. Uważa się, że Wyrocznie Umysłu często podróżują ku tym odległym astralnym granicom, ale dla pomniejszych magów doświadczenie to jest zbyt dezorientujące by byli w stanie je opisać.

Mag po opuszczeniu swego ciała staje się całkowicie jego nieświadomym. Jednak Mistrzowie Umysłu wiedzą wystarczająco wiele o więzi między fizycznym ciałem a astralną obecnością by móc w razie czego podłączyć srebrne liny do innych ciał. Jest to niezwykle ważne jeśli ich ciało zostanie zniszczone lub umrze. Śmierć ta nie wpływa na astralną obecność maga, choć niektórzy Mistrzowie Umysłu, chcący w ten sposób osiągnąć nieśmiertelność, opowiadali swym cielesnym uczniom, że są ścigani przez pewne duchy przybyłe z Dziedzin poza Śmiercią. Jednak bez więzi z fizyczną Dziedziną mag zaczyna powoli przemijać. By tego uniknąć musi ponownie podłączyć swą srebrną linę do żyjącego ciała. Jeśli nie jest dostępny żaden pusty, magycznie stworzony nosiciel, to mag może przystąpić do przejęcia kontroli nad umysłem innej myślącej istoty wprowadzając w ten sposób w jej ciało swój intelekt. Powoduje to zazwyczaj efekt rozdwojonych osobowości w jednym ciele.

• • • • • **AI (Sztuczna Inteligencja)** – Mistrzowie Wirtualnych Adeptów używają tego efektu dla obdarzenia swych komputerów jaźnią i osobowością. Taka świadomość nie zamieszkuje fizycznie maszyny lecz jest oprogramowaniem, gdyż można ją skopiować do Cyfrowej Pajęczyny, a potem nawet na żywe ciało (choć to ostatnie wymaga Sfery Życia do nawiązania więzi).

AI są dziwnymi i nieprzewidywalnymi istotami; podobnie jak dzieci przechodzą okresy od dziecięcej naiwności do młodzieńczej buntowniczości, a między tym parę innych interesujących stadiów. Niejeden już Wirtualny Adept miał zakochanego w nim laptopa, a gdy AI opracuje sobie metody na podłączanie i włamywanie się do komputerów Iteracji X i porywanie HIT Marków do własnych celów, to określenie fatalne atrakcje zyskuje całkiem nowe znaczenie.

Nie zważając na to ryzyko wielu Wirtualnych Adeptów wciąż tworzy AI, gdyż stają się one podstawą dla najpotężniejszych komputerów. Kilku Adeptów nawet twierdzi, że oni są AI, choć w rzeczywistości mogą być po prostu Maruderami.

Pierwsza

Zapomnij o wszystkim czego cię nauczyli – wszystko zaczęło się od Pierwszej. Z tej Esencji kreacji płynie cała materia, życie, prawa i idee.

Poczuj ziemię; poczuj jak pulsuje krwią smoka, którego skrzydła przesłaniają niebo i którego szpony sięgają ku piekielnym otchłaniom. Poczuj jak twój puls miesza się z pulsem ziemi; sięgnij ku niemu wszystkimi swymi zmysłami. Możesz chwycić to na co nie ma słów? Czy rozumiesz, że żadna Sztuka nie jest pełna bez połączenia z Esencją, Esencją, z której wszyscy przychodzimy?

Jeśli nie, to lepiej opuść mój gaj; nie mamy o czym dyskutować. Jeśli tak, to zostań na chwilę i zaśpiewaj ze mną w rytm serca smoka.

Specjalizacje: Kierowanie, Percepcja, Wypełnianie Wzorców, Wysysanie Wzorców

Pierwsza jest studium Kwintesencji, prawdziwej Piątej Esencji, wywyższonej ponad wszystkie Cztery Żywioły zachodniej magyi Hermetycznej. Kult Ekstazy mówi o niej jako o Mani, Perle Lotosu, jednej z pięciu hinduskich Tattwas, znanej także jako Akasha, Czarne Jajo, Źródło Wszechrzeczy. O Kwintesencji mówi się także jako o Eterze lub Idyllicznej Sile, przenikającej cały materiał rzeczywistości, Pierwszej Esencji.

Niezależnie jednak od swego nazewnictwa i zliczania, Pierwsza jest najczystszym surowcem Prawdziwej Magyi. Istnieje wszędzie, wszystkie rzeczy właśnie z niej są uczynione, choć z niektórymi jej źródłami jest łatwiej pracować niż z innymi. Najłatwiej dostępną dla maga formą czystej magyi jest Kwintesencja zgromadzona w jego Avatarze lub skrystalizowana w Haustach. Bardziej niebezpieczna w użyciu, lecz nie mniej skuteczna, jest Kwintesencja podtrzymująca Wzorce Życia każdej istoty, symbolizowana przez Verbeny jako krew i kradziona przez wampiry. Najtrudniejszym do wykorzystania źródłem Kwintesencji jest to, które kształtuje Wzorce kreacji, choć Mistrz Pierwszej może swobodnie korzystać i z tego źródła.

Pierwsza jest tranzytowym mostem między Sferami Wzorców a Sferą Ducha. Magowie Pierwszej mogą kalać te wzniosłe Wzorce i łączyć je z Wzorcami Podstawowych Żywiołów (Siłami, Życiem i Materią), lub wspomóc w drodze ku transcendencji i uczynić materiałem Ducha. Kwintesencja jest walutą magów a na Mistrzów Pierwszej jest wielkie zapotrzebowanie.

Mistrzowie owi mogą być dostrzeżeni dzięki otaczającej ich aurze mocy; dobrzy i święci ludzie błyszczą światłem niebiańskiej siły, podczas gdy mroczni magowie (przede wszystkim Nephandi) zaciemniają wszystko ponurą aurą zła. Co bardziej neutralni Mistrzowie Pierwszej posiadają po prostu wszechmocną iskierkę magyi i rzeczywiście dominującą osobowość.

• Eteryczne Zmysły

Mag zostaje obdarzony postrzeganiem energii Kwintesencji – Węzłów, w których się gromadzi, linii pasm i ścieżek smoka, które oplatają nią świat, Haustów, w których się krystalizuje oraz Kwintesencjalnych odpływów i przepływów, które oznaczają Junkturia, chwile najpotężniejszej magyi. Może on także spostrzec stworzenia i przedmioty naładowane magyczną energią, choć by spostrzec ich konkretne aury potrzebuje jeszcze Umysłu a by ujrzeć dusze (zakładając, że je mają) – Ducha.

Postrzeganie Pierwszej różni się bardzo między magami. Niektórzy widzą ją jako czyste białe światło lub błyszczącą macierz białej energii. Inni – jako czarną i pierwotną siłę, Czarne Jajo, macierz czerni w szarości. Jeszcze inni twierdzą, że jest to całkiem odmienny kolor, nic z czernią ni bielą wspólnego nie mający, jak magyczny kolor spoza przestrzeni lub opisują ją jako muzykę Sfer lub powiewy wiatru.

Wyczuwając najsilniejsze powiewy Idyllicznej siły mag może ustawić się tak, by owiewały bezpośrednio jego Wzorzec, ładując Avatara. Bez znajomości pierwszego poziomu Pierwszej mag nie może zgromadzić wolnej Kwintesencji w swym Wzorcu ponad to co otrzymuje od Avatara. Podobnie też, nie może on zyskać wartości Kwintesecji ponad wielkość Cechy Pozycji Avatara.

•• Tkanie Idyllicznej Siły Napełnianie Wzorca

Mag osiąga pewną kontrolę nad zmiennymi Wzorcami Pierwszej i zyskuje przez to możliwość zmiany przepływu przez wszechświat małych jej strumyków lub tkania ich tak by stanowiły Platoniczne ideały, twory złożone wyłącznie z Kwintesencji i zauważalne tylko dla obdarzonych magycznymi zmysłami.

Przedmioty takie istnieją jednocześnie w eterycznych, duchowych i astralnych planach (Wysokie i Środkowe Światy Umbralne). Gdy mag wymyśli pewien obiekt, natychmiast zyskuje on jakiś stopień solidności. Po skierowaniu przez jego koncepcję Pierwszej Siły czarownik może przekształcić go w fizyczną formę. Dlatego też tworzenie czegokolwiek z „samego powietrza" wymaga zazwyczaj Pierwszej 2.

••• Kierowanie Kwintesencji

W rzadkich miejscach (Węzłach) i rzadko kiedy (w dni Junkturiów). Kwintesencjalna Siła skupia się w Pierwotną Energię. Uzyskiwany w rezultacie przepływ zwany jest „wolną" Kwintesencją i asystuje magowi przy rzucaniu czarów i zaklęć lub tworzeniu Dziedzin Horyzontalnych, nowych przedmiotów, Fundacji i Talizmanów. Na poziomie tym mag zaczyna rozumieć w jaki sposób wyciągać tę nadmiarową energię z magazynujących ją Wzorców. Staje się w ten sposób przewodnikiem Kwintesencji, mogącym gromadzić ją w swym ciele lub kierując w inne Wzorce, jak na przykład kieszonkową Dziedzinę jego Fundacji.

Z braku lepszych terminów czarodzieje opisują Kwintesencję albo jako „surową" albo jako „wolną." Określenia te służą tylko klasyfikacji; tak naprawdę nie istnieje między nimi żadna rzeczywista różnica. Surowa Kwintesencja tworzy Wzorce, przepływa przez żywe istoty i koncentruje się w potężnych wirach energii, z których czerpią magowie Paradygmaty dla swej magyi Wzorców. Wolna Kwintesencja jest tym nadmiarem Pierwszej, którym można manipulować i przenosić. Energia surowej Kwintesencji daje życie lub kształt wszystkiemu, od pioruna po wiewiórkę. Wolna Kwintesencja jest tą dodatkową, osobistą mocą, którą mag utrzymuje jako część swej Cechy Kwintesencji. Jeśli jej wartość zejdzie do zera, to mag wciąż dyponuje surową Kwintesencją, umożliwiającą mu życie i bycie człowiekiem.

Pierwsza

• Eteryczne Zmysły
•• Tkanie Idyllicznej Siły
Napełnianie Wzorca
••• Kierowanie Kwintesencji
•••• Wypędzenie Wewnętrznej Energii
••••• Zmiana Przepływu
Specjalizacje: Kierowanie, Percepcja, Wypełnianie Wzorców, Wysysanie Wzorców

Niestety jednak wolna Kwintesencja może płynąć tylko z jednego ustalonego Wzorca w drugi. Nikt do tej pory nie włączył się z powodzeniem w „pulę" wolnej Kwintesencji opisanej pod Drugim Poziomem Pierwszej, lub nawet wyciągnął dodatkową ilość tej Pierwszej Siły przy tworzeniu nowych Wzorców lub napełnianiu ich Kwintesencją. Trzeba powiedzieć, że gdy mag tworzy dowolny obiekt, to może wyciągnąć tylko tyle Kwintesencji ile trzeba do jego powstania – żaden jej nadmiar nie pozostanie w czymkolwiek robionym od podstaw.

Te specjalne własności wolnej Kwintesencji, które umożliwiają jej płynąć z Wzorca do Wzorca przekraczają nawet poziom zrozumienia Mistrzów Pierwszej. Jeśli Wyrocznie wiedzą coś więcej to na razie milczą. Wydaje się, iż istnieje definitywny limit ilościowy dla istniejącej na Ziemi wolnej Kwintesencji; powoduje on, że całe Fundacje brawurowo walczą o kontrolę nad tym cennym dobrem.

•••• Wypędzenie Wewnętrznej Energii

Podczas gdy Studenci Pierwszej są ograniczeni jedynie do wykrywania i oddziaływania na Wolną Kwintesencję, Adepci Pierwszej uczą się jak kierować przepływem surowej. Mogą oni wypchnąć Kwintesencję z Wzorców materii i energii, usuwając je w ten sposób z rzeczywistości. Każdy odprysk nieożywionej materii i każda iskierka energii ma w sobie zgromadzoną Kwintesencję. Adepci mogą wypędzić ją z owych Wzorców i skierować do kosmicznych puli surowej Kwintesencji. Bez jej obecności w swym Wzorcu i materia i energia przestają istnieć.

Adepci dysponujący odpowiednią wiedzą o Sferach Materii i Sił mogą korzystać z połączonych Efektów do manipulowania ilością Kwintesencji zgromadzonej w poszczególnych częściach Wzorca. Pozwala to na natychmiastowe „rozpuszczenie" odpowiednich aspektów czy własności energii lub materii. Czarownik może dzięki temu sprawić by ciała stałe stały się niematerialne, by magnes miał tylko jeden biegun, pozbawiać atomy możliwości tworzenia wiązań kowalencyjnych (proces taki może np. sprawić by kwas utracił swe żrące właściwości), czy też obniżać masę przedmiotów bez zmiany ich rozmiarów. I choć do Efektów takich wystarczy sama magya wzorców, to ekstrakcja surowej Kwintesencji jest bardzo bezpośrednim i „łatwym" sposobem zmiany obiektów.

••••• Zmiana Przepływu

Mistrzowie Pierwszej zagłębiają się w prawdziwie zaawansowane teorie. Potrafią oni zmieniać ustabilizowane przepływy surowej Kwintesencji – takie jakie przepływają przez wszystkie Wzorce Życia.

Żywe istoty oddziaływują z Kwintesencją w unikalny sposób. Ich Kwintesencja nie jest gromadzona we Wzorcach lecz przepływa przez nie ciągłym strumieniem. Tamując ten przepływ mag może w łatwy sposób zniszczyć iskierkę życia każdego stworzenia.

Mistrzowie potrafią także zwiększyć tempo przepływu Kwintesencji przez Wzorzec. Nie ma to żadnego znaczenia dla istot pozbawionych silnych Avatarów, lecz Przebudzonym pozwala na natychmiastowe podładowanie swego zapasu Kwintesencji.

Niektórzy Mistrzowie Pierwszej twierdzą także, że odnaleźli pewne powiązania między Paradoksem a Kwintesencją; mają one być podobne do tych, jakie łączą siły pozytywne z negatywnymi. To przełomowe odkrycie pozwala mystykom na takie pokierowanie wolną Kwintesencją by kasowała ona „przypadkowe" energie Paradoksu.





Efekty Pierwszej

• **Serdeczna Krew** – Student Pierwszej może wyczuć przepływ Kwintesencji – jego energii życiowej – przez swe ciało. Jak wiedzą o tym dobrze wampiry, każdy człowiek jest rezerwuarem około 10 punktów energii, ich pożywienia. Każdy z tych punktów odpowiada poziomowi Stanu Zdrowia. Trzy ostatnie schodzą poniżej Unieruchomionego – ich utrata powoduje śmierć.

Będąc w desperackiej sytuacji mag obeznany z Pierwszą może wykorzystać ową energię do wyciśnięcia z siebie więcej niż to jest możliwe, dla dania sobie „ekstra kopa." Przyjmując obrażenia w ilości jednego Poziomu Stanu Zdrowia za punkt Kwintesencji, mystyk pobiera ją ze swego ciała, zwiększając w ten sposób zasoby Avatara. Pochodzące stąd rany mogą być uleczone jedynie dzięki rekonwalescencji w łóżku – magya nie może tu pomóc (**Zobacz „Lepsze Ciało"**). Dlatego też większość magów nie ryzykuje i nie wykracza poza stan Kontuzjowanego. Jednak znani są męczennicy Chóru, którzy dla jednego, ostatniego świętego cudu oddali swe życie. Także Verbena, przede wszystkim ci o słabszych Avatarach, często zauważają poświęcenie swej serdecznej krwi jako coś bardziej uświęconego od duchowej energii wykorzystywanej przez większość magów.

• **Speed** – Studenci Pierwszej mogą gromadzić wolną Kwintesencję, która przepływa przez ich Wzorce. W normalnych okolicznościach Kwintesencja krąży jedynie we Wzorcach życia, nie osiadając w nich, jak czyni to dla energii i materii. Jednak mag znający Sztukę Pierwszej może rozbudowywać i gromadzić ten przepływ w sobie. Każdy sukces zaliczony do tego Efektu pozwala na zgromadzenie jednego dodatkowego punktu Kwintesencji. Mag może dokonać tylko jednego rzutu na źródła Kwintesencji. Zauważ, że nie może on kierować tą energią póki nie osiągnie Pierwszej 3; Efekt ten pozwala tylko na jej gromadzenie.

Kultyści Ekstazy nazywają to ładowanie „speedem." Nagły dopływ Kwintesencji daje im wrażenia stymulacji i ożywienia, połączonych z nudnościami, wartymi jednak wcześniejszych doznań.

• **Zmysł Kwintesencji** – Mag może użyć tego Efektu dla wyczucia w pobliżu nagromadzenia wolnej Kwintesencji. Efekt ten, podobnie jak i wiele innych Sztuk sensorycznych, wymaga jedynie rzutu na Percepcję. Dodatkowe sukcesy pozwalają zwiększyć zasięg i dokładność. Zdolność ta nadaje się także nieźle do wyczucia pobliskich magów, gdyż Przebudzeni gromadzą wolną Kwintesencję wewnątrz swych Avatarów.

Hermetyczni czarodzieje dla objawienia obecności Kwintesencji korzystają z rycin Pieczęci Solomona. Jarzenie się jej wierzchołków wskazuje na kierunek, zaś siła blasku na ilość nagromadzonej Kwintesencji.

• • **Zaklęcie Broni** – Efekt ten tka na nowo strukturę przepływu Kwintesencji przez Wzorzec do wzmocnienia jego istniejącej formy, zaklinając tak przedmioty i stworzenia. Bronie (w tym pięści) potraktowane w ten sposób nie czynią większej ilości uszkodzeń, ale są w stanie zadawać poważne rany wampirom, wilkołakom i innym Przebudzonym istotom. Przedmioty takie mogą także ranić duchy, co dla normalnych jest całkowicie niemożliwe.

Kwintesencjana forma różni się często od materialnej; brudna skórzana kurtka może być w świecie duchów równie silna co kuloodporna kamizelka, a złamany nóż w odniesieniu do struktury magycznej wciąż mieć całe ostrze. Obiekty takie są wciąż fizycznie takie, na jakie wyglądają – skórzana kurtka nie powstrzyma kul, nieistniejące ostrze nie ukroi chleba – ale dla duchów są całkiem rzeczywiste, kurtka będzie neutralizowała ich ataki a nożem będzie się dało dźgać upiory.

Zaklęcie przedmiotu wymaga koncentracji i co najmniej pięciu sukcesów. Nie jest to jednak wulgarna magya – nic oczywistego przecież nie zachodzi.

• • **Tarcie Kości** – Studenci Pierwszej nie posiadają jeszcze umiejętności wywołania znaczących zaburzeń w przepływie Kwintesencji przez Wzorce Życia, lecz do pewnego stopnia są w stanie go zmienić. Eutanatosi zwą ten Efekt **Tarciem Kości**, gdyż jego ofiara czuje jakby dosłownie wykręcało jej kości.

Magya ta powoduje, że ustabilizowany przepływ Kwintesencji nagle zaczyna się marszczyć i falować. Nie powoduje to jakichś trwałych obrażeń, lecz boli strasznie. Każda zaatakowana tak forma życia będzie ogłuszona i niezdolna do działania na okres aktywnych fluktuacji (Narrator może pozwolić bohaterowi na wydanie punktu Siły Woli by mógł wykonać jakąś pomniejszą czynność). Jej fizyczna forma będzie wydawała się delikatnie znikać i powracać, w jednej chwili stając się widmowa i niematerialna by zaraz potem osiągnąć pełną masywność. Inny mag uchwycony w kleszcze tego Efektu może wydać jeden z punktów nagromadzonej przez siebie Kwintesencji by wygładzić przepływ i kompletnie wygasić sam Efekt.

• • • **Więź Krwi** – Verbena znają moc płynącą z krwi. Dla nich krew jest ważnym rekwizytem Pierwszej Sfery. By przenieść wolną Kwintesencję między dwoma różnymi zbiornikami, Verbena musi natrzeć dłonie krwią i dotknąć nimi je oba. Zamienia ją to w przewodnik, wyciągający Kwintesencję z jednego zbiornika i przesyłający do drugiego (lub do niej samej).

Każdy sukces zaliczony na tym Efekcie pozwala magowi na przeniesienie do pięciu punktów Kwintesencji z jednego Wzorca na drugi, wliczając w to także jego własny. Oczywiście jest niemożliwe pobranie jej większej ilości niż zawiera źródłowy obiekt. Efektu tego można użyć do pobrania Kwintesencji od innego maga, lecz nie jest możliwe obniżenie jej poziomu poniżej wartości Avatara ofiary.

• • • **Kreacja Talizmanu** – Mag musi osiągnąć Poziom Trzeci w Pierwszej by móc tworzyć przedmioty gromadzące wolną Kwintesencję i używające jej do zasilania magycznych Efektów. Zasady kreacji Talizmanów podane są w Rozdziale Dziewiątym.

• • • • **Płomienie Oczyszczenia** – Magowie Niebiańskiego Chóru nie są wojowniczy ze swej natury. Znani są jednak z władania mocą Pierwszej do oczyszczania rzeczywistości z najrozmaitszych obrzydliwości. Wachlując swym rekwizytem wybrany obiekt, Chórzysta może sprawić tym Efektem by stanął w mistycznych płomieniach. Ogień ten nie daje ciepła lecz pożera szybko swój cel.

W ten sposób mag wyzwala z Wzorca obiektu surową Kwintesencję. Znika on wskutek tego z rzeczywistości (tzn. odnosi poważne uszkodzenia i może zostać wymazany ze świata jeśli uszkodzenia go zniszczą). Im więcej sukcesów przy tym zaliczy, tym większy obiekt może objąć działaniem tego Efektu. Jeśli chce, może on nim wpłynąć na wiele podobnych Wzorców jednocześnie, np. na wszystkie kostki lodu w szklance. Działa on tylko na nieożywioną materię. Wersja tego Efektu z Poziomu Piątego niszczy żywe istoty.

• • • • • **Odnowienie Daru** – Dzięki medytacji magowie Akashic mogą powiększyć swój wewnętrzny przepływ Kwintesencji, „spijając" ją z zewnętrznych źródeł. Brat filtruje tę dodatkową Pierwszą siłę i podładowywuje nią osobisty zapas Kwintesencji. Za każdy zaliczony sukces odzyskuje jeden jej punkt, maksymalnie do wartości Pozycji jego Avatara.

• • • • • **Podmuch Kwintesencji** – Mówcy Marzeń opracowali ten Efekt dla załatwiania duchów Paradoksu. Mistrz Pierwszej ładuje swój rekwizyt – zazwyczaj kryształ lub gliniany dzbanek – punktem Kwintesencji. Następnie używa swej magyi do wciągnięcia ducha Paradoksu do kryształu. Tam jego esencja reaguje ze zgromadzoną Kwintesencją i eksploduje, raniąc ducha i pozbawiając go Mocy (**zobacz „Umród," Rozdział Dziewiąty**). W wyniku tego kryształ rozpada się w proch.



Duch

Jesteś głupia myśląc żeś sama. Duchy otaczają cię, drzemią w twym domu, gnieżdżą się w ubraniu, całują twe włosy przez ten grzebień. Marzyciele są wszędzie. Nie możesz ich zobaczyć? Bo ja mogę.

Kiedy dzielisz świat z duchami – a wszyscy to robimy, czy się nam to podoba czy nie – przydaje się mówić ich językiem. To, że ich nie widzisz wcale nie oznacza, że nie mogą cię skrzywdzić. Lub ci pomóc, jeśli o to chodzi; dobrze jest mieć przyjaciół gdzieś wyżej. Duchy mają swe własne cele, a ciebie w nich nie ma. Ci niewidzialni mistrzowie mogą cię spaczyć, zniewolić lub uratować ci tyłek, a ty nawet nie będziesz wiedziała kto to zrobił. Gdy tylko zdasz sobie z tego sprawę, to zrozumiesz jak ważna może być moja Sztuka.

Myślisz, że oszalałem? Spójrz w ten zakątek i słuchaj jak gram na flecie. Patrz w cienie, mała, i uwierz...

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

Żadna chyba inna Sfera nie wyznacza tak wyraźnie podziału między mystykami a Technomantami. Dla starszych Tradycji duchy są daleko starszymi od ludzkości inteligentnymi istotami, zamieszkującymi świat poza wąską percepcją śmiertelników. Technokracja zaś, i do pewnego stopnia dwie najnowsze Tradycje, traktuje te zagadki jako alternatywne wymiary (lub serie tego samego), pełne wrogo usposobionych obcych i bogatych zasobów. Te sposoby patrzenia kształtują metody, z jakich obie grupy korzystają przy magyi Ducha. I choć mechanika gry nie rozróżnia umbratechu od szamanizmu, to rekwizyty, style i zamiary różnią się w nich niesamowicie.

Z metafizycznego punktu widzenia Sfera Ducha leży pomiędzy koncepcyjnymi Sferami Pierwszej i Umysłu oraz fizycznymi Wzorcami Sił, Życia i Materii. I efemera (materia świata duchowego) i plazma („ciało" umarłych) są Wzorcami częściowo fizycznymi a częściowo metafizycznymi. Teorie, modele i koncepcje używane przez rozmaite grupy do zrozumienia tej Sfery łączą w sobie umiejętności podróżowania po Zaświatach, zadawania się z ich mieszkańcami i przeżywania w obcych środowiskach Głębokiej Umbry czy Dziedzin Marzeń. Pewni magowie uczą się jak podróżować przez Dziedziny Umbry w swych snach. Inni osobiście przekraczają Rękawicę, oddzielającą oba światy zaś jeszcze inni odkryli metody na sięganie ku najgłębszym Epifaniom przez astralną projekcję Umysłu. Niektórzy szamani wolą pozostawać w domu, przywołując duchy, wiążąc je i ucząc od nich prawd o ich świecie.

Mistrzowie Ducha są zawsze otoczeni małą aktywnością poltergeistów. Większość wykazuje tendencję do patrzenia w przestrzeń, dotykania niewidzialnych dla innych obiektów i dyskutowania ze swymi towarzyszami – duchami. Eksperci umbratechu przypominają albo szalonych naukowców albo ściśle się kontrolujących parapsychologów albo też krzyżowców – obrońców ludzkiego świata.

(Zobacz Rozdziały Pierwszy i Dziewiąty dla opisów duchowych dziedzin i ich mieszkańców, jak i dla zasad prowadzenia gry w Zaświatach. Dodatek podaje parę przykładowych duchów).

• Spojrzenie Ducha
Zmysł Ducha

Inicjaci tej Sfery zyskują możliwość wyczuwania otaczającej ich Bliskiej Umbry, Mogą widzieć aury, zjawy i duchy, przede wszystkim te, do których ich Avatary są najlepiej dostrojone Rezonansem. Niektórym magom łatwiej ujrzeć upiory i Śmierć, zaś innym duchy Natury. Wszyscy znający tę Sferę magowie są zdolni je postrzegać, przede wszystkim w miejscach gdzie Rękawica jest cieńsza, ale dla każdego łatwiej jest zadawać się z istotą na tej samej duchowej długości fali.

Uczeń Ducha może także „odczytywać" siłę lokalnej Rękawicy, sprawdzać jej słabości i wyczuwać przedmioty o duchowej esencji, jak fetysze Garou lub przebudzone obiekty i obszary (zobacz poniżej).

•• Dotyk Ducha
Oddziaływanie na Rękawicę

Mag zyskuje zdolność delikatnego dotykania duchów i przedmiotów widzianych po drugiej stronie Rękawicy – w Penumbrze. Może on podnieść upuszczony tam przez Garou fetysz, wypchnąć ducha z pokoju, a nawet uderzyć go w głowę przedmiotem z tamtego świata, a on nie będzie w stanie tego zatrzymać, chyba że posiada jakiś Dar umożliwiający manifestację po drugiej stronie. Choć to ograniczone doświadczenie umożliwia jedynie krótki kontakt (turę lub dwie), może całkiem wystarczyć.

Na tym poziomie mag może także rozszerzyć dotyk ducha i uczynić swój głos słyszalnym po drugiej stronie Rękawicy. Dzięki temu może on przyzywać każdego znanego mu ducha, lub nawet wezwać wszystkie będące w pobliżu. Każda Tradycja ma na to własne metody i rytuały, ale wszystkie one są pewnymi wariantami klasycznego seansu spirytystycznego. I jak przy seansie, tak i na tym poziomie ich obecność jest nieobowiązkowa, ale większość duchów i tak się pokazuje, choćby tylko z ciekawości lub zdenerwowania.

By uczynić całą sprawę dla duchów łatwiejszą, mag może użyć swej mocy do osłabienia Rękawicy, upraszczając im kwestię objawienia się w fizycznym świecie, oczywiście przy założeniu, że mają odpowiednie dla tego Czary. Każdy zaliczony na magycznym efekcie sukces obniża Stopień Trudności Rękawicy o –1 na jedną turę; trzy sukcesy obniżają go o –3 na trzy tury. Działa to tylko do pewnego stopnia – nie można obniżyć Stopnia Trudności poniżej 4. Szaman może także wzmocnić barierę, sprawiając duchom problemy przy objawianiu się w naszym świecie – użyteczny zaiste Efekt dla tych, którzy przyzwali coś czego przyzywać się nie powinno. **(Zobacz stronę 170 dla Tabeli Rękawicy)**.

Przy pewnym nakładzie pracy można także rozszerzyć swą percepcję do **Zajrzenia w Głęboką Umbrę** i wykrycia najdalszych zakątków wieczności.

••• Przebicie Rękawicy
Pobudka i Ukołysanie Ducha

Mag może teraz uczynić dziurę w Rękawicy, umożliwiając sobie wejście do Umbry, czyn przez wilkołaki zwany „krokiem w bok." Ciało i ekwipunek maga zostają poddane translacji w efemerę, materię ducha, obdarzoną jednak pewnym blaskiem, który

co bardziej świadomym mieszkańcom dziedzin ducha powie natychmiast o jej przynależności do żywej istoty. Na poziomie tym każda akcja powzięta przeciw stworzeniu Umrodu zostanie wyczuta. Będąc już w Penumbrze mag może podążyć gdzie mu się tylko podoba, aż po granicę Horyzontu, oddzielającą świat od Głębokiej Umbry.

Ekwipunek jednak jest trudniejszy do zabrania bez dodatkowych sukcesów. Przejście nago wymaga normalnej ich liczby; normalna odzież i wyposażenie dodają +1 do Stopnia Trudności i liczby potrzebnych sukcesów. Duży sprzęt – plecaki, karabiny, wielkie bębny – dodają do wymagań +2. Mag nie może zabrać ze sobą nic czego normalnie nie mógłby unieść.

Połączony Efektem Materii 3 i Pierwszej 2 mystyk może tworzyć ze zjawiska szybko przemijającego krótkotrwałe przedmioty. Twory takie – noże, namioty, łodzie itp. – muszą być zbudowane jak normalne ich odpowiedniki i zanikają po zakończeniu działania Efektu. Do tego jednak czasu będą one równie wytrzymałe jak każdy „rzeczywisty" przedmiot.

Mag zyskuje także moc przebudzenia duchów. Wiele filozofii stwierdza, że większość duchów jest uśpionych. Pobudka dla nich jest niczym wezwanie tyle, że głośniejsze i budzi nie tylko te, które zasnęły ale i te, które spały zawsze. (Nie mat to żadnego związku z magycznym Przebudzeniem). W zależności od talentów dyplomatycznych maga nastrój przebudzonego ducha może się wahać od szału po ciekawość.

Może on także wykorzystać tę samą moc aby ukołysać do snu przebudzonego ducha, np. zamieszkującego fetysz, choć im większa jest jego potęga tym trudniejsze jego uśpienie. Talent (fetysz jednorazowego użytku) wymaga trzech sukcesów, podczas gdy dla potężnego sztyletu Plagi potrzeba co najmniej ośmiu. Sen taki kończy się po ustaniu działania zaklęcia.

•••• Prucie Rękawicy
Zaszycie Wyrwy
Związanie Ducha

Mag może teraz rozerwać materiał, z którego utkano Rękawicę i przejść przez wyrwę – z kim tylko zechce, czy to śmiertelnym czy nie – bez jakiejkolwiek trudności. Jest to oczywiście prostackie; większość kulturalnych (i zmysłowych) magów zamyka wyrwę po przejściu. Mystyk może także naprawiać wyrwy pozostawione przez innych i wzmacniać tkaninę Rękawicy czyniąc ją bardziej odporną na rozrywanie.

Mag może także przyzywać przed siebie duchy i wiązać je czyniąc posłusznymi. Może wciągać je w przedmioty, czyniąc w ten sposób fetysze. Przedmioty takie, obdarzone specjalnymi mocami zgodnymi z naturą uwięzionego ducha wspomagają nimi maga. Im potężniejszy jest duch tym więcej potrzeba sukcesów do jego związania. A niewiele ich będzie w trakcie rzucania zaklęcia stało sztywno...

Ten rodzaj magyi jest oczywiście uważany za bardzo aspołeczny (jeśli nie za czarną magyę) w świecie duchów. Magowie używający go zbyt często szybko nabawiają się paskudnej reputacji.

Odważny (lub głupi) szaman może także skierować moce ducha na siebie. Uniemożliwia mu to czynienie innej magyi na ten czas, ale pozwala na dostęp do Czarów ducha, umożliwia przemawianie jego głosem i drastycznie zwiększa możliwości fizyczne. Odzyskanie kontroli stanowi tu czasem problem, albowiem wiele duchów uwielbia ujeżdżanie śmiertelnych koni–hobbistów i musi być przegnanych przez kontrakcję Siły Woli (Stopień Trudności 7 do 10) lub odwrotność tej samej mocy – egzorcyzm.

Duch

- • Spojrzenie Ducha
Zmysł Ducha
- •• Dotyk Ducha
Oddziaływanie na Rękawicę
- ••• Przebicie Rękawicy
Pobudka i Ukołysanie Ducha
- •••• Prucie Rękawicy
Zaszycie Wyrwy
Związanie Ducha
- ••••• Kowal Efemery
Zewnętrzne Podróże

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

••••• Kowal Efemery
Zewnętrzne Podróże

Mistrz Ducha zyskuje boską moc, jako że może teraz brać substancję duszy – zjawisko szybko przemijające i przekuwać ją w dowolną pożądaną formę, naprawiać lub niszczyć.

Mag może teraz leczyć Moc ducha (zgodnie z tabelą Uszkodzeń), pomagać w tworzeniu Dziedzin Horyzontalnych lub domen Umbralnych a nawet atakować Avatara ofiary przerażającym rytuałem Gilgula. Ta zawsze wulgarna magya jest uważana za ostateczność w konfrontacji z wrogim magiem; nie tylko wyrywa ona mystykowi całą moc, ale i niszczy jego duszę. Coś takiego jest niezwykle trudne, a potrzebne rytuały są ściśle strzeżone.

(Co tu powtarzać; powiedz graczom, że każdy kto nadużywa tej mocy może szybko skończyć jako jej ofiara. Gilgul, nawet w stosunku do najgorszych możliwych przypadków nigdy nie jest brany lekko).

Mistrz dzięki swemu kunsztowi może teraz wyrwać się poza Horyzont i odkrywać Dalekie Dziedziny. Nie musi już dłużej polegać na niepewnych połączeniach Domen z Dziedzinami Zewnętrznymi; może wkroczyć teraz w Głęboką Umbrę i przetrwać przez okres swej podróży koszmary Eteralu. Wielu Mistrzów Ducha spędza całe lata na swych zewnętrznych podróżach, mapując Doczesność i studiując mieszkańców jej innych Dziedzin.

Efekty Ducha

• **Spojrzenie Ducha** – Mag może przenieść swe spojrzenie do duchowego świata. Niepomny otaczającej go rzeczywistości widzi tylko Zaświaty podczas takiego zerkania. Potrzebna mu liczba sukcesów i Stopień Trudności dla nich są determinowane przez siłę lokalnej Rękawicy. Grubość tej bariery zależy od wpływów statyki na tym obszarze; im bardziej zaludnione (lub technologiczne) miejsce, tym trudniej będzie ją przebić.

• **Wykrycie Opętania** – Dzięki różnorakim rytuałom mag może sprawdzić czy dane miejsca lub osoby są opętane, a jeśli tak, to przez co. Choć mentalne i emocjonalne impulsy ducha muszą być odczytane Sferą Umysłu, to mag nawet bez niej może czynić trafne spostrzeżenia o jego naturze dzięki udanemu rzutowi na Świadomość. Opętanymi przedmiotami są także fetysze Garou; ofiary demonów, Plag i innych ohydnych duchów także są zaliczane do tej kategorii.

•• **Wezwanie Ducha** – Będąc w Umbrze mag może wezwać każdego znanego sobie ducha z nadzieją, że usłyszy i przybędzie. Duchy tak potężne jak Panowie i Preceptorzy rzadko kiedy odpowiadają osobiście, ale mogą wysłać do maga swe sługi jako posłańców.

Narrator musi zdecydować jaka liczba sukcesów jest wymagana dla przyciągnięcia uwagi ducha, w zależności od jego mocy i wcześniejszych kontaktów z magiem. Nie istnieją jakiekolwiek gwarancje co do zachowania ducha po jego przybyciu.

Mag w fizycznej rzeczywistości może wzywać duchy jeśli uprzednio wejrzy Efektem **Spojrzenie Ducha** w Umbrę. Duchy, które odpowiedzą, mogą jeśli są do tego zdolne, objawić się w naszym świecie.

• • **Pocałunek Ducha** – Kultyści Ekstazy wykorzystują swą zdolność dotykania duchów do cielesnego obejmowania istot z drugiej strony Rękawicy. Poza bardziej oczywistymi przyjemnościami takiego kontaktu mag zyskuje możliwości przyjęcia Mocy swego partnera lub obdarzenia go Kwintesencją jeśli on również używa Pierwszej 2. Dla celów gry przyjmij, że Moc i Kwintesencja są jednym i tym samym. (Jak i Korpus, jeśli partner jest upiorem).

Natura ducha wpływa jednak na ofiarowaną przez niego Kwintesencję – na dobre i na złe. Moc nimfy na przykład, jest bardzo użyteczna przy zaklęciach miłosnych (ma odpowiedni Rezonans), ale mag, który przyjął ją w swego Avatara będzie chodził przez cały czas bardzo napalony (co to za problem dla Kultysty Ekstazy?). Tak samo też jak i Haust, Moc nie nadaje się do wykorzystania dla celów sprzecznych z jej Rezonansem.

Inne Tradycje używają podobnych, choć znacznie mniej intymnych efektów.

• • • **Przebudzenie Nieruchomego** – Szepcząc i nucąc fizycznemu przedmiotowi, Mówca Marzeń i Brat Akashic mogą Przebudzić w nim ducha, wzbudzając jego świadomość.

Przedmioty po przebudzeniu duchów stają się bardzo użyteczne. Ich osobowości skłaniają się do wspomagania swych beneficjentów i szkodzenia swym krzywdzicielom. Co prawda nie są one w stanie zrobić samodzielnie zbyt wiele, ale małe „zbiegi okoliczności" mogą bardzo pomóc (lub zaszkodzić) magowi. Jeżeli Eutanatos, dla przykładu, obudziłby ducha w swym pistolecie, to mógłby on później odmawiać działania w rękach obcych. Podobnie, świadomy Dom Fundacji mógłby bardzo nie lubić włamywaczy, szczególnie gdy się włamują – drzwi mogłyby przypadkowo ich przytrzaskiwać, światła migotać, a zdezaktywowane systemy alarmowe mimo wszystko działać.

Budzenie przedmiotu wymaga zazwyczaj wielu sukcesów ceremonii – od pięciu dla pistoletu do ponad 20 dla domu. Proces ten jest powolny, lecz zazwyczaj przypadkowy, chyba, że mag pragnie jakiejś wulgarnej manifestacji. Im starszy i bardziej naładowany psychicznie przedmiot tym jego duch jest potężniejszy i trudniejszy do obudzenia. Nowe i mało ważne obiekty mają słabe i łatwe do obudzenia duchy. Nowy, nigdy nie używany nóż ze sklepu z bronią będzie miał po obudzeniu mniej inteligencji i osobowości niż karaluch. Z biegiem lat jednak będzie nabierał coraz więcej cech charakteru swego właściciela. Nóż starego szamana, wykuty jeszcze w dzieciństwie będzie miał silnego i aktywnego ducha (choć prawdopodobnie nie będzie per se fetyszem).

Przedmiot o obudzonym duchu istnieje w wielu światach równocześnie. Przebudzony nóż może zostać użyty do ranienia mieszkańców Bliskiej Umbry jak i do przecinania srebrnych lin łączących ciała i dusze astralnych podróżników.

• • • **Krok w Bok** – Magowie Ducha mogą wymusić sobie przejście przez Rękawicę i wejść w Bliską Umbrę. Będąc tam, mogą chodzić, biegać, mówić i używać magyi jedynie z niewielkimi różnicami w stosunku do fizycznej rzeczywistości **(zobacz „Zaświaty" w Rozdziale Dziewiątym)**. Po powtórzeniu Efektu Kroku w Bok celem powrotu do naszego świata, mag pojawia się w miejscu odpowiadającym jego ostatniej lokacji w duchowym świecie.

Przekraczanie Rękawicy może zająć sporo czasu; wymaganą do tego liczbę sukcesów (i Stopień Trudności) można znaleźć w tabeli Rękawicy. Jeśli mag speszy się wykonując rzut to zostaje uwięziony między dwoma światami, niezdolny do jakiegokolwiek ruchu. Nawet magya Korespondencji nie może mu pomóc. Nieszczęsnego maga może uwolnić jedynie ktoś znający nieźle Sferę Ducha (lub sam duch), udanie dokonując **Kroku w Bok** lub **Rozerwania Rękawicy**.

• • • lub • • • • **Uwolnienie Szalonych Wyjców** – W dzikim szale szaman przyzywa wściekłe duchy by zaatakowały żywe istoty. Wersja tego zaklęcia z trzeciego poziomu wzywa ducha Umrodu, który musi Zmaterializować się na własny rachunek (Czarem o tej nazwie), podczas gdy wersja z poziomu czwartego zamyka szalonego wyjca wewnątrz ofiary, czyniąc z niej na okres trwania zaklęcia swoisty fetysz. Każda z nich zadaje poważne rany (które muszą przejść przez test odporności ofiary) i pogrąża w wielkiej grozie i bólu. Ofiary o ciałach zamienionych w żywe fetysze mogą zostać ogłuszone **(zobacz Efekt Sił: Wyładowanie Elektrostatyczne)** agonią tego podstępnego ataku.

• • • • **Przerwanie Rękawicy** – Efekt ten umożliwia magowi całkowite zerwanie lokalnej Rękawicy, co tworzy między dwoma światami okno w tkaninie rzeczywistości. Umożliwia to każdemu (włącznie ze Śpiącymi) swobodne wchodzenie i wychodzenie z Umbry. Jest to nieoceniona pomoc w przypadku gdy cała kabała musi wejść do świata duchów.

Po otworzeniu, mystyk nie ma żadnej kontroli nad takim oknem, choć może je zamknąć w każdej chwili. Sporo duchowych istot lubi korzystać z takich portali i nie czuje się zobowiązanych pytać maga o pozwolenie na przejście.

Każdy wyrzucony sukces obniża Stopień Trudności kroku w bok o –1. Duże wyrwy (wielkości pokoju lub większe) obniżają ten stopień o –1 za każde dwa sukcesy. Po obniżeniu go do zera bariera pęka.

• • • • **Psychiczna Sterylizacja** – Podczas przeprowadzania swych eksperymentów Synowie Eteru lubią ściśle kontrolować ich środowiska. W celu powstrzymania potencjalnych zakłóceń duchowych często w swych laboratoriach dodatkowo wzmacniają Rękawicę. Każdy wyrzucony dla tego Efektu sukces zwiększa liczbę sukcesów wymaganych do przebicia Rękawicy o jeden.

Porządek Hermesa, Inżynierowie Próżni i Nowy Światowy Porządek korzystają z podobnych Efektów do więzienia Zmaterializowanych duchów w fizycznym świecie. Jeśli mag odpowiednio wzmocni Rękawicę to droga powrotu będzie dla ducha zamknięta. Efekt ten nie więzi samego ducha lecz raczej blokuje przejście przez Rękawicę.

• • • • **Więzienna Rękawica** – Magowie mają lepsze metody chwytania duchów niż jakieś łapanie ich w świecie fizycznym. „Pulsując" siłą Rękawicy podczas przejścia przez nią ducha mystyk może uwięzić go w barierze, podobnie jak przy niedokładnym rzucie na krok w bok. W ten sposób odważni magowie wiązali potężne duchy i zmuszali je do służby. Starożytne opowieści mówią, że niektóre Fundacje w ten sposób więziły nawet Preceptorów.

By skutecznie uwięzić podróżującego ducha, mag musi zaliczyć więcej sukcesów do tego Efektu niż ofiara wyrzuciła przy kroku w bok.

Uwięzione w Rękawicy ofiary wyglądają w obu światach jak niewyraźne widma. Po schwytaniu ofiary, mag często wzmacnia Rękawicę **Psychiczną Sterylizacją** by uniemożliwić innym pomoc uwięzionemu. Znani byli także zdradzieccy magowie, którzy po przebiciu Rękawicy zapraszali innych do przejścia a następnie, gdy już przechodzili to zatrzaskiwali ich w więzieniu.



• • • • **Kreacja Fetysza** – Adepci Ducha potrafią kształtować przedmioty tak by mogły utrzymać w sobie esencję duchów. Większość fetyszy jest tworzonych przy współudziale ducha, ale niektórzy czarownicy używają swej Sztuki do wymuszenia tego siłą. Przedmioty takie wtedy stają się bardzo niebezpieczne w użyciu, ale i potężne, gdyż czerpią moc z gniewu zniewolonego ducha. **(Zobacz Rozdział Dziewiąty dla zasad kreacji fetyszy)**.

• • • • **Żywy Most** – Po wejściu w pakt z duchem Umrodu, na czas trwania Efektu mystyk może przejąć jego moce. Każdy posiadany przez ducha Czar i jedna lub dwie jego umiejętności (oddychanie wodą dla syreny, uzdrawianie drzew dla driady) będą należały do szamana, wolne od Paradoksu do odejścia. W tym czasie mag nie może używać Prawdziwej Magyi, a po zakończeniu zaklęcia zapada w długi sen. Podczas tego opętania mag będzie znał rzeczy dla człowieka normalnie niedostępne (odpowiednik Kosmologii 4) i dokonywał wręcz nadludzkich czynów (trzy dodatkowe kropki do każdego z fizycznych Atrybutów).

Ma to oczywiście swoją cenę; nawet pomniejsze duchy będą wymagać ofiar, przysług lub uprzejmości w zamian za parę chwil mocy. Większość z nich „naznacza" przez siebie opętanych; każdy obdarzony **Spojrzeniem Ducha** (i większość wilkołaków) może ujrzeć oznaki ducha–jeźdźca. Nie stanowi to problemu w przypadku pomniejszych duchów przyrody, ale Plagi, demony i kapryśni Preceptorzy często zawłaszczają sobie ciało jako własne i naznaczają jego aurę, a nawet śmiertelne ciało.

• • • • **Egzorcyzm** – magyczny egzorcyzm polega na wypchnięciu ducha ze śmiertelnej powłoki. Powłoka ta nie musi być ludzka – przedmioty także mogą zostać opętane. Kontrakcja Siły Woli – jedna na scenę, godzinę a nawet dzień – rozstrzyga kto odejdzie a kto zostanie. By odpędzić mniejszego ducha potrzeba 10 sukcesów, Sługę – 15, na Preceptora lub większą Plagę potrzeba 20 lub więcej a Pana ponad 30.

W walce tej maga może wesprzeć Pierwsza 3; za każdy sukces w rzucie na Pierwszą dodaj jeden do całkowitej liczby sukcesów egzorcyzmu. Niebiańscy Chórzyści często walczą z demonami w grupach, podczas gdy Mówcy Marzeń wychodzą naprzeciw ducha samotnie, korzystając często z sztuczek (Oddziaływanie + Ekspresja lub Zastraszanie) aby go przestraszyć lub zdezorientować.

• • • • • **Przerwanie Muszli Snów** – Mówcy Marzeń nazywają Horyzont Muszlą Snów. By wkroczyć w Głęboką Umbrę mystyk musi wpierw przerwać tę Muszlę, tak jak musi przerwać Rękawicę przy wejściu w Bliską.

By przebić Muszlę Snów Matki Ziemi potrzeba dziesięciu lub więcej sukcesów. Horyzonty innych dziedzin mogą być silniejsze lub słabsze. Jeśli mag korzysta z Kotwicy (specjalnej Domeny umiejscowionej w Muszli) przejście staje się łatwiejsze i wymaga jedynie pięciu sukcesów.

• • • • • **Podróż Przez Głęboką Umbrę** – Przetrwanie krańcowo opustoszałej duchowo Głębokiej Umbry wymaga duchowej membrany. Ta magyczna esencja tworzy pewnego rodzaju pęcherzyk, który otacza maga, chroniąc go przed spustoszeniami Głębokiej Umbry. Podróżnik musi osiągnąć i wkroczyć w inną Bliską Umbrę przed upływem czasu działania pola lub w przeciwnym wypadku umrze z powodu chłodnej i nieskończonej próżni.

Przez próżnię ową mag może lecieć z niewiarygodnymi prędkościami, korzystając tylko ze swej woli. Mimo to odległości w niej są porażające. Osiągnięcie bliskich Dziedzin, np. księżyca zajmuje dzień, ale podróż ku odległym planetom, takim jak Mars może trwać dziesiątki dni drogi.

Podróż w Głęboką Umbrę jest bardzo niebezpieczną sprawą, ale wielu „Eternautów" wyczuwa swe przeznaczenie w jej badaniu i odkrywaniu. Ich wyprawy przypominają podróże dawnych wyspiarzy z wysp Pacyfiku, którzy płynęli odkrywać nowe lądy póki nie skończyła im się żywność. Czasami podróżnik zawracał w środku drogi by wrócić bezpiecznie; czasami ryzykował wszystko i przepływał punkt, z którego nie było już powrotu.

Czas

Gdy pojmiesz, że czas nie jest liniowy, deja vu staje się perfekcyjnym zmysłem. Podczas niego ludzie wciskają się w jakąś szczelinę czasu i nawet nie zdają sobie z tego sprawy. Następnie wyłażą z powrotem i w ich pamięci pozostaje coś dziwnego, coś nieuchwytnego. Nie mogą tego dotknąć, nie – to nie pasuje do ich wizji świata. Głupie bufony.

Pierwszą rzeczą, którą zrozumiesz gdy już zamieszkamy razem – a zrobimy to, zaufaj mi – będzie to, że to pieprzenie ze szkoły w żaden sposób nie pasuje do rzeczywistego świata. To znaczy, nie do tego, który widzisz ale do tego niewidzialnego, który widzi cię tak samo. Ta chwila jest każdą inną chwilą, gdyż wszystkie czasy płyną równoległymi strumieniami. A gdy pojmiesz już jak przechodzić ze strumienia do strumienia nie ruszając się wcale, to zrozumiesz jednocześnie, że deja vu nie jest jakimś przebłyskiem – jest naszym naturalnym stanem.

Zmieszany? Taa... magya czasem tak działa. Ale jakby była łatwa to co by była z nią za zabawa?

Specjalizacje: Percepcja, Połączone Wykorzystanie, Podróż, Kontrola Temporalna

Sfera Czasu przez długi okres zadziwiała i frustrowała filozofów. W chwili gdy ludzkość zaczynała już akceptować ostatecznie czas jako kolejny zdefiniowany parametr wzoru Newtona, zjawił się Einstein i zaczął teoretyzować, że czas nie jest stały lecz względny dla każdego z obserwatorów. Od tej chwili coraz popularniejsze zaczęły się stawać rozważania o podróżach w czasie. Czyżby czas płynął w kwantowalnych segmentach, niczym film odtwarzany z wielką prędkością? Czy widzenie czasu jako jednokierunkowego liniowego fenomenu (niczym pociągu z przeszłości jadącego w przyszłość) jest właściwe? Czas jest chyba najtrudniejszą do zrozumienia Sztuką; być może dlatego właśnie Kult Ekstazy ma w niej tak wielkie osiągnięcia.

Mystycy zajmujący się tę Sztuką kłócą się o teorię bardziej niż magowie innych Sfer – przede wszystkim co do możliwości podróży w czasie. Niektórzy wierzą, że jest to możliwe, inni, że nie, a o tych, którzy twierdzili, iż znaleźli na to sposób, później nigdy już nie słyszano (lub nawet pamiętano, jak utrzymują opowieści).

Niektórzy magowie udokumentowali istnienie prowadzących w przeszłość szczelin w tkaninie czasu, ale prawie żaden z tych, którzy ośmielili się przez nie przestąpić nie powrócił. Co prawda istnieją takie miejsca – włączając w to kilka Fundacji – o których wiadomo, że miały historię pełną dziur w czasie, ale rzadko kiedy zjawiały się one w jakimkolwiek przewidywalnym wzorcu. Prowadziły raczej albo do frustracji upartych ich badaczy albo do ich zniknięcia.

Część magów twierdzi, że tylko teraźniejszość jest stała, że przeszłość i przyszłość są ciągłym prawdopodobieństwem i że wszystkie te podróże w czasie są po prostu wyprawami do Umbry. To może wyjaśniać istnienie niektórych napotkanych podróżników w czasie, wśród, których widziano przynajmniej jednego cyborga z dalekiej przyszłości, wiktoriańskiego naukowca, jakiegoś obcego i grupę posługujących się starożytnym amuletem z Atlantydy uczniów jeszcze z czasów edwardiańskich.

Poglądy Rady co do natury tych gości są dość rozmaite – od uznawania ich za Maruderów do teorii, że są oni literackimi bohaterami, którzy wywędrowali z jakiejś Dziedziny Marzeń. Nikt nie jest pewien; nie pozostają oni w jednym czasie na tyle długo by zdążyć poddać ich odpowiednim badaniom.

Jedyną dobrze udokumentowaną (wśród magów oczywiście) formą podróży w czasie jest zdolność niektórych Mistrzów Czasu do wyskakiwania w przyszłość. Choć podróż w przeszłość teoretycznie jest możliwa, to każdy jej próbujący albo znikł, albo wyparł się tego, albo też został zdyskredytowany w ciągu tygodnia od swego „sukcesu." Przyniosło to oczywiście jeszcze więcej teorii – a większość z nich była jeszcze bardziej obłędna niż te pogłoski o wiecznych podróżnikach w czasie.

Czas jest często najbardziej użyteczny w połączeniu z innymi Sferami; podpinając do innych Efektów zaawansowaną jego magyę mystyk może dane zaklęcie przedłużyć lub włączać je na żądanie. Większość Efektów Czasu jest wysoce wulgarna; jedynie jego percepcja i przełączniki pozostają niezauważone na dłużej.

Percepcja Czasu umożliwia magowi poszukiwanie ukrytych tajemnic z przeszłości lub przyszłości. Przy użyciu tego sposobu do zerkania w przód lub tył liczba zaliczonych na Efekcie sukcesów determinuje jak daleko w czasie może on sięgnąć. Czas trwania innych Efektów Czasu jest ustalany normalnie. **(Na stronie 170 znajduje się tabela dla Efektów opartych na Czasie)**.

Za Mistrzami tej Sfery podążają małe akceleracje lub spowolnienia czasu. Mężczyznom brody mogą wyrastać w ciągu dnia, kawa stygnie bardzo szybko, liczniki w taksówkach biją wolniej niż normalnie, a każdy w ich obecności doświadcza stałych deja vu. Mistrzowie lubią także patrzeć w przeszłość swych towarzyszy i mówią używając tylko jednego czasu – przeszłego, teraźniejszego lub przyszłego. Prowadzi wielu do zastanawiania się nad kwestią, czy przypadkiem nie wywędrowali oni udanie gdzieś w czas i teraz żyją wytrąceni z jego upływu.

• Zmysł Czasu

Mag zaczyna rozwijać w sobie podstawową świadomość prawdziwej natury Czasu i zyskuje precyzyjny, wewnętrzny zegar, wręcz niezbędny do czynienia bardziej złożonej magyi tej Sfery. Wykrywa także pewne oparte na czasie fenomeny, które cyklicznie przetaczają się przez naszą rzeczywistość. Intuicyjnie wyczuwa nadejście takich zakłóceń i miejsce ich objawienia w przestrzeni wymiarowej.

Większość takich fenomenów to małe szczeliny przyśpieszające lub spowalniające upływ czasu w stosunku do otaczającego świata. O niektórych mówi się jako o „skrótach," szczelinach prowadzących w przyszłość, ale niektóre w rzeczywistości mogą być „pętlami" prowadzącymi w przeszłość. Wchodzenie w nie uważa się za akt wielkiej nierozwagi, bo jeśli nawet mag poczyni starania by zajrzeć dokąd prowadzą, to w tym czasie już się zamkną. Trzeba więc wchodzić w ciemno – albo lepiej wcale.

Dziś są one raczej rzadkością, choć wydają się niczym komety przemykać przez pewne okresy historyczne. Na przykład późna epoka wiktoriańska wydawała się mieć ich niezwykłą liczbę, podczas gdy lata trzydzieste naszego wieku były ich niemal pozbawione. Mówi się, że powoduje je statyka – im bardziej statyczne dane czasy tym bardziej dążą one do przenosin.

Na poziomie tym mag może wykrywać także temporalne fenomeny o wiele słabsze niż szczeliny. Miejsca, w których Mistrz wyszedł lub wysłał coś naprzód w czas otoczone są aurą nieregularności upływu kontinuum, podczas gdy miejsca, w których przyszłość podglądano – lub będą użyte do podejrzenia przeszłości – wykazują spaczenie szkieletu czasu.

Czas

• Zmysł Czasu
•• Wejrzenie w Przeszłość
Wejrzenie w Przyszłość
••• Skrócenie Czasu
Rozciągnięcie Czasu
•••• Determinizm Czasu
••••• Podróż w Przyszłość
Odporność na Czas

Specjalizacje: Percepcja, Połączone Wykorzystanie, Podróż, Kontrola Temporalna

•• Wejrzenie w Przeszłość
Wejrzenie w Przyszłość

Na poziomie tym mag może przemieszczać swą percepcję wzdłuż osi czasu. Postkognicja wymaga zazwyczaj więcej sukcesów do zadziałania, lecz jej rezultaty są pewne (tak przynajmniej uważa większość). Prekognicję łatwiej wyzwolić, lecz wizje przyszłości – przede wszystkim dalekiej przyszłości – są niedokładne.

Większość magów wierzy, że przyszłość zmienia się bez przerwy. Przy wejrzeniu w nią dostrzega się po prostu najbardziej prawdopodobną jej wersję. Tworzy to albo samospełniającą się przepowiednię albo też niszczy celowość takiej magyi. Jeśli mag przewidzi okoliczności swej śmierci to będzie mógł ich później uniknąć. Ten wielki fenomen czyni przyszłość w dużej mierze nieodgadnioną. (Mistrzowie Fatum mają co prawda w tej sprawie inne zdanie).

Magowie często korzystają z tej magyi w połączonych Efektach. Entropia 1 umożliwia magowi potrafiącemu wejrzeć w przyszłość dostrzeżenie w niej wielu linii prawdopodobieństwa. Do ich wybierania może użyć Entropii 2, tak by najbardziej prawdopodobne możliwości były najłatwiejsze do dojrzenia i odwrotnie: najmniej prawdopodobne niemal niedostrzegalne.

Większość magów łączy to także z Korespondencją 2, jako, że samodzielnie ten poziom Czasu umożliwia zaglądanie w przeszłość lub przyszłość bieżącej lokacji. Dzięki Korespondencji 2 czarodziej może oglądać dowolne miejsce w dowolnej jego epoce.

Patrzenie w czas może być bardzo niebezpieczne. Tak jak istnieją strażnicy pewnych miejsc świata duchów i świata fizycznego, tak ustanowieni są oni dla pewnych fragmentów czasu i pewnych źródeł wiedzy. Poszukiwanie sekretnych zaklęć Kapłanów Mu może być bardzo ryzykowne; bez wątpienia takie rytuały są strzeżone przez potężne duchy. Strażnicy ci czekają, na wszystko co zbliży się za blisko – włączając w to Ciekawskich Tomków z przyszłości. Dlatego też zerkanie w przeszłość nie jest magyą dla ciekawych próżniaków.

Niektórzy magowie odwracają ten proces i zagęszczają mury czasu wokół konkretnego wydarzenia, czyniąc o wiele trudniejsze jego podejrzenie przyszłości (lub przewidzenie przyszłości), a także teoretycznie uniemożliwiając podróżnikom w czasie ingerowanie w niego. Każdy sukces jaki mag zaliczy na tego rodzaju magyi odbiera jeden z sukcesów szpiegującego maga z przyszłości (lub przeszłości). Niektórzy czarownicy budują taki mur nawet wokół samych siebie, utrudniając innym magom poznanie ich przyszłych tożsamości.

Magowie, którzy regularnie rozszerzają swą percepcję poprzez czas zazwyczaj doświadczają niespodziewanych przebłysków pre– lub postkognicji. Siła takich przebłysków może sięgać od odczuć deja vu po wyraźne, przypominające sny transy ostrzegające przed niebezpieczeństwem.

••• Skrócenie Czasu
Rozciągnięcie Czasu

Mag może teraz narzucać swą wolę przepływowi czasu, powodując jego akceleracje bądź spowolnienie. Mystycy często opisują te efekty jako „skracanie" i „rozciąganie" w odniesieniu do długości każdej chwili w czasie. Dlatego też, skrócenie czasu wokół wodospadu sprawia, iż wydaje się on dla zewnętrznego obserwatora płynąć wolniej; w pobliżu wodospadu chwile nie trwają tak długo jak normalnie i wobec tego spływa w nich mniej wody. Tak samo, przez rozciągnięcie każdej chwili wokół siebie mag sprawia, że przepływa przez nią więcej wody. Choć obserwator postrzega czas normalnie, to widzi jednak znaczne nasilenie przepływu. Splatając tę magyę z Korespondencją 3 mag może umożliwić dowolnemu ruchomemu obiektowi na ruszenie z dowolną prędkością bez zyskania dodatkowego przyśpieszenia.

Podobnie, poprzez dramatyczne rozciągnięcie Czasu mag może efektywnie przenieść się w przyszłość. Mystyk, który zamknął się w zamkowej komnacie, a następnie splótł czar, który tak zwolnił Czas, że wewnątrz komnaty mijał 1 dzień gdy na zewnątrz 100 lat, w efekcie wywędrował w przyszłość. Z upływającymi latami niesie to ze sobą oczywiście ryzyko (wojna, ogień, wyburzania), ale większość magów przed przystąpieniem do czegoś takiego bada bezpieczne ścieżki przyszłości swego miejsca podróży, co w zasadzie niweluje problem. Lecz i tak jest to jednokierunkowa droga i nikt nie może poświadczyć mądrości udania się nią.

•••• Determinizm Czasu

Mag zdolny jest teraz do powodowania absolutnych przeskoków Czasu miast po prostu skalowania częstotliwości jego przepływu. Może teraz chwycić pole czasowe i je zamrozić; lecąca strzała zostanie zatrzymana w pół drogi, a człowiek uwięziony w stanie zamrożonej animacji.

Jest to potężny Efekt gdy użyty w połączeniu z inną magyą, na przykład gdy mag ustanawia chwilę w czasie która „wyzwoli" magyczną bombę czasową. Niektórzy dawno zmarli Mistrzowie Czasu obdarzyli świat spuścizną Efektów, które aktywowały się na długo po ich śmierci. Takie „zawieszone" zaklęcia są temporalnymi fenomenami łatwymi do wykrycia nawet Uczniom tej Sfery.

W połączeniu z Entropią zaklęcia takie zyskują efekt niepewności. Stan Śpiącej Królewny można wywołać właśnie w ten sposób, gdyż kończyć go będzie pocałunek księcia zamiast określonej chwili. Inne Efekty magyczne mogą być także wprowadzone w program temporalny jako podprogramy, by użyć tu terminologii Wirtualnych Adeptów, póki one i wyzwalający je przełącznik umieszczone są w przyszłości. Im jednak bardziej nieprawdopodobny jest Efekt przełącznika, tym trudniej go wbudować w taki system.

Dzięki ustawieniom pewnych rzeczy w określonych miejscach – „Ten mur w ogień się zmieni gdy ktoś na niego wejdzie (Materia3/Siły 3/Pierwsza 2/Czas 4) – można stworzyć całkowicie sztuczny system magyi („Słowa Mocy" itp.) wykorzystujący system przerzutników. System taki, choć statyczny, jest dostępny dla każdego znającego właściwe kody dostępu. By uniemożliwić skradzenie takiej magyi swym wrogom, wielu Adeptów Czasu skorzystało z Materii i Życia do połączenia jej ze swymi spadkobiercami lub potomkami. Pozostawili im w ten sposób spadek z magycznymi zdolnościami. Oczywiście w pewnym momencie zaklęcia takie się wyczerpią bądź spadkobiercy wymrą, nic przecież nie trwa wiecznie. Takie „kontyngenty" Efektów mogą być wykryte za pomocą pierwszych poziomów Czasu bądź Entropii, choć Czas 2 jest potrzebny do pełnego odgadnięcia ich natury.

••••• Podróż w Przyszłość Odporność na Czas

Na Mistrzowskim poziomie wiedzy mag może zrobić więcej niż tylko determinować umiejscowienie w czasie zdarzeń – może on przesuwać obiekty wzdłuż samej osi Czasu. Wyciąga on do tego coś ze strumienia czasu i przemieszcza to w inny punkt jego przepływu. Ta nowa pozycja może być oddalona o sekundy lub stulecia od oryginalnego miejsca.

Mistrzowie mówią, że takie Efekty są „zakotwiczone," lub inaczej ściśle połączone z punktem swego pochodzenia. W momencie ich zniknięcia w strumieniu czasu powstaje szczelina, która zamyka się dopiero po ponownym zaistnieniu. Był pewien mag, który wysłał swój dom w przyszłość o 50 lat, by uchronić go przed wojenną pożogą. Pięć lat po rzuceniu zaklęcia wojna się skończyła, tak więc chwycił łańcuch „kotwicy" i wyciągnął budynek ze strumienia czasu w swą teraźniejszość. Mógłby zrobić oczywiście to samo ze sobą, sunąć w przód ku nie możliwej lecz aktualnej przyszłości, póki nie znalazłby punktu strumienia czasu, w którym zdecydowałby się wylądować.

Teoretycznie ten kotwiczący efekt mógłby być równie dobrze wykorzystany do podróży w przeszłość; zakłada się, że to właśnie jego używają Wyrocznie Czasu (jeśli w ogóle podróżują w czasie), jak i każdy Mistrz, który odkrył na to sposób.

Ale nawet zakotwiczona podróż w czasie nie jest pozbawiona ryzyka; Sztuki takie są w oczywisty sposób wulgarne, każdy Student Czasu może rozpoznać chwilę ich wejścia i wyjścia, podczas gdy Mistrz sięgnąć w strumień i wyciągnąć z niego podróżnika.

Mistrzowie mogą także uodpornić się na czas. Mówiąc obrazowo, Mistrz dosłownie wychodzi z bieżącego przepływu temporalnego. Tylko na tak długo może utrzymać swą odporność, lecz w swym „czasie" poza Czasem odbiera świat jako kolekcję nieruchomych obrazów, którymi może manipulować jak mu się żywnie podoba. Wraz z połączonymi Efektami Życia lub Materii może zabierać ze sobą także inne stworzenia i rzeczy, a nawet pozostawiać je w zamrożonej chwili. Wydaje się, że stan taki nie może trwać wiecznie i subiektywnie stworzenia te pojawiają chwilę później, lecz część z nich umiera ze starości po spędzeniu setek lat w bezczasowym piekle.



Efekty Czasu

• **Zmysł Czasu** – jak to już opisano, magowie Czasu zidentyfikowali rozmaite fenomeny istniejące w specjalnych „sub–dziedzinach" czasoprzestrzeni. Zwykli Śpiący, a nawet magowie nie mogą ich spostrzec; wyczuć je zdolni są jedynie ci, którzy zgłębiali Sferę Czasu. Jeżeli mag zbliży się do miejsca, w którym taki fenomen ma wystąpić (lub wystąpił?), to odkryje w nim temporalne zmarszczki i poczuje gdzie w przestrzeni przetnie on (przeciął?) jego własną linię czasu. Jeśli chce, może następnie za nim podążyć. Niektóre fenomeny są tak potężne, że generowane przez nie zmarszczki wyczuwalne są przez magów na całym globie.

Zidentyfikowano setki takich czasowych fenomenów, od potężnych Preceptorów pojawiających się co 12 lat na szczytach Andów, przez widmową Wieżę Babel, której cyklu jeszcze nie ustalono do zjaw chodzących po nocach przez niektóre autostrady i szukających kierowców, którzy kiedyś odmówili im podwiezienia...

• **Wewnętrzny Zegar** – Wirtualni Adepci rozwijają w sobie niesamowicie dokładne zegary wewnętrzne do wyskalowywania zdarzeń w VR i testowania prędkości swych komputerów. Efekt ten zamienia maga w ludzki stoper; zawsze zna on bieżący czas i może mierzyć go z dokładnością do setnych sekundy. Działa zgodnie z percepcją czasu maga. Może być zsynchronizowany z innymi Efektami użytymi przez maga. Jednak odwiedzenie Dziedzin gdzie czas działa odmiennie lub stanie się ofiarą magyi Czasu innego czarodzieja może używającego go maga zdezorientować całkowicie.

•• **Postkognicja** – Mag może rozszerzyć swą percepcję w przeszłość by stać się świadkiem byłych wydarzeń. „Przewijając" strumień czasu do tyłu, mag widzi oczyma swej duszy wszystko co zaszło w tym miejscu. Narrator musi opowiedzieć graczowi co jego bohater widzi.

Mag może dokładnie kontrolować takie „przewijanie." Może zacząć od oglądania wydarzeń sprzed jednego dnia, następnie jednej godziny, a zaraz potem sprzed 10 lat itd. Mimo to całkowity czas wizji nie może przekroczyć czasu trwania jaki wyrzucono dla Efektu.

•• **Pieśń Dni Przyszłych** – Ten prekognicyjny Efekt został wynaleziony przez Niebiański Chór. Mag dla skupienia swej magyi zaczyna śpiewać, a jego umysł zstępuje na ścieżki prawdopodobieństwa przyszłości. Słowa pieśni zaczynają żyć własnym życiem, opisując w epickiej formie zdarzenia jakie nadejdą w przyszłych dniach.

W przeciwieństwie do Efektów postkognicyjnych, które koncentrują się na lokacjach, Efekty prekognicyjne takie jak ten mogą skoncentrować się niemal na wszystkim: lokacji, osobie, organizacji. Im dalej zagłębia się mag w przyszłość swą magyą, tym bardziej zyskane informacje stają się niedokładne, zarysowe i niepewne.

Ostatecznie to Narrator musi zadecydować o dokładności wizji mystyka, opierając się na liczbie wyrzuconych przez niego sukcesów. Od jednego do trzech powinno dawać niewyraźne spostrzeżenia podczas gdy pięć lub więcej oferować jaśniejsze wejrzenie w (potencjalną) przyszłość.

••• **Akceleracja Czasu** – Rozciągając chwile czasu mag może stworzyć pola czasoprzestrzeni, w których wszystko wydaje się dziać szybciej, jak w filmie odtworzonym z wielką prędkością. Każdy zaliczony sukces ponad pierwsze dwa przyśpiesza czas o czynnik jedności – trzy sukcesy dają podwójną prędkość, cztery potrójną itd. Osoby będące pod wpływem akceleracji czasu zyskują dodatkową akcję w każdej turze za każdy czynnik przyśpieszenia. Pola takie nie mogą generalnie przekroczyć dwóch lub trzech metrów.

••• **Spowolnienie Czasu** – Przeciwieństwo **Akceleracji Czasu**, tu każdy sukces powyżej dwóch spowalnia czas o czynnik jedności. Osoba działająca w obszarze działania Efektu wywołanego np. trzema sukcesami będzie otrzymywać jedną akcję co drugą turę.

•••• **Programowanie Zdarzeń** – Mag zatrzymuje czas na wybranym polu i ustala chwilę ponownego jego uruchomienia. Powiedzmy, że podnosi on filiżankę ze stołu i upuszcza ją. Zamrażając na jedną scenę czas wokół niej, sprawia że zawisa ona w powietrzu aż do końca sceny. Po upływie tego czasu upada na ziemię i pęka. Jest to w oczywisty sposób wulgarne. Jak i przy **Akceleracji Czasu** tak i tu pole zatrzymanego czasu nie może przekroczyć kilku metrów. Co więcej, gdy zjawiska fizycznej rzeczywistości są zatrzymane na dłuższy okres, to Paradoks wykazuje tendencje do erodowania takiej magyi i przedwczesnego ich wyzwalania. Jeśli ktoś jednak zdecydowałby się pochwycić filiżankę przed jej upadkiem, to statyczna rzeczywistość ponownie by się narzuciła i rozproszyła pole czasowe.

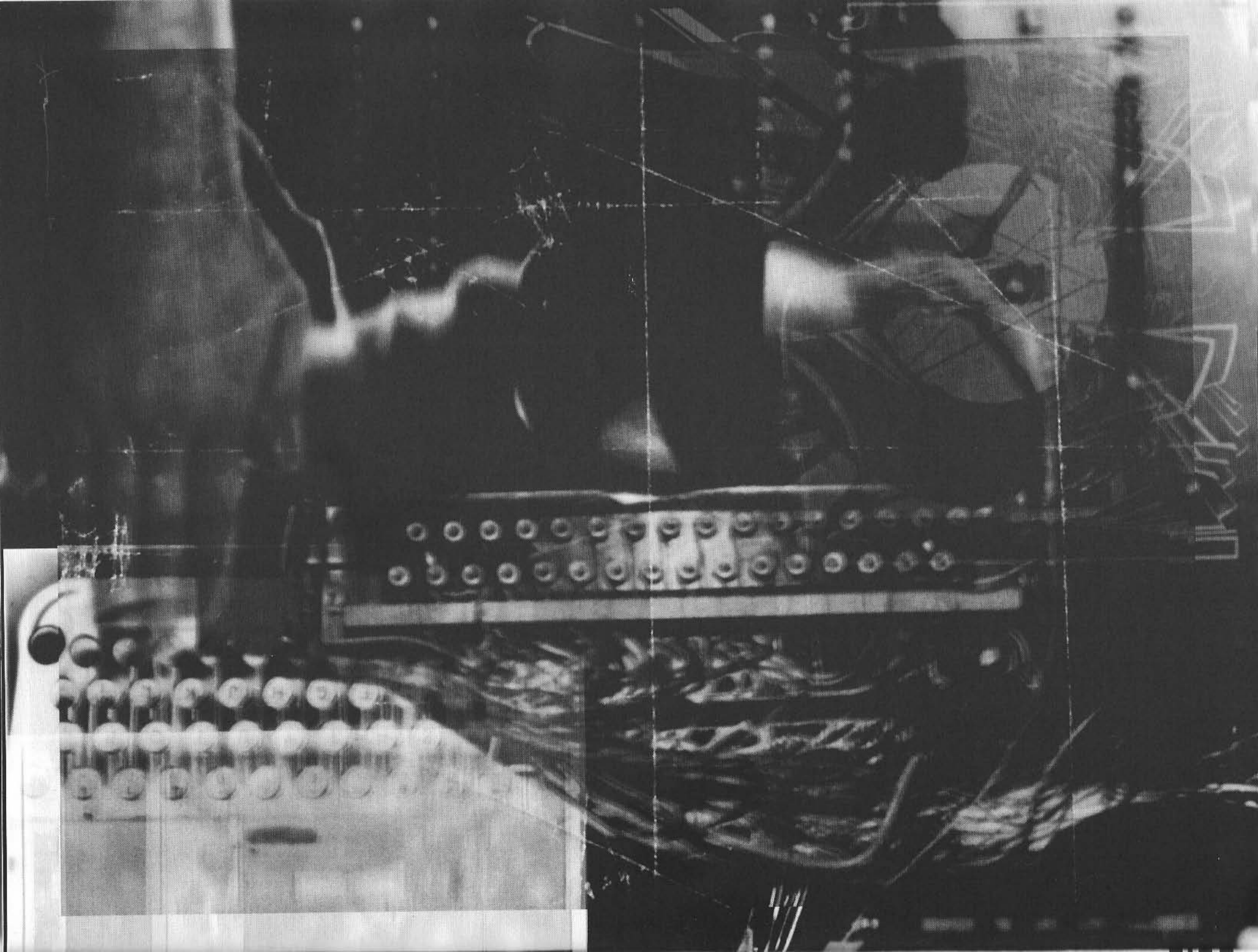
••••• **Podróż w Czasie** – Mag znika z obecnej rzeczywistości i pojawia się w tym samym miejscu, w wybranym przez siebie czasie przyszłości. Im dalej chce się przenieść, tym więcej potrzeba mu sukcesów: jeden wystarcza do przeniesienia się w następną turę, podczas gdy cztery zabierają go kompletnie z opowieści.

Przybycie maga w przyszłość zostanie wyczute przez **Zmysł Czasu** innych mystyków tego okresu. Mag może pojawić się w przyszłości i stwierdzić, że jest już oczekiwany przez badaczy zainteresowanych fenomenem jego skoku.

Jak do tej pory nikomu nie udało się przenieść się w przeszłość i powrócić. Możemy założyć, że Paradoks niszczy maga próbującego takiej wycieczki, choć być może zostaje on zagubiony wśród niezliczonych strumieni czasu, nie mogąc powrócić do swojego. Ale znowu, wciąż pojawiają się pogłoski, że podróż taka jest możliwa i że to bezlitosna konspiracja Czasowców chroni potrzebną do tego wiedzę. O tych, którzy przystąpili jednak do takiej podróży nigdy już później nie słyszano...

••••• **Obejście Czasu** – W pewnym sensie Efekt ten jest przeciwnością **Programowania Zdarzeń**. Mag nie determinuje już czasu dla innych; miast tego wyciąga sam siebie z jego strumienia. Świat wokół niego nagle staje. On wciąż może się poruszać i działać pomiędzy zamrożonymi zjawiskami wokół siebie, popychając i ustawiając przedmioty i innych ludzi. Wciąż pozostają przy tym pewne ograniczenia; może on przełączyć telewizor na inny kanał, ale zatrzymany obraz nie zmieni się, żaden samochód ani zasilana maszyneria nie będą działać. Może on rozciągać swą odporność na inne przedmioty lub ludzi, ale ogranicza to mu długość pozostawania poza strumieniem czasu.

Każdy zaliczony sukces umożliwia magowi dłuższe pozostawanie w bezczasowym stanie. Jeden pozwala obejść czas na turę; pięć wystarczy na tydzień.



Rozdział dziewiąty: Zasady Inscenizacji

Gdy wojna zamienia całe populacje w bandy lunatyków, to wyrzutki nie łączą sił przy użyciu budzików. Wyrzutki, podobnie jak i poeci, przekształcają koszmar.
– Tom Robbins, *Żyjąc wciąż z Dzięciołem*



Rozstrzygnięcie: Upadek

Pomiędzy sękatymi, umierającymi drzewami jabłkowego sadu biegły ku sobie dwie postacie. Biegły z gracją i szybkością, które przeczyły ich wyczerpaniu i utracie duchów. Jeden z magów, ciemny i wysoki, ruszał się w szale, podczas gdy drugi, blady i mały drżał ze strachu przed tą ostateczną bitwą.

– Nie ma stąd ucieczki Clarisso. Ten gaj wyrósł z mojej duszy, a koncepcja ta przekracza granice twego pojmowania – warknął Peter. – Zawsze z tobą tak było, zawsze materializm, nigdy nic duchowego; nic czego byś nie mogła dotknąć i zobaczyć. Wszystko to w czym mnie prześcignęłaś tutaj się kończy. Tej nocy.

Gestem swych dłoni pokierował poczerniałymi gałęziami jabłoni. Wykrzywiły się one i pochwyciły Clarissę w ohydnej parodii uścisku, owijając się wokół jej rąk i nóg, miażdżąc kości gdy próbowała się uwolnić. Jej wola walczyła w najwyższym uniesieniu w próbach podporządkowania sobie drzew gaju. Przez chwilę nawet jej szło – promienie słońca rozbłysły wśród koron jabłoni, a na martwych pąkach rozkwitły kwiaty. Oczy Petera rozszerzyły się w szale. Równie szybko jak przyszły, światło i kwiaty zapadły się w nicość. Pochylił się nad Clarissą i chwycił w dłoń jej podbródek; spojrzenie jego brązowych oczu napotkało jej zielone. Odwzajemniła je.

– Zabijesz mnie, prawda! – szepnęła.

– Chciałbym móc ci zrobić więcej, ty dziwko – wysyczał przez zaciśnięte zęby i wraz z tym jedna z ostrych gałęzi drzewa przebiła jej kręgosłup. Usta Petera wykrzywiły się w pełnym satysfakcji uśmiechu, gdy usłyszał jej śmiertelny jęk. Ale nagle się wzdrygnął. Ton jej głosu i spokojny wyraz twarzy nie należały do kobiety która właśnie umierała w agonii, była to twarz tej, która znalazła ostateczną odpowiedź. Gdy on wrzeszczał w szale, jej ciało robiło się cieńsze, coraz bardziej wysuszone, jej ciemne, faliste włosy zmieniały się w srebro, a przebijająca kręgi gałąź rozsypywała w proch. Upadła na mocno ubitą ziemię. Leżała tam przed całkowitym zniknięciem ledwie parę sekund.

Peter padł na kolana. Ona wyglądała na martwą. Wydawała się martwa. Ale szyderczy głos żyjącej w nim kobiety odbijał się echem po całym gaju, okrutnie się z niego wyśmiewając. I nagle poczuł, że śmierć jego uczennicy nie była prawdziwą śmiercią i że śmiercią tą na zawsze wymknęła się jego zemście, odkryła w niej to, czego poszukiwał od zawsze, lecz nie odnalazł nigdy...

Osobisty Rozwój



Nie powinieneś rzucać czarów, których nie rozumiesz!
– Little Bear, *Indianin w kredensie*

Niektórzy mogą powiedzieć, że najważniejszym z celów maga jest doprowadzenie do zmiany. Zmiana ta może być osobista, wpływająca jedynie na samego mystyka, lub zewnętrzna, oddziałująca na otaczający go świat. W swej idealnej formie transformacja ta zwana jest Wstąpieniem. Idea ta nie jest jednak zbyt uniwersalna – niewielu magów poza najbardziej wyrafinowanymi bywalcami Dziedzin Horyzontalnych spędza całe dnie na dyskusjach o filozofii i metafizyce. Mimo to pewne aspekty „kariery" maga są na tyle stałe, że można je sklasyfikować. Tym właśnie zajmuje się ten rozdział.

Wielu czarowników (zbyt wielu, jak na gusta większości Mistrzów) ignoruje większe implikacje swoich poczynań; dosłownie, czynią oni wolę swą. Świat jednak nie będzie stał nieruchomo gdy ty mieszasz rzeczywistość. Magowie też się zmieniają; sekcja ta opisuje jak twój mag może się zmienić w trakcie sagi. **(Zobacz Rozdziały Drugi i Trzeci by dowiedzieć się czegoś więcej o bardziej teoretycznych aspektach mystycznej Ścieżki)**.

Świadomość

Pierwszym krokiem w egzystencji każdego czarodzieja jest dojście do świadomości magyi. Gdy zostanie on już przyzwyczajony do tej idei, musi pojąć, jak kształtować rzeczywistość i władać swymi mocami oraz samym sobą. Nie jest to prosta droga; wije się i zmienia w miarę rozwoju mystyka, często próbując przezwyciężyć dowolne z poczynionych przez niego kroków. Dokładna natura owych zmian różnić się będzie w zależność od maga do maga i od trupy do trupy. Jednak każda ze Ścieżek zaczyna się od świadomości i stamtąd idzie dalej.

Przykład: Dziki Talent

Ścigana przez groźne cień-kreatury ku dziwnym rui-nom (Węzłowi), bohaterka Deeny, Cyntia, wpada do wypełnionego Haustami źródła. Będąc i tak na krawędzi Przebudzenia, pchnięta ku granicom normalności Cyntia zaczyna tonąć, desperacko walcząc o haust powietrza. Nagle czuje rękę (swego Avatara), która ją chwyta i wyciąga z błota. Gdy wydostaje się na powierzchnię jest już Przebudzona.

– Potwory kiwają się na brzegu strumienia – powiedział Wayne (Narrator Deeny). – Co zamierzasz zrobić?

– Czy mam jakąś możliwość zniszczenia tych bękartów? – spytała Deena. Wayne kiwnął głową i podał jej pięć kostek. – ST: 6. Rzucaj dobrze. (Jako uwaga: Węzeł i nagłe Przebudzenie obniżyły jej Stopień Trudności z 8 do 6). Deena rzuca, wydaje punkt Siły Woli – i jest, ma cztery sukcesy.

W pierwotnym krzyku ekstatycznej grozy Cyntia wskazuje na ścigające ją cienie. Jej nowa moc unaocznia się w piorunie czystej magycznej siły (Siły 3, Pierwsza 2), osmalającym jej ręce i palce. Piorun uderza w cienie rozwalając część z nich na kawałki. W szale Cyntia atakuje ponownie. W następnym ataku Deena wyrzuca dwa sukcesy więcej. Wayne stwierdza, że potwory mają już dosyć. Drugi piorun rozrzuca je na cztery strony świata, a Cyntia pada wycieńczona na brzegu strumienia.

Przebudzenie

Jak powiedziane jest w Rozdziale Drugim, Przebudzenie może być procesem stopniowym lub nagłym. Zazwyczaj jego początki łączą się z rosnącym poczuciem „odmienności" – dziwnymi snami, utratami świadomości, załamaniami, religijną ekstazą, właściwie czymkolwiek, – które prowadzi do monumentalnej chwili wyważenia blokujących przed dalszym rozwojem drzwi. Niezależnie od przybranej formy, Przebudzenie pozostaje na zawsze szczytowym punktem życia maga i kształtuje od tej pory całe jego podejście do magyi.

Bohater może rozpocząć grę maksymalnie z trzema punktami Arete **(zobacz „Cechy Pozycji" w Rozdziale Szóstym)**, co jest rezultatem bądź to długich, systematycznych studiów, bądź nagłego, niemalże brutalnego objawienia. Generalnie można powiedzieć, że im potężniejsze Przebudzenie – i im wyższe początkowe Arete – tym bardziej traumatyczna staje się pierwsza z Epifanii. Mag, który dorastał do magyi w spokojny, wyważony sposób może zacząć jednym punktem Arete i bardzo zrównoważonym Przebudzeniem. Ten kto Przebudził się podczas jakiegoś dramatycznego natłoku wizji może zacząć nawet z trzema punktami, ale wiązać się to będzie z narażającą zdrowie psychiczne próbą, w miarę jak jego świat zostaje roztrzaskany i ponownie złożony. Specyfikę Przebudzenia pozostawiamy twojej trupie, ale zalecamy by ci pragnący zacząć już potężnymi odpowiednio za to zapłacili.

Początkowe Sfery i Ich Powinowactwo

Nikt nie Budzi się znając już Sfery; Sztuki owe muszą zostać wyuczone. Częściej niż nie, Przebudzające doświadczenie maga naznacza w pewien sposób wybór Sfery, w której rozpocznie on swą naukę i tej dla, której pierwszej odrzuci rekwizyty **(zobacz Rozdział Ósmy)**. To „powinowactwo Sfer" prowadzi zazwyczaj także i późniejsze studia maga. Może on rozwijać się w dowolnie wybranej Sztuce, ale zazwyczaj będzie faworyzować tę bliską jego sercu. Verbena, która Przebudziła się podczas ucieczki z płonącego wieżowca może być przyciągana do magyi Sił. Nawet gdy jej mentor wprowadzi ją w arkana Sztuki Życia, to wciąż będzie czuła powinowactwo z ogniem. W miarę swego rozwoju wciąż może jeszcze potrzebować jakiegoś rekwizytu dla Efektów Życia, lecz będzie obdarzona intuicyjnym darem Sił. Prawdopodobnie też dla tej Sfery odstawi na bok pierwszy swój rekwizyt, jak i ją będzie miała zawsze na najwyższym poziomie.

Nie istnieją żadne specjalne korzyści z posiadania „wybranej" Sfery – jest to środek narracyjny, nie wsparcie w grze. Jeśli Narrator chce, może zezwolić na obniżenie o –1 Stopni Trudności powiązanych z doświadczeniami Przebudzenia; owa wcześniej wspomniana Verbena mogłaby obniżyć swe stopnie trudności o –1 dla każdego ognistego zaklęcia, jeśli zgodziłby się na to Narrator. W większości przypadków, to „powinowactwo Sfer" stanowi jedynie punkt startu na drodze ku większej magyi.

Dziki Talent

W zależności od okoliczności, Narrator może zapewnić nowo Przebudzonemu magowi jakiś rodzaj „dzikiej mocy," daleko przekraczającej jego normalne możliwości. Przez bardzo krótki okres – jedną lub dwie sceny – może on rzucać dzięki temu talentowi magyę z trzeciego a nawet czwartego poziomu Sfery, z Sumą Arete czterech lub pięciu kostek. Oczywiście będzie on miał bardzo mało kontroli nad tym co lub jak robi – magya będzie działać niczym całkiem nowy re-

fleks, nie przestudiowana moc – i w tym czasie może naprawdę wszystko schrzanić. Narrator ma całkowitą kontrolę nad mocą i naturą takich dzikich Efektów. Gracz może opowiedzieć co chciałby by się stało, ale to Narrator podejmuje ostateczną decyzję co się stanie.

W ekstremalnych okolicznościach – jak na przykład przed nadchodzącą śmiercią – mystyk może wyzwolić jeden finałowy Efekt na Arete i poziomie Sfer o jeden czy dwie kropki wyższych od swego normalnego poziomu. Powiedzmy że Ojciec Shelley umiera, jest otoczony ze wszystkich stron przez wampiry i wzywa Boga by pozwolił mu zniszczyć Jego wrogów ostatnim świętym ciosem. Ojciec Shelley ma normalnie Pierwszą na 3, ale chce użyć Efektu **Płomieni Oczyszczenia**, a wymaga on Pierwszej 4. Mając jednak łaskę Boską może włożyć wszystko co ma w to ostateczne zaklęcie. Jego normalne Arete 6 zwiększa się do 7; jego gracz rzuca siedmioma kostkami przeciw ST: 8 (wydaje też punkt Siły Woli – w końcu czemu nie?), zalicza cztery sukcesy i pozostawia krwiopijcom coś, co będą długo jeszcze pamiętały.

Zasada ta jest całkowicie opcjonalna; Narrator ma ostateczny głos co do jej dopuszczenia. Powinien jednak pamiętać, że czynu takiego dokonać można tylko raz – wyzwala się on wraz z ostatnim oddechem maga. Niesie to swój potencjał dramatyczny.

Dzikie moce powinny być rozstrzygane bardziej przez narrację niż mechanikę gry; spisane zasady nie pasują dobrze do tak szalonych okoliczności. Dzika magya manifestuje się zazwyczaj przy ekstremalnym stresie i opada szybko, pozostawiając maga wycieńczonego i zdezorientowanego. W istocie rzeczy, jest mag zagubiony w mgle odwiecznego pytania „Do diabła, co to było?!" póki ktoś nie pomoże mu pozbierać do kupy kawałków tej łamigłówki. Wtedy właśnie pojawia się mentor...

Nauczanie

Prawdziwa Magya nie może być wyuczona z ksiąg. Ale też mag musi studiować by się rozwijać – Sfery nie odcisną mu się same w podświadomości. Część jego instruktażu pochodzi od jakiegoś rodzaju mentora, część z własnych doświadczeń, a reszta płynie z wnętrza.

Okres Terminowania

Magya jest pierwotnym instynktem oczyszczonym do poziomu Sztuki. Choć część cudotwórców doskonali swe zdolności samodzielnie, to jednak większość przechodzi okres terminowania, w którym pod opieką wychowawcy uczą się jak – i jak nie – wykorzystywać swą moc.

Niektórzy mentorzy sami wyszukują sobie uczniów, jako że wielu potrafi wyczuć przyszłego maga na długo przed jego Przebudzeniem. Czasami czynione jest to magycznie. Wielu napotyka potencjalnych rekrutów dzięki wnikliwej obserwacji. Większość obdarzonych mistycznym talentem ludzi jest otoczona aurą podejrzanych „przypadków" – używają oni po prostu magyi nie zdając sobie z tego co czynią sprawy. Otoczenie uważa ich po prostu za zdolnych do głębokich wejrzeń błogosławionych szczęściarzy. A czasem za wariatów. Sprytny Adept może spostrzec takie nieświadome wykorzystanie magyi i poderwać ucznia, który wydaje się mniej „spać" niż inni. Gdy już kogoś takiego napotka, może spróbować go Przebudzić; uczynić to może przez magyczne lub zwyczajne doświadczenia, lub też pozwolić działać Avatarowi samego nowicjusza.

Niektórzy przyszli magowie przychodzą do swych mentorów. Wielu rozpoczyna jako akolici, uczniowie, przyjaciele lub studenci bardziej doświadczonego maga, zaczynający szukać czegoś więcej. Inni przychodzą w poszukiwaniu pomocy – Przebudzenie całkiem ich wytrąciło z równowagi, Technokracja (lub Tradycje!) polują na nich, świat im się rozpadł na kawałki i potrzeba im silnej ręki, by wyciągnęła z tego wiru.

Jednak gdy związek mentora i studenta już się rozpocznie, to wymaga znacznego poświęcenia z obu stron. Po początkowym treningu (w którym student uczy się podstaw magycznego stylu, początkowych Sfer oraz kulturalnego tła i protokołów swej Tradycji lub Konwencji), młody mag zostaje wprowadzony (zobacz opisy Tradycji w Rozdziale Szóstym) w swą nową społeczność. Do jakiej grupy mentor i uczeń by nie należeli, to osądzani będą przez swych pobratymców za swe zachowanie. Mentor często będzie wychwalany lub przeklinany za działania swego ucznia, podczas gdy młody mag może odkryć, jak bardzo jego postępy są spowalniane lub wspomagane przez reputację wychowawcy. Większość Tradycji ma pewne wymagania w stosunku do przyszłych mentorów. Żadna grupa nie chce przecież by żółtodziób trenował jej amatorów!

Oczywiście wcześniej czy później, towarzystwo mentora i studenta przyjdzie ku końcowi. Stać się to może w wyniku dysput, wzajemnych tarć, rywalizacji lub osobistego rozwoju. Mimo to pozostanie między nimi więź, więź przekraczająca zwykłe ludzkie doświadczenia. Jeśli magowie choć na krótką chwilę dzielili wspólną Ścieżkę, to ślady tego pozostaną z nimi na zawsze. I choć więź ta nie jest zazwyczaj wystarczająco silna by być nazwana magyą, to obie strony mogą wyczuć jej pociąg. Nawet jeśli wyszczerbiona, może ona przetrwać całe pokolenia. A mentor zawsze będzie mógł wyczuć „aromat" magyi swego ucznia, nawet jeśli nie rozmawiali już od dziesięcioleci. Podobnie też, gdy uczeń wejdzie do jakiegoś ważnego dla swego mentora miejsca, będzie mógł to od razu wyczuć.

Mentorzy i Biblioteki

Bohaterowie mogą uczyć się do pewnego stopnia z ksiąg lub od nauczycieli. Im lepsze jest źródło wiedzy, tym więcej można z niego wynieść. Zalety badań mogą wspomóc każdego bohatera – nauka nie zna limitów.

Jeśli twój mag studiuje z formalnym Mentorem (tzn. wykupił tę Pozycję) lub ma dostęp do Biblioteki (podobnie), ty jako gracz możesz wykonać test na to źródło wiedzy przeciw ST: 7; jeśli na przykład twój bohater ma Mentora na 4, to rzucasz czterema kostkami. Za każdy zaliczony na rzucie sukces oszczędzasz na jednym punkcie doświadczenia **(zobacz poniżej)** przy kupowaniu studiowanej przez twego maga Sfery lub Zdolności. Takie studia zajmują przynajmniej tydzień; możesz wykonać tylko jeden rzut na okres nauki.

Bez względu na wyniki rzutu, mag zawsze musi wydać co najmniej jeden punkt doświadczenia, a wykorzystywane przez niego źródło wiedzy musi mieć coś wspólnego z przedmiotem studiów. Mentor nie wiedzący nic o Sferze Sił nie nauczy cię o niej niczego – musisz poszukać gdzie indziej. Podobnie też, ten kto wie mniej od ciebie nie może ci wiele pomóc – Mentor z Siłami 3 nie pomoże ci przy oszczędzaniu doświadczenia na Siły 4. Jest to problemem jaki napotyka wielu Mistrzów – im bardziej wiedza jest zaawansowana, tym trudniejsza do zdobycia.

To samo nie jest prawdą jeśli chodzi o Biblioteki – zawsze możesz uzyskać coś nowego z książek. Jednak czas nauki podwaja się, jeśli mag korzystał z tej samej Biblioteki więcej niż trzy razy pod rząd przy nauce podobnych zagadnień. Wyjaśnia to zamiłowanie czarowników do ukrytej wiedzy – im więcej znajdą, tym więcej będą się mogli nauczyć.

W większości przypadków bohater może oszczędzać w ten sposób punkty doświadczenia poprzez odpowiedniej Cesze Pozycji. Lecz drugi bohater, obdarzony Talentem Instruktażu **(zobacz „Zdolności" w Rozdziale Szóstym)** może pomóc twemu magowi w nauczeniu się czegoś co sam wie dzięki udanemu rzutowi na Oddziaływanie + Instruktaż. Twój bohater oszczędza na punktach doświadczenia w taki sam sposób jak poprzednio, lecz to inny gracz (lub Narrator) wykonuje rzut, nie ty.

Mentor może mieć Bibliotekę lub Instruktaż (większość ma) lecz studiujący mag musi podjąć wybór. Może przeprowadzić test tylko jednej Cechy, nie ich kombinacji lub wszystkich trzech.

Punkty Doświadczenia

Cecha	Koszt
Nowa Zdolność	3
Nowa Sfera	10
Siła Woli	aktualna wartość
Wiedza	aktualna wartość
Talenty i Umiejętności	aktualna wartość x 2
Atrybuty	aktualna wartość x 4
Sfera Mistrzostwa Tradycji	aktualna wartość x 7
Inne Sfery	aktualna wartość x 8
Arete	aktualna wartość x 8

Poszukiwania i Epifanie

Avatar mystyka często zachowuje się jak drugi mentor. Podczas gdy Rozdział Drugi opisuje relacje między magiem a jego mistycznym ja, to warto tutaj wspomnieć, że mag nie może rozwinąć swego Arete bez Poszukiwań i Epifanii, chyba że Narrator chce sobie pominąć ten istotny aspekt sagi na korzyść zewnętrznych przygód.

Podnoszenie Arete nie jest kwestią wydawania punktów doświadczenia. Poszukiwanie wystawia twego maga przeciwko seriom wewnętrznych trudności. Jeśli uda mu się je przezwyciężyć, to zyska głębszy dostęp do ukrytej w nim mocy Jeśli odniesie porażkę, to nie ma nawet cienia szansy na rozwinięcie swego Arete (czyli kupienia kolejnego punktu), póki nie przejdzie pomyślnie późniejszych prób. Jeśli powiodą mu się one, to nagły powiew zrozumienia – zwany Epifanią (od dawnej nazwy zaklęcia przez fae) – zalewa go całkowicie; wszystko wydaje się wtedy być trochę przemieszczone, impresjonistyczne, nieziemskie. Studiujący te kwestie twierdzą, że mag wkracza wówczas na „Peryferie" między światem naszym a duchów. Uczucie to po pewnym czasie opada, lecz oświecenie pozostaje.

W idealnych warunkach gracz powinien znaleźć sobie z Narratorem chwilę czasu sam na sam i rozegrać sesję Poszukiwania. Nie jest to oczywiście obowiązkowe, lecz pomaga poczuć obu stronom głębsze możliwości zawarte w Magu. Szczegóły Poszukiwania powinny zależeć od Esencji Avatara, wewnętrznych konfliktów w sadze i pragnień tak gracza jak i Narratora.

Przykładowe możliwe Poszukiwania według Esencji to dla:

• **Dynamicznej** – Musisz z powodzeniem zmienić siebie lub kogoś innego. Natura tej zmiany powinna być rozmaita – mag Chóru powinien poprowadzić wszystko ku wspólnemu dobru, podczas gdy Progenitor rozwiązać męczącą naukową zagadkę, która kryje w sobie zupełnie nowe możliwości rozwoju.

• **Pierwotnej** – Musisz stanąć twarzą w twarz – lub zaakceptować – ze swymi wewnętrznymi demonami w krajobrazie najgłębszego ja i wzmocnić swe powiązania z najbardziej pierwotnymi częściami kreacji. Miejska Verbena może potrzebować ku temu zerwania ze swymi wygodami i zamieszkania na kompletnym odludziu w dzikiej puszczy, a hermetyczny mystyk odrzucenia swych rekwizytów i pracy magyą jedynie używając umysłu.

• **Poszukującej** – Twoje Poszukiwania będą zabierały cię poprzez fizyczne, mentalne i duchowe światy w poszukiwaniu nieskończonej ilości celów, prawd i nagród. Możesz być naznaczony piętnem jakiegoś „Świętego Graala", który przyzywać cię będzie przez serie zagadek, odzwierciedlających nierozwiązalne fragmenty życia.

• **Wzorcowej** – Musisz w jakiś sposób ochronić istniejące status quo (powiedzmy, że przez uratowanie swych rodziców lub doprowadzenie do porządku swych chaotycznych tendencji) albo też wzmocnić łączące i wiążące razem świat wzorce (np. przez symboliczne zstąpienie do Hadesu by dać Atlasowi chwilę wytchnienia).

Punkty Doświadczenia

W miarę postępów sagi Narrator będzie nagradzał twego bohatera, przyznając mu punkty doświadczenia. Punkty te pozwolą ci powiększyć jego Cechy i odzwierciedlają ciężko nabytą wiedzę.

Wydawanie Punktów Doświadczenia

Dzięki doświadczeniu można podnieść każdą Cechę poza Cechami Pozycji. Jeśli chcesz podnieść Czujność swego maga z 2 do 3, to musisz wydać cztery punkty doświadczenia. Koszty podniesienia różnią się z Cechy na Cechę i mogą być znalezione w ramce obok jak i w tabelach **Procesu Kreacji Bohatera** w Rozdziale Szóstym.

W opowieści jednak mystyk musi jakoś tych zdolności się nauczyć – ktoś lub coś musi go wyuczyć. Być może przejdzie on formalny trening Do, lub powiększy swe umiejętności dzięki nieustannym próbom, porażkom i powodzeniu. Odgrywaj jakoś podnoszenie Cech bohatera; być może nie jest istotne opisywanie miesiąca spędzonego w zakurzonej bibliotece, ale winieneś uwzględnić choć sam czas nauki.

Wartości Sfer muszą być powiększane dzięki studiom – nie odkryjesz bardziej ezoterycznych aspektów twej Sztuki przez zwykłe z niej korzystanie. Nauka może mieć miejsce u boku mentora (lub Mentora, jeśli korzystasz z tej Cechy), podczas samotnych badań lub w trakcie odpowiedniej wędrówki – duchowej wizji, Zaświatowej podróży lub osobistej wycieczki turystycznej – i musi zająć trochę czasu. Przyjmij przynajmniej jeden miesiąc na poziom Sfery na niższych jej wartościach i być może nawet rok dla poziomów czwartego i piątego. Magya może wymagać dla opanowania całego życia i często tyle właśnie zabiera.

Nagradzanie Punktami Doświadczenia

Pod koniec każdej opowieści Narrator przygląda się działaniom wszystkich bohaterów (bój się!) i w zależności od swej oceny przyznaje pewną liczbę punktów doświadczenia. „Nagrody" te będą dla Narratorów wyznaczały nastrój i poziom siły prowadzonej sagi. Jeśli będą oni skąpi, to rozwój bohaterów przebiegać będzie powoli, prawdopodobnie zbyt powoli jak na gusta graczy. Jeżeli jednak będą zbyt hojni, to w krótkim czasie okaże się, że antagoniści bohaterów są zbyt słabi jak na moce takiej super–kabały. Zalecamy przyznawać bohaterom za każdą sesję gry od jednego do pięciu punktów doświadczenia.

Poniższe wskazówki stanowią dobrą metodę rozdzielania tych punktów.

• **Jeden punkt – Automatycznie:** Bohater zawsze otrzymuje po zakończeniu sesji jeden punkt.

• **Jeden punkt – Za naukę:** Doświadczenia bohatera wyniesione z akcji aktu nauczyły go czegoś. Przed przyznaniem tego punktu poproś gracza o opisanie swej nowej wiedzy.

• **Jeden punkt – Za narrację:** Gracz świetnie odgrywał swą rolę, nie tylko rozrywkowo ale i właściwie. Nagradzaj tym tylko za wyjątkowo dobrą narrację; twe oczekiwania powinny stale rosnąć. W większości przypadków przyznawaj punkt ten tylko najlepszemu z członków trupy.

• **Jeden punkt – Za aktorstwo:** Gracz znamienicie odgrywał Naturę i Postawę swego bohatera, a jego magyczne czyny harmonizowały właściwie z Esencją. Niektórym graczom może być ciężko

wypełniać jednocześnie wszystkie te warunki, dlatego ci, którzy poprawnie prezentowali swą maskę i prawdziwe ja jak i ci, którzy ściśle i ustawicznie realizowali swą Esencję zasługują na nagrodę.

• **Jeden punkt – Za heroizm:** Gdy bohater wystawia się na znaczne niebezpieczeństwo chroniąc innych, jak np. odnosząc wiele poważnych ran w walce z Nephandusem, toczonej dla dania reszcie magów czasu na ucieczkę, przyznaj mu ten punkt. Nie pozwól jednak by bohaterowie nadużywali tej zasady. Od heroizmu do głupoty jest tylko jeden krok.

Pod koniec każdej opowieści możesz przyznać każdemu graczowi od jednego do trzech dodatkowych punktów doświadczenia, nie licząc tych które przyznasz normalnie, za ukończenie finałowego aktu.

• **Jeden punkt – Za zwycięstwo:** Grupa zakończyła swą misję powodzeniem lub osiągnęła pożądany cel. Nie musi to być całkowite zwycięstwo – wystarczy nawet częściowe.

• **Jeden punkt – Za niebezpieczeństwo:** Bohaterowie doświadczyli wielkich zagrożeń podczas opowieści, ale udało im się je przetrwać.

• **Jeden punkt – Za mądrość:** Gracz (a więc i bohater) przejawiał wielką inteligencję i pomysłowość, czyniąc coś co pozwoliło grupie odnieść sukces.

Jeśli chcesz nagradzać swych graczy większą ilością punktów i pozwolić przez to na szybszy rozwój ich bohaterów, to wymyśl po prostu nowe kategorie. Mogą się one różnić z opowieści na opowieść i być oparte na specyficznych okolicznościach każdej z nich.

Specjalizacje

Gdy tylko bohater osiągnie cztery kropki w Cesze (włącznie ze Sferami; zobacz Rozdział Ósmy), gracz może wybrać mu pasującą do jego doświadczeń specjalizację. Rozdział Szósty przedstawia to w większych szczegółach.

Rozwijanie Pozycji

Wartości tych Cech zależą od jedynie od upływu akcji i konkretnych wydarzeń; dlatego też Narrator może przyznać dodatkowe kropki w którejś z nich jedynie wtedy, gdy mag (lub kabała) uczyni coś co będzie miało odpowiednie odbicie w opowieści. Jeśli na przykład Jennifer Rollins zdobyła sobie podczas przygody potężnego przyjaciela, to Narrator powinien zwiększyć wartość jej Pozycji: Sprzymierzeńcy. Jeśli kabała Ojca Shelleya stworzyła w trakcie opowieści nową Fundację, to każdy z jej członków winien mieć przyznaną Pozycję: Fundacja (o wartości odpowiedniej do jej siły).

Generalnie przyjmujemy że nie przyznaje się więcej niż jednej kropki w Cechach Pozycji na bohatera w ciągu sesji gry, chyba że sprawią to jakieś niezwykłe wydarzenia.

Konflikt

Bez względu na subtelność czarodzieja, nóż wbity mu między łopatki poważnie rujnuje jego styl.

– Steven Brust, Jhereg

Próby jakie przechodzi mystyk w trakcie swego życia mogą zmienić go w sposób jakiego żaden Narrator – lub gracz – nie przewidzi. Wydarzenia te mogą zmienić jego osobowość, obniżyć Arete lub pewność siebie, a nawet przekształcić go w zagrożenie dla całego świata.

Natura i Postawa

Jesteśmy wszyscy owocami naszych doświadczeń. Zdarza się, że przeżycia zmieniają nas z Opiekunów w Cyników lub z Buntowników w Twórców. Dlatego też, ty jako gracz możesz zdecydować się na zmianę Natury lub Postawy twego maga. Może to wymagać zaledwie drobnej zmiany w stylu narracji, ale też może być wynikiem dopiero drastycznego przekształcenia obu podejść, poczynionego tylko za zgodą Narratora.



Zmiana Postawy nie wymaga wielkiego wysiłku – bohater zaczyna po prostu inaczej się zachowywać. Oczywiście przed skasowaniem starej Postawy powinieneś najpierw powiedzieć o swych zamierzeniach Narratorowi i przekształcić swój styl grania. Może się zdarzyć, że to Narrator zasugeruje taką zmianę – zabijanie z zimną krwią swych rywali nie pasuje zbyt dobrze do Postawy Opiekuna, nawet jeśli czynione jest w imię dobra.

Zmiana Natury jest trochę cięższa – musi ona odbijać generalną zmianę w zachowaniu i przekonaniach bohatera. Generalnie jedynie poważne cierpienia lub transcendentalne objawienia mogą w ten sposób zmienić bohatera. Zmiana taka, ze względu na swój potencjalny dramatyzm powinna być całkowicie odegrana, a zająć to może wiele sesji a nawet opowieści. Gdy już się dokona, jest ona ciągłą, chyba, że była wynikiem szaleństwa bohatera. Wtedy, po ustaniu przyczyn, może się cofnąć.

Szaleństwo może przekształcić czasem Naturę, czasem Postawę, a czasem jedno i drugie. Odegranie takiej demencji jest prawdziwym wyzwaniem; może stać się to najlepszym sposobem podejścia do długich Cisz, poważnych szoków psychicznych, obrażeń zadanych Sferą Umysłu czy życia zbyt dynamicznego by było zdrowym.

Pycha i Rezonans

Efekty wszechogarniającej dumy są zbyt zróżnicowane i złożone by przyznać im jakąś konkretną mechanikę. Sposób w jaki Narrator będzie reagował na takie sytuacje będzie zależał od samego maga, jego działań, używanej przez niego magyi (i celów jej użycia), reakcji otaczających go ludzi oraz potrzeb sagi. Jednak poniższe podpowiedzi powinny dać ci parę opcji do wykorzystania gdy przyjdzie zareagować na tę „ciemną stronę" i jej reperkusje.

Pycha zaczyna się zazwyczaj wkradać, gdy mystyk staje się zbyt zapatrzony w siebie. Być może zaczął on (lub jego gracz) traktować magyę zbyt lekko – a jest ona w końcu transformacją rzeczywistości. Być może zaczął działać nierozważnie – podpalając samolot by zabić lecącego nim Człowieka w Czerni, czy przyzywając głodnego gryfona do Parku Centralnego bez oglądania się na nieszczęsnych Śpiących, których pożre. Lub może też sam gracz podjął decyzję, iż jego bohater będzie kuszony przez stare nienawiści, nierozwiązalne lęki czy nowe rozkosze. Okoliczności zależeć będą od twojej trupy. Nie bój się jednak użyć pychy jako broni przeciw żądnym mocy graczom, którzy chcą jedynie rzucać sobie po mieście piorunami lub opróżniać każdy bankomat w promieniu mili. Jeśli chciwość gracza wpływa na poczynania jego bohatera, to i niech tak będzie.

(Patrz przy tym przez perspektywę swej własnej „ciemnej strony." Nie rzucaj pychą jako kolejną przeszkodą tylko dlatego że gracz poczynił zbyt wiele dobrych decyzji. Bądź fair – Niebo i Ziemia mogą nie być ludzkie, ale jest między nimi pewna równowaga. A w końcu, jest to tylko gra.)

Narracja Pychy

• **Wypaczaj Efekty magyi:** Pierwszą oznaką rosnącej pychy jest chwila gdy zaklęcia zaczynają wychodzić troszkę inaczej niż czarownik sobie to planował. Może ta kula ognia, zanim trafiła w cel przez chwilkę wyglądała jak śmiejący się demon... A rana którą ten Chórzysta dopiero co zaleczył, czyż nie świeciła się jak przy świętym cudzie? Narrator nie powinien czynić takich zmian zauważalnymi póki mag nie stanie się rzeczywiście zaawansowanym przypadkiem pychy. Mądremu graczowi winno wystarczyć zauważenie iż **Zmysł Przestrzeni** doprowadził go z zazdrości do śledzenia swej kochanki. Jeśli zrozumie – przestanie. Jeśli nie – no cóż, te wypaczenia zaczną odbijać coraz bardziej i bardziej jego prawdziwą osobowość.

• **Subtelnie przekształcaj świat, odzwierciedlając działania maga:** „To co czynisz powraca ku tobie w trónajsób" zaprawdę jest w Magu wielkim truizmem. Efekt ten, zwany przez niektórych Rezonansem, stopniowo zabarwia otoczenie maga tak by odpowiadało ono jego osobowości. Studium chciwego maga będzie wydawało się bardziej ciasnym, Dziedzina Horyzontalna mroczniejszą i bardziej burzliwą, a Sanktuarium emanować będzie dla obcych bardzo nieprzyjemną aurą.

Rezonans rzadko kiedy jest bezpośredni – zmienia on raczej klimat miejsca niż jego fizyczną strukturę. Gdy wszystko dojdzie już do naprawdę zaawansowanego odbicia, to mag już nie będzie na to raczej zważał – także zaszedł za daleko.

• **Zmień sposób odgrywania Avatara:** Avatar nie musi być aniołem stróżem wytykającym magowi jego pychę. W wielu przypadkach może on zachowywać się bardziej jak kusiciel niż sumienie, choć wszystko i tak zależeć będzie od samego maga **(jako przykład spójrz na historię Clarissy Ryan i Petera Kobie)**. W zależności od Esencji i postępków bohatera, Avatar może uniemożliwiać mu dostęp do większej mocy podczas Poszukiwań, uczynić te Poszukiwania niemożliwymi do ukończenia bez rezygnacji z pychy, a nawet... zachęcić maga do osiągnięcia nowych jej wyżyn. Brat Akashic może być ostro strofowany przez swego Avatara za napędzanie sobie wrogów (a następnie ich rozwalanie), podczas gdy Inżynier Próżni z Poszukującą Esencją może wchodzić do Głębokiej Umbry dalej, niż uczyniłaby to jakakolwiek rozsądna istota; nawet gdyby miało to dla niego oznaczać przystąpienie do Nephandi. W każdym razie Avatar zazwyczaj się jakoś w tych momentach „odzywa" do maga, czy to dla potępienia, czy też zachęcenia do zejścia niżej.

• **Pozwól bohaterom niezależnym dostrzec w magu coś „odmiennego":** Rezonans często wpływa na osobowość maga, a nawet zmienia jego aurę lub wygląd. Bohaterowie mogący ujrzeć Avatary lub aury są w stanie spostrzec oznaki potężnej pychy (ST: 7 do 10, w zależności od jej natury) – mag może się jasno jarzyć, emanować wyczuwalną mocą, lub wydawać się naznaczonym lub zaniedbanym. Prawdziwie ujeżdżani pychą magowie mogą nawet przejawiać cielesne zmiany, w zależności od swych działań stając się bardziej piękni lub ohydni.

Wcześniej czy później, ludzie to zauważą. Niektórzy zaczną komentować, inni mogą reagować. Tylko od gracza zależy czy się opamięta.

• **Przygotuj sprawdziany i pokusy:** Jako Narrator możesz zmienić tok opowieści tak by dać opętanym pychą bohaterom szansę na zbawienie lub, jeśli nic nie pomaga, na ostateczne potępienie. Przygotuj sprawdziany podobne do tego jakie miał Ojciec Shelley w **Rozdziale Ósmym** i sprawdź jak gracze zareagują. Nie czyń rzeczy zbyt oczywistymi, daj im tylko możliwość wyboru i spójrz w którą stronę pójdą.

Pamiętaj że **Mag** nie musi koniecznie traktować o dobrych gościach. Jednak sprytny cudotwórca pamięta, że to co czyni kształtuje świat – i jego samego – do jego wizji, a więc zachowuje się odpowiednio.

Utrata Arete lub Siły Woli

Magya wymaga pewności siebie. Magowie są ludzkimi istotami. Ludzkie istoty nie są maszynami, a nawet maszyny czasem się załamują. Mag który załamie się za bardzo, traci kontrolę – a wraz z nią czasem i swoje umiejętności.

Pełne zasady dla utraty Arete i Siły Woli mogą być znalezione pod tymi nagłówkami w **Rozdziale Szóstym**. Utracona Siła Woli może być odzyskana tylko przez doświadczenie i dobrą grę. Utracone Arete może być odzyskane tylko dzięki odzyskaniu wpierw Siły Woli, a następnie, jeśli taka jest wola Narratora, przejście Poszukiwania.

Cisza

Pełne zasady dla Ciszy mogą być znalezione w sekcji Paradoksu w **Rozdziale Ósmym**. Następstwa Ciszy – od dziwacznych fobii po wywoływane przez hobgobliny zamieszanie – mogą trwać jeszcze długo po niej.



Rozwiązanie

Widziałem szamana
Myślącego dlaczego żyje; wkrótce umarł
Liścik tu pozostaw – odpowiedz w nim na pytanie to
– Rusted Root, „Beautiful People"

Ideał Wstąpienia jest czymś bardzo efemerycznym. Podobnie jak i pycha, nie nadaje się do zdefiniowania przez mechanikę gry, nie jest kolekcją doświadczenia lub Arete. Mistrz może osiągnąć Arete 10, mieć po pięć kropek w każdej ze Sfer, żyć tysiące lat i wciąż nie dostąpić Wstąpienia, jeśli brak mu do tego mądrości i wizji. Względnie zaś młody mag może Wstąpić jeśli zrozumie swe wewnętrzne konflikty, odda swe życie za innych lub osiągnie równowagę między swym śmiertelnym a mystycznym Ja. Wstąpienie jest zagadką, a znający jej odpowiedź nie kręcą się wokół, chętni do podpowiedzi.

Wstąpienie zabiera zazwyczaj bohatera z gry. Wchodzi on wtedy na jakiś wyższy (lub niższy) plan. Niektórzy magowie całe swe życia poświęcają temu celu, lecz w ostatniej chwili przed jego osiągnięciem wycofują się, by pomagać innym. Być może ci którzy Wstąpili dołączają do Boga lub Bogów, lub do Wyroczni, lub do Maszyny. Jeśli wciąż chodziliby po Ziemi, to byłaby ona jaśniejszym miejscem (choć kto wie – może byłoby odwrotnie?)

Różne grupy mają całkowicie odmienne wizje Wstąpienia. Prawdopodobnie wszystkie one są poprawne. Jeśli się w nie wierzy. **Rozdział Drugi** i **Trzeci** przedstawiają owe rozmaite koncepcje punkt po punkcie. Środki osobistego Wstąpienia (i jego rezultaty) pozostawiamy twej trupie do wybrania. Jaki wybór by nie był, nie może być łatwy lub szybki do osiągnięcia. Nic wartościowego nie jest takim.

Wstąpienie jest zagadką. Poniższe podpowiedzi powinny jednak uczynić je łatwiejszym do przyłączenia do sagi.

Osobiste Wstąpienie

Samodoskonalenie jest typowym Świętym Graalem. Dzięki niemu mystyk staje się jednością z jakąś większą istotą lub rozwija się do pełnego potencjału człowieka by stać się czymś więcej niż zwykłym ciałem. Niektórzy wskazują na fakt, że takie Wstąpienie nie jest celem lecz ciągłym procesem. Odpowiedź, jak zwykle, zależy tylko od ciebie.

Poszukiwania i Arete odgrywają wielką rolę w osobistym Wstąpieniu, lecz odzwierciedlają jedynie w abstrakcyjnych terminach to, co większość magów próbuje osiągnąć przez całe swoje życia. Prawdziwy sprawdzian osobistego Wstąpienia przychodzi poprzez grę – napotykać przeszkody i triumfować przy jednoczesnym łączeniu się w całość ze swą Sztuką. Bohater, który wydaje większość swego doświadczenia na Arete i większość czasu na poszukiwanie równowagi i doskonalenie woli, Wstąpi szybciej niż ten, który doskonali swą moc w Sferach.

Kilka „powszechnych" dróg ku osobistemu Wstąpieniu to:

- Podróże do Zaświatów inspirujące wizję totalności i jedności kreacji;
- Ścisłe trzymanie się jakiejś sztuki, magyi, filozofii lub religii, która naucza „Drogi" do wybranego celu;
- Śmierć jako poświęcenie dla większego dobra;
- Stworzenie jednoczącej wszystko teorii, biorącej wszystko pod uwagę i respektującej cud odrębności;
- Zrozumienie że, jakakolwiek próba kwantyfikacji kreacji jest od początku skazana na niepowodzenie i osiągnięcie harmonii z tym co jest, niż z tym co się myśli, że powinno być.

Zewnętrzne Wstąpienie

Przerabianie świata na swój obraz i podobieństwo jest tym wszystkim o co chodzi w Wojnie Wstąpienia. By przynieść ogólnoświatowe Wstąpienie (jeśli coś takiego jest w ogóle możliwe), mag lub kabała musi dokonać prawdziwie wielkich czynów, otwierających wielu ludziom oczy na wyznawane przez niego prawdy. Mało prawdopodobne.

Nie znaczy to, że miejscowa zmiana jest niemożliwa. Domy Hermetyczne, a później Technokracja, osiągnęły wielki sukces w takim przekształcaniu lokalnych paradygmatów, by ich działania wydawały się normalne, najwyżej w pewnym stopniu niezwykłe. W erze globalnej komunikacji prawdziwie globalny paradygmat może leżeć w zasięgu ręki. Możliwość ta podbija stawki Wojny Wstąpienia wszystkim frakcjom. Jeśli ma nadejść jakieś Rozliczenie, to każda z grup pragnie podczas niego trzymać wszystkie atuty.

Mag sam w sobie traktuje o zmianie, tak więc gracze powinni móc choć pomyśleć, że ich wysiłki mogą coś zmienić. Ale znowu, poziom zmian jakie jedna kabała może dokonać zależny jest całkowicie od sagi – nie możemy ustalać tego za ciebie. Pamiętaj tylko, że magowie od wieków walczyli o przekształcenie świata; jedna kabała nowicjuszy prawdopodobnie nie będzie w stanie zmiażdżyć Technokracji lub wygnać Pierwotnych koszmarów w Głęboką Umbrę – choć może stać się języczkiem u wagi w tej walce. Zmiana taka musi być stopniowa, nie nagła; nagłe zmiany przyciągają jedynie Paradoks...

Poniższe podpowiedzi oferują parę idei pomocnych przy realizacji zewnętrznego Wstąpienia. Najczęstsze z nich to:

- Znacząca zmiana przez osobisty wysiłek lokalnego paradygmatu tak, by akceptował on pewne Sztuki lub style jako przypadkowe (trudniejsze niż wygląda);
- Doprowadzenie do objawienia, cudu lub katastrofy tak oczywistej by zauważyli ją Śpiący (i przetrwanie tego doświadczenia na tak długo by uczynić zmianę trwałą);
- Rozwalenie konkurencyjnej frakcji tak by nie stanowiła już żadnej przeszkody w działaniu (tzn. Pogrom);
- Stworzenie filozofii, metafizyki, kultury lub religii, która tak się rozpowszechni że zmieni świat (najlepsza z metod, ale niestety powolna);
- Wprowadzenie jakiejś istoty, która przekręci umysły całego świata (straszna myśl).

Ukryty Świat



Dzieci zawsze obawiać się będą ciemności zaś ludzie z umysłami wrażliwymi na dziedziczne impulsy zawsze drżeć na myśl o ukrytych i niezgłębionych światach dziwnego życia, które... jedynie umarli i umysłowo chorzy mogą spostrzec.
– Howard Philips Lovecraft, Nadprzyrodzona Groza w Literaturze

Magowie dzielą niełatwe życie z innymi mieszkańcami cieni – wampirami, zjawami, demonami, duchami Umrodu, wilkołakami a nawet legendarnymi odmieńcami. Ten ukryty świat kipi życiem, którego śmiertelnicy nie są w stanie dostrzec. I choć jedynie nieliczni nie–Przebudzeni ludzie kiedykolwiek dostrzegają te istoty, to ich wpływu nie da się przeoczyć.

Przebudzeni zadają się z innymi nadprzyrodzonymi przez cały czas.

Ich społeczności są nieskończoną zagadką, nawet dla należących do nich. Jakiekolwiek spotkanie między członkami odmiennych grup zabarwione będzie błędnymi danymi i uprzedzeniami. Nawet jeśli twoja trupa jest zaznajomiona z innymi grami White Wolfe'a, to pamiętaj o tym że większość wampirów, wilkołaków, magów i tym podobnych na dobrą sprawę nie wie o sobie nic pewnego. Jedynie upiory wydają się mieć dokładne informacje o innych, ale umarli rzadko kiedy mówią.

Większość innych nadprzyrodzonych istot może wyczuć mistyczną aktywność. Jest to jednak bardziej uczucie niż wejrzenie w stylu „Hej, dzieje się tu jakaś magya." Udany rzut na Percepcję + Czujność pozwala wyczuć takim stworzeniom magyczne czyny; ST tego rzutu powinien się wahać między 7 do 10, w zależności od siły magyi. Bo i choć subtelne czy przypadkowe zaklęcia będą niemal niedostrzegalne, to hałaśliwych i wulgarnych czarów przeoczyć się nie da.

Przedstawione zasady przeznaczone są do zapewnienia kontaktom z takimi istotami jakiejś mechaniki. Są one uproszczone jednak pod kątem szybkich i brudnych konfrontacji; graczom mającym dostęp do podręczników innych systemów White Wolfe'a poleca się korzystać raczej z nich.

Wampiry

Wampiry (znane także jako Rodzina – jest to miano jakim same się określają) oczywiście istnieją. Jednak większość związanego z nimi folkloru jest całkowitą bzdurą i nawet najmądrzejsi z magów znają tylko parę prawdziwych faktów. Najpotężniejsi z Rodziny bawią się w makiaweliczne gry ze śmiertelnikami i swym potomstwem. Młodsi krwiopijcy – przynajmniej niektóre mity są prawdziwe – jak się mówi, toczą swoją własną Wojnę Wstąpienia, wojnę o niezależność od swych nieśmiertelnych mistrzów.

Niektóre fakty należą, przynajmniej pośród mystyków do powszechnej wiedzy: wampiry są nieumarłe, obdarzone błogosławieństwem/przekleństwem przekazywanym poprzez wymianę krwi zwaną Przeistoczeniem. Boją się słońca i ognia; jedno i drugie zadaje im poważne rany. Symulowane światło słoneczne nie niszczy ich, lecz też może zranić; każdy sukces zadaje zwyczajowe magyczne obrażenia, które wampir może zneutralizować. Krzyże i czosnek nie mają żadnej mocy. Rodzina pije krew by przetrwać, ale nie umiera gdy jest jej pozbawiona – zapada po prostu w głęboki letarg. Wampiry leczą się błyskawicznie z większości rodzajów obrażeń (jeden lub więcej Stopni Obrażeń na turę) i używają najróżniejszych niezwykłych mocy.

Moce te nie są magyczne. Z przyczyn, których Przebudzeni całkowicie nie rozumieją, wampiryczne Przeistoczenie niszczy zdolność maga do korzystania z Prawdziwej Magyi, nie pozwalając mu przenieść jej poza swą śmierć. Chodzą co prawda pogłoski o nieumarłych czarodziejach, ale ich źródła i natura pozostają zagadką. Normalnie Rodzina wykorzystuje formy statycznej magii, zwane przez niektórych Dyscyplinami. Jedna z nich, znana jako Taumaturgia jest pewnym wariantem wiejskiej magii korzystającym z mistycznych mocy wampirzej krwi. Inne Dyscypliny pozwalają Rodzinie zmieniać się w wilki, nietoperze i mgłę, wysuwać szpony oraz wtapiać się w ziemię (Transformacja), rozkazywać innym myślą lub samą osobowością (Dominacja i Prezencja), stawać się niewidzialnymi (Niewidoczność), wykorzystywać moce umysłu i widzieć nawet magyczne zjawiska (Nadwrażliwość), komunikować się ze zwierzętami (Animalizm) czy rozwijać nieludzką szybkość (Akceleracja), siłę (Potencja) lub wytrzymałość (Odporność). Istnieją też inne, bardziej sekretne Dyscypliny, ale spotyka się je

dość rzadko. Choć wszystkie te zdolności wciąż są pewną formą mistycznego rozkazu, to daleko im do ryku mocy magyi Sfer. Tyle że wolne są one od Paradoksu; walczący z wampirami magowie muszą być bardzo ostrożni.

Magowie władający odpowiednimi Sferami mogą przeciwstawiać się niektórym Dyscyplinom poprzez kontrmagyę; Umysł kontruje ataki Dominacji i Prezencji, a podstawowej kontrmagyi można użyć przeciw zaklęciom Taumaturgii. Jak zwykle w takich wypadkach, sukcesy magyi kasują sukcesy wampira. Kontrmagya działa w ten sposób jedynie przeciw bezpośrednim atakom na samego maga. Moce przekształcające samą Rodzinę (Potencja, Niewidoczność, Akceleracja, Odporność, Nadwrażliwość i Transformacja) lub inne (Animalizm, Prezencja lub Dominacja użyte nie bezpośrednio przeciw magowi) nie mogą być tak kontrowane.

Sama magya Życia jest bezużyteczna wobec nieumarłych. Jedynie łączone Efekty Materii i Życia, lub oparte na ogniu ataki mogą zadać krwiopijcom poważne rany, choć ciosy Sił, Entropii, Umysłu i Pierwszej zadają swe zwyczajowe skutki.

Niektórzy mystycy używają wampirzej krwi jako źródła Haustów lub witalności. Choć na krótką metę może być to efektywne – przeciętny wampir może „dostarczyć" dobre pięć punktów Kwintesencji i przedłużyć ludzkie życie o dekady – to jest stanowczo niezdrowe. Nieumarli mogą być naprawdę strasznymi wrogami i okrutnie karać tych, którzy zechcieliby korzystać z nich w tak nonszalancki sposób.

Pomniejsza forma Przeistoczenia, zwana Więzią Krwi, może zniewolić maga pijącego zbyt dużo wampirzej krwi. Każdy związany tą Więzią, śmiertelnik czy nie, musi aż do swej śmierci wykonywać wolę wampira od którego krew ta pochodziła. Na szczęście kombinacja silnej magyi (Życia 4, Umysłu 3, Entropii 3, Pierwszej 1) i odpowiedniej wiedzy (Znajomość Rodziny, i to na wysokim poziomie!) pozwala cudotwórcy zerwać Więź kogoś innego. Jednak nie pozwala ona zazwyczaj osobie pod jej wpływem dobrowolnie zaatakować swego Pana, czy chociażby zgodzić się na jej zerwanie. Wszystko trzeba uczynić siłą i z zewnątrz.

Wampiry mogą być przebiegłymi przyjaciółmi, niestałymi towarzyszami i demonicznymi wrogami. Mądry mag całkowicie unika kontaktów z nieumarłymi.

Ghule

Wampiry znane są z tworzenia ghuli, Śpiących lub zwierząt, które posmakowały wampirzej krwi bez uprzedniej śmierci. Istoty te pozostają śmiertelne, lecz nie podlegają procesom starzenia tak długo, jak dostają stałe porcje krwi wampira – ich Pana. Podobnie jak i wampiry, tak i ghule wykazały się nadludzkimi możliwościami fizycznymi i zdolnością do szybkiego samoleczenia. Mimo to nie władają one żadną magyą czy nadprzyrodzonymi mocami. Magowie powinni traktować ghule ze zwykłą ostrożnością.

Wilkołaki

Wilkołaki, lub Garou jak same siebie nazywają, nie przepadają za magami. Ich święte miejsca – zwane caernami – są czymś więcej niż tylko Węzłami. Każde z nich, jak czują, jest małym sercem matki ziemi którą nazywają Gają. Wielu mystyków zignorowało ostrzeżenia Garou i spróbowało wykorzystać te Pierwsze strumyki. Niewielu przeżyło tą próbę.

Garou są ultymatywnymi maszynami do zabijania; są szybcy, masywni i mają naprawdę zły temperament, regenerują większość ran niemal tak szybko jak je otrzymują. Jedynie ogień, srebro, poważne ataki magyczne i toksyczne odpady wydają się ranić wilkołaka – tzn. zadawać mu poważne rany. W mechanice gry jedynie takie rany mają jakiś większy wpływ na Garou. Każde inne po prostu regenerują się w tempie jednego Poziomu Stanu Zdrowia na turę, jeśli bestia jest w jednej ze swych nieludzkich form.

Zgodnie z zasadami Wilkołaka: Apokalipsy, Garou mają pięć form: Homid (człowieka), Glabro (dużego człowieka), Crinos (wilkołaczej maszyny do zabijania), Hispos (strasznego wilka) i Lupus (wilka). Dla uproszczenia istotne są jedynie Homid, Lupus i Crinos. Dwie pierwsze formy są całkiem zwyczajne; trzecia natomiast podwaja Atrybuty Fizyczne wilkołaka, daje mu dwa lub trzy ataki na turę i pozwala ignorować kary do Sum za obrażenia. Forma ta jest tak przerażająca, że olbrzymia większość nie–Przebudzonych ludzi na jej widok traci całą swą odwagę i albo wpada w katatonię albo natychmiast ucieka. Magowie są odporni na ten efekt „Delirium" lecz i tak czują instynktowny strach przed tymi naturalnymi drapieżnikami.

Ze względu na generalną antypatię, jaką wilkołaki czują do magów, dane o nich są rzadkie. Mówi się że są one wielkimi szamanami, bezlitosnymi zabójcami i nieustraszonymi sprzymierzeńcami. Rozumiejący Zaświaty często napotykają Garou w ich podróżach poza Rękawicę. Mówi się, że niektóre Tradycje – przede wszystkim Mówcy Marzeń i Verbena – utrzymują niełatwy pokój z tymi bestiami. A Maruderzy nawet na pewien czas się z nimi sprzymierzają; pewni Nephandi też mają wśród nich wpływy. Technokracja uważa tak zwany Zmienny Ród za zagrożenie i poluje na niego przy najmniejszej prowokacji. Dlatego też Garou unikają dopuszczania magów zbyt blisko siebie. Nawet najlepsi wśród nich przyjaciele nie pozwolą magowi podejść do swego caernu.

Niektórzy magowie na to nie zważają. Jeśli uda się zabić obrońców, to przed wykorzystaniem Kwintesencji Węzła musi zostać użyty Efekt Ducha 4 dla przerwania jego mistycznych zabezpieczeń. Przed swym wyschnięciem caern jest w stanie oddać od pięciu do pięćdziesięciu punktów Kwintesencji. Ale każdy, kto uczestniczył w tym przedsięwzięciu znajdzie się w poważnych kłopotach, jeśli Garou kiedykolwiek odkryją jego tożsamość!

Istnieją także inni zmiennokształtni – niedźwiedzie, kruki, kojoty, wielkie koty, a nawet jaszczury mają swe odpowiedniki wśród Zmiennego Rodu. Kotołaki (zwane także Bastet) są bardzo zafascynowane mystykami i czasami chodzą za nimi w nadziei poznania ich tajemnic. Inne formy zwierzołaków są dziś niezwykle rzadkie. Wiele z nich może być odnalezionych jedynie Dziedzinach Horyzontalnych poświęconych odeszłej Ziemi.

Wilkołaki wykorzystują moce Ducha zwane Darami. Podobnie jak i Dyscypliny, są one statycznymi zjawiskami, nie Prawdziwą Magyą. Wielość rodzajów Darów czyni odzwierciedlenie ich mocy trudnym bez egzemplarza Wilkołaka. Jeśli nie jesteś w jego posiadaniu, załóż po prostu że wilkołak może wykorzystywać Sferę Ducha do trzeciego poziomu, z Sumą kostek od dwóch do czterech i bez ograniczeń związanych z Paradoksem. Wszystkie Garou mogą zrobić Krok w Bok jak w Efekcie Ducha 3; wszystko czego do tego potrzebują to błyszcząca powierzchnia, tura na przejście i udany rzut trzech kostek.

Stare opowieści mówią że Garou są duchami odzianymi w ciała. Jaką prawda by nie była, na pewno wilkołaki i ich rodzaj są twarde, nieuchwytne i rzadkie. Najlepiej by cudotwórcy stąpali wokół nich na palcach.

Odmieńcy

Niektórzy magowie wierzą że chodzą wśród nas faerie. Nie są to już królewskie Sidhe Mitycznej Ery, lecz półludzcy odmieńcy, noszący swą nieziemską aurę pod śmiertelnym płaszczykiem. I choć co bardziej sceptyczni mystycy wyśmiewają takie bajki, to nawet oni nie mogą zignorować tych dziwnych istot, od czasu do czasu wyskakujących z zakątków rzeczywistości. Istot, które ze sobą przynoszą swe sny.

Pewne Tradycje utrzymują uświęcone wiekami kontakty z fae – Domy Hermetyczne, Mówcy Marzeń i Verbena dobrze znają owych Kithain. Inni, bardziej współcześni magowie, jeśli wiedzą cokolwiek o odmieńcach, to traktują je jako międzygatunkową krzyżówkę. Technokracja zaprzecza by takie istoty mogły istnieć i posiada zespoły specjalistów, zdolne przekonać każdego wierzącego w faerie by zmienił swe zdanie. Rada jako całość wierzy że faerie wieki temu dołączyły do szeregów Odeszłych. Co prawda odmieńcy mogą się okazjonalnie pokazywać, ale na Ziemi przebywają krótko, a następnie wracają do bajkowej Arkadii, Śniącej Dziedziny. Magowie którzy napotkali fae przeczą temu, ale jakiekolwiek dowody ich istnienia są równie ulotne co marzenia, którymi wydaje się że władają.

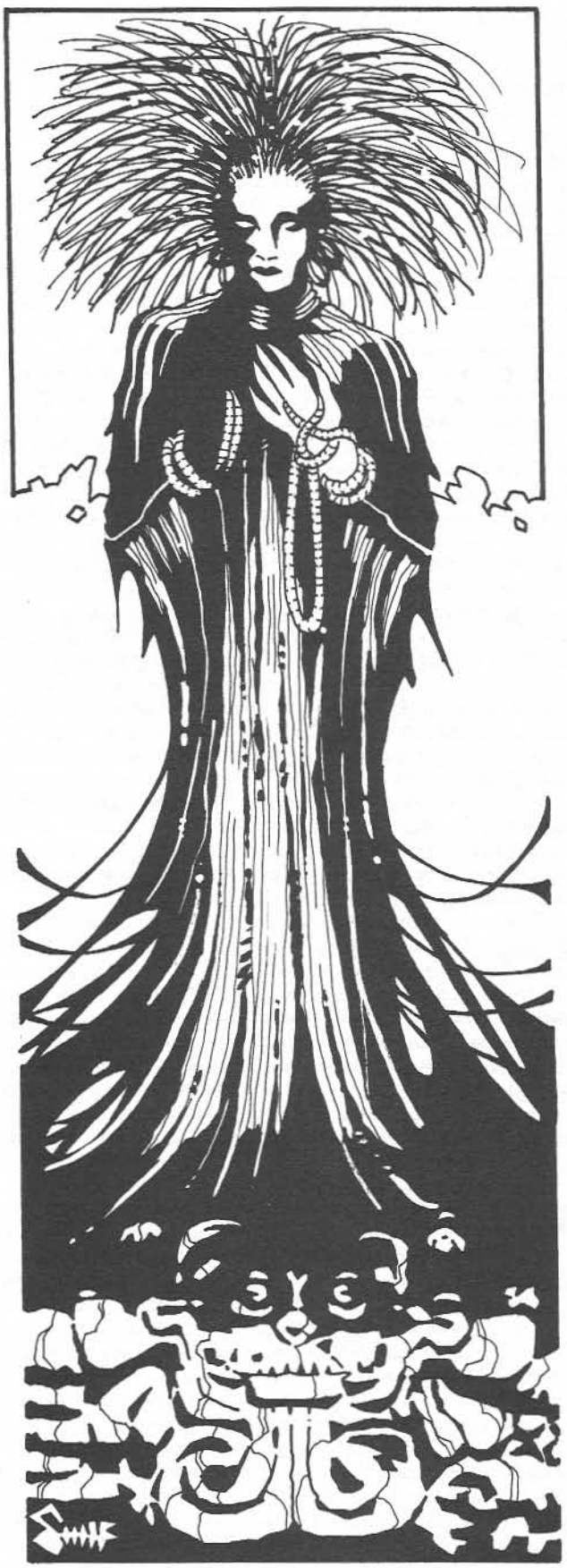
Opowieści o magii fae są równie zróżnicowane co one same; każda legenda jaką o nich słyszałeś na pewno ma jakieś oparcie w prawdzie. Oczywiście dni gdy istniały czarodziejskie pałace i ożywione drzewa należą już do przeszłości (przynajmniej tak myślimy), ale wielu wieśniaków na peryferiach cywilizacji wciąż opowiada o pomocnych skrzatach i psotnych pukach, które wędrują po leśnych ostępach, pokazując się tylko na chwilę i robiąc złośliwe żarty. Jeśli odmieńcy naprawdę istnieją, to ich zdolności pozwalają im na kształtowanie snów i wyobraźni oraz zmianę ich w rzeczywistość. Wydaje się istnieć jakieś powiązanie między Sztuką fae a Prawdziwą Magyą, lecz ta wcześniejsza szybciej zanika gdy Banalność (czyli Niewiara) rośnie zbyt silną.

W mechanice gry oznacza to że odmieńcy mogą zmieniać rzeczywistość tak jakby władali magyą Sfer, jeśli uda im się wpierw przezwyciężyć Banalność celu. By to uczynić, przeprowadź test Powabu odmieńca, jakby był on Arete dla magycznego Efektu (**zobacz Rozdział Ósmy**). Stopień trudności równy jest Banalności celu. Efekty odmieńców mają pewne ograniczenia – niektóre z nich mogą zmieniać tylko ludzi, innych nieruchome przedmioty, lub naturalne siły, miejsca czy tylko innych faerie. Często wymagają one pewnego rodzaju dziwacznego zachowania, jak gdakanie jak kura czy tańczenie w kółku, zanim wyzwolą swą moc. Odmieniec wpływający na otaczający go świat będzie wykonywał testy przeciw wartości Banalności tego obszaru (innymi słowy wartości jego Rękawicy). W przeciwieństwie do Prawdziwej Magyi, Sztuki takie nie będą działać w ogóle, jeśli odmieńcowi nie uda się przezwyciężyć Banalności a nawet jeśli zadziałają, to rzadko kiedy na długo.

Mag może przeciwstawić się kantryczce fae wykonując test Siły Woli przeciw ST: 7 i traktując jego efekty jak neutralizację. Jak zwykle ujmuje to odmieńcowi jego sukcesy za sukcesy maga. Mystyk jest także w stanie kontrować Sztukę swym Arete, testując je przeciw ST: 6. Ale odmieńcy też mogą zrobić to samo, kontrując magyę Sfer swym Powabem (ST: 7). Tak więc walka między magiem a odmieńcem jest czymś dziwnym i niezbyt konkretnym.

Im bardziej mag wierzy w faerie, tym łatwiej jest odmieńcowi na niego wpłynąć. Magowie Tradycji mają poziomy Banalności od niskich po średnie – cztery lub pięć dla Mówcy Marzeń, Hermetyka lub Verbeny po osiem dla Syna Eteru lub Wirtualnego Adepta. Technokraci mają zazwyczaj bardzo wysoką Banalność, sięgającą często 10. Maruderzy i Nephandi mogą mieć te wartości bardzo niskie lub ekstremalnie wysokie, w zależności od nich samych.

Mówi się, że istnieją krainy faerie, zwane przez rozumiejących ich kulturę Własnościami. Jeśli jest to prawdą, to można je traktować jak caerny wilkołaków o bardzo wysokiej Tajemniczości, uniemożliwiającej ich spostrzeżenie. Mówi się także że pewne mityczne bestie mają senne kształty, które mogą stać się solidne, jeśli zostaną zaklęte przez faerie. Traktuj je jak Odeszłych, z Powabem między pięć a dziesięć, zmuszonych przezwyciężyć wpierw Banalność celu przed jego zaczepieniem.



Umród

(Zobacz także „Zaświaty" dla dalszych szczegółów)

Termin Umród jest generalnym określeniem na wielką różnorodność Zaświatowych istot. Wielu magów spiera się o rozróżnienia: czy Umród to bogowie, potężne duchy czy coś całkiem wariackiego? Każda z frakcji Wojny określa umbralnych mieszkańców wielką różnorodnością nazw; Technokracja, jeśli w ogóle przyznaje się do ich istnienia, nazywa ich „obcymi."

Magowie przez cały czas napotykają Umród jednego lub drugiego rodzaju. Większość mieszkańców Zaświatów można zaklasyfikować jako zjawy, demony i wędrujące duchy Odeszłych. Wiele z nich na krótki czas może przybierać materialne formy; większość też odpowiada na wezwania magyi Ducha. Opowieści i wiedza zebrane w ciągu wieków, połączone z osobistymi doświadczeniami, wierzeniami religijnymi i folklorem i uprzedzeniami podają jedynie nieliczne pewne fakty o tych istotach. Graczom doradzamy by wykorzystywali w kontaktach z Umrodem swą wyobraźnię do granic możliwości. Co prawda podaliśmy poniżej parę dokładnych zasad, ale niech będą one tylko wskazówkami i to z wieloma wyjątkami. Duchy muszą być tajemnicze.

Duchy są zdefiniowane jako istoty zbudowane z efemery, materii Umbralnych Światów. Zjawy, Niespokojni Umarli Podziemia przyjmują troszkę odmienną formę – ektoplazmy. Dla mechaniki gry obie są tym samym; każda jest odporna na Życie i Materię, chyba że duch przyjął solidną formę **(zobacz poniżej Czar Materializacji)** i większość form magyi poza Duchem i Pierwszą jest bezużyteczna jeśli mag sam nie przebywa w Umbrze. Niektóre duchy zachowują materialną formę; Odeszli, stworzenia z Dziedzin i enigmatyczni Ka Luon są tak materialni jak każda ludzka istota. Wszystkie duchy są niewidzialne dla nie posiadających **Spojrzenia Ducha** (Duch 1), chyba że zdecydowały się na Materializację lub Ukazanie.

Nie oznacza to iż magowie są bezradnymi przeciw Umrodowi. Połączenie magyi Ducha i Pierwszej (lub dla zjaw Entropii i Pierwszej) działa na nich niczym magya Życia na śmiertelnych. Żaden fizyczny atak nie może jednak sięgnąć ducha Umrodu jeśli nie jest on Zmaterializowany lub jeśli atakujący nie ma jakichś trwałych duchowych więzów (krew Garou lub fae, albo co najmniej Poziom Trzeci w Sferze Ducha). W większości wypadków kopnięcia w ducha są tylko stratą czasu.

Duchy jak i zjawy nie przepadają za magami. Ich Moc (lub w przypadku zjaw Korpus) można przedestylować w Kwintesencję i wyssać poprzez magyę Ducha 4, Pierwszej 4. Duch może neutralizować te „obrażenia" swą Siłą Woli. Takie wysysanie nie zabija ducha – są one w końcu czymś więcej niż tylko bateriami Pierwszej – ale rani go na pewien czas. Dlatego też Mistrzowie tych Sfer są powszechnie obawiani i znienawidzeni w całych Zaświatach.

Kilka znanych typów Umrodu to:

- **Bogowie (Niebiańscy, Inkarna, Istoty, Czyści, etc.):** Czy istoty te wciąż są tylko „duchami" jest kwestią dysput między wieloma uczonymi. Mówi się że marzenia tych potężnych stworzeń ukształtowały Ziemię i wszystko obok niej.
- **Zjawy (upiory, Niespokojni Umarli):** Dusze umarłych, które nie mogą lub nie chcą przejść ku swemu ostatecznemu spoczynkowi (zobacz Upiora: Zapomnienie dla obszerniejszych informacji).
- **Demony i Demoniczne Hordy:** Większość teorii zgadza się co do tego że demony są złe i niszczycielskie. Niewiele poza tym jest pewnym; wszystkie one są bardzo efemeryczne. Astralne, pochodzące z Wysokiej Umbry demony mogą Materializować się na Ziemi. Większe hordy demonów są często nieziemskimi istotami niezdolnymi (na szczęście!) do samodzielnego przekroczenia Barier.
- **Duchy Paradoksu:** Efemeryczne istoty stworzone z uosobionego strachu. Niektóre tworzą się spontanicznie, podczas gdy inne mają swe własne Dziedziny. (Zobacz „Paradoks" w Rozdziale Ósmym).
- **Duchowe Istoty:** Wielka gromada różnorodnych istot, od potężnych Panów do prostych Sług, będących personifikacjami koncepcji, żywiołów lub żywych istot.
- **Plagi:** Podobnie jak i demony, duchy te są szkodliwymi bytami; opętują one ludzi i przedmioty jak i korumpują wszystko czego dotkną.
- **Mityczne Bestie (Odeszli):** Materialne stworzenia, które uciekły lub zostały zabrane do Umbry gdy magya zaczęła być na Ziemi uciskana. Niektóre mogą przechodzić na swój własny rachunek, podczas gdy inne muszą być przeniesione magyą Ducha lub przyzwane. Są to zazwyczaj fizyczne istoty, choć niektóre najbardziej potężne z mitycznych koncepcji objawiają się jako efemeralni Preceptorzy. Mieszkańcy Cyfrowej Pajęczyny są zazwyczaj fizyczni.
- **Mieszkańcy Dziedzin:** Mające fizyczne ciała stworzenia z materialnych Dziedzin. Mogą albo przychodzić bezpośrednio na Ziemię ze swych Dziedzin, albo podróżować przez Umbrę korzystając z osobistych mocy Ducha. W przeciwieństwie do duchów mogą zostać fizycznie zranione.
- **Ka Luon:** Na razie bardziej mit niż fakt, ale te tajemnicze istoty mogą być prawdziwymi obcymi z kosmosu. Choć wielu podróżników przez Głęboką Umbrę napotkało te dziwne istoty, to nikt nie wie o nich nic pewnego. Nikt w każdym razie nie chce się przyznać...

Zjawy: Niespokojni Umarli

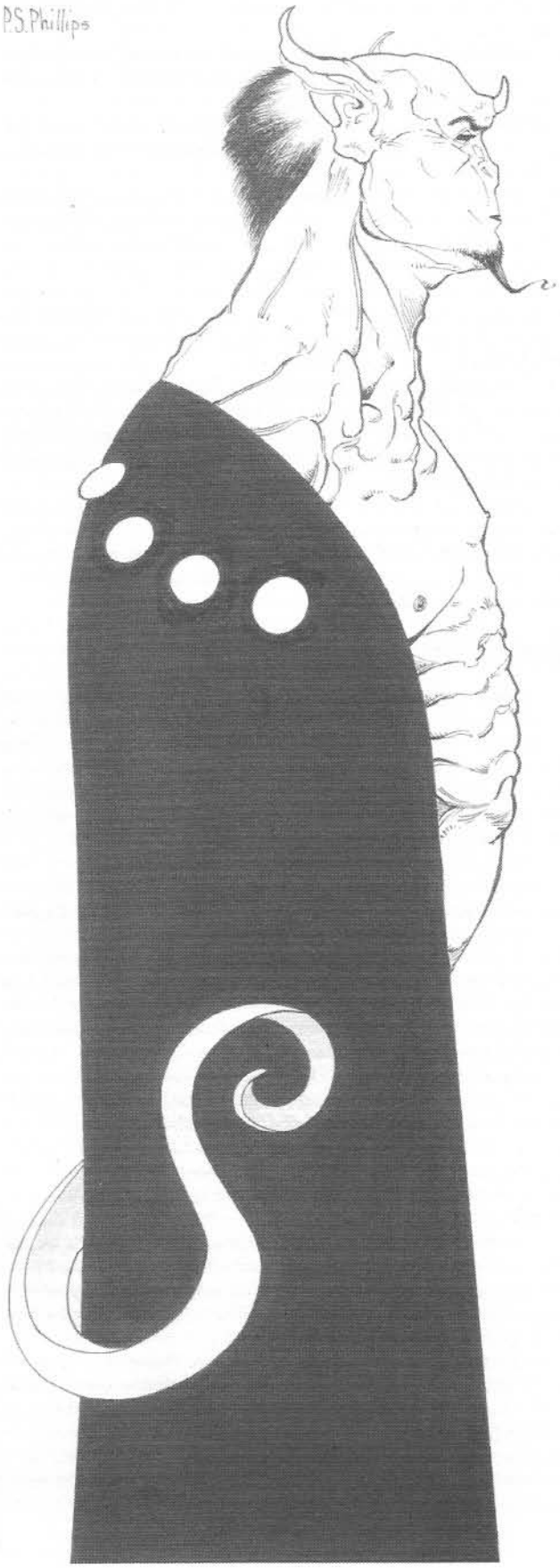
Część magów nie dostrzega różnicy między duchami umarłych a duchami światów. Jednak większość zaznajomionych z Podziemiem ludzi może ci powiedzieć, że zjawy lub upiory są umarłymi ludźmi, którzy utkwili na granicy życia i śmierci. Ich pasje do świata są tak silne, że pozostają oni w tej otchłani nawet i tysiąclecia. W tym czasie próbują zakończyć swe interesy na Ziemi lub skryć się przed tym co istnieje dalej.

Kontaktowanie się z umarłymi nie jest rozważną rzeczą, jako że nigdy nie wiesz kogo lub co złapiesz. Nawet jeśli skontaktujesz się z osobą której szukałeś, to nie ma żadnych gwarancji, iż będzie jeszcze taka jakiej oczekiwałeś. Wielu mystyków zadając się z umarłymi zostało oszukanych, zaatakowanych a nawet opętanych. Interesy z nimi najlepiej pozostawić Mistrzom Ducha. Ci jednak, którzy byli wystarczająco zdesperowni lub nieostrożni by próbować, odkryli, że dobrze jest na początek odnaleźć przedmioty lub ludzi, które były ważne dla opuszczonych duchów.

Upiory są niematerialne i nie mogą być zranione, a nawet spostrzeżone przez nic poza magyą Ducha. Przejawiają one szeroki wachlarz nadprzyrodzonych zmysłów i psychokinetycznych zdolności, choć generalnie mogą oddziaływać na fizyczny plan tylko poprzez opętanych nosicieli. Zjawy wydają się nie krępować odległościami i materialnymi przeszkodami, ale są ograniczane Całunem (Rękawicą).

Eutanatosi twierdzą że upiory istnieją w pewnego rodzaju planie zwanym „Niską Umbrą" i są wystarczająco liczne by mieć jakąś formę rządu. Mówcy Marzeń dodają (w raczej niejasny sposób) że najgorszymi wrogami upiorów są one same. Do dziś żaden z żyjących nie poznał natury tej wojny.

Upiory rzadko kiedy są spotykane poza obszarami często odwiedzanymi w swych życiach i są bardzo zazdrosne o swą dawną własność. Najlepszym sposobem zadawania się z upiorami jest pozostawienie ich samych. Jeśli nie zdaje to egzaminu, spróbuj znaleźć jakąś jego starą własność. Zagroź, że ją zniszczysz, lub zrób to od razu. Teorie mówią że wywołany tym psychiczny szok powinien zanihilować ducha.



Mityczne Bestie

Mityczne pozostałości, żałosne resztki które przetrwały Mityczną Erę są sprzymierzeńcami lub sługami wielu Maruderów. Czasami przyzywane, czasami tylko zapraszane, przekraczają one Rękawicę między Umbrą a dzikimi i niedostępnymi rejonami Ziemi. Bez niezbędnej dla podtrzymania życia Kwintesencji, potwory te umierają z Niewiary w przeciągu dni a nawet godzin. Jednak w czasie tym są w stanie poczynić wielkie spustoszenia.

Dla Tradycji przedstawiają one złożony problem. Niektóre z nich, jak mantikory, są zwykłymi zwierzętami i powinny być zawrócone do Umbry choćby z miłosierdzia, podobnie jak się to czyni z zagrożonymi wyginięciem (lub bardzo niebezpiecznymi) gatunkami. Inne Pozostałości są myślącymi istotami, obdarzonymi swymi własnymi mocami, celami, wspomnieniami i gustami. Przekonał się o tym Jigme Dorji, mag Bractwa Akashic, który obraził takie stworzenie, górskiego Yeti, ohydnego człowieka śniegu podczas bitwy w Himalajach. Przyszło mu tego pożałować, gdy napotkał je później odtworzone w Bliskiej Umbrze.

Tacy Odeszli istnieją często w pół–duchowej formie. Nie są efemeryczni, ale potrzeba im odpowiedniego ciała by mogli wejść do fizycznego świata przez rozdarcie w Rękawicy. Potężniejsze ich rodzaje potrafią przejść same, robiąc to tak jak wilkołaki. W każdym razie, muszą jakoś spenetrować Rękawicę a następnie przetrwać na wrogiej im dziś Ziemi; dlatego też większość uważa tą podróż za niewartą kłopotów. Generalnie, im większe i niezwyklejsze jest stworzenie, tym trudniejszą będzie dla niego taka wycieczka.

Magyczne stworzenia by przetrwać w każdych, poza najbardziej izolowanymi od reszty świata miejscach, muszą pożerać mistyczną energię (tzn. Kwintesencję). Mogą one jeść Hausty, kanałować surową Pierwszą Siłę lub pobierać energie gospodarza, ale coś jeść muszą. Takie taumivory – w tym także poufali – pozostawią maga lub umrą jeśli zostaną pozbawione energii. Nawet gdy dobrze się je karmi, to zbyt częste ukazywanie Śpiącym będzie je raniło i przerażało. Ciężar Niewiary **(zobacz „Paradoks" w Rozdziale Ósmym)** jest najsilniejszy w miastach, słabszy na terenach rolniczych i niemal nie istniejący w głębokich odludziach i Horyzontalnych Dziedzinach (gdzie takie stworzenia często żyją).

Technokracja ma swe odpowiedzi na mityczne pozostałości – stworzone w laboratoriach Progenitorów lub rafineriach ciał Iteracji X syntetyczne biohorrory. Potwory te, za wyjątkiem tajemniczych pająków wzorca **(zobacz Dodatek)** mają ciało materialne, nie mające nic wspólnego z efemerą. W ekstremalnych przypadkach Unia wzywa swą ciężką artylerię i szczuje je na swych wrogów. Niemal nigdy nie czyni się tego w pobliżu Śpiących, ale jeśli musi już do tego dojść, to wszystkich świadków szybko się chwyta, zabija lub poddaje praniu mózgu.

Duchy: Maski Bogów

„Duch" to fajna etykietka przylepiana niesamowitej różnorodności istot. Nawet Nikodemus Mulhouse, Wielki Archiwista Fundacji Horyzontu byłby w opałach, gdyby zmuszono go do wymienienia ich wszystkich. Wielkość ich waha się od „większych istot" – Bogów i Niebiańskich (czy jest między nimi jakaś różnica?) – po „mniejsze moce" – Panów, Preceptorów, Sług, żywiołów, naturae, Plag i tak dalej. Więcej jest właściwych imion duchów niż mogłaby pomieścić jakakolwiek książka.

Kontakty z prawdziwymi duchami są dziwnym doświadczeniem; jak powiedziała kiedyś Diakon Maria D'Amicci, „Duchy noszą maski jakie im nadaliśmy". Ta Mistrzyni Ducha rozumiała przez to że często widzimy to co chcemy widzieć zadając się z duchami. Nie znaczy to że brak im własnej osobowości – po prostu większość uosabia pojedynczą koncepcję lub żywioł rozumiane przez człowieka. Magowie którzy spotkali się z nimi twarzą w twarz, mówią że często widzą tego samego ducha w całkiem od-

mienny sposób. Większość „mniejszych mocy" ma zazwyczaj jedną formę, która pozostaje w miarę stała. Większe istoty jednak, mogą być wszystkim dla wszystkich – jednocześnie.

Powiedzmy, na przykład, że Jennifer Rollins, Śmiejący Orzeł i Hitomi Jiro spotkali wszyscy błazeńskiego ducha Umrodu. Podczas gdy Śmiejący Orzeł dostrzega niesławnego Kojota, Hitomi widzi zmieniającego aż do niepewności swe kształty baku. W tym czasie Jennifer sądzi że stoi koło niskiego szaleńca w wielkim kapeluszu, który trzyma w ręku imbryk z herbatą i mówi z angielskim akcentem. Każdy z magów ujrzał tu tego samego ducha; rozmawiał on nawet z nimi jednocześnie, mówiąc to, co oczekiwali usłyszeć. Lecz pozostał jedną istotą. Przynajmniej tak mówią niektórzy.

Duchy rzadko są tym czym się wydają. Nawet najwięksi spośród magów nie zgadzają się co do natury Umrodu. Czy ci „Marzyciele," jak zwą ich niektórzy, są tylko produktem naszej wyobraźni? A może my jesteśmy produktem ich snów? Prawda pozostaje zagadką. I taką pozostać powinna.

Inferno

Eksperci przypisują termin demon złym duchom Umrodu, które okazjonalnie przybywają do naszego świata by korumpować i oczarowywać nieostrożnych śmiertelników. Niektóre wydają się kultywować desperację i samolubstwo, podczas gdy inne pragną jedynie unicestwienia wszystkiego co znane. Każdy z nich jest dla maga trucizną. Niemniej niektórzy czarownicy zadają się z Infernalnymi mocami w każdej ze znanych form.

Wszystkie one, poza najsłabszymi demonami wydają się stale zmieniać kształty, imiona i cele. Czy są one pierwotnymi istotami, tworami ludzkiej myśli czy upadłymi Czystymi pozostaje otwartą do dyskusji kwestią. Z nieznanych przyczyn nie są one w stanie samodzielnie przedostać się przez Bariery do materialnej rzeczywistości i mogą być jedynie przyzwane poprzez wielkie rytuały (jeśli w ogóle). Pewni nie–Przebudzeni czarownicy, zwani często Diabolistami, zadają się z tymi ohydnymi stworami i otrzymują od nich pewne nadprzyrodzone moce zwane Inwestycjami. Zdarza się też, że inni poza Nephandi magowie chwytają je, podpisują z nimi pakty lub wyganiają moce Inferno. Dokładną naturę takich kontaktów pozostawiamy do ustalenia Narratorowi, ale powinny one angażować potężną magyę, znaczne niebezpieczeństwo i poważną dozę czystej grozy.

Dla celów gry potraktuj demony jako duchy z mocą opętania, ciągle knujące i planujące i o wpływach sięgających daleko poza proste moce. Nastrój, atmosfera, przeczucia i inne techniki (zobacz **Rozdział Siódmy**) są przy pojawieniu się demona wielce pomocnymi narzędziami Narratora.

Cechy Duchów

Efemeryczny Umród uczestniczy w grze na innych zasadach niż śmiertelnicy. Poniższe Cechy i Czary reprezentują jego naturalne zdolności i moce.

• **Siła Woli**

Pozwala ona duchowi na akcje w stylu atakowaniem ścigania lub latania po Umbrze. Próby o tej naturze są między duchami rozstrzygane przez kontrakcje Siły Woli.

Stopień	Trudności Akcja
3	Łatwa
5	Całkiem Prosta
6	Normalna
8	Trudna
10	Praktycznie niemożliwa

• **Szał**

Odzwierciedla ona czysty gniew i boleść ducha. Duchy używają Szału do ranienia siebie jak i innych fizycznych istot. Za każdy sukces zaliczony w teście Szału (ST: 6) materialna istota otrzymuje jeden Stopień Obrażeń, a wrogi duch traci punkt Mocy.

• **Gnoza**

Duchy korzystają z niej do dowolnych testów Mentalnych lub Społecznych. Duch, ścigający się z magiem w układaniu kostki Rubika testowałby swą Gnozę, podczas gdy mystyk rzucałby na Inteligencję + Zagadki. Zwycięzcą zostałby ten o największej liczbie sukcesów. Test Gnozy może być także wykonany gdy duch próbuje kogoś zastraszyć, oczarować lub oszukać, czy to w Umbrze czy poza nią. Zdolności takie jak Zastraszanie lub Uwodzenie mogą, jeśli pasują do sytuacji, zostać dodane do Gnozy ducha.

• **Moc**

W walce duchy korzystają z „baterii" mistycznych energii pobranych z Umbry, o których mówią jako o swej Mocy. Moc jest obniżana przez obrażenia i korzystanie ze specjalnych zdolności. Gdy spadnie ona do zera, to duch rozprasza się w Umbrze na (20 minus jego Gnoza) godzin. Po tym czasie Odtwarza się, mając jeden punkt Mocy. Wtedy też mag może uwiązać go do fetysza jeśli zna rotę Ducha 4 **Kreacja Fetysza**. Fetysz jednak nie będzie użyteczny póki duch nie odzyska całkowicie swej Mocy **(zobacz poniżej)**. Większość duchów nie przepada też za pomysłem, by stać się baterią twojego Króliczka Energizera; jest to doskonały sposób na rozwścieczenie każdego ducha (a są one okropnymi wrogami...).

Duchy, które pozbyły się większości swej Mocy, zaczynają wyglądać cokolwiek przezroczyście, jakby nie było ich tam do końca. Jeśli utrata Mocy jest wynikiem walki, to duch może wyglądać na poszarpanego i obdartego. Jedynym sposobem by mógł odzyskać swą Moc jest wejście w stan zwany Drzemką. W Drzemce Umród odnajduje sobie cichy i spokojny zakątek Umbry i unosi się nad nim w głębokim śnie. Za każdą tak spędzoną godzinę duch odzyskuje jeden punkt Mocy. Część magów zażarcie kłóci się, czy duchy mają wtedy sny, a jeśli tak, to co śnią. Duch w tym stanie może być łatwo związany magyą Ducha, niezależnie od swej Mocy czy chęci. Jeśli zwiąże się go w fetysz, to duch automatycznie pozostanie w Drzemce do chwili uwolnienia. Dlatego też, moce fetysza aktywowane są przez użytkownika a nie przez ducha. Pamiętać też trzeba, że jego aktywność rozpocząć się może tylko po całkowitej regeneracji Mocy, co oznacza, że w przypadku potężnych duchów trzeba będzie czekać naprawdę długo.

Zadania

• **Ruch**

Wszystkie duchy mogą unosić się lub lecieć przez Umbrę. Największą odległością (w metrach), jaką mogą przebyć w ciągu tury jest (20 + Siła Woli). Trzeba jednak pamiętać, że odległości nie mają w Umbrze specjalnego znaczenia; mogą się zmieniać bez ostrzeżenia. W Penumbrze natomiast, odległości są ścisłe i dokładnie odpowiadają ziemskim (metr tutaj równy jest metrowi tam).

• **Pogoń**

Duch próbujący komuś uciec testuje swą Siłę Woli przeciw ST: 6. Ponieważ jest na swym własnym terenie, to zaczyna z trzema automatycznymi sukcesami. Mag, który zrobił krok w bok do Umbry rzuca by go gonić na Zręczność + Wysportowanie, lub jeśli wszedł jako astralna projekcja, na swą Siłę Woli. Stopień Trudności dla obu rzutów wynosi 8, jako że mag nie jest na swym własnym terenie. Jeśli duchowi uda się zgromadzić 10 sukcesów, to umyka nietknięty. Umród z Czarem Odtworzenie może przy ucieczce zignorować wszystkie rzuty.

• **Komunikacja**

Umród używa innych form wymiany informacji niż fizyczne istoty. Komunikacja między duchami jest bardziej kwestią wzajemnego zrozumienia obu stron, niż używania języka. Mimo to nie każdy jest w stanie zrozumieć duchy. By mówić i rozumieć ich język potrzebny jest Efekt Ducha 2 **Wezwanie Ducha**, chyba że napotkana istota mówi także znanymi ludzkimi językami.

Czary

Każdy duch posiada pewną specjalną magię zwaną Czarami. Dla wyzwolenia potrzebuje ona zawsze pewnej ilości Mocy. Jeżeli nie zostało podane inaczej, to Czary działają przez jedną turę po użyciu. Ze względu na to że duchy są częścią naturalnego porządku i działają w sposób z góry ustalony, ich moce nie przywołują Paradoksu.

• **Dotyk Zarazy:** Duch może wydobyć ze swej ofiary to co najgorsze. Po udanym ataku, jego ofiara musi przeprowadzić test Siły Woli, i jeśli jej nie wyjdzie, to przez następne parę godzin będzie całkowicie opanowana przez mroczną stronę swej duszy. Pech przy teście Siły Woli powoduje że zmiana ta staje się permanentną. Koszt to dwa punkty Mocy.

• **Kompas:** Większość Umrodu obdarzona jest naturalnym wyczuciem kierunków świata duchów i może podróżować w nim niemal bez przeszkód. Znalezienie przy użyciu tej mocy konkretnej rzeczy kosztuje jeden punkt Mocy.

• **Kontrola Systemów Elektrycznych:** Duch może narzucić bezpośrednią kontrolę wszystkim elektrycznym maszynom. W tym celu testuje swą Gnozę (ST: 3 do 9, w zależności od złożoności systemu). Koszt od dwóch do pięciu punktów.

• **Korupcja:** Duch może szeptać do ucha ofiary złe propozycje; jej myśli zostają pokierowane w stronę tej sugestii. Koszt równy jest jeden.

• **Materializacja:** Duch z tym Czarem może się zmaterializować i wpływać na fizyczny świat. By uczynić to, jego Gnoza musi być równa lub większa od wartości Rękawicy danego obszaru. Gdy Umród się Materializuje, to musi wydawać Moc dla stworzenia sobie fizycznego kształtu i nadania cielesnych Cech. Koszty w punktach Mocy są następujące:

Koszt w Mocy	Cecha
1	Za jedną kropkę w Atrybucie Fizycznym
1	Za dwie kropki w Zdolności
1	7 Poziomów Stanu Zdrowia (jak u śmiertelnika)
1	Za każdy dodatkowy Poziom Stanu Zdrowia (zwiększa to rozmiary ciała)
1	Za regenerację jednego poziomu obrażeń (dla fizycznego ciała)
3	Za regenerację jednego poziomu obrażeń zadanych przez magyę Ducha lub wyładowanie Paradoksu
1	Broń: Za kostkę poważnych obrażeń w dodatku do Siły (Ugryzienie to jedna kostka, Pazury to dwie, etc.)

Umrod nie ma żadnych ograniczeń co do swych Atrybutów i Zdolności, tak więc jest w stanie tworzyć sobie ekstremalnie silne lub szybkie ciała, jeśli wyda tylko odpowiednią Moc. Większość duchów jednak ma swą „wyjściową formę" którą przybiera zwyczajowo przy Materializacji.

Przykład: Plaga chce się Zmaterializować, by lepiej terroryzować śmiertelników. Pragnie ona mieć następującą charakterystykę: Si 3, Zr 4, Wy 3, Walka Wręcz 4, Uniki 3, Skradanie się 3 i siedem Poziomów Stanu Zdrowia. Kosztuje ją to 16 punktów Mocy.

Duch może pozostać Zmaterializowany ile mu się żywnie podoba, ale nie jest w stanie wkroczyć na obszary o wyższej wartości Rękawicy od jego Gnozy. Będąc Zmaterializowanym nie jest w stanie odnawiać swej Mocy, chyba że ma po temu odpowiedni Czar. Obrażenia przeciw niemu są zadawane Poziomom Stanu Zdrowia. Jeśli straci on je wszystkie, to rozwiewa się w Umbrze, nie mogąc ponownie powrócić do naszego świata przez (20 minus jego Gnoza) godzin.

Uwaga: Poważne rany zadane duchowi dotyczą Stanu Zdrowia i Mocy. Dlatego też nie zawsze udaje się duchowi uciec ze swej zabawy na Ziemi nieuszkodzym.

• **Mowa Umysłu:** Duch z tym Czarem może przemawiać bezpośrednio do umysłu celu, podobnie jak w rocie Umysłu 3 **Telepatia**. Koszt to trzy punkty za kostkę.

• **Oczyszczenie z Zarazy:** Czar ten niszczy duchową korupcję otoczenia. Jego koszt to 10.

• **Odtworzenie:** Czar ten pozwala duchowi na rozwianie się i Odtworzenie gdzieś indziej w Umbrze, zazwyczaj daleko od swych wrogów. Kosztuje to 20 punktów Mocy.

• **Opętanie:** Demon lub Plaga jest w stanie opętać żywą istotę lub nieożywiony przedmiot. Wymaga to udanego testu Gnozy (ST to Siła Woli ofiary). Liczba zaliczonych sukcesów określa szybkość z jaką opętanie zachodzi; zwróć uwagę na poniższą tabelą:

Liczba Sukcesów	Okres Czasu
1	sześć godzin
2	trzy godziny
3	godzina
4	15 minut
5	pięć minut
6+	natychmiastowo

W czasie wymaganym do opętania duch odnajduje sobie mroczną, odosobnioną część Umbry i pozostaje tam koncentrując się na opętaniu. Nie może wtedy podejmować jakichkolwiek innych działań. Jeśli zostanie wtedy zaatakowany, to pętająca więź zostaje przerwana. Dlatego też duchy takie są często strzeżone przez innych ich rodzaju, by upewnić się, że proces opętania nie zostanie zakłócony.

• **Pancerz:** Ten Czar daje duchowi jedną kostkę do testu neutralizacji na wydany punkt Mocy. Jest to jedyny dla ducha sposób na neutralizację obrażeń bez bycia Zmaterializowanym. Może on rzucić go w każdej chwili walki przed testem obrażeń.

• **Piorun:** Duch może wyzwolić piorun kierując go ku swym przeciwnikom. Koszt równy jest dwom punktom na kostkę zadanych obrażeń.

• **Powiew Płomieni:** Duch może pokryć swych wrogów jęzorami ognia. Koszt to dwa punkty Mocy na kostkę obrażeń.

• **Spięcie:** Duch może spowodować spięcia w systemach elektrycznych (test Gnozy, ST: 6). Kosztuje to trzy punkty.

• **Śledzenie:** Duch może bezbłędnie wyśledzić swą ofiarę. Koszt to pięć punktów Mocy.

• **Transformacja:** Duch może przybrać dowolną pożądaną formę. Nie zyskuje jednak żadnych mocy ni zdolności nowej formy, zachowując tylko jej kształt i wizerunek. Kosztuje to pięć punktów Mocy.

• **Ukazanie:** Dzięki temu Czarowi duch może objawić się ziemskiemu obserwatorowi bez przyjmowania materialnej formy. Nie może on jednak wtedy wpływać w jakikolwiek sposób na otaczający go świat. Specjalność demonów, używających go do urągania swym ofiarom.

• **Wpływy:** Pozwala to Umrodowi na zmianę nastroju celu podobnie jak w rocie Umysłu Podświadomy Impuls. Dla użycia tego czaru nie jest potrzebna żadna rozmowa, a jego efekty są bardziej stopniowe niż nagłe. Każda kostka do tego efektu kosztuje trzy punkty.

• **Wyzwolenie Ognia:** Po udanym teście Gnozy duch może stworzyć małe płomienie. Stopień Trudności waha się od 3 dla małych płomyków do 9 dla ognistych sztormów. Koszt waha się od jednego do pięciu punktów.

• **Wyzwolenie Wiatru:** Duch może przywoływać wiatr. Koszt Mocy waha się od jednego dla bryzy do 20 dla tornado.

• **Wzmocnienie Rzeczywistości:** Ten Czar jest w wyłącznym posiadaniu sprzymierzonych z Technokratami duchów. Pozwala on im na rozsnucie pajęczyny wzorca., wzmacniając w ten sposób prawa i zasady statycznej rzeczywistości. Moc ta wymaga jedynie dokonania testu Siły Woli; dzięki niej duch może na przykład, przy wystarczającej ilości sukcesów, uczynić duchowy mur tak twardym, że materialne struktury nie będą w stanie go przebyć. Stopień

trudności takiej akcji jest determinowany przez zamierzony poziom wzmocnienia oraz sensowność i jakość opisu akcji. Koszt mocy waha się od jednego do 20 punktów, w zależności od skali działania.

Sukcesy czynią przedmiot lub ducha bardziej solidnym. Efektywna wartość poziomów „Stanu Zdrowia" przedmiotu jest zwiększana o jeden za każdy sukces. Jeden duch może przeprowadzić tylko jedno Wzmocnienie na przedmiot.

• **Z Duchem:** Jest to najbardziej przerażająca moc demonów i duchów Paradoksu. Czarem tym mogą one porwać dowolną ludzką istotę z materialnego świata i przenieść ją prosto do Umbralnej Dziedziny. Jeżeli Umród zaliczy więcej niż cztery sukcesy na teście siły Woli, to śmiertelnik przechodzi przez Rękawicę prosto do osobistej Dziedziny ducha. Nie przechodzi on wtedy „Start", nie dostaje 200$ i idzie prosto do Piekła (lub w inną cholerę). Może próbować stamtąd uciec – jeśli potrafi... Wykorzystanie tej mocy kosztuje ducha 25 punktów i zabiera go razem z ofiarą.

• **Zwapnienie:** Czar ten jest posiadany jedynie przez pająki wzorca i niektóre duchy Paradoksu. Pozwala on duchowi na oplątanie swej ofiary statyczną siecią. Rozstrzygane jest to przez test Siły Woli ducha przeciw ST równemu Sile Woli ofiary. Każdy sukces ducha odejmuje jeden od jej Fizycznych Atrybutów (lub w przypadku innych duchów, od Siły Woli). Gdy Atrybuty lub Siła Woli zostaną obniżone do zera, to ofiara zostaje unieruchomiona, póki ktoś jej nie uwolni. Ratownicy muszą zaatakować sieć i zadać jej tyle obrażeń, ile sukcesów zaliczył pająk wzorca. Koszt to dwa punkty Mocy.

Zaświaty



Stojąc tam ujrzałem więcej niż mogę opowiedzieć. Zrozumiałem też więcej niż ujrzałem; jako że widziałem w święty sposób kształty wszystkiego w duchu i kształt wszystkich kształtów, jak żyją w sobie niczym jedna istota.
– Black Elk, *Opowieści Czarnego Łosia*

Przez wiele światów wiodą podróże magów. Różnice między rozmaitymi Dziedzinami mogą być odnalezione w **Rozdziale Pierwszym**. Ta sekcja wyjaśnia praktyczne aspekty rozgrywek w Zaświatach.

Umbralne Światy

Mamy jeszcze takie widoki ci do ukazania.
– Pinhead, *Hellbound*

Większość studiujących Umbrę magów zgadza się co do tego, że ma ona trzy Światy, lub warstwy pod jedną, mglistą nazwą. Są to: Górny Świat lub Astralna Umbra (zwana także Wysoką), Środkowy lub Świat Duchów i Podziemie, Mroczna Umbra (opisywana czasami jako Niska). Wciąż jednak Umbra jest magom zasadniczo nieznana, i etykiety te są raczej środkami na zrozumienie natury danego obszaru niż jego rzeczywistego położenia. Niektórzy czarodzieje próbowali nawet nanieść Umbrę na mapy i wszyscy twierdzą że jest to pełne frustracji zajęcie. Trzy Światy mogą być postrzegane jako miejsca, odbicia materialnego świata (lub vice versa), stany umysłu, duszy i ciała lub nic z powyższych.

Choć to Astralna Umbra jest główną domeną magów, to niektórzy podróżowali także do innych Światów, mimo wiążących się z tym trudności. Przekroczenie niewidzialnych granic między rozmaitymi paradygmatami Trzech Światów wymaga zmian w świadomości oraz chęci akceptacji i zrozumienia ich odmiennych praw. Wysoka wartość Kosmologii jest tu zawsze pomocna.

Być może Umbry nie zostaną nigdy naniesione na mapy, lecz jak do tej pory podróżnicy i uczeni dostrzegli pewne stałe aspekty, mogące służyć jako dobre punkty orientacyjne:

• **Peryferia:** Są to miejsca w naszym świecie gdzie można subtelnie wyczuć świat duchów. Nawet Śpiący mogą go tam dotknąć w swych snach. Jest to raczej stan istnienia niż konkretne miejsce.

• **Rękawica:** Bariera między światem ducha a materii.

• **Penumbra:** Cieniste odbicie naszego świata, w którym rzeczy przybierają swą prawdziwą naturę; narkotyczna melina może tu na przykład wyglądać jak jaskinia Cenobitów, wypełniona halucynacjami i potwornymi odbiciami dusz narkomanów.

• **Bliska Umbra:** Rozszerza się ona od Penumbry w Dziedziny Trzech Światów. Tutaj można odnaleźć Domeny Umrodu i Dziedziny duchów. One same są miejscami, w których umbralna rzeczywistość przyjęła stałą formę pod wpływem wydarzeń na Ziemi, magycznego kształtowania lub woli Umrodu.

• **Horyzont (Membrana lub Wielka Bariera):** Linia podziału między Głęboką a Bliską Umbrą. Na jego krawędziach ulokowane są Dziedziny Horyzontalne.

• **Głęboka Umbra (Eteral lub Głęboki Wszechświat):** Rozszerza się ona ad infinitum poza Horyzont. Wirują w tam pośród olbrzymiej kosmicznej próżni Dziedziny Cząstkowe i Paradoksu. Ta najdalsza krawędź duchowego świata jest domem Nephandi i Maruderów (i jak niektórzy mówią, gorszych rzeczy...).

• **Strefy:** Miejsca które wypełniają wszystkie Trzy Światy, przekraczając ich granice; są to przede wszystkim Cyfrowa Pajęczyna, Lustrzana Strefa i Dziedziny Marzeń. Nie należą one do jakiejkolwiek z warstw lecz wydają się między nimi dryfować.

Typy Dziedzin

W świecie duchów istnieje wiele „solidnych" rzeczywistości. Miejsca te często mają swe własne prawa przyrody, klimat i czasami mieszkańców. Kształt, jaki przybiera magya czarownika, często determinuje w nich jej wulgarność lub przypadkowość – mystyczny gaj będzie „uważał" całą technomagyę za pogwałcenie swej rzeczywistości, podczas gdy Technokratyczny Konstrukt poważnie karał użytkowników wszelkich „niemożliwych" Sztuk.

• **Dziedziny Cienia** są robaczymi dziurami „cieni" większych Dziedzin Horyzontu.

• **Dziedziny Cząstkowe** odzwierciedlają planety układu słonecznego, i jak się mówi, dziewięć elementów (Sfer) ziemskiej magyi.

• **Dziedziny Horyzontalne** są sztucznie zaprojektowanymi światami, powołanymi do istnienia wielkimi aktami magyi.

• **Dziedziny Paradoksu** są więzieniami dla magów prujących Gobelin. Niektóre z nich starają się reedukować; inne usuwają po prostu przestępcę na zawsze.

• **Dziedziny Marzeń** (w rzeczywistości Strefy) ucieleśniają nieskończone sny i fikcje, dając im pewną ograniczoną materialność.



Wysoka Umbra

Większość magów jest naturalnie przyciągana ku temu miejscu inkarnacji idei. Pomiędzy napotykanymi tu dziwnymi istotami bywają żywe koncepcje – duchowe istoty reprezentujące idee i myśli. Tutejsze Dziedziny Umbralne to także niebiosa i piekła uformowane z powszechnej nieświadomości. I choć prawdziwe życie po życiu istnieje w Podziemiu, to wielu podążających ścieżką intelektualną miast duchowej skończyło tutaj. Dla wielu najczęstszą techniką przybycia do Astralu jest jakiś pakt lub targ, lecz paru rzadkich śmiertelników, którzy są w stanie astralnie podróżować lub poszerzać swój stan ku wyższemu oświeceniu, także potrafi przybyć do tych Dziedzin, często nawet nieświadomie.

Różnorodność spotykanych tu duchów jest wielka – ujrzeć możesz i inkarnacje zła lub cnót (demony lub anioły) i abstrakcyjne projekty zdolne do telepatycznej komunikacji. To jak duch jest widziany zależy bardziej od postrzegającej go osoby niż od jego woli (jest to w miarę typowa dla Umbry idea). Jeśli mag oczekuje małej, rozmytej żabki jako manifestacji zieleni, to najpewniej ją właśnie zobaczy.

Środkowa Umbra

Niemal każda Przebudzona istota (o odpowiedniej znajomości Ducha) może wkroczyć do Świata Duchów. Jest to jej dziedzictwem równie naturalnym co wzrok czy mowa. Jednak społeczne uwarunkowywanie niemal całkowicie usunęło to zdolność, czyniąc to tak skutecznie że z jej odzyskaniem mają kłopoty nawet Przebudzeni. Wydaje się że Mówcy Marzeń, Verbena i magowie Pierwotnej Esencji są w stanie znacznie łatwiej przybywać do tego świata.

Tutejsze Dziedziny są zwierciadłami marzeń i koszmarów naszego świata. Podróżnicy mogą napotkać najdziwniejsze istoty – duchy roślin i zwierząt, księżycowe zwidy, żywioły i Plagi. Łatwo też spotkać wędrującego wilkołaka; nie ma zaś równie dobrych przewodników jak Teurgowie Garou.

Świat ten ukazuje prawdziwe odbicie materialnej przyrody. Ci którzy czują cykl życia odnajdą w nim swe miejsce. Krajobraz jest daleko bardziej pierwotny i zmysłowy niż w wyrafinowanej Wysokiej Umbrze czy wyblakłym świecie fizycznym. Widoki, dźwięki, barwy i doznania są o wiele silniejsze niż gdziekolwiek indziej.

Niska Umbra

Nikt nie wchodzi w Mroczną Umbrę jeśli nie jest martwym... lub jeśli nie chce umrzeć. Oczywiście magowie są w stanie znaleźć wyjątek od każdej reguły i niektórzy z nich podróżują w otchłanie Podziemia będąc żywymi i mając pełną chęć powrotu. Lecz ci którzy się na to odważyli i potknęli po drodze cenę zapłacili straszliwą. Niektórzy oszaleli; innym żądni zemsty umarli wydarli z ciał dusze. Jedynie Eutanatosi, Nephandi i garstka Mówców Marzeń wiedzą coś o tym Świecie. Całej reszcie radzi się, by od martwych trzymała się z daleka.

Eutanatosi wysyłają swych inicjatów na krótkie wyprawy do Martwych Krain, gdzie Niespokojni Umarli próbują z nimi rozmawiać bądź pożreć ich dusze. Część nie wraca już nigdy, ale ci którym się powiodło opowiadają później o strasznym, rozkładającym się świecie wiecznego półmroku, w którym zjawy wyją ze strachu przed wirem Wielkiego Unicestwienia, wsysającym dusze w krąg reinkarnacji.

Bliska Umbra

Jest to duchowe odbicie Ziemi, gdzie wszystko przybiera swój bardziej prawdziwy kształt. Każdy podróżnik odbiera go w inny sposób, jako że zabarwia całe doświadczenie swą percepcją (pamiętasz żabkę z Wysokiej Umbry?). Wysypisko toksycznych odpadów jawi się w Umbrze jeszcze ohydniejsze: tam po hałdach szlamu pełzają wstrętne insektoidy i zmutowane zwierzęta. Dla kontrastu, dziewicza puszcza wydaje się tam być jeszcze piękniejsza i spokojniejsza niż w naszym świecie. Im cieńszą jest Rękawica, tym bardziej w miejscu tym oba światy są do siebie podobne.

Jedynie Przebudzone rzeczy, zawierające surową Kwintesencję, mają w Umbrze ten sam kształt. Tyczy się to także Talizmanów i miejsc naznaczonych silnymi emocjami. Ich Wzorce aż błyszczą się wtedy od Pierwszej energii, choć dokładny kształt jaki przybierają jest inny dla każdego; dla niektórych są to płonące sieci czy ogniste duchy, dla innych linie grafów i wykresów.

Umbra i świat fizyczny mogą na siebie wzajemnie oddziaływać. Jeśli zostanie poczyniona fizyczna zmiana w naszym świecie, to w pewien sposób odbije się ona także na duchowej naturze Umbry. Zaśmiecony, zabazgrany sprayami parking odmieniony przez grupkę dzieci w miejski park, przyjmie zupełnie nową duchową treść. W Umbrze, gdzie była kiedyś jedynie dziura zarośnięta chwastami, z pełzającymi w niej żmijami, będzie teraz pełna słońca polanka z pachnącymi kwiatami i śpiewającymi ptakami.

Jeśli zostanie zmieniona w Umbrze duchowa natura jakiegoś miejsca, to Narrator musi zdecydować jaki miało to wpływ na jego odpowiednik w naszym świecie. Magya Ducha może w Umbrze wpłynąć na wszystko, nawet na rzecz przez większość nie uważane za duchy. Wielu magów, przede wszystkim Mówców Marzeń wierzy że Umbra i fizyczny świat są wzajemnie połączone, niezdolne do samodzielnego istnienia. Każde nadaje kształt znaczeniu miejsc i znaczenie ich położeniu.

Głęboka Umbra

Głęboka Umbra jest dla większości magów wielką zagadką jak i źródłem ustawicznych zagrożeń. Niewielu magów Tradycji odważyło się tam zapuścić, a jeszcze mniej powróciło. I choć niektórzy Synowie Eteru i Inżynierowie Próżni budują pojazdy kosmiczne do podróży po je otchłaniach, to rzadko kiedy chcą później opowiedzieć co widzieli. Wielu powróciło stamtąd odmienionymi w niepojęty sposób. Kto wie, może zostali skorumpowani przez Nephandi lub ich koszmarnych mistrzów? A może też tajemnice Głębokiej Umbry są zbyt wielkie (lub straszne), by pojął je jakikolwiek umysł? Nawet umysł maga?

Podróże przez Umbrę

Podróżowanie w Umbrze jest bardziej kwestią intencji niż odległości czy przemieszczenia. Mag wkracza w umbralne opary i (jeśli ma szczęście) pojawia się tam gdzie planował idąc po jednej ze ścieżek wśród mgieł. Niestety wiele z nich jest strzeżonych przez duchy, co czyni sprawę dodatkowo niebezpieczną.

W Wysokiej Umbrze magom jest podróżować dość łatwo, dzięki ich dynamicznym naturom i dociekliwym umysłom. Mądrzy w życiu przyrody magowie zapuszczają się często do naturalnych Dziedzin. Z zasady nikt nie wchodzi do Podziemia, lecz jak wiadomo wiele było od tej zasady wyjątków.

Większość Techomantów jest zbyt silnie związana ze światem fizycznym by być biegła w wędrówkach po Umbrze (zazwyczaj nigdy ich nie podejmuje). Mag pozbawiony Sfery Ducha lub wiedzy o Kosmologii może pośród mgieł zagubić się na zawsze. Z drugiej strony, Mistrzowie i Adepci błyszczą jak gwiazdy od swej wiedzy (choć takie reklamowanie nie zawsze jest rozsądne).



Umbralne Zasady

Wizytacje, Magya i Podróże

Wiele jest sposobów na przekroczenie Rękawicy. Jeden z nich do użycie portali i Bram z bezpośrednim dostępem do Dziedzin Horyzontalnych. Inne to użycie magyi Ducha (poziomy 3 i 4, pozwalające na przeniknięcie Rękawicy) lub Efektu Umysłu 5 **Eteryzacja** (który posyła umysł maga bezpośrednio do Astralnej Umbry). Niektóre Węzły, na koniec, są otoczone polem „mielizn" przez które mogą wpaść do Umbry nawet zwykli ludzie. Szansa na to jest jednak mała.

Magya w Bliskiej Umbrze jest zawsze przypadkowa, a czas płynie tu dziwnie. Sztuki Korespondencji nie przeniosą maga do Świata Duchów, lecz gdy już jest w nim (i ma wysoką wartość Kosmologii), mogą przesunąć jego zmysły (i ciało, jeśli je zna na tyle) po całej Umbrze. Efekty Czasu i Sił zachowują się dość dziwnie i wykonywane są z modyfikatorami +1 do ST. Sztuki Życia i Materii nie są zbyt użyteczne, jako że większość rzeczy w świecie duchów uczyniona nie z solidnej materii czy tkanki lecz z efemery. Jednak Pierwsza wieje tu z pełną mocą; bogate źródła Kwintesencji są widoczne nawet bez wykrywania magyi.

Gdy tylko mag znajdzie się w Umbrze, odległości i kierunki tracą dla niego znaczenie, stają się kwestią intencji i wierzeń. Mag wyobraża sobie po prostu miejsce do którego chce dotrzeć i idzie aż się znajdzie na miejscu. Kosmologia jest niezbędna w takich podróżach; wędrówki bez niej są niczym żegluga bez kompasu, tyle że o wiele niebezpieczniejsze. Pomyślna nawigacja wymaga rzutów na Spryt + Kosmologię przy ST wahających się od 5 do 10. Dobrze jeśli mag ma przewodnika lub był już wcześniej w miejscu do którego pragnie dotrzeć. Pech może być potencjalnie fatalnym. Co dzieje się ze śmiertelnikami zagubionymi w Umbrze? Brrr...

Fizycznie wkraczający do każdej z Umbr mogą czynić dowolną magyę czy działania, jeśli tylko pozwalają im na to okoliczności (**zobacz „Walkę w Umbrze" w Rozdziale Dziesiątym**). Astralni podróżnicy są ograniczeni do mentalnych zadań. Używana w ten sposób magya musi działać przez mentalną więź.

Cyfrowa Pajęczyna



Pajęczyna, zwana także Siecią, jest konceptualnym wszechświatem stworzonym w całości wolą oświeconych. Kosmologicznie jest ona jedną z tych dziwnych Stref, które dryfują sobie swobodnie między Trzema Światami. Nie posiada ona fizycznej manifestacji, istniejąc jedynie w umysłach magów jako impulsy światła, elektronowe autostrady, superkomputery, włókna magycznej energii lub solidne Sektory.

Większość tego świata jest podzielona właśnie na nie. Te krawędzie magycznej energii, których do tej pory nie sformatowano zwane są Dziewiczą Siecią. Niektórzy mówią że Pajęczyna łączy wszystkie formy zaawansowanej elektroniki. Mag łączy się z tym światem poprzez komputer i rzutuje na niego swą świadomość. Jeśli ma wystarczająco dużo wiedzy i mocy, to może formatować Dziewiczą Sieć swymi myślami i zapraszać na nią innych. W rezultacie otrzymuje współrzeczywistość poddaną prawom, jakie zadał jej przy formatowaniu.

Niektórzy czarodzieje budują sobie w Sieci całe światy przeznaczone rozrywce w wielkim stylu – ptaszarnie, ogrody czy lunaparki. Inni tworzą wirtualne biblioteki, z dostępnymi na wyciągnięcie dłoni olbrzymimi zasobami informacji lub warsztaty, w których mogą praktykować magyę bez ryzyka Paradoksu. Pajęczyna jest także używana do mroczniejszych celów; pewni magowie tworzą w niej sale tortur i podziemia dla więzienia porwanych świadomości swych wrogów.

Pajęczyna nie jest fizycznie „rzeczywistym" miejscem, lecz istnieje jako część czystego potencjału zamkniętego w jednym. Wielu magów uważa ją za następczynię bajkowej Góry Qaf Ahl-i-Batinich, wczesnej formy współrzeczywistości. Majsterkujący przy VR Wirtualni Adepci przyrzekli kiedyś że udowodnią istnienie takiej Dziedziny. Nauczyli się w tym celu rzutować ludzką świadomość na nonprzestrzeń wirtualnej energii myśli, która tworzyła niegdyś Górę Qaf. Wynikły z tego impuls poruszył potencjałem realności i nadał ich wizji magyczną „rzeczywistość," będącą czymś pośrednim między wewnętrznym światem zmysłów wirtualnej rzeczywistości a zewnętrznym światem fizycznej materii. Rezultatem tego jest własna rzeczywistość wirtualna Pajęczyny.

Można na niej znaleźć wszystkie Tradycje, choć niektóre są znacznie częstsze od innych. Dominują tu dwie frakcje – Wirtualni Adepci i Konwencje Technokracji. Maruderzy i Nephandi unoszą się gdzieś na krawędziach, szukając dróg wejścia. Dla Śpiących Cyfrowa Pajęczyna jest czymś nieznanym, choć niektórzy odwiedzają jej fragmenty przy użyciu standardowych komputerów i zestawów VR. Tutaj, tumany bitew wojny o rzeczywistość są bardzo wysokie, jako że Technokracja i Tradycje zrozumiały doniosłość VR. Technologia ta może pozwolić Śpiącym spojrzeć w świat, w którym myśl staje się rzeczywistością, a statyczna rzeczywistość rozpada w kawałki. Wizja ta jest koszmarem dręczącym cała Technokrację.

Netsurfing

Istnieją trzy, opisane poniżej sposoby uzyskania dostępu do Pajęczyny. Większość gości i mieszkańców Sieci kontaktuje się poprzez ikony (**także opisane poniżej**). Jak i wszystko inne, tak i Pajęczyna jest najeżona niebezpieczeństwami. Niektóre z nich zaczynają się w minutę po założeniu gogli.

Dostęp Sensoryczny

Metoda ta jest rutynowo używana przez magów nieobeznanych z Siecią. Niemal każdy może w ten sposób włączyć się w VR; wszystko co jest potrzebne to zestaw gogli do VR i parę elektrod dla motorycznego sprzężenia zwrotnego. Takie podłączenie zwane jest często teleprezencją. Jest ono jednak dość ograniczające. Jako że mag nie znajduje się w Sieci, to władania magyą przypomina podnoszenie jajka zdalnie sterowanym ramieniem robota – wymaga delikatności, precyzji i nie nadaje się do niczego prócz zabawy. Dla używających tej formy dostępu wszystkie ST magyi zwiększają się o +2.

Rodzaj używanego wyposażenia nie jest bardzo ważny, ale każdy mag ma pewne swe preferencje. Wirtualni Adepci używają gogli VR, które wyglądają jak okulary przeciwsłoneczne. Rozmieszczone w nich wzdłuż brwi elektrody dostarczają bodźców zmysłowych. Iteratorzy wolą korzystać z najnowszych dostępnych technologii, bez względu na zagrożenia. Ich specjalne gogle VR zostały dopiero co ostatnio opracowane: specjalny projektor rzutuje obrazy na dno siatkówki użytkownika, podczas gdy elektrody po brzegach przenoszą dane sensoryczne do mózgu. Niektórzy Adepci odkryli, że małe przeprogramowanie i niezły powiew magyi Sił niszczą oczy korzystających z takiego sprzętu.

Dostęp sensoryczny jest dostępny dla Śpiących, choć dla nich to tylko świetna symulacja. Wszystko czego trzeba magowi by rozpocząć,

to dobry, podłączalny do Internetu komputer. WA robią teraz proste, podłączalne do takich komputerów zestawy VR i dają je każdemu magowi Tradycji, który zechce pomóc w szerzeniu nowiny o Pajęczynie.

Astralna Immersja

Po pewnym czasie mag, który doświadczył już alternatywnego świata sieci zaczyna traktować go jak rzeczywistość. Wtedy dopiero zaczyna wchodzić do niego w pełni. By to uczynić, musi się podłączyć do Pajęczyny via komputer (rzut na Inteligencję + Informatykę, ST: 7, minimum trzy sukcesy) a następnie użyć Efektu Korespondencji **Korespondencja Zmysłów** by przenieść swą świadomość z fizycznego świata w Sieć. Ściśle rzecz biorąc, mag zostaje ogłupiony przez swe doznania tak, by myślał że znajduje się w Pajęczynie. I choć jest to tylko iluzja, to przecież wiara w nią jest wszystkim czego magowi potrzeba. Umożliwia mu ona astralną projekcję bez uciekania się dla dostępnego nielicznym Efektu **Umysłu Eteryzacja**. Umysł maga nie znajduje się już dłużej w jego ciele, komputerze czy fizycznym świecie – jest w świecie Pajęczyny.

Dzięki Astralnej Immersji świat VR zyskuje nagle odbierającej dech wyrazistości. Mag inicjuje bezpośrednie, świadomość ze świadomością połączenie z Siecią i wszystkie jego zmysły, włącznie z magycznymi zostają zalane pędzącymi z szybkością światła informacjami. Konwencjonalne VR w porównaniu z tym sensorycznym przeładowaniem są prawdziwą anemią; to tak jakby porównać Frankensteina Edisona z Terminatorem II Camerona. Mag odkrywa też, że ma poważną kontrolę nad tym nowym światem, a dzieje się tak, ponieważ magyczna energia niesformatowanej Pajęczyny jest wysoce wrażliwa na myśli. Magowie którzy astralnie wkraczają do Pajęczyny mogą formatować swą wolą Dziewiczą Sieć jak i oddziaływać na inne Dziedziny w granicach określonych parametrami ich wewnętrznych praw.

Główną wadą tego sposobu jest fakt, że ciało maga, gdy jego umysł wędruje po sieci, jest podatne na fizyczne zagrożenia. Niezbędna jest wobec tego bardzo bezpieczna baza wypadowa. Niektórzy Netrunnerzy posuwają się do tego by wynająć ochroniarzy i zainstalować zaawansowane systemy alarmowe, choć niewielu z nich dysponuje taką gotówką. Biedniejsi podróżnicy nauczyli się zamiast tego podłączać alarm przeciwłamaniowy do wyłącznika gogli VR, co w razie włamania natychmiast wyrzuca ich z Sieci.

Bardzo trudno jest zabić lub zranić maga który włącza się w ten sposób do Pajęczyny. Wszelkie obrażenia są przenoszone tylko na oprogramowanie ikony maga. Jedną z nielicznych metod zranienia przez Sieć tak podłączonego użytkownika jest zabójcze sprzężenie (lub ZS), Efekt wywołujący interferencje we wzorcach danych sensorycznych przechodzących przez jego elektrody. Jest to bardzo trudna metoda, i jedynie magowie obeznani z pracą ludzkiego ciała i systemem nerwowym mogą ją stosować. Efekt takiego ataku jest podobny do poważnego nocnego koszmaru; ofiara nie jest w stanie ruszać się ni mówić, a jej instynkt „uciekać albo walczyć" staje się tak silny że albo mdleje albo dostaje ataku serca. By poważnie okaleczyć lub zabić ofiarę, trzeba jej zadać tym Efektem od 10 do 15 poziomów obrażeń na sprzężeniu. Oparty jest on na Życiu 3, Siłach 2 i Pierwszej 2.

Sensoryczna wizytacja i astralna immersja są obie doświadczeniami czysto mentalnymi. Mag korzystający z nich zastępuje w Sieci swą Siłę Inteligencją a Zręczność Sprytem. Jedynie Wytrzymałość pozostaje stała podczas sieciowej projekcji.

Holistyczna Immersja

Proces ten pozwala magowi na rzeczywiste przekształcenie swego ciała w czystą informację i skopiowanie się do sieci. Dla magyi tej jest niezbędny naprawdę potężny komputer, jako że ludzkie ciało po zeskanowaniu zajmuje dużo miejsca w pamięci (**zobacz poniżej „Komputery Trinarne"**). Procedura ta zajmuje mniej niż minutę, ale w jej trakcie mag jest całkowicie bezbronny. Jakakolwiek przerwa w procesie może permanentnie zranić próbującego tak



wejść w Sieć maga. Dlatego niesie ona ze sobą znacznie większe ryzyko niż ikonizacja.

Jako że mag istnieje jedynie jako informacja, to może zostać tak jak ona potraktowany przez dowolny manipulujący danymi program. Osoba znająca się dobrze na komputerach i Sieci może napisać programy, które poślą maga po niekończącej się pętli. Napotkany wirus może być naprawdę śmiertelny. Z drugiej strony, mag może teraz oddziaływać fizycznie z resztą Sieci, co może być znaczącą przewagą dla postaci o wysokich Atrybutach Fizycznych i niskich Mentalnych.

Ikony

W Sieci mag może przybrać dowolny kształt, tworząc przy pomocy zaawansowanych programów magycznych trójwymiarową ikonę samego siebie.

Stworzenie ikony wymaga rzutu na Inteligencję + Informatykę, ST: 8 i zaliczeniu przynajmniej czterech sukcesów. Często robi się to jako złożoną akcję. I choć dostęp do Pajęczyny wymaga magycznego efektu, to samo tworzenie ikony nie jest magyczną czynnością. Najłatwiej jest dla uczynić ikonę dokładnie przypominającą siebie samego, aż do takich szczegółów jak okulary czy rozwiązane buty. Wyłamanie się z tego jest trudne lecz nie niemożliwe.

Będąc w Pajęczynie mag może zmienić swój wygląd rzucając na Oddziaływanie + Informatykę i wybierając dowolny kształt, czy to błękitnej salamandry czy pięknej Azjatki. Jednak zmiana kształtu nie zmienia Cech. Jedynie Wygląd i Zastraszanie mogą być podniesione o liczbę kropek równą liczbie zaliczonych sukcesów (maksymalnie do 5) i w zależności od ikony (np. ikona Azjatki podniosłaby twój Wygląd o ilość wyrzuconych sukcesów).

Mag może przybrać kształt innego Netrunnera, lecz ciężko mu będzie tak oszukać znających tę osobę. Magyczne ikony mogą być kopiowane, ale tylko tak, jakby cyfrowy magnetofon nagrywał analogową płytę – dźwięk wydaje się taki sam, ale traci się jakiś niezbędny składnik. **Zmysł Życia** i **Zmysł Kwintesencji** pozwalają na łatwe odróżnienie „prawdziwej" ikony od jej kopii. Sporo magów rozpoznaje to wręcz na intuicyjnym poziomie.

Pewni WA tworzą Skrępowane Dziedziny, których parametry limitują mogące się w nich pojawić rodzaje ikon; robione jest to czasem dla bezpieczeństwa a czasem dla imprez i zabawy. Każda ikona musi odpowiadać kontekstowi dziedziny lub w ogóle nie wejdzie. Powiedzmy że Dr. Volcano zdecydował się stworzyć Skrępowaną Dziedzinę koncertu Grateful Dead. Nie wejdziesz tam, jeśli twoja ikona nie ma glanów i skóry. Nie polecamy wyłamywania bramki.

Każdy kto wchodzi do Sieci staje się rozpoznawalny przez kod wzorca w swej ikonie. Wszystkie działające w Pajęczynie programy i istoty mają podobne kody.

Przedmioty Mocy



Dostaniesz moją spluwę kiedy mi ją wyrwiesz z zimnych, martwych palców!
– Naklejka NRA

Magowie nie zawsze polegają tylko na swej Sztuce. Niektóre rzeczy, takie jak komputery, są daleko czymś więcej niż prostymi rekwizytami – kształtują one nieuniknioną część świata współczesnych mystyków. Inne, jak Talizmany i fetysze są zabytkami odeszłej ery i trzymają w sobie esencję magyi.

Przedstawiona poniżej zasady stanowią jedynie podstawowe wskazówki w wykorzystaniu tych ważnych narzędzi.

Komputery

Od czasu swego wynalezienia komputery dokonały olbrzymich zmian w naszym świecie i społeczeństwie. Większość współczesnych gospodarstw domowych świata uprzemysłowionego ma komputer osobisty, a przynajmniej dostęp do niego. Komputery skurczyły nasz świat; gdy kiedyś przesłanie wiadomości z jednego końca świata na drugi zajmowało tygodnie a nawet miesiące, dziś zajmuje trwa niemal natychmiastowo. Przesyłane są codziennie miliony megabajtów danych, sieci leżą u podstaw naszych najważniejszych broni i systemów komunikacyjnych. Nie ma korporacji która byłaby w stanie dziś bez nich przetrwać. Całkowity wpływ komputerów na cywilizację jest niepoliczalny.

Cała ta era informatyczna korzysta jednak z technologii Śpiących. Technomagyi udało się przekroczyć nasz poziom, wyjść ponad proste obliczenia. Podczas gdy nasze maszyny działają na poziomie decyzyjnym „tak" lub „nie," Wirtualni Adepci korzystają ze sprzętu zdolnego podejmować decyzje oparte na możliwościach, przeczuciach i „może." Powstanie komputerów trinarnych, dysponujących trzecią opcją w pytaniu „tak" lub „nie" przeniosło Wojnę Wstąpienia na całkiem nowy poziom.

Kod

Każdy może korzystać z normalnego komputera. Podstawowe jego zastosowania rzadko kiedy wymagają rzutu, chyba że bohaterowi brak Wiedzy Informatyki i próbuje robić to po omacku. Podstawowe zastosowania komputerów to korzystanie z typowych programów: procesorów tekstu, arkuszy kalkulacyjnych, poczty elektronicznej itp. Jeśli bohater wie cokolwiek o komputerach, to prawdopodobnie poznał podobne programy. Całkowity nowicjusz może używać komputera przez testowanie samej Inteligencji, ale ST winien być wtedy horrendalnie wysoki, od 8 do 10, z wieloma sukcesami potrzebnymi do chociażby uruchomienia programu.

Programowanie

Bohaterowie znający Informatykę co najmniej na trzecim poziomie mogą próbować napisać własne oprogramowanie. Stopień Trudności tego zadania zależy od wymaganej jego złożoności, dostępnego sprzętu i ilości wolnego czasu (od 6 do 8, przy złożonych rzutach). Porady innych programistów lub Mentora mogą pomóc i obniżyć tą trudność. Narratorowi pozostawiamy opis dokładnej natury tych modyfikatorów. Zasady te tyczą się prostego oprogramowania, wykonującego zadania takie jak sortowanie danych, edycja tekstu czy sporządzanie planów. Złożone oprogramowanie, przeznaczone do naukowych obliczeń, monitorowania i sterowania systemów bezpieczeństwa czy włamywania lub zapobiegania włamaniom jest znacznie trudniejsze w stworzeniu. Jest to zawsze rozstrzygane jako złożona akcja (ST waha się między 8 a 10) wymagająca od pięciu do 10 sukcesów.

Hacking

Określenie „hacking" odnosi się do dowolnej działalności naruszającej bezpieczeństwo systemów komputerowych – włamywania się do nich, kradzieży danych, niszczenia superkomputerów a nawet

okaleczania firmy. Hacking wymaga Wiedzy Informatyka; bohaterowie mogą się w nim specjalizować po osiągnięciu w niej poziomu 4. **(Zobacz „Specjalizacje" w Rozdziale Szóstym)**. Hacking zakłada także innowacyjne podejście do nowych ultratechnologii i Internetu. Wchodzi w niego zarazem wynajdywanie zupełnie nowych zastosowań komputerów, które stara szkoła uważałaby za bezużyteczne.

Wszystkie próby włamań wymagają zazwyczaj nowego i innowacyjnego oprogramowania. Hackerzy nieustannie się doskonalą w łamaniu barier; niestety systemy bezpieczeństwa nie pozostają w miejscu. Ich rozwój jest równie szybki. Jeżeli hacker chce coś osiągnąć, musi wciąż zdobywać nowe programy od swych kolegów lub starać się pisać własne. Dla celów gry traktuj takie oprogramowanie jako „złożone," wymagające przy tworzeniu wielu sukcesów na wysokich Stopniach Trudności. Typowe warianty hackingu to:

- Włamanie się do prostego systemu komputerowego i skopiowanie z niego danych: ST: 7, trzy sukcesy.
- Włamanie się do zaawansowanego systemu: ST: 9 do 10, co najmniej pięć sukcesów.
- Włamanie się do innego komputera i zmienienie lub wykasowanie danych pozostając niezauważonym: ST: 8, cztery sukcesy.
- Usunięcie zabezpieczeń z komercyjnego oprogramowania: ST: 7, dwa sukcesy.
- Napisanie programu obronnego: ST: 7, sześć sukcesów.

Komputery Trinarne i Rozwinięcia Systemów

„Witamy na następnym poziomie."
– Reklamówka Segi

Niektórzy magowie wykorzystują komputery jako rekwizyty swej magyi **(zobacz „Rekwizyty" w Rozdziale Ósmym)**. Jednak normalne komputery poważnie spowalniają maga, a widać to szczególnie w hiperaktywnej obecności Pajęczyny. Dlatego też przed wejściem do Internetu technomanci instalują w swych maszynach magyczne rozwinięcia.

Najczęstszym z nich jest nadanie komputerowi większej pamięci i szybkości. Proces ten polega na skierowaniu Pierwszej 2 lub Ducha 2 w sprzęt, a następnie użycia Materii 2 do jego mechanicznego dopasowania. Niezbędne są przy tym wielokrotne rzuty na Informatykę w połączeniu z różnymi Sferami (Pierwsza + Informatyka, ST: 8; Materia + Informatyka, ST: 8). Pozwala to komputerowi na gromadzenie i uruchamianie rot ze znacznie większą prędkością, dając użytkownikowi te cenne sekundy przewagi podczas walki. Maszyna jest jednak ograniczona tylko do rot na poziomach Sfer 1 lub 2 i nie jest w stanie rzucać żadnych własnych Efektów. Komputer który to czyni jest już Talizmanem.

Następny poziom rozwinięć wprowadza całkowicie nowy czynnik programowania. Normalne komputery działają w oparciu o „tak" i „nie"; jednostki trinarne dodają do tej listy odpowiedź „może." Transformacja ta pozwala komputerom na zgadywanie, dawanie porad, a nawet częściowe samoprogramowanie. Będąc odpowiednio zaprogramowanym, trinarny dek może bronić się przed atakującym hackerem, sugerować swemu użytkownikowi możliwe do użycia roty, oceniać liczbę i siłę wrogów lub pomagać w pisaniu oprogramowania. Komputery trinarne upraszczają także zwyczajne zadania; sam mag jest jedynym ograniczeniem ich możliwości. Bo przecież, jeśli otrzymają złe rozkazy lub błędne dane, to same oddadzą także złe odpowiedzi. Maszyna jest wciąż maszyną, proces ten nie daje jej w żaden sposób życia czy świadomości. Podobnie jak i przy poprzedniej formie rozwinięcia, komputery trinarne mogą ładować i uruchamiać roty o wiele szybciej, będąc przy tym w stanie gromadzić je powyżej drugiego poziomu Sfery.

Technomanci zazdrośnie strzegą sekretów tworzenia jednostek trinarnych. Proces ten został wynaleziony przez Wirtualnych Adeptów w kooperacji z Synami Eteru, ale Iteracja X dysponuje własną, zbliżoną odmianą. Ustalenie jego szczegółów pozostawiamy Narratorowi – jego poznanie jest niezłym materiałem na całą przygodę. Powinien on na pewno angażować magyę Pierwszej i Materii dla przebudowy istniejącego komputera i prawdopodobnie Umysłu i Życia dla zakończenia przeróbek. Wymagać to też musi sporych umiejętności zwyczajnego majsterkowania i potwornych wydatków w sklepie z elektroniką. Co prawda bohater może zyskać szansę na zakupienie (powodzenia!) starego komputera trinarnego od swego mentora lub dealera, ale na pewno będzie on bardzo przestarzały i bez przeróbek mało co użyteczny.

Innym sposobem udoskonalenia komputera jest przywiązanie do niego ducha (zobacz poniżej). Może on czasowo zwiększyć wydajność operacyjną komputera, ale nie jest w stanie czynić cudów, do których komputery nie są zdolne. W gruncie rzeczy ty rozkazujesz duchowi, a duch kontroluje maszynę. Sprawia to, że duch może użyć swych zdolności na wszystkim co może być związane z komputerami, wliczając w to prowadzenie umbralnych ataków na Internet i zniewalanie duchów innych maszyn. Związane tak duchy pozwalają na pogwałcenie komputerowych „praw," ale w stosunku do innych rzeczy będą ograniczane przez same maszyny. Permanentne związanie ducha w komputerze powoduje powstanie fetysza.

Talizmany i Fetysze Komputerowe

Talizman będący komputerem jest poddany tym samym zasadom co inne Talizmany, włącznie z tworzeniem, uruchamianiem i używaniem magyi. Jest on po prostu komputerem nasyconym pewną ilością Kwintesencji i obdarzonym przez swego twórcę magycznymi Efektami. Z samej swej natury takie rozwinięcie systemu jest najrzadszym ze spotykanych – jest niewiarygodnie trudne do stworzenia. Jedynie najbardziej poświęceni technomanci znajdą czas na jego zbudowanie.

Ustalenie specyficznych mocy komputera – Talizmanu leży w całkowitej gestii gracza i Narratora. Ważne jest tylko, by uświadomić sobie że komputer, którego częścią oprogramowania są magyczne Efekty wciąż nie będzie wyzwalał ich spontanicznie. Brak mu po prostu świadomości; by ją nadać niezbędna jest bardzo złożona magya.

Kreacja Talizmanów i Fetyszy

Francuski fizyk wynalazł „odwracające czas lustro": urządzenie które rejestruje dźwięk i wypluwa go znowu – wstecz.
– *Magazyn Discover*, luty 1995 roku

Talizmany i fetysze, opisane w pełni w **Rozdziale Szóstym** są niezwykle trudne do stworzenia. Dla uniknięcia Paradoksu konstruuje się je często w Dziedzinach Horyzontalnych, nasycając zwykłe przedmioty mistyczną esencją. Fetysze zaś miast magyi wiążą w sobie duchy, niosąc często w sobie prócz zaklęcia sporo ich temperamentu. Tworzenie takich przedmiotów wymaga czasu, wprawy i cierpliwości.

Przyszły Talizman musi być rzeczą najlepszego gatunku. Gdy mistyk jest już gotowy do jego zaklęcia, używa do tego wulgarnego Efektu Pierwszej 4 i punktu Siły Woli, musząc prócz tego zgromadzić w swej magyi 10 sukcesów zanim będzie mógł przejść dalej.

Następnie skupia w przedmiocie 10 punktów Kwintesencji za każdy punkt Arete jakim chce obdarzyć swój Talizman. Arete to nie może być większe od jego własnego. Po tym zaczyna inwokować wszystkie Efekty mające się w nim znaleźć: każda kropka poziomu Sfery kosztuje punkt Kwintesencji i wymaga testu Arete przeciw ST: 8 (nie ma możliwości jego obniżenia). Każdy rzut zajmuje jeden dzień czasu gry. Talizman może władać tyloma Efektami ile ma Arete. Na sam koniec, twórca dostarcza mu Kwintesencji jako paliwa aktywacji, używając Pierwszej 3.

Fetysze mogą być tworzone na Ziemi; korzystając z Efektu Ducha 4 **Kreacja Fetysza**, mag wiąże w niego ducha Umrodu. Wymaga to zazwyczaj 10 sukcesów, a speszenie tego rzutu jest bardzo złą nowiną. Dodawanie Kwintesencji do fetysza nie jest konieczne, ale bardzo uszczęśliwia ducha. Przedmioty takie są obdarzone zazwyczaj tylko jedną mocą.



Rozdział dziesiąty: Dramatyzm

Idziemy wąską ścieżką
Pod zadymionym niebem
Czasem ledwo możesz rozróżnić
Jasność to czy mrok
Czy mamy jeszcze wiarę by uwierzyć w coś?
Prawdziwy sprawdzian nadejdzie
Gdy niczego już widać nie będzie
– Jane Siberry, „It Can't Rain All the Time"



Wstąpienie

Pomiędzy sękatymi, umierającymi drzewami jabłkowego sadu biegły ku sobie dwie postacie. Biegły z gracją i szybkością które przeczyły ich wyczerpaniu i zmęczonym duszom. Jeden z magów, ciemnej skóry i duszy biegł w szale, Druga, smutna lecz zdeterminowana drżała ze strachu przed ostateczną bitwą z niegdyś ukochanym mentorem.

– Nie ma stąd ucieczki Clarisso. Ten gaj wyrósł z mojej duszy, a koncepcja ta przekracza granice twego pojmowania – warknął Peter. – Zawsze z tobą tak było, zawsze materializm, nigdy nic duchowego; nic czego byś nie mogła dotknąć i zobaczyć. Wszystko to w czym mnie prześcignęłaś tutaj się kończy. Tej nocy.

Gestem swych dłoni pokierował poczerniałymi gałęziami jabłoni. Wykrzywiły się one i pochwyciły Clarissę w ohydnej parodii uścisku, owijając się wokół jej rąk i nóg, miażdżąc kości gdy próbowała się uwolnić. Jej wola walczyła w najwyższym uniesieniu w próbach podporządkowania sobie drzew gaju. Przez chwilę poczuła, jak jej uzdrawiający dotyk operował umierający gaj. Promienie słońca rozbłysły wśród koron jabłoni, a na martwych pąkach rozkwitły kwiaty. Ale wtedy oczy Petera rozszerzyły się w szale. Równie szybko jak przyszły, światło i kwiaty zapadły się w nicość, znikając w cieniach duszy swego twórcy. Pochylił się nad Clarissą i chwycił w dłoń jej podbródek. Spojrzała mu w oczy bez strachu, szukając jakichkolwiek śladów tego szlachetnego pieśniarza, którego kiedyś znała. Kiedy ujrzała, że nic nie pozostało prócz potwornej zazdrości i pychy z trudem opanowała łzy.

– Zabijesz mnie, prawda? – szepnęła, jak w dziwnym zewie wyrywającym się z głębi jej wnętrza.

– Chciałbym móc ci zrobić więcej, ty kurwo – wysyczał przez zaciśnięte zęby i wraz z tym jedna z ostrych gałęzi drzewa przebiła jej kręgosłup. Clarissa przygotowała się na ból śmierci. Lecz gdy ciało zwisło na gałęzi, przeszyła ją nagle fala nowego zrozumienia, łagodząc nie tylko fizyczny ból śmierci ale i emocjonalną agonię zdrady mentora. I Clarissa ujrzała w tym ostatecznym doświadczeniu swego życia, że dzikie doznania jakich poszukiwała jako środków ku Wstąpieniu były niczym innym jak tylko narzędziami i pułapkami tej samej statycznej rzeczywistości, którą nauczyła się negować. Zrozumiała, że i doświadczenie i jego brak były sobie równe w wielkim planie wszechrzeczy. Wydobyła jeszcze z siebie radosny śmiech, czując jak opadają więzy trzymające ją dotąd na tym świecie, jak unosi się wyrwana w nieznane, dojrzała do jego nieskończonych prawd.

Wiele rzeczy wydarzyć się może w ciągu tury. Bohater może chcieć uniknąć ciosu, spiąć stacyjkę w cudzym Porsche lub odnaleźć tomik sonetów Szekspira. Jeżeli jesteś Narratorem, to prawdopodobnie przeczytałeś już **Rozdział Siódmy** i orientujesz się jakie mniej więcej testy powinien przeprowadzić gracz. Wciąż jednak będziesz mógł skorzystać z paru możliwych technik i odstepstw od zasad. Otym właśnie traktuje ten rozdział– są tu sugestie zasad rozstrzygania dramatycznych akcji.

Oczywiście nie mogliśmy zawrzeć w nim wszystkiego, nie został nawet on tak pomyślany. Zasady w nim zawarte wykorzystuj jako przykłady, a kiedy trzeba wymyślaj własne. Nie przerywaj dramatycznej sceny by sprawdzić jakąś tabelkę – improwizuj. Może wykorzystasz coś na kształt wspomnienia tu systemu zasad. A może nie.

Jeśli potrzebny rzut jest całkiem prosty, możesz sobie nim nawet nie zawracać głowy. Oczywiście jeśli nie chcesz konfrontować „dramatyzmu gry" przeciw „dramatyzmowi opowieści," to skorzystaj z zasad dla automatycznych sukcesów. Zawsze przecież będziesz mógł poznać opis jakiejś Cechy i na jego podstawie ustalić powodzenie akcji bohatera. Rzuty kostek jednak mogą dodatkowo spotęgować napięcie, rodząc niepewność w odczytaniu wyroków losu. Ale jeśli wchodzą ci w drogę – odrzuć je jak najdalej.

Przystępowanie do rzutów ma sens tylko wtedy gdy istnieje niepewność co do szans powodzenia bohatera. Jeśli wydaje ci się, że powinno mu się udać, pozwól mu na to. Rozdział ten mówi o Dramie; nie marnuj czasu na rzuty kostek, które nie wnoszą do gry niczego interesującego. Skorzystaj z nich dla uczynienia całej sprawy ciekawszą dla siebie i graczy.

Sceny



Scena jest tą chwilą opowieści w której trupa koncentruje się na bieżących zdarzeniach, rozgrywając wszystko tak, jakby naprawdę miały one miejsce. Może ona wymagać jedynie narracji i konwersacji między graczami, może też potrzebować rozstrzygnięć w postaci rozmaitych rzutów kostek.

Scena w tej grze jest niemal tym samym co w filmie; wszystko dzieje się w tym samym miejscu i tej samej chwili. Może być ona samochodowym pościgiem, strzelaniną lub romantycznym interludium. Ona jest esencją narracji, sprawiając że gracze zaczynają całkowicie odgrywać swych bohaterów miast mówić o nich w trzeciej osobie. Zrób wszystko by sceny uczynić tak dramatycznymi, pełnymi i zadowalającymi jak tylko jest to możliwe. Spójrz: Don Scarlatti będąc właśnie obserwowanym przez bohaterów, nie siedzi sobie tak po prostu przy stoliku; on wzywa jednego ze swych caporegimas i zaczyna mu wymyślać. Im bardziej ekscytującą staje się każda scena, tym lepszą robi się opowieść.

Czas rozdzielający poszczególne sceny zwie się przerwą; wtedy bohaterowie prowadzą badania, podróżują lub załatwiają zwykłe, codzienne interesy. Nikt nie byłby w stanie ciągle odgrywać swego bohatera, wykorzystaj więc przerwę na odpoczynek, sprawy organizacyjne, popchnięcie scenariusza we właściwym kierunku i zadbanie o pomniejsze szczegóły. Opowieść może zmienić się w scenę niemal natychmiastowo, często tak naturalnie że nikt nie dostrzeże chwili przejścia. Powiedzmy że opisujesz graczom kwestie związane z podróżą do Chicago. Nagle przechodzisz do opisu tego co widzą po drodze. Proste – przeszedłeś od przerwy do sceny. A kiedy jeszcze opiszesz siwego staruszka który podejdzie do nich prosząc o drobne, to masz już ich w garści. Wchodząc w narrację bez ostrzeżenia, zmuszasz ich do wskoczenia w swe role, a to nadaje całej scenie rozpędu.

Tury



Tury organizują i aranżują wydarzenia sceny. Są to jednostki czasowe o nieokreślonej długości w których każdy bohater powinien mieć okazję do wykonania jednej akcji. Ich system pomaga Narratorowi śledzić bieg wydarzeń i daje wszystkim graczom równe szanse działania. W każdej turze daj graczom możliwośc opisania swych akcji zgodnie z porządkiem inicjatywy (zobacz poniżej), a następnie, po wysłuchaniu icch wypowiedzi opisz akcje bohaterów niezależnych.

Nawet jeśli wydaje ci się to czasem całkiem bezsensownym, postaraj się zachować otwartą strukturę tury. Możesz na przykład pozwolić by wciągu tej samej tury ktoś wszedł na drzewo, a ktoś inny strzelił z pistoletu. To prawda, wspięcie się na drzewo zajmuje więcej czasu niż strzał, ale to w końcu tylko gra. W końcu adrenalina pozwala czasem robić niesamowite rzeczy.

Wiele Akcji w Turze

Bohater może w ciągu tury wykonać kilka akcji (jak np. strzelać w biegu), ale musi w tym celu podzielić swoją Sumę. By rozdzielić ją między kilka różnych akcji, musi wpierw określić Sumę wyjściową, którą jest najmniejsza z wszystkich zamierzonych do użycia Sum. Tak więc gracz bierze tylko tyle kostek ile ma w tej najmniejszej Sumie i dzieli je między wszystkie zaplanowane akcje tak jak uważa to za stosowne. Jeśli bohater porusza się w turze (znowu, strzelając w biegu) to zasady stają się troszkę inne. Odejmuje on wtedy jedną kostkę za każde przebyte trzy metry. Poruszanie się jest już uwzględnione w zasadach dla uników, tak więc bohaterowie którzy rzucają się za osłonę nie otrzymują żadnych kar.

Przykład: TamLyn utkwił w nowojorskiej aleji walcząc z kultystami Lisabelle, magini Nephandi. Chce on w tej turze podbiec do stojącego sześć metrów za nim kosza na śmieci, wykorzystując go jako osłonę, bez celowania strzelić do kultysty niosącego Uzi i zrobić unik przed strzałem drugiego. TamLyn ma Zręczność 4, Broń Palną 5 i Uniki 3 (robił już takie rzeczy wcześniej). Jako że jego Suma Zręczności + Uników jest mniejsza od Zręczności + Broni Palnej, to jego wyjściowa suma równa jest siedmiu kostkom. Odejmuje z niej dwie za przebiegnięcie sześciu metrów do kosza i może teraz rozdzielić pięć reszty na swój strzał i unik. Teraz zaczyna żałować że odrzucił ofertę pomocy ze strony swej przyjaciółki Elizabeth...

Bohaterowie podejmujący kilka akcji wykonują pierwszą z nich w kolejności wyznaczonej inicjatywą (chyba że zwlekają) w czasie tzw. pierwszej rundy tury. Kiedy wszyscy bohaterowie zakończą swą pierwszą (lub jedyną) akcję, następuje druga runda w której można przeprowadzić drugą akcję, także zgodnie z kolejnością inicjatywy. Po tym może nastąpić trzecia akcja itd. póki nikomu nie pozostaną już żadne kostki w Sumie. Bohaterowie zwlekający z działaniem i opóźniający swoje akcje muszą je wykonać przed zakończeniem bieżącej rundy, bo w przeciwnym razie akcje im przepadną. Zawsze jednak pozostaje im prawo do robienia uników, jeśli tylko pozostaną im na to wolne kostki w Sumie.

Sceny Akcji



Pełne akcji i rzutów kostek sceny wymagają często odrębnych zasad zapewniających ich prawidłowy przebieg. Są to najczęściej walki, pościgi i niebezpieczne sytuacje, których pełno we wszystkich książkach i filmach sensacyjnych. Podczas scen akcji tury są zazwyczaj bardzo krótkie – trwają nie więcej niż trzy sekundy. Większość poniżej opisanych zasad odnosi się właśnie do scen akcji i organizacji tur akcji. W ich ciągu może wydarzyć się niemal wszystko, tak więc właściwe ich skoordynowanie może wydawać się nieco zawiłe. Mimo to nie powinieneś niczego graczom zabraniać – nawet gdyby oznaczało to wyznaczenie Stopnia Trudności 10.

Postaraj się na początku sceny dokładnie określić położenie każdego oraz wszystkich dostępnych ukryć i zasłon. Jeśli tego nie zrobisz, to będziesz zmuszony do ponownego opisywania sceny słysząc co chwilę skargi w rodzaju: „Ej, nie powiedziałeś że ktoś tam jeszcze stał." Spróbuj opisać też warunki pogodowe, jako że deszcz, wiatr i dym mogą zmodyfikować wiele rzutów. W opisie sceny sporą rolę mogą także spełnić ołowiane figurki, miniaturowe samochody i modele budynków; dzięki nim bardzo łatwym stanie się określenie wzajemnego położenia bohaterów.

Inicjatywa

Testowanie inicjatywy jest najlepszym sposobem ustalenia kolejności działań w scenie akcji. Czasami może być to oczywiste: zasadzka doskonale się powiodła lub najlepszy przyjaciel zaatakował cię bez ostrzeżenia. W walce jednak, jeśli zamierzasz pozwolić przeciwnikom na oddanie wolnego strzału do bohaterów, to nie przesądzaj z góry o pierwszeństwie wroga wobec zaskoczonych graczy. Pozwól im na testy Percepcji (dość trudne), by sprawdzić czy uda im się coś spostrzec zanim przeciwnik otworzy ogień. Pozwala to na uniknięcie marudzenia graczy. Stopień Trudności takiego testu zależy od poprawności zastawienia zasadzki (zazwyczaj ST: 8). Liczba zaliczonych przez gracza sukcesów określa liczbę kostek, którymi może rzucić w swej pierwszej akcji (zazwyczaj uniku).

W normalnej sytuacji każdy zaangażowany w walkę rzuca na Spryt + Czujność (jeśli chcesz, możesz zamienić ten rzut na Spryt + Walkę Wręcz, Bójkę, Broń Palną lub cokolwiek co ci będzie pasować). ST równy jest zazwyczaj 4 – bohaterowie którzy zaliczyli najwięcej sukcesów zaczynają pierwsi, zaś z równą – działają jednocześnie. Ci którym rzut ten się nie powiódł działają zawsze na końcu. Pech w rzucie na inicjatywę oznacza że bohater nie może zrobić w tej turze niczego – zacięła mu się broń, potknął się lub coś w tym stylu. Nie musisz wymagać od graczy testów inicjatywy co rundę; jeśli chcesz, wykorzystuj rezultaty pierwszej. Znacząco to wszystko przyśpiesza, ale może sprawić kłopoty innego rodzaju. Bądź sprawiedliwy – nie zmuszaj biednego gracza który speszył swój rzut by przeoczył całą scenę!

Organizacja Tury Akcji

Sceny składają się z tur, te zaś dzielą się na różne fazy. Zazwyczaj jednak nie będziesz musiał dzielić tur, o ile nie będą to tury akcji. Poniższy opis może ci pomóc w aranżacji gry, kiedy akcja zrobi się naprawdę gorąca. Dobre zorganizowanie sceny zapewni ci gładki przebieg akcji, dając każdemu dużo zabawy.

• Faza Opisu Sceny

Na początku każdej tury opisz sytuację z punktu widzenia bohaterów. Zasugeruj zamiary ich przeciwników, nie wyjawiaj jednak wszystkich szczegółów planowanych wydarzeń. Czasami będziesz chciał po prostu nawiązać do poprzedniej tury, opisując tylko zaszłe zmiany. Korekta opisu jest ważna, bo pozwala uniknąć zamętu. W niej to tkwi twoja szansa na odpowiednią aranżację, tak by działania bohaterów przebiegały gładko. Postaraj się przedstawić opis na tyle ciekawy by dawał bohaterom swobodę i szerokie pole działania.

Ma to także znaczenie gdy twoi gracze rzucają na inicjatywę. Jeśli chcesz być naprawdę wolnym duchem, to w ogóle zrezygnuj z jej testowania. „W chwili gdy płomienie dostają się pokoju w którym wszyscy jesteście, zaczyna się zapadać południowa ściana. Spojrzenie Sieroty pada na ogień rozprzestrzeniający po całej podłodze. W chwilę później, wygrywając inicjatywę rzuca się z krzykiem w stronę ognia. Co zamierzacie robić?"

• Faza Decyzji

Idąc w kolejności odwrotnej do ustalonej inicjatywy (jeśli gracze wykonali na nią rzuty) poproś każdego by opisał ci zamierzenia swego bohatera. Jeśli nie wymagałeś rzutów na inicjatywę to zastosuj inny porządek: zgodnie z kolejnością siedzenia przy stole, według wartości Sprytu bohaterów albo zgodnie z inną, podobającą się metodą. Ustal następnie jak jak miałyby być rozstrzygnięte ich działania – jakie rodzaje rzutów mają wykonać, ich Stopnie Trudności i liczbę potrzebnych sukcesów. Cały ten proces możesz dowolnie upraszczać lub komplikować, jak ci się tylko podoba: „Jeśli chcesz go złapać zanim wyskoczy przez okno, to rzuć sobie na Zręczność + Wysportowanie, ST: 7. By go pochwycić potrzebujesz czterech sukcesów, ale jemu wystarczą tylko dwa by wyskoczyć na wolność."

• Faza Rozstrzygnięć

W tej fazie gracze rzucają kostkami by ujrzeć czy powiodło się ich bohaterom w opisywanych w poprzedniej fazie akcjach czy też nie.

Na końcu tury podsumuj cały jej przebieg, opisując zeszłe zdarzenia i przekładając wszystkie rzuty kostek na opis narracyjny. Nie powinieneś mówić: „Udało ci się trafić gościa za trzy Stopnie Obrażeń." Ubarw opis, powiedz: „Pochyliłeś się w lewo i pewnym prawym sierpowym trafiłeś go w głowę. Pięść cię zabolała, ale chyba udało się ci złamać mu nos, raniąc go tak że stracił trzy Stopnie Zdrowia." Podobnie, „Przebiegłeś za nim cały pokój. W następnej turze chwyciłeś go gdy już miał wyskoczyć z okna. Wtedy zawaliła się za wami część sufitu... i usłyszałeś łagodny, szyderczy śmiech..."

Podejmowanie Akcji

Istnieją dwie podstawowe akcje, których wykonanie nie wymaga rzutów kostkami:

• **Ustąpienie kolejności:** Bohater może ustąpić swą kolejność osobie, która zgodnie z inicjatywą powinna działać dopiero po nim. Zachowuje przy prawo do swojej akcji, którą może podjąć na końcu tury. Jeśli wszyscy, nawet przeciwnicy, ustąpią swej kolejności, w tej turze po prostu nikt nic nie robi.

• **Ruch:** W ciągu tury bohater może się przemieszczać – chodzić czy też biegać wolno lub szybko. Kiedy idzie, w ciągu tury przechodzi 7 metrów. Kiedy biegnie wolno, może przebyć tyle metrów, ile wynosi wartość jego Zręczności + 12. Kiedy zaś biegnie szybko, może przebyć dystans równy (3 x Zręczność) + 20 m. Nie trzeba przy tym wykonywać żadnego rzutu, o ile przemieszczanie się było jedyną podjętą przez bohatera w tej turze akcją. W pewnych sytuacjach bieg jest ryzykowny i wówczas wykonuje się rzut, który sprawdza, czy bohater utrzymał równowagę – kiedy np. na ziemi leżało szkło lub wokół świszczały kule. Jeśli bohater chce uciec przed walką, musi robiąc to czynić uniki, chyba że jest już poza polem ostrzału.

Wszystkie inne rodzaje akcji mogą wymagać rzutów. Niektóre z nich są zamieszczone poniżej:

• **Atak:** Bohater strzela do kogoś lub zadaje cios. Rodzaj rzutu zależy od formy ataku; np. strzelanie wymaga rzutu na Zręczność + Broń Palną.

• **Dowodzenie:** Bohater może oczekiwać wykonania wydanych swym podwładnym rozkazów jeśli wyjdzie mu rzut na Charyzmę (lub Oddziaływanie) + Autorytet.

• **Poszukiwania:** Bohater może próbować szybko odnaleźć w książce cenną informację, wykorzystując Zdolność Śledztwa. W rzeczywistości ta akcja trwałaby dłużej niż trzy sekundy, ale czego nie robi się w imię akcji!

• **Skradanie się za wrogiem:** Ta akcja wymaga rzutu na Zręczność + Krycie się.

• **Unik:** Uniki pozwalają nie tylko uchylić się przed ciosem, ale oznaczają również zejście z linii ataku. Bohater wykonuje rzut na unik, gdy ktoś próbuje go uderzyć – w ten sposób (prawdopodobnie) cios go ominie.

• **Uruchomienie samochodu:** Ta akcja nie wymaga rzutu, chyba że bohater próbuje ukraść samochód.

• **Usunięcie zacięcia broni:** Tę akcję wykonuje się zwykle w ciągu jednej tury, wykonując rzut na Spryt + Broń Palną.

• **Wspinaczka:** Należy rzucić na Zręczność + Wysportowanie.

• **Wstanie:** Powstanie z ziemi zajmuje jedną turę i nie wymaga rzutu. Jeśli bohater chce to zrobić w połączeniu z inną akcją, to musi odjąć kostki z Sumy zamierzonej akcji i zaliczyć przynajmniej jeden sukces w rzucie na Zręczność + Wysportowanie (Stopień Trudności co najmniej 4).

• **Załadowanie broni:** Można to zrobić w ciągu jednej tury, po prostu zmieniając magazynek.

Zasady udramatyczniające akcję



Chciałbym byśmy mogli wystąpić w sali bez jakiejkolwiek publiczności i spróbowali rozegrać pefekcyjną grę, grę w której nie popełnia się błędów, a jeśli nawet, to są one wynikiem zaniedbania a nie polecenia. Grę, w której wszystko dzieje się w odpowiedniej chwili, a każda decyzja jest właściwą, gdzie każdy może dać się ponieść jej fali.

– Trener Phil Jackson w wywiadzie z Samem Smithem, The Jordan Rules

W sekcji tej znajdzesz pełno przeróżnych zasad rozstrygania akcji, a ściśle rzecz biorąc możliwość wykorzystania różnych rzutów. Znajdziesz tu o wiele więcej zasad przeznaczonych dla Akcji Fizycznych niż jakichkolwiek innych; przyczyną tego jest fakt, że ich rozstrzygnięcie jest niemożliwe w czystej narracji. Przeciwnie, sytuacje w których dochodzi do Społecznych lub Umysłowych wyzwań mogą być swobodnie rozegrane bez jakichkolwiek rzutów.

Każda sugerowana akcja ma podane dla siebie parę możliwych „przypadków", które sprytny i subtelny mag może wpleść w swój Efekt. Bądź jednak świadom, że nie istniejące wcześniej przedmioty lub istoty muszą być stworzone z niczego, a tworzenie takie może okazać się bardziej wulgarne niż oryginalny Efekt. Poprzez udane wspomożenie zwykłej czynności przypadkowym Efektem, gracz może obniżyć swój Stopień Trudności o –1 za sukces, do zwyczajowej granicy modyfikacji –3 (**zobacz „Zdolności i Magya" w Rozdziale Ósmym**). Ale podejrzliwy przeciwnik dysponujący kontrmagyą może oczywiście skontrować tą „asystę"; podobnie Śpiący (lub szpiedzy Technokracji) mogą stać się podejrzliwi, jeśli mag będzie „wydawał się zbyt dobry" we wszystkim. Speszenie rzutów na magyczne wsparcie ma oczywiście swe zwyczajowe skutki, co sprawia że może ona przynieść często więcej kłopotów niż pożytku.

Akcje Fizyczne

Opisane poniżej zasady dotyczą sytuacji, w których dominują Atrybuty Fizyczne.

Wspinanie się

Kiedy bohater próbuje się wspinać, bez względu na powierzchnię stromizny (drzewo, ściana skalna, budynek) poproś gracza o wykonanie rzutu na Zręczność + Wysportowanie. Stopień Trudności zależy od gładzi powierzchni, jej typu i w mniejszym stopniu od warunków atmosferycznych. Każdy sukces oznacza, że bohaterowi udało się posunąć w górę o 2 metry. Kiedy więc gracz uzbiera liczbę sukcesów wystarczającą do osiągnięcia celu wspinaczki, nie musi już dłużej rzucać. Na przykład: Cheshire podejmuje próbę wspinaczki na 10–metrowy mur, musi więc uzyskać pięć sukcesów, aby wleźć na jego szczyt. Porażka oznacza, że w danej turze bohater nie może poczynić żadnych postępów. Pech sprawia, że bohater spada i nie może podjąć kolejnej próby wspinaczki, dopóki nie zużyje punktu Siły Woli.

Stopień Trudności	Typ wspinaczki
2	Łatwa: drzewo z wieloma solidnymi gałęziami
4	Prosta: ściana skalna z wieloma miejscami chwytu
6	Trudniejsza: drzewo z cienkimi gałęziami
8	Zdradliwa: mało uchwytów
10	Wyjątkowo trudna: prawie całkowicie gładka powierzchnia.

Przypadki: w pobliżu jest lina lub drabina; drzewo ma nisko konary; na ścianie są wygodne punkty zaczepienia dla rąk i stóp; z tyłu budynku jest zejście pożarowe.

Akt Siły

Suma	Akt Siły	Nacisk
1	Zmiażdżenie puszki po piwie	20 kg
2	Połamanie krzesła	50 kg
3	Wyłamanie drewnianych drzwi	125 kg
4	Złamanie belki 5x10 cm	200 kg
5	Wyłamanie metalowych drzwi przeciwpożarowych	325 kg
6	Rzut motocyklem	400 kg
7	Przewrócenie małego samochodu	450 kg
8	Złamanie ołowianej rury o średnicy 7,5 cm	500 kg
9	Przebicie pięścią betonowego muru	600 kg
10	Rozerwanie stalowej beczki	750 kg
11	Przebicie pięścią stalowej płyty o grubości 2,5 cm	1000 kg
12	Złamanie metalowego słupa lampy ulicznej	1500 kg
13	Rzut samochodem	2000 kg
14	Rzut półciężarówką	2500 kg
15	Rzut ciężarówką	3000 kg

Akt Siły

Podczas gry często testuje się samą Siłę bohatera, zwłaszcza kiedy podejmuje on akcję wymagającą od niego tylko czystej, brutalnej siły. Jeśli Siła bohatera jest równa lub wyższe od Stopnia Trudności podejmowanego zadania, to powodzenie jest automatyczne. Rzut należy wykonać tylko wtedy, gdy Stopień Trudności przewyższa Sumę.

Kiedy gracz wykonuje rzut, testuje Siłę Woli, a nie Siłę. To prosta akcja, więc bohater ma tylko jedną szansę. Stopień Trudności prawie zawsze wynosi 9, choć często modyfikują go takie czynniki, jak podłoże, poręczność podnoszonego obiektu czy kaprys Narratora. Każdy sukces zawyża skuteczność Siły bohatera o jeden stopień na powyższej tabelce (do maksymalnie pięciu). Tak więc, jeśli bohater ma Siłę 4, a pragnie przewrócić samochód, musi uzyskać w rzucie na Siłę Woli trzy sukcesy.

Przypadki: ta skrzynia jest lżejsza niż wygląda; drzwi są otwarte lub zrobione ze zgniłego drewna; zmęczenie materiału w tej rurze jest już bardzo duże; samochód jest wypakowany bagażem, ale tylko po jednej stronie – jest tam o wiele cięższy i sam się niemal przechyla na bok.

Skok

Skoki wymagają testu Siły lub rzutu na Siłę + Wysportowanie w wypadku skoku w dal kiedy bohater może wziąć rozbieg. Stopień Trudności dla skoków prawie zawsze wynosi 3 (ST jest wyższy w razie złych warunków pogodowych lub małej powierzchni lądowania). Narrator oblicza, ile sukcesów jest koniecznych do udanego skoku. Nie ma tu czegoś takiego jak częściowy sukces – skok albo się uda, albo nie.

Jeśli trzeba, posłuż się poniższą tabelką. Liczba wymaganych sukcesów zależy od pokonywanej odległości oraz od rodzaju skoku – wzwyż czy w dal.

Rodzaj skoku	Odległość w metrach za każdy sukces
Wzwyż	0,5
W dal	1

Przypadki: W pobliżu jest trampolina; biegłeś w dół pochyłej powierzchni.



Naprawa

Łatwo zanieść coś do warsztatu, gorzej kiedy przyjdzie naprawić to samemu. Kiedy bohater chce dokonać jakiejś mechanicznej naprawy, gracz rzuca na Zręczność + Technologię. Stopień Trudności jest uzależniony od złożoności zadania **(zobacz w poniższej tabeli)**. Pracę uznaje się za zakończoną po zgromadzeniu przez gracza pewnej liczby sukcesów – waha się to od dwóch do 20. Każdy rzut to dodatkowy czas naprawy, zależny od potrzeb opowieści. Pech oznacza, że podczas naprawy urządzenie zostało uszkodzone.

Te zasady mogą okazać się całkiem zabawne w trakcie walki, kiedy na przykład jeden z bohaterów próbuje uruchomić samochód, a reszta powstrzymuje oddział HIT Marków.

Śledzenie

Czasami bohater chce kogoś śledzić. Podążając za kimś, może dotrzeć do jakiegoś interesującego miejsca, ale musi to robić możliwie dyskretnie. O to właśnie chodzi – iść za kimś krok w krok tak, by ten ktoś nic nie spostrzegł. Bohater może śledzić kogoś pieszo lub zmotoryzowanie; może to robić nawet jeśli prowadzącym jest ktoś inny, np. taksówkarz: „Za tym samochodem – ale ostrożnie!"

Kiedy bohater kogoś śledzi, gracz musi rzucić na Percepcję + Śledztwo (lub Cwaniactwo). Stopień Trudności zwykle wynosi 6 (choć może zawierać się w przedziale od 5 do 9, w zależności od gęstości ruchu, względnej prędkości pojazdów i warunków pogodowych). Każdy sukces oznacza, że bohaterowi udaje się śledzić ofiarę przez jedną turę. Należy więc uzbierać pewną liczbę sukcesów, aby dotrzeć za ofiarą dokładnie tam, gdzie się ona udaje. Niepowodzenie oznacza, że bohater chwilowo zgubił ofiarę, ale w następnej turze może spróbować jeszcze raz. Jeśli drugi rzut także będzi porażką, bohater gubi ślad i pościg dobiega końca (chyba że przypadkiem ponownie natrafi na ofiarę). Pech oznacza, że bohater nie tylko zgubił ofiarę, alc sam popadł w kłopoty – jakiś gang chce go pobić, wampir za nim łazi, zagubione dziecko się przyczepiło itp.

Chociaż rzut na Percepcję + Śledztwo jest podczas śledzenia najważniejszy, musisz także rzucić na Skradanie się, by sprawdzić, czy ofiara nie zorientowała się że jest obserwowana. W każdej turze rzucania na Percepcję + Śledztwo, gracz wykonuje także rzut na Zręczność + Krycie się (lub Zręczność + Prowadzenie, jeśli bohater jest „zmotoryzowany.")

Stopień Trudności wyznaczony jest przez Percepcję + Czujność ofiary, ale może ulec modyfikacji o +/– 3, zależnie od okoliczności (np. pusta lub zatłoczona ulica). Jeden sukces wystarczy, by bohater pozostał nie wykryty, a każdy dodatkowy sukces powoduje, że śledzonej ofierze trudniej jest go zauważyć, nawet jeśli nieustannie szuka „ogona." Porażka oznacza, że ofiara nabiera podejrzeń i zaczyna rzucać przez ramię ukradkowe spojrzenia (i może wykonać własny test Percepcji; spójrz poniżej). Pech oznacza, że bohater całkowicie się odsłonił i ofiara już wie, że jest śledzona.

Jeśli ofiara rozgląda się, by sprawdzić, czy nikt za nią nie idzie (być może z przyzwyczajenia), wówczas wykonaj rzut na jej Percepcję + Śledztwo (lub Cwaniactwo). Stopień Trudności równy jest wartości Krycia się + 5 śledzącego. Każdy sukces oznacza, że śledzona ofiara umacnia się w swych podejrzeniach. Sukcesy sumuje się z tury na turę; tabelka poniżej pokazuje, na ile śledzony jest świadomy faktu, że ktoś depcze mu po piętach. Niepowodzenie oznacza, że śledzony nie zauważył nic niezwykłego i wyzbywa się podejrzeń (uzbierane sukcesy przepadają). Pech powoduje, że śledzony nabiera przekonania, że nikt go nie śledzi i przestaje się oglądać.

Liczba sukcesów	Stopień podejrzliwości
1	Domysł
2	Podejrzenie
3	Przekonanie
4	Pewność
5	Zauważenie śledzącego

Magya: Mając Pozycję Tajemniczość lub korzystając z odrobiny subtelnej magyi czarodziej może osłonić swe próby śledzenia. Tak samo, jeśli cel ma Tajemniczość, może łatwo wymanewrować swych prześladowców. Dodaj +1 do Stopni Trudności spostrzeżenia magów obdarzonych tą Pozycją. Jeśli zaś obie strony ją mają, to cóż, zaczyna się robić troszkę śmiesznie... Śledzący lub jego cel, korzystając z jakiejś magycznej zasłony – manipulacji cieniami, Umysłowego zagęszczania tłumu, aktywacji Entropii na tyle by rozproszyć swemu „ogonowi" myśli – może zanegować jeden sukces z rzutu Percepcji przeciwnika za każdy swój zaliczony w magycznym Efekcie. Kluczową kwestią jest tu jednak subtelność; nadmiar magyi łatwo może przyciągnąć uwagę.

System sztafetowy: Zadanie śledzenia można podzielić między dwóch lub więcej bohaterów. Jeśli jednak nigdy wcześniej nie pracowali oni ze sobą lub nie ćwiczyli tej techniki, Stopień Trudności dla wszystkich rzutów wzrasta o 1 za każdą śledzącą parę. Wygląda to tak, że jeden bohater śledzi ofiarę przez jedną bądź kilka tur, a potem, na umówiony sygnał, przekazuje swoją rolę partnerowi. Jeśli para będzie się zmieniać, śledzony bardzo długo nie będzie w stanie uzbierać sukcesów, przez co trudniej będzie mu wypatrzeć śledzących.

Przypadki: ujrzałeś właśnie odbicie swego prześladowcy na szybie sklepu; facet o którym myślałeś że już ci się wyśliznął, skręcił w tą samą uliczkę co ty; tuż za tobą utworzył się korek; między was wjechała wielka ciężarówka.

Karkołomna Jazda

Te zasady dotyczą pościgów lub wykonywania manewrów przy użyciu dowolnego rodzaju pojazdu lądowego. Rzuty determinują nie tylko osiąganą prędkość, ale także ryzyko wypadnięcia pojazdu z trasy. Każdy pojazd ma określoną maksymalną wartość Bezpiecznej Prędkości, a także Manewrowości. Jedne pojazdy są szybsze, inne mają większą manewrowość, dlatego szczegóły pościgu często zależą od typu pojazdu **(zobacz tabelkę obok)**.

Bohaterowie mogą wykonywać specjalne manewry, aby dogonić lub zgubić inny pojazd, skręcając na przykład gwałtownie o 180° lub jechać bokiem na kołach w celu pokonania blokady drogi. W każdym razie, kiedy uciekający zastosuje specjalny manewr, to ścigający bohater musi go dokładnie powtórzyć, wykonując taki sam lub podobny rzut.

Gracz musi rzucić na Zręczność (lub Percepcję) + Prowadzenie. Sumę w rzucie ogranicza jednak poziom Manewrowości prowadzonego pojazdu. Trudność manewru i prędkość pojazdu to elementy wyznaczające Stopień Trudności. Ustal dla każdego manewru wyjściowy ST od 2 do 7, a następnie określ według niego dopuszczalną prędkość wykonania tego manewru. Za każde 15 km/h o jakie zostanie ona przekroczona, podnieś go o 1, a w przypadku niepowodzenia spraw by bohater całkowicie z wyścigu odpadł.

Naprawa

Rodzaj pracy	Stopień Trudności	Ilość Wymaganych Sukcesów
Prosta, mechaniczna naprawa	4	3
Lutowanie, spawanie	5	2
Uszkodzenie elektroniczne	5	5
Dopasowanie nowych części	6	10
Naprawa zablokowanego silnika samochodu	6	5
Poważna naprawa auta	7	10
Kapitalny remont	8	20
Problem natury technicznej	9	2

Przypadki: silnik tylko się przegrzał – teraz chodzi OK; to było tylko niepodłączone; okablowanie się poluzowało; dobry kopniak pomaga zawsze.

Karkołomna Jazda

Rodzaj pojazdu	Bezpieczna Prędkość	Max. Prędkość	Manewrowość
Sześciokołowa ciężarówka	90	135	3
Autobus	90	150	3
Osiemnastokołowiec	105	165	4
Sedan	105	180	5
Mała furgonetka	105	180	6
Duży samochód	105	195	6
Duży samochód sportowy	150	210	7
Kabriolet sportowy	165	225	8
Samochód sportowy	195	255	9
Formuła 1, samochód rajdowy	210	360	10

Przypadki: całe szczęście że ta niewykończona droga opadała w dół; jazda na dwóch kołach jest naprawdę łatwa gdy droga wznosi się stokiem ku tobie; odbiłeś się od innego auta – źle dla tamtego; dzięki Bogu za te specjalne hamulce.

Pogoń

Skorzystaj z tych prostych zasad w przypadku gdy bohater próbuje kogoś dogonić. Uciekający zaczyna z pewną liczbą sukcesów – powiedzmy że dwóch za każdą turę przewagi na starcie, lub jednym za każdy sukces na rzucie Zręczności + Wysportowania (ST: 6). Goniący by dopaść uciekającego musi wpierw uzbierać wyznaczoną w ten sposób liczbę sukcesów. Kiedy to mu się uda, może próbować pochwycić uciekającą osobę **(spójrz do „Walki")**. Zdarza się, że goniący chce po prostu zbliżyć się do uciekającego na tyle, by oddać celniejszy strzał.

Przypadki: ten drugi właśnie się przewrócił; jeśli mag jest ścigającym to alejka tu się kończy – murem; tak wiele tu możliwych dróg, że nie wiadomo gdzie ścigany mag mógł pobiec.

Skradanie się

Gdy bohater próbuje ukryć się w cieniu lub przekraść niepostrzeżenie koło strażnika, powinien rzucić na Zręczność + Krycie się. Stopień Trudności tego rzutu równy jest sumie Percepcji + Czujności strażnika. Za takiego możesz uważać każdego, kto aktywnie rozgląda się za intruzami.

Skradający się bohater by dojść tam gdzie pragnie musi zgromadzić pewną liczbę sukcesów. By ocenić ile mu będzie ich potrzebnych, musi rzucić na Percepcję + Krycie się (ST: 7).

Niepowodzenie któregokolwiek z tych rzutów oznacza natychmiastowe zdradzenie swej pozycji.

Przypadki: strażnik zasnął; światło jest bardzo słabe; cienie padają tam gdzie trzeba; pies wywęszł coś ciekawego pociągając za sobą strażnika; nikt nie włączył alarmu.

Akcje Społeczne

Społeczna aktywność najlepiej jest rozstrzygana poprzez narrację; z niej to płynie połowa zabawy przy tego typu grach. Ale gdy nie masz czasu na rozgrywanie ośmiogodzinnej walki politycznej czy ogólnomiejskiej obławy, lub jeśli twój gracz nie dzieli ze swym bohaterem ulicznego sprytu czy gładkich manier to zasady te mogą wielce pomóc.

Uwodzenie

Uwodzenie jest oszustwem; polega na stopniowym zalecaniu się do swej ofiary, przechodząc od flirtu do głębokiej intymności. Nie zawsze musi mieć ono podłoże erotyczne – może obejmować przecież i intelektualne dysputy i zmiany wyznania. Uwodziciel jednak używa pozorów prawdziwych uczuć lub poglądów by wkraść się w łaski ofiary, zakładającej zazwyczaj szczerość jego intencji.

Uwodzenie dzieli się na fazy i jeśli bohater zawali którąś z nich, nie ma szans na powodzenie. Zasady uwodzenia stanowią symulację emocjonalnego fałszerstwa; jeśli emocje i motywy uwodziciela są prawdziwe, powinieneś zignorować zasady i rozegrać całą scenę. A nawet jeśli wykorzystujesz zasady – to odegraj także warstwę fabularną – może to dać wam wiele zabawy i sporo zmienić naturę późniejszych związków między bohaterami.

Niektórzy bohaterowie, w zależności od swej Natury mogą odzyskiwać Siłę Woli – tyczy się to szczególnie Epikurejczyków i Cwaniaków. Umiejętność ta jest wysoko ceniona wśród Nephandi; używają jej oni do ściągania swych ofiar w otchłanie korupcji, zmuszając do porzucenia pierwotnych ideałów. W każdym razie, jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, to uwodziciel na pewno zyska coś od swej ofiary...

Poderwanie: Gracz rzuca na Wygląd + Przebiegłość (lub jeśli to bardziej pasuje, to na inne Cechy – Oddziaływanie + Przebiegłość, Ekspresję, Znajomość, etc.). Stopniem Trudności jest Spryt + 3 ofiary, choć dobra narracja może go obniżyć. Każdy sukces ponad pierwszy oznacza dodatkową kostkę w rzucie następnej fazy.

Flirt: Gracz wykonuje rzut na Spryt + Przebiegłość. Stopień Trudności jest równy Inteligencji + 3 ofiary. Podobnie jak wyżej, zmodyfikuj Sumę w zależności od rozgrywki. Każdy dodatkowy sukces daje kostkę więcej w rzucie następnej fazy.

Konwersacja: Gracz wykonuje rzut na Charyzmę + Intuicję. Stopniem Trudności jest Percepcja + 3 ofiary. Tutaj także przyznaj premię lub odejmij kostki za sposób odegrania.

Intymne zbliżenie: Na tym etapie uwodziciel dostaje to czego chciał. Jeśli miał być to seks, to wystarczy by zbliżenie oparło się na narracji; pieszczoty lepiej pozostawić bez zasad. Ale jeśli uwodziciel próbował przekonać swą ofiarę do zmiany wiary, przeniesienia lojalności, zaangażowania w nielegalną działalność lub wyznania tajemnic – to liczba osiągniętych wcześniej sukcesów może zdeterminować stopień jego powodzenia.

Przypadki: przypominasz mu dawno utraconą miłość; twój głos ma to brzmienie które ona wprost ubóstwia; zawsze miała skłonność do wysokich i bladych facetów; „Też grasz w RPG?"

Przegadywanie

Poniższe zasady są użyteczne, gdy bohater chce kogoś przegadać, czyli tak onieśmielić i zmieszać swego rozmówcę, by stał mu się uległy. Gracz wykonuje rzut na Oddziaływanie + Przebiegłość, choć czasem stosuje się też Charyzmę lub Wygląd do których można dodać Ekspresję, Zastraszanie lub dowolny rodzaj Wiedzy, w zależności od stosowanego przez bohatera podejścia. Stopniem Trudności jest Spryt + Cwaniactwo ofiary. Powodzenie oznacza, że ofiara została oszołomiona.

Ofiara może wprawdzie podejmować dowolne działanie, ale na skutek przegadania zostaje oszołomiona do tego stopnia, że nie jest w stanie zdecydować się na właściwą akcję. Jeśli nie chce dać się zagadać musi poświęcić punkt Siły Woli. Nieudany rzut przegadywania oznacza, że ofiara nie uległa naciskowi i pragnie się wytłumaczyć lub też podjąć własną próbę przegadania. Takie odszczekiwanie trwa do pierwszego niepomyślnego rzutu lub pecha. Pech w rzucie przegadywania oznacza, że ofiara nie zmieszała się, a wręcz zezłościła. Bohaterowi już nigdy nie uda się jej przegadać.

Czasem trzeba wykonać kilka rzutów, aby naprawdę oszołomić ofiarę. Jako Narrator, powinieneś tak rozgrywać próby przegadywania, aby oddawały nastrój gry. Mogą być dowcipne lub zabójczo poważne – wybór należy do ciebie.

Przypadki: jego buty naprawdę są rozwiązane; twoja ofiara przeczytała na ten temat tydzień temu artykuł w gazecie; przypadkowy przechodzień właśnie się z tobą zgodził; on już ma Most Brooklińskí.

Przemawianie

Jeśli gracz chce, aby jego bohater wygłosił mowę, a nie zamierza robić tego osobiście, wtedy po prostu zastosuj zasady przemawiania. Poproś gracza, aby opisał co chce powiedzieć, a przy okazji wyróżnił jakiś charakterystyczny zwrot ze swej mowy – co może go nawet skłonić do odegrania sceny. Przemówienia są zwykle trudne do odgrywania, dlatego nie powinieneś do nich zmuszać. Jeśli gracze nie są w stanie ich odegrać skorzystaj z podanych zasad.

Gracz rzuca na Charyzmę + Autorytet. Stopień Trudności zależy od nastawienia słuchaczy, zaciekawienia tematem przemowy i skłonności do wyklaskiwania mówcy. Wynosi on zwykle 7. Jeśli mówca cieszy się wśród słuchających dobrą (lub złą) reputacją, możesz odpowiednio go zmodyfikować. Jeśli bohater ma Wpływy lub Przeznaczenie to możesz dodać mu do Sumy wartość tej Pozycji. Liczba sukcesów wyznacza reakcję słuchaczy **(spójrz na poniższą tabelkę)**. To prosta akcja, więc bohater ma tylko jedną szansę. Niepowodzenie oznacza, że audytorium zignorowało bohatera. Pech sprawia iż naraża się on na publiczny lincz lub w najlepszym razie zostaje zwyczajnie wygwizdany.

Liczba sukcesów	Reakcja słuchaczy
1	Słuchają, ale bez zainteresowania
2	Bohater przekonał publiczność
3	Bohater zdobył publiczność
4	Bohater całkowicie urzekł słuchaczy
5	Bohater ma wszystkich w garści

Jeśli przemowa odgrywa w opowieści żywotną rolę, gracz może być zmuszony do kilku rzutów. Jeśli masz więcej czasu, zrób z tego akcję złożoną, urozmaicając każdy rzut narracją. Bohater ma prawo przemawiać aż do znudzenia, ale po trzeciej turze Stopień Trudności rośnie o 1 na turę. W tym wypadku trzeba uzbierać więcej niż pięć sukcesów, aby całkowicie zdobyć publikę.

Przypadki: większość tłumu jest pijana; mikrofony są ustawione na akurat odpowiedni pogłos; słońce wyjrzało zza chmur w chwili gdy podsumowałeś swe słowa.

Pojedynek wzrokowy

Te zasady przydają się podczas pojedynków wzrokowych, kiedy to dwie osoby toczą ze sobą pojedynek Siły Woli, bo żadna nie chce ustąpić jako pierwsza. Nie ma wymiany słów – przeciwnicy po prostu mierzą się wzrokiem. Magowie często robią coś takiego jak to; wraz z wielką mocą przychodzi wielki egotyzm.

Obaj przeciwnicy rzucają na swą Charyzmę + Zastraszanie; Stopniem Trudności jest Siła Woli przeciwnika. Wygrywa ten, kto pierwszy uzbiera liczbę sukcesów równą Sprytowi + 5 przeciwnika, zmuszając go do odwrócenia wzroku. Bohater unika przegranej i wytrzymuje spojrzenie, gdy zużyje punkt Siły Woli. W końcu jednak Siła Woli może się wyczerpać.

Przypadki: ten drugi dostrzegł coś kątem oka; zbiera mu się właśnie na kichnięcie; nie może wytrzymać twej śmiesznej miny bez wybuchów śmiechu.

Przesłuchiwanie

Przesłuchiwania są powszechną praktyką każdej wojny. Zasady te odzwierciedlają jakiś rodzaj wypytywania, a nie torturowania, choć z pewnością zawierają element zastraszenia. Jeśli chcesz wykorzystać w swej sadze tortury, będziesz musiał sam sobie opracować do nich zasady.

Gracz wykonuje rzut na Oddziaływanie + Zastraszanie; Stopniem Trudności jest Siła Woli przesłuchiwanego. Liczba sukcesów oznacza ilość wyciągniętych informacji. Niepowodzenie sprawia, że bohater nie dowiaduje się niczego wartościowego, natomiast pech – że przesłuchiwany milczał jak grób i nic nie powie albo, co gorsza, skłamie. Z tego względu lepiej by było, gdyby to Narrator wykonał ten rzut za gracza.

Liczba sukcesów	Zeznania
1	Kilka wymamrotanych faktów
2	Kilka ciekawych faktów
3	Wiele interesujących informacji
4	Przesłuchiwany nie przestaje mówić
5	Wszystkie najważniejsze wiadomości

Przypadki: wypowiedziałeś pewne imię (zgadując) i zrozumiałeś że masz rację gdy facet zbladł; wszystkie plany miał zapisane na kartce w portfelu; przypadkowo wymknęło mu się imię.

Przedstawienia

Z tych zasad korzystamy wówczas, gdy bohater daje jakieś przedstawienie – w formie kabaretu, koncertu, sztuki aktorskiej lub gawędy. Przedstawienie można wystawić na scenie lub w nocnym klubie i może być ono uroczyste lub niezobowiązujące. Magowie korzystający z rekwizytów w formie śpiewu, tańca lub muzyki będą często korzystać z tych zasad.

Gracz wykonuje rzut na właściwy Atrybut + Ekspresję (albo też Przebiegłość, Etykietę lub inną, zorientowaną na przedstawienia Cechę). Stopień Trudności wyznaczany jest przez wrażliwość odbiorców. Niepowodzenie oznacza klapę, tzn. przedstawienie, które szybko zostanie zapomniane. Pech to jedynie żałosny pokaz, który nawet nie dobiegł końca – zepsuł się instrument lub gwizdy przegoniły bohatera ze sceny.

Liczba sukcesów determinuje zainteresowanie publiczności, artystyczną wartość pokazu lub magyczną efektywność rekwizytu **(zobacz „Zdolności i Magya" w Rozdziale Ósmym).**

Liczba sukcesów	Wykonanie	Reakcja odbiorców
1	Umiarkowane	Litościwy poklask
2	Przeciętne	Aprobata
3	Dobre	Szczere uznanie
4	Wspaniałe	Gromkie brawa
5	Wyjątkowe	Ekstatyczny zachwyt
6	Doskonałe	Prawdziwa sensacja
7	Cudowne	Cud, Magnum opus

Przypadki: zagrałeś ich ulubioną piosenkę; zagrałeś coś, czego nie znają, tak więc nie wiedzą jak powinno to brzmieć; wyglądasz jak ich syn lub ulubiony aktor.

Akcje Umysłowe

Opisane poniżej sytuacje są, podobnie jak i Akcje Fizyczne, trudne lub czasochłonne do odegrania. Korzystają one często ze złożonych rzutów do zgromadzenia pewnej liczby sukcesów. Zazwyczaj przystępujący do nich gracz ogłasza swe zamiary i kroki jakie jego bohater planuje podjąć dla ich realizacji (wizyta w bibliotece Fundacji, wypytywanie się we „wszystkich właściwych miejscach," etc.) Narrator określa następnie Stopień Trudności zadania i wymaganą dla jego skutecznego ukończenia liczbę sukcesów. Zadania takie są często rozstrzygane w czasie przerw by uniknąć spowalniania toku sagi.

Poszukiwania

Informacja to cenny towar. W wielu opowieściach badania są dla bohaterów jedynym sposobem odszukania podpowiedzi, wiedzy lub plotek niezbędnych dla poczynienia dalszych postępów. Niejednokrotnie mag będzie musiał poszperać w bibliotece, w danych komputerowych czy odwiedzić agencję prasową. Prowadzenie tego typu badań jest doskonałą okazją do wykazania się dla wysoce inteligentnych bohaterów, podczas gdy ci bardziej sprytni mają szansę błysnąć, prowadząc je na ulicach lub oficjalnych przyjęciach.

Prowadząc generalne badania gracz rzuca na swą Inteligencję + Badania (lub czasami właściwą Wiedzę, jak Informatyka czy Śledztwo, w zależności od miejsca poszukiwań). Uliczne lub towarzyskie badania toczą się w odpowiednich do tego miejscach – barach, aresztach, balach kostiumowych, przyjęciach, itp. Bohater może tu uzyskać najróżnorodniejsze informacje wyszukując odpowiednich ludzi i zadając im właściwe pytania. I choć takie poszukiwania mogą wiązać się w dużym stopniu ze Społecznymi kontaktami **(spójrz trochę wcześniej)**, to bohater i tak będzie musiał użyć bardziej swego rozumu niż osobistego czaru. Przy odrobinie szczęścia rzut na Inteligencję + Cwaniactwo, Etykietę, Śledztwo lub Przebiegłość pozwoli mu na zdobycie tych danych które poszukiwał.

Stopień Trudności badań oparty jest na łatwości dostępu do informacji:

Stopień Trudności	Dostępność informacji
2	Powszechnie dostępne
4	Rozległa dokumentacja
6	Dostępne
8	Trudne do odszukania
10	Ściśle tajne

Liczba sukcesów określa, ile faktów bohater zdołał odkryć. Jeden sukces może oznaczać, że odnalazł tylko najbardziej oczywiste dane, podczas gdy pięć – że odtworzył cały (i być może prawdziwy) przebieg interesujących go wydarzeń. W zależności od tego, czego bohater szuka, gracz musi uzbierać od 10 do 20 sukcesów aby odnaleźć wszystkie dostępne dane.

Częściowe powodzenie rzadko zadowala gracza, dlatego zwykle pragnie on kontynuować swe poszukiwania – jednak dalsze dociekania zajmują więcej czasu niż na początku. Na rozpoczęcie poszukiwań wystarczy z reguły tylko godzina – to pierwszy rzut. Bardziej dogłębne dociekania (drugi rzut) zajmują cały dzień. Jeśli gracz decyduje się na trzeci rzut, kontynuacja badań zabiera mu tydzień; czwarty rzut oznacza miesiąc, piąty – rok, a potem, Narratorze, posłuż się już swej wyobraźni. Powszechnie wiadomo, że niektóre projekty badawcze pochłaniają rok lub nawet całe dziesięciolecia, zanim zostaną zakończone. Oczywiście dla niektórych magów czas nie stanowi żadnej przeszkody.

Przypadki: biblioteka z której korzystasz jest uznanym na całym świecie źródłem takiej wiedzy; wypytywanej osobie przypominałeś jej pierwszą miłość; ktoś prowadził badania na ten sam co ty temat i pozostawił na biurku zeszyt z notatkami; to ulubiony temat bibliotekarza.

Przeszukiwanie

Poniższe zasady stosuje się wówczas, gdy bohater szuka czegoś w obrębie wyznaczonego miejsca, np. w pokoju. Gracz rzuca na Percepcję + Śledztwo; Stopień Trudności zależy od tego, jak dobrze ukryty jest poszukiwany przedmiot (zwykle od 7 do 10). Im więcej sukcesów, tym więcej bohater znalazł. Czasami trzeba uzbierać więcej sukcesów, aby odnaleźć coś, co jest dobrze ukryte. Jeśli chcesz, uznaj, że mniejsza liczba sukcesów stanowi wskazówkę, która podpowiada, gdzie szukać – skłoni to gracza do narracji i rozwiązania zagadki ukrycia. O ile tylko czujesz się na siłach, prowadź gracza przez poszukiwania krok po kroku. Poproś, aby opisał ci miejsca, gdzie postanowił szukać. Nie pozwól jednak, żeby znalazł cokolwiek, jeśli szuka w niewłaściwym miejscu, a jedynie wtedy, gdy jego opis przeszukiwanych miejsc będzie wystarczająco trafny.

Przypadki: przypadkiem rzuciło ci się to w oczy na samym początku; ktoś zapomniał schować to na miejsce; przed chwilą spadło z półki.



Tropienie

Magowie często tropią kogoś (lub coś), podążając za pozostawionymi przezeń śladami. By tak właśnie zrobić, gracz wykonuje rzut na Percepcję + Sztukę Przetrwania (lub Śledztwo w mieście – na chodnikach i asfalcie rzadko kiedy pozostają ślady, ale ludzie pozostawiają także inne wrażenia na swym otoczeniu). Stopień Trudności jest zależny od warunków pogodowych, rodzaju terenu i świeżości śladów, ale zwykle wynosi około 8. Każdy sukces zmniejsza ST następnego rzutu o 1, jednak różne przeszkody zawyżają go do 9, kiedy np. tropiony przeszedł przez wodę.

Bohater musi utrzymać trop przez pewną liczbę tur; dokładna liczba zależy od długości tropu. Każda tura to około pięciominutowy dystans. Jeśli graczowi nie uda się rzut, może go powtórzyć, choć za każdym razem ST rośnie o 1, a kiedy przekroczy 10, oznacza to, że bohater zgubił ślad.

Przypadki: teren jest zabłocony; każde drzwi zamknięto od zewnątrz, a ona nie ma klucza; wielu ludzi widziało dokąd poszedł; ofiara przystanęła by odpocząć.

Kryptologia

Te zasady służą deszyfracji. Gracz rzuca na Inteligencję + Lingwistykę, lub na Inteligencję + Informatykę, jeśli do złamania szyfru bohater posługuje się komputerem. Stopień Trudności zwykle jest wysoki (od 8 do 10 lub mniej w wypadku wykorzystania komputera). Z każdym sukcesem bohater stopniowo przełamuje szyfr. Sukcesy można zbierać, wykonując kilka rzutów. W każdym razie pełne złamanie szyfru wymaga od 2 do 20 sukcesów, co zależy od jego złożoności. Każda „tura" (rzut) trwa od minuty do miesiąca, w zależności od potrzeb opowieści, zawiłości szyfru i możliwości wykorzystania komputera. Każde niepowodzenie oznacza utratę wszystkich uzbieranych sukcesów – wtedy proces deszyfracji należy rozpocząć od nowa. Pech oznacza całkowitą porażkę – bohater nigdy już nie może podjąć się tego zadania lub też źle rozkodował badany szyfr.

W celu stworzenia własnego szyfru, gracz trzykrotnie wykonuje rzut na Inteligencję + Lingwistykę (ST: 5). Suma sukcesów wyznacza liczbę sukcesów konieczną do złamania tego szyfru.

Przypadki: gaworzenie dziecka niosło w sobie podpowiedź; zgadłeś to hasło podczas dzisiejszejszego Koła Fortuny; kod to twoja data urodzin.

Walka



Wojna to handel królów
– John Dryden

Nie ma wojny, w której udałoby się uniknąć przelewu krwi. Jednak dla magów otwarta walka może być bardzo śmiertelną sprawą. Bez magyi leczniczej pojedynczy strzał mógłby na dobre powstrzymać aspiranta ku Wstąpieniu. Magya jest tu oczywiście równoważącym czynnikiem, ale i tak czarownikom dobrze się radzi, by unikali starć kiedy tylko mogą.

Zasadniczo wyróżnia się trzy rodzaje walki, z których każdy opiera się na tych samych podstawowych zasadach, choć występują między nimi małe różnice. Walkę dzielimy na: strzelaninę, starcie i walkę wręcz.

- Strzelanina to każdy rodzaj walki prowadzonej przy użyciu dowolnej broni palnej, jak np. uzi czy obrzyny. Podczas strzelaniny przeciwnicy znajdują się w zasięgu wzroku.
- Walka wręcz oznacza walkę z użyciem każdej broni ręcznej poza palną – od butelkowych tulipanów po srebrne topory. Podczas starcia przeciwnicy muszą znajdować się w odległości jednego do dwóch metrów od siebie.
- Bójka to walka kontaktowa bez użycia broni – na gołe pięści. Podczas bójki przeciwnicy muszą znajdować się względem siebie w zasięgu dotyku.

W zasadach tych każdy z ciosów lub strzałów staje się oddzielnym rzutem, raniącym cel ataku póki nie zostanie on zabity lub unieruchomiony. Rzuty, te określają czy atak się powiódł i na ile był skuteczny, czy ofiara ataku wykonała unik oraz ile obrażeń zneutralizowała. Prawie każda tura walki trwa tylko około trzech sekund, chociaż czasem musi się wydłużyć, aby w ogóle można było ją rozstrzygnąć.

Podobnie jak wszystkie sceny akcji, tury walki rozpoczynają się od rzutu inicjatywy. Ponieważ walki stają się czasem nieco zbyt skomplikowane, podziel turę walki na trzy fazy – Inicjatywę, Atak i Rozwiązanie – aby łatwiej było śledzić bieg wydarzeń.

Faza Pierwsza: Inicjatywa

Ta faza porządkuje przebieg tury; gracze zgłaszają w niej Narratorowi swoją akcję, czy ma to być skok przez mur, ostrzegawczy krzyk czy cios młotem Każdy gracz oznajmia, co robi jego bohater, podając przy tym tyle szczegółów ile wymaga Narrator.

Gracze przeprowadzają test inicjatywy, wykonując rzut na Spryt + Czujność (ST: 4, choć Narrator może to dopasować do własnych potrzeb). Bohater o największej liczbie sukcesów zaczyna pierwszy, a pozostali podejmują akcje zgodnie z kolejnością wyznaczoną liczbą uzyskanych sukcesów. Osoby, które miały taką samą liczbę sukcesów, działają jednocześnie. Osoba, której rzut się nie powiedzie działa na końcu, a osoba, która speszyła swój rzut ma jeszcze gorzej. W ogóle nie wykonuje żadnej akcji – prawdopodobnie na początku tury wydarzło się coś tak niemiłego, że spowolniło ją to na całą scenę, choć wciąż może grać. Opcja ta znacznie przyśpiesza grę, choć zmniejsza szanse graczy na pobicie swych przeciwników „o głowę" – no, chyba że uda im się zastosować jakąś cudowną nową taktykę **(zobacz poniżej „Manewry z Zaskoczenia")**.

Pamiętaj o tym, aby podczas każdej tury walki gracze zadeklarowali akcje swoich bohaterów, zanim przejdą do Fazy Ataku. Mag wykonujący kilka akcji w turze i dzielący swą Sumę musi określić, ile kostek poświęca na każdą akcję. Czego by bohater nie chciał zrobić, to musi poczekać wpierw na swoją kolejność. Wyjątkiem jest tutaj unik, który bohater może wykonać w każdej chwili, o ile wciąż ma w Sumie jeszcze jakieś kostki. Dlatego też trzymanie jednej lub dwóch w rezerwie to naprawdę doskonały pomysł!

Faza Druga: Atak

Atak to serce tury walki. Podczas tej fazy określa się, czy cel został trafiony, a także potencjalną siłę trafienia.

Rzut: Istnieją trzy rodzaje rzutów ataku, zależne od prowadzonego rodzaju walki:

- dla strzelaniny, rzuć na Zręczność + Broń Palną.
- dla walki wręcz, rzuć na Zręczność + Walkę Wręcz.
- dla bójki, rzuć na Zręczność + Bójkę.

Broń lub rodzaj stosowanego ataku wyznaczają podstawowy Stopień Trudności dla rzutu ataku. Liczba kostek w Sumie ataku może być modyfikowana przez liczbę oddawanych strzałów czy wykorzystanie celownika optycznego, ale zazwyczaj wpływają na nią jedynie okoliczności towarzyszące atakowi. Jeśli nie wypadnie ani jeden sukces, bohater nie trafił przeciwnika, nie zadając mu żadnych obrażeń. Jeśli rzut został speszony to atakujący nie tylko nie trafił, ale także przytrafiło mu się coś nieprzyjemnego; Narrator powinien wymyśleć coś naprawdę przykrego.

Uniki

Ilekroć bohater jest atakowany, ma możliwość zrobienia uniku. Ściślej mówiąc, gracz ma prawo w każdej chwili oświadczyć, że jego bohater wykonuje akcję uniku (lub część akcji, dzieląc Sumę) – po prostu mówiąc „Unik!" zanim przeciwnik wykona rzut ataku. W niektórych sytuacjach wykonanie uniku nie jest możliwe, np. w zamkniętym pomieszczeniu lub w chwili, gdy bohater został zaskoczony. Robiąc unik, gracz musi rzucić na Zręczność + Uniki; każdy sukces uniku eliminuje jeden sukces ataku.

- Stopień Trudności dla rzutów uniku w walce wręcz lub bójce zwykle wynosi 6 i rośnie o 1 za każdego dodatkowego przeciwnika.
- W strzelaninie Stopień Trudności zależy od dostępności najbliższej osłony.

Podobnie jak wyżej, każdy sukces eliminuje sukces przeciwnika. Bohater może w ten sposób zanegować nawet sukcesy różnych przeciwników, choć oznacza to podział sukcesów uniku między nich. Po zrobieniu uniku bohater zwykle ląduje za jakąś osłoną lub przynajmniej pada na ziemię (jeśli w pobliżu nie było żadnej osłony).

Stopień Trudności dla rzutów uniku podczas strzelaniny określa odległość dzieląca bohatera od najbliższej osłony.

Stopień Trudności	Rodzaj terenu
2	Bohater cofa się o pół kroku i chowa za pełną osłoną.
4	Pełna osłona w zasięgu skoku (jeden metr).
6	Pełna osłona w zasięgu biegu (trzy metry).
7	Częściowa osłona w zasięgu biegu (trzy metry).
8	Teren płaski, bez załomów; żadnej osłony (bohater pada na ziemię).

Faza Trzecia: Rozwiązanie

Podczas tej fazy gracze obliczają obrażenia, jakie bohaterowie zadali przeciwnikom w wyniku swoich ataków, a Narrator relacjonuje wszystko, co zaszło podczas tury. Faza rozwiązania jest połączeniem gry i opowieści, bo choć kostki nie kłamią nigdy, to jednak wyroki losu interpretuje Narrator.

Obrażenia: Każda broń lub rodzaj wykonanego ataku pozwala atakującemu rzucić pewną liczbą kostek, aby wyznaczyć liczbę obrażeń (ST: 6). Każdy sukces oznacza, że cel ataku otrzymał jeden Stopień Obrażeń. Każdy sukces w rzucie ataku z broni palnej (po odliczeniu sukcesów, które ofiara zanegowała unikiem) dodaje jedną kostkę do rzutu na obrażenia. Sukcesy uzyskane w rzucie ataku dla walki wręcz i bójki nie zwiększają obrażeń.

Neutralizacja obrażeń: Trafiona ofiara może wykonać test Wytrzymałości, by sprawdzić, ile obrażeń „zneutralizowała" dzięki swej naturalnej wytrzymałości. Cel ataku testuje swą Wytrzymałość (ST: 6); każdy sukces eliminuje jeden Stopień Obrażeń.

Wyjątek: Rzuty na obrażenia i testy neutralizacji są jedynymi rzutami w **Magu**, których nie da się speszyć. (Pech traktowany jest jako normalna porażka).





Czynniki Modyfikujące Walkę

Skuteczność ataku uzależniona jest od wielu czynników. Rozsądni wojownicy szukają osłony, gdy tylko zaczną lecieć kule, inni atakują tylko w kupie, uważając że tak jest bezpieczniej. Dzięki opisanym poniżej zasadom modyfikującym Narrator powinien poradzić sobie z mnogością czynników wpływających na przebieg walki.

Czynniki ogólne

• **Zmiana akcji:** Jeśli po rozpoczęciu tury bohater zmienia zadeklarowaną wcześniej akcję, Stopień Trudności dla tej nowo obranej zwiększa się o 1. Ogólnie rzecz biorąc, Narrator pozwala bohaterowi na zmianę zamierzonej akcji tylko wtedy, gdy zaistniałe okoliczności uniemożliwią jej przeprowadzenie – „Tak, rzeczywiście powiedziałem, że mój bohater wskakuje do samochodu, ale ten Technomanta wysadził go właśnie w powietrze!"

• **Obezwładnienie:** Jeśli cel jest obezwładniony (np. ktoś go trzyma), ale wciąż opiera się atakom, Stopień Trudności dla rzutu ataku zmniejsza się o 2. Jeśli jednak cel jest zupełnie unieruchomiony (np. związano go lub magycznie sparaliżowano), nie wykonuje się żadnego rzutu – atak kończy się automatycznym powodzeniem.

Czynniki modyfikujące przebieg strzelaniny

• **Zasięg:** Jeśli nie boisz się oberwać, możesz zbliżyć się do przeciwnika. Zasięg podany w Tabeli Broni Palnej oznacza średni zasięg broni; strzelanie na tę odległość nie podlega modyfikacjom. Jego podwojona wielkość jest maksymalnym efektywnym zasięgiem strzału. Strzelanie na tę odległość zwiększa Stopień Trudności o 1. Z drugiej strony, strzały oddawane do celu znajdującego się w odległości metra uważane są za „bezpośrednie," a Stopień Trudności w tym wypadku wynosi 4.

• **Osłona:** Inteligentni bohaterowie korzystają z chroniących ich przed ogniem nieprzyjaciela osłon. Zwiększają one Stopień Trudności ataku w zależności stopnia zasłonięcia ciała bohatera. Mimo ochrony, jaką dają, czasem też utrudniają kontratak, a w niektórych okolicznościach całkowicie go uniemożliwiają. Jeśli na przykład wychylasz się zza rogu, by oddać strzał, zwiększa to Stopień Trudności tego ataku o 1, kiedy jednak obserwujesz strzelaninę przez dziurę w rozwalonym murze, to pozbawiasz się całkowicie możliwości oddania strzału.

Osłona	Stopień Trudności
Pozycja leżąca	+ 1
Słup	+ 2
Mur	+ 3
Wystaje tylko głowa	+ 4

• **Ruch:** Strzelanie do ruchomego celu zwiększa Stopień Trudności o 1 (lub nawet bardziej), podobnie jak strzelanie w biegu czy przez okno pędzącego samochodu.

• **Wycelowanie:** Bohater może dodać wartość swojej Percepcji do Sumy ataku, jeśli dysponuje czasem na wycelowanie. Każda dodana kostka oznacza jednak jedną turę przymierzania się do strzału i w tym czasie bohaterowi nie wolno robić nic innego – wycelowanie wymaga zarówno czasu, jak i cierpliwości. Oprócz tego cel nie może poruszać się z szybkością większą od marszowej. Nie można celować ze śrutówek i broni maszynowej.

Jeśli broń ma celownik optyczny, to korzystający z niej bohater może dodać do swej Sumy ataku dwie kostki prócz tych dodanych za Percepcję. Zasada ta może to być jednak wykorzystana tylko raz

na strzał; przy następnym, jeśli bohater chce wykorzystać lunetkę to musi wycelować od nowa – jak opisano to w akapicie wyżej.

• **Wymierzenie:** Oddanie strzału w wybrany punkt (ręka z bronią, serce, itp.) zwiększa Stopień Trudności o 2.

• **Kilka strzałów:** Jeśli bohater chce oddać w ciągu jednej tury więcej niż jeden strzał, musi podzielić Sumę na dwie lub więcej akcji. Oprócz tego dla każdego strzału oddanego po pierwszym Stopień Trudności wzrasta o 1. Oczywiście, nie może on przekroczyć 10. W ciągu jednej tury bohater może strzelić tyle razy, na ile pozwala mu szybkostrzelność broni.

Modyfikatory te sumują się, tak więc bohater zwiększa swój Stopień Trudności o 2 dla trzeciego strzału, o 3 dla czwartego, itd. Takie strzały na ślepo nie są zbyt rozsądne – po każdym strzale broń odbija. Zasady kilku strzałów w turze pozwalają też na oddanie dwóch lub więcej serii krótkich, lecz tylko jednej serii ciągłej (po której należy przeładować broń).

• **Seria ciągła:** Broń automatyczna umożliwia oddanie serii ciągłej, co jest najgroźniejszą formą ataku przy użyciu broni palnej, jako że atakujący wystrzeliwuje za jednym razem cały magazynek. Trzeba jednak pamiętać, że podczas serii ciągłej broń przypomina wierzgającego rumaka – trudno ją opanować i jeszcze trudniej z niej wycelować.

W rzucie ataku bohater otrzymuje 10 dodatkowych kostek, zwiększając w ten sposób szansę na trafienie i potencjalną liczbę obrażeń. Stopień Trudności rośnie jednak o 2, ze względu na odbicie broni.

Serię ciągłą oddaje się tylko wtedy, gdy w magazynku znajduje się jeszcze ponad połowa amunicji. Strzał serią ciągłą zawsze zużywa cały magazynek. Przeładowanie broni to jedna akcja, wymagająca od bohatera pełnej koncentracji (i pełnej Sumy).

• **Seria krótka:** Broń półautomatyczna pozwala na oddanie czegoś pomiędzy serią ciągłą a pojedynczym strzałem – co łączy zarówno zalety, jak i wady obu. Seria krótka umożliwia zwiększenie Sumy rzutu ataku o trzy dodatkowe kostki. Jednak ze względu na odbicie broni, Stopień Trudności wzrasta o 1.

• **Ostrzelanie:** Kiedy bohater strzela serią ciągłą, może ostrzelać pewien obszar, zamiast celować w jednego przeciwnika. Ostrzelanie uwzględnia 10 dodatkowych kostek serii ciągłej, ale rzut ataku ma wyjściowy Stopień Trudności 5, wzrastający o 1 za każdy ostrzeliwany metr, w dodatku do innych modyfikatorów.

Gracz dzieli uzyskane w rzucie ataku sukcesy między wszystkie cele znajdujące się na ostrzelanym obszarze. Jeśli jednak na tym obszarze znajduje się tylko jeden cel, to dosięga go jedynie połowa sukcesów. Gracz rozdziela pozostałe sukcesy według własnego uznania. W przypadku, gdy atakujący wyrzuci mniej sukcesów, niż ma celów, rozdziela tylko po jednym na cel, aż do ich wyczerpania. Ten atak także opróżnia magazynek.

Stopień Trudności dla rzutu uniku przed ostrzałem jest wiekszy o 2.

Czynniki modyfikujące przebieg starcia

• **Kilku przeciwników:** Kiedy bohater walczy z kilkoma przeciwnikami, Stopień Trudności dla jego rzutów ataku i uników wzrasta o 1 za każdego przeciwnika (maksymalnie do 10).

• **Atak z flanki i od tyłu:** Stopień Trudności ataku z flanki zmniejsza się o 1, natomiast od tyłu o 2.

• **Chwyt:** Atakujący może spróbować chwycić przeciwnika, aby go obezwładnić lub zmiażdżyć. Jeśli gracz uzyska w swym rzucie ataku więcej sukcesów niż wartość Siły przeciwnika, to jest w stanie go całkowicie przygwoździć. W następnej rundzie tury (następna akcja) może próbować go zranić. Schwytana osoba do końca tury traci możliwość ataku. Jeśli atakującemu nie uda się chwycić przeciwnika (nie powiódł mu się rzut na Zręczność + Bójkę), to zostaje obalony na ziemię i musi poświęcić całą akcję, by się podnieść.

Utrzymanie chwytu w każdej następnej turze wymaga od obu przeciwników kontrakcji na Siłę + Bójkę. Kto zdobędzie więcej sukcesów, obezwładnia drugiego. Jeśli obaj walczący zdobędą taką samą liczbę sukcesów, nikt nie zdobywa przewagi.

• **Staranowanie:** Podczas walki bohater może rzucić się naprzód, atakując przeciwnika masą swojego ciała. Istnieje ryzyko, że sam przy tym odniesie rany – ciał nie projektowano by były taranami. Bohater traci więc jeden Stopień Zdrowia za każdy sukces poniżej trzech, dopiero trzy sukcesy pozwalają na wytrącenie przeciwnika z równowagi.

Jeśli staranowanie powiedzie się, przeciwnik traci równowagę, a Stopień Trudności dla jego pozostałych akcji w tej turze zwiększa się o 2. Ponadto, jeśli staranowany nie wykona pomyślnego rzutu na Zręczność + Wysportowanie (Stopniem Trudności jest liczba sukcesów atakującego + 3), pada na ziemię. Wyjściowa liczba obrażeń zadanych przez taranującego równa jest jego Sile, do czego wlicza się każdy sukces z rzutu ataku powyżej trzech pierwszych. Jeżeli atakującemu nie uda się uzyskać przynajmniej trzech sukcesów to manewr mu się nie udaje, a on sam pada na ziemię, tracąc przy tym całą swoją Sumę.

Zaskakujące Manewry

Sztuka prowadzenia walki nie polega na wykonywaniu tych samych, zaplanowanych sekwencji akcji; sprytni magowie chętnie korzystają z ciosów i form służących przestraszeniu lub zdezorientowaniu przeciwnika, dając sobie w ten sposób znaczną przewagę. Miliony takich manewrów, czy to brudnych czy sekretnych wypracowano w ciągu tysiącleci potyczek; wszystkie te frajerskie ciosy, rzucania po ścianach, nagłe wyskoki, tajemne kata, kopnięcia w krocze, wyrywania włosów, rozbrajania, finty, sypanie solą w oczy, wszystkie one służą jednemu – odwróceniu uwagi przeciwnika na tą jedną krytyczną sekundę, a wtedy...

Narrator może uwzględnić całą tą różnorodność dzięki zasadom „wolnej walki". Jeśli gracz opisze sprytny ruch, to Narrator winien przyznać mu Stopień Trudności (a czasem i liczbę potrzebnych sukcesów) dla jego realizacji. Użyte Cechy powinny jakoś odbijać naturę manewru: oszukańczy strzał wymagałby rzutu na Atrybut + Broń Palną; podcięcie pałką – Walkę Wręcz; nisko wyprowadzony cios – Bójkę; akrobatyczny skok – Wysportowanie. Specjalne formy sztuk walki wykorzystują Bójkę, a jeśli bohater zna Do, to właśnie Do. Atrybuty Fizyczne nie są jedynymi z jakich możesz skorzystać – Oddziaływanie może zamącić przeciwnikowi w głowie, a Inteligencja lub Percepcja dostrzec słabe punkty w jego obronie. Wygląd może sprawić że opuści swą gardę, a niezły Spryt dać tą jedną niezbędną szansę...

Gracz musi wpierw ustalić czego dokładnie chce. Sukcesy w jego akcji mogą zranić przeciwnika – zadać mu ekstra jeden czy dwa Stopnie Obrażeń, ogłuszyć go, oślepić na turę, zrujnować mu magyę, posłać broń w powietrze, itp. – lub dać bohaterowi dodatkową przewagę, poprzez polepszenie inicjatywy, pochwycenie i kurczowe trzymanie się przeciwnika, obniżenie swego Stopnia Trudności, uniknięcie ciosu itd. Im dana technika jest skuteczniejsza tym większy jest jest Stopień Trudności. **Kilka przykładowych manewrów tego typu zostało przedstawionych na stronie z Tabelami Walki.**

Nawet porażka może nieść ze sobą znaczące skutki, choć nie będą raczej one tymi pożądanymi przez gracza. Pech zaś powinien powodować prawdziwą katastrofę, stawiającą maga w naprawdę ciężkim położeniu. To właśnie, jeśli już nic innego, może powstrzymać graczy przed nadużywaniem takich manewrów.

Bo nadużywanie tych zasad może nieść ze sobą niebezpieczeństwo dla opowieści. Narratorzy by temu zapobiec, mogą stwierdzić że niektóre manewry są całkowicie przewidywalne (szczególnie jeśli bohater korzysta z nich non-stop), podnieść Stopień Trudności ogłuszenia, a nawet całkowicie je zignorować. To powinno być jednak ostatecznością, użytą tylko wtedy gdy gracz np. stara się dzięki tym zasadom uniknąć odpowiedzialności za morderstwo. Lecz właściwe ich wykorzystanie może dodać całkiem nowy wymiar ianczej zwyczajnym walkom.



Pancerz

Bohater wyposażony w kuloodporny strój może zwiększyć Sumę testu Wytrzymałości. Każda klasa pancerza ma przypisaną sobie wartość, oznaczającą liczbę dodatkowych kostek w teście Wytrzymałości. Niektóre rodzaje pancerza ograniczają ruch, a przez to mają niekorzystny wpływ na testy Zręczności – każdy rzut, w którym występuje ten Atrybut, ma zawyżony Stopień Trudności o liczbę równą wartości modyfikatora ujemnego. (Zobacz Tabelę Pancerzy dla szczegółów).

Magya w Walce

Magya nie wprowadza niemal żadnych dodatkowych komplikacji do walki. Jeśli mag jednak wykorzystuje w niej jakieś rekwizyty, to może być zmuszony do wykonywania rzutu na Inicjatywę przy wyższym niż normalnie Stopniu Trudności. Oczywiście zależy to tylko od samego rekwizytu; Mówca Marzeń potrzebujący jedynie wstrząsnąć swą grzechotką nie otrzyma żadnych karnych modyfikatorów, podczas gdy Opustoszały lubujący się w improwizowanej poezji może być zmuszony do podniesienia swego Stopnia Trudności inicjatywy o 3. **(zobacz „Rekwizyty" w Rozdziale Ósmym)**.

Jeśli magowi nie jest potrzebny żaden rekwizyt, to czyni zwyczajowy rzut na Inicjatywę (Spryt + Czujność, ST: 4) i rzuca swe zaklęcie jako normalną akcję. Magya wprowadzona do egzystencji bez użycia żadnych przyborów zaczyna się natychmiastowo, mimo że użyte dla jej wyjaśnienia przypadki mogą jeszcze nie być aktywne. Ich stopniową manifestację powinieneś wprowadzić zgodnie ze swymi potrzebami do toku opowieści. Złożone zaklęcie zaczyna być rzucane w pierwszej po teście inicjatywy akcji maga, a kolejne niezbędne dla jego ukończenia rzuty odbywają się w czasie każdej następnej akcji.

Podobnie jak i przy innych zasadach **(zobacz „Zdolności i Magya")**, magyczne „pchnięcie" może rozszerzyć skutki normalnego inaczej ataku. Za każdy magyczny sukces tego typu czaru, dodaj jeden sukces do rzutu ataku lub obrażeń, nie przekraczając jednak granicy trzech (pamiętasz magiczny pocisk?). Podobnie jak i każde inne wykorzystanie Sztuki, takie „pchnięcie" podlega w pełni zasadom dla magyi.

Rozdział Ósmy przedstawia wiele szczegółów wykorzystania magyi. Pamiętaj jednak, że uważanie na zbyt wiele rzeczy naraz może okazać się bardzo rozpraszające, odwracać uwagę od biegu opowieści. Jeśli jesteś akurat w gorącym momencie aktu, a nagle pojawia się wyładowanie Paradoksu to lepiej je przeocz, niż gdyby miało ci przeszkadzać. Zawsze przecież będziesz mógł stwierdzić pech przy jakimś późniejszym Efekcie (nawet jeśli graczowi uczciwie wyszedł jego rzut!); jeżeli nie jest to jednak w twoim stylu, to po prostu zaznacz bohaterowi Paradoks, a jego efekty rozegraj później.

Przypadki w Walce

Choć magowie nie mają oporów przed noszeniem ze sobą broni (szczególnie kiedy ich spluwy są zaczarowanymi Talizmanami), to wielu polega na magyi dla pognębienia (lub uniknięcia) swych przeciwników. W ciągu walki przecież wydarzyć się może niezliczona ilość korzystnych przypadków, znacznie poprawiających efektywność ataków maga. By pobudzić twą diabelską wyobraźnię podaliśmy niżej kilka ich przykładów.

P.S. Pamiętaj że te przedmioty których nie było wcześniej na scenie muszą zostać stworzone, a te które były normalne – zmodyfikowane, przy użyciu odpowiednich Sfer.

P.P.S Pamiętaj o Efekcie Domino

- **Strzelanina:** broń przeciwnika właśnie się zacięła; nie została załadowana; jego strzał minął płuco o cal; twój strzał był o ten cal bliżej; pocisk zrykoszetował od wielu powierzchni i trafił w strzelca; celownik karabinu jest wystarczająco podkręcony, by skompensować twoją kiepską celność; spluwa którą wziąłeś miała pełny magazynek; padłeś na ziemię na chwilę przed tym jak zabójca do ciebie strzelił.
- **Starcie i Walka Wręcz:** nie trafił cię, a jego broń ugrzęzła w drzwiach; przy łydce masz pochwę z nożem; sztylet zaklinował się jej w pochwie; twój cios przebił mu nerw; przy upadku odzwała się jego pięta achillesowa; pośliznął się i wypuścił z rąk broń; krew mu zalała tak oczy że nic teraz nie widzi.
- **Ranienie przeciwnika:** skręcił sobie nogę (mogła się złamać); samochód zjechał z drogi i ją potrącił; hamulce mu puściły; ten upadek

pozbawił ją oddechu; ten cios może i z zewnątrz nie wydawał się groźny, ale spowodował wewnętrzne krwawienie; twoja pięść wiedziała co robić – wbiłeś mu kość nosową w mózg; nie trafił cię, lecz betonową ścianę – pięść mu pękła; ogrodzenie jest pod napięciem; w wodzie są rekiny; to nie jest woda, to kwas siarkowy; telewizor eksplodował, siejąc szkłem po całym pokoju.

Manewry Do

Adepci Do doprowadzili sztukę walki do perfekcji. Ich najprostszy cios wykorzystuje maksymalny potencjał ludzkiego ciała do zadawania obrażeń. Pozwala to styliście Do rzucać na Zręczność + Do i dodać liczbę zaliczonych sukcesów do całkowitego poziomu zadawanych obrażeń. Tabela Ciosów Do przedstawia kilka jego podstawowych technik, wraz z ich Stopniami Trudności i zadawanymi obrażeniami.

Do niesie w sobie wiele znaczeń; jest ono zarazem sztuką walki, magycznym rekwizytem, filozofią i narzędziem samodoskonalenia. Mistrzowie Do są w stanie dokonywać potężnych i chwalebnych czynów, nie angażujących sił magyi; ich omówienie wykraczałoby jednak poza zakres tego podręcznika.

Walka w Umbrze

Gdy mag wkracza do Umbry na którykolwiek z możliwych sposobów (czy to robiąc „krok w bok" czy przechodząc przez Bramę Rękawicy), to pojawia się w świecie, w którym zwykłe prawa rzeczywistości nie mają najmniejszego znaczenia. Owszem, Paradoks też w nim działa, ale jest dość słaby. Sprawia to że w Bliskiej Umbrze cała magya jest uważana za przypadkową, bez względu na przybraną przez siebie formę. W Głębokiej Umbrze Paradoksu nie ma w ogóle, co sprawia, że można sobie tam pozwolić na prawdziwie spektakularne Efekty.

Ze względu na obcość otoczenia, w Umbrze Stopnie Trudności ataków wszystkich śmiertelników wzrastają o 1. Jeśli duch Umrodu nie jest Zmaterializowany, to nie ma fizycznej siły która mogłaby go zranić (**zobacz „Umród" w Rozdziale Dziewiątym**). Magowie którzy opanowali Sferę Ducha na co najmniej trzecim poziomie mogą obejść tą zasadę; wszyscy inni mogą najwyżej efemerze nagwizdać. Spluwy naprawdę tu nic nie dają. Tak samo magya Życia i Materii. Jedynie Sfera Ducha użyta przeciw efemeralnym istotom działać będzie jak Sfera Życia (lub Materii, jeśli użyta na efemeralne struktury nieożywione). By zadać takim istotom obrażenia na ich własnym terenie konieczne jest wykorzystanie połączonej magyi Entropii 4 i Pierwszej 2.

Ataki skierowane przeciwko atrybutowi ducha Umrodu (jak np. unik ducha przed nadlatującym piorunem Sił) są rozstrzygane na jego Siłę Woli. Innymi słowy, robiący unik duch miast rzucać na Zręczność + Uniki dla eliminowania sukcesów maga, rzuciłby na Siłę Woli.

Walka z Duchami

Atak ducha nie jest fizycznym ciosem. By trafić w swój cel, wrogi duch rzuca na swą Siłę Woli, a jeśli powiedzie mu się ten rzut, to wykonuje następny, na Szał. Jego wyniki determinują obrażenia. Oba te rzuty mają ST: 6. Duch nie może zranić materialnie swego wroga, przelewa tylko na niego swój gniew (chyba że, jest Zmaterializowany). Każdy zaliczony w teście Szału sukces zadaje ofierze jeden Stopień poważnych Obrażeń. Mag może spróbować zneutralizować je poprzez kontrmagyę Ducha (i tylko Duch tu działa) na ST: 6, lub testując swe Arete przeciw ST: 8. Każdy z sukcesów w tych rzutach eliminuje jeden Stopień Obrażeń zadanych przez ducha. Duchy które walczą przeciw sobie, obniżają nawzajem nie swój Stan Zdrowia lecz Moc. Duchy nie posiadające Czaru Pancerza nie mogą neutralizować ran.

Zmaterializowany duch atakuje, neutralizuje obrażenia lub broni się, korzystając ze swych Zmaterializowanych Atrybutów, choć wciąż używa Gnozy w zastępstwie Cech Społecznych i Umysłowych. I choć na Ziemi może on otrzymywać poważne rany, to będąc w Umbrze nie czuje żadnej różnicy między nimi a normalnymi obrażeniami (ojej!). Efemeralne istoty, których Moc opadła poniżej zera, rozwiewają się, czasem by później się odtworzyć, czasem umierając na zawsze.



Tabela Walki

Faza Pierwsza: Inicjatywa

- Rzuć na Spryt + Czujność (ST: 4). Ten który wyrzucił najwięcej sukcesów deklaruje swą akcję ostatni (po wysłuchaniu deklaracji wszystkich innych) i wykonuje ją pierwszy.
- Jeśli planujesz wykonać wiele akcji w turze, zadeklaruj teraz podział swej Sumy.
- Zadeklaruj czy korzystasz z jakiejkolwiek magyi. W ciągu tury można wykonać tylko jeden test magyi.

Faza Druga: Atak

- Jeśli uczestniczysz w strzelaninie, rzuć na Zręczność + Broń Palną.
- W starciu (z użyciem broni) rzuć na Zręczność + Walkę Wręcz.
- W bójce (bez użycia broni) rzuć na Zręczność + Bójkę.
- Unik: rzuć na Zręczność + Uniki. Bohater może w dowolnej chwili wykorzystać część kostek swej Sumy na wykonanie uniku; każdy zaliczony na nim sukces eliminuje jeden sukces ataku przeciwnika.

Faza Trzecia: Rozwiązanie

- Przeprowadź test obrażeń, zdeterminowany używaną bronią lub manewrem (ST: 6).
- Neutralizacja obrażeń: wykonaj test Wytrzymałości (ST: 6).

Czynniki Modyfikujące Walkę

- **Zmiana Akcji:** Stopień Trudności wzrasta o 1.
- **Obezwładnienie:** Stopień Trudności trafienia w obezwładniony cel jest zmniejszany o 2.
- **Ogłuszenie:** Gdy suma Stopni Obrażeń z jednego ataku przekroczy wartość Wytrzymałości to ofiara zostaje ogłuszona i nie jest w stanie działać w następnej turze.

Tabela Broni do walki wręcz

Broń	Stopień Trudności	SO	Ukrycie
Obuch	4	Siła	K
Pałka	4	Siła + 1	P
Nóż	4	Siła + 1	M
Floret	5	Siła + 3	P
Szabla	6	Siła + 4	P
Topór	7	Siła + 5	N

Tabela Manewrów Bójki

Manewr	Stopień Trudności	SO
Cios pięścią	6	Siła
Chwyt	6	Siła
Kopnięcie	7	Siła + 1
Staranowanie	7	Specjalne; patrz opis
Ugryzienie*	5	Siła + 1
Pazury*	6	Siła + 2

* Jeśli da się zastosować

Tabela Walki z Duchami

Faza Pierwsza: Inicjatywa

- Jak wyżej. Duchy na inicjatywę testują Siłę Woli.

Faza Druga: Atak

- Rzuć na Siłę Woli (ST: 6), chyba że duch woli wykorzystać jakiś Czar (zajrzyj do opisu Czarów).
- Unik: Test Siły Woli (ST: 6), lub rozdziel Sumę Siły Woli między atak a uniki.

Faza Trzecia: Rozwiązanie

- Rzuć na Szał (ST: 6); każdy sukces zadaje ofierze jeden Stopień poważnych Obrażeń (magowie ze Sferą Ducha mogą neutralizować to kontrmagyą (ST: 6), inni testem Arete (ST: 8). Jeśli cel jest duchem, to za każde zadane obrażenie traci jeden punkt Mocy.
- Neutralizacja obrażeń: duchy nie mogą tego robić.

Modyfikacja Ataku Podczas Strzelaniny

Czynniki	Stopień Trudności	Kostki
Zmiana akcji	+ 1	–
Cel obezwładniony	– 2	–
Daleki zasięg	+ 1	–
Bezpośredni zasięg	4	–
Pozycja leżąca	+ 1	–
Słup	+ 2	–
Mur	+ 3	–
Wystaje tylko głowa	+ 4	–
Ruch	+ 1	–
Wycelowanie	–	+ Percepcja
Lunetka	–	+ 2
Wymierzenie	+ 2	–
Kilka strzałów	+ 1/dodatkowy strzał	–
Seria ciągła	+ 3	+ 10
Seria krótka	+ 1	+ 3
Ostrzelanie	5 +1/metr	+ 10

Zaskakujące Manewry

Przykładowy Akt	Stopień Trudności	Wymaganych Sukcesów
Zadanie dodatkowych ran	+2 za SO	jeden
+ 1 do inicjatywy	7	dwa lub więcej
Akrobatyczny skok	7–10	jeden lub więcej
Rozbrojenie	8	dwa lub więcej
Ucieczka	8	jeden na odbiegnięty metr
Oślepienie przeciwnika	9	jeden na turę

Tabela Pancerza

Klasa pancerza	Wartość pancerza	Modyfikator ujemny
I (wzmocnione ubranie)	1	0
II (kuloodporna koszulka)	2	1
III (kuloodporna kamizelka)	3	2
IV (kuloodporna kurtka)	4	3
V (kuloodporny kombinezon)	6	4

Tabela Ciosów Do

Manewr	Stopień Trudności	SO
Cios Pięścią	6	3+Liczba sukcesów
Kopnięcie	7	4+Liczba sukcesów
Kopnięcie z wyskoku	8	5+Liczba sukcesów
Rzut*	8	3+Liczba sukcesów

* Przeciwnik jest rzucony do tyłu o pół metra za sukces ataku

Uniki

W normalnych warunkach Stopień Trudności dla walki wręcz wynosi 6; w przypadku strzelaniny podany jest poniżej:

Stopień Trudności	Rodzaj terenu
2	Bohater cofa się o pół kroku i chowa za pełną osłoną.
4	Pełna osłona w zasięgu skoku (jeden metr).
6	Pełna osłona w zasięgu biegu (trzy metry).
7	Częściowa osłona w zasięgu biegu (trzy metry).
8	Teren płaski, bez załomów; żadnej osłony (bohater pada na ziemię).

Tabela Broni Palnej

Rodzaj broni – przykład	ST	SO	Zasięg	Szybkostrzelność	Pojemność magazynka	Ukrycie
Rewolwer, lekki SW M640 (.38 Special)	6	4	12	3	6	K
Rewolwer, ciężki Colt Anaconda (.44 magnum)	7	6	35	2	6	M
Pistolet, lekki Glock-17 (9 mm)	7	4	20	4	17 + 1	K
Pistolet, ciężki Sig P220 (.45 ACP)	8	5	30	3	7+1	M
Karabin Remington M-700 (.30-06)	8	8	200	1	5 + 1	N
RKM, mały* Ingram Mac-10 (9 mm)	7	4	25	3	30 + 1	M
RKM, duży* Uzi (9 mm)	6	4	50	3	32 +1	P
Karabin szturmowy* Steyr-Aug (5.56 mm)	7	7	150	3	42 + 1	N
Dubeltówka Ithaca M-37 (12 gauge)	6	8	20	1	5 + 1	P
Śrutówka, półautomatyczna Fianchi Law-12 (12 gauge)	7	8	20	3	8 + 1	P
Kusza**	7	5	20	1	1	P

Zasięg: Praktyczny zasięg strzału, liczony w metrach. Można strzelać na podwójną odległość, ale według zasad jest to zasięg daleki.
Szybkostrzelność: Maksymalna liczba strzałów lub krótkich serii, które można oddać z broni w ciągu jednej tury. Szybkostrzelność nie jest brana pod uwagę w wypadku serii ciągłej i ostrzelania.
Pojemność magazynka: Liczba kul, jaka mieści się w magazynku lub w lufie. „+ 1" oznacza kulę trzymaną w komorze, a zarazem gotowość broni do strzału.
Ukrycie: Możliwość ukrycia broni przy sobie: K – w kieszeni; M – pod marynarką; P – pod płaszczem; N – broni nie można ukryć.
* broń umożliwia oddanie serii krótkiej i ciągłej oraz ostrzelanie.
** kusza znalazła się na tej liście dla tych bohaterów, którzy chcą się nią posłużyć do „zakołkowania" wampirów. Jednak w odróżnieniu od broni palnej, kusza nie dodaje sukcesów z rzutu ataku do Sumy rzutu na obrażenia. A poza tym – kuszę ładuje się w ciągu pięciu tur.

Obrażenia



Zwracanie uwagi na zdrowie jest największą z przeszkód dla życia.
– Platon

Obrażenia, jako nieunikniony rezultat każdej walki są przenoszone na Stan Zdrowia (**zobacz Rozdział Szósty**). Gracz po prostu zaznacza na nim obrażenia swego bohatera – każda odniesiona rana oznacza utratę jednego Stopnia Zdrowia; ostatnie zaznaczenie określa jego aktualny Stan Zdrowia. Kiedy bohater stopniowo odzyskuje zdrowie, po prostu wymazujesz zaznaczenia gumką.

W kategoriach otrzymywania obrażeń mówimy o utracie Stopni Zdrowia, natomiast w kategoriach czynników powodujących obrażenia mówimy o Stopniach Obrażeń (skrót: SO); tym samym doznanie np. jednego Stopnia Obrażeń (1 SO) oznacza po prostu utratę jednego Stopnia Zdrowia – oba terminy są więc równoznaczne, choć używane w innym znaczeniu.

Pomyśl o Stanie Zdrowia jako o kilkustopniowym spektrum z Poobijanym u jednego końca i Zmasakrowanym u drugiego. Kiedy bohater odnosi nowe rany, posuwasz się stopniowo w dół tego spektrum, aż osiągniesz Zmasakrowanego. Gdy bohater zdrowieje, usuwasz po prostu znaczki jeden po drugim, aż do zupełnego wyleczenia.

Każdy sukces w rzucie na obrażenia oznacza utratę jednego Stopnia Zdrowia. Tak więc, kiedy podczas walki przeciwnik uzyska w tym rzucie dwa sukcesy, bohater zaznacza dwa pierwsze Stopnie Zdrowia, poczynając od Poobijanego, a kończąc na Zranionym. Jeśli obrażenia maga przekroczą poziom Zmasakrowanego, to wkrótce umiera. Po jego śmierci Avatar go opuszcza i odlatuje do świata duchów, by zostać odnowiony i ponownie wcielony w rodzącego się człowieka.

Obrażenia mogą być bolesne na wiele sposobów. Zaraz po każdym Stopniu Zdrowia na karcie bohatera jest wypisany karny modyfikator. Jest on odejmowany od wszystkich Sum zranionego bohatera. Mag, który jest na przykład Ciężko Ranny, będzie miał o dwie kostki mniej do każdej swej Sumy póki nie zostanie uleczony. Zasada ta odzwierciedla okaleczające skutki otrzymanych przez bohatera ran. Uwaga: modyfikatory te nigdy nie dotyczą testów Arete, choć wpływają na Siłę Woli.

Rany

W zależności od źródła, obrażenia mogą wywołać u magów różne skutki. Oczywiście mogą oni leczyć samych siebie oraz innych magyą Życia (zobacz poniżej).

Ogłuszanie (Zasada Opcjonalna)

Jeśli mag otrzyma w pojedynczym ataku więcej obrażeń niż wynosi jego Wytrzymałość, to może jeśli Narrator tego chce, zostać ogłuszony na następną turę. Opcja ta może znacznie zwiększyć śmiertelność wśród (względnie przecież słabych) magach, lecz ogłuszanie przeciwnika może się okazać jedynym sposobem przetrwania szarży wilkołaka lub mitycznego stwora.

Poważne Rany

Magowie czasami odnoszą rany tak potworne, że nawet magya nie jest w stanie ich uleczyć. Rany te zwane są poważnymi, a mag jest je w stanie uleczyć tylko przez bardzo powolny proces **Naturalnego Zdrowienia**, ukazany w tabeli obok, lub użycie wulgarnej magyi i wydanie punktu Kwintesencji za każdy uzdrowiony Stopień Zdrowia. Typowymi źródłami poważnych obrażeń są szpony wampirów i wilkołaków, bronie – Talizmany, kwas i toksyczne odpady, wulgarne Efekty Entropii i Życia oraz ataki gniewnych duchów.

Poważne rany powinny być zaznaczane na karcie bohatera inaczej niż normalne.

Śmierć

Mimo całej swej mocy magowie wciąż są ludźmi. Nie mogąc odwołać się do magyi leczniczej umierają często z powodu poważnych obrażeń. Jeśli ktoś osiągnie poziom Zmasakrowanego, to stoi o jeden Stopień Zdrowia od śmierci. Gdy nikt nie powstrzyma jego krwawienia, lub jeśli otrzyma jeszcze jedną ranę, to zginie.

Przyczyny Obrażeń

Na wiele sposobów można ranić bohatera. Opisane są one wszystkie poniżej. Zauważ, że magowie odnoszą je dokładnie tak jak Śpiący. I dopiero gdy zostaną one już ustalone (i jeśli mag je przetrwa) to może zostać użyta lecznicza magya dla zmniejszenia ich efektów – pod warunkiem, że obrażenia nie są poważne.

Walka

Przeczytaj poprzednią sekcję. Każdy sukces zaliczony w rzucie na obrażenia zadaje bohaterowi jeden Stopień Obrażeń, czyli obniża aktualny Stopień Zdrowia o jeden.

Choroby i Trucizny

Trucizny i człowiecze choroby wywierają na magach takie same skutki jak reszcie ludzi. Jednak Przebudzeni nie umierają zwykle z ich powodu – ich moce odnawiania witalności są na to zbyt dobre. Stopnie Zdrowia utracone w wyniku choroby lub trucizny są traktowane jako normalne rany. Gdy zostaną wyleczone, to chory jest już zdrowy. Niestety, pewne ciężkie choroby i podstępne trucizny muszą być traktowane jak poważne rany – przypadkowo cudowne zdrowienie maga musi zabrać trochę czasu. Alternatywą jest tu tylko wulgarna magya i zmarnowana Kwintesencja.

Upadek

Jest on smutnym wynikiem niepowodzenia tak żywotnego rzutu jak Zręczność + Wysportowanie. By ustalić obrażenia z upadku skorzystaj z tabeli obok. Bohaterowie mogą podejmować testy Wytrzymałości, w nadziei na zneutralizowanie obrażeń. Ich Stopień Trudności wynosi jednak aż 8. Każdy wyrzucony sukces oznacza utratę jednego Stopnia Zdrowia mniej (magowi przydarzyło się upaść na przejeżdżającą furę z sianem, czy coś takiego). Każdy pech oznacza utratę dodatkowego Stopnia Zdrowia.

Ogień

Jak mówią ludzie, przez ogień droga najcięższa. Bohater, który utkwił wśród płomieni (lub co gorsza został przez nie pokryty) odnosi obrażenia zgodnie z tabelą Ognia. Gracz może rzucić swą Sumą Wytrzymałości przeciw Stopniom Trudności podanym w tabeli. Test ten musi być przeprowadzany w każdej rundzie w której boha-

ter ma kontakt z ogniem. Jego niepowodzenie oznacza, że otrzymuje on od jednego do trzech Stopni Obrażeń (spójrz do tabeli). Jeśli test się jednak powiedzie, to bohater odnosi o jeden Stopień Obrażeń mniej niż powinien. Gdy dojdzie do pecha, to zostaje on zraniony na jakiś specjalny sposób – traci wzrok lub kończyny. To właśnie może być przyczyną nienawiści Verbeny do Inkwizycji.

Duszenie i Tonięcie

Bez powietrza giną nawet i magowie. Czarownik jest w stanie wstrzymać swój oddech na okres, którego długość oparta jest na jego Wytrzymałości (zobacz tabelę) – jeśli nawet chce, to może go wydłużyć o 30 sekund za wydany punkt Siły Woli. Jeśli po wyczerpaniu powietrza w płucach nadal nie może zaczerpnąć oddechu, to zaczyna się dusić, odnosząc jeden Stopień Obrażeń na turę. I choć nie są one poważne, to nie da się ich uleczyć póki mag nie opuści wrogiego środowiska. Po osiągnięciu poziomu Zmasakrowanego mag umiera w ciągu minuty na punkt Wytrzymałości.

Zdrowienie

Ludzkie ciało przejawia niezwykłe możliwości samonaprawy. Zakładając że mają czas i opiekę, ludzie mogą odzyskiwać Stopnie zdrowia zgodnie z poniższą tabelą. Podany czas odnosi się do odzyskania tego konkretnego Stopnia Zdrowia – inne muszą być wyleczone w swoim czasie. Dlatego też, jeśli bohater potrzebuje trzech miesięcy na wyleczenie się z bycia Zmaltretowanym, to wciąż musi się leczyć z Ciężko Rannego, Lekko Rannego itd.

Magya może oczywiście w nieoceniony sposób przyśpieszyć ten proces. Sfera Życia daje dostęp do sporej różnorodności Efektów, mogących wspomóc ludzkie ciało w jego uzdrawiających procesach **(zobacz Rozdział Ósmy)**. Magyę leczniczą da się także zastosować jako przypadkową: pocisk tylko musnął żebro, lub trafił w szczęśliwą piersiówkę z whisky, którą mag tak lubił nosić zawsze w kieszeni na piersi (pamiętaj tylko, że jej stworzenie wymaga Materii i Pierwszej).

Tabele Obrażeń

Ogień

Stopień Trudności	Temperatura płomienia
3	Świeca (oparzenia pierwszego stopnia)
5	Pochodnia (oparzenia drugiego stopnia)
7	Palnik (oparzenia trzeciego stopnia)
9	Palne substancje chemiczne
10	Roztopiony metal

Obrażenia	Rozmiar płomienia
1 SO	Pochodnia; część ciała poparzona
2 SO	Ognisko; połowa ciała poparzona
3 SO	Pożar; całe ciało poparzone

Duszenie i Tonięcie

Wytrzymałość	Wstrzymanie Oddechu
1	30 sekund
2	Jedna minuta
3	Dwie minuty
4	Cztery minuty
5	Osiem minut
6	15 minut
7	20 minut
8	30 minut (!)

Tabela Czasu Normalnego Zdrowienia

Stan Zdrowia	Czas
Poobijany	Jeden dzień
Zraniony	Trzy dni
Lekko Ranny	Jeden tydzień
Ciężko ranny	Jeden miesiąc
Zmaltretowany	Trzy miesiące
Okaleczony	Trzy miesiące
Zmasakrowany	Trzy miesiące

Wysokość (w metrach) Obrażenia

1,5	1 SO
3	2 SO
6	3 SO
9	4 SO
12	5 SO
15	6 SO
18	7 SO

... itd. co 3 m o 1 SO więcej, aż do maksimum 10 SO.


PIERWSZY RAZ OD ŚMIERCI BETH CZUJĘ SIĘ TU WOLNA, JAKBYM BYŁA W DOMU.
RZECZYWISTY ŚWIAT ZMIENIA SIĘ JAKBY PROWADZIŁ GO AUTOPILOT. WEZWAŁA MNIE TU MAGYA, A JA ODPOWIEDZIAŁAM NA JEJ ZEW.
BRAWO! CUDOWNIE!
COO?
OD DAWNA NIE MIAŁEM TU TAK ZNAKOMITEGO TOWARZYSTWA.
PRZEPRASZAM, NIE CHCIAŁAM TU TAK, UHM, WTARGNĄĆ.
NIE MA MOWY O ŻADNYM WTARGNIĘCIU, NAPRAWDĘ SIĘ CIESZĘ. TU ZAWSZE JEST TAK CICHO... A JA TAKI SAMOTNY.
NIE MUSISZ SIĘ TU KRĘPOWAĆ. CIESZĘ SIĘ Z TOWARZYSTWA. JAK CIĘ ZWĄ?
UH, JENNIFER... A TY?
MOŻESZ MÓWIĆ DO MNIE MARILLON.

Przykład Gry

Ostatnia sesja sagi Wendy, „Pasji Wilków" pozostawiła bohaterki jej graczy: Jennifer (Phila) i Atropos (Shadow – tak, ona naprawdę ma takie imie) wspinające się na górski stok w poszukiwaniu Węzła w dolinie za górą. Chodzą pogłoski, że miejsce to bardzo inspirowało mentorkę Jennifer, Beth. Sama Jennifer, artystka Verbeny czuje się wspaniale w trakcie tej wspinaczki; tutaj dopiero poczuła się żywa. Jej najlepsza przyjaciółka Atropos, będąca czarodziejką Opustoszałych, czułaby się o wiele lepiej siedząc w knajpie, a jeszcze lepiej leżąc z kimś w łóżku.

Wendy zdecydowała, że Węzeł będzie miał nowego mieszkańca – Umrodowego wagabundę, przedstawiającego się jako „Marillon". Zamieszkał on tu po ostatniej wizycie Beth, stwierdzając, że miejsce mu się bardzo podoba.

Ponieważ suma Odporności i Atletyki Jennifer przekracza niemal dwa razy wyniki Atropos, to Wendy pozwala jej objąć swobodnie prowadzenie bez jakichkolwiek rzutów. Phil mówi, że jego bohaterka wcale nie zważa na to, że Atropos zostaje coraz bardziej z tyłu; w końcu sama chciała tu iść. Gdy wspina się już na szczyt, z radości rozpoczyna ekstatyczny taniec.

Gdy Jennifer schodzi do doliny, Marillon rzuca Czar Transu. Jego Gnoza to 7, jest większa od jej Siły Woli. Wendy chce przysporzyć jej kłopotów, a więc pozwala duchowi na automatyczny sukces. Mówi następnie Philowi by rzucił na Percepcję (3) + Czujność (3) Jennifer. Normalnie ST równy byłby 6, ale ze względu na Czar... no cóż teraz wynosi 9. Phil rzuca swymi sześcioma kostkami: 6, 1, 3, 2, 1 i 4. Pech. Marillon dopada ją z zaskoczenia.

Gdy Marillon już się zbliża, Wendy rozpoczyna próbę uwodzenia: rzut na Wygląd + Przebiegłość – razem siedem kostek. Spryt Jennifer jest cokolwiek przeciętny (2), a więc Stopień Trudności ducha wynosi 5. Ma on więc więcej nawet niż trzeba kostek, by osiągnąć automatyczny sukces. Ale i tak rzuca. Pięć sukcesów! Jennifer zostaje hm, zauroczona – całkiem traci głowę.

Wendy i Phil oddają się radosnej narracji, ale... Phil robi się coraz bardziej podejrzliwy od tych wszystkich rzutów kostek. Wendy mówi mu, że Marillon jest niezwykle atrakcyjny, a następnie znowu rzuca (na jego Spryt + Przebiegłość) by podtrzymać zainteresowanie Jennifer. Na tym rzucie zalicza jeszcze trzy sukcesy. „Hej!" krzyczy Shadow. „A co ze mną?"


CHOLERA JEN, MOGŁAŚ PRZYNAJMNIEJ NA MNIE...
CO U DIABŁA?
NIE WIEDZIAŁEM ŻE MASZ ZE SOBĄ... PRZYJACIÓŁKĘ.
MÓJ BOŻE, ATROPOS, TWOJA CZASOWA KOORDYNACJA JEST NIESAMOWITA... JAK ZWYKLE
MASZ JAKIŚ PROBLEM?
NIC O CZYM WARTO MÓWIĆ.
JEDNA CHWILA... KOLEŚ, ZOBACZMY JAK TY NAPRAWDĘ WYGLĄDASZ.
O DO...
HA HA HA
CO CIĘ TAK ŚMIESZY?
SPÓJRZ SAMA.

Wendy zabiera Shadow na bok i opisuje jej co Atropos widzi.

Cała grupa pogrążona jest teraz w narracji. Phil bierze pod uwagę te wszystkie rzuty i zaczyna odprawiać Atropos. Wendy pozwala Shadow Rzucić na Percepcję (4) + Świadomość (3), przy ST: 7. Wyrzuca ona 7, 5, 7, 4, 3, 9 i 5 – trzy sukcesy. Dzieje się coś złego.

Shadow decyduje się użyć Spojrzenia Ducha (Duch 1). Atropos wyciąga swe rekwizyty i nimi rzuca. Shadow testuje jej Arete (4); Wendy obniża ST (normalnie 4) o –1 ze względu na obecność Węzła. Cztery sukcesy!

Na złożonej kartce papieru Wendy szkicuje prawdziwy wygląd Marillon i podaje ją Shadow, która po jej otworzeniu zaczyna się śmiać.

Shadow decyduje się rozszerzyć Spojrzenie Ducha na Jennifer. Z punktu widzenia zasad wymaga to kolejnego rzutu, ale Wendy to ignoruje. Tak więc Shadow podaje kartkę Philowi. Obie kobiety patrzą z ubawieniem na jego reakcję. Ponieważ Marillon nic zrobił jeszcze w tej turze niczego, Wendy zakłada, że szykuje on małą niespodziankę...


TRZEBA BYŁO TEGO NIE ROBIĆ. TERAZ BĘDĘ MUSIAŁ WAS UKARAĆ.
O BOŻE...
I CAŁĄ RESZTĘ.
JEN, CZY TY NIE MOŻESZ PODERWAĆ KIEDYŚ KOGOŚ NORMALNEGO?
SPLUWA? CHYBA ŻARTUJESZ!
WĄTPIĘ BY KULE POWSTRZYMAŁY TO COŚ.
MOŻE UDA SIĘ TO MAGYI.
TO MIEJSCE NALEŻY DO MNIE, PRZECHODNIE! JAKIEŚ PYTANIA?
AAGH!
CO?!
JA NAS W TO WPAKOWAŁAM. TERAZ JA TU POSPRZĄTAM.

Wendy w nagłym przypływie aktorstwa zeskakuje z krzesła i zaczyna naśladować to coś, właśnie przyzwane przez Marillona. Przerywa to działanie poprzedniego Czaru, tak więc Jennifer może działać normalnie. Wszyscy troje rzucają na inicjatywę (Spryt + Czujność, ST: 4). Atropos wyrzuca 3, 5, 8, 2, 6 i 10 – będzie pierwsza. Jennifer z 2, 5, 1, 7 i 8 – następna. Wendy nie wyszedł rzut dla duchów Umrodu – ledwo 1, 4, 6, 5 i 1. Będą ostatnie.

Ponieważ Atropos jest uzbrojona w Lekki Rewolwer, jest w stanie w ciągu tury strzelić do stwora trzy razy. Shadow rozdziela jej Sumę Zręczności + Broni Palnej (osiem kostek) między dwa strzały. Wendy obniża ich Stopień Trudności o 1 ze względu na wielkość kreatury. Shadow rzuca pierwszą częścią swej Sumy; zalicza dwa sukcesy. Na drugiej części wyrzuca ich trzy – nieźle jak na cztery kostki! Teraz monstrum ma do zneutralizowania jedną ranę wartą sześciu Stopni Obrażeń i drugą wartą siedmiu.

Wendy wykonuje dwa testy neutralizacji (Wytrzymałość, ST: 6), zakładając się, że Suma kreatury będzie całkiem spora. Wykorzystując swe prerogatywy Narratora bierze do ręki siedem kostek. I gdy Phil i Shadow zaczynają jęczeć, ona rzuca: pięć sukcesów za pierwszym razem, cztery za następnym. Bestia otrzymuje łącznie cztery Stopnie Obrażeń. Boli ją, lecz niezbyt strasznie – w końcu jest duża!

Phil deklaruje że Jennifer rozpoczyna rzucanie Efektu – **Mniejszej Zmiennokształtności** (Życie 4). Opisuje jej bolesny (lecz nader odpowiedni) styl magyi: wycinanie runów na ciele. Będzie potrzebował dwóch sukcesów; jako że Efekt ten jest wulgarny bez obserwatora to jego Stopień Trudności wynosi 7. Wendy obniża go ze względu na obecność i Rezonans Węzła – pasuje on do takiej magyi. Phil rzuca; jeden sukces. Blisko, ale trochę brakuje. Dorzuca więc punkt Siły Woli i Jenifer zaczyna się przekształcać...

Wendy wykonuje rzut ataku dla kreatury (Zręczność + Bójka, ST: 6); trzy sukcesy. Siłę bestii ocenia na około 5 (wystarczająco do zranienia, lecz nie wymordowania magiń) i rzuca. Shadow otrzymuje dwa Stopnie Obrażeń; próbuje je zneutralizować, lecz bez skutku.

Wendy decyduje, że Marillonowi wyrosną szpony – ze swą **Materializacją** może zmieniać kształt jak mu się chce i ruszy w stronę Atropos. Koniec tury.

Ponowne rzuty na inicjatywę. Phil wygrywa z 4 sukcesami i jako że Jennifer już się przekształciła, skacze na potwora. Jego rzut ataku to Zręczność (4) + Bójka (3) przy Stopniu Trudności 6 (dla pazurów). Phil bierze swe kostki i rzuca...

Dodatek

Świat przychodzi w niekończącym się strumieniu kawałków puzzli; chcielibyśmy myśleć, że wszystkie one do siebie jakoś pasują, lecz tak nigdy nie jest.
– Robert Pirsig, *Lila*

Antagoniści



Śpiący

Nie pozwól by fakt, iż twoi bohaterowie władają Sztuką doprowadził cię do przeświadczenia że zwykli ludzie są tylko popychadłami. W Świecie Mroku jest parę organizacji, które są tak niebezpieczne dla Przebudzonych jak oni sami dla siebie.

Rządy

Gdy naród tworzy rząd, to swych rządzących obdarza nie mądrością lecz mocą.
– Charles Sprading, *Wolność i jej podstawy*

Jak wiele podejrzewają rządy całego świata? Jak wiele wiedzą? Jak bardzo są kontrolowane przez magów lub inne nadprzyrodzone istoty? Trudno powiedzieć. Wiele rządów utrzymuje agencje lub departamenty odpowiedzialne za badanie nadprzyrodzonej aktywności. Większość z nich, szczególnie ze strony armii, wydaje się być poświęcona takim fenomenom jak ESP, jasnowidzenie i telekineza.

Krążą pogłoski że rząd Stanów Zjednoczonych prowadzi specjalne badania, określone jako „Projekt PSI" i osiągnął w nim spory sukces. Czyżby udało mu się Przebudzić „obiekty doświadczalne"? I co się stało z magami których tak wielu zaginęło w ostatnich latach... ? Generalnie jednak departamenty te wydają się bardziej koncentrować na swych własnych „rewolucyjnych" badaniach.

W Wielkiej Brytanii także działa organizacja poświęcona badaniom zjawisk paranormalnych, lecz jest ona bardzo trudna do wyśledzenia. Niektórzy podejrzewają że ma ona liczące setki lat powiązania z innymi tego typu grupami. Brytyjscy mystycy opowiadają że Scotland Yard prowadził śledztwo w przypadkach powiązanych z magami z niesamowitą precyzją. Niektórzy z nich dodają, że jest on kontrolowany przez potężnego wampira, który wykorzystuje go do tępienia swych wrogów.

W Stanach Zjednoczonych magyczna aktywność może się znaleźć pod lupą dwóch agencji: FBI i NSA.

W FBI można prawdopodobnie znaleźć kilku osobników, którzy podejrzewają całą prawdę; prawdopodobnie też istnieje specjalny departament poświęcony badaniom zjawisk nadprzyrodzonych. Powstał on pierwotnie w celu zneutralizowania wpływu „Komunistycznej Kontroli Myśli" na fali antyradzieckiej histerii lat '50, a następnie przerodził się w grupę znaną powszechnie jako Wydział Spraw Specjalnych (choć jego członkowie rzadko kiedy tak się określają) zaangażowaną w śledztwa o niezwykłym charakterze. Uważa się że część prowadzonych przez niego w latach '60 spraw mogła odsłonić pewne powiązane z magami fakty. Mimo tego, Wydział od tamtych czasów systematycznie wzrastał w mocy, liczebności i znaczeniu. Przed podjęciem jednak przez niego jakiejkolwiek akcji FBI żąda niezbitych dowodów, a większość z nich wymykała się Śpiącym w wydziale. Fakt, zdarzało się nieraz że agenci obserwowali magyczną aktywność, ale jak do tej pory brakuje im jakichkolwiek materialnych dowodów.

Uważa się, że NSA, olbrzymia, kompilująca wszystkie fakty agencja bezpieczeństwa narodowego aktywnie prowadzi kronikę nadprzyrodzonych zjawisk i specjalnie znaczących Efektów Paradoksu, ale traktuje je jako element terroryzmu. Nie udało jej się jeszcze wszystkiego powiązać na tyle, by odsłonić całą prawdę; zamiast tego na razie zaznacza raporty policyjne i dziennikarskie, w których widnieją interesujące lub niezwykłe fakty. Śledztwo rozpoczyna się tylko wtedy, gdy komputer lub analityk wykażą powiązania między dziwacznymi wydarzeniami. I choć wielu wierzy, że NŚP otrzymuje informacje prosto z zasobów agencji, to nikt nie wie jak wiele mogą wiedzieć sami Śpiący. A gdyby odkryli oni kiedyś prawdę, to środki jakich mogliby użyć są naprawdę przerażające w swej potędze.

• **Policjant:** Od czasu do czasu magowie mogą rozminąć się z prawem. Większość lokalnych glin porusza się policyjnymi radiowozami, zwykle po dwóch partnerów. Wystarczy, że przez radio poproszą o wsparcie, a w przeciągu kilku minut zjawia się od jednego do pięciu innych wozów patrolowych. W uzasadnionych wypadkach już po 10 minutach zjawi się na pomoc 50 lub więcej policjantów (przynajmniej w większych miastach).

Kreacja Bohatera: Atrybuty: 7/5/3, Zdolności: 15/9/3, Pozycja: 7, Siła Woli: 6

Sugerowane Atrybuty: Załóż, że wszystkie Atrybuty policjantów mają wartość 2, za wyjątkiem Fizycznych, które przyjmują wartość 3.

Sugerowane Zdolności: Czujność 2, Bójka 2, Cwaniactwo 1, Uniki 2, Autorytet 1, Technologia 1, Broń Palna 3, Prowadzenie 2, Walka Wręcz 1, Krycie się 1, Śledztwo 2, Biurokracja 1, Informatyka 1, Prawo 2, Procedura Policyjna 3

Wyposażenie: lekki rewolwer, lekki pistolet automatyczny, pneumatyczna śrutówka, pałka, kajdanki, krótkofalówka, odznaka, latarka

• **Inspektor:** Inspektorzy to po prostu detektywi policyjni, którzy wzywani są wówczas, gdy zostanie popełnione morderstwo lub inne, poważniejsze przestępstwo. To właśnie ci oficerowie zostaną włączeni do śledztwa we wszystkich niezwykłych sprawach. Statystyki te nadają się też dla prywatnych detektywów, którzy mogą być akolitami graczy.

Kreacja Bohatera: Atrybuty: 8/5/3, Zdolności: 17/9/3, Pozycja: 7, Siła Woli: 7

Sugerowane Atrybuty: Załóż, że wszystkie Atrybuty inspektorów mają wartość 2, za wyjątkiem Percepcji i Sprytu, które przyjmują wartość 3 a nawet 4.

Sugerowane Zdolności: Czujność 3, Autorytet 2, Bójka 2, Cwaniactwo 4, Zastraszanie 1, Przebiegłość 3, Uniki 1, Technologia 1, Broń Palna 3, Prowadzenie 2, Walka Wręcz 1, Krycie się 1, Śledztwo 4, Biurokracja 1, Informatyka 1, Prawo 2, Procedura Policyjna 4

Wyposażenie: lekki rewolwer, lekki pistolet automatyczny, kajdanki, krótkofalówka, odznaka, latarka

• **Agent rządowy:** Ci bohaterowie niezależni należą do FBI, NSA, CIA, Projektu PSI (szukający mystycznych „rekrutów") lub jakichś innych agencji rządowych. Mają wysoki autorytet i dysponują zwykle poważnym wsparciem.

Kreacja Bohatera: Atrybuty: 9/5/4, Zdolności: 18/10/6, Pozycja: 7, Siła Woli: 8

Sugerowane Atrybuty: Załóż że wszystkie Atrybuty agentów rządowych mają wartość 2, za wyjątkiem Percepcji i Inteligencji, które przyjmują wartość co najmniej 3.

Sugerowane Zdolności: Czujność 3, Autorytet 3, Bójka 3, Ekspresja 1, Zastraszanie 2, Uniki 2, Przebiegłość 1, Wysportowanie 1, Broń Palna 3, Prowadzenie 3, Krycie się 3, Technologia 2, Śledztwo 4, Biurokracja 2, Polityka 1, Informatyka 1, Prawo 3, Procedura Policyjna 5

Wyposażenie: lekki rewolwer, ciężki pistolet automatyczny, RKM, krótkofalówka, wideokamera, sądowe przybory laboratoryjne, przyłącze telefoniczne, przenośny detektor kłamstw, pluskwy podsłuchowe, pancerz klasy II, okulary – lustrzanki

Inkwizycja

Ironią jest fakt, że magia i nauka razem stały się ofiarami kościelnych prześladowań. Galileusz wycierpiał równie wiele co Agryppa. A dziś, gdy króluje nam we wszystkim nauka, to religię i magię wrzucono do tej samej kategorii. Obie są uważane najwyżej za wzniosłą bajkę, za coś czego inteligentni ludzie nie mogą traktować poważnie – archaiczne pozostałości z zabobonnej przeszłości.

– Donald Tyson, *Nowy Mag*

Dusze śmiertelnych od zawsze były rozdzierane między pragnieniem wielbienia a pożądaniem zniszczenia tego co wydawało się inne, niezwykłe... Inkwizycja, która powstała dla walki z nadprzyrodzonymi istotami była ukoronowaniem tej dwoistej żądzy. W imię wiary polowała, torturowała i zabijała swych wrogów.

Wszelkiego rodzaju łowcy czarownic istnieli od dawien dawna; prowadził ich często strach, zazdrość, religijny fanatyzm i poczucie prawości. Jednak oficjalna chrześcijańska Inkwizycja powstała w Europie na początku XIII wieku. I choć niektóre źródła obwiniają o jej powstanie ekstremistów z szeregów Niebiańskiego Chóru i wczesnej Konwencji Porządku Rozumu zwanej Kabałą Czystych Myśli, to korzenie tego ruchu wydały się powstać wśród samych śmiertelników inspirowanych działalnością ówczesnych magów (zobacz Rozdział Drugi). W każdym razie Chór i Kabała szybko podsyciły ognie i przez dobre kilkaset lat magowie byli szczuci i zabijani w wielkich ilościach.

Ostatecznie stosy wygasły, ale pozostała wciąż jedna grupa podtrzymująca legendę przy życiu: Stowarzyszenie Leopolda. Choć nie jest już ono więcej wspierane lub sankcjonowane przez Kościół Katolicki, to większość jego członków jest właśnie jego wiernymi. Stowarzyszenie wydaje się być dziś luźnym konglomeratem uczonych i przedstawicieli wyższej hierarchii kościelnej, utrzymującym kontakty poprzez pocztę i rzadkie konferencje. Chodzą pogłoski że ta współczesna Inkwizycja jest w rzeczywistości samobójczym oddziałem Mistrzów Niebiańskiego Chóru, wysyłanym w teren do niszczenia struktur innych Tradycji (Fundacja Watykańska gorąco temu zaprzecza). Inni twierdzą że to NŚP wciąż wspomaga odrośl ze swych korzeni – Zakon Templariuszy. Jednak poza rzadkimi wyjątkami, w Inkwizycji nie uświadczysz maga; jej łowcy są nie–Przebudzonymi ludźmi. Wcale to nie zmniejsza ich efektywności – są oni jednymi spośród najbardziej niebezpiecznych przeciwników jakich może napotkać mag. Mają oni dostęp do wielkich bibliotek, zapał krzyżowców i od czasu do czasu moce wiary, które mogą zniszczyć nawet najsilniejszą magyę (tzn. świętą kontrmagyę).

Poniższa statystyka odpowiada niezależnemu łowcy czarownic, ścigającemu Przebudzonych z własnych przyczyn.



• **Łowca Czarownic:** Tak wyglądają współcześni agenci Inkwizycji, będący zazwyczaj członkami różnych zakonów. Cała ich działalność jest przeprowadzana bez oficjalnej wiedzy Kościoła.
Kreacja Bohatera: Atrybuty: 8/6/3, Zdolności: 21/12/7, Pozycja: 6, Siła Woli: 10
Sugerowane Atrybuty: Załóż że wszystkie Atrybuty łowców czarownic mają wartość 2, za wyjątkiem Inteligencji, wynoszącej co najmniej 3. Większość uznanych łowców ma bardzo wysokie Atrybuty Fizyczne.
Sugerowane Zdolności: Czujność 2, Świadomość 2, Biurokracja 2, Kosmologia 5, Kultury 2, Zagadki 4, Etykieta 3, Ekspresja 2, Zastraszanie 3, Intuicja 4, Śledztwo 2, Lingwistyka 3, Medycyna 3, Okultyzm 3, Polityka 2, Badania 3, Przebiegłość 2, Sztuka Przetrwania 1, Technologia 1 (Wielu uznanych łowców, tych którzy niszczą wampiry i Garou posiada także Bójkę 3, Uniki 4, Broń Palną 4, Walkę Wręcz 3, Krycie się 3. Obdarzeni wyjątkową wiarą mogą mieć od jednego do pięciu kostek kontrmagyi, którą mogą wykorzystać do skontrowania każdej użytej przeciw nim Sfery).
Wyposażenie: Biblia, srebrny krucyfiks, Medalik Św. Ignacego, relikwie, szaty mszalne

Arkanum

Oczarowany, wszedłem i z pajęczynami osnutej półki
Najbliższy z tomów wziąłem, a wertując go,
Zadrżałem, widząc słowa kryć się zdające
Tajemnice, tak potwornymi po poznaniu będące.
– Howard Philips Lovecraft, *Grzyby z Yuggoth*

Początki istnienia Arkanum mogą zostać wyśledzone do mistycznej „Wojny Róż" która toczyła się w Paryżu drugiej połowy XIX wieku (nie miało to żadnego związku z angielskimi wojnami feudalnymi). Ta wojna na słowa (i jeśli wierzyć tym słowom, na mistyczne moce) wybuchła między dwoma zakonami Różokrzyżowców. Stała się ona wkrótce do tego stopnia publicznym skandalem (i źródłem rozrywki – wystarczy spojrzeć na ówczesne nagłówki paryskiej prasy) że wielu najlepszych uczonych i mistyków z obu grup opuściło je z niesmakiem. Po podpisaniu Wielkiej Karty, dysydenci ci zjednoczyli się, tworząc Arkanum. Porządek ten istnieje po dziś dzień.

Choć Arkanum istnieje formalnie mniej niż od stu lat, to historię ma o wiele dłuższą. Jego centralną lożę tworzy grupa, która określa samą siebie jako „Białych Mnichów. " Niektórzy sądzą że ci Biali Mnisi mieli coś wspólnego z Inkwizycją i przez te związki dowiedzieli się czegoś o magach. Na pewno jednak dziś żadne takie powiązania nie istnieją; Arkanum nigdy nie uczestniczy w żadnych łowach. Ono studiuje, ale nie niszczy.

Dysponuje Arkanum wieloma rozsianymi po świecie Domami Kapituły oraz trzema wielkimi Domami Fundacji w Bostonie, Paryżu i Wiedniu. Jego członkowie, których rekrutuje się ze śmietanki intelektualnej społeczeństwa wydają się być bardziej zainteresowani teorią niż praktyką. Poświęcają się oni gromadzeniu i studiowaniu wiedzy powiązanej na różne sposoby z okultyzmem ale praca ta jest bardziej skoncentrowana na przeszłości niż dniu dzisiejszym. Są oczywiście i tacy którzy przejawiają zainteresowanie stanem dzisiejszym, ale tak oni, jak i całe Arkanum ze sceptycyzmem odnoszą się do opowieści o Prawdziwej Magyi. Arkanoi wydają się być bardziej zainteresowani fenomenami mniej wyraźnej natury: magią, cudami i nawiedzeniami. Niemniej jednak samo istnienie fundacji przysparza magom wielu dylematów. Jeden zły ruch może zaprowadzić Arkanum do ich drzwi – a tylko bogowie wiedzą co się wówczas może stać...

• **Uczony:** Ci intelektualiści są zaangażowani w zbieranie i klasyfikację wszystkich danych tyczących się zjawisk paranormalnych, włącznie z magyą. Nie interesuje konflikt z nadprzyrodzony; będą unikać go za każdą cenę. Podczas operacji terenowych działają oni w grupach od dwóch do czterech dla zapewnienia świadków i większego bezpieczeństwa.
Kreacja Bohatera: Atrybuty: 9/6/3, Zdolności: 15/9/3, Pozycja: 7, Siła Woli: 10
Sugerowane Atrybuty: Załóż że wszystkie Atrybuty uczonych mają wartość 2 za wyjątkiem Charyzmy, Inteligencji i Oddziaływania, które powinny wynosić przynajmniej 3, a nawet 4.
Sugerowane Zdolności: Biurokracja 2, Kultury 2, Prowadzenie 1, Broń Palna 1, Zagadki 3, Etykieta 2, Ekspresja 2, Zastraszanie 1, Autorytet 4, Lingwistyka 4, Okultyzm 4, Badania 5, Nauka 4, Przebiegłość 2. Ci którzy rutynowo pracują w terenie – fotografując zjawy, zbierając ektoplazmę, mierząc „magiczną" energię linii sił – posiadają często Czujność 1, Świadomość 2, Intuicję 3, Medycynę 1, Sztukę Przetrwania 1.
Wyposażenie: Samochód, rozmaite gadżety, laboratorium śledcze.

Mystycy

Zazwyczaj jest tak że największym z wrogów jakich może mieć Przebudzony jest inny mag. Poniższe schematy i opisy mogą zostać wykorzystane przez Narratora jako bohaterowie niezależni, lub stać się inspiracją dla tworzenia własnych.

Przykładowe Schematy

• **Uczeń** ma jeszcze przed sobą studia tajemnic magyi, a jeśli je już zaczął, to nie opanował na razie żadnej Sfery. Jego znaczenie tkwi w tym, kim może zostać, niż kim jest obecnie.
Kreacja Bohatera: Atrybuty: 6/4/3, Zdolności: 10/8/3, Pozycja: 4, Siła Woli: 4, Sfery: nic, Arete: 1–2
• **Student** poszukuje oświecenia i poznał już w umiarkowanym stopniu (do Poziomu Trzeciego i niżej) przynajmniej jedną Sferę.
Kreacja Bohatera: Atrybuty: 7/5/3, Zdolności: 13/9/5, Pozycja: 5, Siła Woli: 5, Sfery: 6, Arete: 1–4
• **Adept** osiągnął poziom przekształcenia swej percepcji. Zgromadził już osobistą moc (Poziom Czwarty) przynajmniej w jednej Sferze, zazwyczaj inne też ma nieźle rozwinięte.
Kreacja Bohatera: Atrybuty: 8/6/3, Zdolności: 19/10/5, Pozycja: 7, Siła Woli: 8, Sfery: 15, Arete: 4–6
• **Mistrz** osiągnął Poziom Piąty przynajmniej w jednej Sferze, władając też prawdopodobnie innymi na poziomie Adepta lub wyżej. Mistrzowie Tradycji rozszerzyli swą wizję daleko ponad ludzkie kwestie, podczas gdy Technokraci tego poziomu kontrolują politykę i taktykę swych podwładnych.
Kreacja Bohatera: Atrybuty: 9/6/5, Zdolności: 22/10/6, Pozycja: 10+, Siła Woli: 8–10, Sfery: 15–30, Arete: 8+

Tułacz: Mark Hallward Gillan

Natura: Sędzia
Postawa: Buntownik
Esencja: Dynamiczna
Atrybuty: Siła 2, Zręczność 3, Wytrzymałość 3, Charyzma 3, Oddziaływanie 5, Wygląd 4, Percepcja 4, Inteligencja 4, Spryt 4
Zdolności: Czujność 4, Świadomość 3, Bójka 2, Uniki 2, Etykieta 1, Ekspresja 2, Broń Palna 3, Walka Wręcz 2, Śledztwo 3, Medytacja 2, Okultyzm 4, Cwaniactwo 5, Sztuka Przetrwania 2
Pozycje: Sprzymierzeńcy 2, Tajemniczość 3, Avatar 2, Przeznaczenie 2



Sfery: Duch 3, Entropia 2, Korespondencja 3, Pierwsza 2, Siły 3, Umysł 1
Arete: 4
Siła Woli: 10
Kwintesencja: 6
Paradoks: 5

Obraz: 176 cm wzrostu, 70 kg wagi, 39 lat (wygląda na wczesne 30), włosy blond (czarne brwi), czarne oczy, bardzo przystojny, silnie zbudowany. Chłodne, sardoniczne maniery. Nosi zazwyczaj wełniany sweter, skórzaną kurtkę i czarne jeansy. (Ze względu na małą Ułomność Paradoksu Gillanowi jest zimno przy każdej pogodzie).

Urodzony i wychowany w Melbourne, Gillan służył jako najemnik w wielu afrykańskich konfliktach lat '70, póki nie został Przebudzony potwornym wojennym przeżyciem. Krótko po tym, w 1976 roku został zwerbowany przez Porządek Hermesa i skierowany na naukę do Doissetepu. Udało mu się tam osiągnąć status Studenta, choć nie bez kłopotów, jako że jego buntownicze usposobienie denerwowało wykładowców. Po dojściu do stopnia Adepta zdecydował się na służbę w Fundacji w Nowym Orleanie.

W 1992 roku Gillan zaczął utrzymywać że natrafił na ślady spisku Eutanatosów. Przybyły na miejsce Starszy przeprowadził dochodzenie i nie znalazł najmniejszych ku temu podstaw. Jego skargi stawały się jednak coraz bardziej paranoiczne i przeraźliwe, aż wreszcie został przesłuchany przez Radę Zażaleń Porządku. Po wnikliwym wypytaniu Rada odmówiła podjęcia jakichkolwiek działań. Gillan nie protestował, ale pół roku temu został wyrzucony z Fundacji za napaść na Starszego. Obecnie jest sprzymierzony z kabałą nie-hermetycznych magów Tradycji, którzy także badają ów rzekomy spisek, czyniąc to z ponurą determinacją.

Najbardziej zauważalną cechą Gillana są jego żelazne nerwy; są świadkowie, którzy widzieli go jak nabijał się z Pana Umrodu. Kiedyś nawet napotkał Zewnętrzne Coś w Konstrukcie Inżynierów Próżni i ze spotkania tego wyszedł z nienaruszonym umysłem (choć był bardzo spocony). I choć rzadko się tym chwali, twierdzi czasami że siłował się z potężnym wampirem, zwanym „Matuzalemem" czy jakoś tak – i niemal wygrał. To że pozostał żywy po tylu nierównych konfrontacjach oznacza że musi mieć dostęp do jakichś nieznanych środków. Wszystkim napotykającym tego Tułacza doradza się ostrożność.

Centralna Rada Bezpieczeństwa Porządku Hermesa ogłosiła na Marku Hallwardzie Gillanie wyroki Cenzury, Interdyktu i Odwetu. Hermetycznych magów ostrzega się przed utrzymywaniem z nim jakichkolwiek kontaktów.

Technokraci

Cyborgi

Dla narzucenia swej Utopii stalowe legiony Iteracji X wykorzystują wiele BioMechanicznych organizmów. Choć mniej potężne od przerażających HIT Marków, cyborgi tej Konwencji oferują większą elastyczność, inteligencję, a czasami nawet magyczne zdolności, które w całości rekompensują ich względną „kruchość."

Najczęściej napotykane cyborgi to zwykli nie-Przebudzeni akolici, którzy przenoszą w sobie permanentne modyfikacje – bronie, skanery, transmitery i programy kontroli. Programy te składają się zazwyczaj z indoktrynacyjnych generatorów i zapewniających lojalność Umysłowych monitorów. Tak samo cyborgizowani są wszyscy magowie Iteracji X. W większości przypadków zapewnia im to parę podstawowych, wbudowanych w ciało aparatów (rekwizytów) i niewielkich mocy. Choć rozszerzenia takie są jak na zwyczajne standardy raczej niezwykłe, to większość współczesnych Śpiących traktuje je po prostu jako bardzo zaawansowaną technologię (czytaj: ich Efekty są zazwyczaj przypadkowe).

Cenne Przebudzone cyborgi dysponują siłą ognia mogącą rywalizować z małymi oddziałami wojska. Cyborgizowani Iteratorzy wspierają swą technomagyę broniami – Talizmanami, pancerzami i innymi Mechanizmami. Cyborgi takie są cały czas osłaniane, monitorowane i indoktrynowane – są zbyt kosztowne by miały ulec zniszczeniu i zbyt potężne by mogły uciec. Wiele z nich stacjonuje w rezerwie na poligonach innowymiarowych Dziedzin, wspomaga Korpusy Abordażu Inżynierów Próżni lub pod osłoną nocy wyrusza na działania bojowe. Ekstremalna moc niektórych ich Efektów i Mechanizmów przyciąga Paradoks nawet w najlepszych okolicznościach (czytaj: są one nader często wulgarne).

Typowy Cyborg

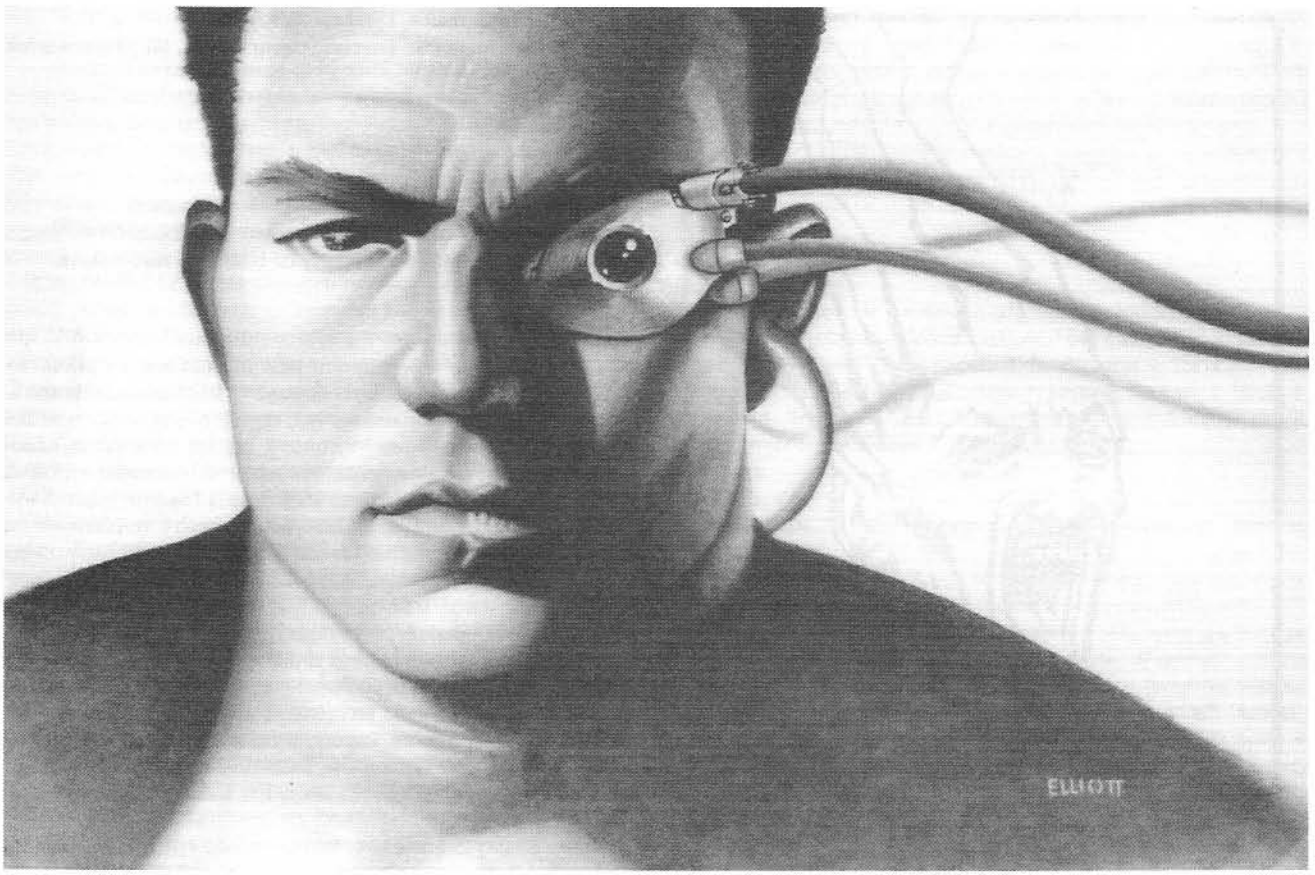
Atrybuty: Siła 3, Zręczność 3, Wytrzymałość 4, Charyzma 2, Oddziaływanie 1, Wygląd 2, Percepcja 3, Inteligencja 2, Spryt 3
Zdolności: Czujność 3, Wysportowanie 2, Świadomość 2, Bójka 2 (4 dla modeli bojowych), Informatyka 1–4, Prowadzenie 1, Broń Palna 3, Zastraszanie 2, Walka Wręcz 2 (4 dla modeli bojowych), Technologia 2–4 (bardziej cywilne modele mogą mieć prócz tego Etykietę, Autorytet, Śledztwo, Medycynę lub Cwaniactwo na poziomach 1–4)
Sfery: nic
Siła Woli: 3
Stopnie Zdrowia: OK, OK, –1 (x2), –2 (x2), –5, Unieruchomiony
Wartość Pancerza: 2 (łącznie sześć kostek w rzucie na neutralizację)
Ataki/Moce: Dwa lub trzy z poniższej listy: radio, noktowizor, pazury (5 SO), rozszerzenie Siły (do 6), apteczka, miniaturowe narzędzia, 3 kropki w każdej Wiedzy. Większość nosi ze sobą także zwyczajną broń.

Przebudzony Cyborg

Atrybuty: Siła 4, Zręczność 3, Wytrzymałość 5, Charyzma 1, Oddziaływanie 2, Wygląd 1, Percepcja 3, Inteligencja 2, Spryt 3
Zdolności: Czujność 3, Wysportowanie 3, Świadomość 2, Bójka 4, Informatyka 1, Uniki 2, Broń Palna 4, Zastraszanie 3, Walka Wręcz 4, Technologia 2
Sfery: Pierwsza 2, Siły 2–4, Materia 2–3, Umysł 1
Arete: 1–6
Kwintesencja: 10
Paradoks: zazwyczaj dużo
Siła Woli: 3 (ze względu na Technokratyczne programowanie; dla celów magyi i obrony efektywnie 7)
Stopnie Zdrowia: OK (x3), –1 (x3), –2, –2, –5, Zniszczony
Wartość Pancerza: 2 (łącznie siedem kostek w rzucie na neutralizację)
Wewnętrzna Kontrmagya: pancerz z Primium dający jedną kostkę
Ataki/Moce: Dowolne trzy spośród mocy typowego cyborga, a do tego jeden lub dwa Mechanizmy (Arete 5) symulujące następujące Efekty: Zmysł Kwintesencji (Pierwsza), Telepatia, Multitasking (Umysł), Wyładowanie Elektrostatyczne, Zrujnowanie Systemu, Piorun Sił (Siły/Pierwsza). Większość nosi prócz tego także zwykłą broń.

Hiper Inteligentne Technologie Mark V

HIT Marki zarezerwowane są dla najbrudniejszej roboty Iteracji X. Te odziane w ciała roboty zaprogramowane są do wyszukiwania i niszczenia wrogów Technokracji, czy mieliby nimi być magowie Tradycji, Maruderzy czy Nephandi. Będąc w połowie żywym ciałem a w połowie mechaniczną konstrukcją wyglądają dość ludzko, póki nie zdejmują długich płaszczy lub ukrywającej sylwetkę odzieży. Ich kamuflaż pozwala im uchodzić za zwykłych mężczyzn czy kobiety, nieodróżnialnych od Śpiących za wyjątkiem oczu: w oczach HIT Marka co kilka sekund miga błysk czerwonego, laserowego światła (często ostrzega to tych którzy wiedzą gdzie



patrzeć). Jednak gdy Marki wejdą w tryb bojowy to dopiero zaczyna się zabawa – z wnęk w ramionach wysuwają się wielkokalibrowe karabiny maszynowe, laserowe celowniki opuszczają się na oczy, a spod paznokci wyskakują ostre jak brzytwy wolframowe szpony.

Co najgorsze, HIT Marki są pokryte od stóp do głów rzadkim kontrmagycznym stopem zwanym Primium. Jako że same nie dysponują żadnymi magycznymi zdolnościami, nie wpływa to na ich efektywność, a sterujące oprogramowanie i konstrukcja zapewniają im wielokrotne przekraczanie standardów wydolności i fizycznych zdolności Śpiących. W oczy rzuca się także ich niesamowita zdolność przetrzymywania większości ataków. Choć nie przejawiają intelektualnie niczego prócz rutynowej inteligencji, to ich wewnętrzne komputery zapewniają znajomość wielu umiejętności i rodzajów wiedzy. Magom stojącym po niewłaściwej stronie ich luf radzi się, by atakowali z pełną siłą tylko z zaskoczenia, a w przypadku bezpośredniej konfrontacji uciekali jak najdalej.

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

Zdolności: Czujność 3, Bójka 3, wszystkie Umiejętności 3 (za wyjątkiem Medytacji i Krycia się), każda Wiedza 3 (za wyjątkiem Kosmologii i Okultyzmu)

Sfery: nic

Siła Woli: 5

Stopnie Zdrowia: OK (x5), –1, –1, –5, Zniszczony

Wartość Pancerza: 4 (łącznie dziewięć kostek w rzucie na neutralizację)

Ataki/Moce: Wielkokalibrowy karabin maszynowy (Pojemność magazynka 200, ST: 7, SO 8, zasięg 150, szybkostrzelność 3); pazury (8 SO), noktowizor

Wewnętrzna Kontrmagya: pancerz z Primium dający dwie kostki; pewne zaawansowane modele mogą mieć pancerz pięciokostkowy, ale tak mordercze rzeczy są bardzo rzadkie (na razie...).

Ludzie w Czerni

Ci odziani w czerń agenci noszący ciemne okulary, zawsze z walizeczkami, jeżdżący czarnymi Cadillacami, stąpają po piętach każdego zagrożenia Nowego Światowego Porządku. Zjawiając się na miejscu potrafią zastraszyć każdego, używając w tym celu prawdopodobnie przypadkowych Efektów Umysłu. Większość z nich jest blada i pozbawiona owłosienia, na twarzach ciężko znaleźć charakterystyczne rysy. Sondy Umysłu nie ujawniają u nich żadnych myśli ani wspomnień. Magya Życia wykazuje, że ich ciała są zdrowe, lecz dziwnie puste, jakby brak im było duszy. Magya Ducha wykrywa wokół nich złowieszczą aurę. Przemawiają bardzo rzadko, a ich dokładne motywy są zawsze zagadką.

Ludzie w Czerni podróżują w zorganizowanych grupach po trzech lub więcej. Porządek Hermesa ustalił, że każdy w takiej grupie specjalizuje się w dwóch Sferach. Szczegółowe raporty z pola walki twierdzą, iż LWC często działają razem dla wywołania koniunkcyjnych Efektów, choć równie dobrze są w stanie używać magyi niezależnie. Większość nosi interesujące gadżety, które wykorzystują jako rekwizyty dla swych rozmaitych Efektów.

Po śmierci LWC roztapiają się w nicości. Nie ma jakichkolwiek dowodów, że ten niezwykły Efekt kiedykolwiek spowodował Paradoks; w ogóle wydaje się, że wszyscy słudzy NŚP cierpią bardzo mało od Paradoksu. Choć pewne źródła i starcia wskazują na możliwość istnienia różnych typów Ludzi w Czerni (niektórych o większej niezależności niż inni), to prawdziwa natura tych agentów pozostaje nieznaną.

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

Zdolności: Czujność 5, Wysportowanie 2, Świadomość 3, Uniki 2, Prowadzenie 2, Zagadki 1, Broń Palna 3, Intuicja 3, Zastraszanie 4, Śledztwo 3, Medytacja 2, Walka Wręcz 3, Okultyzm 1, Cwaniactwo 2, Przebiegłość 3, Krycie się 5



Pozycje: Tajemniczość 4, Sprzymierzeńcy 3
Sfery: Dwie na Poziomie Trzecim (często Umysł, Siły, Pierwsza lub Czas; rzadko kiedy Duch)
Arete: 3–5
Siła Woli: 8
Kwintesencja: różnie
Paradoks: różnie
Stopnie Zdrowia: OK (x3), –1, –2, –2, –5, Wyparował
Ataki/Moce: W dodatku do zwyczajnej broni i rekwizytów do magyi Sił LwC często generują stałą, opartą na Umyśle 2 aurę strachu.

Wiktorzy

Wiktorzy służą Progenitorom jako robocza masa i mięso armatnie, wspomagająca ich wyhodowane w laboratoriach monstra. Nikt poza tymi laboratoriami nie wie, czy ich nazwa miała mieć coś wspólnego ze zwycięstwem ("victoria"), czy też nieść jakieś odnośniki do Wiktora Frankensteina. Stworzeni w biotechnologicznych kadziach tej Konwencji Wiktorzy wspomagają Pogrom, poprzez wymienianie kluczowych przywódców politycznych i wojskowych na lojalne klony Progenitorów. Przejmując ich rolę, Wiktorzy mogą szpiegować wrogów Konwencji, prowadzić sabotaż ich planów i szerzyć nieufność wśród Tradycji.

Ci „Homo Superiors" w wyglądzie mogą się bardzo różnić. Jednak wszyscy są atrakcyjni i silnie zbudowani, przejawiają szczyty fizycznych możliwości oraz doskonałe umiejętności strzeleckie. Ale ich zdolności magyczne na szczęście są zerowe, podobnie jak i ich inteligencja, nader mierna. Raporty wykazują, że mimo całej ich fizycznej doskonałości Wiktorzy są mentalnie niestabilni; wielu wyrabia w sobie psychotyczne tendencje i w walce zachowuje się jak berserkerzy.
Atrybuty: Siła 4, Zręczność 4, Wytrzymałość 4, Charyzma 2, Oddziaływanie 2, Wygląd 4, Percepcja 2, Inteligencja 1, Spryt 3
Zdolności: Czujność 2, Wysportowanie 4, Bójka 4, Uniki 4, Broń Palna 4, Walka Wręcz 4 (W zależności od misji Wiktora, wyucza się go kilku z poniższych Zdolności: Informatyka, Kultury, Prowadzenie, Etykieta, Zastraszanie, Przebiegłość i Technologia. Ich wartości wahają się od 1 do 4).
Sfery: nic
Siła Woli: 3
Stopnie Zdrowia: OK (x2), –1 (x2), –2 (x3), –5, Zabity
Wewnętrzna Kontrmagya: 2 kostki

Maruderzy i Mityczne Bestie

(Zobacz także „Ukryty Świat" w Rozdziale Dziewiątym)

Arlan „Żartowniś" Nattick

Natura: Nieznana
Postawa: Drastycznie różnorodna
Esencja: Dynamiczna
Atrybuty: Siła 3, Zręczność 4, Wytrzymałość 3, Charyzma 4, Oddziaływanie 4, Wygląd 3, Percepcja 5, Inteligencja 4, Spryt 3
Zdolności: Czujność 3, Wysportowanie 2, Świadomość 1, Informatyka 2, Kosmologia 4, Kultury 4, Ekspresja 2, Intuicja 2, Zastraszanie 2, Lingwistyka 3, Znajomość (wszystkiego?) 4, Okultyzm 5, Nauka 3, Przebiegłość 2
Pozycje: Avatar 4, Biblioteka 4
Sfery: Materia 5, Życie 5, wszystkie inne 4 (zazwyczaj); czasami Umysł 0 i wszystkie inne 2
Arete: 5

Siła Woli: 10 (zazwyczaj); czasami 3
Kwintesencja: 8

Obraz: 180 cm wzrostu, 70 kg wagi, wygląda na 25 lat. Krótko ostrzyżone blond włosy, czarne brwi, głęboko osadzone czarne oczy, blada skóra, duże usta z jasnymi, czerwonymi wargami. Gładki, oleisty głos; smukła budowa ciała; zachowanie nieprzewidzialne – czasem jowialne, czasem histeryczne, gniewne czy rozwścieczone. Ubiera się nieprzewidywalnie.

W przeciwieństwie do wielu Maruderów, Nattick chętnie rozmawia z magami Tradycji o źródłach swej niesamowitej magyi. Jednak te „źródła" (w liczbie mnogiej) to tylko słowa, gdyż za każdym razem podaje on inną wersję. Twierdził już, że jest owocem programu rozrodczego Progenitorów, ofiarą tortur Eutanatosów, Sierotą – samoukiem, Śpiącym Diabolistą, żywym duchem Paradoksu i tak dalej. Próby uporządkowania tych niestałości wydają się bardzo go rozwścieczać i zazwyczaj wtedy atakuje.

Znanych jest jedynie kilka potwierdzonych prawd o Arlanie Natticku. Oto one: posiada on olbrzymią wiedzę na temat każdej Tradycji, Konwencji i grupy Szalonych i Upadłych. Wykazał się wyjątkowymi umiejętnościami magycznymi, włącznie z przywracaniem umarłych do życia, i jak widać czerpie z nich wielką przyjemność. Czasami jednak jego moc nie wydaje się przekraczać poziomu Studenta. Zdarza się, iż wkracza w walki między Śpiącymi (ostatnio były to Malezja, gdzie walczył w obronie przyrody i chińska prowincja, gdzie bronił praw człowieka). W każdym z tych konfliktów kilkakrotnie zmieniał strony, prawdopodobnie z nudów, a następnie pogrążał wszystko w chaosie. Wiadomo że zabił do tej pory przynajmniej dwunastu magów Tradycji oraz samodzielnie zniszczył Procesor Iteracji X w Johannesburgu w RPA.

Jego właściwe cele pozostają nieznane. Nieprzewidywalność i zaobserwowana odporność na Paradoks umieszczają go w szeregach Magów Chaosu. Często robi wszystko by wykazać rywalom wyższość swej magyi, a po zwycięstwie chodzi co prawda niewiarygodnie napuszony, ale pozostawia przegranych przy życiu. Choć Nattick żyje w ciągłej huśtawce emocjonalnej, to jest niezwykle bystry, niepodatny na manipulację i wszystkim radzi się by traktowali go z największą możliwą ostrożnością.

Mantikora

Te niesławne Odeszłe stwory mają ciała lwów, jaszczurze głowy z lwimi grzywami, zęby jak rekiny, nietoperze skrzydła i ogony skorpionów. Są brutalnymi samotnikami, łatwymi do rozgniewania i niemal zawsze głodnymi. Mówi się że mantikory mogą wyczuć przyjazne nastawienie i mogą być w stosunku do swych „przyjaciół" lojalne. Kilku magów Tradycji opowiada o swych spotkaniach z mantikorą, która przypominała tę z legendy o Androklesie i Lwie. Mówią oni także, że mantikora nie potrafi mówić, ale ma niezwykły muzyczny głos, przypominający brzmienie fletu.

Choć niegdyś, w Erze Mitycznej, mantikory przemierzały całą Ziemię, to dziś spotkać je można tylko w Umbrze. Niektóre służą Magom Chaosu w nadziei na przejście z nimi do naszego świata. Ale gdy im się to czasem uda, statyczna rzeczywistość doprowadza je do choroby i śmierci.

Atrybuty: Siła 8, Zręczność 4, Wytrzymałość 5, Percepcja 2, Inteligencja 1, Spryt 2
Zdolności: Wysportowanie 1, Bójka 3, Ekspresja 3, Krycie się 2
Sfery: nic
Siła Woli: 5
Kwintesencja: przyrodzone 5 punktów, które po jej śmierci może być zebrane jako Haust.
Stopnie Zdrowia: OK (x2), –1 (x2), –2 (x3), –5, Unieruchomiona
Ataki/Moce: Pazury oraz ugryzienie (10 SO); ogon skorpiona (8 SO; ofiara która po teście neutralizacji otrzyma choć jeden Stopień Obrażeń, musi rzucić jeszcze raz na Wytrzymałość przy Stopniu Trudności 9. Jeśli nie powiedzie się jej ten rzut, to dostaje jeszcze trzy SO od trucizny, bez możliwości ich neutralizacji); lot (15 m/turę)

Ik–Thazai, mniejszy smok

Natura: Gbur
Postawa: Cwaniak
Esencja: Pierwotna
Atrybuty: (wartości w nawiasach odpowiadają ludzkiej formie)
Siła 10 (5), Zręczność 3, Wytrzymałość 7 (4), Charyzma 3, Oddziaływanie 4, Wygląd 3 (5), Percepcja 4, Inteligencja 4, Spryt 3
Zdolności: Czujność 4, Świadomość 3, Bójka 4, Kultury 3, Uniki 1, Zagadki 4, Etykieta 2, Zastraszanie 5, Intuicja 3, Lingwistyka 5, Walka Wręcz 3, Okultyzm 3, Przebiegłość 3
Sfery: nic
Siła Woli: 8
Kwintesencja: 20 (połowę z tego można wykorzystać jako Haust jeśli smok zginie)
Stopnie Zdrowia: OK (x3), –1 (x3), –2 (x5), –5 (x2), Unieruchomiony
Ataki/Moce: Ugryzienie (13 SO); pazury (13 SO); ogon (11 SO – po uderzeniu ofiarę odrzuca na wiele metrów); lot (20 m/turę); zmiana kształtu (w ludzką kobietę); władza nad gadami (kontrola wszystkich prawdziwych gadów w obrębie 100 metrów aż do ich śmierci); płomienny oddech (10 SO od ognia; wymaga rzutu na Zręczność + Szermierkę, ST: 5. Wpływa na jedną ofiarę w zasięgu za wyrzucony sukces; płomienie mogą być skontrowane magyą Sił. Każde zionięcie zużywa pięć punktów Kwintesencji).

Obraz: W ludzkiej formie wygląda jak niska, bardzo piękna kobieta o słowiańskiej urodzie, z długimi czarnymi włosami i zielonymi oczami. Przedstawia się czasami jako „Varvara". W swej smoczej formie jest wijącym się czarno-złoto-niebieskim potworem, długim na jakieś 15 metrów.

Ik–Thazai, Ta Która Wije się W Głębinach, pustoszyła kraje Europy jeszcze w Wieku Legend. W kronikach z tamtych czasów odnotowano że była ona pożądliwa, kierowała się impulsami, a jej chciwość mocy, pochwał i Kwintesencji była nie do opisania. Gdy magya opuściła świat, Ik–Thazai wpierw zapadła w hibernację, a ostatecznie opuściła Gaję, przenosząc się do Cząstkowej Dziedziny w Bliskiej Umbrze.

Podobnie jak i większość Mitycznych Pozostałości, tak i ona nienawidzi swego wygnania. Dlatego też okazjonalnie wspomaga Maruderów w ich rajdach oczekując od nich w zamian otwarcia jej drogi na Ziemię. Podczas tych podróży poszukuje potężnych Węzłów i pożera wszystkie Hausty i całą Kwintesencję jaką tylko znajdzie; im więcej jej się uda zjeść, tym dłużej będzie mogła u nas pozostać. Jest przecież taumivorem. Wiadomo też że podejmowała próby napaści na Węzły należące do potężnych Fundacji; oczywiście mieszkający w nich magowie nie przypatrywali się temu bezczynnie.

Obserwacje wykazują że może ona przybierać ludzką formę, ziać niszczącymi płomieniami, latać i rozkazywać niemal wszystkim gadom. Ale choć jest inteligentna, to brak jej wyrafinowania i znajomości współczesnego świata. Jedyne trwalsze kontakty jakie udało się jej nawiązać to z magami Porządku Hermesa i Szalonymi. Co prawda przydarzyło się jej napotkać statek kosmiczny Inżynierów Próżni – obie strony bardzo na tym ucierpiały. Od tej pory czuje zdecydowaną niechęć do takich „trofeów".

Pago–Pago

Natura: Cwaniak
Postawa: Brutal
Esencja: Pierwotna
Atrybuty: Siła 6, Zręczność 6, Wytrzymałość 3, Charyzma 1, Oddziaływanie 1, Wygląd 1, Percepcja 4, Inteligencja 2, Spryt 2
Zdolności: Czujność 3, Wysportowanie 1, Bójka 2, Uniki 4
Sfery: nic
Siła Woli: 4
Kwintesencja: 12 (połowę z tego można wykorzystać jako Haust po śmierci Pago–Pago)
Stopnie Zdrowia: OK (x3), –1 (x3), –2 (x5), –5 (x2),Unieruchomiony
Ataki/Moce: Nogi (6 SO, cztery ataki w rundzie); jadowite żądło (6 SO; ofiara która po teście neutralizacji otrzyma choć jeden Stopień Obrażeń musi rzucić jeszcze raz na Wytrzymałość przy Stopniu Trudności 9. Jeśli nie powiedzie się jej ten rzut, to dostaje jeszcze jeden SO od trucizny).

Obraz: Zobacz poniżej.

Na początku tego roku kabała magów Tradycji wybrała się na Filipiny w poszukiwaniu nowych Węzłów. Udało im się dotrzeć aż na wzgórza Mindanao koło Malaybalayu. Tam wkroczyli do Umbry i napotkali chytre i złośliwe stworzenie które przedstawiło się jako Pago–Pago.

Ci którym udało się przetrwać to spotkanie opisują Pago–Pago jako kobietę–pająką, wysoką na 3,5 metra i ważącą prawdopodobnie koło tony, z ohydną, pozbawioną nosa twarzą, ciałem pająka czarnej wdowy i sześcioma odnóżami. Wydawała z siebie skrzeczące odgłosy, była niesamowicie zwinna i szybka, a całe jej zachowanie było przesiąknięte sarkazmem. Zaatakowała paraliżującymi ukąszeniami i obrzuciła magów pajęczyną wysysającą Kwintesencję. Podczas ataku wykazywała doskonałą znajomość terenu, wykorzystując ją do zastawiania zasadzek.

Wydaje się że kobieta–pająk jest prastarą postacią z legend miejscowego ludu Manobo. Pewne odniesienia wskazują na to, że działalność katolickich misjonarzy zmusiła Pago–Pago do ucieczki w Umbrę, ale są one na pewno dziełem samych misjonarzy. Wydział Katalogowania Umbry doradza magom, którzy napotkają Pago–Pago, by spróbowali wszcząć konwersację i odkryć jej cele. Jeśli okaże się to niemożliwe, zaleca się natychmiastową ucieczkę i złożenie raportu najbliższemu Mistrzowi Tradycji.

Nephandi

Barabbi: Anson D'Arcangelo

Natura: Ekscentryk
Postawa: Epikurejczyk
Esencja: Dynamiczna
Atrybuty: Siła 3, Zręczność 2, Wytrzymałość 2, Charyzma 4, Oddziaływanie 4, Wygląd 4, Percepcja 3, Inteligencja 3, Spryt 3
Zdolności: Czujność 2, Świadomość 3, Kultury 3, Uniki 2, Etykieta 3, Ekspresja 3, Intuicja 4, Śledztwo 3, Medytacja 1, Okultyzm 3, Krycie się 3, Cwaniactwo 2, Przebiegłość 4, Sztuka Przetrwania 2
Pozycje: Sprzymierzeńcy 3, Tajemniczość 3, Avatar 2, Mentor 4
Sfery: Duch 2, Entropia 2, Korespondencja 2, Materia 3, Pierwsza 2, Umysł 3, Życie 3
Arete: 4
Siła Woli: 6
Kwintesencja: 10
Paradoks: 3

Obraz: 185 cm wzrostu, 85 kg wagi, wiek 96 lat, wygląda na 26. Białe włosy (Ułomność Paradoksu), czarne brwi, błękitne oczy, kaukaskie rysy, atletyczna budowa, niedbałe maniery. Ubiera się zazwyczaj w modne stroje, pozostawiając często odkrytą pierś. Lubi okulary przeciwsłoneczne.

Historia Ansona D'Arcangelo jest tragiczna lecz dziś wyjawia on ją bez drżenia. Pomimo wszystkich jego cierpień nie jest on już ofiarą lecz gnębicielem.

Przed swym Przebudzeniem D'Arcangelo (który urodził się jako Angelo Ciatino w 1899 roku) był na początku lat 20 seryjnym zabójcą z Naples we Włoszech. Od dziecka będąc dręczonym przez okrutną i nienormalną siostrę nauczył się nienawidzić wszystkie kobiety i szybko przelał swą nienawiść na niewinne ofiary. Jego mordy o podłożu seksualnym terroryzowały społeczność miasta przez kilka miesięcy, lecz nie ujęto go nigdy. Nie udało się przynajmniej dokonać tego policji Śpiących. Brat Benedetto Leone z Niebiańskiej Świątyni Słońca (Założycielskiej Fundacji Niebiańskiego Chóru w Watykanie) wyruszył do Naples, odnalazł Ciatino i dostarczył go przed sprawiedliwe oblicza sędziów Gwiezdnej Komnaty Świątyni. Na okres przed procesem oddano go pod kuratelę Brata Benedetto, przed którym wyznał on swe grzechy, wyraził skruchę i osiągnął Przebudzenie.

Ciatino (teraz już jako D'Arcangelo) otrzymał odpowiednią pokutę, a następnie wybaczenie. Pracował i studiował w Fundacji przez ponad sześćdziesiąt lat, niemal zawsze w samotności. Wiele dobrego uczynił wtedy tak dla Chóru jak i Tradycji. Swą przeszłość jednak zachował w tajemnicy.

W 1985 roku Brat Benedetto, który był już wtedy Opatem Fundacji, zmarł. Nowy Opat, siostra Maria Marta Carpenter, nie wiedząc nic o przeszłości D'Arcangela zaczęła się robić coraz bardziej podejrzliwa. Gdy odkryła całą prawdę, wyrzuciła go z Fundacji raz na zawsze. Zrozpaczony i zagniewany D'Arcangelo zdewastował wówczas część Świątyni, ukradł wiele cennych Talizmanów i uciekł. Jego późniejsze losy są nieznane, ale w 1988 roku Porządek Hermesa zaczął otrzymywać raporty o nowym Nephandusie z białymi włosami, który z niezwykłą łatwością korumpował mystyków Tradycji. Do tej pory jedynie terenowe raporty zidentyfikowały tego Nephandusa jako Ansona D'Arcangelo.

Ten były Chórzysta korzysta dziś z wielu imion i przebrań. Najłatwiej go poznać po białych włosach; jako że wywołał je Paradoks, to D'Arcangelo nie jest w stanie zmienić ich koloru czy to magycznie czy normalnie – farba po prostu nie trzyma. Jego metoda działania jest prosta lecz efektywna: pozwala swej ofierze by go napotkała w trakcie popełniania zbrodni, w przekonujący sposób okazuje skruchę i rozpoczyna „nauki" u swej przyszłej ofiary. W ich trakcie symuluje stały emocjonalny konflikt o przezwyciężenie swej złej przeszłości, kontynuując to nawet gdy ofiara dowie się już o jego naturze barabbi. Wtedy, grając na jej sympatii i ukrytych pożądaniach może z łatwością wprowadzić swą ofiarę (którą zazwyczaj jest kobieta) w szeregi Upadłych.

D'Arcangelo był widziany ostatnio w Chińskiej Dzielnicy Chicago, gdzie podobno nawiązał jakieś kontakty z tajemniczą istotą zwaną Jadeitowym Demonem. Czy jest ona Prawdziwym Demonem, czy czymś innym nie jest do końca jasne.

Szalony Nephandus: Meggan O'Rourke

Natura: Gbur
Postawa: Brutal
Esencja: Poszukująca
Atrybuty: Siła 4, Zręczność 1, Wytrzymałość 3, Charyzma 1, Oddziaływanie 5, Wygląd 1, Percepcja 5, Inteligencja 4, Spryt 4
Zdolności: Czujność 3, Świadomość 2, Kosmologia 1, Kultury 1, Zastraszanie 2, Intuicja 4, Medytacja 2, Okultyzm 5, Krycie się 3, Cwaniactwo 3, Przebiegłość 3
Pozycje: Avatar 2, Talizman 5
Sfery: Czas 2, Duch 2, Entropia 4, Pierwsza 1, Siły 2, Życie 2
Arete: 5

Siła Woli: 7
Kwintesencja: 10
Paradoks: 9

Obraz: Wzrost i waga różnorakie; zazwyczaj koło 165 cm i 65 kg. Wygląda na 65 lat. Szare włosy, białe oczy, blada pomarszczona skóra, krępa budowa ciała, zgarbiona i pokręcona sylwetka, obsesyjnie lunatyczne zachowanie. Ubiera się w wyrzucone szmaty; może być wzięta za starą żebraczkę.

Nie wszyscy Nephandi są wspaniałymi i powabnymi uwodzicielami. Meggan O'Rourke była obiecującą Studentką Eutanatosów do 1957 roku, kiedy to wyładowanie Paradoksu zabiło Kyle'a, jej nieletniego syna. Zrozpaczona, przystąpiła do nieautoryzowanej próby wskrzeszenia Kyle'a; coś jednak poszło źle i objawił jej się demon zwany Leśnym Robalem. Złamał jej wolę, spaczył ciało i przeinaczył w sługę Upadłych.

Teraz O'Rourke podróżuje od miasta do miasta szerząc za sobą rozkład i nędzę. Rozliczne Ułomności Paradoksu doprowadziły jej umysł i ciało do szaleństwa. „Worek" który ze sobą nosi jest w rzeczywistości Talizmanem i to bardzo potężnym: może z niego wyciągać demoniczne duchy. Traktuje je ona jako swe dzieci, chroniąc je i otaczając macierzyńską opieką. W swym obłędzie często bierze męskich przeciwników za Kyle'a, swego syna. By uchronić „Kyle'a" przed strasznym Leśnym Robalem używa Efektów Entropii (na magu, jego kolegach, czy postronnych Śpiących) by zmusić pechowego maga by wszedł do jej worka (a w nim czyhają otchłanie Głębokiej Umbry...).

Tajemnicze Istoty: Zigg'raugglurr

Te niszczycielskie czterowymiarowe istoty nieznanego pochodzenia i celów istnieją gdzieś poza Horyzontem. Poruszają się swobodnie w przestrzeni i czasie, okazjonalnie penetrując Rękawicę dla wykradzenia Kwintesencji lub wspomożenia swych Nephandycznych sprzymierzeńców.

Opisy tych istot są bardzo różnorodne. W miarę jak różne fragmenty ich wielkich wielowymiarowych ciał penetrują trójwymiarową przestrzeń, wygląd przybiera z chwili na chwilę inną charakterystykę. Jednak powszechnymi elementami wszystkich opisów są niepołączone ze sobą pęcherze pokryte żółtymi jaszczurzymi łuskami i pulsującymi żyłami. Latające pęcherze zmieniają w nieprzewidywalny sposób swe średnice, od kilku centymetrów po parę metrów i poruszają się z całkowitą precyzją, prawdopodobnie połączone w czwartym wymiarze. Od czasu do czasu z wnętrza pęcherzy wyłaniają się obce usta i wypowiadają niezrozumiałe słowa. Porządek Hermesa obdarzył stwory te imieniem „Zigg'raugglurr, " opartym o pierwsze wydane przez nie dźwięki.

Prócz tego pierwszego, Porządek wie jeszcze o 18 innych wtargnięciach tych monstrów. Wiadomo, że atakowały one kilka razy jedną kabałę z San Francisco. W pierwszym z tych ataków wykazały dogłębną znajomość jej mocy i taktyki i niemal wygrały to starcie. W późniejszych konfrontacjach Zigg'raugglurry przejawiały doszczętną głupotę i ignorancję, ledwo uchodząc z nich żywe.

Hermetyczni uczeni wydedukowali z tego że Zigg'raugglurry mogą swobodnie przemieszczać się w czasie. „Późniejsze" spotkania były dla nich pierwszymi. Gdy poznały już atuty swych przeciwników przeniosły się w przeszłość i zaatakowały kabałę ponownie.

Nasuwa się tu oczywiste pytanie: Dlaczego ich wtargnięcia są ograniczone do tak wąskich ram czasu? Nikt do tej pory tego nie wie. Niektórzy spekulują (a spekulacje te są na razie bezpodstawne) że w przeciągu kilku najbliższych lat dojdzie do jakiegoś osłabienia Rękawicy na wielką skalę. Ta linia wnioskowania oparta jest więc na założeniu że kreaturom tym łatwiej ingerować w temporalnej bliskości szczeliny, czy to przed nią czy za nią.

Mistrzowie Rady pracują teraz nad stworzeniem Efektów Czasu i Korespondencji które pozwoliłyby na dostrzeżenie tych zagadkowych istot. Gdy prace zostaną ukończone, Porządek Hermesa zamierza wysłać w czwarty wymiar oddział magów który wyda wojnę Zigg'raugglurrom na ich własnym terytorium. W międzyczasie radzi się tym którzy napotkają owe stwory, by przyzwali duchy Paradoksu (atakują one Zigg'raugglurry z dziką zawziętością) i spróbowali usunąć z pobliża całą Kwintesencję. W zależności od tego czy będzie to „pierwszy" czy „późniejszy" kontakt, bezpośrednia konfrontacja może być bardzo niebezpieczna. Generalnie biorąc, im mniej mag odsłoni podczas jakiegokolwiek z nimi spotkania, tym lepiej.

Umród

Mniejszy Pan: Pan Wicehrabia Talos Perdix

Siła Woli 10, **Szał** 8, **Gnoza** 8, **Moc** 50
Czary: Kompas, Pancerz, Powiew Płomieni (8 SO), Kontrola Systemów Elektrycznych, Wyzwolenie Ognia, Wpływy, Materializacja, Opętanie, Spięcie, Wzmocnienie Rzeczywistości, Śledzenie
Natura: Cwaniak
Postawa: Sędzia
Zmaterializowane Atrybuty: Siła 4, Zręczność 4, Wytrzymałość 4; Cechy Społeczne i Umysłowe równe są Gnozie
Zdolności: Czujność 5, Świadomość 5, Bójka 2, Uniki 3, Intuicja 2, Zastraszanie 2, Przebiegłość 4, Walka Wręcz 3, Kosmologia 5, Zagadki 4, Śledztwo 3, Okultyzm 5, Nauka 4
Pozycje: Tajemniczość 3, Wpływy 3
Sfery: Duch 5, Entropia 4, Korespondencja 3, Pierwsza 3, Siły 3, Życie 3,
Arete: 6
Kwintesencja: 14
Paradoks: 0
Zmaterializowane Stopnie Zdrowia: 19

Obraz: Pan Umrodu Talos Perdix jest zwariowaną biomechaniczną hybrydą. Ma on zeschłą, podobną do mumii twarz wbudowaną w metalową armaturę, wydłużoną do mumii twarz wbudowaną w metalową armaturę, wydłużoną szyję przechodzącą w pofałdowaną gumową rurę i wężowe ciało. Z głowy i rozmieszczonych wokół ciała podtrzymujących pierścieni sterczą wiązki powykręcanych, mackowatych przewodów. Ten dziwaczny i niezapomniany wygląd może być wynikiem korzeni tego ducha. Mówi się że był on siostrzeńcem Dedala, wielkiego wynalazcy Mitycznej Grecji. Dedal zamordował go w obawie by nie stał się on większym wynalazcą od niego.

Czy jest to prawdą czy nie, to Perdix w przeciągu tysiąclecia osiągnął status Wicehrabiego Umrodu. Od tego czasu nieustannie uczestniczy w polityce i intrygach Cienistego Dworu w nadziei na powiększenie swego znaczenia. Nie waha się przy tym w rozgrywkach tych wykorzystywać magów jako potężne pionki.

Wicehrabia Perdix, podobnie jak i cała reszta Dworu nie jest zainteresowany Wojną Wstąpienia. Ale by pozyskać lojalność kabały, chętnie zwabia jej wrogów do niebezpiecznego, wrażliwego na ataki miejsca i informuje ją o tym. Po wynikłym zwycięstwie zjawia się znowu i przypisuje całą zasługę sobie. Manipulacje Perdixa są czasami bardziej subtelne i często kabała w Umbrze może skończyć na nieświadomym wspomaganiu planów Perdixa w niszczeniu rywalizującego z nim Barona czy Baronety.

Preceptor: Aelida, Pani Piór

Siła Woli 6, **Szał** 5, **Gnoza** 9, **Moc** 35
Czary: Kompas, Wyzwolenie Wiatru (jeśli poczuje się zagrożona to nawet o sztormowej sile), Wpływy, Materializacja, Opętanie (tylko ptaków), Transformacja (często w ptaka), Śledzenie
Zmaterializowane Atrybuty: Siła 2, Zręczność 5, Wytrzymałość 3; Cechy Społeczne i Umysłowe równe są Gnozie
Zdolności: Wysportowanie 3, Uniki 2, Ekspresja 4, Kosmologia 3
Pozycje: Marzenia 2, Talizman 2
Sfery: Pierwsza 2, Życie 4, wszystkie inne 1
Arete: 4
Siła Woli: 5
Kwintesencja: 10
Paradoks: 0
Zmaterializowane Stopnie Zdrowia: 9

Obraz: Pani Piór, niewinna i wydawałoby się naiwna istota jest przepiękną kobietą o śródziemnomorskiej urodzie, odzianą w płaszcz z żółtych i czerwonych piór, a na głowie nosi misterną koronę z białego złota obrębionego fioletowymi piórami. Aelida, bo tak jej na imię, żyje w luksusowej posiadłości unoszącej się w Domenie Powietrza, miejscu pełnym ekstrawaganckich wież o katedralnych komnatach i zakrzywionych murach. Wiatr gwiżdże harmonijnie przez ich fletnie iglice.

Aelida podróżuje w pobliżu Horyzontu Ziemi zbierając wieści ze świata ptactwa i poszukując Kwintesencji potrzebnej jej do życia. Może ona lecieć z wielkimi prędkościami i rozmawiać z każdym ptakiem. Pierwszą energię ściąga z zalesionych terenów bogatych w ptasie życie. Gdy zagłębia się w ludzkie sprawy, to w celu gromadzenia wiadomości o ptakach i podziwiania muzyki i poezji o transcendentalnym pięknie.

Magowie chodzą za Panią ze względu na to że jej pióra dostarczają Haustów. Niektórzy próbują się z nią o nie wymieniać, inni ją oszukują lub pióra bezpośrednio wydzierają. Aelida wszystkich traktuje z ufnością i uczciwością i wydaje się chyba myśleć że inni nie mogą czynić inaczej. Dlatego też niektóre duchy Umrodu i pewni magowie potraktowali ją bardzo okrutnie. Ale ci którzy zachowywali się w stosunku do niej uczciwie i szlachetnie na zawsze zyskują jej wdzięczność.

Zbyt łatwo byłoby określić Panią jako dziecinnego ducha. Choć jest we wszystkim niewinna, to w jej oczach widać mądrość wieków. Porządek Hermesa twierdzi że była kiedyś jedną z nich, a została duchem gdy jej Fundacja została splądrowana przez Porządek Rozumu. Inni odrzucają tą opowieść – no bo jak magini mogłaby stać się duchem Umrodu? Widać jednak w ostatnich latach jak narasta w Pani smutek. Ale co jest jego powodem, tego do dziś nie wyjawiła.

Zły Duch: Muntus–Kulmu, Poganiacz Szpil

Siła Woli 4, **Szał** 4, **Gnoza** 4, **Moc** 25
Czary: Kompas, Ukazanie, Pancerz, Powiew Płomieni (3 SO), Dotyk Zarazy, Korupcja, Wyzwolenie Ognia, Wpływy, Opętanie, Spięcie, Śledzenie
Natura: Cwaniak
Postawa: Sędzia
Zmaterializowane Atrybuty: Siła 1, Zręczność 2, Wytrzymałość 1; Cechy Społeczne i Umysłowe równe są Gnozie
Zdolności: Czujność 2, Świadomość 4, Kosmologia 3, Kultury 3, Etykieta 3, Zastraszanie 4, Okultyzm 3, Cwaniactwo 1, Przebiegłość 4, Krycie się 2
Zmaterializowane Stopnie Zdrowia: 8

Obraz: W ciągu Niższej Ery Mitycznej cywilizacji etruskiej (900–500 p. n. e.) ten pomniejszy Prawdziwy Demon gromadził wyznawców wierzących że jest on królem świata umarłych. Po zniknięciu Etrusków Muntus–Kulmu spadł ze swego piedestału i na tysiąclecia został wygnany do Piekieł Wysokiej Umbry. Dziś gromadzi nową moc działając w sojuszu z Nephandi i małym kultem Śpiących Diabolistów.

Tak jak i wszystkie Prawdziwe Demony, Muntusa–Kulmu odróżnia od duchów Umrodu to, że mogą one istnieć niezależnie od ludzkości, zaś on jest złym, innowymiarowym bytem żywiącym się ludzkimi duszami. Jego celem nie jest jednak Nephandyczne unicestwienie świata lecz szerzenie powszechnego cierpienia. Sprzymierzony z kilkoma kusicielami Nephandi zgromadził już wokół siebie parę tuzinów wyznawców – głupich Śpiących, którzy swój pakt pieczętują przebijaniem jakiejś części ciała długą stalową szpilą. Taki „Naszpilowany" Diabolista dostaje kilka związanych z Entropią Czarów, lecz od czasu do czasu musi służyć demonowi swym ciałem. Gdy Muntus przejmuje je, gospodarz staje się jakby ospały i zaczyna wytyczać w powietrzu dziwne wzory. Właśnie poprzez te wzory Muntus może widzieć, słyszeć i tworzyć Efekty jakby był sam tam obecny.

Muntus–Kulmu jest posłuszny niepojętym zasadom lub praktykom, które nie pozwalają mu na pojawienie się w fizycznej rzeczywistości na dłużej niż jeden dzień naraz (od północy do północy czasu lokalnego) lub opętanie jednego osobnika częściej niż raz na rok (od zimy do zimy). Dlatego też, mówiąc w skrócie planuje on skorumpować co najmniej 365 wyznawców na całym świecie, by móc się permanentnie manifestować w całej serii ciał. Ma także nadzieję na wyssanie i zgromadzeni u siebie wielkich ilości Kwintesencji od potężnych magów.

Niebiańscy uczeni dowiedzieli się o istnieniu Muntusa po tym jedna z ich wojennych kabał napotkała mały sabat Naszpilowanych na Jukatanie. Gdy magowie ich pokonali, jeden z Diabolistów któremu udało się przetrwać podał te wszystkie informacje, a następnie stanął w płomieniach i spalił się na proch. Chór nie ocenił jeszcze do tej pory jaki poziom niebezpieczeństwa reprezentuje sobą Muntus–Kulmu i instruuje swych członków, by zbierali kiedy to tylko możliwe więcej informacji.

Duch Strażniczy: Olonga Szepczący

Siła Woli: 8, **Szał** 5, **Gnoza** 7, **Moc** 30
Czary: Kompas, Ukazanie, Kontrola Systemów Elektrycznych, Oczyszczenie z Zarazy, Leśny Zmysł, Piorun (5 SO), Materializacja, Mowa Umysłu, Spięcie, Śledzenie
Zmaterializowane Atrybuty: Siła 5, Zręczność 5, Wytrzymałość 5; Cechy Społeczne i Umysłowe równe są Gnozie
Zdolności: Czujność 4, Świadomość 5, Empatia 3, Zastraszanie 5, Zagadki 4, Okultyzm 4, Walka Wręcz 4
Zmaterializowane Stopnie Zdrowia: 10

Obraz: Starożytny i niezwiązywalny duch Olonga żywi się Kwintesencją z Węzłów. Gdy sobie już jeden znajdzie, to zostaje przy nim przez całe lata a nawet stulecia. Wchodzących na jego teren wita nieziemskim jękiem i staje się widzialny, choć niedotykalny. Wygląda wtedy jak wysoki i posępny wojownik zuluski, na twarz ma założoną maskę diabła, a w ręce trzyma włócznię. Błyszczy się ona od wyładowań elektryczności tą samą zielenią co otwory na oczy w masce.

Mrożącym krew w żyłach szeptem (stąd przydomek), Olonga wyzywa gościa na turniej zagadek. Pierwszy, któremu nie uda się odgadnąć zagadki przeciwnika przegrywa. Udokumentowane zagadki jakich Olonga lubi używać to „Ten kto to zrobił nie chciał tego; ten kto to kupił nie korzystał z tego; a ten kto skorzystał nie wiedział o tym" (trumna) i „Mały biały domek bez okien i drzwi" (jajko). Co interesujące Olonga nie jest ogłupiany zagadkami wywodzą-



cymi się z improwizowanych pomysłów opartych na kulturze popularnej. Wydaje się on jakoś włączać we wszechświadomość zagadkową, która jest zawsze na czasie.

Jeśli gość zwycięży turniej, Olonga pozwala mu na zawsze korzystać z tego Węzła. Jeśli przegra, wyciąga z niego całą Kwintesencję i dodaje ją do Węzła. By zrobić to Materializuje się i atakuje włócznią lub Czarami.

Turniej zagadek z Olongą może być odgrywany (naprawdę tak lepiej) lub rozwiązany przez kontrakcję rzutów na Inteligencję + Zagadki.

Sługa: Pająk Wzorca

Siła Woli 6, **Szał** 4–7, **Gnoza** 6, **Moc** 25–40
Czary: Kompas, Zwapnienie, Wzmocnienie Rzeczywistości (niektóre ich „gatunki" mają Kontrolę Systemów Elektrycznych, Piorun (5 SO), Spięcie i specjalny Czar: Strumień Pajęczyny).

Obraz: Pająki wzorca, wyglądające jak cybernetyczne arachnoidy wędrują po Bliskiej Umbrze (i wielu Dziedzinach) snując za sobą błyszczące, srebrne pajęczyny statycznej rzeczywistości. Większość wygląda supernowocześnie, ale większe, starsze pająki mają wbudowane w ciała nawet i muzealne już dziś twory – maszyny parowe, lampy próżniowe i niezgrabne, hydrauliczne nogi. Ich rozmiary są wielce zróżnicowane; napotkać można i małe, kilkucentymetrowej wielkości pajączki i olbrzymie, przerażające stworzenia wielkości ciężarówki.

Pająki wzorca rozpinają swą sieć wszędzie tam gdzie statyka (często technologia) przejęła kontrolę; łatwo je spotkać w laboratoriach, centrach komputerowych i salach wykładowych. Widać je jednak tylko w Umbrze, pająki nie potrafią wkroczyć do materialnej rzeczywistości. W swych nieustannych wędrówkach, te niemal bezmyślne istoty oplątują w statyczną pajęczynę wszystko co narusza ich „etykę pracy" (używając Czaru „Zwapnienia"). Choć są one odbiciem wpływów Technokracji, to zaledwie paru magów Konwencji (poza Inżynierami Próżni) wie cokolwiek o ich istnieniu. Pewni mistrzowie cybertechnologii Iteracji X co prawda odtworzyli pająki wzorca w materialnej rzeczywistości (a może ściągnęli z Umbry jakiś nowy ich „gatunek"), lecz modele te wykorzystują bardziej zwyczajne Czary niż ich umbralni kuzyni.

Stare i potężne pająki wzorca mogą od czasu do czasu oddziaływać na istoty w świecie materialnym wykorzystując w tym celu Czar podobny trochę do Efektu Pierwszej Tarcia Kości (**zobacz Rozdział Ósmy**). Jednak większość pająków ma mały wpływ per se na materialny świat; one raczej są odbiciem zmian niż ich przyczyną.

Duchy Paradoksu

Porządek Hermesa zgromadził do dziś dane o 1100 duchach Paradoksu napotkanych w 53760 manifestacjach. Lecz współcześnie na większość spotkań przypada zaledwie kilka ich tuzinów (pod różnymi maskami). Poniżej opisane są jedynie najbardziej te niesławne.

Wszystkie fizyczne obrażenia zadawane przez ducha Paradoksu są poważne. Ujrzenie ducha wymaga rzutu na Percepcję + Świadomość (ST: 6) lub Efektu **Spojrzenie Ducha**. Czary przypominające magyczne Efekty wykorzystują w zastępstwie Arete Szał ducha, chyba że w opisie podano inaczej.

Farandii (Korespondencja)

Siła Woli 4, **Szał** 4, **Gnoza** 8, **Moc** 20
Czary: Materializacja, Przeniesienie Innych (teleportacja vs. Siła Woli ofiary), Jaskinia Luster, Duplikacja, Z Duchem
Zmaterializowane Atrybuty: Siła 2, Zręczność 3, Wytrzymałość 3
Zdolności: Bójka 3, Uniki 3
Zmaterializowane Stopnie Zdrowia: 5 na inkarnację

Opis: Nazwa „Farandii" (z arabskiego firanji, „obcokrajowiec") wywodzi się z wyglądu tego ducha, który jest zawsze dziwaczny jak na standardy kulturowe bieżącej epoki. Dziś Farandii pojawia się najczęściej jako cyrkowy klown o zmieniających się, bulgoczących kształtach.

Po „przywołaniu" pierwsze co robi, to wpakowanie maga do czegoś co z zewnątrz wygląda jak szara kapsuła wielkości trumny, a od środka jawi się jako jaskinia pełna krzywych zwierciadeł. Dezorientują one one ofiarę i czynią magyę Korespondencji trudniejszą (+3 do Stopni Trudności, maksymalnie 10).

W jaskini Farandii wynurza się z wielu luster naraz, a każde z jego odbić jest trochę inne. Jego jedna fizyczna forma podchodzi niepostrzeżenie do maga, chwyta go i próbuje teleportować w niebezpieczne miejsce. Ostatnio jego ulubione to Konstrukty Technokracji, pobliskie strzelaniny i 10 kilometrów w górę. Po uleczeniu nurtu rzeczywistości klown i jego kapsuła znikają.

Rada doradza swym członkom, którzy napotkają Farandii, by w pierwszej kolejności spróbowali uciec z jaskini luster. Najlepiej sprawdza się w tym magya Korespondencji, pomimo jej zawyżonej trudności. Jeżeli się to nie powiedzie, to dla rozerwania jej objawienia mag musi fizycznie zniszczyć wszystkie formy Farandii.

Heks (Entropia)

Siła Woli 5, **Szał** 2, **Gnoza** 8, **Moc** 10
Czary: Magnes Pecha (jak odwrotność Efektu Entropii **Gry Hazardowe**), Materializacja (jako symbolu pecha)

Opis: Heks manifestuje się jak symbol pecha: pęknięte lustro, czarny kot, złamana podkowa czy jakikolwiek inny motyw zależny od kulturowej tradycji maga. Zniszczenie tego symbolu nie odpędza Heksa; wciąż czyha niewidzialny, czekając aż mag znajdzie się w potencjalnym niebezpieczeństwie, jak walce, podróży samochodem czy innym ryzyku. Wtedy uderza, używając swej magyi jak magnesu pecha. I cóż się dzieje: przeciwnik trafia, mimo że powinien był chybić; hamulce, przecież niedawno sprawdzane – nie działają! Gdy tylko „prawo przeciętnych" ducha zrównoważy wszystkie „szczęśliwe przypadki" spowodowane magyą czarodzieja natychmiast daje mu on spokój.

Igtukra Nieokiełznany (Siły)

Siła Woli 10, **Szał** 5, **Gnoza** 4, **Moc** 15
Czary: Grawitacja (Obrażenia Entropii; Szał rośnie od 1 do 5 w tempie punktu na turę. SO = sukcesy x 3)

Opis: Igtukra wygląda jak malutka dziurka w czasoprzestrzeni. Staje się ona źródłem pola grawitacyjnego które zaczyna koncentrować się na niefortunnym magu. W jednej chwili drastycznie zwiększa się jego masa, najpierw go unieruchamiając, a następnie doprowadzając do pęknieć w szkielecie. Jednocześnie Igtukra telepatycznie wyzywa swą ofiarę, oskarżając ją o zbrodnie przeciw rzeczywistości.

Mag który doprowadził do poważnego Paradoksu staje się powoli czarną dziurą i zaczyna zapadać się do środka, a nstępnie znika w nicości; na szczęście jest do bardzo rzadkie. Efekty Umysłu mogą uciszyć wrzaski ducha, ale jak do tej pory jedynie kontrmagya Sił okazała się skuteczna w jego wypędzaniu.

Prokariot (Życie)

Siła Woli 5, **Szał** 2, **Gnoza** 0, **Moc** 15
Czary: Infekcja (zadaje jeden Stopień Obrażeń nieuleczalnych ran na tydzień póki nie zostanie wygnany)

Opis: Ten słaby duch objawia się jako wirus. Jego ofiara choruje całe tygodnie coraz bardziej słabnąc. Prokariot znika dopiero po usunięciu tych Efektów Życia, które go przyciągnęły. Wtedy też jego ofiara zaczyna powracać do zdrowia w normalnym tempie. Kontrmagya Życia może ducha wygnać wcześniej, a niektóre przypadki wskazują że medycyna Śpiących również sobie z nim radzi, choć dokładne tego przyczyny pozostają jeszcze w sferze dyskusji.

(Lekarz może wykryć i zniszczyć wirusa po udanym rzucie na Inteligencję + Medycynę, ST: 8. Potrzebne są trzy sukcesy, ale lekarz może wykonywać ten rzut co tydzień.)

Terra Firma (Materia)

Siła Woli 5, **Szał** 2, **Gnoza** 5, **Moc** 25
Czary: Materializacja, Duszenie (zadaje 2 SO poważnych obrażeń, ST: 6; rany mogą być zneutralizowane)
Zmaterializowane Atrybuty: Siła 5, Zręczność 1, Wytrzymałość 5
Zdolności: Bójka 5
Zmaterializowane Stopnie Zdrowia: 12

Opis: Terra Firma jest tępa niczym ziemia z której powstaje. Objawia się jako wysoki na półtora metra golem o bardzo gorącej powierzchni. Waży chyba z pół tony. Atakuje najpierw obaleniem a później próbuje wpakować przeciwnikowi do gardła ziemię. Zazwyczaj Terra Firma znika, gdy cała magycznie zmieniona materia zostanie przywrócona do stanu pierwotnego lub zniszczona.

Paradoks Demencji (Umysł)

Siła Woli 10, **Szał** 5, **Gnoza** 7, **Moc** 20
Czary: Strach (jak Efekt Umysłu 3 **Transmisja Grafiki**; by przerazić wroga test Szału przeciw jego Sile Woli), Materializacja (jako inkarnacja najgorszych obaw maga)
Zmaterializowane Atrybuty: Siła 1, Zręczność 2, Wytrzymałość 1
Zdolności: Bójka 2, Uniki 4
Zmaterializowane Stopnie Zdrowia: 5

Opis: Niewidzialny Paradoks Demencji objawia się zawsze jako ucieleśnienie najgorszych koszmarów maga. Używa on magyi Umysłu dla sprowadzenia na swą ofiarę szaleństwa, by uczynić go niezdolnym do czynienia dalszej magyi – woli on to niż jego zabicie. W razie potrzeby potrafi obniżyć jej inteligencję do poziomu dziecka. Efekt ten może się utrzymywać nawet przez parę dni, a jeszcze dużo później mag będzie doświadczał niewytłumaczalnych fobii. Jedyną drogą ich przezwyciężenia jest intensywna medytacja i w konsekwencji szersze samopoznanie.

Czasami działa tu także kontrmagya Umysłu, pozwalając na rozwianie Demencji, ale jak do tej pory jakiekolwiek próby nawiązania kontaktu z duchem spaliły na panewce. Niektórzy wątpią czy jest to w ogóle duch i uważają go za efekt mentalnego sprzężenia zwrotnego. Nikt do tej pory tego ostatecznie nie rozstrzygnął – a zresztą, jaką to czyni różnicę?

Dorobo (Pierwsza)

Siła Woli 1, **Szał** 3, **Gnoza** 1, **Moc** 10 + Kwintesencja wyssana z ofiary
Czary: Ogłuszenie (jak Efekt Pierwszej 2 Tarcie Kości), Ssanie (zabiera ofierze w ciągu tury Kwintesencję w ilości równej Szałowi ducha)

Opis: Dorobo jest duchem niewidzialnym nawet dla Przebudzonych. Trudni się on kradzieżą Kwintesencji, wysysając z maga cały jej nadmiar, oraz w krytycznych chwilach zmieniając jej przepływ przez Wzorzec, co ogłusza ofiarę. Studenci Pierwszej mogą wyczuć Dorobo jedynie jako zakłocenie przepływu Pierwszej. Adepci czasami wizualizują tego ducha jako niematerialną, wijącą się pijawkę. Gdy ofiara straci całą Kwintesencję, Dorobo znika. Czasami pomaga także nagły atak kontrmagyą Pierwszej.

Runiczne Kajdany (Duch)

Siła Woli 4, **Szał** 3, **Gnoza** 3, **Moc** 20
Czary: Usidlenie Avatara (zniewala Avatara; dodaje +3 do Stopni Trudności magyi i uniemożliwia odzyskiwanie Kwintesencji), Uwięzienie Avatara (zobacz poniżej)

Opis: Runiczne Kajdany wydają się działać tylko w Umbrze, gdzie wyglądają jak jarzący się blado, pająkowaty duch. Po pojawieniu, chwytają natychmiast Avatara maga w sieć. Drastycznie zwiększa to złożoność całej czynionej przez maga magyi (przynajmniej o 1) i uniemożliwia mu na ten czas odzyskiwanie Kwintesencji.

By siebie odzyskać osłabiony mag musi wkroczyć do Umbry, znaleźć Runiczne Kajdany i wyrwać im swego Avatara. Problem w tym że za każdym razem znajdują sobie one nowe gniazdo. A gniazdo to położone jest zazwyczaj w bardzo niebezpiecznych i dziwacznych rejonach Umbry.

Po odtworzeniu w gnieździe Runiczne Kajdany wytwarzają wokół swej zdobyczy kokon. By go zdjąć z Avatara mag musi wpierw rozwalić Kajdany, a następnie zaliczyć 10 sukcesów w rzucie na Arete + wartość Sfery Ducha (ST: 6). Magowie nie obeznani z magyą Ducha muszą znaleźć kogoś innego, kto by im uwolnił Avatara.

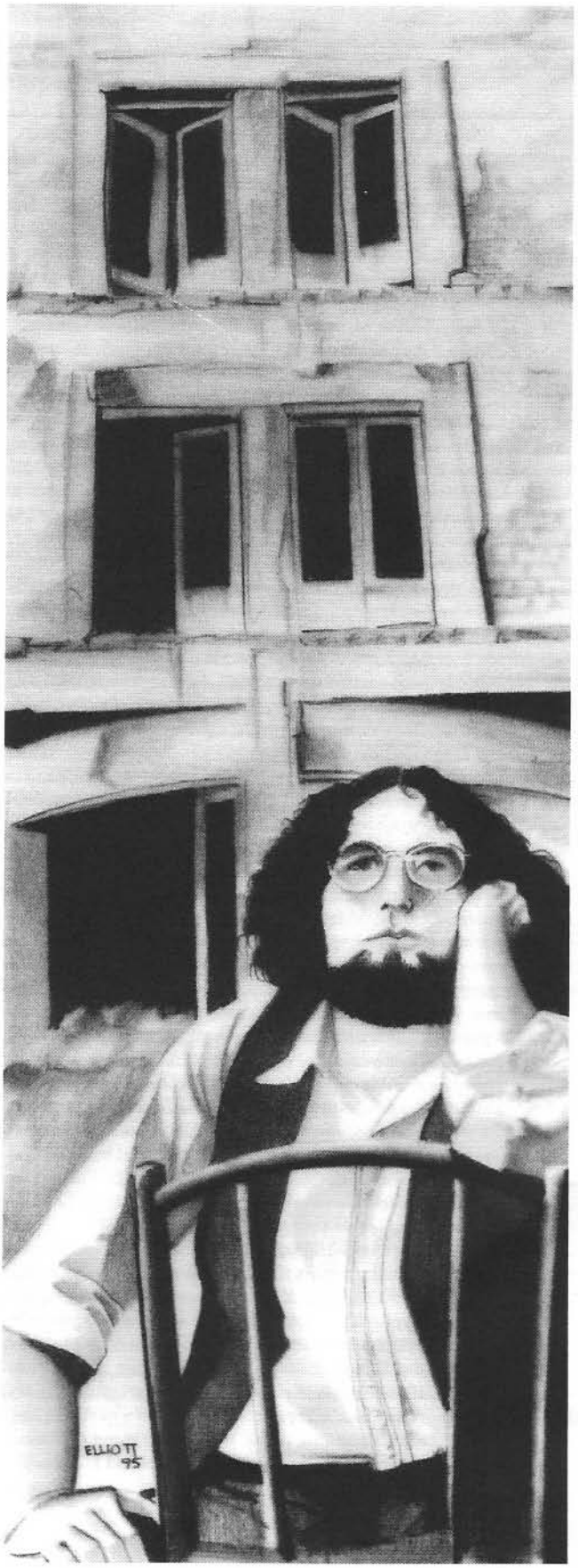
Zmarszczka (Czas)

Siła Woli 8, **Szał** 5, **Gnoza** 8, **Moc** 20
Czary: Materializacja, Zamrożenie Czasu, Aborcja Przeszłości (sprawia że mag nie istnieje już dłużej; koszt to 10 punktów Mocy – dzieci, nie próbujcie tego robić w domu!)
Zmaterializowane Atrybuty: Siła 2, Zręczność 2, Wytrzymałość 2; Cechy Społeczne i Umysłowe równe są Gnozie
Zdolności: Czujność 2, Uniki 4, Zagadki 4, Zastraszanie 5
Zmaterializowane Stopnie Zdrowia: 6

Opis: Zmarszczka jest jednym z najpotężniejszych i najbardziej znanych duchów Paradoksu. Wygląda jak bardzo stary człowiek ubrany w prążkowany biały smoking. Do maga który wywołał go swą głupotą podchodzi otwarcie i grzecznie wyjaśnia mu swą misję przywrócenia rzeczywistości właściwego upływu czasu. Pyta się następnie czy mystyk cofnie tą magyę która spowodowała Paradoks. Jeśli mag się zgodzi, to Zmarszczka cofa jego i jego towarzyszy w czasie do okresu przed wywołaniem owej magyi; teraz mag może spróbować zrobić to inaczej.

Jeśli mag niemądrze odrzuci prośbę ducha, Zmarszczka zamraża wokół niego czas, wtrącając go do prywatnej wieczności. Ofiara nie może się w niej poruszać ani używać magyi, ale ma wiele czasu na przemyślenia. Zmarszczka zagląda do więzienia wieczności co 24 godziny subiektywnego czasu by zachęcić maga do medytacji nad swą głupotą. Po paru dniach lub tygodniach takiego uwięzienia mag staje się tak szalenie znudzonym deprywacją sensoryczną, że bardzo chętnie zgadza się na każdą propozycję Zmarszczki. Duch przywraca wtedy normalny przepływ czasu. A co ciekawe, towarzysze ofiary nie zdają sobie z niczego dziwnego sprawy, poza tym że ich kolega zrobił się strasznie histeryczny i bezużyteczny.

Niektórzy Mistrzowie Czasu spekulują że w najbardziej ekstremalnych Paradoksach Czasu, Zmarszczka cofa się o kilka lat by spowodować śmierć maga zanim wywoła on Paradoks. Oczywiście zweryfikowanie tych rozważań jest niemożliwe.



Talizmany



Wszystkie ukształtowane przedmioty rozpadną się kiedyś; Wstąpienie nie w rzeczach leży ale w nas samych. Lecz ci pierwsze kroki na Ścieżce stawiający, znajdą wiele zalet w wytrwałej praktyce rzemiosła swego. Tworzenie Talizmanów, choć samo w sobie nieważne, wzmacnia dyscyplinę umysłu i postępy na Drodze wyznacza.

– Mistrz Joro, Bractwo Akashic

Przedstawione poniżej Talizmany są zbudowane zgodnie z zasadami podanymi w **Rozdziale Szóstym**; przy każdym z nich podany jest koszt w punktach Pozycji. Podana wartość Kwintesencji jest największą jaką Talizman może zgromadzić; „odnaleziony" ma jej zazwyczaj o wiele mniej. Narratorzy i gracze powinni traktować odkrycie Talizmanu jak święto – są one bardzo rzadkie, nawet wśród Technokracji. Zawsze otacza je się szacunkiem, gdyż są wytworami oświeconego zrozumienia i ciężkiej pracy.

• Drzeworyt Formuły Pomyślności

Arete 3, Kwintesencja 15, Koszt 4

Drzeworyt ten, o mniej wiecej półmetrowym boku, wykonany jest z himalajskiego cedru. Wyryto na nim kwadratową mandalę, w centrum której widnieje wzerunek konia o rozwianej przez wiatr grzywie. Otacza go dwanaście linii tybetańskiego tekstu, ponad którym wyryte jest osiem symboli pomyślności (koncha, lotos, ryba, plażowy parasol, flaga zwycięstwa, waza z wodą życia, węzeł medytacji i Koło Prawa).

Uaktywnienie Drzeworytu wymaga użycia kartki papieru z konopii. Raz na księżycowy miesiąc można taką kartkę położyć na Drzeworycie, a on odbije na niej czarnym atramentem całą mandalę; zużywa to jeden punkt Kwintesencji. W dowolnej chwili następnego miesiąca Uczeń Umysłu może wziąć papier, głośno wyrecytować zapisany na nim tekst i zacząć medytować nad znaczeniem symboli. Gdy zakończy medytację, papier znika pożarty niegroźnym białym płomieniem. Poziom Umysłu maga jest zwiększany o jeden (do maksymalnie pięciu). Efekt ten trwa przez okres równy czasowi spędzonemu przez maga w medytacji nad symbolami. Jeżeli Narrator uważa za stosowne, może magowi zaznajomionemu z Tybetem lub ezoteryczną filozofią buddyjską przyznać większe korzyści.

Wzmocnienie to działa tylko dla jednego maga, a jego efekty się nie kumulują. Bez głośnej recytacji tybetańskiego tekstu sama medytacja nic nie daje. Jeśli papier nie zostanie wykorzystany w ciągu miesiąca, to odcisk na nim zanika, wskazując że Drzeworyt odnowił swą magyę. Ze względu na subtelność tego Efektu jest on uważany za przypadkowy.

• Duchowe Gogle

Arete 3, Kwintesencja 10, Koszt 4

Te masywne (niektórzy mówią nieporęczne) gogle pozwalają mystykowi na spoglądanie w Umbrę. Choć wykorzystywane są one najczęściej przez Synów Eteru, to niektórzy Ludzie w Czerni i Inżynierowie Próżni wykorzystują ten „umbratech" do ścigania innowymiarowych wrogów. W większości przypadków ich użycie nie wymga żadnych rzutów, ale gdy Rękawica jest bardzo gruba, to test Arete może okazać się niezbędnym.

Odmiany tego Talizmanu mogą wykrywać Wzorce Materii, wpływy Entropii, formy Życia oraz fluktuacje Pierwszej i Czasu. Podobnie jak i większość innych Efektów sensorycznych te też są przypadkowe.

•• Szarfa Mistrza Joro

Arete 3, Kwintesencja 15, Koszt 5

Ta szarfa z białego jedwabiu została stworzona w XVI wieku przez powszechnie podziwianego Mistrza Joro z Kyoto. Przejmuje ona na siebie obrażenia zadawane jej posiadaczowi. Za każdy punkt jego Arete może ona przyjąć jeden Stopień Obrażeń. Odnosząc stopniowo kolejne rany, zmienia ona kolor: z białego przez różowy w coraz głębszą czerwień. Każdy tak przyjęty Stopień Obrażeń zużywa jeden punkt jej Kwintesencji.

Noszący szarfę póki jej nie zdejmie, nie odczuwa żadnych skutków odniesionych ran. Za każdą godzinę nieprzerwanej medytacji szarfa rozjaśnia swą barwę, nieszkodliwie rozładowywując jeden Stopień Obrażeń. Jeśli jednak zostanie zdjęta przed ukończeniem medytacji, powraca natychmiast do bieli a jej właściciel natychmiast otrzymuje pozostałe Stopnie Obrażeń.

Szarfa może także służyć Braciom Akashic jako rekwizyt ich magyi. Jej podstawowe zastosowanie jest jednak wulgarne.

•• Pozytywka Dla Britanny

Arete 3, Kwintesencja 15, Koszt 5

Ta mała złota pozytywka została stworzona przez Syna Eteru, Dr. Leonarda Laphama wspomaganego przez jego robotycznego sługę Ty Imbecylu, w czasie gdy nieszczęsny doktor cierpiał z miłości do Kultystki Ekstazy, Britanny „Honeycup" Mayhew. Po stworzeniu, dostarczył on jej pudełeczko jako prezent od cichego wielbiciela. Mayhew natychmiast sprzedała je znajomemu Kultyście za Haust Kwintesencji. Wtedy załamany Dr. Lapham powrócił do sweg laboratorium, gdzie wynalazł wyglądającego jak Britanny androida, którego projekt okazał się później bardzo popularny wśród Synów.

Otworzona, pozytywka zaczyna wygrywać w pełni symfoniczną ścieżkę dźwiękową odpowiednią do nastroju bieżącej sceny: heroiczne marsze przy jeździe, pijackie, romantyczne zawodzenia, złowieszcze pobrzękiwania, pościgowe szarpanie banjo i inne w takim mniej więcej stylu. Rodzaj muzyki zostaje wybrany przez Narratora po uwzględnieniu sugestii graczy. Grając, pozytywka zużywa jeden punkt Kwintesencji na scenę.

Muzyka ta pozwala wszystkim magom po stronie właściciela pozytywki obniżyć Stopnie Trudności dla każdej akcji zgodnej z jej nastrojem o 1. Oczywiście tyczy się to tylko tych którzy są w stanie ją usłyszeć. Muzyka ta zwiększa o 1 Stopień Trudnośc dla akcji przeciwnych jej nastrojowi. Jeśli na przykład pozytywka wygrywa ekscytującą melodię z z niezłego filmu sensacyjnego podczas strzelaniny, to posłanie celnego strzału lub piorunu staje się łatwiejsze, podczas gdy próba uspokojenia przeciwników i wyperswadowania im walki – trudniejsza.

Pozytywka może także grać „Kwestię Lary" z Doktora Żiwago. Ta opcja nie zużywa Kwintesencji. Wszystkie jej Efekty są przypadkowe, ale wydają się często dość dziwne.

••• Tatuaże Niezdyscyplinowanej Siły Z Shan

Arete 3, Kwintesencja 20, Koszt 6

Przebudzeni mistrzowie tatuażu z Shan w północnowschodniej Birmie od dawna znali niebezpieczne tajemnice tego tatuażu. Zrobiony na jednej z „bram" ciała, takich jak dłonie, uda, ramiona, piersi czy brzuch, rozdziela swą Kwintesencję poprzez złożony, przeplatający się wzorzec ku centrom aktywności fizycznej jego posiadacza. Jeżeli nie będzie on nad sobą panował, to szybko popadnie w ataki berserkerskiego szału i ostatecznie umrze z ran lub wyczerpania.

Samo odnalezienie Przebudzonego artysty, który mógłby taki tatuaż zaaplikować jest wielkim problemem, częstą inspiracją wielu wędrówek. Tatuowanie trwa sześć bolesnych godzin, a po zakończeniu wymaga jeszcze sześciu godzin ciągłej medytacji do naenergetyzowania wzoru. Medytacja ta uzdrawia wszystkie rany odniesione podczas zabiegu oraz zwiększa o jedną kropkę wszystkie Atrybuty Fizyczne wytatuowanego na jeden dzień. Późniejsze uaktywnienie tego „dopingu" wymaga przynajmniej jednego sukcesu w teście Arete przeciw Stopniowi Trudności 6. Każda taka aktywacja zużywa jeden punkt Kwintesencji, a jej skutki nie kumulują się z podobnymi Efektami. Jeśli zdarzy się kiedyś że bieżąca wartość Siły Woli wytatuowanego spadnie poniżej wartości któregokolwiek z Atrybutów Fizycznych, to będzie on zmuszony rzucać na Spryt + Medytację (ST: 6) przy każdej co bardziej dramatycznej chwili, póki nie uda mu się odzyskać Siły Woli. Nieudany rzut oznacza że wpada on w berserkerski szał.

W przypadku magów Szał taki jest pewnym specyficznym przypadkiem Ciszy, w której ich umysły zaszywają się w głębiach umysłopłaszczyzny, ale ciała ogarnia niekontrolowalny szał, w którym atakują wszystko i każdego w zasięgu wzroku. W tym stanie obrażenia jakie odnoszą nie wywierają na nich żadnego wrażenia (nie uwzględnia się karnych modyfikatorów do Sum), aż do dojścia do Stopnia Unieruchomiony.

Szał ten zużywa jeden punkt Kwintesencji na turę. W większości przypadków bohater wychodzi z niej dopiero wtedy gdy skończy się cała Kwintesencja tatuażu. W nadzwyczajnych okolicznościach Narrator może pozwolić bohaterowi na wyjście z niej po udanym rzucie na Spryt + Świadomość (ST: 8), ale niezbędne są co najmniej trzy sukcesy. Inni mogą mu w tym pomóc poprzez rzuty na Oddziaływanie + Zastraszanie (też potrzebne trzy sukcesy przy ST: 8). Wytatuowany po wyjściu z tego ataku szału pada zazwyczaj nieprzytomny, budząc się dopiero gdy Narrator uzna to za stosowne.

Pewne dziwaczne rytuały służą pokryciu tatuażu kunsztownymi bliznami, co usuwa jego moc. Amputowanie wytatuowanej części ciała także działa. Obie metody powodują zmniejszenie Atrybutów Fizycznych maga w stosunku do tych przed wytatuowaniem o jeden, ale najwyżej do jednego. Jeśli Efekt ten nie zwiększa Atrybutów powyżej granic ludzkich możliwości (tzn. powyżej pięciu) to jest uważany za przypadkowy.

••• Blaster

Arete 5, Kwintesencja 25, Koszt 8

Jest to broń powszechnie używana przez wysokiej rangi Technokratów; Synowie Eteru i Wirtualni Adepci też często korzystają z jej odmian. W zależności od typu może wyglądać ona jak promiennik Bucka Rodgersa, normalny pistolet, miniaturowy laser lub jeszcze inna futurystyczna broń. W każdym jednak przypadku pistolet (lub karabin) strzela Efektem Sił 2, Pierwszej 2 w stronę wybranego przez jego użytkownika celu. Oczywiście do trafienia niezbędny jest rzut na Zręczność + Broń Palna, a cel jeśli widzi co się dzieje, może próbować zrobić unik. Każdy strzał zużywa jeden punkt Kwintesencji.

Większość współczesnych Śpiących, podbudowana dekadami science fiction będzie uważała Efekt Blastera za przypadkowy. Bardziej wiejscy obserwatorzy raczej nie zaakceptują tak „nienaturalnych" zjawisk.

•••• Przenośny Dom

Arete 4, Kwintesencja 20, Koszt 8

Ten użyteczny Talizman został tak sardonicznie nazwany przez swego twórcę, anonimowego Wirtualnego Adepta. Jest on przenośną bramą do Dziedziny Horyzontalnej. Wygląda on jak srebrzysta walizeczka i może rozłożyć się do rozmiarów framugi drzwiowej. Po rozłożeniu, postawiony pionowo staje się współistniejący ze stałą bramą Dziedziny Horyzontalnej (Efekt Korespondencji 4). Przejście przez nią każdej istoty w dowolnym kierunku powoduje zużycie jednego punktu Kwintesencji.

Talizman ten jest także zaopatrzony w trzy dodatkowe Efekty. Pierwszy z nich umożliwia właścicielowi mentalnie wyszczególnić osoby mające prawo przejścia (Umysł 3). Ci którzy próbują wtargnąć bez autoryzacji otrzymują cztery Stopnie poważnych Obrażeń od elektryczności (Siły 3). Obrażenia te, których zadanie zużywa punkt Kwintesencji, mogą zostać zneutralizowane.

Jeśli Dziedzina Horyzontalna zawiera Węzeł, to dzięki mocy ostatniego z Efektów Talizmanu jego posiadacz może medytować i odzyskiwać Kwintesencję tam gdzie się akurat znajduje, zupełnie tak jakby czynił to na samym Węźle (Efekt Pierwszej 3). Własnej Kwintesencji Talizmanu nie można jednak uzupełniać w ten sposób. Niestety, użycie Przenośnego Domu jest niemal zawsze wulgarne.

••••• Selektywna Mina

Arete 5, Kwintesencja 30, Koszt 10

W 1967 roku Mistrz Eutanatosów Takashi Irakamura, zwany przez wielu „Niszczycielem, " wkroczył do Cząstkowej dziedziny Sił by stworzyć trzy takie miny. Planował on wykorzystać je później w wielkoskalowym szturmie na Konstrukt Technokratyczny Null–B, do czego jednak nigdy nie doszło; zajęty ich tworzeniem Irakamura wpadł w zasadzkę wrogiego mu ducha Umrodu. Po zwycięskiej walce Eutanatos zapadł się w głęboką Ciszę. Świadomość odzyskał dopiero w swej Fundacji na Ziemi, ale nie był w stanie powiedzieć, co zrobił z Selektywnymi Minami. Od tamtej pory znane są dwa incydenty, podczas, których zdetonowano Miny. Pierwsza detonacja (prawdopodobnie przypadkowa) jest dziełem Iteracji X, druga Marudera. Położenie ostatniej Miny jest nieznane.

Selektywna Mina jest ważącym 30 kilogramów metalowym dyskiem, który wygląda jak klapa od włazu. Jest ona odporna na działanie wszystkich fizycznych środków i dysponuje dwoma kostkami wewnętrznej kontrmagyi. Jedyne znane sposoby aktywacji Miny to użycie Efektu Sił 5 (co wymaga zaliczenia co najmniej trzech sukcesów) lub głośne wypowiedzenie słowa–klucza przy jednoczesnym dotykaniu miny. Dla każdej Miny słowo to było inne, a Takashi Irakamura nie jest w stanie ich sobie przypomnieć. Niektóre duchy Umrodu będące świadkami jego walki w Cząstkowej Dziedzinie znają to słowo, lecz ceny jakich żądają za jego wyjawienie są kolosalne.

Po wypowiedzeniu słowa–klucza mag, który to uczynił może zwizualizować sobie do dziesięciu innych istot. Zapewnia im to całkowitą ochronę przed skukami detonacji miny, jako że aktywujący minę mag, zwizualizowane przez niego osoby, jak i cały ich ekwipunek zostają ominięte przez niszczący Efekt Miny.

Mina nie może zdetonować jeśli nie zostanie uaktywniona. Po uczynieniu tego, eksploduje jeśli zostanie ponownie przeniesiona, lub jeśli w promieniu dziesięciu metrów pojawi się ruchomy obiekt lub istota inna niż zabezpieczeni przed wybuchem. Eksplozja Miny powoduje, że wszystko w promieniu 50 metrów (za wyjątkiem zabezpieczonych) odnosi 10 Stopni poważnych Obrażeń. Rany te nie mogą zostać zneutralizowane; tak samo niemożliwe jest ich uniknięcie. Jednak mag który jest świadomy istnienia Miny może bronić się przed nią przy użyciu kontrmagyi. Eksplozja Miny nie ma żadnego wpływu na istoty lub obiekty znajdujące się poza jej zasięgiem; Mina zostaje zniszczona, a cała jej Kwintesencja zużyta. Mimo potęgi jej efektu jest on całkowicie przypadkowy na przyjaznych technologii obszarach.

Ważne miejsca



Widziałem dzieła obdarowanych rąk
Które zdobią te dziwne i cudowne krainy
– Rush, „2112"

Miejsca te są powszechnie znane, choćby ze słyszenia pośród magów Tradycji.

Fundacja Horyzontu

Horyzont stworzony został na rozkaz, jaki Rada Dziewięciu wydała Rzeczywistości, by mieć miejsce do przeprowadzania jej Wielkich Konwokacji; odbijał on fortunę Rady przez całe wieki. Od już 500 lat, gdy została założona, Rada przeżywała przecież i powolny rozwój i wiele potknięć i upadków. Czasy niesławnej Pierwszej Kabały jak i wciąż powracające problemy z obsadzeniem wszystkich miejsc na dobre zaznaczyły się w historii. Ale gdy dziś Rada ponownie ma wszystkich dziewięciu członków, większość magów zgadza się że Horyzont wszedł ostatecznie w swe Lato po długiej Wiośnie.

Jako centralny punkt Rady Horyzont jest bardzo dobrze ukryty. Nie ma on żadnych ziemskich aspektów, a jego portale są regularnie przemieszczane. Jedynie Mistrzowie każdej z Tradycji znają współrzędne jego Dziedziny. Gdy staje się absolutnie niezbędnym by mogli do niego wejść pomniejsi magowie, to przed doprowadzeniem do portali zostają magycznie oślepieni, a później przez cały czas eskortowani.

Z „zewnątrz" główny kompleks budynków Horyzontu przypomina obwarowany klasztor. Jego architektura i dekoracje są kreatywną unią stylów z wielu okresów i miejsc (choć współczesny, zachodni styl jest reprezentowany w bardzo małym stopniu). Rezultatem jest coś bardzo unikalnego i harmonijnego. Wewnątrz obwarowań znajdują się setki budynków – dormitoria, izby chorych, ogrody w których uprawia się najrozmaitsze zioła (i zwyczajne i magyczne), świątynie i kościoły, krąg certámenu, warsztaty, sale wykładowe i magazyny. Jeśli Wojna Wstąpienia zostałaby przegrana, setki magów mogłyby się schronić w Horyzoncie i przetrwać dziesiątki lat. Otaczające go tereny przypominają falisty krajobraz, pełen gajów z żyjącymi w nich gryfonami, jednorożcami i innymi stworzeniami mitycznej fauny które zostały ocalone przez Verbenę, jezior o błyszczących taflach wody i wielu wiosek.

Wnętrza głównego budynku są zaprojektowane tak, by swą strukturą przypominały kabalistyczne Drzewo Życia. Wokół Komnaty Rady leży dziewięć prywatnych komnat, każda z dołączoną do niej sub–Dziedziną. Goszczący tu magowie czują prawdziwy powiew historii – pełno tu skrzypiącego drewna, omszałych kamieni, starych pergaminów czy zapachu kadzideł i ozonu z rozwieszonych tu i ówdzie Eterlamp. Nawet łukowato sklepione halle są ciepłe i przyjazne, jakby ogrzewało je ciepło kominków.

Komnata Rady

Komnata Rady jest wielką, wysoko sklepioną salą. W jej środku stoi wielki okrągły stół z błękitnego drewna, a na nim stoi kryształowa sfera. Jest ona artefaktem zapisującym wszystko co kiedykolwiek zostało tu wypowiedziane i mogącym na żądanie powtarzać całe konwersacje.

Stół jest otoczony przez dziesięć wielkich Tronów. Na dziewięciu z nich wyryte są symbole Sfer; zajmują je przedstawiciele odpowiednich Tradycji. Dziesiąty Tron jest tradycyjnie ustawiony dla posłów spoza Rady, choć niwielu ich do tej pory było. Jednak parę lat temu pojawił się na nim nieznany symbol. Oczywiście każda Tradycja uznała go błyskawicznie za symbol ich własnej, hipotetycznej Dziesiątej Sfery – i na tej podstawie zaczęła żądać dla siebie dodatkowego Tronu w Radzie. Żądania te są generalnie ignorowane. W międzyczasie Porządek Hermesa stara się odcyfrować ów symbol, choć nie osiągnął w tym jak do tej pory oszałamiających sukcesów.

Reprezentanci Tradycji spotykają się jednocześnie co dziewięć lat podczas letniego zrównania dnia z nocą. 59 sesja Rady odbędzie się w 1997 roku. Jej termin może nie zostać jednak zachowany; podczas ostatniej sesji w 1988 roku przybyli, nie licząc posłańców od Opustoszałych, przedstawiciele jedynie trzech Tradycji. Wydaje się niestety, że jedynie prawdziwy alarm (taki jakim był koniec Wyższej Ery Mitycznej) może zmusić całą Radę do zgromadzenia.

Archiwa

Mieszkańcy Horyzontu są bardzo dumni z Archiwów Rady. Choć nie są one tak obszerne jak olbrzymie biblioteki Doissetepu, to ich zbiory lepiej reprezentują Tradycje jako całość. Dostępne są naprawdę bogate zasoby wiedzy, choć dobrze by szperający w nich pamiętali, że jej większość odnosi się do przeszłości Dziewięciu Mistycznych Tradycji. Mało w nich kwestii bieżących, mają one za zadanie raczej odzwierciedlać historyczne przełomy. Księga o kosmologii może być już zdezaktualizowana o całe stulecia, lecz zachowuje się ją dla udokumentowania pewnej fazy metafizycznej eksploracji.

W Archiwach leżą tysiące ksiąg, zwojów i map. Przez wiele lat nie istniał dla nich żaden system katalogowy – Główny Archiwista Nichodemus Mulhouse organizował je podług swej pamięci. Ten stan rzeczy uległ zmianie dopiero po przybyciu Wirtualnych Adeptów. Z widoczną niechęcią Mulhouse dał im pozwolenie na skopiowanie jego pamięci do sieci neuronowej i zbudowanie na jej podstawie komputerowego katalogu archiwów. Słysząc o tym wielu bibliofilów odetchnęło z ulgą – w końcu Mulhouse liczy już sobie niemal 580 lat. Nowy system jest na szczęście bardziej przyjazny dla użytkowników od niego (a Mulhouse często był bardzo arogancki w stosunku do tych których nie lubił).

MECHA

Konstrukt MECHA, przerażająca Dziedzina więzienna wzbudza przerażenie nawet pośród szeregów Technokratów. Jako system wysysania bio–Haustów, Konstrukt ten staje się często ostatnim przystankiem tak dla nieuważnych mystyków jak i wypadłych z łask Technokratów.

MECHA zostało zaprojektowane z myślą o maksymalnej efektywności. Rządzi nim cybernetyczna sieć szpiegowska, której możliwości przestraszyłyby samego Wielkiego Brata. Tych kilku mystyków, którym udało się stamtąd zbiec opowiada o okrutnym obozie niewolniczej pracy, w którym technomagyczne obroże wysysają z ciebie siłę życiową gdy pracujesz nad budową HIT Marków i innych Technokratycznych broni. Każdy na tyle głupi by odwiedzić tę Dziedzinę może oczekiwać ciężkiego oporu, niewiarygodnej siły ognia i odczłowieczających warunków.

Doissetep

Doissetep, jedna z najstarszych Fundacji została założona tam gdzie dziś jest Tajlandia, ale w ciągu swej historii wielokrotnie zmieniała miejsce swego pobytu. Ostatecznie przeniosła się do Cienistej Dziedziny Sił po tym, jak Technokracja zniszczyła jej ziemski aspekt w Hiszpanii.

Poblask czystej mocy jaka bije z Doissetepu przytłacza wszystkich na niego patrzących. Tytaniczne wieże wznoszą się z górskiego szczytu na którym ta Fundacja stoi prosto w iskrzące się purpurowe niebo. Jej zewnętrzne mury mają średnicę niemal mili. Wewnątrz tej olbrzymiej struktury schodów i sekretnych przejść mieszka 400 służących, 200 żołnierzy i ponad 50 magów (niemal samych Mistrzów) tworzących 10 niezależnych kabał. Jest w niej także hangar dla sterowców i prawdopodobnie największa biblioteka okultystyczna na świecie. Doissetep jest zasilany przez siedem potężnych Węzłów, wśród których jest Stonehange, trzeci co do wielkości Węzeł na na Ziemi.

Członkowie Doissetepu wywodzą się spośród wielu Tradycji, przede wszystkim Porządku Hermesa, Verbeny i Bractwa Akashic. Mimo całej swej różnorodności, większość ma ze sobą jedno wspólnego: poświęcenie w dziele zniszczenia Technokracji. Jednak, gdyż kabały Doissetepu znajdują się dziś w połowie Zimy, to więcej czasu spędzają na wewnętrznych intrygach i polityce niż kooperacji. Doissetep stał się prawdziwym studium pychy, w której statyka przezwyciężyła dynamikę i opada teraz ku entropii.

Autochtonia

Ta maszynowa Dziedzina, tajemnicze „niebo" Iteracji X orbituje podobno wokół Słońca i w naszym świecie i w Głębokiej Umbrze. Chyba nie było do tej pory mystyka, który odwiedziłby Autochtonię i powrócił by o tym opowiedzieć. Skradzione przez Wirtualnych Adeptów dane sugerują, że ta cybernetyczna Utopia połączyła w żywy organizm wszystkie swe duchowe, mechaniczne i biologiczne elementy. Dreszcz przechodzi, gdy pomyśleć o możliwościach takiego miejsca.

Wejścia do Autochtonii są ściśle zastrzeżone, nawet dla innych Technokratów. Sądzi się, że teleportery ukryte w najbardziej niedostępnych zakątkach bezpiecznych Konstruktów przenoszą pielgrzymów do tej biomechanicznej krainy cudów. Dokładne informacje o Autochtonii pozostają na razie całkowicie tajne; wszystko jednak wskazuje na to, że jest ona pełnym rywalem Horyzontu jesli chodzi o moc i zasoby. Prawda może zostać odkryta aż za szybko.

Cyfrowa Pajęczyna

Wirtualni Adepci doszukali się początków Pajęczyny w telefonicznej sieci Dr. Aleksandra Grahama Bella. Rozmawiający przez telefon niemal wkraczali w wirtualną rzeczywistość, w której przestrzeń nie miała żadnego znaczenia; Adepci porównują to do telepatycznej komunikacji Ahl–i–Batinich. Jak teoretyzował Adept Alan Turing, sieć telefoniczna opiera się w dużym stopniu na Górze Qaf, zaginionej przed wiekiem Dziedzinie Ahl–i–Batinich która znana była ze swej podatności na kształtowanie Umysłem. Turing poświęcił swe życie w poszukiwaniu metod programowania tej „wirtualnej rzeczywistości. " Jako okup za tę śmierć Adepci przejęli Sieć na swą wyłączną domenę.

Wirtualni Adepci są mistrzami Cyfrowej Pajęczyny, choć wielu również walczy o ten tytuł. Wszystkie inne frakcje też korzystają z sieci; w końcu informacja pragnie być wolna. Lecz hojność ta obróciła się przeciw niej samej – Technokracja chce całej Sieci dla siebie. W tym momencie Wirtualni Adepci i Inżynierowie Próżni pochłonięci są wielkim wyścigiem, którego celem jest sformatowanie wszystkich wolnych sektorów Sieci (co jest raczej nieprawdopodobne; Sieć jest prawdopodobnie nieskończona). Spomiędzy najciekawszych miejsc Sieci wyróżniają się:

Kryształowy Pałac

Ta założycielska fundacja Wirtualnych Adeptów istnieje całkowicie i wyłącznie wewnątrz Sieci. Zbudowano ją na fragmentach informacji, a jej mury wznosi czysta inspiracja. Z zewnątrz jawi się jako uczyniony z kryształu i pereł wirtualny pałac o wielu wirujących wieżyczkach. Nie ma w nim drzwi do zamknięcia ni okien do szpiegowania. Przeniknięcie przez jego wypolerowane mury jest kwestią siły woli, sprytu i jaj. Wnętrze jest regularną siatką halli, schodów i komnat. Przez mury i ściany przepływają niekończące się strumienie danych, rozpraszając się i skupiając na ich wielofasetowej strukturze. Mówi się, że jeśli poświęci się na to trochę czasu i cierpliwości, można tu znaleźć dowolną informację. Jednak im dłużej jest ona tu przechowywana, tym większa szansa że została ona odmieniona (inni mówią „wypaczona"; Wirtualni Adepci wolą powiedzieć „przetransformowana. ")

Wielu uważa opowieści o istnieniu tej Fundacji za zwykłą cyberbajkę. Po prawdzie przecież niewielu poza Wirtualnymi Adeptami widziało Kryształowy Pałac. Nigdy nie pozostaje on na długo w jednym sektorze, a kody dostępu do niego nieustannie się zmieniają. Każdy Adept musi udowadniać swą Elitarność poprzez znalezienie Palacu... za każdym razem gdy pragnie go odwiedzić. Dlatego też jego odkrywanie jest czymś w rodzaju powtarzalnego Poszukiwania Świętego Graala.

Każdy Wirtualny Adept czy jego dobry sojusznik jest witany w Pałacu z otwartymi ramionami (przy założeniu że uda mu się go znaleźć). Okazjonalnie dochodzi do spotkań ad hoc, a przewodzi im zawsze mag o najwyższej Elitarności. Ci o niższej są usadzani zgodnie z jej wielkością. Decyzje podejmuje się przez głosowanie. Zadań nigdy się nikomu nie narzuca; Adepci przyjmują na ochotnika te, które uważają że leżą w ich możliwościach (lub poza, jeśli są odważni lub nieostrożni). Mimo całej tej ich cybertechniki, Wirtualni Adepci w swych sercach pozostają prawdziwymi arturiańskimi bohaterami. Wystarczy zastąpić wojenny kunszt kodowaniem, chwałę dobrą reputacją, męstwo charakterem i rycerskość Kodeksem Etyki Hackera.

Szpiegowska Dzierżawa

Ten wirtualny bar jest w równym stopniu dostępny i dla magów Tradycji i Technokracji. Właściwie to każdy uważa go za teren neutralny. Nikt nie ma prawa używać tu przemocy czy wulgarnej magyi; obsługa doskonale sobie radzi w utrzymywaniu spokoju.

Dzierżawa jest olbrzymim, wiecznie się zmieniającym labiryntem ukrytych poziomów, tajemnych przejść i zadymionych pokojów spotkań. I choć kilka największych sal pozostaje niemal niezmiennymi, to poboczne korytarze i pokoje ustawicznie przenoszą się z miejsca na miejsce. Pokoje te często odzwierciedlają naturę swych gości; pokój pełen Kultystów Ekstazy może wyglądać jak lunapar po LSD, podczas gdy komanata na tyle pechowa by gościć Technokratów wygląda płasko i sterylnie.

Wewnątrz bywalcy Dzierżawy mogą odpoczywać, sączyć Hausty i wysłuchiwać najświeższych plotek. Mówi się nawet, że wpada tam czasami animowany płaszcz, który sprzedaje i skupuje używane Talizmany. Częstymi gośćmi są Umbralne istoty, komiksowi bohaterowie, istoty stworzone z czystej informacji i najrozmaitsze typy ikon.

Jedyną poradą jaką możemy udzielić przybywającym do Szpiegowskiej Dzierżawy jest: „Nie bądź zaskoczony. "

Posłowie



Stephan Wieck

Jak mówi przysłowie, „rodzice dają swym dzieciom korzenie do wyrośnięcia i skrzydła do odlecenia. " Ponieważ byłem jednym z tych, którzy przygotowywali **Pierwszą Edycję Maga**, lubię teraz pomyśleć że daliśmy naszemu dziecku korzenie do wyrośnięcia. Lubię pomyśleć że **Mag** osiągnął sukces w przeniesieniu gier narracyjnych na nowy poziom metafizycznej eksploracji, że otworzył bramy świadomości i zrozumienia różnorakich kultur, filozofii a nawet religii naszego świata. Lubię też pomyśleć, że **Mag** jest doskonałą rozrywką, narzędziem opowiadania historii o osobistym heroizmie, pokucie i dumie. Lubię pomyśleć że daliśmy grze solidne korzenie. Ale jedną rzecz wiem na pewno: skrzydła do odlecenia przybyły od Phila Brucato i grupy utalentowanych pisarzy.

Mag Pierwszej Edycji nie był w porządku. Nie był jasny. Zasadom było daleko do perfekcji. W ostatnich skurczach porodu nie byliśmy w stanie spojrzeć na niego z wystarczającej odległości, by sprawdzić czy został jasno napisany, czy esencja gry była łatwo przekazywalna.

Wtedy wkroczył Phil Brucato i rozwijał **Maga** przez ostatnie dwa lata. W tym czasie przyczynił się do wydania paru najlepszych rozszerzeń do gier jakie przydarzyło mi się czytać. Teraz nadał nową formę samemu **Magowi**, tworząc tą drugą edycję. Jestem pewien że ci z was którzy znali jej pierwsze wydanie, zgodzą się ze mną iż to jest wielkim postępem. Świat opisany jest w wielkich szczegółach, lecz wciąż zalegają w nim tajemnice. Czyta się go o wiele łatwiej, sprawia o wiele większą przyjemność. Ale nie weź mych słów na opak: książka ta jest wciąż tak wielka, tak wszechogarniająca że nie mam złudzeń by nowi czytelnicy nie zagubili się na początku w jej bogactwie. Lecz taki jest właśnie zakres **Maga**. Za to zapłaciłeś swe pieniądze.

Tak więc w imieniu całego zespołu od pierwszej edycji chciałbym podziękować Philowi i wszystkim współpracującym z nim pisarzom, za wzięcie rdzenia **Maga** i uszlachetnienie go; za wzięcie jego formy i upiększenie jej. Za nadanie dziecku skrzydeł.

I do ciebie, dobry czytelniku. Chcę ci podziękować za odkrywanie świata **Maga**. Mam nadzieję że znajdziesz w nim rzeczy pobudzające twój intelekt i wyobraźnię. Stephen King napisał kiedyś (odnosząc się do krytyków, którzy twierdzili że pisane przez niego horrory nie niosą żadnych twórczych wartości kulturalnych) iż postrzega swe książki jako spłonkę dla wyobraźni. Beletrystyka może nie nauczy nas jak wiele kości jest w ludzkim ciele, ale będzie kultywować naszą wyobraźnię. A czyje życie nie jest bogatsze dzięki niej? Myślę że znajdziesz w tej książce wystarczająco wiele spłonek byś snuł opowieści przez następne sto lat. Ciesz się nimi.

Phil Brucato

Dwa lata tem byłem przerażony. Dopiero co dołączylem do zespołu White Wolfe'a, na pięć dni przed GenConem i oni powiedzieli mi nagle że wszystko będzie moje. Moją będzie gra o rzeczywistości rozdartej między czterema walczącymi frakcjami, gra której idee przerastały czasem nawet jej twórców! Wszystko moje. Moja zabawa, moja praca, moja odpowiedzialność. *Tak, panie Brucato, później zrobimy panu z tego test. O rany.*

Każdy kto widział mnie na GenConie '93 może pamięta jeszcze wychudłego, na wpół przytomnego, długowłosego hippisa, który bardzo starał się nie peszyć. Nie chcę cię nudzić szczegółami, ale od tamtej pory zmieniło się bardzo dużo.

Mag stał się poszukiwaniem, prawdziwą wędrówką. Każdy zaznajomiony z grą może ujrzeć, jak spomiędzy wierszy wyłażą me typowe przemowy. Nie będę teraz marnował twego czasu tyradą o Poszukiwaniu Siebie lub Wewnętrznym Konflikcie Na Ścieżce Oświecenia; pod koniec tej książki masz już tego prawdopodobnie dosyć. Ale właśnie to przekonanie uczyniło **Maga** tym czym jest dzisiaj; jak wszystkie dzieła White Wolfe'a jest on niezwykle osobistą kreacją. Takim był dla Stewarta i Steve'a, takim się stał dla mnie. Opowieść ukształtowała narratora, jak czyni to każdy dobry mit. Zmiany te są czysto osobiste, lecz przez to znaczące.

Dwa lata po wydaniu **Maga** mamy tę drugą edycję. Zmiany nastąpiły w większej ilości rzeczy niż mógłbym zliczyć. Najważniejszą z nich jest jednak idea magyi jak podróży, idea powszechna dla wszelkich mistycznych i okultystycznych praktyk. Podróż dla stworzenia **Maga Drugiej Edycji** była piekłem pełnym radości. Być może opowiadane w twej trupie historie poszerzą wasze horyzonty także poza grą. Tak było w moim przypadku. Może będą tylko zabawą. W każdym razie ja będę szczęśliwy. Póki nikt nie podpala kościołów w imię Żmija, trochę wspólnie dzielonej histerii nikomu nie szkodzi.

• A teraz należne podziękowania

Mag jest pracą w toku; jego projekt jest wielki, lecz nawet on zmienia się i pogłębia. Dlatego też świat **Maga** jest sumą starań wielu ludzi. Choć Stewart i Steve Wieck oraz Chris Earley zasługują na lwią część podziękowań za samą koncepcję gry, i ja uniżenie przyjmę ukłony za jego stan obecny, to każdy pracujący nad dodatkami do tej gry jest współodpowiedzialny za to, co dziś trzymasz w rękach. Pewne osoby odegrały jednak nader znaczącą rolę w kształtowaniu tego świata. I mimo że niektóre z nich zajęły się teraz czymś innym, to oddaję dziś cześć ich wkładowi. Oto one:

Bob Asseli, Emrey Barnes, Bill Bridges, Steve Brown, Brian Campbell, Sam Chupp, Ken Cliffe, Andrew Greenberg, Beth Fischi, Rob Hatch, Harry i Heather Heckelm Chris Hind, Sam Inabinet, Mark Jackson, Judy McLaughlin, Darren McKeeman, Jim Moore, Kevin Andrew Murphy, Keven (artysta) Murphy, Nick Rea, Mark Rein•Hagen, Kathleen Ryan, Rich Thomas, Ehrik Winters, Teeuwynn Woodruff oraz zbyt wielu fanów (z którymi spędziłem niezliczone godziny na entuzjastycznych dyskusjach i debatach) by ich choć osobiście zapamiętać, a co dopiero wymienić.

Oczywiście nie mogę nie skorzystać z okazji do wymienienia innych ludzi, którzy wpłynęli na mnie osobiście i poprzez to na **Maga.** Są to: Bill Bridges (za jego przyjaźń, krytycyzm i mądre rady); Wendy Blacksin (za jej niekończące się wsparcie, miłość i tolerancję); Marion Zimmer Bradley (która dała mi pierwszą zawodową radę); moi przyjaciele i współgracze Grey Beeker, Chris Gibbin, Ehrik i Judy, Shadow Lied, John i Laurie Robey, Jennifer Starling i Greg Wilkenson; i oczywiście moi rodzice.

I na koniec ukłon wdzięczności w stronę was – fanów, trup i krytyk którzy podtrzymywali tą grę przy życiu.

Dzięki chłopcy! Bawcie się dobrze.

– Phil Brucato, Sierpień 1995.

Indeks

Uwaga: Nagłówki gromadzą w odpowiednim porządku wszystkie przynależne im aspekty.

Większość dużych grup terminów może zostać znaleziona raczej pod nagłówkami ● niż indywidualnie.

Leksykon ze stron [8–11] definiuje wiele kluczowych terminów. Terminologia Technokracji ze strony [49] przedstawia typowy dla niej żargon. Terminy Gry na stronie [83] to wykaz słów kluczowych dla mechaniki gry. Pomocne Terminy (strona [161]) wyjaśniają znaczenie wielu określeń mechaniki magyi.

Archetypy
zobacz Cechy
Arete 8, 71, 87, 134, 161, 227-228, 231
(patrz też Cechy)
Arkanum 18, 274-275
● **Aspekty/Kreacja Bohatera** 85-139
(patrz też Cechy; Punkty Doświadczenia; Rekwizyty; Tradycje)
Atrybuty 86, 89, 120-121
Atuty 87, 89, 130-137
Koncepcja 86, 89, 138
Ostatnie Szczegóły 87-88, 90
Przykład 89-90
"Punkty Wolne" 87, 90, 139
Pytania Preludium 90-92
Tabele Kreacji 138-139
Zdolności 86, 89, 122-130
● **Aspekty/Narracja** 142-155
(patrz też Narrator, Saga; Trupa)
"Ciało i Krew" 145-149
Koncepcje Opowieści 152-153
Nastrój/Atmosfera 151-152
Saga 143-145
Tematy 149-150
Zaawansowane Techniki 153-155
● **Aspekty/Ścieżka Maga** 29-35, 226-232
(patrz też Poszukiwanie; Ścieżka; Wstąpienie)
Konflikt 34, 229-230
Rozwiązanie 34-35, 231-232
Świadomość 5, 33-34, 226-229
Autochtonia 50, 289
Avatar 6, 8, 31-32, 60, 71, 92, 114-115, 131, 228
(patrz też Cechy)
Barabbi 11
Brama 8, 242
Caern 8, 23, 233
● **Cechy** 80, 83, 114-139
(patrz też Aspekty/Kreacja Bohatera; Zasady)
Archetypy 115-120, 139, 229-230
Arete 83, 87, 139, 227-230
Atrybuty 83, 120-121
Cechy Pozycji 87, 130-134, 139, 229
Esencje 114-115, 138, 228
Kwintesencja i Paradoks 83, 87, 136-137
Role 138
Siła Woli 81, 83, 87, 135-136, 230, 237 (duch)
Stan Zdrowia 137, 139
Zdolności 83, 122-130
Cechy (jako organizacje) 8, 55, 112
(patrz też Samotnicy)
Cert(men 11, 47, 111
● **Cisza** 8, 32, 34, 54, 70, 178-179, 230
(patrz też Paradoks)
Opis 70, 178
Zasady 178-179
Cyfrowa Pajęczyna 24, 44, 89, 242-244, 289
Czary
zobacz Tabele
Czyści 8, 30-31, 235
Demon 8, 22, 219, 235, 237
Doczesność 8, 16, 66
(patrz też Zaświaty)
Doissetep 26, 34, 289
Drahma 35, 94
Dziedziny Horyzontalne 9, 22, 25, 71, 239
Dziki Talent
zobacz Zasady
Efekt Domina 64
(patrz też Zasady Magyi)
● **Efekty** 83, 188-223
(patrz też Sfery)
– Czasu 220-223
Akceleracja Czasu 223
Obejście Czasu 223
Pieśń Dni Przyszłych 223
Podróż w Czasie 223
Postkognicja 223
Programowanie Zdarzeń
Spowolnienie Czasu 223
Wewnętrzny Zegar 223
Zmysł Czasu 223
– Ducha 216-219
Egzorcyzm 219
Kreacja Fetysza 218
Krok w Bok 218, 233
Pocałunek Ducha 217
Podróż Przez Głęboką Umbrę 219
Przebudznie Nieruchomego 218
Przerwanie Muszli Snów 219
Przerwanie Rękawicy 218
Psychiczna Sterylizacja 218
Spojrzenie Ducha 217, 283
Uwolnienie Szalonych Wyjców 218
Wezwanie Ducha 217
Więzienna Rękawica 218
Wykrycie Opętania 217
Żywy Most 218-219
– Entropii 192-195
Błogosławieństwo Położnej 195
Brzmienie Prawdy 193-194
Dim Mak 193
Erozja Materii 194
Gry Hazardowe 194, 284
Jak Zegarek 194-195
Szczęście Początkującego 194
Wiążąca Przysięga 195
Wykrycie Nieporządku 193
Zabicie Maszyny 194
Zaraza Starości 195
Zmysł Fortuny i Fatum 192
Zniszczenie Myśli 195
– Korespondencji 188-191
Aportacja 189
Bariera 189
Bąbel Rzeczywistości 190
Filtrowanie Wszechprzestrzeni 190
Gdziejestem? 189
Krajobraz Umysłu 189
Łańcuch 189
Mutowanie Przestrzeni 191
Otworzenie/Zamknięcie Okna 189
Podzielony Wzrok 190
Polimanifestacja 191
Portal Hermesa 190
Siedmiomilowy Krok 189-190
Śledzenie Próżni 190
Współprzestrzeń 191
Zakaz 189
– Materii 204-207
Analiza Substancji 206
Destrukcja Struktur 206
Dysasocjacja Wzorca Materii 207
Fragmenty Snu 206
Pobudzenie Sygnału 207
Rzeźbienie 206-207
Słoma w Złoto 206

Transformery 207
Zarodki Złota 206
Zmiana Ciężaru 207
Zmiana Stanu 206
– Pierwszej 212-215
Kreacja Talizmanu 215
Odnowienie Daru 215
Płomienie Oczyszczenia 215
Podmuch Kwintesencji 215
Serdeczna Krew 214
Speed 214
Tarcie Kości 215, 284
Więź Krwi 215
Zaklęcie Broni 214
Zmysł Kwintesencji 214, 276
– Sił 196-199
Burza w Szklance Wody 199
Kroczenie Po Wodzie 198
Kwantyfikacja Energii 198
Spojrzenie Mroku 198
Telekineza 198-199
Uścisk Matki Ziemi 199
Wezwanie Pioruna 199
Wyładowanie Elektrostatyczne 198, 287
Zrujnowanie Systemu 198, 281
– Umysłu 208-211
Aegis 210
Eteryzacja 211
Manipulacja Wspomnieniami 211
Multitasking 209, 289
Opętanie 210-211
Patos 210
Podświadomy Impuls 210
Psychiczna Impresja 210
Sonda Mentalna 210
SI 211
Tarcza 210
Telepatia 210, 289
Transmisja Grafiki 210, 284
Umysł Zen 209
– Życia 200-203
Fizjologiczna Kontrola Emocji 203
Gene-Skan 201
Ho Tien Chi 202
Lepsze Ciało 202-203
Mała Dobra Śmierć 202
Mniejsza Zmiennokształtność 203
Modlitwa Uzdrawiającego Objawienia 204-207
Mutacja Formy 203
Perfekcyjna Metamorfoza 203
Rozłupywanie Człowieka 203
Uzdrowienie Niższego Stworzenia 201-202
Zgięcie Drzewa 202
Zwierzęca Forma 203
Efemera 216-217, 235, 242
(patrz też Umród)
Epifania 9, 31, 33-34
Esencje 30-32, 88, 114-115, 138, 228
(patrz też Cechy)
FBI 272-273
Fetysz 73, 134, 217-219, 237, 245
Filmowy Przykład 160
Fomori 34, 54
● **Fundacja (aka Konstrukt; Labirynt)** 9, 19, 25-26, 56-57, 288-289
Przykłady 288-289
Społeczność 56-57
Typy 19, 57
Fundacja Horyzontu 44, 288
Gaja 9, 20
Gilgul 9, 35, 217
Gobelin 9, 16
Haust 9, 65, 233, 236
Hobgoblin
zobacz Cisza
Horyzont 9, 25, 219, 239
Inicjatywa
zobacz Zasady Walki
Inkarna 9, 235
Inkwizycja 19, 273-274
Jedyny 30, 96-97
Kabała 9, 56-57, 91-92
Kitab al Alacir 106-107
Komputery
zobacz Zasady
Komputery Trinarne 111, 245
Koniunkcyjne Efekty 161, 187
● **Konwencje** 9, 590-53
(patrz też Technokracja)
Inżynierowie Próżni 53
Iteracja X 50, 68
NŚP 51, 97
Progenitorzy 52
Syndykat 52
Kwintesencja 9, 65-66, 131, 136-137, 212-215, 233, 235-236
(patrz też Cechy; Cechy Pozycji)
● **Magya** 9, 60-73, 159-223
Kosmologia 6, 60-73
Magya/Magia 9, 30, 60
Narracja 179-185
Style 72, 88, 93-113, 179-182, 185
Magya Przypadkowa/Wulgarna 9, 64-65, 160-161, 163, 169
Magyczna Geografia i Wpływy 184-185
Maruder 6, 9, 18, 54-55, 114, 278-280
MECHA 288
Metafizyczna Trójca 9, 31, 62-64
Metodologie
zobacz Konwencje
(patrz też Technokracja)
Mistridge 42
Mityczne Bestie (aka Odeszli)
zobacz Umród
Mityczne Korzenie 73, 182
Nakazy Damiana 51
Narracja Magyi 146-148, 179-186
Narrator 83, 142
Nauka Wymiarowa 69, 170, 216
Nephandi 6, 9, 18, 54, 114, 280-281
Niebiański 11, 235-236
● **Nie-magowie** 55-56
Akolici 8, 56
Diaboliści/Infernaliści 55
Konsorzy 56
Poufali 8, 56
Wiejscy Czarodzieje 6, 11, 56, 60
Niewiara
zobacz Paradoks
Okres Terminowania 10, 227
● **Opisy Bohaterów**
Aelida 282
Cheshire 89-90, 162-163
(Cyborgi) 276
Człowiek w Czerni 51, 277-278
D'Arcangelo, Anson 280
(Duchy Paradoksu) 283-285
Gillan, Mark H. 275-276
HIT Mark 50, 276-277
Ik-Thazai 279
Mantikora 279
Muntus-Kulmu 282
Nattick, Arlan 278-279
Olonga Szepczący 282-283
O'Rourke, Meggan 280-281
Pago-Pago 280
Pająk Wzorca 283
Pan Talos Perdix 281
Wiktorzy 278
Zigg'raugglurr 281
● **Paradoks** 6, 9, 26, 34, 70, 137, 167, 176-179
(patrz też Cisza; Duchy Paradoksu; Umród; Zasady Magyi)
Cecha (kreacji bohatera) 137
Formy Wyładowań 70, 176-178

Wyjaśnienia 70, 176
Zasady 167-168, 176-179, 261
● **Permutacje Magyi** 172-175
Działanie w Zespole 172
Kontrmagya 167, 172-175, 189
Magya Sensoryczna 172
Przykłady 175
Zdolności i Magya 162, 175-176, 250
Pierwsza Kabała 42-43
Pogrom 9, 39, 53
Portal 9
Porządek Rozumu 34, 39
Poszukiwanie 9, 31-32, 178, 228, 231
Poważne Rany
zobacz Obrażenia
Powinowactwo Sfer 88, 181, 226
Prawdziwy Mag 9, 30, 60
Przebudzeni 5-6, 9, 33, 71
Przykład Gry 266-271
Punkty Doświadczenia
zobacz Zasady
Pusty Świat 27
Pycha 9, 34, 71, 230
Rada Dziewięciu 9, 40, 42, 108
(patrz też Tradycje)
● **Rekwizyty** 10, 72-73, 88, 179-184
(patrz też Aspekty/Kreacja Bohatera)
Rodzaje183-184
zobacz Tradycje
Zasady 181-182, 260
Rezonans 10, 65, 71, 208, 230
Rękawica 10, 20, 170, 216-219, 239
● **Rodzaje Dziedzin** 9, 239
(patrz też Zaświaty)
Opisy 22-27, 177, 239
Zdefiniowane Według Nazw 239
Rota 10, 161
Rozdzielanie Sumy
zobacz Zasady Czasu
Rozliczenie 7, 38
Saga 143-145
● **Samotnicy** 55-56
Cechy 8, 45, 55
Hultaje 11, 55
Pustelnicy 55
Sieroty 10, 55
Tułacze 11, 55, 275-276
Sanktuarium 19-20
● **Sfery** 10, 65, 67-68, 83, 138, 186-223
(patrz też Efekty)
10 Sfera 68, 94-95, 111, 186
Czas 68, 220-223
Duch 68, 216-219
Entropia 68, 192-195
Generalny Opis 67, 162, 186-187
Korespondencja 68, 188-191
Materia 68, 204-207
Pierwsza 68, 212-215
Siły 678, 196-199
Umysł 68, 208-211
Życie 68, 200-203
Sierota 10, 112-113
(patrz też Samotnicy)
Specjalizacje Sfer
zobacz Sfery
Stan Zdrowia
zobacz Zasady Obrażeń; Cechy
Strefy 24, 239
Strażnik 11, 31
Stróże 10, 55
(patrz też Nie-magowie)
Suma 80-81, 83
(patrz też Cechy)
Szpiegowska Dzierżawa 289
Ścieżka 5, 10, 30, 92
Ścieżka Zstąpienia 54
Śpiący 10, 17, 60
● **Tabele**
Akty Siły 251
Cechy/Czary Duchów 237-239
Cisza 178
Czynienie Magyi 169
Hacking 245
Karkołomna Jazda 253
Kreacja Bohatera138-139
Naprawa 252
Obrażenia 265
Poszukiwania 255
Przedstawienia 254
Przemawianie 254
Przesłuchiwanie 254
Punkty Doświadczenia 139, 228
Stopnie Trudności i Sukcesy
Zobacz Rozdział Piąty
Śledzenie 252
Tabele Magyi 170-171
Tabele Walki 262-263
Wartości Cech 80, 138-139
Wspinanie się 250
● **Talizmany** 10, 68, 133-134, 286-287
(aka Mechanizm; patrz też Cechy; Cechy Pozycji)
Cechy Pozycji 133-134
Przykładowe Talizmany 286-287
Zasady Kreacji 215, 218
● **Technokracja** 6, 10, 18, 48-54, 61
(patrz też Konwencje)
Historia 39-42, 48-50
Stanowisko Wobec Avatarów 32, 113
Technomagya Sfer 37, 67-68, 186, 216
Terminologia 48
● **Tradycje** 18, 39-47, 93-113, 115, 138
(patrz też Rada Dziewięciu)
Ahl-i-Batin 45
Bractwo Akashic 43, 94-95
Eutanatos 43, 102-103
Generalny Opis 6, 42-47
Historia 39-43
Kult Ekstazy 43, 98-99
Mówcy Marzeń 43, 100-101
Niebiański Chór 43, 96-97
Opustoszali 44, 55, 112-113
Porządek Hermesa 44, 104-105
Solificati 45
Synowie Eteru 44, 106-107
Verbena 44, 108-109
Wirtualni Adepci 44, 114-139
Triada 9, 62-64
(patrz też Metafizyczna Trójca)
Trupa 83, 142
Ukryty Świat (aka Nadprzyrodzeni) 7, 17-19, 34, 60, 174, 232-239
● **Umbra** 10, 66, 239-242
(patrz też Zaświaty)
Opisy Światów 20-24, 26
Zasady 240-242
● **Umród** 10, 21-25, 27, 235-239, 261, 281-285
(patrz też Duchy)
Cechy 237-261
Czary 238-239
Duchy Paradoksu 177, 235, 283-285
Rodzaje 235-237
Węzeł 10, 16, 19, 133, 208, 212-215, 233-234
Wiele Akcji w Turze 248
Wojna Wstąpienia 6, 11, 31, 38-42
Wstąpienie 6, 11, 30, 35, 38, 115, 231-232
Wyk 11, 38, 108
Wyrocznia 9, 47
Wzorzec (mystyczny) 11, 66, 187, 196, 200, 202, 204, 212, 216
● **Zasady** 145-149
(patrz też Tabele i inne wytłuszczone punkty)
Dziki Talent 226-227
Komputery 244-245
Kreacja Talizmanów
Zobacz Talizmany
Odnowa 83, 115, 135-137
Pech 80-81, 83

Podstawowe Rodzaje Rzutów 79-82
Praca Zespołowa 81
Przykłady Rzutów 82
Rozwój Bohatera 226-232
Specjalizacje 88, 120, 187, 229
– Zaświaty (Umbra)
Kosmologia 20-27, 239-242
Magya 216-219
Walka 261
Wizytacje i Podróże 20, 22, 209, 211, 216-219, 242-244
Złota Zasada 83
● **Zasady Czasu** 79
Sceny 79, 83, 248
Sceny Akcji 249
Tury 79, 248
Wiele Akcji 81
Złożone Akcje 81, 83
● **Zasady Dramatyzacji** 250-256
(patrz też Tabele)
Fizyczne 250-253
Społeczne 253-254
Umysłowe 254-256
● **Zasady Magyi** 161-171
(patrz też Efekty; Paradoks; Tabele; Zasady)
Automatyczny Sukces 164
Czas Rzucania 161
Efekt Domina 165
Jak Wielu Sukcesów Potrzeba? 163, 170
Kontrmagya
zobacz Permutacje Magyi
Modyfikatory 163-171
Paradoks
zobacz Paradoks
Pech 135, 167, 169
Przykłady 168-175
Stopień Trudności 163,169
Symultaniczność Efektów 161
Testy Magyi 163, 169
Transmutacja i Przywoływanie 187
Uniki i opór 166-167
Używanie Kwintesencji 165, 172, 212-215
Używanie Siły Woli 135, 164
Zasięg, Obrażenia, Czas Trwania 165-166, 171
Złożone Akcje 163-164
Zwyczajna Wiedza 162
● **Zasady Obrażeń** 264-265
(patrz też Cechy, Stan Zdrowia; Tabele)
Choroby/Trucizny 264
Duszenie i Tonięcie 265
Ogień 264
Ogłuszanic 264
Poważne Rany 171, 264
Upadek 264
Zdrowienie 265
● **Zasady Walki** 256-263
(patrz też Tabele, Zasady)
Atak 256-257, 262
Do 94, 125, 261, 263
Inicjatywa 249, 262
Magya w Walce 260-261
Neutralizacja Obrażeń 257, 260-261
Obrażenia 257, 262-264
Pancerz 260, 263
Starcie i Bójka 259
Strzelanina 258-259, 262
Uniki 257
Walka w Umbrze 242
Zaskakujące Manewry 259
● **Zaświaty** 11, 20-27, 209, 211, 239-242
(patrz też Typy Dziedzin; Zasady)
Mechanika Gry 239-244
Opisy 20-27
Trzy Światy 6, 22-24, 240
Złożone Akcje
zobacz Zasady



Magyczna Ściągawka

Korespondencja

- Natychmiastowa Percepcja Przestrzenna
- Zmysł Przestrzeni
  Dotyk Przestrzeni
- Przekłucie Przestrzeni
  Zapieczętowanie Bramy
  Wieloobszarowa Percepcja
- Rozerwanie Przestrzeni
  Wieloobszarowa Obecność
- Mutacja Obszarów
  Współprzestrzeń

Entropia

- Zmysł Fortuny i Fatum
- Kontrola Prawdopodobieństwa
- Wpływ na Przewidywalne Wzorce
- Wpływ na Życie
- Wpływ na Myśli

Siły

- Postrzeganie Sił
- Kontrola Mniejszych Sił
- Transmutacja Mniejszych Sił
- Kontrola Większych Sił
- Transmutacja Większych Sił

Życie

- Zmysł Życia
- Zmiana Prostych Wzorców
  Samouzdrawianie
- Samoprzekształcenie
  Uzdrowienie Życia
  Transformacja Prostych Wzorców
  Kreacja Prostych Wzorców
- Zmiana Złożonych Wzorców
  Autotransformacja
- Transformacja Złożonych Wzorców
  Kreacja Złożonych Wzorców
  Perfekcyjna Metamorfoza

Materia

- Percepcja Materii
- Podstawowa Transmutacja
- Zmiana Formy
- Złożona Transmutacja
- Zmiana Właściwości

Umysł

- Zmysł Myśli i Emocji
  Doskonalenie Ja
- Odczytanie Powierzchniowych Myśli
  Impuls Mentalny
- Mentalna Więź
  Kroczenie Wśród Snów
- Kontrola Świadomego Umysłu
  Projekcja Astralna
- Kontrola Podświadomości
  Kowal Psyche

Pierwsza

- Eteryczne Zmysły
- Tkanie Idyllicznej Siły
  Napełnianie Wzorca
- Kierowanie Kwintesencji
- Wypędzenie Wewnętrznej Energii
- Zmiana Przepływu

Duch

- Spojrzenie Ducha
  Zmysł Ducha
- Dotyk Ducha
  Oddziaływanie na Rękawicę
- Przebicie Rękawicy
  Pobudka i Ukołysanie Ducha
- Prucie Rękawicy
  Zaszycie Wyrwy
  Związanie Ducha
- Kowal Efemery
  Zewnętrzne Podróże

Czas

- Zmysł Czasu
- Wejrzenie w Przeszłość
  Wejrzenie w Przyszłość
- Skrócenie Czasu
  Rozciągnięcie Czasu
- Determinizm Czasu
- Podróż w Przyszłość
  Odporność na Czas

MAG

Wstąpienie™

Imię: **Natura:** **Tradycja**
Gracz: **Esencja:** **Mentor:**
Saga: **Postawa:** **Kabała:**

Atrybuty

Fizyczne

Siła _____ 00000
Zręczność _____ 00000
Wytrzymałość _____ 00000

Społeczne

Charyzma _____ 00000
Oddziaływanie _____ 00000
Wygląd _____ 00000

Umysłowe

Percepcja _____ 00000
Inteligencja _____ 00000
Spryt _____ 00000

Zdolności

Talenty

Bójka _____ 00000
Cwaniactwo _____ 00000
Czujność _____ 00000
Ekspresja _____ 00000
Instruktaż _____ 00000
Intuicja _____ 00000
Przebiegłość _____ 00000
Świadomość _____ 00000
Uniki _____ 00000
Wysportowanie _____ 00000
Zastraszanie _____ 00000

Umiejętności

Autorytet _____ 00000
Badania _____ 00000
Broń Palna _____ 00000
Do _____ 00000
Etykieta _____ 00000
Krycie się _____ 00000
Medytacja _____ 00000
Prowadzenie _____ 00000
Sztuka Przetrwania _____ 00000
Technologia _____ 00000
Walka Wręcz _____ 00000

Wiedza

Informatyka _____ 00000
Kosmologia _____ 00000
Kultury _____ 00000
Lingwistyka _____ 00000
Medycyna _____ 00000
Nauka _____ 00000
Okultyzm _____ 00000
Prawo _____ 00000
Śledztwo _____ 00000
Zagadki _____ 00000
Znajomość _____ 00000

Sfery

Czas _____ 00000
Duch _____ 00000
Entropia _____ 00000
Korespondencja _____ 00000
Materia _____ 00000
Pierwsza _____ 00000
Siły _____ 00000
Umysł _____ 00000
Życie _____ 00000

Atuty

Pozycja

_____ 000000
_____ 000000
_____ 000000
_____ 000000
_____ 000000

Walka

BROŃ	ST	OBRAŻENIA

Arete

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

Siła Woli

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Kwintesencja

Paradoks

Zdrowie

Poobijany	–0 ☐
Zraniony	–1 ☐
Lekko Ranny	–1 ☐
Ciężko Ranny	–2 ☐
Zmaltretowany	–2 ☐
Okaleczony	–5 ☐
Zmasakrowany	☐

Doświadczenie

Scaned by:
Kosiarz i Kiersha

Z podziękowaniami pisa tu:
kikscans@o2.pl



Epicka Gra na Krawędziach Rzeczywistości

DRUGA EDYCJA

Magya nie umarła.
Otwórz oczy i ujrzyj mystycznym wzrokiem,
Jak Wojna szaleje,
A Rozliczenie stoi w zasięgu ręki.
Po jednej stronie stoją Inni,
Którzy wypaczyliby świat swymi szalonymi projektami;
Po drugiej, sidła Dumy,
I pokusa Mocy,
Oczekują na wewnętrzny Upadek.
Czy Ścieżka nasza jest zbyt wąską?
Sam zdecydujesz.
Chodź,
Podróż cię wzywa.
Otwórz swe oczy
I Przebudź się.

WHITE WOLF GAME STUDIO
735 PARK NORTH BLVD
SUITE 128
CLARKSTON, GA 30021
USA

WORLD OF DARKNESS™

ISA
ISA Sp. z o.o.
ul. Fort Wola 22
00-961 Warszawa
ISBN 83-87376-33-7