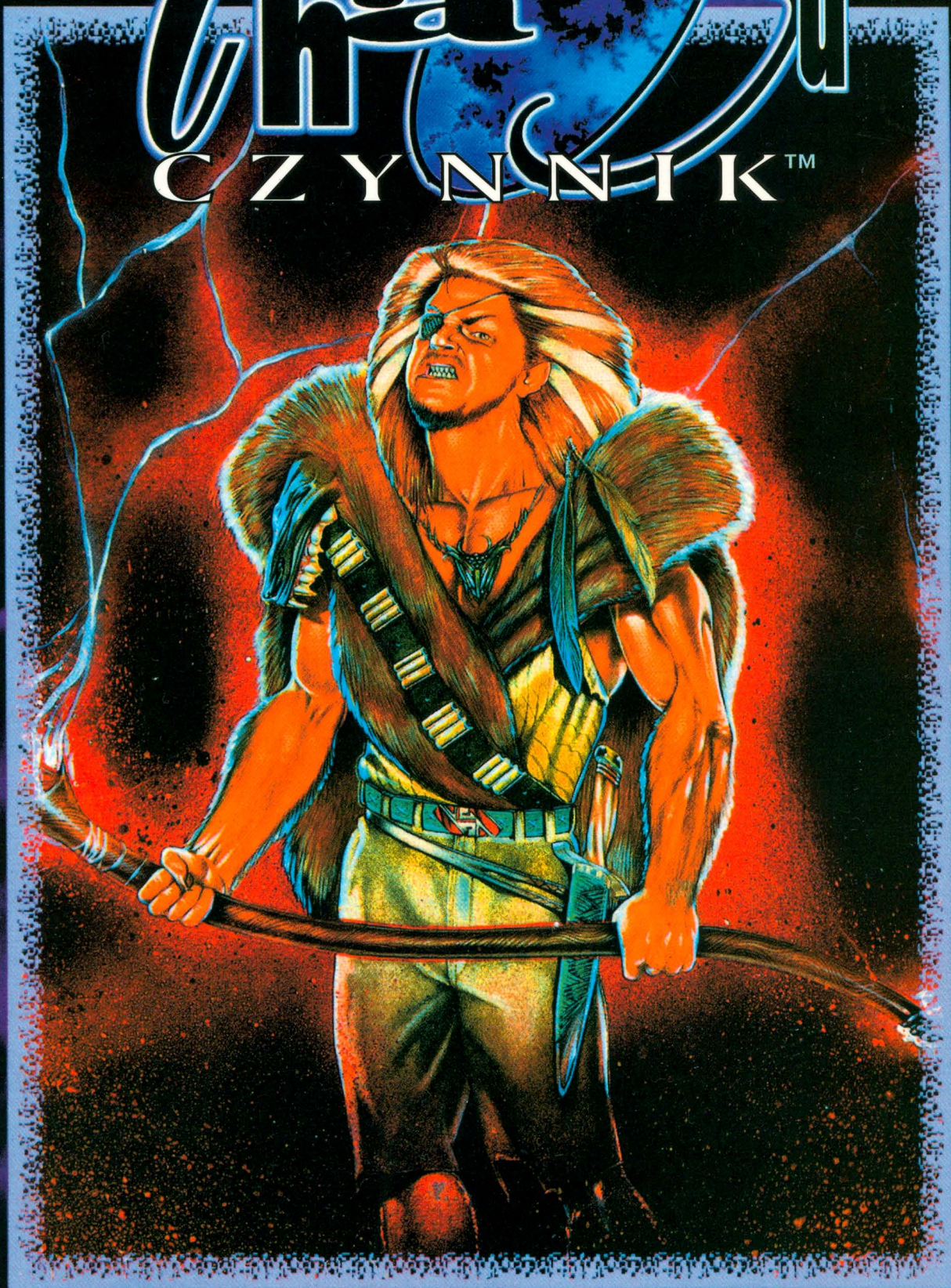


Aha Su

CZYNNIK™



Epicka przygoda do Świata Mroku™

New RPG Order

Prezentuje

Mag Wstąpienie - Czynniki Chaosu



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: harfista
Skan.....: harfista
Korekta.....: harfista
Składanie.....: harfista
Liczba stron.....: 138
Rozdzielczość.....: 2490x3250
Wydawnictwo.....: ISA
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 1999
Data release'u.....: 2010.12.21

Opis:

Samuel Haight, arcywróg wszystkich Garou i cel Yerbeny odkrył sekret, który może rozpocząć Gehennę! Cały Świat Mroku, magowie, Spokrewnieni i Garou, pragną go odnaleźć, Jedni chcą go zabić. Inni chcą mu pomóc...

Czynniki Chaosu jest wielowątkową przygodą dla: Wampira, Wilkołaka i Maga.

Zawiera w sobie:

- Przewodnik po Mexico City, zaplecze Technokracji i kwaterze głównej Sabatu.
- Straszna tajemnica, która może rozpocząć Gehennę.
- Ostatnią bitwę Samuela Haighta!

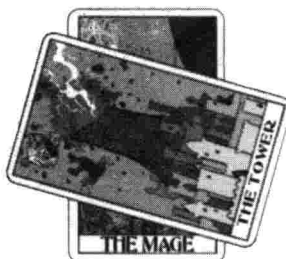
Info :

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

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

Chas

CZYNNIK



Opracowanie oryginalne

Autor: James A. Moore

Materiał dodatkowy: Bill Bridges, Phil Brucato, Andrew Greenberg

Redakcja: Laura Letbetter, Kathleen Ryan

Dyrektor artystyczny: Richard Thomas

Projekt graficzny i skład: Kathleen Ryan

Ilustracje: Dan Smith, Robert MacNeil, Joshua Gabriel Timbrook, Scott Johnson, Matt Korteling, Jeff Wright

Okładka: Lawrence Allen Williams

Mapy: Brian Blume

Mapa bitewna: Chris McDonough

Projekt I i IV strony okładki: Lawrence Snelly, Robert Dixon

Specjalne Podziękowania dla:

Bill „Free at Last...” Bridges – za przeprowadzkę z Nory Żmija do Wylegarni Nosferatu.

Rob „How Childish” Hatch – fajnego oka Arrowstorm.

Mike „Multi Task” Tinney – za wzięcie wszystkiego na siebie i radzenie sobie z tym. No dobrze, ktoś musi wypić całą tę kawę...

Ian „Number 9” Lemke – za lunatyczne wejście do gabinetu dr. Calgari (i poskromienie Billa).

Andrew „Coach” Greenberg – za wzięcie na siebie Wilków Złych Wiadomości.

Stewart „Ghost Book” Wieck – za stworzenie czegoś z niczego i za zniknięcie na rozkaz.

Ken „Stalag 17” Cliffe – za zbudowanie Schroniska Psów Zagłady. Jennifer „Velveeta Factor” Hartshorn – za oddzielenie brie z Suszonego Sera.

Phil „Thunder!” Brucato – za rozruszanie ścian, mózgów i pomiotu zła.

Brian „Rat Daddy” Campbell – za jego nowego, owłosionego kolegę z biura.



735 PARK NORTH BLVD
SUITE 128
CLARKSTON, GA 30021
USA

© 1993, 1999 by White Wolf. Wszelkie prawa zastrzeżone. Powielanie bez pisemnej zgody wydawcy jest całkowicie zabronione, z wyjątkiem krótkich fragmentów na użytek recenzji. Mag: Wstąpienie, Wilkołak: Apokalipsa, Wampir: Maskarada, Wraith: The Oblivion i Czynniki Chaosu są znakami handlowymi White Wolf Game Studio. Wszystkie pojawiające się w tekście nazwy i postacie są zastrzeżone przez wydawnictwo White Wolf, chyba że zostało stwierdzone inaczej.

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

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

Dedykacja Autora: Autor chciałby podziękować Johnowi Howardowi Clarkowi za jego współpracę przy zbieraniu niezbędnych materiałów i zainteresowanie tym projektem.

Specjalne podziękowania dla Andrew Greenberga, Billa Bridgesa, Phila Brucato, Sama Chuppa i Marka Rein-Hagena za ich cierpliwą pomoc w wielu kwestiach wynikłych w trakcie pisania Czynnika Chaosu. Chciałbym oczywiście, podziękować również mojej żonie Bonnie Moore, za jej cierpliwość i wsparcie – bez ciebie bym zaginął. Dziękuję także, za tak wiele, Margaret Blanton. Niech Bóg się z Tobą dobrze obchodzi, droga pani. Będzie mi Cię brakowało.



Wydawca: ISA Sp. z o.o.
Tłumaczenie: Piotr Kucharski
Korekta: Ewa Kwiecień
Skład i łamanie: Marzena Piłko

Informacje na temat sprzedaży:

ISA Sp. z o.o., ul. Fort Wola 22, 00-961 Warszawa
tel./fax: 36-88-31, tel.: 634-47-90, e-mail: isa@isa.pl
Prawa do wydania polskiego i wszelkich produktów powstających na podstawie narracyjnej gry MAG należą do ISA Sp. z o.o.

ISBN 83-87376-35-3

Zapraszamy do odwiedzenia naszej strony internetowej

www.isa.pl



Chas

CZYNNIK

Prolog: Dzień z życia	4
Wprowadzenie	7
Część Pierwsza, Rozdział Pierwszy: Historia i geografia	13
Część Pierwsza, Rozdział Drugi: Mieszkańcy Mexico City	41
Część Druga, Wprowadzenie	75
Część Druga, Rozdział Pierwszy: Krwawy ślad	85
Część Druga, Rozdział Drugi: Skarbiec łez	105
Dodatek Pierwszy: Postacie	118
Dodatek Drugi: Zasady	128

Prolog: Dzień z życia

James A. Moore



Samuel Haight zamknął starą księgę i przetarł zmęczone oczy. Pomimo fizycznego wyczerpania czuł się pełen dumy. Piętnaście tomów tekstu i miał w końcu trop, którego szukał – ślad do schronienia jednego z najstarszych Spokrewnionych. Haight wstał, rozciągnął mięśnie nawykłe raczej do działania niż do bezczynnego siedzenia, i opuścił swój prywatny gabinet.

Kilka minut zajęło mu upewnienie się, czy działają wszystkie systemy zabezpieczające, lecz nigdy nie można się czuć zbyt pewnym gdy jest się poszukiwanym. Haight wiedział, że jest ścigany, że kilkoro magów i prawie wszyscy Garou pragną jego śmierci. Jednak nie liczyło się to. Nie liczyło się nic, prócz wygranej. Nie liczyło się nic, prócz udowodnienia, że jego ojciec był w błędzie. Był w stanie osiągnąć wszystko, pod warunkiem, że spędzi odpowiednią ilość czasu na przemyślenie każdej możliwej ewentualności.

Martwili go magowie. Teoretycznie mogli cofnąć się w czasie i zniszczyć go, zanim został Przebudzony. Wiedział, że większość z nich nawet nie brała tej możliwości pod uwagę, było jednak kilku takich, którzy nie zawahaliby się, gdyby tylko mieli szansę. Nie można było na to pozwolić – zaszedł w swoich planach zbyt daleko, by pozwolić komuś się zatrzymać. Haight rozważył, jak poważne konsekwencje mogą mieć jego plany, jeśli się powiodą. Wyobrazenie sobie, że każdy Garou na tej planecie będzie martwy było rozkoszą, spowodowanie ich śmierci własnymi rękoma było ekstazą.

Samuel Haight wszedł pod prysznic i ustawił temperaturę wody na wrzątek. Bez chwili wahania wszedł pod parujący strumień i drgnął gdy gorąco zaczerwieniło jego skórę. Umył się dokładnie używając mydła domowej roboty i szorstkiego płótna. Jego skóra zaczęła krwawić, protestując przeciwko brutalnemu traktowaniu. Gdy skończył, wysuszył się kolejnym kawałkiem grubej tkaniny. Ból był dobry dla duszy. Przypominał, że życie jest ciężkie i trzeba je właśnie tak przyjmować. Zresztą Samuel Haight nie przyjmował życia w żaden inny sposób.

Gdy skończył zwykle codzienne czynności, zaczął się przygotowywać na przyszłość. Spędził godzinę czyszcząc i szukając broni, kolejną ostrząc noże, które i tak już dorównywały większości brzytw. Podczas całego procesu umysł Samuela Haighta był czysty; każdy krok został wcześniej zaplanowany, trwale wryty w jego jaźni w takim stopniu, że wykonywany był prawie instynktownie. W końcu Haight spojrzał na swoje dwa noże Bowie, każdy z pokrytym srebrem ostrzem długości półtorej stopy, z rękojeściami wyrzeźbionymi z kości jego wrogów, Garou. Obydwie klingi były wykute przez niego i ochrzczone krwią wilkołaków.

Wspomnienia były słodkie: błysk srebra i skowyt bólu, krew spływająca po jego rękach i nawet uczucie bycia rozdieranym pazurami, które mogłyby przebić stal. Był wtedy tylko człowiekiem, tak samo łatwo umierającym jak każdy inny, tak samo słabym i wrażliwym. Wszystko to się zmieniło. Był teraz czymś znacznie więcej. Haight odsunął od siebie myśli o boskości – potęgą była tylko dającym się wykorzystać narzędziem, nie częścią jego samego. Po tak wielu sukcesach pokusa była silna, zdał sobie jednak sprawę z tego, że kula przechodząca przez mózg zabija go tak samo pewnie, jak jednego z jego wrogów. Ciągłe jednak zdolność wpływania na strukturę rzeczywistości mogła uderzyć do głowy, nawet jeśli wziąć pod uwagę ryzyko.

Brak snu zmógł go; gdy znowu był świadom swego otoczenia, stał w salonie naprzeciw lustrzanej ścianie, krew spływała mu po klatce piersiowej, zabarwiając niebieskie jeansy połyskliwą czernią. W każdej ręce trzymał nóż, czuł ciepłą krew spływającą po jego ramionach. Spojrzał we własne odbicie i uśmiechnął się. Odbicie odpowiedziało uśmiechem, zauważając z satysfakcją głębokie rany, biegnące przez jego klatkę piersiową. Cienkie jak ostrze rany były zawsze w tym samym miejscu, biegnęły przez grubą bliznę, którą utworzyły powtarzane wielokrotnie nacięcia. To właśnie w tym miejscu szpony pierwszego zabitego przez niego Garou ukarały go kiedyś za zuchwaństwo.

Sam wrócił do swojego gabinetu i ze schowka w ścianie wyciągnął ostatnią fiolkę. Wampirza krew była ciemna, rozpuściła się bogatym karmazynowym bukietem w jego ustach. Tak jak zawsze, rany na jego piersi zagoiły się, wracając do stanu świeżych blizn. Witalność rozeszła się po jego ciele, odsuwając ciężar prawdziwego wieku i dając mu energię na przetrwanie ostatnich 48 godzin bez snu. – Wróć do książek, stary. Czas ucieka.

Haight powrócił do pracy, do badania starożytnej Księgi Nod. Tak wiele informacji, a wszystkie z nich w starożytnych rymach i archaicznych łamigłówkach. Na szczęście Samuel Haight uwielbiał zagadki. Godziny szybko minęły. Gdy przerwał, był już pewny, że miał rację: wszystkie ślady prowadziły do Mexico City. Nadarzające się możliwości przyparły go o zawrót głowy: jeśli krew młodego wampira mogła mu dać tak wiele, czego mógł oczekiwać po krwi Przedpotopowca.

W Meksyku będzie musiał być bardzo ostrożny. Było to bez wątpienia jedno z najniebezpieczniejszych miast, z którymi miał kiedykolwiek do czynienia. Kalkuta była zła, naprawdę zła, ale ciężko byłoby mu powiedzieć, co jest gorsze. Znajdujący się tuż za nimi Nowy Jork był tylko małym, małym przedmieściem.

Początkowe uderzenie Vitae Spokrewnionego słabło, Sam czuł wracające powoli wyczerpanie. Wszedł na górę

po schodach, sprawdzając po drodze, czy nikt nie wtargnął do jego domu. Nikt nie wszedł.

Sen przyszedł szybko, z siłą huraganu, i z powrotem wprowadził Samuela Haighta do jego własnych koszmarów. Obudził się wiele godzin później, oblany zimnym potem, szepcząc przeprosiny. Zadrzał w porannym chłdzie, przenikliwy dźwięk budzika uchronił go przed najgorszą częścią starych, znajomych snów. Czasami los bywał uprzejmy.

Dzień zaczął się zwyczajnie. Haight ustawił swój umysł na wyuczone zadania, pakując do swych bagaży tę niewielką ilość rzeczy, które musiał ze sobą zabrać, oraz dzwoniąc do kilku ludzi w różnych miejscach świata. W Meksyku będzie potrzebował każdej możliwej pomocy.

Następne dwa dni upłynęły aktywnie, zbierał swoje siły i układał plany. Przerwy robił sobie jedynie na sen i posiłki. Ilość snu ograniczył do minimum, każdej nocy koszmarmy powracały, a los nie był już tak uprzejmy.

Ostatniego dnia Haight odbył dziwną telefoniczną rozmowę. Po trzecim dzwonku odezwał się łagodny głos, pełen żalu i straconych nadziei na przyszłość. – Słucham?

– Diane? Cześć, to ja, Sam. Dzwonię, żeby sprawdzić czy wszystko w porządku z tobą i Gabrielem. – Rozmawiali jeszcze przez kilka minut, nagle Haight wyrwał się z czasowego spokoju umysłu i pożegnał się: – Słuchaj – powiedział. – Spróbuję być koło światła Bożego Narodzenia, ale nic nie mogę zagwarantować. Chciałem się upewnić czy wszystko gra i usłyszeć twój głos. Dbaj o siebie, Diane – odłożył słuchawkę, zanim zdążyła odpowiedzieć, nie mógł sobie pozwolić na powtórne zakochanie się w niej. Nie było już czasu dla przeszłości. Przyszłość zbyt dużo znaczyła.

Laska z Drzewa Świata z Farmy Crombeya stała oparta o ścianę. Krwistoczerwona główka jasno błyszczała. Na czubku była zatknęta czaszka jego ojca, utrzymywana srebrnymi sznurami. Haight nie mógł powstrzymać się przed ironią, którą było umieszczenie tak dużej ilości goryczy w jego najpotężniejszej broni. Oczy czaszki wypełniono dużymi czarnymi kamieniami, zabranymi Opustoszałym, których Fundację uznał za swój dom. Młodzi magowie nie poskąpili mu kamieni. Apokalipsa prędko dla nich nadeszła.

Laska była ciężka, pewna, błyszczała Kwintesencją, posiadała potęgę w sprawach, z którymi pistolet by sobie nie poradził. Pistolety, noże, magya i coś gorszego – były przygotowane jak nigdy dotąd, na spotkanie z Przedpotopowcem.

Gdy szedł w stronę frontowych drzwi, po raz ostatni wybrał numer. Dyspozytor odpowiedział prawie natychmiast: – 911. Czym spowodowany jest pański meldunek?

– Cześć. Mój dom zaraz wybuchnie. Miłego dnia.

Trzy przecznice dalej Haight wcisnął guzik zdalnego detonatora i przemienił byłą Fundację w krater. Ognista kula była wspaniałą rzeczą, kipiącą mocą destrukcji. Znał to uczucie.

Spokojny wyraz twarzy Samuela Haighta ukrył śmiech rozlegający się w głębi jego umysłu. Słyszał jego echo nawet przez zbliżające się syreny. Ten śmiech słyszany był przez innych, znajdujących się w innej sferze rzeczywistości. Oni także zasmiali się, myśląc o chaosie, który wkrótce nastąpi.

Siódmy dzień października był szczęśliwym dniem dla Samuela Haighta. Gdy minie reszta miesiąca, jego sny o potędze ziszcza się. Dobrze było być żywym.





Wprowadzenie

*Byłem ponad tym
Teraz jestem w środku
Zamknij się więc, bo to już teraz nic nie znaczy
Pływałem we mgle
Teraz czołgam się po ziemi
I wszystko, czego w tobie nie lubiłem
Jakoś przedostaje się w głębi mnie
— Nine Inch Nails, „Down In It”*



Czynnik Chaosu składa się z dwóch części. Pierwsza z nich jest przewodnikiem po Mexico City, stolicy Sabatu w Amerykach i twierdzy Technokracji, a także jednym z najbardziej zniszczonych przez Żmija miejsc w Świecie Mroku.

Ze względu na ograniczenie objętości niemożliwe jest dokładne przedstawienie każdej istoty ponadnaturalnej zamieszkującej w Mexico City. Znajduje się tam ponad 200 wampirów, 60 wilkołaków i 20 magów; zaleca się, aby Narrator dokładnie przeczytał ten przewodnik i dokonał uzupełnień niezbędnych do przystosowania miasta do jego potrzeb. Przedstawione osoby nie претенdują do miana kompletnego spisu; dodając nowe elemen-

ty wzbogacasz miasto i czynisz je bardziej pasujące do twojej sagi.

Nastrój: Mexico City jest mroczne i paranoiczne. Istoty ponadnaturalne są świadome swojej obecności i nie są zadowolone z tego, co widzą. Magowie śmiertelnie boją się Garou, są podejrzliwi wobec każdego dziejącego się gwałtownego wydarzenia. Oprócz tego boją się Sabatu, nie podoba im się to, że czuje się on w mieście tak swobodnie.

Wilkołaki wydają się być nastawione na zabijanie każdego, kogo widzą. Są jednak ostrożne, prześlizgują się wśród zaułków i znikają z oczu. Nikt nie jest pewny, ile wilkołaków żyje w mieście, a one same tego nie mówią. Gdy reszta istot ponadnaturalnych dochodzi do wniosku, że wiedzą o co chodzi Garou, oni nagle zmieniają front i atakują tych, których chronili dzień wcześniej.

Wampiry są szalone, obnoszą się ze swoją nieśmiertelnością i robią co im się podoba nie zważając na nikogo. Wydaje się, że Sabat nie boi się nikogo, oprócz sił związanych z Kościołem.

Oprócz tego wszystkiego jest jeszcze Stowarzyszenie Leopolda, które obserwuje, robi notatki i plany na przyszłość...

Temat: Tematem przewodnika po Mexico City jest nadzieja. Jest to zepsute megalopolis, przepelnione niezdrowymi odpadkami Świata Mroku. Camarilla, Garou i Tradycje nie są tu mile widziani. Teoretycznie nie powinno być żadnych szans na przetrwanie w tym gnieździe zła. Jednak z powodu bitew o przywództwo siłom sprzeciwiającym się podłym władcom Mexico City udaje się kontynuować walkę na drobnych frontach. Pomimo nieuniknionych różnic, ciągle pozostaje nadzieja, i nawet odnosi drobne zwycięstwa tam, gdzie wydaje się możliwa tylko przegrana.

Drugą częścią **Czynnika Chaosu** jest łącząca poszczególne systemy przygoda o tej samej nazwie. Dotyczy ona ostatnich zabiegów Samuela Haighta o potęgę i szans graczy na powstrzymanie na zawsze jego szalonych planów.

Nastrój: Nastrój w „Czynniku Chaosu” jest całkiem prosty – chaos, uwolniony przez człowieka, który stał się zbyt potężny. Haight desperacko dąży do znalezienia swojej nagrody, nie chce także dać się schwycić, aby to osiągnąć, ustawia ponadnaturalnych mieszkańców miasta przeciwko sobie. Rezultatem jest wielki rozlew krwi.

Temat: W „Czynniku Chaosu” widzimy rezultaty sięgania przez jednego człowieka po niezmierzoną potęgę, i jak te działania mogą wpłynąć na Świat Mroku. Samuel Haight upada z powodu zbyt wielkiej dumy, a cały świat może upaść wraz z nim. Tak więc tematem w „Czynniku Chaosu” jest po prostu zło, które może uczynić jeden człowiek.

Dwa dodatki zamieszczone na końcu książki zawierają ważne statystyki i fakty, które Narrator musi rozważyć przed poprowadzeniem tej przygody. Są tam opcjonalne zasady dotyczące upiorów i, co najważniejsze, działanie Paradoksu w trakcie trwania opowieści. Drugi dodatek obejmuje nowe zasady łączące **Maga**, **Wampira** i **Wilkołaka**.

Zalecana lektura

Love and Rockets (komiks) – dzieła zebrane braci Hernandez, głównie „Heartbreak Soup” – opowieści o Palomar, bardzo przydatne, aby poczuć klimat Paraiso Vista.

Istnieje kilka książek o Aztekach, głównie rozprawy na temat wykopalisk i wydarzeń historycznych. Najlepszym tomem do czytania i zrozumienia jest **GURPS: Aztecs**, wydany przez Steve Jackson Games.

Magazyn **National Geographic** opublikował kilka artykułów na temat historii i warunków życia w Mexico City. Jest to jedno z lepszych źródeł pozwalających zrozumieć złożoność życia w dzisiejszym Meksyku. Większość z tych artykułów można znaleźć w twojej bibliotece, zostały wydane w ciągu dwóch ostatnich dekad. Wiele nowych materiałów pojawiło się ostatnio w wyniku powstania NAFTA i niedawnych powstań ludowych. Artykuły te rzadko pre-



Wymowa hiszpańska

Hiszpański jest bardzo fonetycznym językiem, tak więc prawie każde słowo wymawia się dokładnie tak, jak się je pisze.

Przykłady:

Huitzilopochtli – HU-i-ci-LO-pok-tli

Harzomatuii – Har-ZO-ma-tu-i-i-li

Tenochtitlan – Te-nok-tit-lan

W przypadku gdy dwie samogłoski znajdują się obok siebie, każdą z nich wymawia się oddzielnie. Jedynym wyjątkiem od tej zasady jest przypadek, gdy U i I są obok siebie i poprzedza je litera Q.

Przykład: Quintanaroo – Kin-ta-na-RO-o

Większość znanych nam słów azteckich jest po prostu hiszpańskim przybliżeniem azteckich nazw. Autor odniósł się do kilku publikacji, aby znaleźć „prawidłową” wymowę każdego słowa i nazwy.

Przykład: Motecuzoma – Mo-te-KU-zo-ma, częściej spotykany jako Montezuma.

zentują Stany Zjednoczone w pochlebnych słowach. Są jednak ku temu powody...

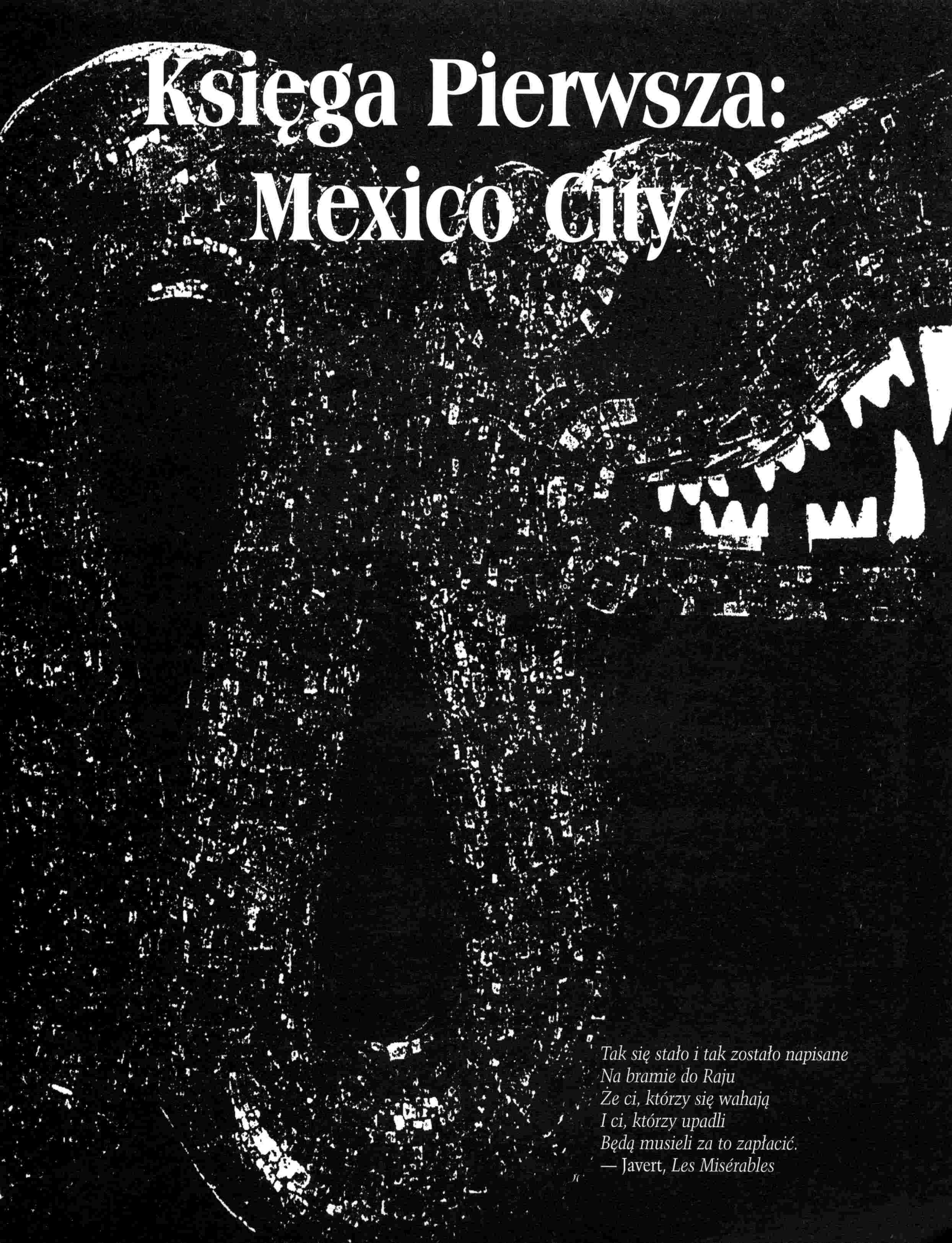
Wprawdzie **Czynnik Chaosu** przedstawia najciemniejsze strony Mexico City i dodaje wiele fikcyjnych nieszczęść, jednak nie dające się opisać zanieczyszczenie, przeludnienie i bieda naprawdę istnieją w opisanym stopniu. Wielu przeciętnych mieszkańców Meksyku żyje poniżej granicy, którą nam trudno sobie wyobrazić. Warto to rozważyć, gdy następnym razem będziesz narzekać na przeciekający dach czy zepsuty klimatyzator.

Świat Mroku jest właśnie taki – jest światem ciemności. Podczas pracy nad **Czynnikiem Chaosu** autor koncentrował się głównie na najciemniejszych stronach życia w dzisiejszym Mexico City i na historii Azteków. Fakty nie zostały wyolbrzymione, jednak przyjemne strony życia zostały czasem pominięte.

Nie biorąc pod uwagę czasów, gdy byli potężną, nastawioną na podbój siłą, Aztekowie mieli wiele pięknych ceremonii nie wymagających poświęcania ludzkiego życia czy podbojów. Zamiast ich surowo oceniać, czytelnicy powinni najpierw dowiedzieć się więcej na temat złożonej i potężnej kultury Azteków. Historia mówi nam, że wiele innych cywilizacji zachowywało by się w podobny sposób w tym samym miejscu i czasie, a w wielu przypadkach czyniły znacznie gorzej, mając o wiele mniej ku temu powodów.



Księga Pierwsza: Mexico City



Tak się stało i tak zostało napisane
Na bramie do Raju
Że ci, którzy się wahają
I ci, którzy upadli
Będą musieli za to zapłacić.
— Javert, *Les Misérables*



Rozdział pierwszy: Historia i geografia

Lecz wy, dzieci przestrzeni, nie potrzebujący odpoczynku, nie powinniście zostać schwytani ani zatrzymani.

Wasz dom nie powinien być kotwicą, lecz masztem...

Nie powinniście mieszkać w grobowcach zrobionych przez umarłych dla żyjących.

— Kahlil Gibran, *Prorok*



Niewiele miast w świecie gotycko-punkowym jest bardziej zepsute i zanieczyszczone niż Mexico City. Znajduje się on pod władaniem nieczułych korporacji, bezwzględnych polityków i Sabatu, jest otwartą raną Matki Ziemi, plamą na Gobelinie.

Jednak pomimo długiej tradycji naciśku, biedy i nierówności, Meksyk wciąż nie jest pozbawiony nadziei. Wśród zbrukanych krwią cieni najbardziej zaludnionego

miasta na świecie dawne widma szepczą o wiecznym duchu meksykańskiego ludu. Duma walczy z brakiem nadziei, wiara ze strachem. Starożytne zło zatrzaśnięte miasto, ale czas zmiany może być blisko. Wydarzenia tegorocznych Dni Umarłych zdecydują, czy Mexico City obudzi się na nowo, czy też zsunie się w otchłań zapomnienia.

Część Pierwsza tego rozdziału opisuje z pierwszej ręki historię miasta. Część Druga przedstawia najciekawsze tujejsze miejsca, wliczając w to tajemnicze podziemne miasto, Podbrzusze Żmija.

Część Pierwsza: Szepczące widma

*Czy zostawię tylko to:
Jak więdnące kwiaty?
Czy nic nie zostanie w moim imieniu –
Nic z mojej ziemskiej chwały?
Przynajmniej kwiaty! Przynajmniej pieśni!
— Anonimowy aztecki prozaik, 1519 r. n. e., „Pieśni
o Heuxotzingo”*

Mroczna historia Mexico City



Byłem przy tym, jak Huitzilopochtli wyłonił się z wód oceanu i wyszedł na ląd. Poznałem, kiedy nadszedł dla niego czas, aby się ujawnić. Przemierzał śmiało połacie lądu, powodowany impulsem, który tylko on mógł starać się zrozumieć.

Ujrzałem, jak potężny był Huitzilopochtli, jak uznał Azteków za swoją własność i zmusił ich, aby go czcili. Aztekowie pochodzili pierwotnie z Aztlan – miejsca Heronów – ziemi położonej na północny zachód od Tenochtitlan. Aztlan znajdowało się na środku jeziora i od wielu pokoleń Aztekowie szczęśliwie zamieszkiwali na tym terenie, odseparowanym od reszty świata. Przez wiele pokoleń, zanim ich zostawił, przewodził im mag Quetzalcoatl, Upierzony Wąż. Obiecał, że pewnego dnia wróci, aby ocalić swój lud przed wszelkimi kłopotami, jakie mogą na niego spaść. Wyczuwało się zapowiedzi potężnych zmian, tak więc Wąż podążył, aby odnaleźć ich źródło, nawet jeżeli znajdowałoby się na innym kontynencie. Gdy potężny mag przepłynął z Ameryki do Europy na tratwie splecionej z węży, ku swojemu zdziwieniu spostrzegł, że świat naprawdę się zmienia, i że te zmiany spowodowane są czymś, co dzisiaj nazywamy Technokracją.

Nowy bóg

Gdy zniknął Quetzalcoatl, Huitzilopochtli uznał, że nadeszła odpowiednia pora, aby przejąć władzę. W Aztlan mieszkał człowiek, wielki wojownik, który także nazywał się Huitzilopochtli. Zmarł on z rąk chcącego się w niego wcielić. Wojownik błagał o litość, lecz zamiast niej poczuł tylko twarde jak stal dłonie swojego nowego boga wyrrywającego mu serce z klatki piersiowej.

W 1116 r. n.e. ludzie z Aztlan zostali wezwani przez istotę, która chciała stać się ich bogiem wojny. Była to potężna istota, zdolna zmiażdżyć najpotężniejszego człowieka jedną ręką. Zażądała od nich ofiar i lojalności. Huitzilopochtli nakazał także Aztekom, aby poszli za nim. Wraz z kilkoma innymi plemionami byli zbyt przerażeni, aby nie usłuchać nakazu, udali się więc za swoim nowym bogiem, a później także za innymi bóstwami. Wszystkim pozostałym plemionom pozwolono zakończyć tułaczkę, lecz Aztekom Huitzilopochtli wciąż nakazywał iść do przodu.

Dwieście lat przed przybyciem do doliny Aztekowie byli już ludem nomadycznym, odżywiającym się wszystkim, co tylko można zagrabieć i odprawiającym ofiary dla swoich bogów. Pod przywództwem Huitzilopochtliego lud, dawniej żyjący w pokoju, stał się rasą wojowników, podbijającą wszystko, co stało jej na drodze, doznając w międzyczasie niewielu porażek. Huitzilopochtli nauczył spokojnych rolników jak walczyć i jak zabijać. Wskazał im najlepsze sposoby wykuvania broni i używania jej. Spowodował, że widzieli moc w śmierci swoich wrogów i wielu ochoczo za nim podążyło.

W 1321 r. n. e. pierwsza grupa Azteków dotarła do Doliny Meksyku, desperacko próbując znaleźć miejsce, które mogliby uznać za własne. Jeden z przywódców tego plemienia, Tenoch, ujrzał orla siedzącego na kaktusie i pożerającego węża. Wziął to za znak od Huitzilopochtliego oznaczający, że w końcu znaleźli dom. Niedługo później na wybrzeżu największego zbiornika wodnego w okolicy, jeziora Tezcoco, zbudowano miasto. Kilka dziesięcioleci później Aztekowie zbudowali swoją wielką stolicę, Tenochtitlan. Powstała ona na łądzie i na powierzchni jeziora. Potrzebowano więcej przestrzeni, na której można by budować, skonstruowano więc iłączono ze sobą wielkie tratwy wypełnione ziemią. Miało to zapewnić większą powierzchnię upraw i możliwość zamieszkania większej liczby ludzi w rosnącym imperium azteckim.

Podbój

Pomimo wykorzystania jeziora do powiększenia obszaru, Aztekowie wciąż nie mieli wystarczającej ilości miejsca dla wszystkich członków swojego plemienia. W ciągu dziesięciolecia powrócili do dawnych zwyczajów, podbijając wszystkie nadające się do tego pobliskie plemiona. Pierwszy dziedziczny król Azteków, Acamapichti, podczas swojego panowania podbił cztery inne miastopanstwa. Bóg wojny szybko odkrył gdzie leży największe zagrożenie dla jego potęgi; zarządził egzekucję wszystkich zmiennokształtnych, więc Garou i Basteci zniknęli z tego

terenu. W ciągu dwóch następnych stuleci imperium Azteków powiększało się wychodząc z Doliny Meksyku i zagarniając całe plemiona. Podbite narody zmuszone były do płacenia zwycięzcom trybutu. Ta opłata za ochronę występowała w formie srebra, rzadkich przypraw, niewolników i ofiar z ludzi. Gdziekolwiek znalezione przedstawicieli zmiennokształtnych ras, mordowano ich lub skazywano na wygnanie.

Podczas tych dwustu lat Huitzilopochtli strzegł wybranego przez siebie ludu, w zamian za ofiary i możliwość żerowania na ich duszach nagradzał ich bogatymi plonami.

W miarę jak rosła potęga Azteków, rosła też moc ich bogów. Ponad nimi wszystkimi stał Huitzilopochtli, pozwalał często innym bogom na większą chwałę i uznanie, jednak to zawsze on prowadził Azteków dalej w poszukiwaniach pożywienia dla nich i krwawych ofiar dla ich bóstw. Wiele postaci z panteonów narodów podbitych przez imperium azteckie zostało włączonych do wierzeń Azteków. Jednak o wiele więcej nie zostało zaakceptowanych i Huitzilopochtli zarządził zniszczenie nawet najmniejszych śladów tych mrocznych kultów. Boginie Malinalxochitl i Coyolxauhqui to tylko dwie z całego grona bogów, pokonanych i usuniętych. Na rozkaz Huitzilopochtliego wszyscy ich wyznawcy mieli być poświęceni ku jego chwale, czy też chwale całego panteonu. Wtedy Huitzilopochtli miał w sercu spokój i czuł radość, którą mogła mu dać tylko brutalna śmierć.





Niedługo później Aztekowie podbili Majów, Tolteków i innych, rozplynęli się szeroko nieprzerwanym strumieniem wojny. Wielki Huitzilopochtli oraz inni, słabsi bogowie, którym pozwolił rządzić ze sobą, rośli w siłę, bawiąc się krwią swoich wrogów. Ci sami bogowie rośli również w samozadowolenie, nie pojawiali się już przed swoim ludem, przemawiali do niego jedynie przez swoje sługi, kapłanów. Żądali ofiar i podbojów, wymagali czci, lecz już nie pomagali swoim ludziom. Nawet bogowie się mylą.

Daleko na południu Aztekowie próbowali zaatakować maga, teraz znanego jako El Dorado, w jego siedzibie w pobliżu jeziora Parima, ale ich zuchwałość została ukarana. Kobiety sprzymierzone z El Dorado dysponowały mocą zmiany kształtu, stały się monstrualnymi przeciwniczkami atakującymi z trudną do opisaną dzikością. Daleko na północy Aztekowie napotkali dumny lud, których sprzymierzeńcy także potrafili zmieniać kształt, i także musieli się wycofać. Pomimo tych porażek rosła jednak ich potęga i chwała. Te przegrane były niczym w porównaniu z wielkimi podbojami w innych miejscach. Aztekowie, tak jak ich bogowie, rośli w pewność siebie, sądząc, że nic nie może ich zatrzymać. Aż do przybycia Corteza.

Złożenie broni

Cortez przybył z Hiszpanii zatrzymując się po drodze na Kubie, przywiózł ze sobą spełnienie mrocznej przepowiedni. Pojawił się najpierw na ziemi zwanej dzisiaj Veracruz, przywożąc ze sobą Helenę – potężną wampiryzę, około sześciuset ludzi i przerażające dzieło Technokracji – armatę. Pogłoski o potężnym królu, Motecuzomie, i co bardziej ważne, o jego legendarnym bogactwie, doprowadziły w końcu Hiszpana i jego podwładnych do Tenochtitlan. Dwustu ludzi Corteza zostało w Veracruz, aby utrzymywać ziemię w imieniu Hiszpanii. Ekspedycja napotkała po drodze tubylców z plemienia Tlaskalanów, którym udało się do tej pory odparć wszystkie próby Azteków zmierzające do ich podbicia.

Cortez i Tlaskalanie doszli do porozumienia krótko po tym, jak armata przekonała plemię o niesłuszności ich postępowania; z pomocą jej oraz koni Cortez łatwo wygrał ze swoimi pierwszymi prawdziwymi nieprzyjaciółmi. Korzystając z pomocy Heleny szybko przekonał ich, aby się do nich przyłączyli. Tlaskalanie zdali sobie sprawę z tego, że nawet Tenochtitlan może łatwo upaść przed mocą armaty Corteza. Indianie ci, rozgoryczeni długotrwałą wojną z Aztekami, zaoferowali swoją pomoc w dotarciu do potężnego imperium i zdobyciu go, pomoc, którą Cortez ochoczo zaakceptował.

Tak naprawdę nie było wcale wojny. Motecuzoma – król imperium azteckiego – wiedział to, o czym nawet Cortez nie miał pojęcia. Hiszpanie przywieźli ze sobą potężną istotę, Wyrocznię, która dawno temu opuściła kontynent i podróżowała po innych częściach świata. Cortez przywiózł ze sobą Quetzalcoatl, na tyle potężnego, że mógł być uważany przez Azteków za boga, prawdziwego boga którego zastąpił Huitzilopochtli. Motecuzoma wysłał trybut, aby zdobyć zaufanie powracającego bóstwa, jednak Cortez go przechwycił dla swojej ojczyzny, Hiszpanii.

Moteczuma wiedział, że jego czas jako przywódcy szybko się zakończy; wyznawcy Quetzalcoatl przewidzieli, że jego władza przyniesie upadek narodowi azteckiemu. Czekali teraz na swojego boga w Choluli, wolnym mieście lojalnym wobec Moteczumy. Mieszkańcy Choluli cieszyli się z powrotu swojego boga, do czasu kiedy ich nie zdradził. Hiszpanie i ich tlaszkalańscy wojownicy zniszczyli Cholulę, zgładzili wiernych czcicieli boga, który już o nich nie dbał.

Większość uważa, że Quetzalcoatl zmienił się w czasie pobytu w Europie, zaczął zachowywać się jak Hiszpanie. Tak naprawdę on sam nie wrócił nigdy z odległych krain. Wróciła jedynie jego fizyczna forma, przejęta przez Poszukiwacza Próżni. Mag dawno temu oszalał i uwierzył, że jest Quetzalcoatlem. Nie jest nim. Być może posiada część wspomnień Wyroczni, jednak prawdziwy Quetzalcoatl od dawna przebywa z Totemem Feniksa w Umbrze. Jestem tego pewny.

Moteczuma uznał, że zniszczenie Choluli jest ostatnim ostrzeżeniem i że rozgniewał Quetzalcoatla, a zagniewany bóg był czymś znacznie straszniejszym niż bogowie, którzy nie odpowiadali już na jego prośby. W listopadzie 1519 r. n.e. Moteczuma stanął przed swoim pierwszym bogiem i jego towarzyszami, stanął przed Cortezem i jego czterystuosobową świtą, i poddał swoje imperium. Quetzalcoatl, Cortez i pozostali byli przerażeni krwawymi ofiarami składanymi przez Azteków w celu zaspokojenia swoich bogów. W ciągu sześciu miesięcy całe imperium padło przed potęgą zdobywców i zaprzestano składania ofiar. Moteczuma ciągle przewodził swojemu ludowi, ale tylko dlatego, że Cortez wykorzystywał go jako marionetkę. Z końcem pierwszego miesiąca odeszła piękna Helena, twierdząc, że nie może tu znaleźć tego, czego poszukuje.

Tym co znalazła był Huitzilopochtli i to odkrycie wystarczająco ją odstraszyło. Huitzilopochtli znajdował się pod wielką piramidą zbudowaną ku jego czci, a Helena śmiało tam weszła, tylko po to, aby uciec zobaczywszy jego śpiącą postać. Tak piękna kobieta tak łatwo przestraszyła się legend powstałych w czasach, kiedy jeszcze się nie urodziła! Helena odczuła potęgę Huitzilopochtli; nawet we śnie jego siła była wystarczająca, aby ją odpędzić. Uciekła daleko na północ, aby nigdy nie wrócić. Zrobiła dobrze – wielki Huitzilopochtli najprawdopodobniej pożarłby jej duszę. Bez wątpienia Helena opowiedziałaby inną wersję tej historii, jednak nie jest to miejsce na roztrząsanie tej kwestii.

Zostawiła po sobie jedno ze swoich Dzieci, Marie Galbraith, a Huitzilopochtli użył swych mocy by ją omamić, przekonać, że jej Matka zdradziła ją. Krótko potem introzowała się jako jedyna Księżna Tenochtitlan.

Upadek

W czasach gdy Cortez przybył do Tenochtitlan, stolica imperium azteckiego była siedzibą dla przeszło 200 000 ludzi, ponad dwa razy więcej niż jakiekolwiek ówczesne miasto europejskie. Mieściła się ona na samym środku jeziora Tezcoco, zbudowana była na ogromnych trawach i pozostałościach budynków, które zatoniły w ciągu dwóch stule-

ci. W sercu miasta stało przeszło 40 piramid, wzniesionych ku chwale azteckich bogów i używanych następnie do składania krwawych ofiar.

Dla Huitzilopochtli i innych bogów złożono w sumie ponad 135 000 ofiar. Zabito głównie niewolników, bez jakiegokolwiek statusu społecznego, jednak w zamian za oddane życie i krew ich czaszki były z czcią ustawiane w stosy przed największymi piramidami. Potęga tych ofiar dobrze służyła swoim celom. Energia wyzwolona przy tych rytualnych mordach na zawsze skaziła tę ziemię gniewem i smutkiem niezliczonych tysięcy umarłych.

Quetzalcoatl i Cortez nie zważali na potęgę nowych bogów, zwłaszcza że nie było żadnych śladów ich obecności. Po zaledwie kilku miesiącach Hiszpanie pod dowództwem Corteza zastanawiali się w jaki sposób wydadzą złoto, które dla Azteków wydawało się czymś zwyczajnym. Zmiażdżono ducha narodu azteckiego. Gdy Cortez został wezwany, aby zażegnać kłopoty powstałe w Veracruz, bogowie wzięli sprawy w swoje ręce i wykorzystali chciwość Hiszpanów jako broń przeciwko nim.

Tym razem ponad czterystu dodatkowych Hiszpanów przyłączyło się do Corteza w Tenochtitlan, a Pedro de Alvarado – tymczasowy dowódca podczas nieobecności Corteza – zaatakował najbardziej uległych Azteków, zabijając około 10 000 osób. Wielki Huitzilopochtli śmiał się i żerował na ich duszach ukryty bezpiecznie w swoim sanktuarium. Później zmusił opuszczony przez siebie lud do gniewu, do ponownej walki przeciwko wykorzystującym ich Hiszpanom.

Gdy Cortez wrócił do Tenochtitlan, ujrzał, że ludzie, których wcześniej podbił bez rozlewu krwi zbuntowali się, niszczyć wszystko to, co przywieźli ze sobą Hiszpanie. Zdumiał się widząc jak wielkiego zrobił z siebie głupca; nie mógł uwierzyć, że mieszkańcy Tenochtitlan mogą być tak waleczni po tak łatwym złożeniu broni. Cortez próbował uspokoić gniew Azteków ponownie używając Moteczumy jako swojej marionetki. Biedny, głupi Moteczuma próbował ułagodzić swój lud, lecz najeźdźcy znali na tyle jego język, że zrozumieli gdy przyrzekał, że Hiszpanie opuszczą Tenochtitlan. Ciągłe zaglądali mu przez ramię, nawet gdy mówił do swoich poddanych. Huitzilopochtli ponownie się uśmiechał, karmiąc się emocjonalnym niepokojem swoich ludzi.

Doprowadzeni do wściekłości z powodu czynów Hiszpanów Aztekowie, prowadzeni przez kuzyna Moteczumy, Cu'automeca, wyparli Hernana Corteza i jego ludzi z miasta, zabijając w odwecie ponad 800 najeźdźców. Przez dziesięć krótkich miesięcy Tenochtitlan pozostawało stolicą imperium azteckiego. Później wrócił Cortez i przywiózł z sobą całą broń, do której miał dostęp. Plemiona podbite przez Azteków nie zaoferowały żadnej pomocy przeciwko hiszpańskim najeźdźcom. Hiszpanie zaś przywieźli ze sobą potężną broń: Inkwizycję, oraz nieświadomie Sabat. Członkowie sekty byli w pełni przygotowani na zniszczenie Marie Galbraith, zmienili jednak zdanie gdy odkryli, jak skłonna jest do zerwania Węzłów Krwi łączących ją z Heleną. Zdobyła uznanie członków Sabatu i osiągnęła pozycję kardynała całego Meksyku, dokładnie tak jak chciał Huitzilopochtli.



Na widok krzyża trzymanego przez prawdziwie wierzącą Inkwizycję, Huitzilopochtli uciszył się i schował w ciemności, czekając na swój czas. W ciągu mniej niż 75 dni całe imperium zostało podbite. Tenochtitlan, wraz z kilkoma innymi okolicznymi miastami, zburzono, spalono i ograbiono. Wśród ruin zbudowano nowe miasto, nazwane na cześć doliny, w której się znajdowało – Mexico City. Była tam również jego pierwsza Spokrewniona marionetka, mógł się więc pograć we śnie.

Głód i choroby zniszczyły resztki tego, co zostało z imperium, i jeszcze bardziej nasyciły Huitzilopochtlię. Cortez zażądał trybutu ze wszystkich części byłego państwa i podbił je w imieniu Hiszpanii. Huitzilopochtli obserwował i rozmyślał w ciszy. Inkwizycja stała się w Meksyku znaczącą siłą. Wraz z nią przybyli członkowie Niebiańskiego Chóru. Podczas gdy Hiszpanie ścigali wszystkie stworzenia ponadnaturalne jakie mogli znaleźć i niszczyli je, magowie rozpoczęli walkę o oświecenie trwającą aż do dzisiaj. Gdy wprowadzono tu katolicyzm, Huitzilopochtli, główny bóg azteckiego panteonu, został zapomniany przez ludzi. Teraz, gdy nawet jego wyznawcy odwrócili się od niego, zaczął myśleć o nowych.

Pod panowaniem hiszpańskim

Hiszpańska okupacja Meksyku nie ułatwiła tubylcom życia. Ci, którzy wcześniej dzierżyli ziemię, stali się teraz zwykłymi sługami nowych obszarników, Hacendados, i ich przywódców – wicekrólów. Tereny wokół Mexico City zostały zaorane i obsiane. W całej kolonii Meksyk, powszechnie stały się wielkie majątki ziemskie zwane Haciendas. Ich posiadaczami byli hiszpańscy Hacendados, a pracowali dla nich ludzie, do których ta ziemia pierwotnie należała. Tubylcy musieli się uczyć hiszpańskiego, ponieważ najeźdźcy uznali, że tutejsze języki są zbyt trudne do zrozumienia i wymówienia. Zagniewany Huitzilopochtli obserwował złe traktowanie jego dumnych wojowników, lecz był bezsilny z uwagi na Wiarę Inkwizycji. Jednak nawet z oddali potrafił się sycić resztkami swoich dawnych legionów.

Wszyscy Hiszpanie przybywający do kolonii w Meksyku musieli przyrzec posłuszeństwo kościołowi katolickiemu i Hiszpanii, dostawali się więc łatwo pod władzę Inkwizycji. Nawet w tamtych czasach Stowarzyszenie Leopolda działało delikatnie, ukrywając się wśród duchowieństwa. Przewodzili jednak wielu katolickim żoł-

nierzom, niszczącym wszystkich, którzy odmówili przejścia na katolicyzm. Jednakże zgładzili także wielu, którzy się zgodzili, chodziło o ich pochodzenie: Krewniacy Garou byli ścigani i mordowani jak wiemy, zabijano znanych magów, a tych kilkoro Kainitów, przybyłych tutaj, szybko spotkała Ostateczna Śmierć, jeśli nie byli wystarczająco ostrożni.

Ponadnaturalni, którzy przeżyli, stali się świadomi zagrożenia i przez wiele lat Przebudzeni wszystkich rodzajów żyli na tym terenie bez większych obaw. Jednak ci, którzy istnieli długo, często padali ofiarą swoich własnych instynktów. Chciwość, różnego rodzaju żądze, brutalność, szybko stały się powszechne. Inkwizycja w końcu wycofała się, pozostawiając małe grupy, mające zgłaszać wszystkie sprawy do Hiszpanii i Kościoła.

Dla tubylców o niskim statusie społecznym życie biegło tak jak dawniej – służyli panom i modlili się o możliwość ucieczki w lepsze miejsce. Jedyną różnicą było to, do kogo składali modły o opiekę.

Kiedyś Huitzilopochtli był podstawowym źródłem zapału religijnego, teraz katolicyzm powoli rósł w siłę, przekształcając się w jedyną w swoim rodzaju odmianę łączącą tradycyjne wierzenia z religią katolickich najeźdźców. Huitzilopochtli wpadł w furję, oszalał z powodu zdrady, jednak ciągle planował swoją zemstę.

Wraz ze wzrostem potęgi obszaru państwa i miasta Meksyk rosła także strefa wpływów Kościoła. Przez 300 lat na tym terenie niewiele się zmieniło oprócz powolnego wzrostu powierzchni majątków kościelnych. Sterowany z Hiszpanii rząd próbował odebrać duchownym majątki. Udało mu się tego dokonać, jednak wielkim kosztem. Miaso zostało na wiele lat wplątane w liczne bitwy. W czasie tego wszystkiego Huitzilopochtli spał, żywiąc się bólem i czekając na czas, gdy będzie mógł się obudzić i skończyć to, co zaczął. Zajmował się tylko zbieraniem sił niezbędnych do obudzenia swoich mrocznych panów...

Hiszpanie próbowali zniszczyć wszystkie zapiski związane z historią Azteków, spalić wszelkie stworzone przez nich rękopisy i zburzyć wielkie świątynie zbudowane dla ich bogów. Członkowie Niebiańskiego Chóru ukryli i przepisali wiele zapisków, aby zapobiec zapomnieniu, losowi, który spotkał maga El Dorado. Jego kraina została zaatakowana przez liczne oddziały najeźdźców, wśród których znajdowali się Poszukiwacze Próżni. Pomimo wysiłków maga i Czarnych Furii walczących u jego boku, magowie ci po prostu usunęli jego miasto. Według Technokracji w budowanym przez nich Nowym Świecie nie było miejsca dla El Dorado i miasta nazwanego jego imieniem. Nawet z dala od brzegów jeziora Parima czują udrękę El Dorado i jego zdradę przez Quetzalcoatlą. Widzisz, oni byli przyjaciółmi, byli braćmi w swoim pragnieniu ochrony ziemi. Sądzę, że właśnie to pokonało Wyrocznię: zdrada jego brata.

Ludzie z Mexico City i z całego państwa szybko zaczęli się dzielić. Penisulares – hiszpańscy koloniści urodzeni w Hiszpanii – zawałaszczyli sobie najpotężniejsze stanowiska w rządzie i Kościele, tuż za nimi następowali Criolles – rodowici Hiszpanie urodzeni w Meksyku, później Mestizos, mie-

szanego pochodzenia, a na samym końcu pierwotni mieszkańcy. Pomimo przytłaczającej liczby Mestizos, Penisulares i Criolles trzymali całą władzę polityczną i finansową.

Zdecydowana większość mieszkańców żyła w biedzie i była pozbawiona jakiejkolwiek ochrony przed przestępcami. Musieli płacić podatki, a pieniądze szły do Hiszpanii. 16 sierpnia 1810 r. ojciec Miguel Hidalgo y Costilla wezwał do powstania, a lud Meksyku podążył za nim. Duchowni Criolles przekonali Indian i resztę swojej klasy, aby się do nich przyłączyli. Pomimo wielu wysiłków nie udało się obalić hiszpańskiej władzy, przywódca został skazany na śmierć jako przykład dla ludu. Podczas tych krwawych walk Huitzilopochtli mocno się nasycił.

Historia się powtarza; potomkowie Azteków powstali w jeszcze większej liczbie, aby zrzucić hiszpańską tyranię. Zajęło to wprawdzie kilka lat, jednak ostatecznie lud Meksyku uzyskał wolność od Hiszpanii; w 1821 r. rząd hiszpański został zmuszony do podpisania traktatu w Kordobie. Meksyk nie był już kolonią hiszpańską, lecz państwem kierującym się własnymi prawami.

Ostatnie stulecie

Przez trzy lata po zwycięstwie rozmaite frakcje polityczne w Mexico City próbowały utrzymać władzę. Były to bardzo krótkie okresy, trwające do chwili gdy kolejne powstanie obalało osoby pretendujące do roli dyktatorów. Jedną z najbardziej liczących się osobistości był Antonio Lopez de Santa Anna, liczący się strateg i brutalny rewolucjonista.

W 1910 r. Emilio Zapata wezwał do reformy rolnej. Po latach usiłowań wprowadzenia jej w życie Zapata, podobnie jak Pancho Villa, ograbił Hacendados z ich bogactw i żywego inwentarza, aby nakarmić i wyposażać swoich towarzyszy. Gdy rewolucja się skończyła, Zapata zamordował jeden z jego ludzi, przekupionych obietnicami bogactwa i władzy. Zapata na tyle trwale zapisał się w meksykańskiej historii, że niedawne ataki partyzanckie w południowej części kraju przeprowadzane były pod jego nazwiskiem – imponujące osiągnięcie jak na śmiertelnika, jednak nie zmieniło to faktu, że nadal pozostał martwy.

Aby powiększyć problemy, osadnicy ze Stanów Zjednoczonych zaczęli wprowadzać się do najdalej na północ wysuniętych części Meksyku, co doprowadziło do serii polityczek granicznych, a w końcu do wojny meksykańsko – amerykańskiej. Trwała ona prawie dziesięć lat, przez ten czas Spokrewnieni z Sabatu używali swoich zwyczajowych brutalnych taktów, aby wesprzeć Stany Zjednoczone. Generał Winfield Scott z Armii Stanów Zjednoczonych w drugiej połowie 1847 r. zdobył Mexico City.

2 lutego 1848 r. rząd Meksyku podpisał układ w Guadalupe Hidalgo, oddający Stanom Zjednoczonym ponad jedną trzecią powierzchni kraju w zamian za uczciwą sumę 15 000 000 \$. Do czasu gdy armia amerykańska opuściła stolicę, Sabat wzmocnił swoją wcześniejszą siedzibę. Ci Spokrewnieni, którzy pozostali w ukryciu, wspierali upadek Meksyku od wewnątrz. Ci, którzy uciekli przed Inkwizycją, wrócili wraz z posiłkami. Mexico City nigdy nie miało swej szansy.

Stało się dokładnie tak, jak chciał Huitzilopochtli. Sabat nienawidził Inkwizycji prawie tak bardzo, jak sam bóg wojny nienawidził intruzów.

W przeciwieństwie do tego, co się sugeruje, wiele z meksykańskich wojen zostało wywołanych przez samych śmiertelników. Wojnę z Francją spowodowała ludzka chciwość, chociaż Sabat wykorzystał tę okazję, aby atakować i podbić jeszcze większy obszar na południowym krańcu Ameryki Północnej. Tak jak ostateczne zwycięstwo Meksyku było wynikiem działania Sabatu, tak luka we władzy pozostawiona po śmierci pierwszego prezydenta, Benito Juareza, została wykorzystana przez inną grupę. „Wybór” następcy Juareza został spowodowany przez Pentex. Później kompanie Pentexu wspierały bardziej niż niechciane panowanie generała Porfirio Diaza.

Na stanowisku Prezydenta Meksyku Diaz rządził metodami dyktatorskimi, odmawiał ludziom prawa wyboru kogoś innego na jego miejsce i wspomagał rozbudowę przemysłu ciężkiego. Pentex rósł w siłę i wielkość, przeniósł w końcu wiele swych operacji do Mexico City. Wraz z korporacją przybyli Tancerze Czarnej Spirali. Huitzilopochtli ucieszył się, ponieważ była to po Sabacie kolejna grupa, którą mógł manipulować.

W 1940 r. industrializacja Meksyku powiększyła się, powstawały fabryki mające pomóc w walce z ruchem nazistowskim. Technokracja, pod wodzą Quetzalcoatla, wspomagała ten proces jak nigdy wcześniej. Potężny Technomanta spędził wiele czasu badając swe moce i planując następne etapy technologicznego rozwoju swojej ojczyzny. Quetzalcoatl zdecydował, że nadszedł czas, aby wzmocnić operacje w Meksyku, a stolica wydawała się idealnym miejscem na rozwój przemysłu. Gdy wojna się skończyła, dziesiątki manufaktur wycofały się z interesu lub zostały wchłonięte przez korporacje podległe Pentexowi. Macki Żmija zawinęły się wokół Mexico City i ścisnęły mocno, utaczając krwi. Magowie Technokracji skrzętnie wykorzystali wzrost liczby pustych magazynów – opróżnili Węzły od niepamiętnych czasów znajdujące się poniżej brzegów jeziora Tezcoco. Zrobili tak ze wszystkimi oprócz czterech, które Huitzilopochtli ukrył przed ich wzrokiem.

Jeśli wziąć pod uwagę Sabat, Pentex, Tancerzy Czarnej Spirali i zjednoczone siły Technokracji, w Mexico City znajduje się niewiele wzruszających rzeczy. Wielu mieszkańców pochodzenia europejskiego gdy zapytać ich o miasto odpowiada zazwyczaj słowami: „Nie pij wody”, lub „Nie znajdziesz mnie tam nawet za milion lat”. Ilość przestępstw jest przerażająca, warunki życia większości obywateli miasta są niedopuszczalne, a smog sprawia, że Los Angeles wydaje się przyjemne. Na powierzchni mało jest rzeczy, które mogą kogoś zatrzymać w mieście. Na powierzchni nie widać nadziei. I właśnie tego chce Huitzilopochtli.



Wielkie trzęsienie ziemi z 1985 r.

19 września 1985 r.: Trzęsienie ziemi o sile 8,1 w skali Richtera nawiedziło Meksyk. Uszkodzonych zostało ponad 4000 budynków, od potłuczonych okien i popękanych ścian do kompletnego zawalenia. Pod ich gruzami zmiądzonych zostało ponad 9000 ludzi, ponad 100000 doznało obrażeń. Fale sejsmiczne, które przeszły przez Mexico City były silniejsze niż te, jakie nastąpiły po wybuchu atomowym w Hiroszimie.

W całym mieście Garou, Spokrewnieni i magowie poszukiwali przyczyny katastrofy, oskarżając się nawzajem, swoją własną rasę, a nawet Pentex i rozmaite demoniczne moce. Nikt nigdy nie odnalazł żadnej ponadnaturalnej przyczyny tego trzęsienia ziemi, od tego czasu zaczęły się napięcia pomiędzy różnymi grupami rządzącymi.

Mieszkańcy Mexico City okazali nie spotykaną dotąd solidarność, ryzykując często własnym życiem, aby uratować tysiące innych pogrzebanych pod rumowiskami. W ciągu ośmiu lat usunięto wszystkie oznaki świadczące o trzęsieniu ziemi, wszystko zostało odbudowane lub po prostu ukryte pod nowymi warstwami farby i gipsu. Jednak Przebudzeni wciąż zastanawiają się, co było przyczyną ataku.

Tak naprawdę był to zwykły naturalny wstrząs, spowodowany przez przesuwające się płyty tektoniczne. Należy winić naturę, wszelkie inne siły są niewinne – przynajmniej w tej kwestii.

Przebudzeni nie chcą przyznać, że jest to wina samej natury. Wciąż wskazują na siebie i zastanawiają się, co próbuje ich zniszczyć, kto jest na tyle potężny, aby ich wszystkich zaskoczyć. Ponadnaturalni trwają w stanie wzmoczonej paranoi i właśnie tego chcą Huitzilopochtli.

Mexico City dzisiaj

Wzrost Mexico City i jego wielkość naruszają wszelkie znane proporcje.

— Prezydent Meksyku Miguel de la Madrid Hurtado, około 1984 r.

Dzisiejsze Mexico City jest jednym z najszybciej rosnących miast świata. Ze swoją populacją przekraczającą 20 000 000 ludzi, z których ponad połowa nie ukończyła osiemnastu lat, już jest najbardziej zaludnionym miastem, a nie widać końca tego wzrostu. Każdego dnia do miasta wprowadza się ponad 1000 osób z innych części kraju. Według prognoz, w roku 2000 będzie tu zamieszkiwać 30 000 000 istot ludzkich.

Ponad 30 000 fabryk wydala dziennie do atmosfery ponad 11 000 ton czarnego dymu i lotnych odpadów. Mexico City otoczone jest górami, tak więc zanieczyszczone powietrze pozostaje w jego rejonie. W podobny sposób miasto przyciąga ludzi, czyniących desperacką próbę ucieczki z gospodarstw rolnych, nie przynoszących zysku.

Przebudzeni

Technokracja trzyma miasto w twardym, niemożliwym do wyobrażenia uścisku; każdy Węzeł, który można było znaleźć został przekształcony przez Iterację X, każda istniejąca Fundacja została zniszczona – a przynajmniej tak uważa Technokracja. Mexico City jest największą twierdzą Sabatu w Ameryce Północnej. Wolne stany L.A. działają jako bariera przeciwko interwencji Camarilli, lecz nikt nie jest na tyle szalony, aby wejść na ten teren jeśli nie należy do Sabatu – a przynajmniej tak uważa Sabat.

Tuż pod wibrującą powierzchnią Mexico City znajduje się potężny Rój Tancerzy Czarnej Spirali, jedynych Garou zamieszkujących najmroczniejsze miasto Nowego Świata – a przynajmniej tak uważają. To czego Pentex nie posiada w Meksyku, nie jest po prostu warte posiadania; śmieci i ludzkie odpadki zaścielające ulice, czy też gorzej, ukrywające się na wielkich wysypiskach, jaskinie wydrążone w stertach tego, czego pozbyli się ludzie, to wszystko nie ma zbyt wielkiej wartości – a przynajmniej tak uważa Pentex. W Mexico City, podobnie jak w kilku innych miejscach, Sabat i Technokracja nieświadomie działają razem, zwiększając rozmiar miasta i populacji żerującej na jego skórze tak jak czerwie żerują na padlinie. Żadna z grup nie zdaje sobie sprawy z tego, jak mocno są manipulowani przez Huitzilopochtlię.

Nie ma oczywiście nikogo z Tradycji, nikogo ze Spokrewnionych z Camarilli, ani nikogo z Plemion Garou, kto byłby na tyle głupi, aby żyć w Mexico City. Wiedzą oni oczywiście, że nie przeżyli by długo zanim nie zostali by wykryci i zabici, czy też gorzej, spaczeni. Tak długo jak przywódca miasta uważają w ten sposób, istnieć będzie nadzieja.

Najbardziej ironiczne w Mexico City jest to, że jest ono po prostu zbyt duże, aby któraś z tych grup mogła je kontrolować. W przeciwieństwie do przypuszczeń Technokracji, w mieście żyje wielu magów tradycyjnych. Jeszcze większa liczba Nephandi czeka i podziwia widok. Mając odpowiednie umiejętności, ostrożny wampir – być może nawet Archont – może uniknąć wykrycia w dwudziestomilionowym mieście. A ulice Mexico City goszczą jedno z największych zbiorowisk Gnatożujów, gdy ostatnio liczyłem było ich ponad 50; ktoś lepiej potrafi przeżyć w mieście niż Garou na tyle sprytni, aby się dostosować?

Pentex: szpon Żmija

*To jest mały świat i zabawnie pachnie
Kupiłbym inny gdyby nie był za pieniądze
— Sisters of Mercy, „Vision Thing”*

Osoby zatrudnione w Pentexie produkują zdumiewająco dużą część dochodów Mexico City; górny szczebel pracowników odpowiedzialnych za wprowadzanie w życie zarządzeń dostaje dodatkową zapłatę za posiadaną wiedzę i okazywaną lojalność. Ich pensje są wysokie, nawet w porównaniu do standardów życia w Stanach Zjednoczonych; w Meksyku mogą żyć, co zresztą wielu czyni, niczym rodzina królewska.

Zdecydowanej większości osób zatrudnionych w fabrykach Pentexu płaci się jedynie 65 centów za godzinę i są zmuszani do pracy dwanaście godzin dziennie. Dla robotników w Mexico City nie ma nadziei na zysk. Większość z nich jest codziennie wystawiona na działania niosące zepsucie i emocje jednej ze Zmór – najpotężniejszych posiadanych przez korporację środków prowadzących do zniszczenia ludzkiego ducha. Pracowników wybiera się najczęściej po prostym badaniu, kto najbardziej desperacko potrzebuje pracy i kto nie ma prawie żadnych zasad moralnych. Zdecydowana część z nich już jest w sporym stopniu zepsuta, łatwo ich wprowadzić na ścieżki Żmija.

Ci, którzy padają ofiarą wypadków przy pracy lub nie wytrzymują tempa, wyrzucani są na ulicę. W każdej fabryce „lekarze” badają stopień obrażeń i zapisują wyniki. Natychmiast, z użyciem broni jeśli jest to niezbędne, zabiera się na dalszą „terapię” potencjalnych fomorów. Większości z nich już się później nie widzi – a przynajmniej nie w dającej się rozpoznać formie.

Mexico City służy często jako „baza rekrutacyjna” dla agentów fomorów, udziela im się tutaj krótkiego kursu treningowego i wysyła jako posiłki w wojnie przeciwko Garou o dominację w dorzeczu Amazonki (patrz **Rage Across the Amazon**). Ci, którzy okażą się zbyt słabi, używani są jako miejskie oddziały policyjne, zwłaszcza jeśli wciąż mogą uchodzić za ludzi.

Nadzieja i nędza

Pomimo najlepszych wysiłków Technokracji kościół katolicki wciąż pozostaje potężną siłą w Mexico City. Łatynoamerykański katolicyzm różni się od rzymskiego – dodano kilku świętych znanych tylko w Ameryce Łacińskiej, oraz kilka świąt spotykanych tylko w Meksyku i kilku sąsiadujących państwach. W kościele znajdują się nie tylko członkowie Stowarzyszenia Leopolda, także przedstawiciele Niebiańskiego Chóru. Niewiele można uczynić z biedą, lecz śpiących można nauczać, a ludzkość zna niewiele miejsc, w których Wiara jest silniejsza niż tutaj. Mieszkańcy Mexico City budzą się każdego ranka w tym samym szarym, monotonnym świetle, najczęściej w tych samych czterech ścianach co inni członkowie rodziny. Kontrola urodzeń jest świeżym pomysłem jeśli chodzi o Meksyk, a aborcja jest zabroniona – choć odbywa się w bocznych alejkach i pokrytych brudem pomieszczeniach. Rodziny zazwyczaj liczą około dziesięciu osób, żyjących w małym domku, bez elektryczności i ze słabą kanalizacją. Pomimo tego, że jest to najbardziej przeludnione i najbiedniejsze miejsce na tej planecie, u większości jego mieszkańców każdego dnia budzi się nadzieja.

Wielu ludzi po prostu stara się robić to, co potrafi najlepiej, lecz są wśród nich tacy, którzy nie wahają się przed wzięciem tego czego pragną, nawet za cenę czyjegoś życia. Sama nadzieja nie potrafi powstrzymać kwitnącej wszędzie zbrodni. Jedynym prawem, które się tutaj liczy jest prawo przetrwania. Instytucje egzekwujące prawo w Mexico City są w zdecydowanej większości przypadków skorumpowane ponad wszelką miarę, a ich metody wydobywania zeznań rozciągają się od zwykłych kłamstw do bezpośrednich tortur. Zbrodnie, o które cię oskarżą mogą wcale nie istnieć – za odpowiednią sumę w ten sposób fabrykuje się zbrodnię, aby pasowała do wyroku. Mordercy mogą oddalić się od swoich krwawiących ofiar bez cienia ryzyka, że kiedykolwiek zostaną złapani, oczywiście tak długo jak płacą policji odpowiednie sumy.

Setki lat nauczyły biednych z Mexico City, aby akceptowali swój los, lecz niewielki procent naprawdę zamożnych obywateli pomógł w tej edukacji. Łapówki dawane ludziom na odpowiednim szczeblu gwarantują bogatym odpowiedni poziom życia.

Choroby i nędza pustoszą kraj, zasilane chciwością korporacyjnych tyranów. Pentex nie mógłby być szczęśliwszy. Progenitorzy skwapliwie badają rezultaty, lecz ci bardziej zaangażowani w sprawę zaczęli pracować nad remedium na problemy związane z tak niszczącym zanieczyszczeniem. Trzeba zauważyć, że Progenitorzy w Mexico City nie zrobili nic, aby zatrzymać postępującą degenerację genetyczną mieszkańców miasta. Próbuje znaleźć rozwiązanie jedynie w miejscach oddalonych od stolicy.



Podbrzusze Żmija

Odszczepieńcy Nosferatu w Mexico City zwariowali, przynajmniej w oczach większości Spokrewnionych. Wspólnie z Tancerzami Czarnej Spirali i magami Nephandi stworzyli potwora, który potrzebuje ich w mniejszym stopniu, niż oni potrzebują jego.

Nazywana po prostu Pandemonium, czy też Podbrzuszem przez swoich mieszkańców, cała przestrzeń pod Mexico City, powyżej, wokół i poniżej tego, co kiedyś było Tenochtitlan i Tlatelcoco – religijną stolicą imperium Azteków – stało się potworną wspólnotą rządzącą się swoimi własnymi prawami.

Krótko po tym, jak Cortez przybył do Tenochtitlan, Huitzilopochtli rozszerzył swoją świadomość, wzywając swoich panów i prosząc ich o pomoc. Przybyła ona w postaci małej czarnej narośli, która wyłoniła się z klatki piersiowej Huitzilopochtli i zaczęła żywić się bólem i frustracją, posilającymi także boga wojny. Nie narzekał na to, że musi się dzielić swoją energią; na świecie wciąż było wiele cierpienia.

W ruinach tego, co kiedyś było stolicą imperium azteckiego połączyły się Labirynt Nephandi, Rój Tancerzy Czar-

nej Spirali i Wylęgarnia Nosferatu, wszystkie wyrastające z czarnego ziarna zasianego przez Huitzilopochtli. W przeciwieństwie do tego, co sądzi Technokracja, w Podbrzuszu znajduje się kilka potężnych Węzłów ukrytych dzięki mocy Nosferatu i Nephandi. Za pomocą portali Podbrzusze sięga głęboko w Umrę, gdzie wymykające się wszelkim opisom stworzenia czekają wraz z głodnymi duszami. Całe Podbrzusze wypełnione jest zepsuciem Żmija, a istnieją plany przewidujące rozwinięcie systemu kanałów jeszcze głębiej w spaczoną glebę.

Ironią losu jest fakt, że potężne wierzenia mieszkańców Mexico City oraz praca Niebiańskiego Chóru jest częściowo odpowiedzialna za łatwość, z jaką mieszkańcy podziemi ukryli swoją siedzibę. Poziom zepsucia słabnie przy powierzchni ziemi, osłabienie to spowodowane jest życzeniami ludzi i mocą Niebiańskiego Chóru. Nawet Chór nie jest świadom efektu, jaki wywiera na Podbrzusze.

I właśnie tego chce Huitzilopochtli.

Północnoamerykańskie Porozumienie o Wolnym Handlu

Rząd amerykański nie przejąłby się tym, że ja lub ktośkolwiek inny zachorował lub zmarł, jeśli nie wchodzi to w zakres wolnego handlu.

— Jim Teyehchea, 44-letnia ofiara raka, rzekomo zarażony w wyniku Programu Maquiladora (Spin Magazine, październik 1993)

Północnoamerykańskie Porozumienie o Wolnym Handlu, czy też NAFTA, weszło w życie stosunkowo niedawno, a jego działanie jest już widoczne w Mexico City. Według słów jednego z magów Tradycji „Technokracja zaczęła właśnie niszczyć znany nam świat”. W świecie gotycko-punkowym NAFTA istnieje tylko na papierze.

W 1964 r. Meksyk zgodził się na mniejszą formę tego porozumienia; otworzyło ono wolny rynek wzdłuż granicy meksykańskiej. 500 dziękujących rządowi losu korporacji amerykańskich chciwie otworzyło na tym terenie swoje fabryki.

Oprócz tego, że uczestniczące kompanie oszczędziły miliardowe miliony na kosztach pracy – 30 000 \$ rocznie na pracowniku w porównaniu z kosztami w Stanach Zjednoczonych – Program Maquiladora spowodował rozwój populacji na terenach przygranicznych; zbliża się ona teraz do liczby ludności w samej stolicy. W ciągu ostatnich dziesięciu lat tereny objęte Programem Maquiladora podwoiły liczbę zamieszkanych na nich ludzi – przybywa tu szukająca zatrudnienia biedota z całego kraju.

W ciągu ostatnich trzydziestu lat zwiększyła się tutaj liczba zachorowań na raka i chorób płodów. Dane te pochodzą ze Stanów Zjednoczonych, po meksykańskiej stronie granicy liczby są bez wątpienia znacznie większe. Do Rio Grande spływają ścieki, a odpady toksyczne uwalniane są do ziemi, powietrza i wód w ilości 260 000 ton rocznie. Większość tych odpadów pochodzi z wielkich amerykańskich kompanii, które w Meksyku nie są ograniczone takimi samymi wymaganiami dotyczącymi ochrony środowiska jak w Stanach. Nie jest to fikcja. Zanieczyszczenie naprawdę istnieje.

Na większości terenów systemy kanalizacyjne nie zostały zaprojektowane do obsługi tak dużej liczby mieszkańców. Osoby wprowadzające się zazwyczaj desperacko potrzebują pracy i rzadko stać je na godziwe miejsce zamieszkania. Podobnie jak w Mexico City, wielu musi żyć w ślamskach, a nawet gorzej, znajdować schronienie w hałdach śmieci i jamach w ziemi.

Cały Meksyk jest teraz otwarty na pewne możliwości pracy z USA i być może z Kanady. Cały Meksyk może się niedługo spotkać z przygniatającymi problemami mieszkaniowymi, takimi jak w miastach granicznych i w stolicy, wraz z tymi samymi konsekwencjami.

Protesty i powstania

Wojna, którą wypowiadamy, jest środkiem ostatecznym lecz usprawiedliwionym. Nie mamy nic, zupełnie nic. Ani godziwego kawałka dachu, ani pracy, ani ziemi, ani opieki zdrowotnej, ani edukacji.

— Commandante Marcos, przywódca buntowników atakujących w Chiapas w apelu wydanym w okupowanych miastach.

Wprawdzie wielu Meksykanów popiera NAFTA, mając nadzieję na znalezienie pracy i lepszy styl życia, jest też jednak wielu, którzy się sprzeciwiają. W niektórych przypadkach opozycja przeciwko porozumieniu przybiera gwałtowną postać. 1 stycznia 1994 r. ponad 2000 uzbrojonych Meksykanów, głównie Indian, zaatakowało miasta San Cristobal de las Casas, Ocosingo, Altamirano i Las Margaritas w Chiapas, najbardziej wysuniętym na południu stanie Meksyku. Najwięcej przemocy miało miejsce w San Cristobal de las Casas, gdzie członkowie Armii Wyzwolenia Narodowego Zapatista – nazwanej na cześć Emiliano Zapaty – wdarli się do miasta i zaatakowali ratusz. Budynek został splądrowany i podpalony.

Cel tych zniszczeń był prosty: mieszkańcy na tym terytorium Majowie uznali, że nadszedł czas, aby pokazać światu swoje problemy. W czasie gdy większość Meksykanów świętowała wejście w życie NAFTA, Majowie z Chiapas chcieli po prostu odzyskać to, co należało do nich zanim przybyli Europejczycy.

Oczywiście jest, że atak był skazany na niepowodzenie, także oczywiście jest to, że nadszedł on w najgorszym możliwym czasie dla Prezydenta Carlosa Salinas de Gortari. Salinas twierdził, że układ NAFTA jest niezbędny i że wzmocni pozycję Meksyku jako narodu uprzemysłowionego. Nastąpiła niekorzystna dla niego sytuacja międzynarodowa – po pierwsze z powodu zamachu stanu, po drugie z powodu niezadowolenia opinii publicznej – wielu partyzantów zostało zabitych nie w czasie walki, lecz w wyniku egzekucji wojskowych. W kraju gdzie lewacka przemoc nie miała miejsca od dwóch dekad, powstanie było niespodziewane, i w oczach rządu nieusprawiedliwione.

Bitwa trwała przez sześć dni, zanim rząd meksykański nie zmusił bojowników o wolność do wycofania się na wzgórza. W czasie konfliktu zginęło ponad 100 osób, głównie członków Zapatista. W co najmniej sześciu przypadkach Majowie mieli związane ręce i zginęli od strzału w tył głowy. Około 2000 partyzantów musiało stawiać czoła około 12 000 żołnierzy meksykańskich, używających samolotów, helikopterów i transporterów opancerzonych.

Ten incydent jest oczywiście niekorzystny, ale nie sądzę, żeby miał jakiś wpływ na interesy Stanów Zjednoczonych związane z utrzymywaniem silnych związków z Meksykiem i NAFTA” powiedział Everett Briggs, przewodniczący Rady Ameryk, która reprezentuje przeszło 200 amerykańskich kompanii inwestujących w Ameryce Łacińskiej. „Meksyk jest wielkim krajem. Bez żadnych problemów możesz znaleźć miejsce, gdzie odpoczniesz od kłopotów dotyczących się gdzieś indziej”.

— Time, 17 stycznia 1994

Tydzień po wybuchu powstania rząd meksykański obiecał wysłać do Chiapas 20 ton niezbędnego pożywienia oraz 1 000 000 \$ z programu Solidarność Prezydenta Saliny, programu, który ma powstrzymać gospodarkę państwa przed kompletnym upadkiem. Czas pokaże, czy te obietnice zostaną spełnione.

Świetlana historia Paraiso Vista



Większość bojowników Zapatista uciekła w góry. Jeśli obietnice rządu nie spełnią się, prawie pewne jest ponowienie ataków. Wprowadzenie NAFTA w Meksyku nie przebiega zbyt pomyślnie.

Paraiso Vista jest pięknym, cichym i pozbawionym przemocy miasteczkiem. Tak naprawdę żadne miejsce nie jest doskonałe – zdarzają się drobne sprzeczki, a od czasu do czasu pijacka bijatyka, lecz żadnych poważnych zbrodni. W Paraiso Vista nie było nigdy żadnego morderstwa; nie było po prostu powodu do zabijania. Nie ma osób nie wymagających niczego od życia, a wielu posiada więcej niż potrzebuje. Paraiso Vista jest zadowolone. Ludziom nic nie brakuje i trzymają się blisko siebie. Miasteczko jest bardzo ściśle utrzymywane tajemnicą znajdującą się mniej niż 180 mil od przemocy i biedy Mexico City.

Gdy policzyć wszystkich, populacja Paraiso Vista, wliczając w to pobliskie gospodarstwa, wynosi jedynie 432 osoby. W miasteczku nie ma telewizji, jest tylko jeden telefon, zresztą rzadko kiedy sprawny. Studnie, z których ludzie czerpią wodę, są czyste i nietknięte przez przemysłowo-

we zanieczyszczenia przesiąkające większość kraju. Żmij nigdy nie znalazł tu punktu zaczepienia, z którego mógłby sięgnąć do serc i umysłów ludzi.

W Paraiso Vista nie ma magów, Garou ani Spokrewnionych. Są tutaj widma, lecz jest ich niewiele i są ułaskawiane obrzędami i darami w czasie Dni Umarłych.

Największym zagrożeniem, jakie kiedykolwiek spadło na Paraiso Vista było kilka wstrząsów w czasie wielkiego trzęsienia ziemi w 1985 r. Nawet to skończyło się tylko na drganiu szyb; nikt nie został ranny, za co ludzie są bardzo wdzięczni. Zawalił się jedynie mały kościół katolicki. Był to bardzo piękny budynek, lecz niezbyt potrzebny – od lat nikt do niego nie uczęszczał. „Bóg” – jak zwykli mówić ludzie z Paraiso Vista – „jest w sercu, nie w budynku”. Rodzice uczą swoje dzieci w domach o Bogu i Jezusie Chrystusie, a o religii prawie nigdy nie rozmawia się głośno, może oprócz świąt.

Paraiso Vista jest bardzo małą wspólnotą, trwa w takim stanie od prawie 300 lat. W jakiś sposób miasteczko nigdy się naprawdę nie rozwinęło. Od czasu do czasu wyjeżdżały dzieci, aby nigdy nie wrócić, lecz wtedy zawsze przybywali nowi ludzie – nigdy zbyt wielu, akurat tylu potrzeba w miasteczku wielkości Paraiso Vista – i w ten sposób przetrwało. Większość rodzin żyje w do-



mach, w których mieszkali ich pradziadkowie, tak więc przeszłość trzymają głęboko w sercu. Tak długo, jak leży to w interesie ludzi, warunki życia są bardzo dobre.

Na północ od osiedla z gór wypływa zimny, czysty strumień, zasilając małe jezioro i studnie. Gdy przychodzi pora sucha, jezioro – szczerze mówiąc niewiele większe, niż staw – wysycha. Studnie pozostają jednak pełne świeżej, słodkiej wody. Uprawy się udają, a zwierzęta gospodarskie nie wymagają zbyt dużo opieki. Ziemię położone na wschód i zachód od miasteczka pokryte są uprawami i pastwiskami, a na południu góry wznoszą się łagodnie aż do gwałtownego spadku, tworzącego urwisko o wysokości 1500 m. Nikt nie jest na tyle głupi, żeby zbliżać się za bardzo do krawędzi – mogłoby to być zbyt niebezpieczne.

Ludzie

Większość ludzi w Paraiso Vista potrafi czytać i pisać, lecz mało kto czyta coś poza Biblią i historiami pisanymi przez bardziej ekscentrycznych mieszkańców, uważających się za pisarzy i poetów. Julio Lopez, pełniący funkcje burmistrza i naczelnika policji, co oznacza, że ma dużo wolnego czasu, ponieważ niewieloma rzeczami musi się zajmować, zdołał nawet sprzedać kilka wierszy do czasopism, a jego powieść w konwencji heroicznego fantasy jest właśnie przeglądana przez nowojorskiego wydawcę.

Ludzie z Paraiso Vista nie są ignorantami. Łatwo popełnić tę pomyłkę. Oni po prostu cieszą się życiem w pokoju, pracując na swoich polach i kultywując swoje zainteresowania. Stary szalony Pedro Cortez rozbija się swoją ciężarówką, jedynym środkiem transportu w miasteczku i poza nim, dzięki niej do Paraiso Vista dociera zaopatrzenie medyczne i tym podobne rzeczy. Stary Pedro jest dziwny; ma nawet aparat fotograficzny, tak jakby ktoś w tak małym miasteczku mógł potrzebować takiej rzeczy. W swoim domu Pedro ma ponad 400 rolek filmu, żadna z nich nie została jeszcze wywołana. Lecz jeśli książka Julio się sprzeda, Pedro przyrzekł mu jedno ze swoich zdjęć na tylną stronę okładki.

Paraiso Vista znaczy dosłownie „Widok na raj”. Tak długo jak ludzie z Paraiso Vista przejmują się swoim osiedlem, nie potrzebują wiedzieć niczego więcej. Mają swoje własne niebiosy, a w ich świecie wszystko jest w porządku. Paraiso Vista jest niewinne, jest w nim prawdopodobnie mniej zbrodni niż w jakimkolwiek innym miasteczku tej wielkości.

I właśnie w takim stanie Huitzilopochtli zawsze je utrzymywał.

Wiem o tych rzeczach; wiem wszystko co można wiedzieć o Mexico City i o Paraiso Vista. Zostały ukształtowane moją wolą i tylko dzięki mojej woli przetrwały. Byłem tam, gdy Huitzilopochtli wyszedł na ląd ze wzburzonych wód. Widziałem jak podbijał i jak rządził imperium Azteków. Wiem tak wiele rzeczy, które zostały ukryte przed resztą Świata Mroku. Ponieważ to ja jestem Huitzilopochtli i w końcu się przebudziłem. Mój czas ponownie nadszedł.



Część Druga: Sytuacja

*Biegnę przez te
Jaskinie złota
Czy jest to naprawdę rzeka śmierci
Stary hotel służy jako
Schronienie dla dzieci
Z ulicy
— Drivin' and Cryin', „Honeysuckle Blue”*

Mexico City jest jednym z najstarszych zamieszka-
nych miejsc w Ameryce Północnej. Valle de Anahuac –
Dolina Meksyku – jest płaskowyżem rozciągającym się na
obszarze 2000 km kwadratowych. Dolina wznosi się na
wysokość ponad 2000 m n.p.m., a otaczające ją góry mie-
rzą od 3000 do 5000 m n.p.m. Przez około 20 000 lat ten
teren zamieszkały był przez plemiona indiańskie, naj-
pierw w małych grupach, później w większych osadach.

Klimat

Mexico City jest schronieniem dla przeszło 20 milio-
nów ludzi, średnia gęstość zaludnienia wynosi 800 osób na
km². Tak duża populacja i położenie geologiczne doliny do-
prowadziło do problemów z zanieczyszczeniem. Średnia
temperatura w mieście zależy od pory roku. Zimą średnia
temperatura wynosi 20°C; i dla niektórych jest to bardzo
ciężki okres, wtedy bowiem powietrze przemienia się
w mgłę wypełnioną tlenkiem węgla i innymi trującymi
substancjami. Osoby bardzo stare i bardzo młode najbar-
dziej cierpią z powodu tych gazów. Latem temperatura
wzrasta średnio do 25°C. Wilgotność w Mexico City moc-
no się zmienia; w porze suchej, trwającej od listopada do

kwietnia, spada jedynie od 10 do 25 cm deszczu miesięcz-
nie. Pora deszczowa obejmuje pozostałą część roku, opady
wynoszą wtedy od 42 do 75 cm miesięcznie. Niektóre ze
starszych części miasta są w tym czasie zalewane na krót-
ki czas.

Podróż do Mexico City

Każdego tygodnia z samych Stanów Zjednoczonych
przylatuje do Mexico City ponad 400 samolotów. W tym
samym czasie jest co najmniej tuzin lotów z Europy. Mię-
dzynarodowe Lotnisko im. Benito Juareza radzi sobie z ni-
mi bez większych trudności. Praktycznie każdy pociąg
przejeżdżający przez Meksyk zatrzymuje się w stolicy. Po-
dróż jest w ten sposób trudniejsza i bardziej czasochłonna,
lecz zmniejsza to szansę wykrycia przez straż Sabatu.
Główne drogi prowadzące do Mexico City są dobrze utrzy-
mane i, podobnie jak tory kolejowe, prowadzą z każdego
kierunku.

Garou zwykli urządzać polowania na drogach wiodą-
cych do stolicy; każdy Spokrewniony chcący wjechać do
miasta samochodem lub autobusem najprawdopodobniej
umrze, zanim osiągnie swój punkt docelowy.

Samo miasto



Mexico City podzielone jest na kilka podsekcji, choć w ostatnich latach podziały zatarły się z powodu ciągłego wzrostu. Podobnie jak w innych miastach, najbardziej zatłoczone są przestrzenie położone w centrum. Wiele dzielnic było kiedyś oddzielnymi miasteczkami lub przedmieściami, teraz stały się po prostu kolejną częścią całości. Najwięcej przyłączeń dokonało się w ciągu ostatnich 50 lat.

Miasto jest najbardziej zepsute w częściach południowej i wschodniej, będących pod dużym wpływem Podbrzusza Żmija. Jednak zachodnie obszary także cierpią z powodu działań Żmija, chodzą głównie o Villa Alvaro Obregon, Tlalpan i Coyoacan.

Północ Santa Maria Ticoman i Ixtacala

(*San-TA Ma-RI-a TI-ko-man; EKS-ta-ka-la*)

Obydwa te małe miasteczka zostały wchłonięte przez Mexico City. Tereny te są zdecydowanie mniej zepsute, niż większość miasta, głównie z powodu wpływu Niebiańskiego Chóru. Santa Maria Ticoman jest najlepiej znane z Ołtarza Dziewicy z Gwadelupy. Tonantzin – „Nasza Mała Matka” – była kiedyś tolerowana przez Huitzilopochtli jako bogini Azteków. Jednak po przybyciu Konkwistadorów i podboju tego obszaru, jej wpływ wzrósł prawie nie do zniesienia.

Dawna świątynia Tonantzin została zniszczona przez Hiszpanów, określona jako pogański symbol i pogardzona przez chrześcijan. Jedną z pierwszych osób nawróconych na katolicyzm był Juan Diego, który ujrzał wizję zwaną dzisiaj Dziewicą z Gwadelupy. Według legendy wymogła ona wybudowanie kościoła, dokładnie nad ruinami świątyni Tonantzin. Jako dowód swoich dobrych zamiarów Dziewica spowodowała nagły rozrost róż na nagim zboczu wzgórza. Pojawiła się jeszcze pięć razy i w końcu kościół został zbudowany.

Dziewica z Gwadelupy stała się świętą patronką miasta, wywołując nagle ozdrowienia u chorych i rozpalać w ludziach wiarę bez żadnego prawdziwego przywództwa. Dla przetrwałych Azteków była (i wciąż jest) boginią starości. Dla katolików stała się znakiem, że postępują zgodnie z wolą Boga. Dla Niebiańskiego Chóru stała się pomocą w zbawianiu ludzi. A dla Marii de Guadalupe, przywódczyni Iteracji X w Mexico City, stała się doskonałym przebraniem, służącym do manipulowania tłumem i zbierania informacji. To co naprawdę stało się 9 grudnia 1531 r. – wtedy to Juan Diego po raz pierwszy miał objawienie – jest zagadką dla każdego.

Ołtarz Dziewicy z Gwadelupy jest potężnym Węzłem, i prawie jedynym nie będącym pod kontrolą Technokracji. Podobnie jak Katedra Łacińskiego Krzyża i Kolegium Jezuitów, miejsce to uważane jest za Świętą Ziemię. Niebiański Chór ciągle utrzymuje ten teren we własnym władaniu, pomimo najlepszych wysiłków Technomantów. Wiara w tych okolicach wydaje się odrzucać magię Technokracji, chociaż Maria odkryła sposób na ominięcie tej przeszkody. Gdy miasto rosło, otaczając ten teren, niektórzy Technomanci zaczęli się obawiać, że Chór wzmocni swą moc. W tej chwili wszystko jest możliwe.

W tych okolicach znajdują się także dwie piramidy, obydwa są nieznacznej wielkości i nie wiążą się bezpośrednio z Huitzilopochtlim. I właśnie tego chce Niebiański Chór. Pod tą częścią miasta nie ma Podbrzusza Żmija.

Walka Technokracji o dominację nad tym rejonem przybrała fizyczną formę Państwowego Instytutu Politechnicznego, fortecy Iteracji X. Instytut został spaczony przez wszystkie Węzły Technokracji znajdujące się w Mexico City. Iteracja X częściej bywa w tym miejscu niż w centrum.

Północny wschód

Gustavo A. Madero

(*GU-sta-wo E Ma-DE-rrro*)

Pomimo bliskości Santa Maria Ticoman teren ten jest pod dużym wpływem Żmija. Można tu znaleźć co najmniej dwa przejścia do Podbrzusza. Jedynym znaczącym miejscem w tej dzielnicy jest jezioro San Juan de Aragon. Jego wody są zaskakująco czyste i słodkie, a plotki głoszą, że potrafią oczyszczać z wpływu Żmija, pod warunkiem odprawienia odpowiednich rytuałów.

Międzynarodowe Lotnisko im. Benito Juareza

(*Be-NI-to HU-a-re-za*)

Lotnisko w Mexico City jest na tyle duże, że potrafi przyjąć ponad 600 lotów tygodniowo. Jest obserwowane przez wszystkie grupy ponadnaturalnych mieszkańców miasta i strzeżone przez Iterację X. Pracujący tutaj policjanci są dobrze wyszkoleni i przygotowani na prawie każdą sytuację. Każdy, kto będzie chciał użyć lotniska jako środka dostania się do miasta, musi się mieć na baczności, zwłaszcza że policja ma prawo, które skwapliwie egzekwuje, do zatrzymania każdej osoby przewożącej broń palną.

Iteracja X nie zdaje sobie sprawy z tego, że Sabat także ma tutaj swoich strażników. Jedynymi bezpiecznymi Spokrewnionymi są tutaj ci, którzy znają odpowiednie gesty. Pracownicy Pentexu nigdy nie są zatrzymywani,

a to z powodu przyprawiających o zawrót głowy ilości pieniędzy, jakie korporacja płaci by utrzymać ten przywilej. Dla Garou lepiej będzie, jeśli będą się trzymać z dala od lotniska, prawie każdy policjant został nauczony, aby najpierw strzelać a później zadawać pytania. Na niektórych strażników wciąż działa Delirium, jednak duża część zbrojnego personelu została odpowiednio potraktowana, aby nie musieć obawiać się efektów ujrzenia Garou w crinosie.

Jezioro Tezcoco

(Tez-KO-KO)

Wody Tezcoco sięgają głębiej, niż ktokolwiek mógłby sobie wyobrazić. Jest to miejsce, gdzie stało pierwsze wielkie miasto Azteków, gdzie kiedyś znajdowały się świątynie i place handlowe. Jest to centrum mocy Pandemonium.

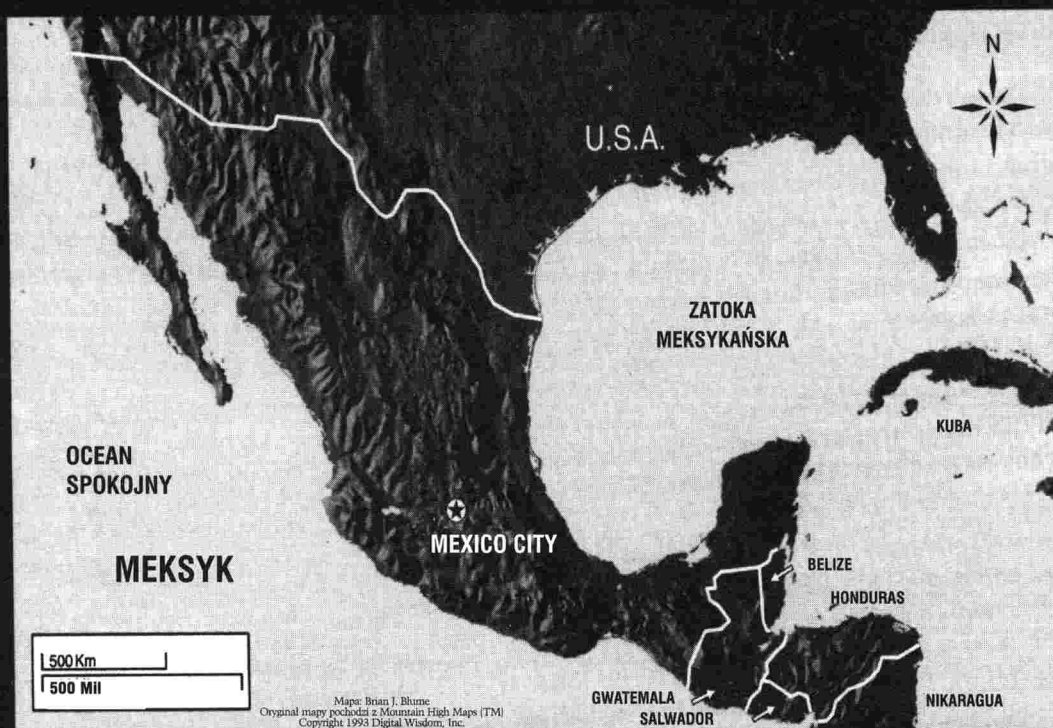
Pandemonium spoczywa głęboko pod dnem, rosnąc w siłę i wzmagając zanieczyszczenie jeziora. Woda ta jest często używana przez bezdomnych zarówno do kąpieli jak i do picia. Dzięki wpływowi Pandemonium całe jezioro i jego otoczenie roi się od Zmór Oazy. Te tajemnicze Zmory oferują bezpieczeństwo, a później powodują zepsucie u wszystkich poza najsilniejszymi. Garou trzymają się z daleka od tych okolic, ponieważ z głębin kilka razy wyłonił się Pełzacz. Po powierzchni jeziora pływa miniaturowa wersja Tenochtitlan, odzwierciedlająca chwałę starożytnego miasta. Model ma na obserwatorów

dziwny wpływ, u niektórych wywołał potężne wizje z przeszłości. Głównie powoduje uczucie straty, podczas gdy prawdziwy obraz starożytnego miasta zasiewa ziarna zepsucia Żmija wśród innych. Podjęto kilka prób mających na celu zniszczenie modelu, jednak potrzaskane ruiny podniosły się, jakby nic się nie stało. Większość bardziej wyczulonych Przebudzonych z Mexico City trzyma się z dala od tego obiektu.

Północny zachód Tlanepantla

(Tla-ne-PANT-la)

Tlanepantla jest jedną z bogatszych części Mexico City i miejscem największego zainteresowania odszczepieńców Toreadorów, głównie z powodu Capitalinos. Los Capitalinos dosłownie znaczy „ludzie, którzy żyją w stolicy”. Tlanepantla jest tak naprawdę częścią federalnego stanu Meksyk, wchłoniętą przez miasto. Teren ten jest całkiem czysty i nie cierpi z powodu przeludnienia. Dla artystów z Sabatu jest to jedno z najlepszych miejsc, gdzie mogą sprzedawać swoje prace, zarówno legalne jak i nielegalne. Większość żyjących tu ludzi jest niewiarygodnie bogata w porównaniu z resztą miasta. Podobnie jak wiele innych małych dzielnic, Tlanepantla oficjalnie jest częścią federalnego stanu Meksyk, jednak tak naprawdę uważa się ją za element Mexico City.



Południowy wschód Ixtacalco

(IKS-ta-kal-ko)

Ixtacalco jest posepnym miejscem, wypełnionym przez ludzi, którzy nie mogą znaleźć domu lub zatrudnienia. Żmij jest tutaj silny, podobnie jak przeprowadzona przez Pentex industrializacja. W Umbrze teren ten jest jedną wielką Skazą, a osoby tutaj przebywające dostają się pod wpływ Żmija szybciej niż w innych rejonach. Sabat dawno temu wybrał Ixtacalco jako miejsce łowów, a z jego ludzkiej populacji często wybiera nowych członków.

W wielu miejscach hałdy odpadków stały się schronieniem dla ludzi, którzy utracili nadzieję, a mają w sobie zbyt dużo dumy, aby wrócić do rodzinnych wiosek. Często się tutaj widzi Eutanatosów, podobnie jak Samedi; gdzie można znaleźć lepsze miejsce do zabijania niż tutaj, gdzie poddali się nieistnieniu. W Ixtacalco kwitnie zbrodnia, a małe bandy zaczęły nawet mordować swoich słabszych sąsiadów bez żadnego prawdziwego powodu, nieświadomie działając zgodnie z wolą Huitzilopoctliego.

Iztapalapa

(IZ-ta-pa-la-pa)

Iztapalapa cierpi z powodu zanieczyszczenia i zepsucia bardziej, niż wiele innych dzielnic Mexico City. Cały teren jest mocno przeludniony i ogólnie zapomniany przez władze miasta. Jedynym miejscem przynoszącym temu rejonowi chwałę jest Zakład Karny Reclusorio Oriente, mieści on kilka razy więcej więźniów, niż przewidywał jego projekt.

Wprawdzie wielu więźniów zostało skazanych z powodu potwornych zbrodni, jest też tutaj także spora liczba przestępców politycznych i osób skazanych dla kaprysu. Za odpowiednią opłatą każdy może być uwięziony i zamknięty w więzieniu, niezależnie od tego co naprawdę zrobił. Gnatożuje często mówią o Garou, których schwytano i przeprowadzono im w Reclusorio wiwiskację. Jedna z tych historii, opowieść o szczeniaku Pomiotu Fenrisa, jest na pewno prawdziwa. Gnatożuje nauczyli się na błędach innych i robią wszystko co jest w ich mocy, aby uniknąć zauważenia przez nieodpowiednich ludzi. Niestety, prześladowcy Wybrańców Gai są wszędzie w mieście. Jeśli dać by im wybór, większość Garou wybrałaby Podbrzusze nad tortury rzekomo przeprowadzane w Iztapalapa.

Zachód Zona Rosa

(ZO-na RRO-za)

Zona Rosa jest szczytem ekstrawagancji Mexico City, dzielnicą eleganckich restauracji, licznych galerii sztuki i znakomitych restauracji. Od czasu rewolucji meksykańskiej ulice dostarczają rozrywek bogatym przyjezdnym ze wszystkich stron świata. Wiele sklepów znajduje się w posiadaniu i jest prowadzonych przez cudzoziemców. Są to głównie przedstawiciele Francji, Wielkiej Brytanii, Szwajcarii, Włoch i Stanów Zjednoczonych.

Zona Rosa jest zazwyczaj pozbawiona kłopotów, lecz w czasie Dni Umarłych wszystko może się zdarzyć. Większość sklepów jest otwarta tylko do godziny szóstej po południu, choć jest kilka wyjątków.

Tlatelolco

(Tla-te-lol-KO)

Tlatelolco było religijną stolicą imperium azteckiego. Tutaj Aztekowie odprawili większość ofiar dla swoich bogów, podobnie jak późniejszych poświęceń tak wielu niewinnych ludzi.

Franciszkanie swój pierwszy kościół zbudowali właśnie tutaj, lecz dopiero po tym, jak Inkwizycja spustoszyła ten teren, niszcząc tak dużo wspaniałej sztuki i pogańskich miejsc kultu, jak tylko mogła. Ból i cierpienie przyciągnęły z innych części miasta upiory. Wszystko to działo się, gdy Huitzilopoctli spał.

Region ten był najprawdopodobniej pierwszą dzielnicą biedoty w Mexico City. Miejsce, gdzie niegdyś dumni Aztekowie składali swoje ofiary, stało się siedzibą tych, którym nie udało się spróbować szczęścia czy umiejętności przetrwania pod nowym kolonialnym panowaniem. Tutaj miała miejsce najkrwawsza walka pomiędzy Hiszpanami a Aztekami, karmiąc ziemię wnętrznościami, a Huitzilopoctliego duszami, których potrzebował, aby odzyskać siłę.

W 1950 r. przesiedlono tutaj wielu ludzi z miejsca, gdzie teraz stoi miasteczko uniwersyteckie, zostali umieszczeni w publicznych kompleksach mieszkalnych. Przez lata ich liczba rosła, a teraz chcąc nie chcąc tę dzielnicę nazywa domem przeszło 80 000 osób.

Tuż przed Olimpiadą w 1968 r. Tlatelolco było świadkiem kolejnej masakry. Gdy biedota odkryła, jak szczerze miasto wydaje pieniądze na przygotowanie igrzysk, duża grupa studentów uniwersytetu próbowała protestować przeciwko takim wydatkom przez urządzenie w tym miejscu demonstracji. Nadzieje na to, że dzięki międzynarodowym mediom dowie się o tym świat, legły w gruzach.

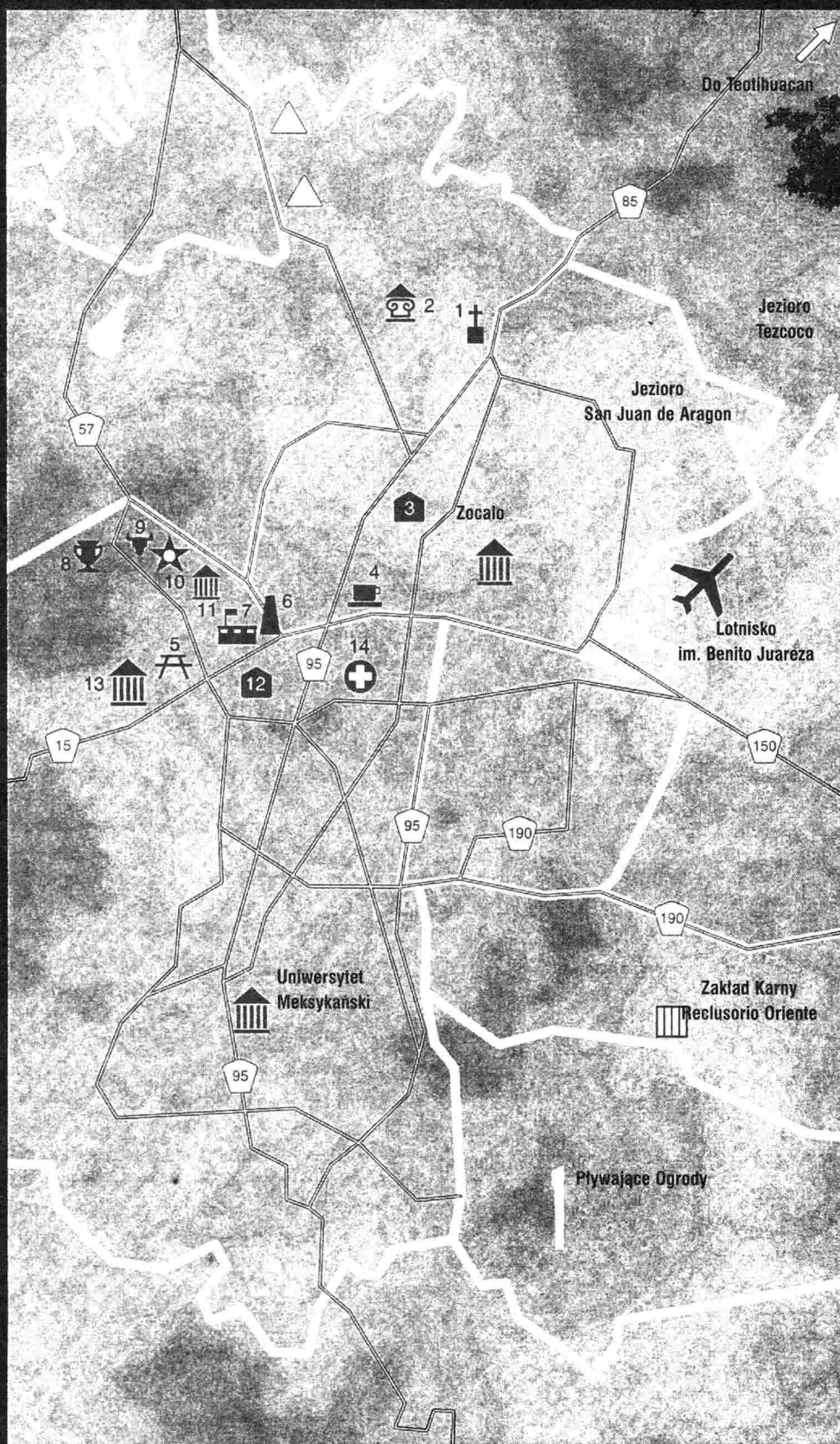
Dawszy posłuch plotkom, że studenci podłożyli bomby pod nowym stadionem, aby nie dopuścić do olimpiady, wojska rządowe usunęły możliwe zagrożenie zabijając przeszło 300 mężczyzn, kobiet i dzieci. 16 października 1968 r. ulice Tlatelolco ponownie spłynęły krwią; ucieszyło to Huitzilopoctli.

Nawet dzisiaj Tlatelolco wymaga więcej krwawych ofiar niż każda inna część miasta.

MEXICO CITY

LEGENDA

1. Ołtarz Dziewicy z Gwadelupy
2. Państwowy Instytut Politechniczny
3. Tlatelolco
4. Zona Rosa
5. Park Chapultepec
6. Monumento a los Niños Heroes
7. Castillo
8. Olimpijskie Centrum Sportowe
9. Corrida El Toreo
10. Departament Obrony
11. Państwowa Szkoła Muzyczna
12. Rezydencja Prezydenta
13. Muzeum Historii Naturalnej
14. Państwowe Centrum Medyczne



Inkwizycja w Meksyku

Kolejnym znaczącym punktem w tym rejonie jest Katedra Łacińskiego Krzyża, jedna z największych katolickich budowli na całym kontynencie i siedziba niewielkiej liczbie Inkwizycji z Mexico City. Przepelniona Prawdziwą Wiara wyspa strzeże Katedrę przed miejscowymi Spokrewnionymi. Pracuje tutaj tuzin łowców czarownic; jedna z nich, Motolina, należy do Niebiańskiego Chóru, jednak inkwizytorzy nie znają jej przeszłości i prawdziwej przynależności.

W Sagrario, małym budynku na prawo od katedry, zakopane są tajemnice Inkwizycji. W utwardzonym podłożu pod fundamentami leżą tomy mówiące o Spokrewnionych i Przebudzonych z Ameryki Północnej. Kiedyś były łatwiej dostępne, lecz przez lata znalazły się głębiej w ziemi, gdy Sagrario powoli pogrążyło się w korycie osuszonego jeziora Tezcoco.

Jedenastu śmiertelnych inkwizytorów posiada Prawdziwą Wiarę wartości 5 lub więcej; pozwoliło im to przetrwać tak długo. Od czasu do czasu zatrudniają pomoc spośród wiernych, lecz wiara takich „łowców na pół etatu” jest słabsza. Sabat próbował umieścić w Inkwizycji swoich ghuli, lecz próby te nie powiodły się.

Technokracja i łowcy nie są świadomi siebie nawzajem, zresztą niewielu Inkwizytorów uznałoby Technomantów za „czarownice”. Zamiast tego koncentrują się na wampirach. Melinda Galbraith, Kardynał Meksyku, czerpie do łowców wstręt, lecz niewiele może im zrobić. W miejsce każdego zabitego Inkwizytora przyjeżdża inny, który zajmuje jego miejsce. Tak silne są w Meksyku nadzieja i wiara.

Villa Alvaro Obregon

(WI-ja Al-war-RO OB-re-gon)

Villa Alvaro Obregon i otaczające je dzielnice są miejscem największej politycznej aktywności w Mexico City, głównie dlatego, że są tak dobrze znane turystom. W tym rejonie znajduje się Park Leśny Chapultepec, a także większość miejskich muzeów.

Park Chapultepec

(Cho-PUL-te-pek)

Park Chapultepec zajmuje obszar 850 km kwadratowych w pobliżu serca Mexico City. Większa część parku jest oficjalnie otwarta dla zwiedzających tylko w dzień, lecz nieoficjalnie także w nocy. Podobnie jak w innych dzielnicach, spacerowanie tutaj po zachodzie słońca jest dobrym sposobem na spotkanie miejskich drapieżców, zarówno ludzkich jak i ponadnaturalnych.

Monumento a los Ninos Heroes Pomnik Młodych Bohaterów

Pomnik zbudowany z białych marmurowych słupów zakończonych brązowymi orłami, jest oficjalnym wejściem do Chapultepec. W związku z dużym dochodem z turystyki Sabat zgodził się nie krzywdzić turystów w pobliżu głównego wejścia. Jednak gdy ktoś przejdzie przez pomnik, gra staje się już uczciwa. Kilkoro Spokrewnionych z Camarilli przybyło tutaj w przeszłości, aby załatwiać interesy z przywódcami Sabatu. Większość z nich pozostawała przy wejściu do parku, a później opuszczała miasto tak szybko, jak to było możliwe. Ci głupszy wchodzili do parku i słuch po nich ginął.

Castillo

(Kas-TI-jo)

Wyzierające sponad głównego wejścia do parku Castillo (zamek) zostało zbudowane w 1784 r. na rozkaz Bernardo de Galveza, wicekróla tych obszarów, do użytku przez wicekrólów jako przywódców Mexico City. Trudności finansowe spowodowały, że Castillo od początku pozostaje niezamieszkan. Jednak tylko przez ludzi...

Przez 100 lat Castillo było używane jako Schronienie dla przyjezdnych Spokrewnionych z Sabatu, jednak zwyczaj ten skończył się, gdy dowiedziała się o tym Technokracja. W 1841 r. Iteracja X przekształciła zamek w akademię wojskową. Obrona akademii, a co za tym idzie obrona Iteracji X, doprowadziła do śmierci sześciu kadetów w czasie wojny meksykańsko-amerykańskiej. Ich poświęcenie upamiętniono pomnikiem Młodych Bohaterów. Pomimo swojej historii, zawierającej krótki epizod jako siedziba władzy, Castillo nie jest już zbyt ważne dla istot ponadnaturalnych. Dzisiaj służy jako Muzeum Historyczne.

W tym rejonie znajduje się także ogród zoologiczny i botaniczny, podobnie jak park rozrywki; przyczyniają się, że każda osoba odwiedzająca Mexico City może znaleźć coś dla siebie. W ciągu dnia, a często także do późnej nocy, uliczni sprzedawcy chodzą wśród powolnego ruchu sprzedając plastikowe zabawki, artykuły żywnościowe oraz ręcznie szyte ubrania. Często spotyka się tutaj ulicznych muzyków, a Indianie z plemion Otomi i Mazahua przybywają tu, aby sprzedać swoją ceramikę. Wracając zabierają ze sobą informacje, wykorzystywane później przez Garou Uktena do trzymywania ręki na pulsie w sprawie sytuacji w mieście.

W tych okolicach żyje większość bogatszych mieszkańców Mexico City, otaczając swe domostwa wysokimi

kamiennymi murami, aby strzec swojej prywatności. Rodziny tu żyjące często kupują w Stanach Zjednoczonych, swoje dzieci także wysyłają na studia na amerykańskich uniwersytetach. Większość dawno temu przeniosła swoje pieniądze do amerykańskich banków, bojąc się stałej obniżki wartości meksykańskiego peso. Ci uprzywilejowani odróżniają się tak mocno od reszty Mexico City, jak tylko im na to pozwalają ich pieniądze.

Meksykańskie Olimpijskie Centrum Sportowe także jest zlokalizowane w pobliżu, razem z Corridą El Toreo, największą i najbardziej popularną areną walk byków w całym mieście. Niedaleko położonych jest kilka baz wojskowych, a Departament Obrony Meksyku leży o rzut kamieniem od Państwowej Szkoły Muzycznej. Los Pinos – Rezydencja Prezydencka, Muzeum Historii Naturalnej i Państwowe Centrum Muzyczne także znajdują się w tej okolicy. Wprawdzie nie są tak naprawdę częścią Parku Chapultepec, jednak większość budynków rządowych, w tym Los Pinos, leży na obrzeżu najczystszej fragmentu miasta.

Istnieje także Uniwersytet Meksykański, prawdziwy dom tutejszej Technokracji. Teren ten jest podobną pułapką dla turystów, jak najwytworniejsze obszary Washington D.C. Ma tu miejsce większość działań Technokracji, a przywódcy Sabatu urządzają tu swoje spotkania. Podbrzusze Żmija zajmuje cały teren pod Villa Alvaro Obregon. Prawie każda decyzja, która ma być podjęta w stosunku do jakiegokolwiek grupy ludzi, ma miejsce tutaj. To samo można powiedzieć o Przebudzonych i Spokrewnionych. Tutaj, bardziej niż gdziekolwiek w mieście, poplecznictwo polityczne przybrało formę sztuki. Nikt, kto wejdzie na ten teren, nie ustrzeże się przed dokładnym zbadaniem przez wszystkie grupy.

Zocalo

(ZO-ka-lo)

Centrum Mexico City zwane jest Zocalo. Mieszkańcy Meksyku uważają, że znajdują się tutaj największe znaleziska archeologiczne wszechczasów. W 1978 r. odnaleziono i odkopano ponad 6000 artefaktów oraz kilka budynków. Wśród nich znajduje się płaskorzeźba Coyolxauhqui (jedna z bogiń zniszczonych przez Huitzilopochtli), oraz Tzompantli – ołtarz wykonany z kamiennych czaszek. Wykopano tutaj wiele darów złożonych przez inne plemiona, o których sądziło się, że dawno już zniszczyli je Europejczycy lub Aztekowie. Wprawdzie wszystkie artefakty są prawdziwe, lecz budynki są duplikatami stworzonymi przez Sepulchre i ich popleczników w Podbrzuszu Żmija (patrz opis poniżej).

Wśród licznych relikwii znajduje się kilka fetyszy i przedmiotów mocy, wszystkie z nich są przechowywane i bacznie obserwowane przez Technokrację. Znaleziony podczas wykopalisk Wielki Kamień Coyolxauhqui, wraz z mniejszym, zostały zabezpieczone i umieszczone w muzeum, ku dużemu niezadowoleniu Huitzilopochtli. Niektórzy wierzą, że Wielki Kamień oraz jego mniejsza wersja mają w sobie rzeczywistą moc, lecz nikt nie wie jak jej użyć. Coyolxauhqui było aztecką nazwą Luny, a Gnatożu – uważają, że monolityczne kamienie trzymają w sobie sposób wyzwolenia Mexico City spod wpływu Żmija. Jednak nikt nie może powiedzieć nic pewnego. Jakikolwiek jest przeznaczenie kamieni, Huitzilopochtli ich nie lubi.



W pobliżu miejsca wykopalisk wybudowano Muzeum Ściętych, przeznaczone na znalezione skarby. Muzeum zostało poświęcone wszystkim aspektom azteckiej mitologii i historii, od czasów przed pojawieniem się Huitzilopoctliego do ostatnich dni przed przybyciem Corteza.

Innymi ważnymi budynkami na tym terenie są: Pałac Narodowy, oficjalna siedziba Prezydenta Meksyku; Muzeum Mexico City; Szpital Jezusa Nazareńskiego, zbudowany w miejscu, gdzie Cortez po raz pierwszy spotkał się z Motecozumą, oraz gdzie został pochowany; Ministerstwo Edukacji oraz Jezuickie Kolegium San Ildefonso. Sabat bardzo pilnie obserwuje Kolegium, mylnie uważając je za siedzibę Stowarzyszenia Leopolda. Moc Wiary zawartej w otaczającej ziemi powstrzymuje sektę przed odkryciem prawdy.

Uniwersytet Narodowy

Większość budynków Universidad Nacional Autónoma de Mexico została zbudowana w latach 1950 - 1955 właśnie po to, żeby mieścić w sobie maszyną uczelnia. Szkoła jest właściwie małym miasteczkiem, zawierającym ponad 100 budynków, od dziesięciopiętrowej Biblioteki do piętnastopiętrowej Siedziby Kanclerza. Pośród większych budynków, w których odbywają się zajęcia, mieszczą się prywatne sklepy spożywcze i bary, obsługujące 300 000 studentów i wykładowców.

Instytut Badań nad Promieniami Kosmicznymi jest głównym miejscem spotkań Technokracji Mexico City. Oprócz Iteracji X wszystkie Konwencje mają swoją siedzibę w miasteczku uniwersyteckim. Tutejsza Umbra jest dziwną mieszkanką Tkaczki i Żmija, Technokraci widzą ją jako stabilne środowisko, w którym mogą przeprowadzać swoje eksperymenty. Przyjezdni członkowie Technokracji będą przerażeni warunkami pracy wewnątrz Konstruktorów meksykańskich Technokratów, oczywiście jeżeli dostaną pozwolenie na obejrzenie ich.

Wielu biednych mieszkańców zostało zmuszonych do opuszczenia swoich domów, aby zrobić miejsce na rozbudowywany uniwersytet. Rozwój poszedł jednak w złym kierunku – budynki zaprojektowane dla 26 000 studentów mieszczą w sobie dwanaście razy więcej. Według sposobu myślenia Technokracji, tak długo jak większość Śpiących jest Przebudzona w sposób zapewniający odpowiednie myślenie, nie dzieje się żadna krzywda.

Pomimo wysiłków meksykańskiego rządu bezdomni i pozbawieni nadziei ściągają w te okolice. Wszystkie próby zmierzające do wydalenia ich i utrzymania czystego otoczenia zawiodły. Wśród tych bezdomnych znajdują się Gnatożuje ze Szczepu Słodkiej Wody, którzy obserwują i uczą się wszystkiego czego mogą o Sabacie i Technokracji.

Poza miastem

Xochimilco

(ZO-ki-mil-KO)

Xochimilco jest najbardziej znane ze swoich pływających ogrodów i kanałów. Nie jest częścią Mexico City i jest prawie nietknięte przez Żmija. W Xochimilco znajduje się Polanka, miejsce pozbawione zepsucia. Utrzymują je tak lokalni Balam, czy też jaguarolaki.

Wielu Garou zauważyło ze smutkiem, że miejsce to dojrzało do tego, aby utworzyć w nim caern, jednak nikt nie odważył się tego zrobić z obawy przed Balamami i magami. W 1890 r. duża wataha Pomiotu Fenrisa uznała, że nadszedł odpowiedni czas, i próbowała ustanowić caern. Nikt nie jest pewny, co się z nimi stało, lecz nie widziano ich już więcej. Balam twierdzą, że nigdy ich nie widzieli.

Jaguarolaki nie włączają się do gry o dominację w Mexico City i rzadko się ich widzi poza Xochimilco. Ten teren jest siedzibą Balamów, i pomimo wysiłków Sepulchre, formorów, czy Zmór, utrzymali go do tej pory.

Teotihuacán

(TE-O-ti-hu-a-kan)

Teotihuacán tak naprawdę leży na północ od dzisiejszego Mexico City, lecz zasługuje na krótką uwagę z powodu odkrytych tam świątyń i piramid; zostały one zabezpieczone i nadają się do oglądania. Wykopaliska te nie są częścią Podbrzusza i nie emanują wpływem Huitzilopoctli. To tutaj, nie więcej niż dzień drogi od Mexico City, magowie Mówcy Marzeń i Garou Uktena wciąż spotykają się na regularnych zebraniach.

W tym miejscu, jak nigdzie indziej, można obserwować i docenić najpiękniejsze strony azteckiego imperium. W Teotihuacán przeszłość jest widoczna nie jako dziki podbój, lecz jako pokój, który próbował osiągnąć Quetzalcoatł zanim wyruszył w swoją podróż. Mówcy Marzeń i Uktena rzadko odwiedzają Mexico City; udają się do gniazda Żmija gdy nadchodzi czas na Rytuały Umarłych.

Popocatepetl

(PO-PO-ka-te-petl) – Dymiąca Góra i

Iztaccihuatl

(IZ-tok-KI-HU-atl) – Biała Dama

W pobliżu Mexico City znajdują się dwa wulkany, uspio- ne od 1802 r. Kilku Przebudzonych podejrzewa, że Dymiąca Góra jest schronieniem Maruderów, lecz jeszcze nikt nie pofatygował się, żeby sprawdzić te przypuszczenia. Brak zainteresowania może okazać się fatalną pomyłką. Balam często odwiedzają Białą Damę, lecz nie chcą mówić, dlaczego to robią.

Pod miastem: Podbrzusze Żmija



*Dajesz mi rozsądek
Dajesz mi kontrolę
Daję ci czystość
Kradniesz moją czystość
— Nine Inch Nails, „Sin”*

Ziemia pod stopami grupy kleiła się w niektórych miejscach, w innych natomiast była na tyle śliska, że wpadali na siebie nawzajem. Tunel wił się na tyle mocno, że nie widzieli co znajduje się przed nimi.

Jednak nic nie mogło ukryć zapachu – powietrze było aż gęste od woni śmierci. Każdy z poszukiwaczy wyobrażał sobie, co się kryje przed nimi w ciemności. Grimm pomyślał o ciałach rodziców rozkładających się w salonie, czekających z rozdętymi uśmiechami i mętными oczami, tak jak znalazł ich gdy wrócił dawno temu z obozu letniego. Próbował powstrzymać wizję, lecz one znajdowały drogę do oka wyobraźni, ukazując mu zastygłą czarną krew na dłoniach jego ojca i robactwo wypełzające z lewego ucha matki.

Tuż za nim z gardła jednego z Garou wydobył się warkot, niewyraźne nerwowe dudnienie brzmiące za bardzo jak własne fałszywe bohaterstwo Grimma. Okrążyli ostat-

ni załom i ciemność rozstąpiła się przed nimi ukazując wszystkie tajemnice piekła, oraz kilka innych widoków, których się w żadnym wypadku nie spodziewali.

Podbrzusze jest najprawdopodobniej jednym z najbardziej skażonych zepsuciem miejsc na Ziemi. Zalegające od stuleci panowania Sheitana nieczystości i nieopisywalna ludzka nędza zebrały się w ruinach starego Meksyku, głęboko pod ulicami nowoczesnego miasta. Ta zmateriowana zwyrodniałość przywołała hordę najpaskudniejszych dających się wyobrazić Przebudzonych. Rezultat jest kombinacją Roju Tancerzy Czarnej Spirali, Labiryntu Nephandi i Wylęgarni odszczepieńców Nosferatu.

Mroczni Przebudzeni zebrali się we wspólnotę przewodzoną przez Sepulchre. Według zdrowego rozsądku taka groteskowa mieszanka nie powinna działać. Niestety, Sepulchre i Podbrzusze Żmija nie tylko działają, one prosperują.

Caern: podziemne struktury Mexico City i prawdziwe ruiny Tenochtitlan i Tlatelolco.

Poziom: 5

Bariera: 2

Typ: Organizm/Angst

Struktura plemienna: Wyjątkowa



Totem: Hydra – Podbrzusze Żmija uznaje i ceni wszystkie formy Żmija.

Geografia: Podbrzusze Żmija znajduje się pod Mexico City i pod fałszywymi ruinami Tenochtitlan i Tlatelolco. Fałszywe ruiny zostały stworzone i utrzymywane są przez magów Nephandi, z którymi współpracują Tancerze Czarnej Spirali.

Strefa: Podbrzusze ukrywa się za fałszywymi ruinami Tlatelolco i Tenochtitlan. Wszystko, co nie jest związane ze Żmijem, a dostanie się tutaj, zostanie zniszczone mocą Sepulchre.

Centrum: Centrum caernu znajduje się w prawdziwej piramidzie Huitzilopoctli. Odbywało się tutaj w przeszłości składanie niezliczonej ilości ofiar ludzkich, dzięki nim stała się miejscem ogniskującym moc Żmija. Cały Rój został przeniesiony mocą potężnych Obrzędów i magii Nephandi – Rój znajduje się teraz 1500 m poniżej najgłębiej położonych części fałszywego Tenochtitlan.

Charakterystyczne miejsca: Całe Żmijowe Podbrzusze jest jednym wielkim charakterystycznym miejscem, oczywiście zakładając, że ktokolwiek je kiedyś znajdzie. Jednak w samym centrum najwyższej piramidy rośnie wilgotna, połyskliwa czarna istota; jej ciało pulsuje i rusza się, w ostatnich czasach jej wzrost znacznie się przyspieszył. To amorficzne stworzenie nosi nazwę Pandemonium.

Wewnątrz Pandemonium znajduje się Łożysko, miejsce „ponownych narodzin” Nephandi. Istota nasącza Awatara maga swoim zepsuciem, „szarpiąc” Awatara tak długo, aż cała dobroć zamieni się w odpowiednią ilość zła. Tancerze Czarnej Spirali mają podobną metodę przekształcania swoich więźniów – wzbudzającą szaleństwo

Czarną Spiralę. Podbrzusze ma bezpośrednie połączenie, kalumnię, z Malfeas, Królestwem Żmija. Tam właśnie znajduje się Czarna Spirala; schwytani Garou są często zmuszani do tańca w jej wnętrzu, trwającego tak długo, aż sami staną się szalonymi wilkołakami nazwanymi ku chwale Spirali.

Wylęgarnia Nosferatu nie znajduje się wewnątrz Pandemonium, odwiedzają oni jednak organiczną masę, aby zabić się w pobliżu Łożyska. Pomijając przyciemnienie ich pokrytej brodawkami skóry, Nosferatu, którzy próbowali Tańca na Spirali czy Odrodzenia w Łożysku nie wydają się inni.

Wraz z innymi potwornościami w Sepulchre znajduje się silna kolonia Vhujunka. W przeszłości były pomiędzy nimi walki, lecz te czasy już się skończyły. Siedziba tych dziwnych stworzeń istnieje i w Umbrze i w świecie materialnym.

Okolica w Umbrze/Dziedzina Horyzontalna: Po prostu nie jest już gorzej. Umbra roi się od wszelkiego rodzaju Zmór, żywiących się toksycznymi odpadami i nędzą z góry. Otoczenie jest czarne jak smoła, rozświetlają je jedynie nienaturalnie zielone rośliny, wznoszące się na wysokość prawie 100 metrów, oraz głębokie odmęty Żmijowego Nasienia przelewające się tam, gdzie kiedyś było jezioro Tezcoco. W wodach tych zamieszkują straszne istoty, jedne ciężko się trzepoczące, inne poruszające się z niezakłóconym wdziękiem. Nikt, kto nie jest związany ze Żmijem nie miał okazji ujrzeć ich dokładnie i przeżyć. Wśród tych potworności znajdują się strażnicy Nephandi, stworzenia jedynie częściowo przez nich stworzone. Są tam między innymi wodne formy żmijogrzmotów, Wak-



shaa i H'ruggi. Niesamowicie zatrute środowisko Umbry nie wywiera widocznego wpływu na Nephandi.

Węzły: Tancerze Czarnej Spirali pozwalają magom używać swego Roju jako Wężła w zamian za przysługi. W dodatku Labirynt odkrył, że zbiorniki otaczające Pandemonium, gdzie żyją ich domowe potwory, zawierają niezwykle duże ilości Haustów. Źródło jest najwidoczniej niewyczerpywalne, lecz istoty pływające pod powierzchnią biorą silny odwet gdy w jednym dniu wydobędzie się więcej niż 20 Haustów.

Napęczniałe stworzenia prześlizgujące się przez przypływające o nudności wody są często odwiedzane przez Nosferatu. Ci Spokrewnieni opychają się krwią bezdomnych, często zabijając ich w trakcie picia, a później wlewają ogromne ilości swojej własnej Vitae do lśniących ciemnym blaskiem wód. Cokolwiek zamieszkuje w głębinach, rosło stopniowo od czasu gdy ten proces się zaczął. Dziesięć znajdujących się w podbrzuszu piramid także pełni funkcję Węzłów. Zostały one bezpośrednio połączone do Łożyska wewnątrz piramidy Huitzilopoctli i wspólnie wyciągają siłę życiową z nieszczęsnych milionów żyjących powyżej. Łożysko Nephandi i Czarna Spirala znajdują się w tym samym miejscu i w Umbrze i w świecie materialnym.

Historia: Wielkie Podbrzusze zostało zbudowane pod koniec XVI w. i od tego czasu rosło w niepokojącym tempie. W ostatnim dwudziestoleciu XV w. Sabat wypędził z miasta wszystkich Garou, zmuszając Tancerzy Czarnej Spirali do zejścia pod ziemię. Technokracja nigdy nie zauważyła w mieście żadnych śladów obecności Nephandi, najprawdopodobniej zniszczyłaby ich zaraz po odkryciu. Nephandi, podobnie jak Tancerze Czarnej Spirali, byli tu od dawna, ale dopiero gdy Garou Żmija musieli się ukryć pod ziemią, uznali, że mogą się zjednoczyć. Od kiedy sługusy Żmija połączyły jakieś prawie 500 lat temu siły, ich wpływ wzrósł. Przez wieki żyli w wyjątkowej harmonii, włączając w swoje szeregi odszczępieńców Nosferatu i upiory z Malfeas oraz sprzymierzając się z Vhujunka.

Te wyrzutki ze świata leżącego na powierzchni łączy specjalna więź, niezmałcone braterstwo, tworzące rodzinę w większym stopniu niż inni ponadnaturalni mogli by sobie wyobrazić. Na powierzchni rywalizują ze sobą, lecz w Podbrzuszu wszyscy są uznani za równych. Nadzieje i pragnienia mieszkańców podbrzusza są wyrażane otwarcie, wszyscy pracują razem, aby zagwarantować wspólne zadowolenie.

Gdy pod koniec lat siedemdziesiątych śmiertelni próbowali pogłębić kanały znajdujące się nad Podbrzuszem, Nephandi i Tancerze Czarnej Spirali połączyli siły, aby przenieść całą strukturę 1500 m niżej, niż pierwotnie była. Magya Nephandi była potężna, a hojnie dawana przez Tancerzy Gnoza zagwarantowała sukces. Podczas procesu zginęło kilku członków wspólnoty, jednak zostali zastąpieni. Pandemonium wciąż przeżywa swoją pierwszą porę roku, wiosnę swojej egzystencji. Upiory z Podbrzusza uznają swoich żyjących towarzyszy za równych tylko dlatego, że obie strony służą Żmijowi. Jeśli ktoś stanie się słaby lub zacznie się wahać, upiory chciwie go dopadną, dostarczając sobie ostatecznej nagrody.



Polityka: Wraz z upływem czasu Rój, Labirynt i Wyłęgarnia połączyły się. Kilka najbardziej zepsutych istot pracowało ze sobą, łącząc Przebudzonych, Garou i Spokrewnionych we wspólnotę, która po prostu nie powinna działać, lecz robi to. Temperament poszczególnych grup jest niesamowicie gwałtowny, jednak dobrze im się ze sobą pracuje – zbyt dobrze, jak niektórzy by powiedzieli, gdyby przymierze było zupełnie naturalne.

Najpotężniejsi członkowie każdej frakcji Podbrzusza spotykają się raz w miesiącu, aby omawiać działania i roz-

wój rzeczywistego już Roju/Labiryntu/Wyłęgarni. Prawie zawsze planują wtedy coś nowego i śmiertelnego dla swoich wspólnych wrogów i prawie nigdy nie ma wśród nich sporów. Przywódcy całego przedsięwzięcia nazywają się Sepulchre. Przez stulecia stali się dla siebie zaufanymi sprzymierzeńcami, jeśli nie przyjaciółmi. Wraz z upływem czasu ci żołnierze w walce o zepsucie poznali się bardzo dobrze.

Wszystko, co dzieje się w Pandemonium i w Podbrzuszu Zmija, jest zgodne z planami Huitzilopoctli.

Poza miastem: Paraiso Vista i Leże Smoka



O dobrze, w tobie zawartym, mogę mówić, lecz nie o źle.

Bo czymże jest zło jak nie dobrem dręczonym przez swój własny głód i pragnienie.

Zaprawdę, gdy dobro czuje głód, szuka pożywienia nawet w ciemnych jaskiniach, a gdy czuje pragnienie, pije nawet z martwych wód.

— Kahlil Gibran, Prorok

Jakieś 80 mil na północ od Mexico City, w idyllicznym ustroniu leży Paraiso Vista. Nie ma tu zbyt dużo do oglądania, oprócz gospodarstw i kilku większych budynków używanych przez mieszkańców do wspólnych zebrań i jako biura burmistrza. Od Paraiso Vista odchodzi długa, pokryta kurzem droga, prowadząca do miejsc stopniowo pogrążających się w zepsuciu Żmija.

Miasteczko usytuowane jest w pobliżu urwiska, które opada w leżącą poniżej dolinę sąsiadującą z górą od południowej strony. Na północy biegnie przez miejscowość mały strumień, Łzy Diaza, zasilając niewielkie jezioro świeżą wodą. Na wschodnim i zachodnim stoku znajdują się pola i pastwiska, ograniczone górami i solidnymi drewnianymi płotami,

U stóp góry, na północy miasteczka gdzie biegnie strumień, jedynym elementem świadczącym, że leży tu Schronienie Huitzilopoctli jest dziwaczного kształtu kopczyk. Schronienie wykuto w zboczu górskim jakieś 500 lat temu, od tego czasu wejście zostało zupełnie zakryte piachem i listowiem. Pod trawą i inną roślinnością leży ukryta przed ludzkimi oczyma wielka kamienna głowa w kształcie smoka z odległych wschodnich legend. Żadna wampirza Dyscyplina ani Dar Garou nigdy nie wykryły tego miejsca, żaden Przebudzony nie zna natury potęgi spoczywającej kilkadziesiąt metrów pod ziemią. Moc Hu-

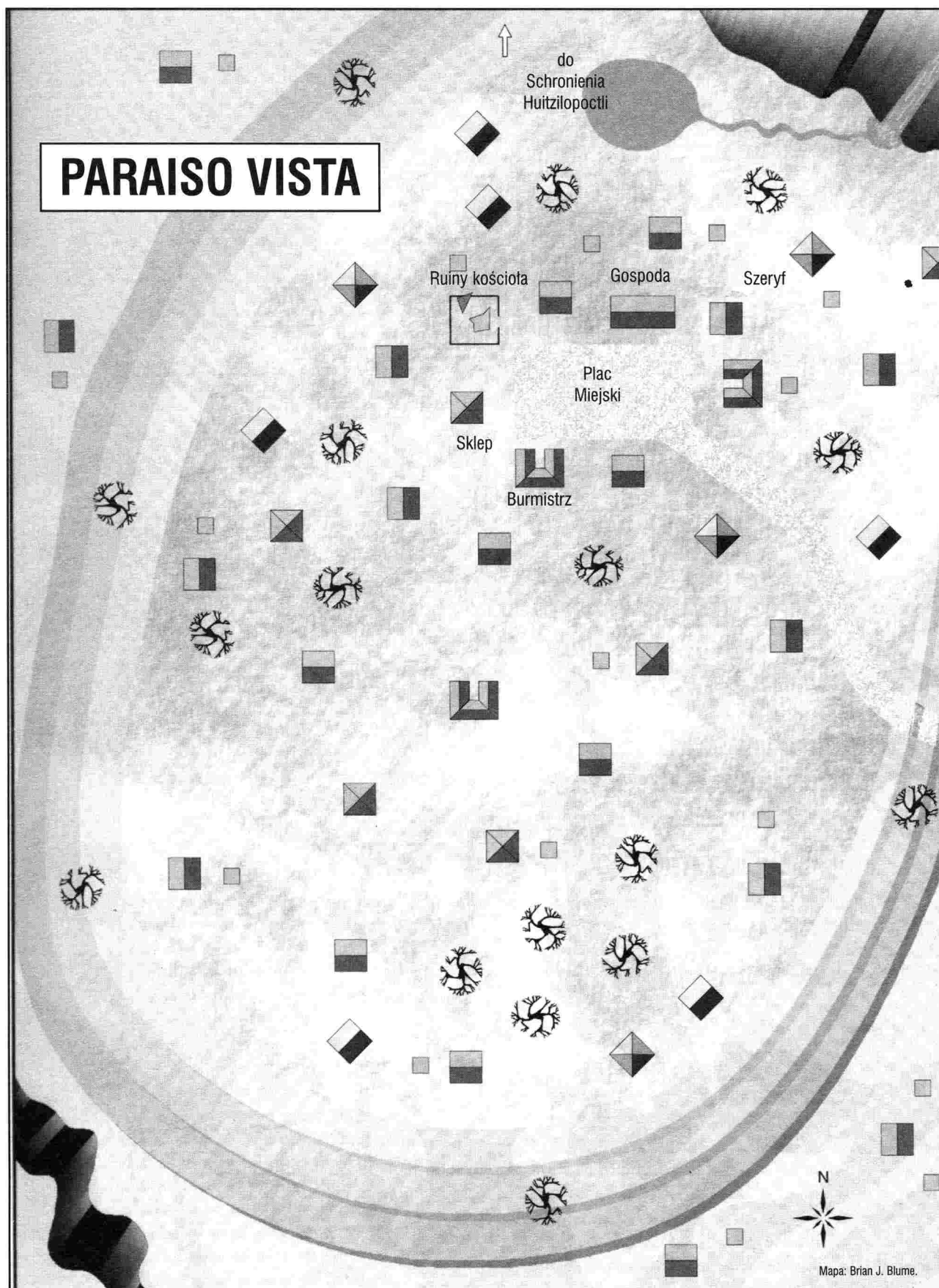
itzilopoctli jest rzeczywista, a nikt nie ma powodu wierzyć, że bóg wojny był kiedykolwiek w pobliżu miasteczka Paraiso Vista.

Był tu jednak i uczynił to miasteczko swoim własnym. Grunt jest tutaj delikatny, a woda spływająca z góry zakrywa wejście do Leża Smoka. Tuż za strumieniem znajduje się przejście, pieczołowicie ukryte za pomocą granitowych kamieni. Bariera ta jest jedynym fizycznym wejściem do Schronienia Huitzilopoctli. Nikt tam nie wszedł od kiedy aztecki bóg wojny sam się tam zamknął ponad 300 lat temu.

Za barierą znajdują się trzy komnaty. Pierwsza z nich wypełniona jest ciałami ofiar Huitzilopoctli, cztery z nich to jego własny pomiot. Wszyscy oni byli winni tego, że okazali litość, dlatego też zostali zniszczeni. Oprócz pozostałego po nich pyłu nie ma tu nic ciekawego poza kamiennymi drzwiami prowadzącymi do przedsionka Huitzilopoctli.

Znajduje się tam zardzewiała, brązowa statua oparta o ścianę. Jej twarz przypominająca ludzką wykrzywiona jest grymasem złości. W ustach zaopatrzonych w srebrne zęby znajdują się cztery serca, wszystkie zadziwiająco dobrze zachowane. Są to serca litościwych Dzieci Huitzilopoctli.

W ostatnim pokoju umieszczono długi na pięć i wysoki na dwa metry kamienny ołtarz, wypełniający prawie całą dostępną przestrzeń. Jest tam także miejsce na mały zbiornik, z którego woda spływa do ciemnej szczeliny w podłodze. Później płynie pod ziemią, aby połączyć się z Łzami Diaza. Woda ma lekko czerwone zabarwienie od krwi, którą Huitzilopoctli od wieków dzieli z mieszkańcami Paraiso Vista. Na Ołtarzu znajdują się dokładnie trzy rzeczy: dwa duże żelazne sztylety wykute na długo przed upadkiem Babilonu i świadome ciało Huitzilopoctli.





Rozdział drugi: Mieszkańcy Mexico City

*Była to dziwna kopalnia dusz.
Błąkały się jak cichy srebrny kruszec
Przez jej ciemne korytarze.*
— Rainer Maria Rilke, „Orpheus Euridice, Hermes”



Mexico City kipi aż od dziwnych zagrożeń oraz od Przebudzonych, mogących okazać się pomocnymi. Postacie przedstawione w tym rozdziale są jedynie małą częścią z tuzinów istot ponadnaturalnych kroczących po nawiedzanych ulicach miasta. Brak miejsca uniemożliwia dokładne opisanie każdego mieszkańca stolicy, lecz Narratorzy mogą swobodnie tworzyć nowe lub zmieniać istniejące postacie, aby osiągnąć zamierzony efekt.

Wiele z tych istot dysponuje przedmiotami mocy, jak: Talizmany, Fetysze i tym podobne. Wiele z obiektów zamieszczonych w opisach związanych jest z „Czynnikiem Chaosu”; mniej ważne przedmioty nie zostały wymienione. Radzimy Narratorom, aby unikali zapychania swoich bohaterów (i siebie) niekończącymi się listami „skarbów”. Traktuj raczej takie rzeczy jako sposób na kierowanie przygodą. Jeśli twoi gracze potrzebują jakiegoś talizmanu, aby wyjść cało z jakiejś opresji, umieść go w rękach przeciwnika – takiego, którego mogą pokonać, jeśli użyją sprytu.

Nowe nazewnictwo

Niektóre osoby grające w **Maga** nie znają terminologii użytej w **Wampirze** i **Wilkołaku**. Wyjaśnienia te oszczędzą Narratorom niekończących się bólów głowy. Doświadczeni Narratorzy White Wolfa mogą opuścić tę część. Więcej szczegółów znajduje się w Dodatku Drugim.

Wampir

Ojciec/Matka: Wampir, który Przeistoczył postać.

Pokolenie: Szacunkowa moc wampira, określona według stopnia pokrewieństwa do Kaina, pierwszego Spokrewnionego.

Przeistoczenie: ekstaza/agonia umierania i odradzania się jako wampir. Podana data określa, kiedy postać stała się Spokrewnionym.

Charakter: Atrybuty mierzące ogólną siłę charakteru postaci. Wampiry Sabatu posiadają inne kategorie niż ci z Camarilli, kultywują bowiem swój brak człowieczeństwa, które tak gorączkowo starają się utrzymać Spokrewnieni z Camarilli.

Dyscypliny: Częściowo magiczne moce wampirów. Nie wywołują one Paradoксу, pozwalają jednak Spokrewnionym na pewien stopień ponadnaturalnych zdolności w ustalonych granicach. Więcej szczegółów można znaleźć w Wampirze: Maskaradzie.

Schronienie: Miejsce, w którym wampir może bezpiecznie odpocząć.

Człowieczeństwo: Określa, ile w Kainicie pozostało z człowieka. Wampiry Sabatu nie mają tego problemu.

Wilkołak

Rasa: Gatunek, do którego Garou kiedyś należał. Homidzi zostali wychowani wśród zwyczajnych ludzi, a lupusy biegały wśród wilków. Metysi są bezpłodnym i zdeformowanym wynikiem związku dwojga wilkołaków – zabronionego u większości Garou.

Patronat: „Znak księżyca” wilkołaka. Rola Garou w społeczeństwie zależy zazwyczaj od fazy księżyca, pod którą się urodzili.

Plemię: Każde plemię Garou ma swój światopogląd i kulturę. O wilkołaku można wiele powiedzieć, jeśli wiadomo, do którego plemienia należy.

Dary: Podobnie jak Dyscypliny, te moce magii duchów omijają Paradoks, lecz można z ich pomocą osiągnąć jedynie kilka ściśle określonych efektów. W nawiasach podane są poziomy Darów.

Ranga: Określenie statusu, który dany wilkołak ma w swoim społeczeństwie.

Szał: Pierwotna furia wszystkich Garou. Podobnie jak Kwintesencja, Szal może być używany dla dobra postaci – może dać dodatkowe akcje lub zmianę kształtu. Im więcej Szalu ma wilkołak, tym gorszy jest jego temperament...

Gnoza: Więź łącząca wilkołaka z duchem Ziemi. Podobnie jak Arete magów, Gnoza pozwala Garou używać Darów.

Obrzędy: Rytuały Garou. Niektóre służą w sprawach społecznych, podczas gdy inne są skomplikowaną formą rytualnej magii.

Format

Rozdział ten przedstawia postacie z wyższych i niższych sfer Mexico City. Zestawienie zawarte w każdej sekcji prezentuje związki pomiędzy poszczególnymi osobami. Na początku zaprezentowane są postacie z **Maga**, później wilkołaki, wampiry i opcjonalne upiory. Te ostatnie przeznaczone są tylko do odgrywania; nie podano tu dla nich cech.

Istoty ponadnaturalne nie wiedzą zbyt dużo o innych stworzeniach. Niewielu Spokrewnionych wie, czy też przejmują się, Wojną Wstąpienia. Dla nich każdy mag jest magiem. Podobnie, większość magów nie rozróżnia Sabatu od Camarilli, czy też Gnatożujów od Tancerzy Czarnej Spirali. Ta nieświadomość może być wykorzystywana przez postacie, które wiedzą trochę więcej.

Przebudzeni z Mexico City



*Tak wygląda moje zdanie
Określ swego boga i upuść krwi temu
świrowi*

*Chcę zobaczyć
Jak wy wszyscy krwawicie dla mnie
— Alice in Chains, „Bleed the Freak”*

Przebudzeni z Mexico City cierpią z powodu sił szerzących zepsucie leżących poza ich sferą kontroli. Większość przywódców Technokracji nie czyni tak, jakby robiła gdyby żyła w innej części świata. U wszystkich Technomantów paranoja i gniew zaślepiają ich własne błędy, podkreślając jednocześnie wyraźnie pomyłki ich towarzyszy. Nie wiedzą, komu ufać, tak więc nikomu nie ufają. Gdyby nie problemy, które napotykają w kontaktach między sobą, Mexico City byłoby wspaniałym przykładem celów Technokracji. Jednak jest zbyt wielu przywódców i zbyt mało podwładnych.

Technokracja

*Piękność wątpliwe bogactwa zawiera.
Jak połysk jasny niknie niespodzianie,
Kwiat to, co w pąku zalążku umiera,
Szkło kruche wielce, które w lot się łamie:
Połysk, bogactwo, kwiat, szkło wnet zaginie,
Pęknie, zmarnieje, zemrze po godzinie.*

— Shakespeare, Zakochany pielgrzym #13, przekł. Maciej Słomczyński

Mexico City należy do Technokracji – w mieście działa 19 Technomantów – lecz miejscowi magowie zostali w tak dużym stopniu zepsuci przez Huitzilopoctiego, że ich najgorsze cechy wydobyto na powierzchnię, przesłaniając ich wizje i przeinaczając cele. Mimo to, są potężną siłą – jeśli będzie to potrzebne, mogą powołać silną armię wzywając swych towarzyszy z innych miejsc. Wprawdzie dobrze znane jest lenistwo i chciwość meksykańskich Technokratów, jednak rzeczywista skala ich zepsucia pozostaje sekretem dla wszystkich wewnątrz i poza Technokracją.



Montego Diaz – Quetzalcoatl

Natura: Sędzia

Postawa: Organizator

Esencja: Wzorcowca

Konwencja: Nowy Światowy Porządek

Fizyczne: Siła 2, Zręczność 2, Wytrzymałość 3

Społeczne: Charyzma 5, Oddziaływanie 4, Wygląd 3

Umysłowe: Percepcja 4, Inteligencja 5, Spryt 5

Talenty: Czujność 3, Ekspresja 4, Intuicja 3, Świadomość 4, Wysportowanie 3, Zastraszanie 1

Umiejętności: Autorytet 5, Badania 5, Etykieta 4, Informatyka 5, Medytacja 4, Sztuka Przetwarzania 3

Wiedza: Kosmologia 2, Lingwistyka 4, Medycyna 5, Nauka 5, Okultyzm 5, Śledztwo 3, Zagadki 4

Sfery: Duch 4, Korepondencja 4, Materia 4, Pierwsza 5, Siły 5, Umysł 4, Życie 4

Pozycja: Awatar 4, Biblioteka 5, Mienie 5, Przeznaczenie 4, Węzeł 5, Wpływ 5

Arete 8, Siła Woli 7, Kwintesencja 14, Paradoks 5

Historia: Miałem dużo czasu na zdanie sobie sprawy z błędów przeszłości. Wierzyłem kiedyś, że jedyną drogą do Wstąpienia jest jedność z Gają. Teraz wiem lepiej. Jedyną drogą do Wstąpienia jest doprowadzenie do tego, aby wszyscy podążali za Technokracją. Technologia może dać tak wiele, znacznie więcej, niż moglibyśmy się kiedykolwiek nauczyć ze snów. Wróciłem do domu, do Meksyku, aby przekazać moim wyznawcom sposób, w jaki powinni żyć. Oni jednak odkryli inną istotę, którą zaczęli nazywać bogiem, składając jej krwawe ofiary, dla niej ginęły tysiące. Potrzebna im była nauka: nikt nie może uciec przed swoim przeznaczeniem, nikt nie może uciec przed swoim Wstąpieniem. Meksyk zostanie oświecony, nawet jeśli tak wielu będzie cierpieć i umierać dla tych kilku, którzy są w stanie się Przebudzić.

Wygląd: Diaz zbliża się do pięćdziesiątki. Ma krótkie, czarne włosy i ciemną karnację skóry. Jego oczy mają dziwny wyraz – przez wiele lat widziały cierpienia jego ludu próbującego polepszyć swoje życie. Zazwyczaj nosi granatowy garnitur oraz walizkę. Nie rusza się nigdy bez kilku Ludzi w Czerni przy boku.

Odgrywanie: Jesteś stary i zmęczony, lecz masz silne przekonania. Byłeś jedną z głównych osób kształtujących Mexico City, a w twoich planach leży zagwarantowanie takiego stanu rzeczy. Masz obszerne dane na temat Spokrewnionych i chcesz upewnić się, że będą wciąż zajmować się tym co robią, bez wyrządzania zbyt wielkiej szkody Przebudzonemu. Tancerze Czarnej Spirali muszą zostać zniszczeni i tak się stanie, musisz się jednak dowiedzieć, gdzie się ukrywają. Od niedawna zacząłeś myśleć o sobie jak o prawdziwym Quetzalcoatlu, zapominając, że raczej zamieszkujesz tylko jego ciało.



Maria de Guadalupe

Natura: Architekt

Postawa: Krytyk

Esencja: Poszukująca

Konwencja: Iteracja X

Fizyczne: Siła 3, Zręczność 4, Wytrzymałość 2

Społeczne: Charyzma 3, Oddziaływanie 3, Wygląd 5

Umysłowe: Percepcja 5, Inteligencja 3, Spryt 3

Talenty: Czujność 3, Intuicja 4, Przebiegłość 4, Świadomość 4

Umiejętności: Badania 5, Broń Palna 3, Etykieta 5, Medytacja 3, Sztuka Przetwarzania 5

Wiedza: Kosmologia 3, Medycyna 4, Nauka 5, Zagadki 2

Sfery: Korepondencja 5, Materia 3, Pierwsza 3, Siły 4, Umysł 4, Życie 3

Pozycja: Awatar 3, Biblioteka 4, Fundacja 3, Sprzymierzeńcy 5

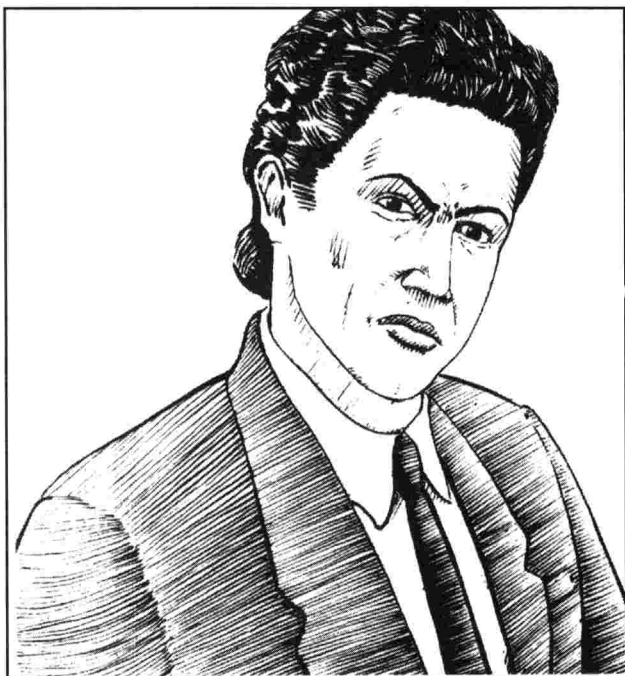
Arete 6, **Siła Woli** 9, **Kwintesencja** 15, **Paradoks** 2

Historia: Czy spoglądałeś kiedyś na świat, gdy na zewnątrz nie świeciło słońce? Są tam stworzenia, których nie powinno się tolerować i nie można pozwolić im istnieć. Odmawiam tolerowania wampirów. Moje HIT Marki są gotowe i doskonale przystosowane do usuwania tych po trzykroć przeklętych stworzeń. W tej chwili badamy i katalogujemy pozostałości po siedemnastu krwiopijcach. Szacujemy, że w mieście jest ich jeszcze około trzydziestu, lecz zostaną usunięci. Plany industrializacji w Dolinie Meksyku idą do przodu, a wiara w fałszywego boga słabnie. Niedługo zajmiemy się zmniejszeniem ilości przestępstw, lecz najpierw czeka nas porozumienie z Syndykatem.

Łatwiej było przekonać ludzi, że jestem posłańcem Boga, niż, że Bóg nie żyje. Dostrzegam błędy, które popełniałam w przeszłości. Dlaczego ludzie z Mexico City nie widzą błędów, które sami popełniają?

Wygląd: Maria de Guadalupe jest piękną kobietą. Ma wspaniałe włosy, idealną figurę, a jej twarz jest studium gracji i urody. Wszystko to błędnie jednak przy gniewie, który czai się tuż pod zewnętrzną powłoką. Tak długo jak otoczenie nie będzie spełniać jej oczekiwań, będzie zawsze czymś mniej, niż się wydaje.

Odgrywanie: Nic nie przeszkadza ci bardziej niż osoby z pozą: pozy prowadzą bowiem do nieładu. Mów wyraźnie i zwięźle, nie gestykuluj. Masz silne poglądy, lecz nie ma teraz na nie miejsca. Nadszedł czas, aby usunąć śmieci zalegające ulice miasta, zwłaszcza ludzkie śmieci. Jeśli podwładni będą wobec ciebie bezczelni, przypomnij im szybko, że ulice pełne są ludzi zbyt głupich, aby zaprzętać sobie nimi myśli, podobnie zresztą jak cmentarze.



Robert Lawson

Natura: Architekt

Postawa: Organizator

Esencja: Wzorcowa

Konwencja: Syndykat

Fizyczne: Siła 4, Zręczność 3, Wytrzymałość 3

Społeczne: Charyzma 4, Oddziaływanie 5, Wygląd 3

Umysłowe: Percepcja 5, Inteligencja 4, Spryt 3

Talenty: Bójka 5, Czujność 4, Ekspresja 4, Intuicja 5, Świadomość 4, Uniki 4, Wysłuchanie 2, Zastraszanie 5

Umiejętności: Autorytet 5, Broń Palna 5, Etykieta 3, Sztuka Przetwarzania 5

Wiedza: Kosmologia 4, Lingwistyka 5, Medycyna 5, Nauka 4, Okultyzm 5, Śledztwo 3, Zagadki 4

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

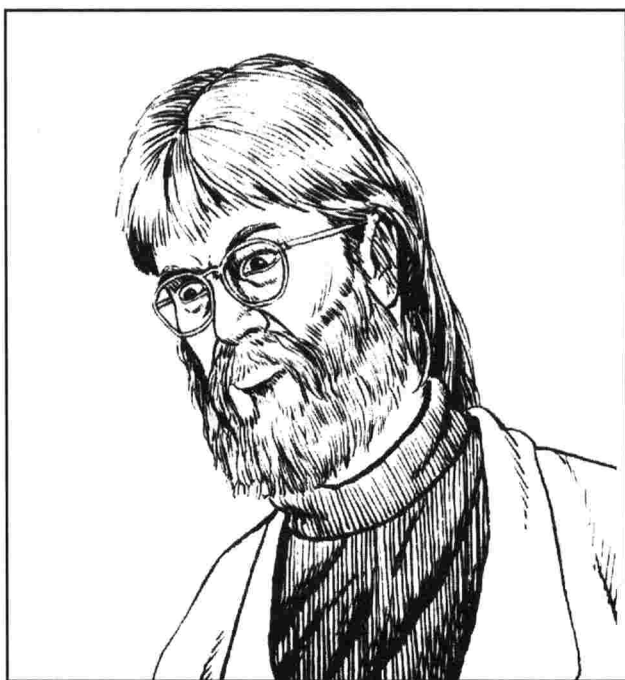
Pozycja: Awatar 2, Biblioteka 4, Mienie 5, Węzeł 5, Wpływy 5

Arete 6, **Siła Woli** 7, **Kwintesencja** 17, **Paradoks** 3

Historia: Należy coś wyjaśnić. Ja rządę tym miastem. Ja jestem tym miastem. Do diabła z tym wszystkim, co mówią inni; to miasto jest pod kontrolą. Prawda, zanieczyszczenie jest duże; prawda, jest przeludnienie. Ale kogo to obchodzi? Śpiący pracują, żyją i umierają. A w międzyczasie można ich użyć na wiele sposobów, istnienia których wielu nawet sobie nie wyobraża. Myślisz, że skąd wziął się materiał na wszystkie Konstrukty? Myślisz, że rośnie na drzewach? Do diabła, nie! Rośnie na kościach, mój drogi, rośnie na ludzkich kościach. Badania i Rozwój, oto sekret dobrego przedsiębiorstwa. B&R potrzebują królików doświadczalnych, a ja mogę ich dostarczyć. Obserwuj i czekaj, a szybko zrozumiesz o co chodzi. Mam poważne plany i są one gotowe, aby świat je ujrział.

Wygląd: Szumowina, której się powiodło. Robert Lawson jest wrednie wyglądającym punkiem w ubraniach, które kosztowały więcej, niż większość mieszkańców Mexico City zarabia w ciągu roku. Ma zawsze idealnie uczesane włosy i perłowo białe zęby. Nikt, kto zna Lawsona, go nie lubi, lecz wszyscy go słuchają. Ma zbyt duże powiązania, aby móc go ignorować.

Odgrywanie: Wiesz, że jesteś szefem i że jesteś najlepszą rzeczą, która mogła się przytrafić Mexico City. Śpiący są tylko po to, aby ich wykorzystywać, gdy są potrzebni, a kolesie z Pentexu siedzą w twojej kieszeni. Jeśli inne Konwencje nie będą się z tobą liczyć, potraktujesz je w odpowiedni sposób.



Doktor Niles Anderson

Natura: Fanatyk

Postawa: Organizator

Esencja: Poszukująca

Konwencja: Progenitorzy

Fizyczne: Siła 3, Zręczność 2, Wytrzymałość 3

Społeczne: Charyzma 1, Oddziaływanie 2, Wygląd 2

Umysłowe: Percepcja 4, Inteligencja 5, Spryt 3

Talenty: Czujność 2, Ekspresja 3, Intuicja 4, Przebiegłość 1, Świadomość 4

Umiejętności: Badania 5, Etykieta 2, Medytacja 3, Sztuka Przetrwania 2

Wiedza: Kosmologia 4, Kultura 2, Medycyna 5, Nauka 5, Okultyzm 5, Zagadki 5

Sfery: Czas 3, Entropia 4, Materia 5, Pierwsza 5, Siły 3, Życie 5

Pozycja: Awatar 5, Biblioteka 3, Fundacja 4, Sprzymierzeńcy 5

Arete 7, Siła Woli 8, Kwintesencja 12, Paradoks 7

Historia: To wszystko jest takie wspaniałe. Gdybym tylko miał więcej niż 24 godziny na dobę, użyłbym każdej z nich, aby badać efekty łączenia ze sobą wzorców genetycznych. Kiedyś badałem działanie promieniowania na ciało ludzkie, ale praca ta nie dawała mi satysfakcji; nigdy nie mogłem otrzymać próbek zanim nie wypełniłem tysięcy formularzy i nie czekałem setek dni. Byli znacznie bardziej zainteresowani zbudowaniem idealnego żołnierza, przynajmniej dopóki nie zauważyli rezultatów. Hej, wszyscy popełniamy błędy. Jestem w tym coraz lepszy. W zeszłym tygodniu stworzyłem ognioodpornego karalucha. Wiem, wiem, co to daje? Cóż, jest ognioodporny. Pomyśl, co to może oznaczać dla strażaków! Wydłużyłem także długość życia zwyczajnej muchy do około 3000 lat. Wyobraź sobie możliwość badania jej potomstwa i sprawdzania, czy nowy gen jest dominujący!

Konsekwencje się nie liczą; ważna jest tylko wiedza, że czegoś można dokonać. Dlaczego? Jednym z moich największych sukcesów było połączenie małej dziewczynki z szybko rosnącymi drożdżami. Jak dotąd jej rozmiar powiększył się o ponad 4000 procent, a każda część, którą odcinamy rośnie z tą samą szybkością, a oprócz tego krzyczy tak głośno jak oryginał. Wyobraź sobie, co można zrobić, aby rozwiązać problem głodu na świecie posiadając taką wiedzę...

Wygląd: Wysoki i chudy, zbyt dużo włosów i zbyt mało higieny osobistej. Anderson znany jest z tego, że bez końca nosi te same ubrania, zmieniając je tylko wtedy, gdy jest to absolutnie niezbędne. Zawsze towarzyszy mu filiżanka kawy.

Odgrywanie: Nikt się nie liczy. Ważna jest tylko praca. Musisz zrozumieć złożoność wszechrzeczy. Musisz przekonać Śpiących, że wszystko jest możliwe. Jeśli ktoś wejdzie ci w drogę, zabij go. Albo raczej złap go żywcem, zawsze jest zbyt mało obiektów do badania. Specjalne składy umieszczone pod głównym laboratorium zawierają rezultaty twoich nieudanych eksperymentów. Większość z nich ciągle żyje.

Lisa Willonby

Natura: Opiekun

Postawa: Konformista

Esencja: Wzorcowca

Konwencja: Progenitorzy, niegdyś Sierota

Fizyczne: Siła 2, Zręczność 2, Wytrzymałość 2

Społeczne: Charyzma 1, Oddziaływanie 3, Wygląd 2

Umysłowe: Percepcja 5, Inteligencja 3, Spryt 5

Talenty: Czujność 3, Intuicja 3, Zastraszanie 1

Umiejętności: Autorytet 2, Badania 5, Etykieta 4, Medytacja 4

Wiedza: Kosmologia 3, Lingwistyka 4, Medycyna 3, Nauka 5, Okultyzm 5, Śledztwo 3, Zagadki 4



Sfery: Entropia 2, Korespondencja 1, Pierwsza 3, Umysł 2, Życie 4

Pozycja: Awatar 2, Mentor 5, Mienie 5, Węzeł 5

Arete 4, **Siła Woli** 9, **Kwintesencja** 10, **Paradoks** 7

Historia: Nie przejmuję się za bardzo genetyką, lecz fascynuje ona Nilesa, a tak długo jak ona go fascynuje, zajmuję się nią. Wszystko, aby uczynić Nilesa szczęśliwym. Niles mówi, że jestem zdolna, a od kiedy się do niego przyłączyłam, zawsze jest zadowolony gdy mnie widzi. Sądzę, że któregoś dnia się pobierzemy. Zwierzyłam się mojej przyjaciółce Angeli, co Niles sądzi na temat moich zdolności, a ona powiedziała mi, abym znalazła sobie innego nauczyciela. Mówiła o nim okropne, straszliwe rzeczy. Dałam jej nauczkę; teraz jest grzybem i krzyczy, krzyczy i krzyczy. Wszystko, aby uczynić Nilesa szczęśliwym, zupełnie wszystko.

Wygląd: Lisa jest niską, kręłą dziewczyną, której cera mocno przypomina pizzę. Zawsze jest ponura i melancholijna, chyba że w pobliżu znajduje się Niles.

Odgrywanie: Wszystko, aby uczynić Nilesa szczęśliwym, zupełnie wszystko. Chcesz zwrócić na siebie jego uwagę i czasami najlepszą ku temu metodą jest dawanie mu materiału do nowych eksperymentów. Bardzo się starasz, aby dostarczyć mu dobrego, zdrowego wilkołaka. Wiesz, jak bardzo by go chciał.

Justin Wadsworth

Natura: Ekscentryk

Postawa: Fanatyk

Esencja: Poszukująca

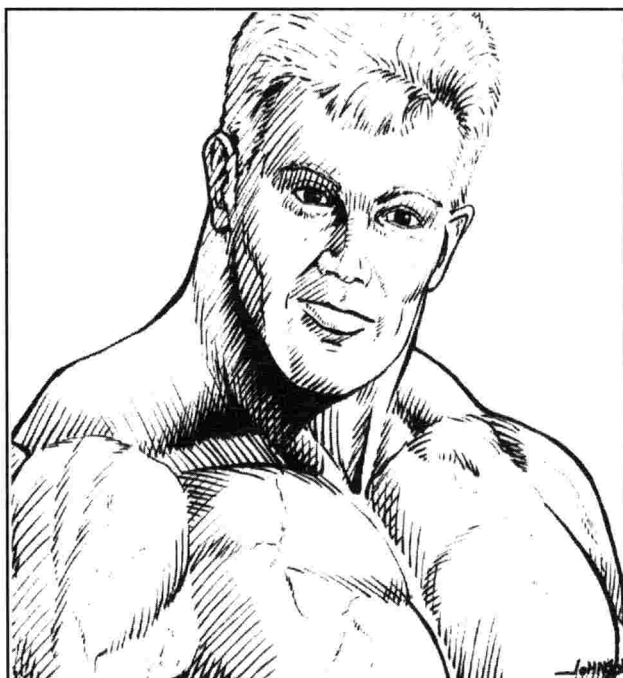
Konwencja: Progenitorzy

Fizyczne: Siła 7, Zręczność 6, Wytrzymałość 6

Společne: Charyzma 1, Oddziaływanie 1, Wygląd 2

Umysłowe: Percepcja 5, Inteligencja 3, Spryt 2

Talenty: Bójka 3, Czujność 4, Ekspresja 3, Intuicja 2



Umiejętności: Badania 5, Medytacja 5, Sztuka Przetwarzania 2

Wiedza: Kosmologia 3, Kultura 1, Medycyna 3, Nauka 5, Okultyzm 2

Sfery: Pierwsza 2, Życie 4, Materia 2

Pozycja: Awatar 2, Biblioteka 4

Arete 4, **Siła Woli** 6, **Kwintesencja** 7, **Paradoks** 12

Historia: Coś ci powiem; nie dałbym za Technokrację złamanego centa. Obchodzi mnie tylko perfekcyjne ciało. Gdy tutaj przyszedłem, ważyłem tylko 64 kilo. A teraz spójrz na mnie! Mógłbym zacząć się bić z gorylem i skopać jego włochaty tyłek w pięć sekund. Jestem najwspanialszym żyjącym egzemplarzem człowieka i robię się coraz lepszy. Wyjeżdżam stąd za kilka miesięcy, zamierzam wziąć udział w kilku konkursach, aby zdobyć sławę wśród kulturystów. Kto potrzebuje sterydów i hormonów wzrostu gdy można zmienić swój własny wzór genetyczny?

Myślę o wprowadzeniu na rynek kilku moich receptur, jednak chyba najpierw musiałbym wykonać kilka testów na innych zwierzętach. Człowieku, powinieneś zobaczyć niedźwiedzia, na którym tego użyłem – jest wielki. Jest też trochę melancholijny, więc trzymam go w zamknięciu.

Wygląd: Ogól goryla, naoliw jego ciało, dodaj niebieskie oczy i blond włosy. Dorzuć doskonale zęby i, dla zabawy, około 100 kilogramów mięśni. To dobry początek. Justin ma około 170 cm wzrostu i jest prawie tak samo szeroki. Nawet gdy jest rozluźniony, każdy mięsień jego ciała przypomina doskonałą rzeźbę. Jego bicepsy są tak szerokie jak klatki piersiowe innych mężczyzn, a jego kark jest szerszy niż głowa. Jedynym powodem, dla którego pozwala mu się kontynuować pracę z Progenitorami jest to, że pieczołowicie monitorują oni zachodzące w nim zmiany. Jak dotąd Niles Anderson zauważył u swojego drugiego asystenta około 700 odchyleń od pierwotnego wzoru genetycznego.

Gdy chłopak w końcu zajdzie za daleko, Niles chce zbadać jego szczątki i spróbować odkryć, w jaki sposób ktoś tak niewiarygodnie głupi zdołał się Przebudzić.

Odgrywanie: Nikogo nie ma w domu, ale zostawili zapalone światła. Jesteś narcystycznym kretyńcem i wykorzystujesz każdą szansę, aby zaprezentować swoje mięśnie przed każdym, kto na ciebie patrzy.

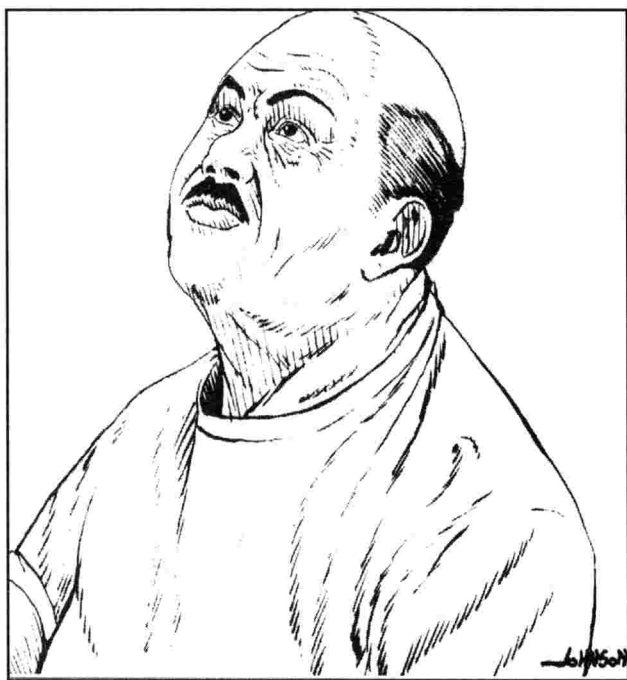
Magowie Tradycji

Gdyby świat był rządzone przez demony i potwory, moglibyśmy równie dobrze już teraz się poddać.

— Dana Andrews, *Curse of the Demon*

Niewielu magów Tradycji ma odwagę zbliżyć się do jakiegokolwiek okres do tej siedziby Technokracji – niewielu oprócz Niebiańskiego Chóru, który uznał to miasto za swój protektorat. W tuzinie misji rozrzuconych po całym terenie dziesięciu magów Chóru pracuje w pocie czoła doglądając swojego ludu, czekając na posiłki, które mogą nigdy nie nadejść.

Niewielkie Fundacje w Meksyku nie mają dostępu do Dziedziny Horyzontalnych – ich budowa na terenie tak silnego wpływu Technokracji byłaby samobójstwem. Tak więc magowie z Mexico City żyją w biedzie wraz ze swoimi Śpiącymi braćmi – taki jest koszt Wstąpienia w Meksyku.



Bernardino de Sahagun

Natura: Architekt

Postawa: Opiekun

Esencja: Wzorcowca

Tradycja: Niebiański Chór

Fizyczne: Siła 3, Zręczność 3, Wytrzymałość 3

Społeczne: Charyzma 3, Oddziaływanie 5, Wygląd 3

Umysłowe: Percepcja 4, Inteligencja 5, Spryt 5

Talenty: Czujność 3, Ekspresja 4, Intuicja 3, Świadomość 4, Wysportowanie 3

Umiejętności: Autorytet 3, Badania 5, Etykieta 5, Medytacja 4, Sztuka Przetrwania 5

Wiedza: Kosmologia 4, Lingwistyka 5, Medycyna 3, Nauka 3, Okultyzm 2, Śledztwo 2, Zagadki 4

Sfery: Czas 2, Duch 4, Korespondencja 3, Materia 3, Pierwsza 5, Siły 5, Umysł 2, Życie 4

Pozycja: Awatar 5, Biblioteka 4, Mienie 5, Węzeł 5, Wpływy 3

Arete 8, **Siła Woli** 10, **Kwintesencja** 17, **Paradoks** 3

Historia: Zdecydowano, że co najmniej kilku członków Chóru powinno towarzyszyć osadnikom, którzy udali się z Cortesem do Tenochtitlan. Udało się już tam wielu z Kabały Czystej Myśli, tak więc w związku z tym, że należało się ukrywać, zostałem wybrany. Porządek Rozumu chciał zniszczyć wszystko. Ich plany prawie się powiodły.

Za pierwszym razem gdy spotkałem się z ludźmi, przeraziłem się; byli oni tak niewinni, tak daleko im było do podłych potworów, o których słyszałem. Jednak coś było w mieście, coś naprawdę złego. Gdziekolwiek próbowałem tego szukać, znów się chowało. Zostałem przez Śpiących nazwany wielkim człowiekiem, po prostu dlatego, że zdecydowałem się poświęcić czas na nauczanie się języka Azteków oraz starałem się, aby ich przemiana w „odpowiednie społeczeństwo” była możliwie bezbolesna.

Widziałem Spokrewnionych z Sabatu, widziałem demonicznych Tancerzy Czarnej Spirali. Czy to my, Niebiański Chór, mieliśmy odejść? My, którzy doglądaliśmy tych biednych dusz? Jestem tu od prawie 600 lat. Chowałem się i wiele razy zmieniałem swoje ciało – mam kłopoty z przypominaniem sobie, jak kiedyś wyglądałem. Było to tak dawno temu – większość życia spędziłem próbując powstrzymać te okropne stworzenia przed niszczeniem ludu, który pokochałem. Przegrywam tę walkę, lecz jeżeli przestanę próbować, sam się zabiję.

Wygląd: Sahagun jest niskim, grubawym Hiszpanem, wyglądającym jakby zbliżał się do sześćdziesiątki... przynajmniej obecnie. Ma niebieskie oczy, wypełnione wyrzutami sumienia z powodu rzeczy, które mogły się zdarzyć. Skóra Sahaguna jest pokryta cętkami wywołanymi przez zbyt długie godziny pobytu na słońcu. Rysy twarzy są ukryte pod zmarszczkami.

Odgrywanie: Jesteś sympatyczny i przyjacielski. Regularnie wysłuchujesz spowiedzi dużej części Starego Miasta i jesteś przepełniony żałobą z powodu strat, jakich doznają ci ludzie. Zawsze zastanawiasz się, czy nie mógłbyś dla nich zrobić czegoś więcej. Głęboko w sercu wiesz, że mógłbyś, gdybyś tylko tak się nie bał.

Motolina

Natura: Tradycjonalista

Postawa: Pokutnik

Esencja: Wzorcowca

Tradycja: Niebiański Chór

Fizyczne: Siła 2, Zręczność 3, Wytrzymałość 3

Społeczne: Charyzma 2, Oddziaływanie 5, Wygląd 5

Umysłowe: Percepcja 3, Inteligencja 4, Spryt 3

Talenty: Czujność 5, Ekspresja 3, Intuicja 5, Świadomość 5, Wysportowanie 3, Zastraszanie 5



Umiejętności: Autorytet 3, Badania 5, Broń Palna 5, Etykieta 3, Medytacja 4, Sztuka Przetrwania 3, Walka Wręcz 5

Wiedza: Kosmologia 4, Lingwistyka 5, Medycyna 2, Nauka 4, Okultyzm 2, Śledztwo 5, Zagadki 3

Sfery: Czas 2, Duch 4, Korespondencja 1, Materia 3, Pierwsza 5, Siły 5, Umysł 4, Życie 4

Pozycja: Awatar 4, Biblioteka 4, Fundacja 4, Sprzymierzeńcy 3

Arete 8, Siła Woli 8, Kwintesencja 12, Paradoxs 8

Historia: Przybyłam tutaj z Cortesem i z Quetzalcoatem. Przybyłam w przebraniu żołnierza i walczyłam jak żołnierz. Widziałam jak największe miasto owych czasów upada w nicość pod atakiem Hiszpanów i Technokracji. Nienawidziłam ich wszystkich, chciałam widzieć, jak Cortes umiera w męczarniach za wszystkie potworności, których się dopuścił względem Azteków. Powinnam walczyć z nim i zrobiłabym to, gdyby nie miłość do Heleny. Cierpiałam z powodu Więzi Krwi, uzależniłam się od smaku jej Vitae i krótkich chwil, które spędzała ze mną próbując nauczyć się magii od swego pupila. Nienawidziłam jej z całej duszy, ale nie mogłam przestać jej kochać. Pewnej nocy ktoś mnie dosięgnął, ktoś kto zerwał krępujące mnie więzy. Nie wiem, czy zrobiłam to sama, czy też była to jakaś siła z zewnątrz, lecz jestem dogonnie wdzięczna. Jeśli Helena znów wejdzie mi w drogę, za pomocą mojej magii przeniosę ją w światło słoneczne, niezależnie od konsekwencji, które mogą na mnie spaść z tego powodu.

Robiłam co tylko mogłam, aby się poprawić w oczach ludzi, co do których się myliłam. Przyjęłam śluby ubóstwa i pomogłam kilku bardziej potrzebującym wygrać pieniądze na walkach byków. Przyspieszyłam proces leczenia w tych, którzy byli tego warci, a na nędzników sprowadziłam śmierć. Widziałam znaki i wiem, że jeśli tu pozostanę, mój koniec nadejdzie szybko. Jest to sprawiedliwe, przygotowałam się na śmierć. Jestem gotowa, aby służyć Jedynemu tak, jak tylko potrafię. Jednak najpierw muszę odnaleźć to, co spaczyło Technokrację nawet powyżej ich nieludzkiego poziomu i zniszczę zło, które wyczułam gdy po raz pierwszy przybyłam do Tenochtitlan.

Wygląd: Motolina jest oszalamiającą kobietą, musi jednak zdać sobie kim ona/on tak naprawdę jest. Przekształciła swoje ciało z męskiego w kobiece i przybrała młodą formę, która już dawno powinna przeminąć. Motolina jest teraz dokładnym odzwierciedleniem Heleny, co źle przyjął Sabat. Członkowie sekty zastanawiają się, co zrobić z człowiekiem, który tak bardzo przypomina Matuzalema.

Odgrywanie: Jesteś ustawicznie zagniewana, lecz nie na jedną osobę, lecz raczej na poziom, do którego spadło miasto. Widzisz, że wampiry robią co im się podoba, i obserwujesz Technokrację. Gdzie tylko możesz, stykasz się z tym, jak podła jest Technokracja, rozmawiasz o tym z każdym, kto chce słuchać o okropnościach nowoczesnego świata. Motolina i Sahagun charakteryzują się dość ciekawą naturą. Żadne z nich nie potrafi do końca zrozumieć drugiego z powodu fizycznych zmian, których oboje doświadczyli. Dobrze im się pracuje ze sobą, lecz zaczęło się zalegać uczucie lekkiego braku zaufania.

Maruderzy

Jestem twoim małym przyjacielem

Nie jestem twoim jedynym przyjacielem

Lecz jestem małym lśniącym przyjacielem

Tak naprawdę nie jestem twoim przyjacielem

Lecz jestem nim

— They Might be Giants, „Birdhouse in your soul”

Kilkoro żyjących w Meksyku Maruderów porusza się swobodnie wśród ściśniętych milionów. Nawet biorąc pod uwagę ich wybujałą ekscentryczność, w pobliżu jest po prostu zbyt wielu śpiących, aby można ich było łatwo zauważyć. Wprawdzie zazwyczaj trzymają się swoich spraw, ale gdy dostrzegą jakikolwiek znak chaosu, uznają go za sygnał od Wielkiego Widzącego, że czas Zguby nadszedł. Gdy to się stanie, uciekajcie! Tych troje szalonych magów uznało Samuela Haighta za Przynoszącego Nieład. Jest ich bohaterem. Bójcie się.

Malinowa Sałatka w stylu Popart

Natura: Ekscentryk

Postawa: Ekscentryk

Esencja: Pierwotna

Tradycja: Maruderzy

Fizyczne: Siła 5, Zręczność 5, Wytrzymałość 4

Społeczne: Charyzma 4, Oddziaływanie 1, Wygląd 4

Umysłowe: Percepcja 1, Inteligencja 4, Spryt 3

Talenty: Bójka 5, Czujność 3, Ekspresja 2, Intuicja 4, Świadomość 1, Uniki 4, Wysportowanie 5, Zastraszanie 3

Umiejętności: Medytacja 3, Sztuka Przetrwania 5

Wiedza: Kosmologia 4, Okultyzm 5, Zagadki 4

Sfery: Duch 1, Entropia 4, Korespondencja 3, Pierwsza 5, Życie 5

Pozycja: Węzeł 3



Arete 5, Siła Woli 9, Kwintesencja 9, Paradoks 0

Historia: Istniał kiedyś wspaniały świat z elfami, smokami i wielką ilością cudownych kwiatów. Później przyszedli źli ludzie, zabrali wszystko i w zamian zostawili śmieci i skórki z cytryn. Bardziej podoba mi się pierwsza część historii, więc zamierzam ją przywrócić. Teraz!

Wygląd: Charles Manson z nie ułożonymi włosami, lecz zastąp swastykę uśmiechniętą buźką.

Odgrywanie: Uśmiechnij się! Cały świat jest twoim placem zabaw, a przez głowę nauczyciela właśnie przeszedł półtorametrowy drag. Pamiętaj, Lois cię potrzebuje i wczoraj może stać się jutrem jeśli będziesz się odpowiednio starał. Gdziekolwiek to możliwe znajdź kogoś, kto ma zły dzień i uczyni go gorszym. Oprócz tego bądź tak krzykliwy, jak tylko to możliwe. Spraw, żeby Technokracja musiała ciężko pracować, aby ukryć to, co narozrabiałaś.



Aasdfkljneu Lncc

Natura: Ekscentryk

Postawa: Pokutnik

Esencja: Pierwotna

Tradycja: Maruderzy

Fizyczne: Siła 2, Zręczność 2, Wytrzymałość 5

Społeczne: Charyzma 2, Oddziaływanie 1, Wygląd 2

Umysłowe: Percepcja 5, Inteligencja 4, Spryt 3

Talenty: Czujność 5, Ekspresja 3, Intuicja 5, Świadomość 5, Zastraszanie 4

Umiejętności: Autorytet 1, Broń Palna 2, Etykieta 3, Medytacja 4, Sztuka Przetrwania 3

Wiedza: Kosmologia 4, Lingwistyka 5, Medycyna 2, Nauka 2, Okultyzm 4, Śledztwo 5, Zagadki 3

Sfery: Czas 4, Korespondencja 5, Pierwsza 3, Umysł 4

Pozycja: Awatar 4, Biblioteka 5

Arete 9, Siła Woli 8, Kwintesencja 7, Paradoks 0

Historia: Czy widziałeś kiedyś krzyk grzybów w przestrzeni w pobliżu ciemnego słońca? Ja widziałam. Czy czułeś kiedyś pieśń kosmicznej piły łańcuchowej kołyszącej się za twoimi plecami z krwią w ustach i ostrzami w oczach? Ja czułam.

Wygląd: Możliwe, że większa kobieta istnieje gdzieś w jakiejś rzeczywistości, lecz nikt nie zgodziłby się łatwo tego dowieść. Możliwe, że bardziej dziki wyraz twarzy istnieje gdzieś na tej planecie, lecz jest to mało możliwe. Jednak z drugiej strony, ma ona wspaniałe włosy i bardzo dobrze wykonany manicure.

Odgrywanie: Nie jesteś szczęśliwą kobietą. Wszystko, o czym sądziłaś, że jest prawdziwe, zostało ci zabrane. Kiedyś kochałaś świat, a on w zamian deptał cię, dopóki nie leżałaś w rynsztoku połamana i pokrwawiona. Teraz zamierzasz się odplacić. Gdziekolwiek zrobi się zbyt spokojnie, wzbudź trochę niepokojów. Nigdy nie dotrzymuj słowa danego nikomu, poza innymi Maruderami. Jeśli nie ma wyboru pomiędzy pomaganiem Technokracji i pomaganiem Tradycjom, wybierz Tradycje, a gdy bitwa się skończy, wyślij ich w kierunku słońca.



Pioeback Potężny

Natura: Organizator

Postawa: Ekscentryk

Esencja: Poszukująca

Tradycja: Maruderzy

Fizyczne: Siła 4, Zręczność 5, Wytrzymałość 5

Społeczne: Charyzma 3, Oddziaływanie 5, Wygląd 1

Umysłowe: Percepcja 4, Inteligencja 2, Spryt 2

Talenty: Bójka 4, Czujność 3, Ekspresja 2, Intuicja 1, Świadomość 3, Unik 1, Wysportowanie 1, Zastraszanie 5

Umiejętności: Etykieta 2, Sztuka Przetrwania 5, Walka Wręcz 3

Wiedza: Kosmologia 3, Okultyzm 1, Śledztwo 2, Zagadki 5

Sfery: Duch 3, Entropia 3, Materia 2, Pierwsza 5, Siły 5, Umysł 4, Życie 3

Pozycja: Nie dzisiaj, dziękuję. No dobrze, ale tylko jedno: Awatar 5.

Arete 5, Siła Woli 5, Kwintesencja 7, Paradoxs 0

Historia: Po tym, jak mój cień został skradziony przez złego metalowego króla paskudnych Ziemi, rozpocząłem poszukiwania nowego przyjaciela. Nie mogłem nikogo takiego znaleźć, lecz ona znalazła mnie. „Pio-ebock?” – spytała. Odpowiedziałem natychmiast: „Jest na to pewna szansa. Ale nie jestem zbyt pewny”. „Dobrze” – powiedziała – „jeśli ujrysz kiedyś Pięcioskrzydłego Quasipootusesa, poproszę cię o dostarczenie mu tej przyprawionej granitem lewatywy tak szybko, jak to będzie możliwe...”.

Wygląd: Ten człowiek ubiera się w nowe szaty cesarza. Jeździ jednak na bardzo ładnym, białym jednorożcu. Nie zwracaj uwagi na opierzonego węża, który podąża za nim. Dzieje się tak zawsze, gdy przybywa w tę część świata.

Odgrywanie: Wiesz coś, czego oni nie wiedzą i widzą, że aż ich roznosi gdy nic nie słyszą z twoich ust. Nie masz nic przeciwko powiedzeniu im, lecz nie teraz i nie tutaj. Być może w przyszłym tygodniu, na innej planecie będzie odpowiedniejsza pora na herbatkę.

Nigdy nie trać nastroju, uśmiechaj się nawet gdy wypalasz dziury w rzeczywistości, śpiących i budynkach.

Szczep Słodkiej Wody

Tu jest dżungla

Nie kłamię

Spójrz na ludzi

Idą złe czasy

Nie można temu zaprzeczyć

— John Fogerty, „Change in the Weather”

W samym sercu Mexico City, w dzielnicy Cuauhtemoc, znajduje się potężny szczep plemienia Gnatożujów. Szczep Słodkiej Wody jest tak dobrze ukryty, że nawet arcybiskup Alicia Barrows, której Schronienie jest dosłownie na południowo-zachodnim krańcu protektoratu wilkołaków, nie zdaje sobie sprawy z jego istnienia. Wprawdzie park jest ich główną siedzibą i jednym z niewielu miejsc w całym mieście, gdzie Garou mogą się zjednoczyć z Gają, nie ma tutaj caernu.

Gnatożuje połączyli siły z magami z Niebiańskiego Chóru i Mówcami Marzeń, którzy wciąż jeszcze znajdują się w mieście, aby spróbować pokonać wszechogarniające zepsucie, egzystujące i rosnące w siłę. Gnatożuje spędzają czas na wślizgiwaniu i wychodzeniu z Umbrzy, aby walczyć z licznymi Zmorami i kraść im Gnozę, potrzebną do ochrony miasta. Nie ma Strefy, nie ma caernu. Biada głupcom, którzy wzbudzają gniew w Alamedzie.

Gnatożuje są jedynymi Garou, nie licząc Tancerzy Czarnej Spirali, którym udaje się żyć w mieście. Są jedynymi Garou, którzy nie upadli przed Żmijem. Szczep Słod-

kiej Wody można znaleźć w Alamedzie, lecz jego członkowie czasami się przemieszczają, próbując odnaleźć Roninów, na tyle głupich, by przybyć do Mexico City. Ktoś musi ich ocalić przed Żmijem, a może to zrobić tylko Szczep Słodkiej Wody.

Wielu z dziesięciu członków szczepu należało niegdyś do innych plemion, lecz przyłączyli się do Gnatożujów w ich rozstrzygającej się niekorzystnie walce przeciwko zbyt potężnemu faworytowi. Nie pozwól sobie na pomyłkę – Gnatożuje z Mexico City są po pierwsze wojownikami, po drugie obrońcami. Nie ma już czasu na pokój, tylko na walkę. Cały szczep uważa za swój totem Quetzalcoatl, choć jest to tylko inna forma Feniksa.



Ojciec Maczeta, Przywódca Szczepu

Rasa: Metys

Patronat: Ahroun

Plemię: Gnatożuje

Natura: Opiekun

Postawa: Gbur

Fizyczne: Siła 4 (6/8/7/5), Zręczność 3 (3/4/5/5), Wytrzymałość 3 (5/6/6/6)

Społeczne: Charyzma 4, Oddziaływanie 5 (4/2/2/2), Wygląd 2 (1/0/2/2)

Umysłowe: Percepcja 3, Inteligencja 4, Spryt 5

Talenty: Bójka 5, Cwaniactwo 5, Czujność 5, Ekspresja 5, Empatia 2, Pierwotne Instynkty 3, Przebiegłość 5, Uniki 5, Wysportowanie 5, Zastraszanie 5

Umiejętności: Autorytet 4, Broń Palna 4, Etykieta 2, Krycie się 4, Naprawa 1, Prowadzenie 3, Sztuka Przetrwania 5, Walka Wręcz 5, Występy Publiczne 5

Wiedza: Informatyka 3, Lingwistyka 2, Medycyna 3, Obrzędy 5, Okultyzm 1, Zagadki 5

Pozycja: Krewniacy 2, Pamięć Przodków 5, Kontakty 5

Dary: (1) Gotowanie, Stworzenie Żywiołu, Inspiracja, Powalający dotyk; (2) Błoga ignorancja, Nora, Kłątwa niewiści, Duch walki; (3) Błaganie, Bojowe leczenie, Oczy kota; (4) Zestrojenie, Szczęki ze stali, Dar jeżozwierz; (5) Pocałunek Heliosa, Dar totemu

Ranga: 5

Szał 9, Gnoza 8, Siła Woli 8

Rytuały: Przypisanie talizmanu, Rytuał zadośćuczynienia, Rytuał przebudzenia ducha, Tworzenie fetysza, Przyzwanie ducha, Rytuał Umarłych (patrz Dodatek Drugi).

Fetysze: Maczeta (Poziom 4, Gnoza 6; owa maczeta daje 1 punkt Szалу na rundę, lecz tylko jeśli wykorzysta się go na atak tym fetyszem. Niezależnie od tego, czy wydaje Szal, czy nie, Ojciec Maczeta atakuje przynajmniej dwa razy w rundzie, gdy walczy tą potężną bronią.)

Historia: Urodziłem się w Mexico City i spodziewam się tutaj umrzeć. Nie poddam mojego miasta Żmijowi. Jeśli inni są na tyle tchórzliwi, by zaprzestać walki w imię własnych przekonań, niechaj padną przed Pijawami. Przegrywamy, a większość z nas to Metysi, lecz nie poddamy się i zwyciężymy. Gajo, bądź z nami, Luno, chroń nas.

Wygląd: Ojciec Maczeta jest dość zezwierzęcony. Z dumą nosi na sobie znaki rozmaitych zatargów z Sabatem. W crinosie ma prawie 3 metry, a w homidzie marne 1,90 m. Jego zajęcza warga sprawia, że cały czas wygląda jakby się krzywił. Wspaniale ukrywa to fakt, że naprawdę cały czas ma kwaśną minę.

Odgrywanie: Walka tutaj jest tak ciężka jak w Amazonii, lecz większość Garou opuściła cię w potrzebie. Nie potrzebujesz ich rady, ani wyrzutów sumienia, czy zawstydzienia z powodu, że urodziłeś się Metyse. Jeśli chcą pomóc, wspaniale; jeśli nie, do diabła z nimi wszystkimi.



Proca, Strażnik

Rasa: Homid

Patronat: Ragabash

Plemię: Gnatożuje

Natura: Ostentacyjny Garou

Postawa: Błazen

Fizyczne: Siła 2 (4/6/5/4), Zręczność 5 (6/7/8/8), Wytrzymałość 4 (6/7/7/7)

Społeczne: Charyzma 4, Oddziaływanie 5 (4/2/2/2), Wygląd 3 (2/0/3/3)

Umysłowe: Percepcja 5, Inteligencja 4, Spryt 5

Talenty: Bójka 2, Czujność 5, Ekspresja 4, Empatia 3, Pierwotne Instynkty 3, Przebiegłość 5, Uniki 5, Wysportowanie 4, Zastraszanie 1

Umiejętności: Autorytet 2, Broń Palna 5, Krycie się 5, Naprawa 4, Prowadzenie 2, Sztuka Przetrwania 5, Walka Wręcz 3, Występy Publiczne 3

Wiedza: Lingwistyka 2, Medycyna 5, Zagadki 2

Pozycja: Sprzymierzeńcy 4, Kontakty 5

Dary: (1) Rozmycie postaci, Perswazja, Zapach słodkiego miodu; (2) Zakłócenie technologii, Pojedynek spojrzeń, Kradzież z zapomnieniem; (3) Stopy muchy, Dar skunksa, Cisza; (4) Inwazja robactwa, Zapora przeciw duchom, Ciało szczeniaka

Ranga: 4

Szał 5, Gnoza 6, Siła Woli 10

Rytuały: Żadnych

Fetysze: Proca Luny (Poziom 3, Gnoza 6). Ten niezwykły fetysz pozwala użytkownikowi strzelać zza rogu pociskami miotanymi za pomocą rzutu Gnozy i zadawać poważne obrażenia. (Patrz Strzał zza rogu w Podręczniku Gracza do Wilkołaka.)

Historia: Nie mogę skłamać. Urodziłem się w New Jersey. Ale teraz czuję się znacznie lepiej. Przyjechałem do Mexico City na wakacje w tym samym roku, w którym miała miejsce moja Pierwsza Przemiana. Nie całkiem to rozumiem, ale moi rodzice nigdy nie zgłosili mojego zaginięcia. Może poszło o ten mały problem z samochodem, masłem orzechowym i dziewczyną z sąsiedztwa...

Wygląd: Proca jest zdecydowanie niski. Z nadmiaru tequili wyrósł mu brzuch, a nieprzerwany uśmiech zaprzecza ciąglemu kacowi. Jego futro jest atramentowo czarne, więc niektórzy przypuszczają, że jego prawdziwym plemieniem są Czarne Furie.

Odgrywanie: „Hej, problem z tym światem polega na tym, że większość jego mieszkańców zapomniała, jak należy się śmiać.” Swoim celem życiowym uczyniłeś rozśmieszanie innych, nawet jeśli są to twoi wrogowie. A później, gdy się śmieją, złap ich jak muchy na lep.



Matka Szerokie Spodnie, Mistrzyni Rytuałów

Rasa: Metys
Patronat: Filodoks
Plemię: Gnatożuje
Natura: Bojownik
Postawa: Niepewny Garou
Fizyczne: Siła 4 (6/8/7/5), Zręczność 3 (3/4/5/5), Wytrzymałość 3 (5/6/6/6)
Społeczne: Charyzma 4, Oddziaływanie 5 (4/2/2/2), Wygląd 2 (1/0/2/2)
Umysłowe: Percepcja 3, Inteligencja 4, Spryt 5
Talenty: Bójka 3, Cwaniactwo 5, Czujność 3, Ekspresja 2, Empatia 4, Pierwotne Instynkty 4, Przebiegłość 5, Uniki 2, Wysportowanie 2, Zastraszanie 1
Umiejętności: Autorytet 3, Broń Palna 3, Krycie się 1, Naprawa 4, Prowadzenie 3, Sztuka Przetrwania 5, Walka Wręcz 4, Występy Publiczne 4
Wiedza: Informatyka 1, Lingwistyka 2, Medycyna 3, Obrzędy 5, Okultyzm 1, Zagadki 2
Pozycja: Kontakty 4
Dary: (1) Gotowanie, Wyczucie Żmija, Prawda Gai; (2) Przywołanie ducha, Świadomość celu, Magnes na odpady; (3) Przebudzenie bestii, Dar termitów, Przekształcenie materii
Ranga: 3
Szał 6, Gnoza 8, Siła Woli 6
Rytuały: Wszystkie
Fetysze: Pułapka snów (Patrz Podręcznik Gracza do Wilkołaka), Kamienna torba (Poziom 4, Gnoza 5; Ta wyścięta skórzana torba ma z boku kilka kieszeni. Może ona nie tylko przechowywać Gnozę, podobnie jak Torba Gnozy, ale także dać spore cięgi. Waży tyle, ile powinna ważyć torba wykonana ze skóry, lecz tak długo, jak osoba ją nosząca jest skoncentrowana, ktokolwiek próbujący ją zabrać od-

czuje, że jej waga zwiększyła się o kilka ton. Gdy używa się torby jako broni, zadaje 4 dodatkowe kości zwyczajnych obrażeń. Rabusie, strzeżcie się.)

Historia: Nie pochodzę stąd. Urodziłam się w Kalifornii. Nawet traktowali mnie tam jak człowieka, nazywałam się Sarah. Rodzice mieli kłopoty z moją deformacją, wysłali mnie więc na lato do ciotki mieszkającej w Mexico City. Miałam wtedy 12 lat, a działo się to 15 lat temu. Do dzisiaj mnie nie zabrali, a ja nauczyłam się tym nie przejmować. Przynajmniej mogę się do czegoś przydać w Szczepie Słodkiej Wody.

Wygląd: Szerokie Spodnie jest szczupłą dziewczyną, wygląda na nie więcej niż 14 lat. Jest w tym trudnym stanie, gdy dziewczyna wydaje się być cała zbudowana z kolan i łokci. Wygląda tak od 17 lat. Jest całkiem ładna, jeśli nie brać pod uwagę trzeciego oka, poruszającego się ślepo na jej czole. Ma czarne włosy, a jej wszystkie trzy oczy są brązowe.

Odgrywanie: Akceptujesz to, że jesteś Metyską, akceptujesz to, że jesteś Garou, ale wolisz, gdy ludzie myślą o tobie w pierwszej kolejności jako o osobie. Wprawdzie nigdy nie mówisz o tych problemach, nauczyłaś się jednak nienawidzić osób z zewnątrz, którzy przychodzą i gapią się na twoje nieszczęsne trzecie oko. Bardziej niż cokolwiek innego chcesz, aby traktowano cię jak osobę równą, a nie jak potwora.

Wędrująca, Opiekunka Ziemi

Rasa: Homid
Patronat: Teurg
Plemię: Nieznane
Fizyczne: Siła 4 (6/8/7/5), Zręczność 3 (3/4/5/5), Wytrzymałość 4 (6/7/7/6)
Społeczne: Charyzma 4, Oddziaływanie 5 (4/2/2/2), Wygląd 3 (2/0/3/3)



Umysłowe: Percepcja 5, Inteligencja 4, Spryt 3
Talenty: Bójka 4, Czujność 4, Ekspresja 4, Empatia 4, Pierwotne Instynkty 3, Przebiegłość 1, Unikni 5, Wysportowanie 5, Zastraszanie 4

Umiejętności: Autorytet 3, Broń Palna 5, Etykieta 3, Krycie się 4, Naprawa 5, Prowadzenie 3, Sztuka Przetwarzania 5, Walka Wręcz 3, Występy Publiczne 4

Wiedza: Informatyka 2, Lingwistyka 2, Medycyna 3, Okultyzm 1, Zagadki 2

Pozycja: Żadnych

Dary: (1) Gotowanie

Ranga: 1

Szał 8, Gnoza 4, Siła Woli 7

Rytuały: Żadnych

Fetysze: 17 fiolek Czystej wody (Patrz **Podręcznik Gracza do Wilkołaka**)

Historia: Nazywam się Mary Taylor. Mój ojciec miał na imię Robert. Niech Gaja mi przebaczy, jestem Tancerką Skór.

Wygląd: Wędrująca jest atrakcyjną kobietą. Nosi się z łagodną dostojnością i gracją, która jest prawie magiczna. Przemawiała jedynie raz i chodziło po prostu o to, że nie chciała nikogo skrzywdzić. Szerokie Spodnie i Proca opiekowali się nią i po wielu godzinach prób zdołali ją nauczyć Daru Gotowania. Wzrok Wędrującej bez przerwy jest nawiedzony, często w jej oczach błyszczą łzy.

Odgrywanie: Będziesz walczyć jeśli zostaniesz sprowokowana, lecz zazwyczaj trzymasz się z dala, z rękami przy sobie, próbując zatrzymać ziań, który niszczy twoją duszę.

Uwagi: Wędrująca jest wewnętrznie roztrzęsiona z powodu bólu doznanego gdy po raz pierwszy weszła do Umbrzy i Dzikuniec zagnał ją do Erebus. Od tego czasu jest w stanie Harano.

Żyleta

Rasa: Lupus

Patronat: Ahroun

Plemię: Adoptowany Gnatożuj

Fizyczne: Siła 4 (6/8/7/5), Zręczność 4 (4/5/6/6), Wytrzymałość 3 (5/6/6/6)

Społeczne: Charyzma 1, Oddziaływanie 2 (1/0/0/0), Wygląd 0 (0/0/0/0)

Umysłowe: Percepcja 5, Inteligencja 4, Spryt 3

Talenty: Bójka 3, Czujność 3, Pierwotne Instynkty 5, Przebiegłość 2, Wysportowanie 4, Zastraszanie 5

Umiejętności: Autorytet 2, Krycie się 4, Sztuka Przetwarzania 3, Walka Wręcz 3, Występy Publiczne 3

Wiedza: Informatyka 4, Lingwistyka 2, Medycyna 3, Zagadki 2

Pozycja: Pamięć Przodków 4

Dary: (1) Kontrola prostych urządzeń, Odnalezienie wody, Stalowe pazury; (2) Cyberzmysły, Węch zamiast



wzroku, Udar elektryczny; (3) Kontrolowanie złożonych urządzeń, Przepływ danych, Łaska żywiołu; (4) Zestrojenie, Szczęki ze stali, Potężne szczęki

Ranga: 1

Szał 9, Gnoza 8, Siła Woli 7

Rytuały: Żadnych

Fetysze: Geomid Fragment, Karta bankowa Loona, Lightning Claws, Phreak Box, Fala fałszywej energii, Steel Fur, Złącze sterownicze

Historia: Nigdy nie sądziłem, że mi to zrobią; nigdy nie podejrzewałem, że moje własne plemię może mnie w ten sposób zdradzić. Byłem lojalny i zawsze gotowy do obrony caernu. Sądzę, że nie byli pewni co ze mną zrobić, ponieważ nie byłem homidem, ani nawet Metysem. Trzymaj się z dala od Cyber-Królestw dopóki nie jesteś na nie gotowy... Wielka Gajo, byłem tylko szczeniakiem. Nawet nie przeszedłem Rytuału Przejścia.

Wygląd: Żyleta żyje jak najbardziej zgodnie ze swoim imieniem. Jego zęby są z nierdzewnej stali i ostre jak brzytwa. We wszystkich formach jego futro lśni metalicznie, a jego pazury wyglądają groźnie. Żyleta jest Cyberwilkiem (patrz **Umbr: The Velvet Shadow**).

Odgrywanie: Absolutnie gardzisz ludźmi, lecz wiesz, że zabijanie ich bez powodu jest złe... przynajmniej w oczach członków twojego szczepu. Uwielbiasz spędzać czas z komputerami i co ciekawe, całkiem nieźle radzisz sobie z Technokracją... ale nie w Mexico City. Błędnie wierzysz, że twoje plemię cię porzuciło. Tak naprawdę zgubiłeś się w Umbrze próbując zbyt szybko nauczyć się zbyt wielu rzeczy.

Rodzina z Meksyku

*Nasza mała grupa zawsze była
I zawsze będzie aż do końca
Ze zgaszonymi światłami
Jest mniej niebezpiecznie
Oto jesteśmy
Rozbaw nas*

— Nirvana, „Smells Like Teen Spirit”

W Mexico City jest ponad 200 Kainitów. Większość z nich należy do Sabatu, a pozostali są bezpieczni, dopóki mogą ukrywać swoje istnienie przed innymi. Jedną z ironii Świata Mroku jest fakt, że w Meksyku, fortocy machismo, wampirza struktura władzy jest w znacznym stopniu kobieca. Niektórzy sądzą, że jest w tym pewna sprawiedliwość.

Zasady nie są tak surowe jak w większości Stanów Zjednoczonych. Jedynym zmartwieniem jakie dzielą miejscowi Spokrewnieni są zagrożenia dla całej ich społeczności. Członkowie Sabatu mogą w dowolnej chwili przyjechać lub wyjechać z miasta, lecz są bacznie obserwowani. Pierwsze wampiry, które napotkają będą próbowały nawiązać z nimi rozmowę. Jeśli nie odpowiedzą w odpowiedni sposób, Czarna Ręka postara się dowiedzieć dlaczego.

Pomimo sporej swobody jaką cieszą się przyjezdni i miejscowi, nad głowami większości tutejszych Spokrewnionych majaczy silne poczucie zagrożenia. Nikt, kto złamie zasady, nie ujdzie bezkarnie. Istnieje zbyt duża obawa przed szpiegami Camarilli i magami. Ta obawa jest uzasadniona...

Kardynał Melinda Galbraith

Twórca: Helena

Klan: Odszczepieniec Toreador

Natura: Organizator

Postawa: Sędzia

Pokolenie: 5

Przeistoczenie: 1143

Wiek z wyglądu: 30

Fizyczne: Siła 6, Zręczność 7, Wytrzymałość 6

Spoleczne: Charyzma 8, Oddziaływanie 8, Wygląd 5

Umysłowe: Percepcja 7, Inteligencja 6, Spryt 6

Talenty: Bójka 5, Czujność 4, Dyplomacja 5, Empatia 4, Intrygi 5, Przebiegłość 4, Uniki 5, Wykrywanie Kłamstwa 5

Umiejętności: Broń Palna 5, Chodzenie po Ogniu 4, Dyskutowanie 5, Etykieta 4, Sztuka Przetrwania 5, Walka Wręcz 3

Wiedza: Biurokracja 5, Finanse 5, Informatyka 4, Medycyna 5, Okultyzm 3, Polityka 5, Wiedza o Camarilli 4, Wiedza o Regionie 5 (Mexico City), Wiedza o Sabacie 5

Cechy charakteru: Nieczułość 5, Instynkty 5, Morale 5

Dyscypliny: Akceleracja 5, Dominacja 8, Nadwrażliwość 8, Odporność 6, Potencja 7, Prezencja 6, Strefa Mroku 5, Zniekształcenie 6

Pozycja: Kontakty 5, Mienie 5, Sprzymierzeńcy 5, Status 5, Świta 3, Trzoda 5, Wpływy 5

Schronienie: Kilka domów publicznych w mieście



Ścieżka Oświecenia: Ścieżka Złych Objawień 7
Siła Woli 9

Historia: Urodziłam się w Hiszpanii, a gdy zostałam schwytana przez Helenę, musiałam opuścić Europę. Dobrze mnie traktowała, ale byłam niewolnikiem. Przysięgałam, że to już się nigdy nie powtórzy; jest to obietnica, której i dotrzymałam, ale i którą zламаłam. Gdy zostałam Przeistoczona, moja Matka wymusiła na mnie Więź Krwi. Zapewniła mnie, że jest to dla mojego dobra i że nie muszę się niczego obawiać. Zdradziła mnie, zostawiła, abym zgnęła w tym ropiejącym mieście. Nigdy jej tego nie zapomniałam.

Przybyłam do Meksyku z moją Matką i konkwistadorami. Walczyłam u boku Heleny gdy pomagała Cortesowi podbijać świat Azteków. Walki były zaciekle. Walczyło z nami wielu magów, lecz nikt nie dorównywał mocą Helenie. Wtedy mnie opuściła – odeszła, nie mówiąc ani słowa. Później przybył Sabat, a ja przyłączyłam się do nich z ochotą. Wszystko, aby zerwać moc Więzi Krwi, która czyniła ze mnie Sługę Heleny.

Nie jest łatwo być kardynałem miasta, zwłaszcza takiego jak Meksyk. Za młodu zostałam przygotowana, aby walczyć i trzymać przy sobie to, co moje. Helena była mądrym człowiekiem i jeszcze mądrzejszą Spokrewnioną. Od czasu mojego Przeistoczenia aż do dzisiaj wciąż czuję do niej wielkie uczucie, przebijające przez nienawiść tego, co mi zrobiła. Lecz znalazłam nowego doradcę, Huitzilopochtlię. Odezwał się do mnie, a ja odpowiedziałam. Teraz mi doradza i upewnia się, że rządzę rozsądnie. Śpi, głęboko pod miastem. Wciąż słyszy moje pytania i odpowiada mi. Jestem jego Sługą, a on moim Panem, jednak nasze cele są zbieżne. Nie rozczaruję go.

Wygląd: Melinda jest olśniewająco piękna, ale osoby z Nadwrażliwością mogą dostrzec kilka blizn po zarazie, których nigdy zbyt dobrze nie kryła. Ma ciemnobrązowe włosy i oczy w kolorze jasnego orzecha. Zawsze jest niena-

gannie ubrana w najlepsze ubrania, które można kupić za pieniądze.

Odgrzywanie: Nie zostałaś kardynałem Mexico City dzięki twojemu wyglądowi. Dostałaś się na szczyt w staromodny sposób – pozbyłaś się swoich przeciwników. Nigdy nie okazuj litości, chyba że zostanie ona odpowiednio odpłacona. Nigdy nie okazuj łagodności, chyba że rezultatem będzie zwiększona lojalność. Nigdy nie daruj życia szpiegowi Camarilli, chyba że w efekcie uzyskasz szpiega Sabatu, którego będziesz mogła odesłać z powrotem. Krążą plotki, że w mieście widziano Helenę. Jesteś bardzo zaniepokojona tą ewentualnością.

Wpływy: Każdy szanuje kardynała. Względy te mogą być kłamstwem, lecz wszyscy stali się bardzo zdolnymi kłamcami.

Uwagi: Melinda wierzy, że została zdradzona przez Helenę. Jej umysł jest stopniowo przeinaczany przez Huitzilopochtlię. Zamierza ją przekonać, że jest jej Ojcem i kochankiem.

Joe „Kopniak” Hill

Twórca: Bernard del Gado

Klan: Odszczepieniec Assamite

Natura: Rycerz

Postawa: Pozer

Pokolenie: 7

Przeistoczenie: 1881

Wiek z wyglądu: 27

Fizyczne: Siła 6, Zręczność 5, Wytrzymałość 6

Społeczne: Charyzma 4, Oddziaływanie 3, Wygląd 2

Umysłowe: Percepcja 6, Inteligencja 2, Spryt 4

Talenty: Aktorstwo 2, Autorytet 4, Bójka 5, Cwaniactwo 3, Czujność 4, Empatia 3, Przebiegłość 3, Uniki 4, Zastraszanie 5

Umiejętności: Broń Palna 5, Chodzenie po Ogniu 4, Krycie się 5, Muzyka 2 (harmonijka ustna), Oswajanie 4,



Prowadzenie 2, Sztuka Przetrwania 3, Tortury 5, Walka w ciemnościach 3, Walka Wręcz 5, Zabezpieczenia 4, Zaklinanie Węży 4

Wiedza: Biurokracja 2, Lingwistyka 3, Polityka 2, Prawo 4, Śledztwo 4, Wiedza o Czarnej Ręce 5, Wiedza o Sabacie 3

Cechy charakteru: Nieczułość 3, Instynkty 3, Morale 3

Dyscypliny: Akceleracja 4, Nadwrażliwość 4, Odporność 5, Potencja 4, Śmierć 6, Zniekształcenie 2

Pozycja: Kontakty 3, Mienie 5, Przynależność do Czarnej Ręki 3, Sprzymierzeńcy 5, Świta 4

Schronienie: Nigdy daleko od swoich stajni

Ścieżka Oświecenia: Ścieżka Mocy i Wewnętrzznego Głosu 7

Siła Woli 8

Historia: Coś ci powiem: są zasady, których trzeba przestrzegać, nawet jeśli większość żyjących tu głupców ich nie zna. Ja egzekwuję te zasady, dlatego jestem tutaj ważny.

Był czas, gdy słuchałem bzdur, które ludzie do mnie gadali, poprawiałem kapelusz i odchodziłem swoją drogą. Te czasy już dawno odeszły. Gdy poznałem Bernarda, gadał bzdury o jakieś 15 minut dłużej, niż powinien, a ja nie byłem w odpowiednim nastroju, żeby słuchać. Tak więc zastrzeliłem go. Wtedy on wstał i powiedział, że tam skąd pochodzi strzelanie do nieuzbrojonego jest uważane za niegrzeczne. Cóż, żeby zakończyć sprawę zastrzeliłem go jeszcze raz. Później przystąpiłem do wycierania jego głową podłogi.

Żle to przyjął. Bernard del Gado ciągnął mnie za swoim koniem przez jakieś pół mili zanim zdecydował się przyjąć moje przeprosiny. Oczywiście do tego czasu straciłem większość zębów i spory kawałek nosa. Nakarmił mnie swoją krwią, abym mógł chodzić, a później przekonał mnie, że gdziekolwiek pójde zawsze mnie znajdzie. Zdałem sobie sprawę z tego, jaki jest miły, gdy ujrzałem co robi z ludźmi, których nie lubi. Począł aż wyzdrowieję, później mnie ugryzł i zakopał. Jakies trzy dni później wyszedłem spod ziemi, chwyciłem gniazdo wkurzonych szerszeni i cisnąłem je w trzech jego przyjaciół, którzy próbowali mnie schwycić. Później Bernard pokazał mi o co chodzi w walce.

Czasami za nim tęsknię, ale powinien był wiedzieć, że nie zaczyna się z Lupinami nie mając broni. Oni trzymają się w watahach, a on właśnie zaczynał się pożywiać pierwszym z nich, gdy reszta tych tchórzliwych robaków przyłapała go na tym.

Wygląd: Joe Hill jest wysokim, szczupłym rewolwerowcem. Zawsze chodzi w czystych ubraniach i w kapeluszu. Na twarzy ciągle ma ślady po małym wypadku – ciągnięciu za koniem. Czasami tego typu blizny nie wydają się niczym więcej niż śladami po zbyt dokładnym goleniu, jednak bywa, że głębokie rany nie goją się odpowiednio i tak stało się w przypadku twarzy Joego, pokrytej grubymi guzami skóry. Jednak z większej odległości Joe wciąż wydaje się przystojnym mężczyzną. Swoje szesciostrzałowce zamienił na dwa Ingramy Mac 10 i Fianchi Law-12, jednak gdy sytuacja na to pozwala, wciąż wyzywa swoich przeciwników. Joe postępuje według zasad starego zachodu, a w swojej świecie trzyma uzdolnionego

stajennego. Swoje przezwisko „Kopniak” otrzymał jako rezultat tego, co robi Spokrewnionym, którzy nie chcą słuchać rozsądnych słów.

Odgrywanie: Jeśli proszą o walkę, przywal im. Jeśli prosi o nią kobieta, przepros, a później jej też przywal. Potrafisz śledzić najlepiej po tej stronie granicy i nigdy nie zapominasz o tym, że ktoś zrobił coś, czego nie powinien. Najbardziej lubisz polować na Lupinów, a szczególnie patrzeć jak płoną gdy dostaną srebrną kulą.

Wpływy: Joe Hill jest przywódcą Czarnej Ręki w Mexico City i pomimo swojego pozerstwa i teksańskiego akcentu jest więcej niż stworzony do wyrywania serc tym, którzy go niepokoją. Joe jest bardzo lojalny wobec Sabatu i oczekuje tego samego od osób, z którymi się spotyka: każdy komu nie podobają się surowe wymagania Joego jest „poproszony o wyjazd” zanim spotka się z konsekwencjami. Joe nie wierzy w niepotrzebne zabijanie Kainitów, ale robi to jeśli będzie musiał. Wywalczył sobie drogę na szczyt Czarnej Ręki usuwając po drodze kilku przeciwników. Każdy w Meksyku zna Joego i nikt nigdy się na niego nie skarży.

Jorge De La Muerte

Twórca: Baron

Klan: Samedi

Natura: Sędzia

Postawa: Powiernik

Pokolenie: 7

Przeistoczenie: 1732

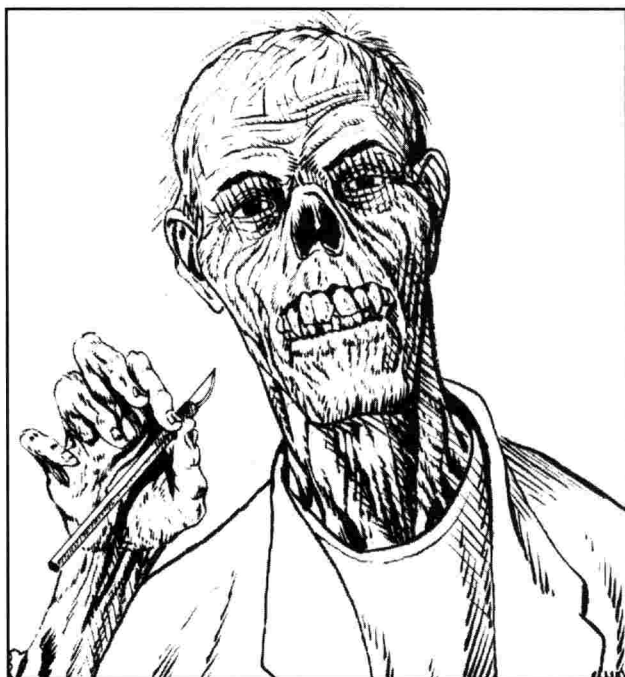
Wiek z wyglądu: około 200

Fizyczne: Siła 4, Zręczność 5, Wytrzymałość 5

Społeczne: Charyzma 4, Oddziaływanie 4, Wygląd 0

Umysłowe: Percepcja 6, Inteligencja 6, Spryt 6

Talenty: Aktorstwo 4, Bójka 5, Cwaniactwo 5, Czujność 3, Empatia 3, Przebiegłość 5, Przemiana Ciała 5, Uniki 4, Zastraszanie 5



Umiejętności: Broń Palna 4, Krycie się 4, Sztuka Przerwania 5, Walka Wręcz 4, Zabezpieczenia 3

Wiedza: Biurokracja 2, Finanse 3, Informatyka 4, Lingwistyka 5, Medycyna 5, Nauka 4, Okultyzm 5, Polityka 2, Prawo 3, Śledztwo 4, Tortury 5, Wiedza o Camarilli 5, Wiedza o Sabacie 5

Cechy charakteru: Sumienie 3, Samokontrola 4, Odwaga 5

Dyscypliny: Akceleracja 5, Nadwrażliwość 4, Nekromancja 3, Niewidoczność 6, Odporność 5, Potencja 2, Prezencja 4, Serpentis 3, Thanatos 5

Pozycja: Kontakty 3, Mienie 2, Sprzymierzeńcy 3

Schronienie: Kanały

Człowieczeństwo: 1

Siła Woli 10

Historia: Po trzykroć przekleci głupcy. Są tak pewni, że nikt nie może przeniknąć do Sabatu. Cóż, mocno się pomylili. Gdy natknąłem się na małe gniazdo tych żmij próbujących objąć w posiadanie moje ukochane Port Au Prince, zdecydowałem, że należy coś zrobić z tym robactwem. Po kilku tygodniach tortur przekazali mi wszystko, co wiedzieli. Z każdym mijającym dniem ucze się jeszcze więcej, a tak długo jak postępuję zgodnie z życzeniami tego robactwa, nie będzie problemu z kontynuowaniem edukacji. Na pewno czas, gdy Sabat dowie się o swoich błędach. Camarilla otrzyma tę samą lekcję. Moja infiltracja zakończyła się. Odważyłem się przyłączyć do Czarnej Ręki! Nauczenie się czegoś wymaga odwagi, a wykorzystanie tej wiedzy – bystrego umysłu. Duchy umarłych żalą się do mnie – krzyczą z powodu cierpień otrzymywanych z rąk Sabatu. Nadchodzi czas na ich zemstę.

Wygląd: Mumia żyje! De La Muerte jest skurczony i chudy jak patyk. Jego skóra ciągle łuszczy się i odpada, a oczy zapadły się w głąb czaszki. Zazwyczaj ubiera się w sandały, czarne spodnie i lekarski fartuch. Zawsze ma przy sobie torbę z narzędziami do przeprowadzania sekcji zwłok.

Odgrywanie: Nigdy nie sprzeciwiaj się swoim zwierzchnikom. Żyjesz w pożyczonym czasie; musisz dowiedzieć się wszystkiego, co tylko się da, i przekazać te informacje przywódcy twojej linii krwi. Jeśli byłoby możliwe związać cię Węzią Krwi, poddałbyś się już tym okrutnym bestiom.

Wpływy: Jorge jest Likwidatorem Czarnej Ręki, odpowiedzialnym tylko przed swoimi zwierzchnikami. Jest także mistrzem tortur i pozwolił, aby dowiedzieli się o tym wszyscy Spokrewnieni. Jorge wzbudza strach, podobnie jak wszystkie wampiry z Mexico City, jest jednak na tyle sprytny, by nie wykorzystywać tego strachu na własne potrzeby, chyba że jest to absolutnie niezbędne. W mieście jest w tej chwili czworo jego Dzieci, którzy pracowicie sprawdzają teren w poszukiwaniu najważniejszych politycznych interesów.



Priscus Valenko Dmirítav

Twórca: Laanto Dormotji

Klan: Tzimisce

Natura: Samotnik

Postawa: Samotnik

Pokolenie: 6

Przeistoczenie: 1476

Wiek z wyglądu: 24

Fizyczne: Siła 5, Zręczność 5, Wytrzymałość 4

Společne: Charyzma 4, Oddziaływanie 4, Wygląd 2

Umysłowe: Percepcja 7, Inteligencja 7, Spryt 4

Talenty: Bójka 3, Cwaniactwo 3, Czujność 5, Empatia 5, Przebiegłość 5, Przesłuchiwanie 5, Uniki 2, Wysportowanie 3, Zastraszanie 5

Umiejętności: Broń Palna 3, Naprawa 3, Połykacz Ognia 4, Przemiana Ciała 5, Sztuka Przetrwania 3, Tortury 2, Uniki 2, Walka Wręcz 5

Wiedza: Alchemia 2, Biurokracja 4, Finanse 2, Informatyka 2, Okultyzm 5, Polityka 4, Prawo 4, Wiedza o Camarilli 3, Wiedza o Regionie (Mexico City) 5, Wiedza o Sabacie 4

Cechy charakteru: Nieczułość 3, Instynkty 2, Morale 5

Dyscypliny: Akceleracja 3, Animalizm 5, Mytherceria 5, Niewidoczność 5, Taumaturgia 6 (Ścieżka Krwi 5, Władza nad Pogodą 3, Ścieżka Przywołań 4), Transformacja 5, Zniekształcenie 7

Pozycja: Biblioteka okultystyczna 5, Mienie 5, Sprzymierzeńcy 4, Świta 2

Schronienie: Opuszczony magazyn w najgorszej części miasta

Ścieżka Oświecenia: Ścieżka Honoru 7

Siła Woli 8

Historia: Z każdego doświadczenia można się czegoś nauczyć. Weź to od kogoś, kto wie: nigdy nie odwracaj się od Tzimisce. Doszedłem do porozumienia z Laanto Dormotji – miałem mu pomóc w poszukiwaniu ochrony

przed promieniami słonecznymi, a on miał mi wyjaśnić sposób życia Spokrewnionych. Dotrzymałem mojej części umowy. Laanto mógł chodzić przez kilka godzin w świetle słonecznym, ale musiał wracać do mnie, aby odświeżyć swoje zapasy. Aby upewnić się, że będę go zaopatrywać, Przeistoczył mnie.

Powinien był się upewnić, że wziął pojemnik z odpowiednią miksturą. Bardzo podobał mi się jego krzyk, który wydawał z siebie gdy następnego dnia smażył się na słońcu. Spokrewnieni są już zbyt potężni i zbyt niebezpieczni. Spaliłem moje notatki na temat formuły. Oczywiście zaopatruję siebie. Nie jestem głupcem.

Wygląd: Valenko Dmirítav jest szczupłym mężczyzną zbliżającym się do sześćdziesiątki, ma długie siwe włosy i bujne wąsy. Jego sokoli nos i krzaczaste brwi ukrywają oczy, które widziały zbyt wiele zła. Zawsze jest ponury, nikt nie przypomina sobie, aby widział go uśmiechniętego.

Odgrywanie: Nikt nie zdaje sobie sprawy z prawdy. Byłeś magiem i w planach miałeś pomóc światu. Zostałeś jednak zmuszony do diabelskiej egzystencji jako Kainita. Obserwujesz wszystkich i pomagasz przywódcom wampirów, lecz tak szybko jak to będzie możliwe, wrócisz do swoich braci Progenitorów i zostaniesz wyleczony z tej okropnej choroby. Jedyną rzeczą, która cię do tej pory powstrzymywała, jest strach – zbyt dobrze pamiętasz, jakie eksperymenty Progenitorzy przeprowadzali na niemartwych.

Wpływy: Jako priscus odpowiadasz tylko przed arcybiskupami i kardynałem. Jesteś ich doradcą i robisz wszystko co tylko możliwe, aby skierować ich daleko od tej paskudnej jamy pochłaniającej Mexico City

Arcybiskup Alicia Barrows

Twórca: Andre Milano

Klan: Odszczepieniec Malkavian

Natura: Fanatyk



Postawa: Ekscentryk

Pokolenie: 6

Przeistoczenie: 1401

Wiek z wyglądu: 18

Fizyczne: Siła 3, Zręczność 5, Wytrzymałość 4

Społeczne: Charyzma 5, Oddziaływanie 7, Wygląd 4

Umysłowe: Percepcja 5, Inteligencja 4, Spryt 6

Talenty: Aktorstwo 5, Autorytet 5, Bójka 3, Cwaniactwo 4, Czujność 4, Empatia 5, Przebiegłość 5, Wróżenie 5, Uniki 5, Zastraszanie 3

Umiejętności: Broń Palna 3, Muzyka 4, Naprawa 4, Prowadzenie 5, Przemiana Ciała 2, Sztuka Przetrwania 3, Walka w ciemnościach 3, Walka Wręcz 5, Wiedza o Sabacie 5

Wiedza: Biurokracja 5, Finanse 4, Informatyka 4, Lingwistyka 5, Medycyna 3, Polityka 5, Prawo 3, Śledztwo 3

Cechy charakteru: Nieczułość 3, Instynkty 4, Morale 5

Dyscypliny: Akceleracja 4, Demencja 7, Nadwrażliwość 7, Niewidoczność 5, Odporność 4, Potencja 7, Prezencja 5

Pozycja: Kontakty 3, Mienie 5, Sprzymierzeńcy 3, Świta 5

Schronienie: Palacio de Mineria

Ścieżka Oświecenia: Zmienia się z nocy na noc. 4

Siła Woli 10

Historia: Oni nadchodzą, wiesz to. Nic nie możemy zrobić, żeby ich zatrzymać. Jeszcze przed moim Przeistoczeniem wyczytałam w moich kartach, że oni powstają. Nie będzie można uciec przed Gehenną. Przedpotopowcy powstaną i pożrą nas wszystkich. Gdy powiedziałam mojemu Ojcu o jego losie, o tym, że umrze z rąk Malkava, wymusił na mnie Przeistoczenie i powiedział, że przynajmniej nie umrze sam. Mylił się. Upewniłam się, że był sam gdy umierał.

Minęło sporo czasu, zanim ponownie spróbowałam czytać z kart. Jednak pragnienie było zbyt silne, aby je powstrzymać. Los się zmienił. Wiem, że Gehennę można powstrzymać. Pytanie, w jaki sposób...

Wygląd: Alicia jest blada i śliczna. Ma ciemnoczerwone włosy i zielone oczy. Ma jedynie 140 cm wzrostu, lecz zachowuje się jakby była znacznie wyższa. Osoby widzące ją pierwszy raz często biorą ją za dziecko. Dopiero drugie spojrzenie ujawnia pełną figurę ukrywającą się pod bezkształtną sukienką.

Odgrzywanie: Wiesz, że możliwe jest ocalenie. Jesteś pewna, że zostanie ono osiągnięte. Musisz przekonać wszystkich członków Sabatu, aby zebrali się razem i zniszczyli Przedpotopowców.

Wpływy: Alicia jest jednym z arcybiskupów Mexico City i jako taka ma dość duży wpływ na nieżycie osób znajdujących się wokół niej. Jest na tyle sprytna, że nie wykorzystuje za bardzo swojej potęgi. To, że wciąż żyje zawdzięcza najprawdopodobniej przedsięwziętym środkom ostrożności i temu, że wykorzystuje innych do wydawania poleceń.



Paladyn Rosa Martinez

Twórca: Melinda Galbraith

Klan: Odszczepieniec Toreador

Natura: Cwaniak

Postawa: Konformista

Pokolenie: 6

Przeistoczenie: 1880

Wiek z wyglądu: 28

Fizyczne: Siła 4, Zręczność 4, Wytrzymałość 5

Społeczne: Charyzma 4, Oddziaływanie 7, Wygląd 3

Umysłowe: Percepcja 4, Inteligencja 4, Spryt 7

Talenty: Aktorstwo 2, Bójka 4, Cwaniactwo 5, Czujność 4, Intrygi 4, Przebiegłość 3, Uniki 3, Zastraszanie 4

Umiejętności: Broń Palna 5, Krycie się 4, Muzyka 3, Prowadzenie 4, Przesłuchiwanie 3, Walka Wręcz 4, Zabiepieczenia 5

Wiedza: Biurokracja 2, Informatyka 2, Polityka 4, Znajomość Terenu (Mexico City) 3 (Podbrzusze) 3

Cechy charakteru: Nieczułość 5, Instynkty 4, Morale 5

Dyscypliny: Akceleracja 4, Nadwrażliwość 4, Odporność 6, Potencja 5, Prezencja 4, Strefa Mroku 4

Pozycja: Kontakty 3, Mienie 4, Sprzymierzeńcy 5

Schronienie: Tam, gdzie Melinda

Ścieżka Oświecenia: Ścieżka Złych Objawień 4

Siła Woli 7

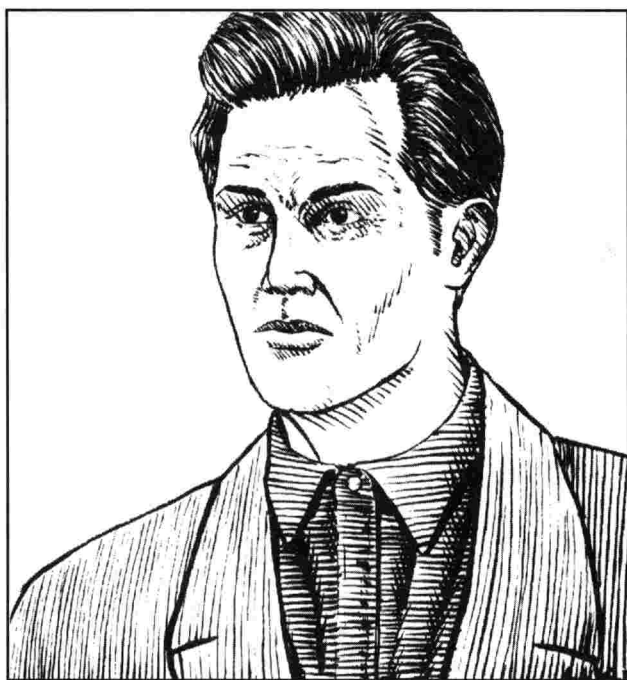
Historia: Melinda zawsze była dla mnie dobra. Zaopekowała się mną gdy byłam jeszcze dzieckiem i nauczyła mnie walczyć. Gdy Melinda była w pobliżu, nigdy nie musiałam się bać, że zostanę sama. Nie musiałam się martwić o pieniądze czy dach nad głową. Gdyby nie ona, umarłabym. Jestem jej głęboko wdzięczna i będę jej chronić, nawet po tym, jak poznałam Mistrza. On rozumie co czuję i przebacza tę głupią lojalność.

Mam nadzieję, że Melinda szybko przejdzie na stronę Mistrza. Jest zbyt cenna, by ją stracić. Sądzę, że z Melindą przy boku Mistrz mógłby osiągnąć naprawdę wszystko.

Wygląd: Rosa jest bardzo wysoką kobietą, ma 190 cm wzrostu, i bardzo muskularną z powodu wielu lat spędzonych w Świecie jej Matki. Ma włosy koloru - piaskowy blond i błękitne oczy. Najbardziej charakterystyczną cechą Rosy jest jej ubranie – męski garnitur i płaszcz zakrywający cały jej arsenał.

Odgrywanie: Nie mów nic, zanim się do ciebie nie odezwą. Twoje odpowiedzi są zawsze bezpośrednie i związane z tematem. Nigdy nie zdradzasz samowolnie informacji; w ten sposób otrzymałaś tę posadę. Twój poprzednik mówił zbyt dużo, ty ochoczo wysłuchałaś i złożyłaś raport Melindzie.

Wpływy: Rosa przeraża prawie każdego, ale jej wpływy rozciągają się jedynie tak daleko, jak zasięg jej ręki.



Lisandro Giovanni

Twórca: Andreas Giovanni

Klan: Giovanni (udaje Odszczepieńca Ventrue)

Natura: Cwaniak

Postawa: Konformista

Pokolenie: 6

Przeistoczenie: 1721

Wiek z wyglądu: 34

Fizyczne: Siła 5, Zręczność 7, Wytrzymałość 6

Społeczne: Charyzma 4, Oddziaływanie 6, Wygląd 4

Umysłowe: Percepcja 7, Inteligencja 5, Spryt 6

Talenty: Autorytet 4, Bójka 5, Cwaniactwo 5, Czujność 5, Empatia 3, Przebiegłość 5, Przemiana Ciała 5, Uniki 4, Zastraszanie 5

Umiejętności: Broń Palna 4, Etykieta 4, Krycie się 3, Sztuka Przetrwania 3, Walka Wręcz 4, Zabezpieczenia 3

Wiedza: Biurokracja 2, Finanse 5, Informatyka 2, Lingwistyka 5, Medycyna 5, Nauka 4, Okultyzm 5, Polityka 5,

Prawo 3, Śledztwo 3, Tortury 5, Wiedza o Camarilli 3, Wiedza o Sabacie 3

Cechy charakteru: Sumienie 1, Samokontrola 5, Odwaga 3

Dyscypliny: Dominacja 5, Odporność 3, Nekromanacja 5, Potencja 3, Taumaturgia 2, Thanatosis 3

Pozycja: Kontakty 4, Mienie 5, Status w Sabacie 3, Świta 4

Schronienie: Apartament w nowej części miasta

Człowieczeństwo: 4

Siła Woli 6

Historia: Hej, uwierz mi, gdy twój ojciec mówi ci, abyś sprawdził sytuację NAFTA, sprawdzasz sytuację NAFTA. Tak więc powiedział mi, że tak będzie dobrze dla rodziny, a ja usłuchałem. Oto jestem. Lecz jestem uzbrojony lepiej niż większość – zadziwiające jest, jak wiele może powiedzieć martwy Spokrewniony, jeśli wiesz jak zapytać... małe sekrety, takie jak odpowiednie kody i gesty, które pozwalają ci prześlizgnąć się dzięki głupim sygnałom, jakich używa Sabat, wiesz o co mi chodzi?

Byłem tu zaledwie parę tygodni, gdy zombie zaczęły działać. Wyobraź sobie moje zdziwienie, gdy dowiedziałem się, że to tak naprawdę moi starzy przyjaciele Samedi. Nie widziałem ich, od kiedy załatwili Baby Doca na Haiti – oj, to chyba dla ciebie zbyt zawikłane. Tak więc chcieli drobnej informacji, a ja pomogłem im w badaniach. Jak na razie działa to całkiem nieźle.

Wygląd: Lisandro jest przystojnym mężczyzną, nawet pomimo śladów po ospie na twarzy. Ubiera się jedynie w idealnie skrojone ubrania, a jego włosy są zawsze doskonale ułożone.

Odgrywanie: Jesteś zimnym draniem, lecz głównie dlatego, że boisz się schwymania. Będzie to zbyt dużym ryzykiem dla rodziny jeśli zawalisz to zadanie.

Wpływy: Lisandro i Samedi stworzyli potężny układ o wzajemnej przyjaźni. Wspólnie odkryli sporo na temat tego, co tak naprawdę dzieje się w Mexico City. Obydwie grupy planują poważne działania infiltracyjne i czas na nie już prawie nadszedł.

Delilah Monroe

Twórca: Angela Preston

Klan: Odszczepieniec Cór Kakofonii

Natura: Bon Vivant

Postawa: Bon Vivant

Pokolenie: 10

Przeistoczenie: 1981

Wiek z wyglądu: 19

Fizyczne: Siła 2, Zręczność 3, Wytrzymałość 5

Społeczne: Charyzma 4, Oddziaływanie 3, Wygląd 4

Umysłowe: Percepcja 3, Inteligencja 1, Spryt 4

Talenty: Aktorstwo 3, Autorytet 2, Czujność 3, Empatia 3, Uniki 2

Umiejętności: Broń Palna 1, Krycie się 3, Muzyka 3, Prowadzenie 2, Sztuka Przetrwania 1, Walka Wręcz 2

Wiedza: Informatyka 1, Lingwistyka 1, Polityka 1

Cechy charakteru: Nieczułość 4, Instynkty 2, Morale 3

Dyscypliny: Melpominee 5, Nadwrażliwość 1, Odporność 2, Prezencja 3



Pozycja: Kontakty 5, Mienie 5, Sława 3, Sprzymierzeńcy 3

Schronienie: Podbrzusze, czasem chodzi z członkami swojej sfory po pustych ruderach

Ścieżka Oświecenia: Ścieżka Złych Objawień 2

Siła Woli 3

Historia: No więc miałam być w zespole, nie? I była to grupa fajnych koleś, którzy mieli grać dla mnie podkładki. Nawet trochę nagrali, ale potem mieli kłopoty z silnikiem i zniknęli w San Diego. No dobra, była jeszcze ta druga grupka straceńców, którzy zdecydowali, że mogą być warta jakieś pieniądze, czyli zaliczkę na kontrakt, który właśnie podpisałam. No więc wzięli mnie na tego, zakładnika. Tylko, że te naprawdę grube kobiety w kostiumach Wikingów przyszły, zabiły ich, wydobyły mnie z ich szczątków i zrobiły ze mnie wampira.

Tyle, że nie spytały, czy chce być wampirem. Znaczy, jak mam teraz nagrywać? Pod księżycem? Jasne! Zrobiłam co się dało i zaczęłam nagrywać i robić resztę tylko w nocy. A potem dowiedziałam się tych fajnych rzeczy o służeniu diabłu i zarobiłam sporo dolców na frajerach, którzy w tym siedzą.

Potem pojechaliśmy na koncerty po świecie. Upewniłam się, że latamy tylko w nocy. Potem samolot się zepsuł i wylądowałam w Mexico City. I tak poznałam moich nowych przyjaciół. Skarzę się, czy co?

Wygląd: Delilah jest anielsko piękna, jednak trzeba też wziąć pod uwagę nastroszone włosy, agrałki w policzkach, uszach i brwiach oraz wyjątkowo wulgarny język.

Odgrywanie: Wszyscy są taaak nudni! Myślałaś, że Sabat będzie bardziej zakrecony, ale są tacy jak te palanty z Camarilli. Może Anarchiści byliby bardziej zabawni...

Wpływy: Delilah planuje rozpocząć małą krucjatę przeciwko Sabatowi. Była już w Los Angeles i Seattle i zbierała siły, które byłyby zainteresowane powiększeniem zasięgu Wolnych Stanów Anarchistów. Liznęła jednak trochę taktyki Sabatu, włącznie z używaniem dostępnych ludzi jako mięsa armatniego po Przeistoczeniu ich. Planuje ona utrzymać ich wszystkich na tym samym poziomie, ponieważ każdego stworzonego przez siebie wampira chce związać Więzią Krwi.



Szalona Mary

Twórca: Heckler

Klan: Odszczepieniec Malkavian

Natura: Ekscentryk

Postawa: Ekscentryk

Pokolenie: 12

Przeistoczenie: 1963

Wiek z wyglądu: 24

Fizyczne: Siła 3, Zręczność 3, Wytrzymałość 2

Społeczne: Charyzma 3, Oddziaływanie 5, Wygląd 4

Umysłowe: Percepcja 2, Inteligencja 2, Spryt 4

Talenty: Bójka 3, Cwaniactwo 4, Uniki 2

Umiejętności: Chodzenie po Ogniu 4, Naprawa 2, Prowadzenie 2, Sztuka Przetrwania 3, Walka Wręcz 4

Wiedza: Medycyna 3, Okultyzm 1, Wiedza o Sabacie 3

Cechy charakteru: Nieczułość 3, Instynkty 4, Morale 3

Dyscypliny: Demencja 4, Nadwrażliwość 2, Transformacja 3

Pozycja: Mienie 1, Sprzymierzeńcy 1

Schronienie: Kanały

Ścieżka Oświecenia: Ścieżka Katarów 6

Siła Woli 6

Historia: Po prostu spacerowałam ulicą w Nowym Jorku. Podszedł do mnie ten mężczyzna, zataczając się jakby

był pijany, a później przycisnął mnie do ściany zanim mogłam krzyknąć. Pocałował mnie i objął, a potem wyciągnął kłębek swoich włosów. Powiedział, że przypominam mu jego matkę i Przeistoczył mnie. Co do diabła, ja naprawdę niczego nie zrobiłam.

Wygląd: Mary nie ma na sobie zbyt wielu ubrań i nosi wielką piłę łańcuchową. Jeśli przedostaniesz się przez płamy krwi, to zobaczysz, że jest całkiem atrakcyjna.

Odgrywanie: Poćwiartuj go! Ale zawsze najpierw spytaj o pozwolenie. Odpowiedź zbyt wiele nie znaczy, po prostu pozwalasz starej pile cięć.

Wpływy: Mary ostatnio porozumiała się z Delilah, ona także zainteresowana jest utworzeniem nowego Wolnego Stanu Anarchistów. Znudziło jej się słuchanie co może robić, a czego nie.

Upiory

Diabeł w czarnej sukni patrzy

Mój anioł stróż odchodzi

Życie jest krótkie, a miłość zawsze kończy się o poranku

Przybądź czarny wietrze i zabierz mnie daleko stąd

— Sisters of Mercy, „Temple of Love”

Długa i brutalna historia Mexico City doprowadziła do utworzenia niewiarygodnie silnej siedziby upiorów. Znajduje się tam kilka Cytadel, najpotężniejsze w pozostałościach Tenochtitlan i Tlatelolco. Piramidy Huitzilopochtli i Quetzalcoatl zebrały duże rezerwy Angstu, a potęga ta jest bez przerwy zasilana cierpieniem żyjących mieszkańców miasta.

Większość meksykańskich upiorów chce jedynie chronić swoje rodziny i zemścić się na siłach, które spowodowały ich śmierć. Podczas Dni Umarłych Całun pomiędzy światami umarłych i żyjących słabnie, odepchnięty przez wierzenia żywych. Upiorom łatwiej wtedy się przemieszczać i próbować zajmować się osobistymi celami. Jednak również w czasie Dni Umarłych, dokładniej piątego dnia, Garou odprawiają Rytuał Umarłych, wzmacniając w ten sposób barierę między światami i odganiając na jakiś czas potępieńców. Garou wierzą, że wyrządzają upiorom przysługę. Mylą się.

Cieniste Ziemie upiorów są tutaj bardzo groźne, przy nich Meksyk żyjących wydaje się spokojny. Starożytne ruiny Tenochtitlan i Tlatelolco są tutaj wciąż rzeczywiste, łącząc się z nowoczesnymi budynkami miasta. Na ulicach piętrzą się sterty odpadów, a wody Tetzcoco pełne są krwi z niezliczonych ofiar. Upiory z Mexico City nie są szczęśliwe. Ale widma w Podbrzuszu Żmija są bardzo zadowolone, pławią się w cierpieniu, które same stworzyły.

Zachęcamy Narratorów, aby wykorzystali upiory w połączeniu z „Czynnikami Chaosu”. W opowieści zamieszczono kilka sugestii, głównie po to, aby ją wzbogacić. Jeśli gracze chcą grać widmami, powinno im się na to pozwolić, oczywiście jeżeli Narrator zaznajomiony jest z zasadami

gry. Wraith: the Oblivion. Kilka zasad dotyczących Arkan upiorów podano w Dodatku Drugim.



Louisa de la Simon

Postawa: Penitent

Natura: Ekscentryk

Nawiedzane miejsce: Podbrzusze Żmija

Historia: Arturo nie mógł zaakceptować tego, że nie byłam dziewicą, gdy się pobraliśmy. Nie mógł zaakceptować tego, że sprzedałam moje ciało, aby kupić pożywienie dla mojej rodziny. Gdy podczas nocy poślubnej odkrył prawdę, udusił mnie. Odnajdę go i odpłacę mu za to, lecz najpierw zniszczę wszystko, co kiedykolwiek kochał.

Wygląd: Louisa za życia była piękna i taka pozostała po śmierci. Ma długie, ciemne włosy i duże, również ciemne oczy. Jej wargi są pełne i karmazynowe, a ciało szczupłe i zgrabne. Zazwyczaj ubrana jest w białą suknię ślubną.

Odgrywanie: Jesteś cicha i uwodzicielska. Uśmiej się do mężczyzn, których spotykasz, obiecując wiele czarownym spojrzeniem. Kobiety traktujesz dobrze, lecz tylko dlatego, że nie stanowią już konkurencji. Twoją wielką namiętnością jest uwodzenie mężczyzn, a później doprowadzanie ich do śmierci. Wielu bezdomnych Meksykanów umarło, ponieważ podążyło za tobą do Żmijowego Podbrzusza.

Uwagi: Moce Louisy obejmują przechodzenie przez ściany, opętanie i strach. W porównaniu z innymi mocami nadnaturalnymi, posiada Trzecią Rangę (szczegóły w Dodatku Drugim).



Mictlan, Czarny cień

Postawa: Ekscentryk

Natura: Brutal

Nawiedzane miejsce: Tlatelolco

Historia: Opowiem ci tajemnicę, ni mniej, ni więcej. Mogę odejść stąd, kiedykolwiek zechcę. Po prostu wolałem zostać. Za życia byłem wyznawcą prawdziwego Mictlantecuhli, po śmierci jestem jego wcieleniem. Żyjący są tak łatwą zdobyczą...

Wygląd: Czarna chmura zasłaniająca słońce, opadająca w dół, aby szerzyć zniszczenie i śmiejącą się, gdy się zbliża.

Odgrywanie: Twoim głównym celem jest zabijanie żyjących i kierowanie ich dusz w Zapomnienie. Nic poza tym się nie liczy. Jeśli jednak podczas tej podróży będą cierpieć, będziesz znacznie szczęśliwszy. Przewodzisz upiorom czczącym śmierć w ich walce o zniszczenie wszystkiego, co żyje, a w Mexico City jesteś prawie równy bogom.

Uwagi: Mictlan może używać wszystkich mocy zamieszczonych w Dodatku Drugim i objawia się jako wielka, czarna chmura. Przypnij mu Piątą Rangę.

Podbrzusze Żmija



Poniżej zamieszczono kilkoro członków tej mrocznej wspólnoty. Niektórzy z nich są ważnymi przywódcami Sepulchre, podczas gdy pozostałych przedstawiono dla kolorytu i atmosfery.

Nephandi

Strzeżcie się fałszywych proroków, którzy przychodzą do was w owczej skórze, a wewnątrz są drapieżnymi wilkami.

— Mt. 7,15 (cyt. za: Biblia Tysiąclecia)

Amelio Santa Lucien

Natura: Organizator (członek Sepulchre)

Postawa: Ekscentryk

Esencja: Pierwotna

Tradycja: Nephandi

Fizyczne: Siła 3, Zręczność 5, Wytrzymałość 3

Społeczne: Charyzma 5, Oddziaływanie 5, Wygląd 5

Umysłowe: Percepcja 3, Inteligencja 5, Spryt 5

Talenty: Czujność 3, Ekspresja 4, Intuicja 5, Świadomość 4, Zastraszanie 5

Umiejętności: Autorytet 5, Badania 5, Broń Palna 5, Etykieta 3, Medytacja 5, Sztuka Przetrwania 4

Wiedza: Kosmologia 3, Lingwistyka 3, Medycyna 5, Okultyzm 5, Śledztwo 4, Zagadki 4

Sfery: Czas 4, Duch 2, Entropia 5, Korespondencja 2, Materia 5, Pierwsza 5, Siły 4, Umysł 3, Życie 5

Pozycja: Awatar 5, Biblioteka 3, Mienie 5, Przeznaczenie 4, Węzeł 5, Wpływy 5

Arete 7, **Siła Woli** 8, **Kwintesencja** 13, **Paradoks** 7



Talizman: Łza Dziewicy jest sztyletem ofiarnym o ponad metrowym ostrzu. Został zaklęty, aby umożliwić Amelio powrócić do Łożyska w Pandemonium z każdego miejsca, zwłaszcza jeżeli jest ciężko ranny. Wprawdzie sztylet jest wciąż używany do składania ofiar, to Amelio zawsze nosi go w pochwie wiszącej na jego biodrze.

Historia: Cóż, wszyscy mamy swoje tajemnice, czyż nie? Powiem ci tylko tyle – z lubością wspominam ukrzyżowanie Chrystusa.

Wygląd: Amelio jest bardzo dobrze zbudowany i ma pogodną, atrakcyjną twarz. Wszystkie fizyczne zmiany spowodowane przez częste wizyty w Łożysku są dobrze ukryte. Każdy skrawek normalnie zakrytego ciała pokryty jest tatuażami. Przedstawione są na nich różne tematy – od kopulacji z demonami o dziwacznych kształtach do szczegółowych scen składania rytualnych ofiar. Tatuaże na wewnętrznej stronie jego skóry są jeszcze gorsze, znajdują się tam imiona i wizerunki ponad 700 demonów. Oczy ma w kolorze chłodnego błękitu, a włosy tak ciemne, jak grzechy, które popełnił.

Odgrywanie: Jesteś czatujący, wstydlivy i przyjacielski. Nigdy o nikim nie mówisz źle, po prostu nie najlepiej o nich myślisz. Jest jednak jeden wyjątek: nigdy nie wahasz się przed mówieniem, jak okropna jest Camarilla. W końcu gdy w Rzymie...

Nigdy nie kłóć się z innymi członkami Sepulchre – najmądrzejszy jest ten, który trzyma język za zębami. Gdy nie mówisz do kogoś bezpośrednio, pozwól sobie na mały uśmiech przeskakujący z jednej strony twarzy na drugą. Często odwołujesz się do rzeczy, które zrobiłeś w przeszłości i miło je wspominasz.

Jannesha Torrensi

Natura: Wizjoner



Postawa: Awangardzistka

Esencja: Poszukująca

Tradycja: Barabbi Kultu Ekstazy

Fizyczne: Siła 5, Zręczność 2, Wytrzymałość 5

Spoleczne: Charyzma 4, Oddziaływanie 5, Wygląd 5

Umysłowe: Percepcja 3, Inteligencja 3, Spryt 4

Talenty: Ekspresja 3, Intuicja 4, Przebiegłość 4, Świadomość 3, Wysportowanie 4

Umiejętności: Badania 4, Etykieta 3, Medytacja 3, Sztuka Przetwarzania 2

Wiedza: Kosmologia 3, Kultura 5, Medycyna 5, Nauka 4, Okultyzm 5, Zagadki 3

Sfery: Czas 3, Entropia 4, Pierwsza 3, Siły 2, Umysł 3, Życie 4

Pozycja: Awatar 3, Biblioteka 4, Fundacja 5, Mentor 3, Sprzymierzeńcy 3

Arete 4, Siła Woli 6, Kwintesencja 12, Paradoks 4

Historia: Zawsze potrzebowałam doznań zmysłowych. Moje pierwsze prawdziwe doświadczenie miało miejsce gdy miałam 11 lat, a mój brat i jego koledzy zabawiali się ze mną. Płakałam ze wstydu, ale mi też się to podobało. Później oni płakali z bólu, potrzebny mi był tylko gwóźdź dla każdego z nich oraz młotek. W tym samym roku się Przebudziłam i powiedziano mi, że jestem bardzo zdolna. Przyłączyłam się do Kultu Ekstazy i zostałam z nimi na ponad dziesięć lat, lecz szybko odkryłam, że to co oni oferują, nie zaspokaja moich potrzeb. Wśród Nephandi znalazłam wielu interesujących kochanków, nie tylko ludzkich.

Wygląd: Jannesha jest słodką dziewczyną, ucieleśnieniem niewinności. Zazwyczaj ubiera się tak, jakby miała za chwilę iść do szkoły parafialnej. Bujne blond włosy i śliczne, leciutko wydęte wargi podkreślają wykształcone cechy młodej dziewczynki. Wiele osób uważa, że sposób w jaki Jannesha się ubiera, jest po prostu kolejnym aspektem jej pokręconej natury.

Odgrywanie: Niech zawsze cię pożądamy w całym znaczeniu tego słowa. Każdy gest i słowo powinny być subtelną propozycją, z podkreśleniem na subtelność. Nigdy nie oferuję informacji; powinny one być kupowane. Jeśli to tylko możliwe, lubisz wychodzić na powierzchnię i uwodząc przekonywać innych, aby wstąpili w szeregi Nephandi.

Pan Czarny, Pan Ciemny, Pan Noc, Pan Biały i Pan Szary

Natura: Fanatyk

Postawa: Fanatyk

Esencja: Wzorcowca

Tradycja: Barabbi Ludzi w Czerni

Fizyczne: Siła 3, Zręczność 3, Wytrzymałość 3

Spoleczne: Charyzma 2, Oddziaływanie 4, Wygląd 1

Umysłowe: Percepcja 5, Inteligencja 4, Spryt 3

Talenty: Bójka 5, Cwaniactwo 3, Czujność 5, Przebiegłość 5, Świadomość 4, Unikni 5, Wysportowanie 5, Zastraszanie 5

Umiejętności: Badania 5, Broń Palna 4, Krycie się 5, Medytacja 3, Prowadzenie 3, Sztuka Przetrwania 5, Technologia 5, Walka Wręcz 5

Wiedza: Medycyna 3, Nauka 5, Śledztwo 3, Zagadki 4

Sfery: Korespondencja 3, Materia 3, Pierwsza 3, Siły 3

Pozycja: Awatar 4, Mentor 2, Tajemniczość 5

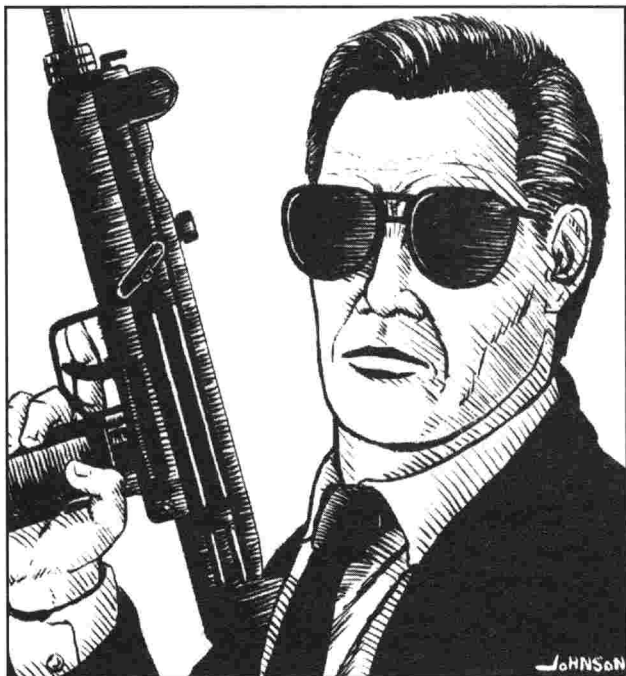
Arete 4, **Siła Woli** 7, **Kwintesencja** różna, **Paradoks** różny

Historia: Służyliśmy, zostaliśmy schwytani i przerebieni. Nie jesteśmy tym, czym nas stworzyła Technokracja. Zostaliśmy Odrodzeni, Pandemonium dało nam własne umysły i wolną wolę. Ujraliśmy błędy naszej przeszłości. Jesteśmy bardzo wdzięczni. Jeśli skrzywdzisz Pandemonium, umrzesz. Chwała naszej matce, Pandemonium. Chwała naszemu ojcu, wielkiemu Sheitanowi.

Wygląd: Ludzie w Czerni, tylko groźniejsi. Jedyne, co ich odróżnia, to kolor ubrań – od czarnego, przez ciemny szary, do biele.

Odgrywanie: Nie mów nic, zanim się do ciebie nie odezwą. Obserwuj wszystkich i wszystko oraz bądź gotowy zniszczyć każdego, kto odważyłby się zniszczyć Pandemonium. Łożysko przekształciło cię na swój własny sposób, zdało sobie sprawę, że ci, którzy cię stworzyli, nie mieli najlepszych intencji. Będiesz pomagać Nephandi i innym tylko wtedy, gdy tego zażąda Pandemonium. Nie boisz się śmierci – twój wzorzec stał się częścią Pandemonium i jeśli zostaniesz zniszczony, ponownie się narodzisz. Mów do innych przerażającym, monotonnym głosem.

Uwagi: Odrodzeni w Łożysku Ludzie w Czerni są niezliczeni. Pandemonium wykształciło swój własny umysł i użyje Kwintesencji, aby upewnić się, że Ludzie w Czerni zawsze będą służyć, czy to przekształcając ich, czy też tworząc na nowo. Można ich zniszczyć i powrócić kilka sekund później. Amelio i reszta Nephandi sądzą, że Ludzie w Czerni im służą. Grubo się mylą.



Sikes

Natura: Ekscentryk

Postawa: Ekscentryk

Esencja: Wzorcowa

Tradycja: Nephandi

Fizyczne: Siła 3, Zręczność 5, Wytrzymałość 3

Społeczne: Charyzma 2, Oddziaływanie 2, Wygląd 1

Umysłowe: Percepcja 3, Inteligencja 4, Spryt 5

Talenty: Bójka 3, Czujność 2, Ekspresja 3, Intuicja 2, Przebiegłość 1, Świadomość 2, Unik 2, Wysportowanie 4

Umiejętności: Badania 4, Etykieta 2, Medytacja 3, Sztuka Przetrwania 2

Wiedza: Kultura 2, Medycyna 4, Okultyzm 2, Zagadki 5

Sfery: Korespondencja 1, Pierwsza 1, Siły 3, Życie 2

Pozycja: Awatar 2, Biblioteka 2, Sprzymierzeńcy 3

Arete 3, **Siła Woli** 8, **Kwintesencja** 12, **Paradoks** 8

Historia: Nie sądziłem, że to wszystko jest prawdziwe, zanim nie poznałem Amelio. To znaczy, robiłem te wszystkie rytuały i tak dalej, ale nic się nie działo. To dlatego, że nie wiedziałem jak patrzeć. To nie jest zabawa, człowieku, to wszystko jest prawdziwe! To jest wspinał się, mogę mieć cokolwiek zechcę. Mówię po prostu hokus pokus i jest. Człowieku, założę się, że moi rodzice naprawdę by się o mnie martwili, gdybym ich nie poświęcił, co?

Wygląd: Długie, tłuste włosy, pryszcze i ubrania odzwierciedlające twoją wiarę w Szatana. Skórzana kurtka zaopatrzona w zbyt wiele ćwieków i łańcuchów oraz sylwetka piętnastolatka.

Odgrywanie: Jesteś nowicjuszem, który zbyt dużo myśli o sobie. Jesteś zadziorny i głupi. Wszyscy patrzą na ciebie krzywo, a ty masz ochotę przywalić im błyskawicą. Amelio sądzi, że masz jeszcze prawie rok, zanim dasz się zabić. Nigdy nie wahaj się przed usmażeniem swoich wrogów w silnym podmuchu piekielnego ognia.

Tancerze Czarnej Spirali

Cisza eksplodująca w mojej głowie

Tak Tak Tak

Daj mi to daj mi to teraz

Daj się ponieść księżycowej furii

— White Zombie, „Thunder Kiss '65”

Harzomatuili, Przywódca Sepulchre

Rasa: Homid

Patronat: Ahroun

Plemię: Tancerze Czarnej Spirali

Fizyczne: Siła 5 (7/9/8/7), Zręczność 3 (3/4/5/5), Wytrzymałość 5 (7/8/8/6)

Społeczne: Charyzma 4, Oddziaływanie 5 (4/2/2/2), Wygląd 0 (0/0/0/0)

Umysłowe: Percepcja 5, Inteligencja 4, Spryt 5

Talenty: Bójka 5, Czujność 4, Ekspresja 4, Empatia 3, Pierwotne Instynkty 4, Przebiegłość 4, Uniki 5, Wysportowanie 4, Zastraszanie 5

Umiejętności: Autorytet 5, Broń Palna 4, Etykieta 2, Kailindo 5, Krycie się 4, Naprawa 4, Prowadzenie 3, Sztuka Przetwarzania 5, Walka Wręcz 5, Występy Publiczne 4

Wiedza: Lingwistyka 5, Medycyna 5, Obrzędy 3, Okultyzm 5, Zagadki 5

Pozycja: Kontakty 5, Krewniacy 5, Mienie 5, Pamięć Przodków 5, Totem 5

Dary: (1) Rozmycie postaci, Perswazja, Woń człowieka, Woń płynącej wody; (2) Uszy nietoperza, Zmrożenie wzrokiem, Duch walki; (3) Ukojenie, Patagia, Piana wściekłości; (4) Szczęki ze stali, Pełzająca trucizna; (5) Zatruty płomień, Rozdarcie rzeczywistości

Ranga: 6

Szał 9, Gnoza 7, Siła Woli 8

Rytuały: Wszystkie

Fetysze: Żmijowa latarnia, Żmijowy miecz, Umbrakon, Więzy z jelit Żmija, Jajo żmijogrzmoty (Poziom 4, Gnoza 8; tak naprawdę Jajo żmijogrzmoty jest małym żmijogrzmotem umieszczonym w bursztynie. Po uaktywnieniu przywołuje wszystkie obecne w promieniu 100 km żmijogrzmoty na pomoc Tancerzowi Czarnej Spirali. Jeśli w pobliżu nie ma żmijogrzmotów, z fetysza wykluje się zamknięty w nim potwór, powiększając dwukrotnie swój rozmiar i przychodząc z pomocą Tancerzowi. Jeśli do tego dojdzie, fetysz stanie się bezużyteczny, jednak wyklute żmijogrzmoty będzie dobrowolnym sługą do końca swojego życia. Pan potwora musi się jednak troszczyć o to, aby miał co jeść, inaczej sprawy mogą się skomplikować).

Historia: Urodziłem się w Hiszpanii, w czasach Moteczumy, ostatniego wielkiego władcy Azteków. Moja miłość do Żmija sprawia, że od 500 lat jestem młody. Byłem



pierwszy z mojego plemienia, który odnalazł Podbrzusze i zadedykował je Hydrze. Jako dowód mojej miłości do Żmija ja, Harzomatuili, kontynuuję tradycję krwawych ofiar zapoczątkowaną przez Azteków. Od czasu zbudowania Roju jestem bezpośrednio odpowiedzialny za skierowanie ponad 40 Garou na drogę Żmija.

Dawno temu doszedłem z Pentexem do porozumienia: moi podwładni pomogą im jeśli oni pomogą mi. Jako przywódca Roju Podbrzusza Żmija zaopatruję moich Tancerzy w Niebezpieczne zabawki do rozprowadzania wśród mieszkańców miasta – jest to ulubiony sposób spędzania wolnego czasu podczas świąt religijnych. W zamian za usługi mojej Czarnej Watahy, specjalnego oddziału bojowego Ahrounów, Pentex zapewnia to, czego potrzebuje moje plemię.

Wygląd: Harzomatuili został naprawdę błogosławiony przez Żmija. W formie crinos ma prawie 360 cm wzrostu, jest pokryty plamami czarnego liszaju, rosnącego na jego ciele odkąd po raz siedemnasty przetańczył Czarną Spiralę. Aby udowodnić swoje oddanie Żmijowi, Harzomatuili wypalił na swojej twarzy jego znak, tylko jego oczy ocalały przed tym przerażającym piętnem.

Odgrzywanie: Nie zapomina się widoku twojego Szału. Przewodzisz swojemu Rojowi za pomocą potęgi woli i zdolności wykorzystywania grzechów twoich przeciwników. Nikt, kto kwestionuje twój autorytet, nie ma prawa żyć. Uwielbiasz efekt, jaki twój wygląd wywiera na większości ludzi.



Bn'lart, Mistrz Rytuałów

Rasa: Metys

Patronat: Filodoks

Plemię: Tancerze Czarnej Spirali

Fizyczne: Siła 3 (5/7/6/4/), Zręczność 3 (3/4/5/5), Wytrzymałość 3 (5/6/6/6)

Społeczne: Charyzma 2, Oddziaływanie 3 (1/0/0/0), Wygląd 2 (1/0/2/2)

Umysłowe: Percepcja 3, Inteligencja 4, Spryt 5

Talenty: Bójka 3, Czujność 3, Ekspresja 3, Pierwotne Instynkty 3, Przebiegłość 4, Uniki 5, Wysportowanie 4, Zastraszanie 4

Umiejętności: Autorytet 4, Broń Palna 3, Etykieta 3, Krycie się 4, Sztuka Przetrwania 3, Walka Wręcz 2, Występy Publiczne 3

Wiedza: Lingwistyka 2, Medycyna 3, Obrzędy 3, Okultyzm 5, Zagadki 2

Pozycja: Pamięć Przodków 5, Totem 5

Dary: (1) Odporność na ból, Wyszarpnięcie, Wyczucie strachu, Woń człowieka; (2) Nora, Uszy nietoperza, Tysiąc głosów, Żmijowa powłoka; (3) Przebudzenie bestii, Przyjaciel istot faerie Unseelie; (4) Pełzająca trucizna, Doppelganger

Ranga: 4

Szał 6, Gnoza 8, Siła Woli 6

Rytuały: Wszystkie

Fetysze: Umbraskop, Rubin duszy, Żmijowe drewno

Historia: Urodziłem się w Roju i nie czuję potrzeby go opuszczać. Nie wiem, co leży poza Strefą, ale mnie to nie obchodzi. Najlepiej służyć Żmijowi pozostając tutaj i obserwując innych: Pijawki, magów i Vhujunka. Sądzę, że czynię postępy w związku z tą ostatnią grupą. Niedługo połączymy siły.

Wygląd: Bn'lart jest karłowatego wzrostu i był zdecydowanie najmniejszy ze swojego miotu. Jego twarz we

wszystkich formach jest pokryta kępkami futra. Większa część ciała pozbawiona jest jednak włosów. Jego skóra jest niezdrowo szara.

Odgrywanie: Nigdy nie wierz w bzdury, którymi cię karmią – wiesz, że jesteś bardziej wartościowy dla Roju niż chciałby wierzyć Harzomatuii. Jesteś zamknięty w sobie i postawiłeś sobie za cel nie obrażanie nikogo. Niech mówią, co chcą, wiesz jak jesteś ważny.



Parrupt, Opiekunka Ziemi

Rasa: Metys

Patronat: Teurg

Plemię: Tancerze Czarnej Spirali (niegdyś Gnatożuje)

Fizyczne: Siła 4 (6/8/7/5), Zręczność 3 (3/4/5/5), Wytrzymałość 3 (5/6/6/6)

Społeczne: Charyzma 4, Oddziaływanie 5 (4/2/2/2), Wygląd 4 (3/0/4/4)

Umysłowe: Percepcja 3, Inteligencja 4, Spryt 5

Talenty: Bójka 3, Czujność 3, Ekspresja 3, Empatia 2, Pierwotne Instynkty 1, Przebiegłość 5, Uniki 5, Wysportowanie 4, Zastraszanie 1

Umiejętności: Autorytet 2, Broń Palna 1, Etykieta 2, Krycie się 4, Naprawa 1, Prowadzenie 3, Sztuka Przetrwania 3, Walka Wręcz 3, Występy Publiczne 3

Wiedza: Informatyka 1, Lingwistyka 2, Medycyna 3, Obrzędy 3, Okultyzm 1, Zagadki 2

Pozycja: Kontakty 4, Krewniacy 2, Pamięć Przodków 1

Dary: (1) Obrońca Zmór, Stworzenie żywiołu, Matczyńny dotyk; (2) Krwawa wróżba, Lament banshee

Ranga: 3

Szał 6, Gnoza 4, Siła Woli 6

Rytuały: Rytuał przywiązania ducha, Rytuał zadośćuczynienia, Apel poległych, Przypisanie talizmanu, Two-

zenie fetysza, Przyzwanie ducha, Rytuał pierwszej rany, Rytuał przebudzenia ducha, Przejście do Dalekiej Umbrы, Rytuał przejścia, Rytuał wygnania, Polowanie

Fetysze: Diabelski bicz, 4 Zmorrowe ziarna

Historia: Kiedyś należałam do Gnatożujów, ale bękartы Żmija zmusiły mnie do tańca na Spirali, tak jak zmuszały mnie do prób spółdzenia nowych szczeniaków. Głupcy! Nie mogę rodzić dzieci, jestem Metysem. Niech próbują, niech robią co mogą, nigdy nie powiem im prawdy, zabili by mnie za stratę czasu... Przyłączyłam się do Żmija, a Żmij wdarł się do mojego umysłu. Nie mogę już wrócić do domu.

Wygląd: Parrupt wygląda zadziwiająco normalnie, ma brunatną sierść i jasnobrązowe oczy. Jest całkiem atrakcyjna. Wszystkie jej deformacje są natury umysłowej i doprowadziłyby ją do Żmija nawet bez pośrednictwa Tancerzy.

Odgrywanie: Naprawdę nienawidzisz swego imienia, ponieważ pierwszy dźwięk jaki z siebie wydałaś po tańcu na Spirali nie wydobył się z twoich ust. Zostałaś nazwana w wyniku pierdnięcia. Jeśli ktokolwiek będzie robił sobie żarty z twojego imienia, zabij go.



Tispardon, Mistrz Wyzwania

Rasa: Metys

Patronat: Ahroun

Plemię: Tancerze Czarnej Spirali (niegdyś Patrzący w Gwiazdy)

Fizyczne: Siła 4 (6/8/7/5), Zręczność 4 (5/5/6/6), Wytrzymałość 3 (6/7/7/6)

Społeczne: Charyzma 1, Oddziaływanie 1 (0/0/0/0), Wygląd 2 (1/0/2/2)

Umysłowe: Percepcja 5, Inteligencja 4, Spryt 5



Talenty: Bójka 5, Czujność 5, Ekspresja 5, Empatia 2, Pierwotne Instynkty 3, Przebiegłość 3, Uniki 5, Wysportowanie 3, Zastraszanie 4

Umiejętności: Autorytet 4, Broń Palna 4, Etykieta 4, Krycie się 4, Naprawa 3, Sztuka Przetrwania 5, Walka Wręcz 3, Występy Publiczne 3

Wiedza: Informatyka 1, Lingwistyka 4, Medycyna 3, Obrzędy 3, Okultyzm 1, Zagadki 2

Pozycja: Kontakty 4, Krewniacy 2, Pamięć Przodków 1

Dary: (1) Inspiracja, Stalowe pazury, Wyczucie Żmija; (2) Uszy nietoperza, Wyczucie srebra, Duch walki; (3) Przebudzenie bestii, Przejrzystość, Zdławienie furii, Unieszkodliwienie, Srebrne pazury

Ranga: 4

Szał 10, Gnoza 8, Siła Woli 7

Rytuały: Wszystkie

Fetysze: Grzechotka śmierci, Burza w butelce

Historia: Myślisz, że wśród Patrzących w Gwiazdy można być zaakceptowanym, że gniew i odrzucenie oddalają nas od nauk, które powinniśmy kontemplować? Nie, nawet Patrzący w Gwiazdy uważają urodzenie się Metysem za grzech, który musi być ukarany odrzuceniem i nienawiścią za grzechy naszych rodziców. Czy to nie rodzice powinni być ukarani? Dlaczego dzieciom się nie przebacza? Opuściłem mój dom w Denver, woląc wędrować samotnie niż tolerować ciche obelgi mojego ukochanego plemienia. Gdy dotarłem do Mexico City, w powietrzu wyczułem Żmija. Ujrzałem Żmija w twarzach ludzi, którzy poddali swoją wolę, aby żyć w miejscach, w których byli zmuszeni się osiedlić, i straciłem pragnienie do walki z przeciwnościami. Tutaj mój los mógł się odmienić.

Z początku spotykałem tylko Gnatożujów i przez krótki czas przebywałem w ich towarzystwie. Później przyszli Tancerze Czarnej Spirali. Zostałem pokonany i schwytany gdy zaatakowali watahę, do której dołączyłem. Inni członkowie watahy mieli szczęście - umarli. Zostałem zmuszony do tańca na Spirali. Zostałem przez Tancerzy zaakceptowany jako równy, dla nich Metys nie jest obelgą, lecz normalną częścią życia. Nauczyłem się rozumieć moich byłych wrogów. Oddałem się Żmijowi i Harzomatuliemu.

Wygląd: Trzy razy brzydszy niż grzech. Tisparдон pokryty jest jęczącymi się ranami i strupami, które bez przerwy zdrapuje. Nie ma futra, a na jego ciele znajduje się kilka rytualnych blizn.

Odgrywanie: Mów później, teraz zabij. Jeśli ktoś niższej rangi próbuje się z tobą kłócić, dokucz mu i spraw, aby się ciebie bał.

Strażnicy Roju (pospolici Tancerze)

Rasa: Metys

Patronat: Dowolny

Plemię: Tancerze Czarnej Spirali

Fizyczne: Siła 4 (6/8/7/5), Zręczność 3 (4/4/5/5), Wytrzymałość 3 (5/6/6/6)

Społeczne: Charyzma 1, Oddziaływanie 3 (2/1/1/1), Wygląd 1 (0/0/1/1)

Umysłowe: Percepcja 2, Inteligencja 2, Spryt 2

Talenty: Bójka 3, Czujność 3, Pierwotne Instynkty 2, Przebiegłość 1, Uniki 3, Wysportowanie 4, Zastraszanie 2

Umiejętności: Broń Palna 2, Krycie się 3, Sztuka Przetrwania 3, Walka Wręcz 2

Pozycja: Kontakty 4

Dary: (1) Stalowe pazury, Odporność na ból, Zasłona mroku

Ranga: 1

Szał 6, Gnoza 5, Siła Woli 5

Rytuały: Żadnych

Fetysze: Żadnych

Odgrywanie: Widzisz wroga, zabij go.

Odszczepieńcy Nosferatu

...mój Boże, czym jest ta rzecz?

— William Goldman, *The Princess Bride*

Babel

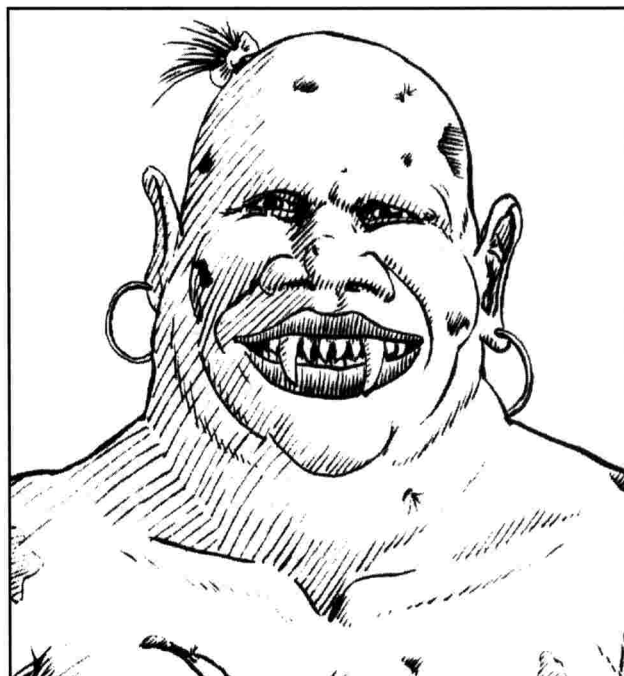
Twórca: Aaron

Natura: Ekscentryk

Postawa: Opiekun

Pokolenie: 12

Przeistoczenie: 1985



Wiek z wyglądu: 23

Fizyczne: Siła 4, Zręczność 3, Wytrzymałość 3

Spółeczne: Charyzma 2, Oddziaływanie 2, Wygląd 0

Umysłowe: Percepcja 3, Inteligencja 2, Spryt 4

Talenty: Bójka 3, Cwaniactwo 5, Czujność 4, Empatia 3, Uniki 2

Umiejętności: Broń Palna 2, Prowadzenie 2, Sztuka Przetrwania 3, Walka Wręcz 2

Wiedza: Biurokracja 2, Okultyzm 4, Polityka 2

Cechy charakteru: Nieczułość 5, Instynkty 2, Morale 5

Dyscypliny: Animalizm 3, Nadwrażliwość 2, Niewidoczność 3, Odporność 2, Potencja 2

Pozycja: Kontakty 3, Mienie 2, Sprzymierzeńcy 3

Schronienie: Podbrzusze

Ścieżka Oświecenia: Ścieżka Złych Objawień 4

Siła Woli 6

Historia: Byłam jedną z osób zmiażdżonych pod gruzami padających budynków w czasie trzęsienia ziemi w 1985 r. Prawie tydzień leżałam unieruchomiona pod wzdętymi zwłokami mojego ojca, zanim Aaron mnie znalazł. Do tego czasu odkryłam pożywienie w tym, do czego dotychczas żywiłam jedynie uczucie. Dowiedziałam się, że to co robiłam jest akceptowane przez Sabat, i cieszy mnie to. Aaron karmił się mną, a potem karmił mnie. Opuściłam świat na powierzchnię, przynajmniej do czasu kiedy będę pewna, że wszyscy uważają mnie za martwą. Przysięgłabym, że czasami słyszę mojego ojca proszącego, abym oddała mu jego nogę.

Wygląd: Bąbel jest wielka i sina. Ma na sobie więcej wyprysków niż przeciętny hipopotam i więcej zębów niż trzy rekiny. Jej ciało pokrywają bąble, pękające przy najlżejszym dotyku. Wypływa z nich zielona ropa, mocno przypominająca wody tego, czym stało się jezioro Tetz-coco.

Odgrywanie: Często chichocze. Za każdym razem gdy ktoś powie coś na temat twojego wyglądu, zrób co tylko się da, aby pocałować go po francusku

Juan Antonio Lopez de Aguirre

Twórca: Joseph Cambridge

Natura: Dziecko

Postawa: Dziecko

Pokolenie: 9

Przeistoczenie: 1964

Wiek z wyglądu: 30

Fizyczne: Siła 4, Zręczność 5, Wytrzymałość 3

Spółeczne: Charyzma 0, Oddziaływanie 0, Wygląd 0

Umysłowe: Percepcja 5, Inteligencja 2, Spryt 5

Talenty: Bójka 1, Cwaniactwo 5, Czujność 5, Empatia 3, Przebiegłość 4, Uniki 4

Umiejętności: Krycie się 4, Oswajanie 4, Sztuka Przetrwania 3

Wiedza: Żadnych, które mógłby pamiętać

Cechy charakteru: Nieczułość 3, Instynkty 5, Morale 1



Dyscypliny: Nadwrażliwość 3, Niewidoczność 5, Odporność 4, Potencja 2

Pozycja: Kontakty 3, Mentor 3

Schronienie: jezioro Tetz-coco

Ścieżka Oświecenia: Żadna

Siła Woli 2

Historia: Chciałbym wiedzieć, skąd się wziął, chciałbym, żeby nie bolała mnie głowa. Chciałbym wciąż być przystojny. Chciałbym nigdy nie spotkać Josepha Cambridge'a. Pamiętam, że żywił się mną gdy połamał moje ciało. Pamiętam, że pełzałem ściekami i rzekami z Los Angeles do Mexico City, do mojego domu. Pamiętam, że znalazłem innych, i że umieścili mnie w słodkich wodach ognistego jeziora. Pamiętam ból leczących się kości, złamanych przez wiele miesięcy. Są moimi przyjaciółmi. Gdybym mógł jasno myśleć, powiedziałbym im, że je kocham. Sądzę jednak, że już to wiedzą.

Wygląd: Juan jest odrażający. Pomimo leczących mocy jeziora jego kości nie zrosły się odpowiednio. Większość jego ciała jest powykrzywiana w kształty, które nie powinny istnieć. Jego głowa z jednej strony jest wgnieciona, a pokryta liszajem czaszka przebłyskuje przez pełną brodawek skórę. Tylko jedno oko przetrwało katowanie z rąk Josepha Cambridge'a, lecz to oko zdołało wykształcić dodatkową żrenicę i tęczówkę. Z drugiego, pustego oczodołu bez przerwy wyciekają nieczystości.

Odgrywanie: Uśmiechaj się i śliń. Gdy ktoś cię za- pyta, co się stało w jakimś miejscu, wyrecytuj usłyszaną tam rozmowę co do słowa. Recytuj każdemu, kto chce słuchać.

Julio Martinez

Twórca: Petrodon

Natura: Organizator (członek Sepulchre)

Postawa: Męczennik

Pokolenie: 6

Przeistoczenie: 1437

Wiek z wyglądu: 45

Fizyczne: Siła 7, Zręczność 5, Wytrzymałość 7

Spółeczne: Charyzma 5, Oddziaływanie 7, Wygląd 0

Umysłowe: Percepcja 4, Inteligencja 5, Spryt 7

Talenty: Aktorstwo 7, Autorytet 5, Bójka 6, Cwaniactwo 7, Czujność 5, Empatia 3, Przebiegłość 7, Uniki 6, Zastraszanie 6

Umiejętności: Broń Palna 3, Etykieta 5, Krycie się 6, Muzyka 4, Naprawa 6, Oswajanie 7, Prowadzenie 4, Sztuka Przetrwania 6, Walka Wręcz 7, Zabezpieczenia 7

Wiedza: Biurokracja 6, Finanse 6, Lingwistyka 7, Medycyna 4, Nauka 5, Okultyzm 7, Polityka 7, Prawo 2, Śledztwo 7, Wiedza o Camarilli 4, Wiedza o Sabacie 3

Cechy charakteru: Nieczułość 5, Instynkty 5, Morale 4

Dyscypliny: Akceleracja 4, Animalizm 6, Dominacja 7, Mroczna Taumaturgia 6 (Pęta Przyjemności 3, Ognie Piekłelne 5, Ścieżka Zarazy 5, Ścieżka Febosa 3, Ścieżka Tajemnej Wiedzy 4, Ścieżka Tortur 3), Nadwrażliwość 6, Nekromancja 5, Niewidoczność 7, Odporność 6, Potencja 7, Prezencja 7, Strefa Mroku 3

Cechy piekielne: (7) Piekłelna skóra, Uszy nietoperza, Wyczucie magii

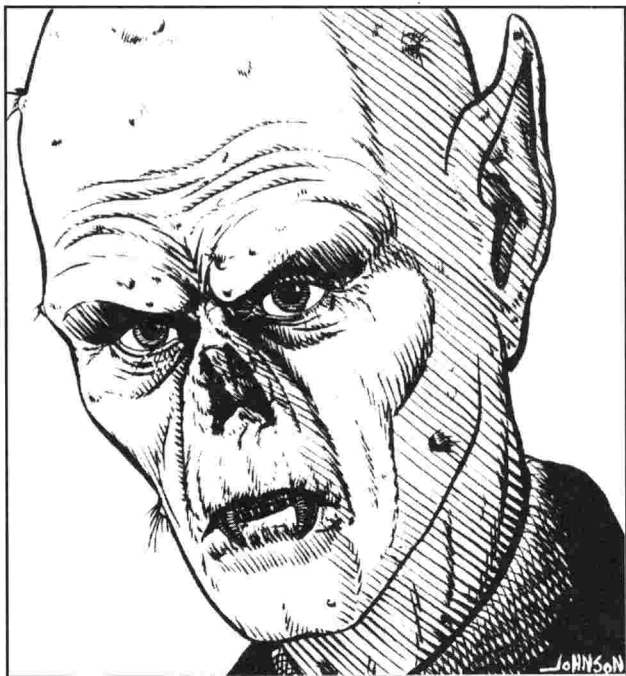
Pozycja: Kontakty 5, Mienie 5, Sprzymierzeńcy 5, Świta 5, Trzoda 5, Wpływy 4

Schronienie: Podbrzusze

Ścieżka Oświecenia: Ścieżka Złych Objawień 8

Siła Woli 10

Historia: Nie próbuj mówić mi o potędze, znam ją. Widziałem ją we wszystkich jej postaciach i nauczyłem się,



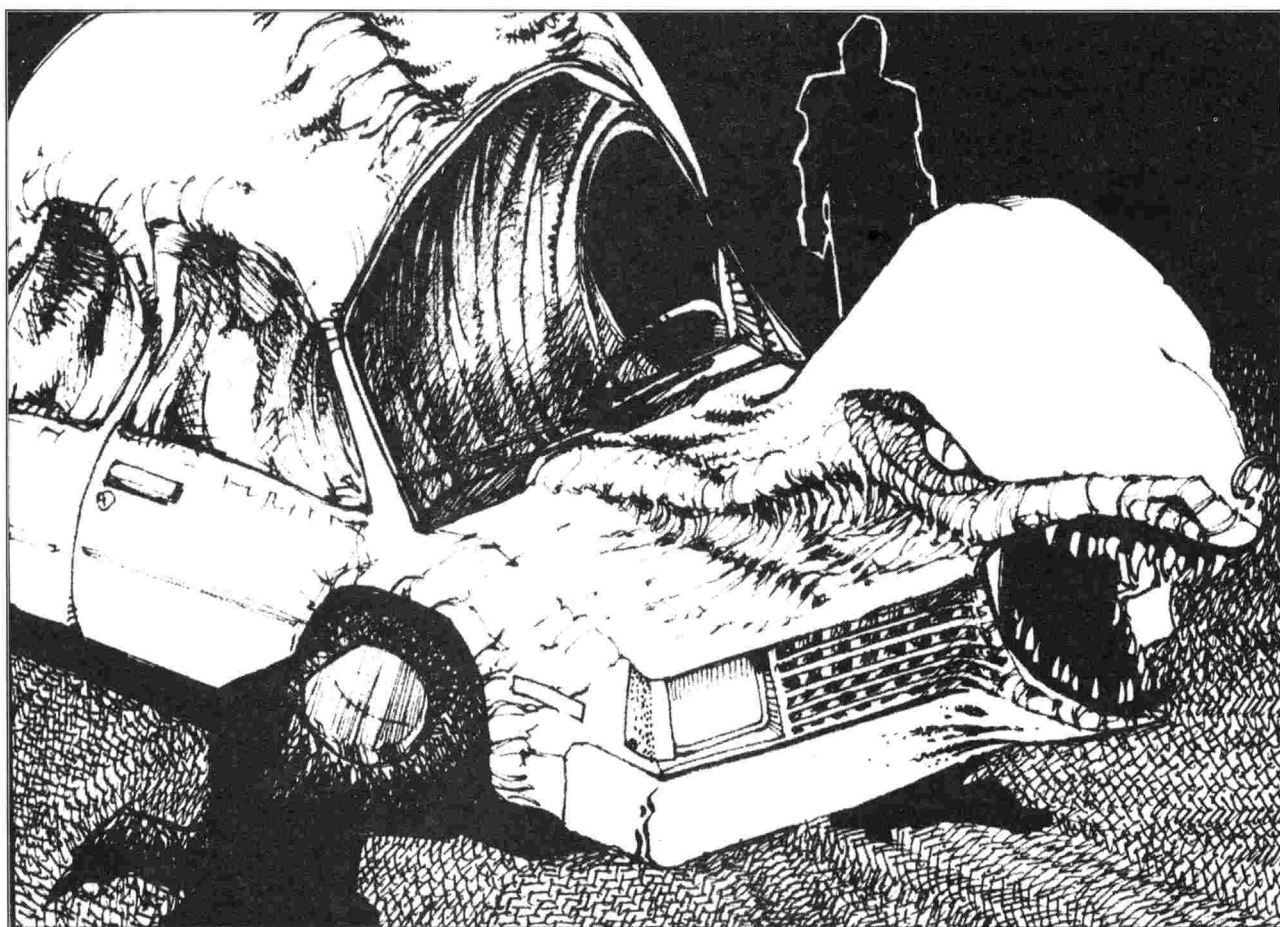
że potęga jest po prostu narzędziem, którego się używa, a nie obiektem kultu. Kiedyś służyłem Petrodonowi, mojemu Ojcu, mojemu Panu, Egzekutorowi klanu Nosferatu. Wysłał mnie do Mexico City, abym dowiedział się wszystkiego o wzrastającej stolicy Sabatu. Powinienem domyślić się, że nie będzie ze mną w porządku. Zostałem schwytyany i torturowany, aż mój duch się załamał.

Gdy tortury w końcu się skończyły, powiedziałem Nosferatu z Sabatu wszystko co wiedziałem o Petrodonie i jego aktualnych działaniach. A przynajmniej tak im się wydawało. Petrodon był tam, w moim umyśle, i doświadczał każdej tortury, którą mi zadawano. Dzięki Więzi Krwi ze mną odpowiedział na każde pytanie i wprowadził Odszczepieńców Nosferatu w pułapkę zakończoną ich Ostateczną Śmiercią.

Zostawił mnie, abym rządził w ich zastępstwie; od dawna diabolizowałem każdego, kto stawał na mojej drodze. Petrodon zakończył swoją misję, a odległość pomiędzy Panem a Sługą po jakimś czasie zniszczyła Więź. Wciąż pamiętam tortury, na jakie naraził mnie Petrodon i po jakimś czasie zostałem nawrócony na wierzenia Sabatu. Być może zostałbym zabity, lecz udałem się do Melindy Galbraith, regentki Meksyku, i wyjaśniłem wszystko co się zdarzyło. Podałem jej wszystkie posiadane informacje, nie okłamując jej. Zataiła moją obecność przed swoimi popiecznikami, a później wysłuchała co mają do powiedzenia i jakie są ich plany. Kilka osób zmarło za to, że mówili o usunięciu Melindy. Upewniłem się co do tego.

Wygląd: Julio jest wychudzony, nie wygląda na swoją rzeczywistą siłę. Z jego brodawek i nawet z oczu wyrastają kępki białych włosów. Jego skóra jest szorstka jak papier ścierny, a zęby prawie czarne. Ciało ma bardzo mocny, zielony odcień.

Odgrywanie: Najlepiej ci się pracuje dzięki negocjacjom. Jedyną wiedzą dawaną za darmo jest wiedza, która pozwoli ci się wkręcić w łaski kogoś potężnego.



Aaron Bathurst – Tequila

Twórca: Don Carlos

Natura: Bojownik

Postawa: Brutal

Pokolenie: 11

Przeistoczenie: 1945

Wiek z wyglądu: 30

Fizyczne: Siła 5, Zręczność 3, Wytrzymałość 3

Spoleczne: Charyzma 4, Oddziaływanie 4, Wygląd 2

Umysłowe: Percepcja 3, Inteligencja 2, Spryt 4

Talenty: Aktorstwo 4, Bójka 3, Cwaniactwo 4, Czujność 4, Empatia 2, Przebiegłość 4, Uniki 4

Umiejętności: Broń Palna 5, Oswajanie 4, Prowadzenie 4, Sztuka Przetrwania 3, Walka Wręcz 4

Wiedza: Biurokracja 4, Śledztwo 4, Wiedza o Regionie (Mexico City) 5

Cechy charakteru: Nieczułość 3, Instynkty 3, Morale 2

Dyscypliny: Animalizm 2, Nadwrażliwość 4, Niewidoczność 5, Odporność 4, Potencja 3

Pozycja: Kontakty 5, Sprzymierzeńcy 3

Schronienie: Jego opancerzony garaż

Ścieżka Oświecenia: Ścieżka Złych Objawień 6

Siła Woli 6

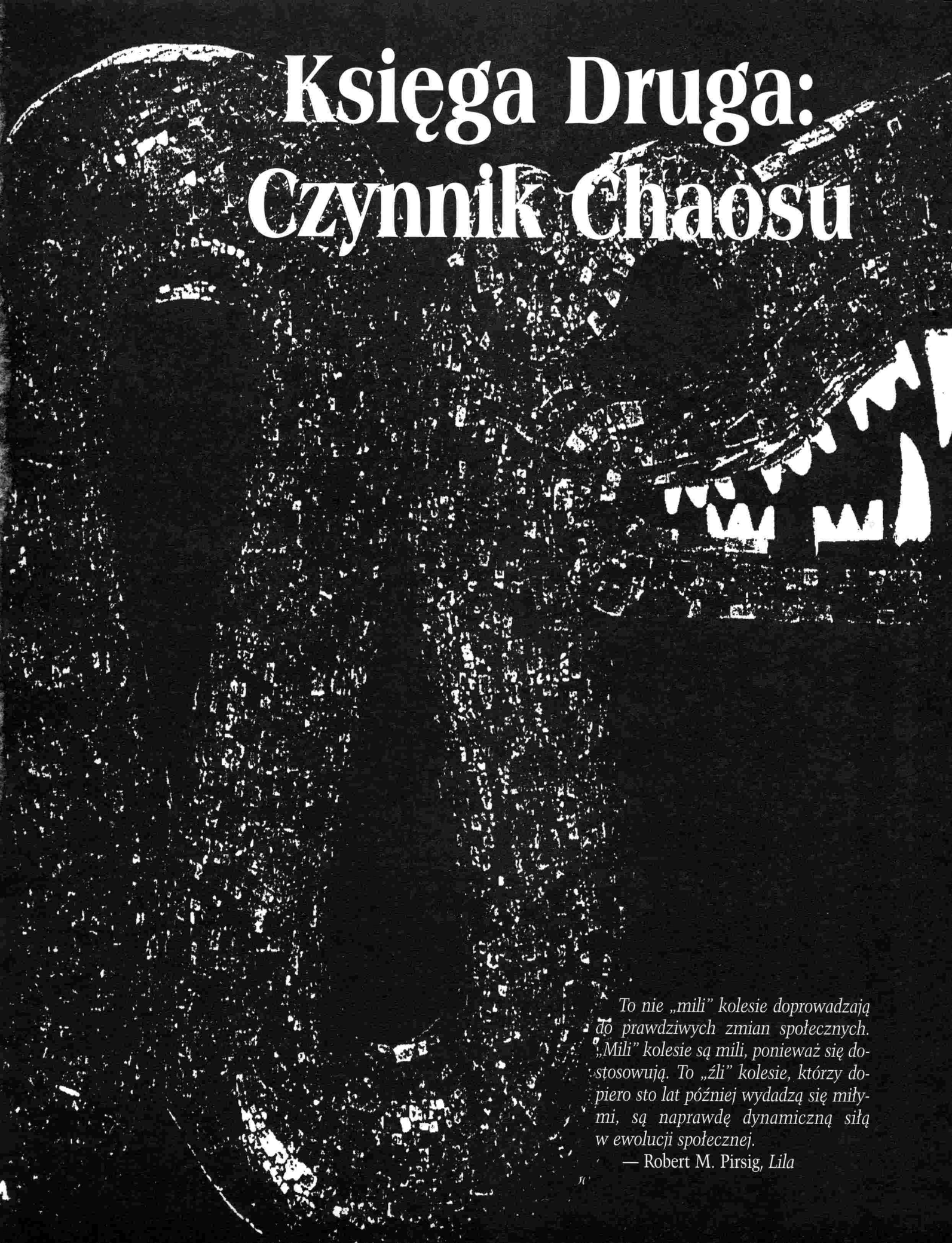
Historia: Przyjechałem do Mexico City z San Diego, aby uniknąć schwytania za kilka naruszeń prawa: morderstwo, gwałt i kradzieże samochodów... Byłem oczywiście niewinny. Po kilku tygodniach dostałem pracę jako taksówkarz. Zbierałem sporo informacji, ponieważ mówiłem po angielsku. Don Carlos wpadł na pomysł Przeistoczenia mnie gdy pewnego poranka jechał moją taksówką. Gdy opowiedziałem mu o ludziach, których poznałem na lotnisku, słuchał z uwagą.

Zaraz po Przeistoczeniu Don Carlos kupił mi limuzynę, a Tzimisce, który był mu winny przysługę, przerobił moją twarz, aby wyglądała na ludzką. Muszę nosić makijaż, ale dowiedziałem się sporo od mniej i bardziej znanych osób, których wożę po mieście. Mam reputację dobrego słuchacza i osoby na tyle dyskretnej, że trzyma zamknięte usta. To, czego oni nie wiedzą, nie zabije mnie.

Wygląd: Krępy, przystojny mężczyzna po trzydziestce. Aaron jest łysy i zawsze nosi czapkę szofera. Jego twarz wydaje się błyszczeć z powodu podkładu użytego, aby zamaskować kolor skóry.

Odgrywanie: Bądź przyjacielski, prowadź miłą rozmowę i staraj się zebrać jak najwięcej informacji. Nigdy nie napieraj, chyba że oni zrobią to wcześniej.





Księga Druga: Czynnik Chaosu

To nie „mili” kolesie doprowadzają do prawdziwych zmian społecznych. „Mili” kolesie są mili, ponieważ się dostosowują. To „źli” kolesie, którzy dopiero sto lat później wydadzą się miłymi, są naprawdę dynamiczną siłą w ewolucji społecznej.

— Robert M. Pirsig, *Lila*



Wprowadzenie

*Gdyby wojna byłaby grą, którą każdy
Miałby szansę wygrać
Jaka władza
Mogłaby obalić głupca
I pozostawić ziemię bez uszczerbku
— Suzanne Vega, „Song of Sand”*



Odniesienia

„Czynnik Chaosu” rozwija i kończy historię Samuela Haighta, Łowcy Skalpów Garou i mordercy z Fundacji Drzewa Świata Crombeya. Samuel Haight pojawił się wcześniej w: *The Valkenburg Foundation*, *The Storyteller's Handbook to the Sabbat*, *Rage Across the Amazon*, *The Book of Chantries*, *White Wolf Magazine* # 40, *New*

Orleans by Night i *Kiedy ogarnie cię szal?* Nie potrzeba dodawać, że jest znaną osobą. Jeśli nie masz którejś albo wszystkich wymienionych pozycji, nie martw się, wszystkie informacje na temat Haighta, niezbędne do poprowadzenia „Czynnika Chaosu”, można znaleźć w tej książce.

Kilka książek, choć nie niezbędnych, uczyni zadanie Narratora łatwiejsze i wzbogaci opowieść. Jeśli w przygodzie mają brać udział postacie z różnych systemów, wymienione dodatki zawierają przydatne informacje:

Dla wampirów: *Wampir: Maskarada*; *Wampir Podręcznik Gracza*; *Przewodnik Gracza Sabbat*; *The Storyteller's Handbook to the Sabbat*; *Świat Mroku*.

Dla wilkołaków: *Wilkołak: Apokalipsa*; *Wilkołak Podręcznik Gracza*; *Księga Żmija*; *Caerns: Places of Power*; *Świat Mroku*.

Dla magów: *Mag: Objawienie*; *The Book of Chantries*; *The Book of Shadows*; *The Book of Madness*; *Świat Mroku*.

Opowieść



Wątki: „Czynnik Chaosu” trwa kilka dni i nocy, aby ułatwić prowadzenie zamieściliśmy pełny chronologiczny kalendarz wypadków. W związku z ograniczeniami czasowymi umieszczonymi na postaciach graczy i sposobami, jakimi poszczególne frakcje będą odpowiadać na działania Haighta, może się zdarzyć praktycznie wszystko. Najprawdopodobniej będziesz chciał regularnie zaglądać do Kalendarza Wypadków.

Główny wątek

Ostatnia opowieść Samuela Haighta dzieli się na dwie części: Rozdział Pierwszy obejmuje poszukiwania Haighta i początek wojny w Mexico City; Rozdział Drugi przedstawia ostatni etap pościgu i ostateczną konfrontację.

Rozdział Pierwszy: Krwawy ślad

Część Pierwsza: Odliczanie do nicości

Dzień Pierwszy i Dzień Drugi z Dni Umarłych – Dzień Osieroconych Dusz i Dzień Dusz, które nie przebaczyły.

Samuel Haight przybywa do Mexico City z zamiarem odnalezienia i przebudzenia tego, co mylnie uważa się za wampira Przedpotopowca. Tak jak zazwyczaj Ha-

Uwaga!

„Czynnik Chaosu” może być bardzo zabójczy. Głupie postacie nie przeżyją pierwszej nocy. Gracze muszą być rozsądni i ostrożni, aby dotrzeć do końca przygody.

Z drugiej strony Narratorzy muszą być hojni i sprawiedliwi. Wprawdzie głupota powinna być nagrodzona szybką śmiercią, jednak pomysłowość powinna nawet być warta krótkiej przerwy. „Czynnik Chaosu” to nie „Pułapki Grimtootha”, twoja grupa powinna się czuć zagrożona, lecz nie pozbawiona nadziei.

Powinieneś zaoferować jakiś rodzaj pomocy medycznej. Niezbędna jest jedna lub więcej postaci, mająca Dary, przedmioty lub efekty pozwalające leczyć prawdziwe obrażenia. Wielu bohaterów niezależnych dysponuje przedmiotami, które mogą pomóc grupie, jednak gracze muszą je w jakiś sposób zdobyć. Nagła interwencja kogoś z zewnątrz – duchów, przyjaznych Garou, Duchów Paradoksu ścigających kogoś innego – także jest dobrym pomysłem, jednak nie możesz dopuścić, aby gracze oczekiwali cudownych wybawicieli. Przeskakiwanie z patelni nad ogień i z powrotem jest dobre dla zaostreżenia apetytu.

W czasie meksykańskiej wojny wariuje rzeczywistość; niech rządzi dramatyzm, niepewność i sprawiedliwy osąd.

ight przywozi ze sobą grupę współpracowników i zleca im przeprowadzenie przypadkowych ataków, aby wprowadzić Przebudzonych we wściekłość. Łowca Skalpów odnajduje fałszywe Schronienie Matuzalema, leżące głęboko w czeluściach Podbrzusza Żmija, podczas gdy w mieście narasta chaos. Dodatkowo końcowa sekcja przedstawia, co się stanie w mieście, jeżeli gracze nie włączą się w wydarzenia.

Trupa przybywa zbyt późno. Gdy docierają do fałszywego legowiska Matuzalema, Haight już zniknął. Pozostawione na tym terenie wskazówki mówią trupie, gdzie się udał i mogą jej pozwolić na skonstruowanie pułapki oczekującej na Łowcę Skalpów po powrocie. Wydarzenia w mieście stają się groźniejsze; trupa zostaje przedstawiona kilku potencjalnym sprzymierzeńcom; czy powinni im zaufać, czy może sprzymierzeńcy zdradzą ich Haightowi, czy też stanie się coś jeszcze gorszego?

Część Druga: Wakacje

Dzień Trzeci z Dni Umarłych – Dzień Umarłych Dzieci

Samuel Haight udaje się do Jordanii, jego ślad biegnie do Petry, gdzie napotyka potężne siły kontrolujące ten teren i wymyka się im. Czy trupa odważy się za nim podążyć? Jeśli tak, czy przeżyje? Trudności i konflikty wzmogą się gdy gracze napotkają grupę wampirycznych przeciwników i złowieszczonego przywódcę Petry, Talaq, wraz z jego popiecznikami z Mossadu.

Wychodzą na światło dzienne dowody, że niektóre frakcje Świata Mroku chcą chronić Haighta. Kim są i dlaczego chcą mu pomagać?

Rozdział Drugi: Skarbiec łez Część Trzecia: Chaos do kwadratu

Dzień Czwarty z Dni Umarłych – Dzień Witania Dorosłych

Samuel Haight wraca do Mexico City, chce się zemścić na tych, którzy go wprowadzili w błąd. Upiory się denerwują. Sytuacja została doprowadzona do stanu, do którego nie można było dopuścić; wściekli umarli także szukają zemsty. Sabat, Technokracja, oraz inne rządzące frakcje muszą radzić sobie z graczami, z umarłymi i z sobą. Trupa musi radzić sobie ze wszystkimi zaangażowanymi stronami, podczas gdy w sercu miasta Garou zbierają się na Zgromadzenie, aby przeprowadzić Rytuał Umarłych. Co zrobi trupa? Magowie z Tradycji Eutantos, Garou Uktena i Gnatozuje, oraz Spokrewnieni Same-di i Giovanni, wszyscy wkraczają do miasta, aby odprawić potężne rytuały, a miastem wstrząsa niespodziewana wizyta Maruderów.

Część Czwarta: Chaos do szczęścia

Dzień Piąty z Dni Umarłych – Wygnanie Umarłych

Samuel Haight opuścił miasto z zamiarem odnalezienia i przebudzenia starożytnego wampira. Czy postacie przybędą przed nim? Czy przybędą zbyt późno, aby go zatrzymać? Czy Spokrewnieni będą chcieli zdiabolizować jednego z najpotężniejszych przedstawicieli ich gatunku? Ujawniona zostaje w końcu prawda o Huitzilopochtlim. Jaki będzie ostateczny los Samuela Haighta?

Preludium: Angażowanie bohaterów w akcję



Magowie

Samuel Haight jest groźny dla Przebudzonych; dowiódł tego przy dwóch oddzielnych okazjach. Nie nauczył się sekretów Prawdziwej Magii – on je skradł. Zabrał je od El Dorado i z Fundacji Crombeya. Każdy, kto jest powiązany z Mówcami Marzeń i Verbena będzie chciał jego głowy dla samej zemsty. Do podjęcia działania magom powinno wystarczyć, że jest on nieprzewidywalny i że jest oczywistym zagrożeniem dla Przebudzonych; w końcu ich Fundacja może być następna.

Technokracji Samuel Haight się nie podoba. Jest on dzikim, trudnym do powstrzymania zagrożeniem dla tego, o co walczą. Wprawdzie przy poprzednich okazjach udało mu się przezwyciężyć przeciwności i zaszkodzić Tradycjom – co jest całkiem pozytywnym zjawiskiem – ale także dosłownie ukradł Węzeł. Jak go zatrzymać, jeśli spróbuje zaatakować Węzeł Technokracji? Nowy Światowy Porządek ma na temat Haighta trochę wiadomości, zebranych głównie z plotek i pomówień. Jeśli to co jest w papierach byłoby prawdziwe, ten szaleniec ma bardzo wielu popleczników i nawet Przebudził kilkoro Garou. Prawa Pogromu zostały złamane, a Haight uszedł bezkarnie. Dla wspólnego dobra Haight musi odejść. Jeśli to możliwe, powinno się go schwycić i zbadać, a także nawrócić. Oczywiście trzeba go najpierw znaleźć. Haight ma denerwujący zwyczaj znikania w najmniej spodziewanych momentach...



Stosunki pomiędzy Przebudzonymi

„Czynnik Chaosu” pozwala różnym frakcjom połączyć siły w walce o unicestwienie Samuela Haighta. Przy wprowadzaniu postaci w przygodę trzeba wziąć pod uwagę kilka sposobów, na jakie postacie będą reagować.

Świat Mroku jako całość daje już kilka przykładów na to, że różne frakcje mogą ze sobą dobrze współpracować, jednak Narrator powinien pamiętać, że wiele istot ponadnaturalnych wie niewiele lub zgłębia nic o innych mieszkańcach Świata Mroku. Ci, którzy mają jakąś wiedzę na ten temat, wiedzą wystarczająco dużo, żeby wpakować się w kłopoty – zazwyczaj posiadane przez nich informacje o innych istotach są błędne.

Stosunki Garou i magów: Czarne Furie, Verbeni i Mówcy Marzeń dobrze ze sobą współpracowali w przeszłości. Nie ma powodu, dla którego nie mieliby robić tego teraz. Magowie Mówcy Marzeń wydają się mieć dobre stosunki z większością Garou i często udzielali im pomocy. Gnatożuje czasami działali wraz z Opustoszałymi, jak ukazane zostało w *The Book of Chantries*.

Stosunki Garou i Spokrewnionych: Garou i Spokrewnieni nie przepadają za sobą. Klan Gangrel jest rzadkim wyjątkiem, lecz nawet gdy Gangrele i wilkołaki ze sobą współpracują, ta współpraca jest napięta. Ostatnimi czasy było jeszcze gorzej, jak wskazała krwawa wojna o Chicago. Czasami Sabat i Tancerze Czarnej Spirali zawierają przymierze, ale nie działa ono zbyt dobrze.

Stosunki magów i Spokrewnionych: Większość magów i Spokrewnionych wzajemnie się ignoruje, lecz ich rzadkie związki są trwalsze niż większość przymierzy pomiędzy Garou i Spokrewnionymi. Ironią jest, że wielu Technokratów podziela cele Spokrewnionych: obydwie grupy chcą, aby miasta się powiększały i aby Śpiący zajmowali się swoimi własnymi sprawami, chociaż z zupełnie innych powodów. Jednak te dwie frakcje Świata Mroku nie współdziałają ze sobą zbyt dobrze. Technokracja widzi wampiry jako nieprawidłowości, które należy usunąć. Spokrewnieni widzą magów jako głupców igrających z mocami, których nie mogą zrozumieć.

Plany polityczne są wspólne dla wszystkich trzech grup, nawet wśród ich własnego rodzaju. W wielu przypadkach cele jednej grupy zgadzają się z dążeniami innej, lecz rzadko prowadzi to do prób solidarności. Znacznie częściej motywacje i wierzenia poszczególnych grup są ze sobą w konflikcie. Garou z Czerwonych Szponów nie zgodzi się z planami ekspansji Sabatu, ani z ogólną filozofią Technokracji. Ich ideały są od siebie zbyt odległe, aby było łatwo nawiązać sojusz. Tradycje i Tremere toczą ze sobą trwającą od dawna wojnę, która z pewnością stanie na drodze ich współpracy. Różne przeszkody we współdziałaniu można odłożyć na bok na krótko, lecz rzadko udaje się to przez dłuższy czas. Zazwyczaj zagorzali wrogowie czekają na dowolną wymówkę, aby przerwać współpracę, najlepiej na stałe.

O wszystkim tym powinno się pamiętać przy wprowadzaniu trupy w „Czynnik Chaosu”.

Rodzina

Ironią jest, że wampiry nie myślą źle o Samuele Haightcie. Pomógł Sabatowi w walce z demonem, który chciał się osiedlić w ich mieście (patrz *The Storytellers Guide to the Sabbath*), a Camarillę wspomógł w likwidacji wampirzej organizacji handlarzy niewolników (patrz *New Orleans by Night*). Większość Kainitów uważa Haighta za sprzymierzeńca, jeśli nie za przyjaciela – zmniejszył populację Lupinów i ostrzegał wampiry w potrzebie. Krótko mówiąc, spowodował za pomocą swoich działań, że świat stał się dla Rodziny trochę bezpieczniejszy. Dlaczego mieliby chcieć go zatrzymać?

Haight jest interesującą postacią. Wprawdzie w przeszłości okazał się pożyteczny, może jednak łatwo stać się zagrożeniem. Wydaje się wiedzieć zbyt dużo o Spokrewnionych, ale jeszcze nie użył tej wiedzy dla osobistych korzyści. Krążą plotki, że w przeszłości zabił kilkoro Kainitów i żywił się ich krwią, ale nie są one dowiedzione. Nikt jeszcze nie miał okazji spędzić go Więzią Krwi, a przecież pomagał i Sabatowi i Camarilli – możliwe, że pracuje dla innej grupy Spokrewnionych, a takiego zagrożenia nie można zignorować. Co się stanie, jeśli dojdzie do porozumienia z magami, z których wielu chciałoby unicestwić Spokrewnionych? Jak dużo wiedzy może znajdować się w rękach obcego?

Jeśli plotki są prawdziwe, w jego planach leży przebudzenie Przedpotopowców, a przynajmniej kradzież ich Vitae. Nie można na to pozwolić, a jeżeli ktoś ma otrzymać ich krew, czy nie powinny to być ich Dzieci?

Garou

Samuel Haight wydaje się niezniszczalny. Został pokonany w walce i na oczach wielu Garou wyrwano mu kończynę po kończynie, a jednak wciąż powraca. Ten podły, skażony Żmijem fałszywy Garou musi zostać powstrzymany za wszelką cenę! Zna silne i słabe strony Garou jak tylko Krewniak potrafi i zamordował zbyt wielu wybrańców Gai. Jak można mu pozwolić żyć? Łączy się z Pijawkami i Tancerzami Czarnej Spirali, a każde jego działanie ukazuje, że jest wrogiem wojowników Gai. Naszym imperatywem jest zatrzymanie go, zanim jego dalsze plany się powiedą! Wciąż zdejmuję skóry ze swoich wrogów prawdopodobnie po to, aby tworzyć więcej sobie podobnych. Czy Garou muszą się obawiać za każdym razem, gdy spotkają dziwnego Garou? Czy w tych ostatnich dniach muszą się bać nawet swoich własnych Krewniaków?

Samuel Haight był Krewniakiem zanim stał się Garou, a to jest ostatecznie obraza. Łowca skór ślubował stworzyć więcej Tancerzy Skór, używając skór martwych Garou jako środka wzbudzającego Pierwszą Przemianę u innych Krewniaków. Wielu wilkołaków zastanawia się, jak traktowało swoich Krewnych, i czy groźny gest jest tym, co wystarczy zaniedbywanemu członkowi rodziny do przyłączenia się do Haighta i jego szalonych planów. W wielu przypadkach te niewypowiedzane troski przychodzą zbyt późno.

Haight musi zostać zniszczony za wszelką cenę. Jest Żmijem w wilczej skórze.

Zapowiedź burzy



W sercu każdego obcego
Oto on nadchodzi, uważaj
Daj światu nauczkę
Oto on nadchodzi, uważaj
— Faith no More, „Crack Hitler”

Preludium dla Garou:

Było ich siedmioro, siedzieli wokół dogasających węgli ogniska rozpalonego na Zgromadzenie. Powietrze było lodowate, lecz sierść na ich ciałach dawała im ciepło. Garou siedzieli kilka minut w ciszy, podnieceni obrzędami i wyczerpani tańcem, napawając się ciszą nocy i pięknem Luny.

Jako pierwszy przemówił Śpiewający Poza Kolejnością, Fianna: – Mówią, że Łowca Skalpów wciąż żyje. – Jego głos był mocny, pełen radości z życia, którą mógł docenić tylko Ragabash. Jednak jego ton był uroczysty. – Słyszałem, że załatwił w Kansas całą grupę wiedźm. Część zabił, a reszcie skradł moc.

Niektórzy młodszy Garou zaczęli szeptać, nic sobie nie robiąc z plotek. Stara Przecięta Kość wręcz zadrżała. – Słyszałam od mojego starego przyjaciela z San Francisco, Be-
atnika, że w starym wagonie kolejowym znalazł pozbawione skór ciała. Nie wiedział, czy to robota Łowcy Skalpów, ale miejsce śmierdziało Tancerzami Czarnej Spirali. – Splunęła w ognisko, spojrzęła jak plwocina zamienia się w parę, po czym kontynuowała. – Ostatnią rzeczą, której ktokolwiek potrzebuje, są Tancerze pobierający nauki od Haighta.

Przemówił jeden ze szczeniaków, nie mający jeszcze nawet imienia. Brzmiało to tak, jakby przy piknikowym ognisku opowiadał historie o duchach: – Słyszałem o caernie w Teksasie, niedaleko od San Antonio. Słyszałem, że był opuszczony, ale w powietrzu był zapach krwi Garou, a na pozbawionym skóry ciele jednego ze Starszych wyryte były słowa SAMUEL HAIGHT BYŁ TUTAJ. – Rozejrzał się gotowy kontynuować, lecz zobaczył otaczające go twarze. Nikt z pozostałych nie wyglądał, jakby mu się spodobał ten pomysł. Wszyscy bowiem wiedzieli, że plotki były prawdziwe.

Wszyscy po kolei opowiedzieli zasłyszane opowieści. Niektóre z nich były niedorzeczne i nie miały nic wspólnego z Samuelem Haightem, jednak wciąż je opowiadano, wciąż budowano atmosferę strachu. Został zabity, ale porwócił. Jak ktoś mógł być pewny, że Haight nie żyje? Na Alasce odkryto kilkoro pozbawionych skóry Garou, w tym samym czasie ludzie zabili tuziny wilków. Czy Haight mógł być za to odpowiedzialny? Ostatnie trzęsienie ziemi w Los Angeles ukazało rzekome pozostałości ponad 20 Garou, wszystkich bez skór. W Ontario znikali Garou,

a w Rosji wilkołaki mówiły o jeszcze bardziej tajemniczych zgonach.

Nawet jeśli Łowca Skalpów nie żył, jego imienia używano zbyt często. W końcu przemówił Wendigo. Skacząc do Chmur mówił niewiele głośniejszym niż szeptem, działał tak od kiedy jego gardło zostało rozszarpane. – Słyszałem, że Samuel Haight udaje się do Mexico City, ma się tam sprzymierzyć z Pijawkami i raz na zawsze skończyć z Garou...

Wataha jest w swoim caernie gdy ze Szczepu Czystego Serca nadchodzi wiadomość, że ostatnio w Arizonie widziano Samuela Haighta. John Czarny Koń, Krewniak Wendigo, twierdzi, że spotkał mężczyznę przedstawiającego się jako Samuel Haight. Mówi także, że ten człowiek zaoferował mu szansę stania się Garou. Szczep Malowanych Piasków próbował go zlokalizować, lecz bezskutecznie. Czarny Koń twierdzi wreszcie, że Haight miał zamiar udać się do Mexico City, aby „odnaleźć potężnego sprzymierzeńca i zmącić wody niezadowolenia”. Niektórzy dziwią się, że Czarny Koń zadał sobie trud ostrzeżenia swoich Krewniaków, ponieważ nigdy nie trzymali się blisko. Inni, zwłaszcza Szczep Czystego Serca, wierzą, że to po prostu dostarcza kolejnego dowodu: Haight szuka więcej sobie podobnych spośród niezadowolonych Krewniaków.

Rozmowa z Czarnym Koniem okazuje się trudna – kilka godzin po tym jak zatelefonował do swojej siostry, Ann Susan, odnaleziono go rozczłonkowanego. Nikt ze szczepu nie spotkał wcześniej Haighta, ale na ciele Czarnego Konia był dziwny zapach Garou, mocno wymieszany ze smrodem Żmija.

Starsi z caernu watahy bez wahania przekazują wiadomości, zwłaszcza jeśli członkowie watahy są Wendigo lub też wcześniej walczyli z Haightem. Jeśli wataha wcześniej spotkała Łowcę Skalpów i postanawia sprawdzić pozostałości – zwłoki Johna Czarnego Konia – istotnie odkryją na jego ciele zapach Samuela Haighta. Po raz pierwszy Garou zostali wyraźnie ostrzeżeni gdzie Haight zamierza się pojawić. Taka szansa może się już nie powtórzyć.

Jednak w Mexico City jest niewielu Garou, a większość z nich to pomiot Żmija. Całe miasto przepełnione jest Pijawkami i nie ma w nim prawdziwego szczepu. Będzie to długa podróż. Jakiegokolwiek próby otwarcia Księżycowego Mostu Ataku, czy nawet Dzikiego Księżycowego Mostu, doprowadzą watahę do samego serca Podbrzusza Żmija, jedyne miejsce w całym regionie do którego można się dostać za pomocą Księżycowego Mostu. Każdy Garou lądujący w Podbrzuszu Żmija może spoczywać w pokoju. Garou nie wiedzą nawet, że Podbrzusze istnieje, nie są więc przygotowani na to, co się w nim znajduje.



Preludium dla magów:

– Słyszałam, że to wilkołak zajął się Farmą Crombeya. Czy ktoś wie, czy to prawda! – Słowa te wydały się brzmieć zbyt niedbale, w paskudny sposób szczęśliwie. Reszta kabały spojrzała na Trinę tak, jakby straciła rozum. Siedzieli w małej kawiarni, jedząc to co wybrali z bogatego menu i pijąc swoją ulubioną mieszankę kaw. Troje z nich położyło dłonie na oczach, próbując złagodzić silny ból głowy, który miał nadejść za kilka sekund.

Grimm spojrzał młodej Eutanatos w twarz i zmroził ją wzrokiem. – Bardzo delikatnie i subtelnie. Mam nadzieję, że wybrałaś już gdzie chcesz, żeby pochowano twoje ciało?

– Tak, dziecko. To prawda. – Głos, który odezwał się za Triną był chłodny, przepełniony powstrzymaną złością. Odwróciła się prędko, a jej wzrok jeszcze szybciej wrócił na poprzednie miejsce. Allaister Crombey podszedł do niej, jego twarz była nie wyrażającą żadnych uczuć bladą maską. Później się uśmiechnął delikatnym, a właściwie paskudnym uśmiechem, a Trina miała ochotę zapaść się pod ziemię. Wyczuła ogromną moc dzierzoną przez tego człowieka, jego złość miała wręcz fizyczny wymiar. – On „zajął się” Fundacją moich przodków, zabił moją żonę i zabrał moc Drzewu Świata. – Odczuwany przez niego gniew pokrył jego twarz karmazynem, lecz ciągle był na niej obecny uśmiech. W jego głosie wciąż brzmiał chłód. – Jeśli jednak wszystko to jest dla ciebie tym samym, raczej zamilknę. – Jego głos obniżył się o kilka oktaw. – Nie pozwolę Samuelowi Haightowi dowiedzieć się, że wyznaczyłem nagrodę za przyprowadzenie go do mnie żywego lub martwego.

Przebudzeni mają swoje własne powody, aby chcieć ujrzeć Haighta martwym, lub też w przypadku Technokracji, złapanym i zbadanym. Haight zdobył sobie wśród magów wielu wrogów, a nie ma w ich szeregach sprzymierzeńców. Poziom Paradoксу, który Haight może osiągnąć jeżeli będzie kontynuować swoje plany, może okazać się szkodliwy dla wszystkich, którzy się wokół niego znajdują, a poza tym zniszczył już jeden Węzeł.

Zaczęły dochodzić plotki, że nieznane siły zniszczyły małą Fundację Sierot w Carmel w Kalifornii. Nie ma rzetelnych dowodów, że to Samuel Haight jest za to odpowiedzialny, jednak nie ma już niegdyś istniejącego małego Węzła, a Technokracja w inny sposób zajmuje się Węzłami i Fundacjami.

Bohaterowie mogli znać kogoś spośród Sierot, lub też po prostu chcą wiedzieć, kto zabija magów. Jeśli aktywnie ścigają Haighta za to, co zdarzyło się Crombeyom, lub też za Mówcę Marzeń El Dorado, mogli słyszeć o ataku na Fundację Sierot. Było tam czworo magów, którzy często podróżowali, koncertując w swoim zespole Bottomless Pit. Od czasu do czasu grali nawet w gotyckich barach, zwłaszcza na zachodnim wybrzeżu.

Nazywali się: Sandi Calloway, Brit Langley, Jason Fredericks i Tony Cruise. W piwnicy spalonego domu odnaleziono pozostałości ich ciał. Torturowana dusza Jasona krzycza-

ła z bólu; przedłużająca się agonia doprowadziła go do szaleństwa. Osoby, które odwiedzą to miejsce i potrafią komunikować się ze zmarłymi mogą zidentyfikować to wszystko jako dzieło Samuela Haighta (Duch 2 i Umysł 3, plus rzut na Oddziaływanie + Zagadki, stopień trudności 7).

Technokracja także będzie próbowała zdobyć informacje. Jedyną rzetelną wiadomością, którą uzyskają dzięki zapisom rozmów telefonicznych jest to, że winowajca znajduje się w drodze do Mexico City i czeka tam na niego około dwa tuziny ludzi. Ludzi, do których dzwoniło z rezydencji w ciągu ostatnich dwóch tygodni. Jedynym wyjątkiem jest Diana White z San Francisco, która nie ma pojęcia gdzie jest Samuel Haight, choć przyznaje, że go zna. Użycie odpowiednich Sfer ułatwi odkrycie prawdy, lecz może też doprowadzić do kłopotów. Krótco po przybyciu trupa spotyka trzech Ludzi w Czerni. Wiedzą oni o incydencie i robią wszystko, aby powstrzymać lub zniszczyć bohaterów, jeśli będą zbyt długo grzebać w ruinach. Technokracja jest bardzo zainteresowana odkryciem przyczyn eksplozji.

Preludium dla wampirów:

– Ktoś z was zna Samuela Haighta? Tak! No to posłuchajcie: słyszałem, że jedzie do Mexico City. Podobno wie, gdzie spoczywa Przedpotopowiec. Nie, nie chce go zabić, chce się z nim zaprzyjaźnić. Mówię poważnie. Mówi, że chce zdobyć trochę jego krwi, aby pozostać młodym. Nie, nie chce być Przeistoczony, mówi, że to by go zabiło, ponieważ jest Lupinem. Tak, ale koleś jest w porządku. Każdy, kto zabija wilkołaki, jest w porządku.

No więc chodzi o to: przydałaby mu się pomoc. Chce kogoś, kto będzie osłaniał jego tyłek gdy będzie robił tę całą brudną robotę. Tak więc kto mówi, że mamy mu zostawić całą zabawę! Ja! Cóż, powiedzmy, że nie mam nic przeciwko małej, nocnej przekąsce. Do diabła, przyłóżcie się do niego.

Dla postaci z Sabatu sprawa jest prosta. Haight wchodzi na terytorium sekty, a wie o niej tyle, że zdaje sobie sprawę z tego, że Spokrewnieni przemieszczają się z miejsca na miejsce. Nie chciałby, aby inny napotkany członek Sabatu zaskoczył go na tamtym terenie.

Jest spora szansa na to, że Spokrewnieni, którzy spotkali Samuela Haighta wcześniej, mile go wspominają. To samo można powiedzieć o drugiej stronie. Wprawdzie nie jest to zalecana metoda wprowadzania postaci, lecz Haight może im zaoferować asystowanie przy odnajdywaniu tego, co uważa za Przedpotopowca. Haight złoży tę ofertę tylko tym Spokrewnionym, którzy na jego oczach popełnili diabolizm.

Haight odróżnia Camarillę od Sabatu, co wzbudza podejrzenia wielu wampirów. Nie ma pojęcia o Wolnych Stanach Anarchistów, a przed Spokrewnionymi z Sabatu będzie odpowiadał tylko wtedy, gdy znajdzie się na ich terytorium. Gracze z Camarilli mogli zostać zaproszeni, aby wzbudzać zamieszanie, zwłaszcza jeśli wyrządzili Haightowi jakieś przysługi.



Chronologia „Czynnika Chaosu”

2 października:

Samuel Haight zabija mieszkańców małej Fundacji Sierot w Carmel w Kalifornii. Energia Węzła jest przez następne trzy dni wchłaniana przez łaskę Haighta. Wszystkie próby spojrzenia w przyszłość zawodzą w wyniku działania Paradoксу przyszłości.

7 października:

Haight niszczy fizyczną formę Fundacji Sierot.

9 października:

W pobliżu Szczepu Malowanych Piasków w Arizonie, Haight spotyka Johna Czarnego Konia. Oferuje Krewniakowi moce Garou, Czarny Koń odmawia.

10 października:

Haight zabija Czarnego Konia zaraz po tym, jak doniósł o całej sprawie swojej siostrze, Garou ze szczepu.

27 października:

Haight przybywa do Mexico City.

28 października: (Pierwszy Dzień Umarłych)

O godzinie 12.01 miastem wstrząsają eksplozje. W powstałych pożarach zostaje prawie zniszczonych kilkoro Spokrewnionych, a na kilka godzin zostaje wstrzymany ruch uliczny. Siły policyjne zaczynają szukać przyczyn wybuchów. Wśród nich znajduje się kilku Ludzi w Czerat i HIT Marków. Ponadnaturalnych mieszkańców miasta ogarnia paranoja.

29 października: (Drugi Dzień Umarłych)

Haight wraca do Podbrzusza Żmija. Jego mieszkańcy są wściekli z powodu inwazji na ich sekretne siedlisko.

30 października: (Trzeci Dzień Umarłych)

Haight opuszcza Mexico City, przenosząc się do Jordanii. Napotyka tam dziwnych magów, którzy wskazują mu drogę do Paraiso Vista. Jeśli trupa za nim podąży, najpierw spotka magów z Al Durab, a później siły z Petry, potężnego militarystycznego miasta, które ukrywa przerażającą tajemnicę.

31 października: Czwarty Dzień Umarłych/Halloween)

Samuel Haight wraca do Mexico City. Technokracja nawołuje do oczyszczenia miasta z innych istot ponadnaturalnych. Chaos wybucha gdy siły Technokracji i Sabatu spotykają się w walce. Umarli wstają, aby bronić swoich rodzin przed obiema grupami, a Garou znajdują się pomiędzy wszystkimi. Z sobie tylko znanych powodów przybywają do miasta z różnych stron świata Spokrewnieni, magowie Tradycji i Garou.

1 listopada: (Piąty Dzień Umarłych/Dzień Wszystkich Świętych)

Wojna w Mexico City trwa gdy Garou odprawiają Rytuał Umarłych, oddzielający tutejsze upiory od świata żywych. Populacja Sabatu wzrasta trzykrotnie. Garou uciekają, aby ratować życie. Technokracja przyzywa posiłki. Samuel Haight przybywa do Paraiso Vista i budzi Huitzilopoctliego, bardzo starego i potężnego Kainitę. Trupa próbuje zatrzymać Haighta i spotyka się z nim w ostatecznej, krwawej walce.

2 listopada: Żniwo wojny

Wojna w Mexico City trwa, a jedynym pewnym zwycięzcą jest Pentex. Trupa musi radzić sobie z tym, co się stało, oraz przygotować się na to, co nadejdzie.

Wprawdzie Haight nie ma ze Spokrewnionymi żadnych prawdziwych zatargów, jednak z pewnością im nie ufa. Dla niego wampir jest użyteczny tylko jako źródło Vitae, aby pozostać młodym i zdrowym. Jego pierwsze spotkanie ze Spokrewnionymi polegało na tym, że jeden z nich uderzył go w tył głowy, po czym wypił część jego krwi. Haight spędził kilka lat jako łowca czarownic zanim powrócił do swojej ulubionej zwierzyny – Garou.

Istnieje możliwość, że jeden czy dwóch Spokrewnionych z Europy lub Azji będzie mniej mile wspominać Samuela Haighta. Większość wampirów tak samo chętnie stanie u boku Haighta jak przeciwko niemu. Haight przysłużył się kilku Spokrewnionym, wiadomo, że nawet kupował od nich Vitae za rozsądną cenę, gdy był w potrzebie. Haight jest uzależniony od krwi wampirów. Bez niej najprawdopodobniej za jakieś dziesięć lat zacznie się starzeć. Łowca Skalpów zawsze ma dostęp do zaopatrzenia.

Haight nigdy nie bał się Kainitów i najprawdopodobniej nigdy nie będzie. W przeciwieństwie do innych ponadnaturalnych istot wampiry są tylko pionkami, które

można wykorzystać i odrzucić. Haight jest na tyle mądry, że wie, które z nich mogą go zdradzić.

Spokrewnieni z Nowego Orleanu najlepiej wiedzą gdzie można szukać Haighta, lecz może tam być jeden lub więcej Gangreli, którzy osobiście potraktowali zabijanie przez niego Garou. Każdy Spokrewniony może wkraść się w łaski Łowcy Skalpów zgłaszając po prostu swoją kandydaturę do asystowania mu w jego działaniach, lecz on nie zaufa wampirowi, którego nie zna. Jeśli Spokrewnieni znają jakieś inne istoty ponadnaturalne, zwłaszcza Gnatożółtych, Sieroty lub Verbeny, mogą za ich pośrednictwem dowiedzieć się o planach Haighta.

Żaden typ postaci nie będzie zbyt zadowolony z tego, że Haight wybiera się do Mexico City – i udaje się tam w poszukiwaniu Przedpotopowca. Powinien być przynajmniej obserwowany przez Spokrewnionych w jak największym stopniu.

W ten czy inny sposób twoja trupa powinna się dostać do Mexico City akurat wtedy, gdy rozpoczyna się tam zabawa.

Dni Umarłych



Chronologia dla 28 października

00.01 – 11.00: Trupa przybywa do Mexico City.

12.01: Eksplodują budynki w całym mieście. Pożar wymyka się spod kontroli, a w niektórych częściach miasta ruch uliczny zostaje zupełnie zatrzymany.

12.15: Siły Technokracji zaczynają szukać przyczyn eksplozji. Za odpowiedzialnych uważa się Garou. Na czas zagrożenia „nieoficjalnie” wprowadza się stan wyjątkowy.

17.30: Seria eksplozji niszczy wszystkie ważniejsze miejskie elektrownie. Całe miasto pogrąża się w ciemnościach.

18.35: Budzą się Spokrewnieni z Mexico City; wielu z nich wierzy, że bomby były przeznaczone dla nich. Nie są zbyt zadowoleni. Pentex rozpoczyna swoje własne śledztwo, podejrzewając Kombinerki.

Zaczyna się noc...



Rozdział pierwszy: Krwawy ślad

*Nie obawiajcie się o swoje dusze
O nienawiść i potęgę
Śpiewajcie pieśń o nieśmiertelności
Umarły Anioł przybył
Spójrzcie na ciemność i smutek
W tym imperium
— Liers in Wait, „Empire”*

Pierwszy rozdział zagłady Samuela Haighta rozpoczyna się, gdy trupa przybywa do Mexico City. Dzięki Haightowi w mieście szybko narasta zgiełk. W tym miej-

scu trupa zostaje wtłoczona w wyścig z czasem, a pomiędzy nimi, a ich celem piętrzą się tysiące trudności.

Część Pierwsza: Odliczanie do nicości



*Wojna, dzieci,
Jest tylko na odległość strzału,
Jest tylko na odległość strzału...
— Rolling Stones, „Gimme Shelter”*

Dzień Pierwszy: Od momentu przybycia Haighta do Mexico City jego jedynym celem jest odnalezienie Matuzalema zwanego Huitzilopochtli. Sądzi on, że starożytny Wampir śpi w ruinach azteckiej piramidy, ponieważ wszystkie ślady prowadzą do tego potężnego źródła, które kontroluje miasto. Martwi go trochę perspektywa przebudzenia potężnego stworze-

nia, lecz pragnienie nieśmiertelności już dawno temu przezwyciężyło wszelkie obawy. Im dłużej żyje, tym więcej Garou umiera, a tylko to tak naprawdę się liczy. Samuel Haight jest osobą, która wyznaczyła sobie cel i jest bardzo zdeterminowana.

Haight wie, że wszyscy zwróceni są przeciwko niemu: pewne jest, że Technokracja i Garou z Mexico City sprzeciwia się jego planom, a związki pomiędzy nim i jego poprzednimi pracodawcami, Pentexem, są co najmniej napięte. Haight próbuje złagodzić nierówności powodując, że wszyscy potencjalni wrogowie zwrócą raczej uwagę na siebie nawzajem, niż na niego.



Dywersja

Haight ma w mieście kilku ludzi, którym wyda specjalne rozkazy, i którzy z radością słuchają szaleńca. Wczesnym rankiem, 27 października, zakładają oni ładunki wybuchowe w kilkunastu miejscach miasta. Dokładnie o 12.01 miastem wstrząsają eksplozje. Celami są: Dworzec Główny, Monumento a la Revolución, Muzeum Diego Rivera, Santo Tomas de Villanueva, Hotel Cortes i Templo de La Santísima, a także kilka Schronień Spokrewnionych. Wprawdzie żadna z eksplozji nie wyrządza nie dających się naprawić szkód, jednak z pewnością zwraca uwagę miejscich istot ponadnaturalnych.

Miasto lekko szaleje. Po niedawnych atakach w południowym Meksyku i po fali przemocy, którą one wywołały, miejscy Śpiący są przerażeni. Zaniepokojony Sabat szuka odpowiedzialnych za zamachy. W wyniku eksplozji jedynie kilka osób zostało rannych, jednak w mieście szereg się plotki mówiące o setkach zabitych. Niewiarygodnie zatłoczone ulice stają się jeszcze bardziej nieprzejezdne, ponieważ pojazdy służb miejskich blokują wszystkie najważniejsze arterie, gdy rozpoczyna się druga część planu Haighta. Policja Mexico City – w tym oddziały specjalne, dowodzone przez Ludzi w Czerni – jest informowana o miejscach, gdzie podobno umieszczone są bomby. Wiadomości te przekazywane są z różnych części miasta, a nawet z automatów telefonicznych znajdujących się na obszarze Stanów Zjednoczonych.

Zaciemnienie

Najgorsze nadchodzi, gdy za pomocą prawdziwych bomb wylatują w powietrze największe elektrownie Mexico City. Po zachodzie słońca budzą się Wampiry. Śpiący zagrożeni są w chaosie, a wampiry szykują odwet na wszystkich potencjalnych zamachowcach. Gnatożuje ze Szczepu Słodkiej Wody przez całą noc walczą, ścierają się z Sabatem i starają się zejść z drogi Ludziom w Czerni i HIT Markom, którzy zostali wysłani na ulice, aby zapobiegać zamieszkom.

Na cmentarzach i w nawiedzonych miejscach powstają upiory Osieroconych Dusz z Mictlan, aby zebrać swoją daninę w pożywieniu i napojach. Widząc ogarniający miasto chaos i brak trybutu widma wpadają we wściekłość. Zamęt wzmaga fakt, że niektóre upiory starają się chronić przed Wampirami, Technokracją i Garou tych Śpiących, których znały za życia.

Gdy szaleje bitwa, Samuel Haight cicho wślizguje się w miejsce, które powinno być Schronieniem Huitzilopochtli, jednak tylko po to, aby stwierdzić, że najwidoczniej zostało opuszczone. Odnajduje przejście do Podbrzusza Żmija i zapamiętuje je, planując powrócić tam następnego ranka wraz z posiłkami.

Od Narratora zależy, czy trupa napotkała już jakichś wrogów. Chodzi o to, aby dostarczyć rozrywki nie powodując jednocześnie zbyt poważnych obrażeń u trupy. Opo- wieść się dopiero zaczęła.

• Oddziały HIT Marków są już na ulicach. Rozglądają się za kłopotami, zwłaszcza wywołanymi przez istoty ponadnaturalne. Iteracja X chce zatrzymać rozruchy, zanim zdążą się rozwinąć, więc z pewnością będzie ścigać wszystkich nieznanych sobie ponadnaturalnych. Ludzie w Czerni próbują badać przyczyny eksplozji. Jeśli któraś z postaci wejdzie im w drogę, mają w zwyczaju najpierw strzelać, a dopiero później zadawać pytania.

• Sabat jest wściekły. Komuś, najprawdopodobniej szpiegom Camarilli, udało się zniszczyć ich Schronienia gdy spali. Każdy nieznany Kainita, Garou lub mag jest uczciwym celem.

• Szczep Słodkiej Wody nie szuka kłopotów, ale zważywszy na rozgrywające się wydarzenia, członkowie szczepu zaatakują każdego, kto podejdzie zbyt blisko nie wyrażając jednocześnie ochoty do rozmowy. Jedynym wyjątkiem są tutaj Garou, którzy od razu nie atakują. Te wilkołaki są największą nadzieją trupy – znają miasto i mogą służyć za przewodników w zamian za pomoc. Mają jednak swoje własne problemy i nie przyłączają się do trupy ani nie będą służyć jej za mięso armatnie.

• Pentex nie jest pewny kto wysadza miasto, lecz zamierzają się upewnić, że to nie oni są celem. Zostanie wysłanych kilka Grup Interwencyjnych, a większość budynków będzie przygotowanych do walki z każdym potencjalnym przeciwnikiem.

• Oprócz tego istnieje jeszcze spore ryzyko, że rozgniewani umarli zwrócą swoją uwagę na trupę i uznają, że to oni są winni.

Chronologia dla 29 października

Wczesne godziny poranne, 29 października: Trupa najprawdopodobniej napotyka Szczep Słodkiej Wody i dowiaduje się od Wędrującej, gdzie może pokazać się Haight. Rzeczywiście się tam pojawia, lecz jego współpracownicy ostrzegają go i ucieka.

Od 6.00 do 19.00: Śledztwo prowadzone przez Technokratów pozwala im stwierdzić, że za eksplozje mogą być odpowiedzialni magowie Tradycji. Spokrewnieni śpią w swoich Schronieniach, lecz są co najmniej niespokojni. Garou na próżno poszukują Samuela Haighta, który właśnie wchodzi do Podbrzusza Żmija.

19.30: Czy trupa podąży za Haightem do Żmijowej Dziury...?

Scena dla magów

W mieście minęło pół godziny, a już wszystko wydawało się zmierzać prosto do piekła. Powietrze było gęste od dymu wydobywającego się z kilku pożarów, których strażacy do tej pory nie zdołali ugasić. Upiory ryczały na tyle głośno, że... cóż, mogłyby obudzić umarłego. W oddali słychać było wycia Garou, a słońce już zaszło, nieuniknione więc było, że te cholerne wampiry będą chciały się zemścić za szkody powstałe gdy spały. Grimm spojrzął w lewo; Trina patrzyła na niego, a jej ruchy stały się nerwowe i zaczęła drżeć. Z bladą twarzą odwróciła się w jego kierunku. – Mamy towarzystwo.

Grimm spojrzął ponad swoim ramieniem i ujrzał pojawiające się w polu widzenia HIT Marki. Podobnie jak on miały kamienny wyraz twarzy; jedyna różnica polegała na tym, że było w niego wymierzonych więcej cierpkich spojrzeń, niż mógł odwzajemnić. Było ich pięciu. Ucieczka wydawała się najlepszym wyjściem.

Magowie Tradycji i Sieroty, którzy przybyli do Mexico City, najprawdopodobniej zechcą ścigać człowieka, odpowiedzialnego za zabójstwa ich współbraci. Większość magów będzie wiedzieć przynajmniej trochę o tym, że

Pierwszy Dzień Umarłych: Dzień Osieroconych

Dusz

Dni Umarłych są połączeniem katolickich i azteckich wierzeń. Katolicy misjonarze połączyli swoje własne koncepcje Wigilii Wszystkich Świętych i Dnia Wszystkich Świętych (które pochodzą z wcześniejszych pogańskich świąt) z potężnymi wierzeniami w Mictlan, krainę umarłych, i w Mictlantecuhlti, azteckiego boga umarłych. Katolicy misjonarze na tyle zmienili swoje własne wierzenia, aby mogli je przyjąć Aztekowie, zadanie to wymagało zdumiewająco mało wysiłku. W ciągu kilku lat święci i demony dołączyli do azteckich bogów w Mictlan, a pierwotni mieszkańcy Meksyku zaakceptowali tę zmianę tak łatwo, jak masy akceptują konieczność płacenia podatków. Wprawdzie Dni Umarłych rozwijały się oddzielnie niż obchody Halloween, jednak w Meksyku te dwa święta połączyły się w dużym stopniu.

W czasie Dni Umarłych bariera pomiędzy światami żywych i umarłych słabnie, co ułatwia upiórom poruszanie się wśród żywych. Wiele z nich po prostu odwiedza swoje rodziny, upewniając się czy wszystko jest w porządku. Inni robią znacznie więcej. Dni Umarłych to także czas zemsty na tych, którzy skrzywdzili umarłych i ich żyjących krewnych. Kiedyś był to jedynie czas celebrowania pamięci o tych co odeszli, teraz tych umarłych należy się bać i stawiać im czoła. Kpiny i daniyny oraz modlitwa i uczty są nieodłącznymi elementami Dni Umarłych.

Pierwszy Dzień Umarłych jest czasem wspomnienia Osieroconych Umarłych, tych którzy nie mają rodziny, która by o nich pamiętała i płaciła im daniinę. Większość meksykańskich rodzin wystawia przed swoimi domami jadło i napoje dla Osieroconych; w mniejszych społecznościach często zbiera się w miejscowym kościele dary od kilku rodzin w nadziei, że Osieroceni nie przyjdą do domów, gdzie nie są mile widziani. Wraz z końcem nocy Osieroceni Umarli powinni wrócić do Mictlan, prześlani przez okres następnego roku. Oczywiście, nie zawsze się tak dzieje.

miasto jest fortecą Technokracji i większość z nich skłoni się do ostrożności, jedyne bezpiecznego sposobu przebywania na wrogim terytorium. Jednak ostrożność niewiele im da, jeśli pokażą się po północy 28 października. Magowie technokracji są w nieładzie; miasto zostało zaatakowane i nikt nie wie przez kogo. Technokraci szukają nieznanym sobie magów, a także innych rodzajów Przebudzonych. Jakiegokolwiek użycie wulgarnej magii ściągnie gniew Technokracji. HIT Marki i Ludzie w Czerń są wszędzie, szukają przyczyny kłopotów. Są przygotowani na niedogodności i na kontakt z każdym przeciwnikiem, który wejdzie im w drogę.

Technokracja nie wie, co zrobić z Pentexem, lecz zostawi korporację i jej pracowników samym sobie. Pentex jest głównym źródłem zarobków wielu mieszkańców, a meksykańscy Technomanci nie zwracają uwagi na ponadnaturalne działania korporacji. Obydwie grupy doszły do porozumienia – schodzą sobie z drogi, aby uniknąć konfliktów, a nawet od czasu do czasu sobie pomagają. Jakikolwiek mag napotkany przez przebywające w służbie Pentexu fomory będzie natychmiast zgłoszony i, jeśli to możliwe, śledzony.

Jedynie, co mogą zrobić magowie, to mieć oczy otwarte na kłopoty. Napotkanie kogoś może prowadzić do katastrofy. Jacykolwiek magowie będą w najlepszym wypadku schwytani, choć raczej zostaną zgładzeni. Wszystkie próby logicznego porozumienia się z Technokracją spełzną na niczym, chyba że magowie użyją Sfery Umysłu, aby poprzeć swoje argumenty.

Głównym celem trupy jest schwytanie Samuela Haighta. Bardzo groźne w skutkach mogą być pokusy odejścia od tego celu, szczególnie dla Tradycji, które mocno sprzeciwiają się niszczeniu natury. W trupie wybuchną konflikty, lecz rozsądni nie przyłączą się do tych walk. Ściganie Samuela Haighta powinno okazać się najważniejsze, zwłaszcza jeśli wziąć pod uwagę wściekłą Technokrację.

Odnalezienie Haighta pierwszej nocy będzie prawie niemożliwe. Poszukiwanie go za pomocą magii na nic się nie zda, ponieważ laska będąca w posiadaniu Haighta zapewnia mu niesłychanie potężną kontrmagię. Szanse odśledzenia go są bardzo mizerne, najlepiej zlokalizować kogoś z jego współników. Jedyną osobą, która wie o planach Haighta, jest Mary Taylor - Wędrująca (patrz Księga Pierwsza, Rozdział Drugi). Mary wie sporo o zamierzeniach Samuela Haighta, ale niewiele z nich będzie chętna przekazać. Jest przerażona z powodu Haighta, a właściwie z tego co inni Garou myśleliby o niej, gdyby poznali jej przeszłość. Boi się nawet własnego cienia. Przeżyła całkowite załamanie nerwowe i w wypadku kłopotów najprawdopodobniej ucieknie lub zaatakuje (zależy od Narratora).

Mary może powiedzieć magom, że Haight szukał sekretnego przejścia w pobliżu piramidy Huitzilopoctliego, lecz trzeba ją zmusić, aby podzieliła się swoją wiedzą. Można użyć Sfery Umysłu, lecz grozi to zauważeniem przez Technokrację i gniewem Gnatożujów. Jeśli kabała chce żyć, powinna uniknąć jednego i drugiego.



Scena dla magów Technokracji

Technokracja ma silną pozycję w Mexico City. Istnieje szansa, że trupa pochodzi z tych stron, lub została tutaj przysłana w celu wykonania jakiegoś zadania. Dla członków Technokracji przygoda rozpoczyna się, gdy eksplozje wstrząsają miejscem, gdzie ulokowany jest Konstruktor. Od tej chwili muszą zlokalizować źródło problemów. Najprawdopodobniej znajdą więcej, niż by oczekiwali.

Niezależnie od tego, czy są pod postacią wilkołaków, możesz przyjąć, że w mieście pojawiło się kilku Garou, szukających Samuela Haighta. Napotkanie w mieście takiej watahy jest niebezpieczne z dwóch powodów: po pierwsze, jest ona lepiej przygotowana do walki i będzie bardzo zadowolona mogą rozerwać na strzępy jakiegoś maga opętanego przez Żmija. Po drugie, ci Garou zostali wysłani w misji bardzo ważnej dla ich gatunku. Są zabójczy i szybcy i nie lubią gdy się im przeszkadza.

Problemem dla przyjezdnych Technomantów jest specyficzność ich towarzyszy z Mexico City. Postępują oni wprawdzie według wskazań swoich Konwencji, są jednak zazwyczaj zbyt okrutni – nie zajmują się zwykłym badaniem osobników poddanych eksperymentom, lecz raczej wydają się czerpać wyjątkową przyjemność z torturowania ich. Nawet według standardów Technokracji magowie Konwencji są okrutni i nieczuli.

Scena dla Garou

Ujadająca do Księżyca była gotowa na wszystko. Wiedziała czym ryzykuje dołączając do polowania na Łowcę Skalpów, wiedziała, że jej szanse na przetrwanie są mizerne. Było wciąż tak samo, otaczające ją powietrze tak śmierdziało Żmijem, że trudno jej było się skoncentrować. Nawet w formie homida czuła, jak włosy na jej karku stają dęba.

Niszczący Miasta czuł się jeszcze gorzej. Znajdujący się za nią Czerwony Szpon prawie toczył pianę z pyska. Wciąż próbował łapać zębami powietrze, jakby było tam coś, co tylko on mógł dostrzec. Ujadająca do Księżyca wiedziała o co chodzi – Niszczący Miasta nienawidził miast, a to było sto razy gorsze niż te, które widział w Utah. W powietrzu rozległo się stłumione wycie, lecz nie było to wycie Garou. Dźwięk, który usłyszeli, był znacznie gorszy, dźwięk Pijawek na krwawych łowach. Byli tutaj, nie pięciu czy sześciu, nawet nie tuzin. Ujadająca do Księżyca poczuła dreszcze na skórze gdy przywołała swój Szal i przemieniła się w crinosa... Słodka Gajo, w ich stronę szło dwadzieścia zwłok...

Głównym powodem przyjazdu do Mexico City jest odnalezienie i zniszczenie Samuela Haighta, raz na zawsze. Żmij jest bardzo potężny w mieście, a każdy Garou posiadający Dar Wyczuć Żmija jest przytłoczony poziomem zepsucia panoszącego się w okolicy. Garou nie mogą się dostać do Mexico City za pomocą Księżycowego Mostu – jedyny w mieście caern jest we władaniu Tancerzy Czarnej Spirali. Powinno to być dla watahy oczywiste zanim jeszcze dotrą do celu. Szybka śmierć lub zepsucie przez Żmija są jedyną nagrodą dla Garou próbujących się dostać do Podbrzusza Żmija.

Postacie, które już wcześniej spotkały Haighta, mają niewielką szansę (Tropienie + Pierwotne Instynkty, PT 9) na wyczuć jego zapachu, lecz podążanie za śladem okaże się bardzo trudne. Haight użył swojej znajomości Kore-spondencji, aby przenosić się z miejsca na miejsce. Jego trop wielokrotnie zaczyna się i nagle urywa.

Garou chcący przeżyć w Mexico City muszą być bardzo ostrożni. Miasto jest siedzibą Tancerzy Czarnej Spirali, którzy zawsze szukają nowych rekrutów lub ofiar dla Żmija. Jedyne sprzymierzeńcami mogą być Gnatożuje ze Szczepu Słodkiej Wody. Członkowie tego szczepu są nawet bardziej agresywni niż większość Gnatożujów, lecz są także bardzo szczęśliwi widząc jakiegoś Garou, który nie poddał się Żmijowi. Jeśli zostaną poproszeni, pomogą wataśze, jednak w zamian będą żądać przysługi. Za cztery dni nadejdzie Piąty Dzień Umarłych i Gnatożuje poproszą o pomoc w Rytuale Umarłych – obrzędzie, który ma za zadanie zmusić umarłych do następnego życia, zanim osiągnie ich zepsucie Żmija – rzecz konieczna w Mexico City. Gnatożuje pomogą niezależnie od tego, czy wataha się zgodzi, jednak jeśli tak się stanie, pomoc pojawi się chętniej.

Mary Taylor, znana Gnatożujom tylko jako Wędrująca, jest fałszywą Garou, Tancerką Skór (w Rozdziale Drogim znajdują się jej cechy, a w Dodatku wiadomości o plemieniu Tancerzy Skór). Mary ma pewne informacje o Samuele Haightcie, jednak podzielił się swoją wiedzą tylko wtedy, gdy zostanie do tego zmuszona. Nie jest ona zbyt dobrą aktorką i udany rzut Spryt + Czujność (ST 8) pozwoli dostrzec jej niespokojne poruszanie się za każdym razem, gdy wymienione jest nazwisko Haighta. Aby Mary „puściła farbę” niezbędny jest rzut Oddziaływanie + Zagadki (ST 7).

Mary wie, że Haight poszukuje potężnej Pijawki, na tyle silnej, że uczyni go praktycznie nieśmiertelnym. Wie, że szukał siedziby wampira w pobliżu piramidy Huitzilopochtli. To wszystko, co może powiedzieć wataśze. Jeśli zostanie zmuszona, przyzna się, że jest Tancerką Skór i opowie o swoim pobycie w Królestwie oczyszczenia, Erebus, gdy jej ciało parowało, a skażenie Żmijem zostało zmyte przez strumienie płonącego srebra. Mówi prawdę i prosi watahę o łaskę. Decyzja członków watahy leży całkowicie w ich rękach, lecz Gnatożuje będą walczyć, aby zagwarantować Wędrującej bezpieczeństwo. Przywódca szczepu, Ojciec Maczeta uważa, że jest ona wolna od wpływu Żmija i przez to wartościowa. Reszta szczepu popiera jego zdanie.

Techno-magowie są potężni w Mexico City i każda gwałtowna akcja może doprowadzić do wykrycia i zniszczenia. Wataha musi być ostrożna jeśli zamierza przeżyć. Gnatożuje mają specjalne talenty, które wataha będzie mogła użyć jeśli okaże się tego warta, jednak uzyskanie pełnego zaufania Szczepu Słodkiej Wody nie jest łatwe. Talenty można otrzymać jedynie za zgodą Ojca Maczety.

Pijawki są tutaj potężniejsze niż w jakimkolwiek innym mieście na kontynencie, są także bardziej brutalne podczas ataków. W tej chwili chcą odkryć, kto wysadził ich Schronienia. Odnalezienie przez Pijawki z Sabatu gwarantuje szybką i gwałtowną śmierć, bądź też dla tych pozbawionych szczęścia, życie jako Paskudztwo. Stosunek ilo-

ściowy wypada zdecydowanie niekorzystnie dla Garou i jedyna posiadana przez nich nadzieja leży w zaprzyjaźnieniu się z Gnatożujami lub w zachowaniu bardzo daleko posuniętej ostrożności.

Scena dla Rodziny

Blake spojrział na Hendrix i zastanawiał się, w jaki sposób ta Ventrue zawsze zachowuje spokój. Blake czuł w sobie wszystko, oprócz spokoju – napotkanie dwustu najmniej przez ciebie lubianych wampirów nie było zadowalającą perspektywą. Nie można się już jednak było wycofać z tego interesu, gra toczyła się o zbyt wysoką stawkę. Trzeba powstrzymać Haighta, budzenie Przedpotopowca było bardzo złym pomysłem. Musiało istnieć coś innego co mogliby zaoferować, gdyby zostali schwytani. Blake zgodziłby się samemu karmić to bydło. Bydło? Nie, maga, a nawet gorzej, maga-Lupina.

W sposób, którego Blake zawsze jej zazdrościł, Hendrix wyciągnęła z małej torebki ogromny pistolet. Za jego plecami pojawiła się na chwilę sylwetka Terriera, który wskazał na pobliską alejkę. W ostatniej chwili zdążyli się schować. Tuż przed nich wyskoczyła wataha paskudnie wyglądających Lupinów, ujadających groźnie i wymachujących złowrogo wyglądającą bronią.

Blake usłyszał ciche westchnienie Hendrix i odwrócił się w jej kierunku, wtedy jego klatkę piersiową przebił kolec. Poprzez palący ból widział otaczające ich czarne kształty. Więcej Garou, jednak ci Lupini wyglądali jeszcze gorzej niż pierwsza grupa. Wypełzali z kanału w pobliskiej alejce, a każdy był bardziej zdeformowany niż poprzedni. Jeden z nich przemówił, a jego głos zabrzmiał jak grom: – Cóż, moi przyjaciele, Pandemonium bardzo się ucieszy...

Spokrewnieni z Camarilli i Anarchiści

Mexico City jest terytorium Sabatu. W jakikolwiek sposób trupa będzie badać sytuację, na każdą z postaci przypada co najmniej trzydziestu Sabatników. Są to bardzo niekorzystne okoliczności. Jeśli członkowie trupy przyjechali do miasta z Samuelem Haightem, powinni bronić go wszystkimi siłami, ponieważ jest ich największą szansą na opuszczenie miasta żywymi. Jeśli posiadają Wiedzę o Sabacie, mogą wydstać się używając odpowiednich sygnałów, aby przekonać Sabat, że są „częścią gangu”.

Jeśli trupa składa się z Archontów lub posiadają Pozycję Sława, ich problemy są jeszcze większe. Sabat próbuje gromadzić kartoteki wszystkich Archontów będących na usługach Camarilli. Wprawdzie danym tym wiele brakuje, jest jednak szansa, że Archonci zostaną rozpoznani jeśli już walczyli z Sabatem. Archonci, podobnie jak członkowie Czarnej Ręki, szybko zyskują reputację. Każdy Spokrewniony, który nie przebywa już od jakiegoś czasu w mieście, jest narażony na podejrzenia, zwłaszcza zważywszy na wcześniejsze eksplozje.

Głównym celem trupy jest ponownie Samuel Haight, ważne dla rozwoju akcji jest, czy gracze chcą mu pomagać, czy też go powstrzymać. Jeśli trupa jest z Haightem, prosi ich o zajęcie się ponadnaturalnymi, którzy wejdą w drogę. Jeśli zaś próbują go znaleźć, mogą wpaść w poważne kłopoty. Gracze nie posiadają w mieście źródeł informacji, będą musieli więc używać swoich Dyscyplin, aby odnaleźć cel.

Spokrewnieni z Sabatu

Istnieje szansa, że sfora zna miasto, lub też poznała kilkoro tutejszych Spokrewnionych. Jeśli gracze są z Haightem, najprawdopodobniej przekonają go, aby poradził sobie bez fajerwerków, oczywiście jeśli zgodzili się z nim współpracować. Niewielka jest jednak szansa na to, że Haight wyjawia swoje plany. Sfora musi zdecydować, czy chce z nim podążyć, jednak wielu zgodziłoby się z ochotą dla samej szansy zabicia starożytnego wampira – jeden pada, reszta ciągnie korzyści.

Ze wszystkich grup Sabatowi najłatwiej poruszać się po Mexico City – jest to w końcu ich stolica. Są jednak pewne trudności, którym sfora musi stawić czoła: wałęsający się Garou, kilku wściekłych magów Tradycji i przychodząca natychmiast na myśl Technokracja.

Jeśli sfora jest przeciwko Haightowi, wciąż istnieje problem zbierania informacji o jego planach. Ciężko go odnaleźć, zwłaszcza, że wywołał walki pomiędzy poszczególnymi grupami, aby opóźnić pościg. Członkowie Sabatu posiadający znajomości w mieście mogą zauważyć, że ci Spokrewnieni, którzy kiedyś byli przyjacielscy, nagle stali się nieprzyjaźni. Zaatakowano kilka miejsc w pobliżu Schronień, a większość tutejszych Sabatników stała się wroga wszystkim potencjalnym przeciwnikom, w tym innym członkom Sabatu.

Dzień Drugi: Do podziemnego świata



Głęboko pod cieniami zapomnienia
Przelewa się chaos
Zło kiełkuje pod ojczyzną ziemią
Zabójcze ziarno, które nigdy nie przestało
rosnąć
Bezlitośnie zarazi życie
Tysięcy, którzy będą próbowali je pokonać
Ale nikt nie jest odporny na tę katastrofę
Zagłada dopiero się zaczęła
— Demolition, „Prolegomenon/Matanza”

Wprawdzie w tym podręczniku zamieszczono wszystkie informacje niezbędne do prowadzenia gry w Podbrzuszu Żmija, jednak Narratorzy mogą zechcieć zajrzeć do innych produktów firmy White Wolf: **Księga Żmija do Wilkołaka: Apokalipsy**, **Przewodnik Gracza Sabat**, **Clanbook Nosferatu i Storyteller's Guide to the Sabbat do Wampira: Maskarady**, **Book of Chantries i Book of Shadows do Maga: Wstąpienia**. Żadna z tych książek nie jest absolutnie niezbędna, jednak wszystkie zawierają użyteczne informacje na temat mieszkańców Podbrzusza Żmija.

Gdy zaczyna się drugi Dzień Umarłych, trupa znów próbuje wysledzić Samuela Haighta, tym razem z większym powodzeniem. Trop prowadzi w to samo miejsce, w którym był widziany poprzedniej nocy, lecz tym razem wchodzi do Podbrzusza Żmija. W czasie gdy na powierzchni rozszerza się paranoja, Haight i trupa stawiają czoła połączonym niebezpieczeństwom Wylęgarni odszczepieńców Nosferatu, Roju Tancerzy Czarnej Spirali i Labiryntu Nephandi. Umarli z Mexico City także mają swoje plany co do tego miejsca, wielu z nich zamierza się zemścić na mieszkańcach Podbrzusza. Wiele z nich jest szalonych z bólu i nie dbają o to, kogo ranią, jeśli tylko ktoś dzieli z nimi cierpienie.

Pandemonium

Smród był prawie nie do zniesienia, mieszanina gnijącego mięsa, nieczystości i czegoś znacznie, znacznie gorszego. Większość grupy oddychała przez usta, próbując uniknąć smrodu, lecz osad na ich językach smakował tak, jak musi smakować gnijący trup. Ściany pokryte były ciemnym sluzem, a nikt nie dziwił by się, gdyby ujrzał przed sobą zęby. Niewiarygodne, ostre jak brzytwa zęby z kawałkami poszarpanego mięsa i długimi włóknami zwisającymi ze szczelin.

Prawie ulgą było wyjście ze stromo nachylonego tunelu na solidny grunt. Jaskinia była ciemna, oświetlona jedynie chorym blaskiem, który tylko lekko zarysowywał to, co leżało przed nimi. Być może tak było lepiej. Ciemność poruszyła się na skraju ich pola widzenia i wszyscy odwrócili się, aby zobaczyć, co tylko się da.

Wyrastający z ruin wspaniałej piramidy wydęty, oślizgły kształt poruszył się, a następnie uniósł do góry. Czar-na figura wydała z siebie dźwięki, niektóre z nich brzmia-

ły jak okrzyki bólu, inne jak bicie chorego serca. Pozostałości piramidy były wystarczająco straszne, lecz masa wystająca ze środka była po prostu przerażająca, prawie niemożliwe było objęcie jej jednym spojrzeniem. W ciemności rozległ się cichy szept, dźwięk, który z jednej strony wyrażał niedowierzanie, z drugiej zaś pełen przerażenia zachwyt: – Boże, pomóż nam wszystkim... Sądzę, że to żyje. – Kształt poruszył się, jakby dowodząc słuszności tej wypowiedzi, a z obu boków wysunęły się długie, giętne macki, które ślepo podążyły w ich kierunku.

Drugi Dzień Umarłych: Dzień Dusz, które nie przebaczyły

Dla Śpiących z Mexico City Dni Umarłych mają bardzo duże znaczenie: są okazją do przypomnienia sobie tych, których się kochało, na celebrowanie wspomnień z przeszłości i na trochę zabawy. Niosą ze sobą także pewne niebezpieczeństwo. Los Dias de Muertos, Dni Umarłych, nie są jedynie czasem wspominania tych, których się kochało, to także pora strachu przed Duszami, które nie przebaczyły.

Drugi Dzień Umarłych otwiera bramy z Mictlan tym, którzy zmarli gwałtowną śmiercią. Ofiary morderstw, brutalnych zbrodni, wypadków i jeszcze gorsi – ci, którzy nie przebaczyli – wszyscy oni wracają do domu, niektórzy dla przypomnienia, inni dla wyrównania rachunków. Żyjący ofiarują umarłym pożywienie i napoje; ofiary te składane są poza domami w nadziei, że upiory pozostawią żyjących mieszkańców w spokoju. Piekarze w Mexico City pracują pilnie, aby dostarczyć niezbędnych ofiar: Pan de Muertos – chleba umarłym, oraz ciast i słodczy, które spożywają żyjący, aby ustrzec się przed kaprysami upiorów.

Piekarze proponują rozmaite słodczyce – od zwykłych cukrowych czaszek do wymyślnych czekoladowych słodkości w kształcie trumien, zawierających ciała noszące imiona osób, które je kupiły. Chodzi po prostu o to, aby na złość śmierci zjeść czaszkę noszącą twoje imię – ma to dowiedzieć, że nie ma w tobie strachu. Pomimo związanego z tym ryzyka wielu magów Eutanatos zbacza ze swoich dróg, aby odwiedzić małe miasteczka położone wokół Mexico City i zebrać jak najwięcej słodczych nazwanych ich imieniem. Nikt oprócz Eutanatosów nie wie na pewno, lecz podobno te słodczyce zawierają w sobie Hausta, użyć go może jedynie osoba, której imieniem nazwana jest słodkość. Przypadkowa magia powołana do życia przez wierzzenia piekarzy, czy też wyszukana kpina magów śmierci? Ci, którzy mogliby odpowiedzieć na to pytanie, wcale nie kwapią się do tego.

Upiory pojawiające się drugiego Dnia Umarłych rzadko są nastawione przyjacielsko, zazwyczaj szukają sprawiedliwości. Postacie, które były wcześniej w Mexico City i spowodowały jakąś śmierć, może spotkać nieprzyjemna niespodzianka. Umarli, którzy nie przebaczyli, traktowani są z szacunkiem i obawą. Nikt nie może być pewny, kogo obwiniają i nikt nie może się czuć w pełni bezpieczny przed gniewem odczuwanym przez tych, którzy nie przebaczyli.

U podstawy, której nie dosięgało stworzenie, ujrzeli Samuela Haighta prześlizgującego się pod cielskim potwora i niknącego w pozostałościach piramidy.

Następnego dnia Haight czeka na zachód słońca zanim rozpocznie swoją wędrówkę. Spokrewnieni właśnie się budzą, a magowie i Garou stają się coraz bardziej niecierpliwi. Próby odnalezienia Haighta w ciągu dnia nie powiodły się. Gdy trupa po raz pierwszy lokalizuje i tropi Samuela Haighta, zajęty on jest szukaniem Schronienia Huitzilopoctiego. Haight odkrywa, że prawdziwe Schronienie zostało opuszczone, lecz znajduje wskazówki prowadzące go do następnego miejsca... a przynajmniej tak sądzi.

Tak naprawdę Haight pominął bardzo ważną wskazówkę, pozwalającą być może zastawić trupie na niego pułapkę, jednak tylko jeśli sami ją odnajdą i przeżyją zejście do Podbrzusza.

Samuel Haight przyjął, że ktoś może za nim podążać, lecz nie wie, że naprawdę ktoś go śledzi. Schemat jego po-

czyniań jest zdecydowanie inny niż trupy, zwłaszcza Spokrewnionych, poza tym jest bliski wyczerpania. Nie zna czy to, że nie będzie walczył – Haight wchodzi do paskudnego miejsca i jest przygotowany na najgorsze.

Trupa od początku powinna zdawać sobie sprawę, w co się pakuje. Podbrzusze jest niebezpiecznym miejscem, gdzie szaleństwo i przemoc są częścią codziennego życia. Wchodzą także na teren, o którym nie ma pojęcia świat zewnętrzny. Jeśli trupa uzyskała jakieś użyteczne znajomości, mogła zebrać posiłki do tego niebezpiecznego zadania. Najmniejszym z ich zmartwień w Podbrzuszu jest Samuel Haight. Może on chcieć ich skór lub ich mocy, lecz pomiot Podbrzusza chce ich dusz.

Podbrzusze pełne jest systemów wczesnego ostrzegania i zabezpieczeń przed napaścią. Nikt tu nie wejdzie lub wyjdzie niezauważony. Mieszkańcy zaakceptowali jednak okazjonalne wejścia bezdomnych śmiertelników lub walęsających się zwierząt. Jeśli trupa nie wkroczy strzelając wo-koło, pomiot Podbrzusza nie będzie zbyt szybko reagował.

Podbrzusze



Kiedyś w tutejszym wietrze była dobra krew

Zawsze z początkiem roku jeździliśmy po jeziorze

To co zapamiętałem

Takie to kiedyś było

— Crash Test Dummies, „Winter Song”

Ogólne wiadomości na temat Podbrzusza zostały podane w przewodniku po Mexico City, jednak ta scena wymaga więcej szczegółów. Wejście, które zlokalizował Haight wychodzi w Podbrzuszu tuż przy samym środku Żmijowego Schronienia, niewiele ponad sto metrów od prawdziwych ruin piramidy Huitzilopoctiego. Przejście do Podbrzusza jest śliskie od oleistej ciemności, błyszczącej w prawie zupełnej ciemności.

Smród rozkładu jest bardzo silny, jednak bliższe spojrzenie na materiał, z którego zbudowane są ściany ukaże, że jest on żywy, a białkowa substancja pokrywa tunel jak ślina przełyk. Wydzielina ta jest raczej niegroźna, lecz dłuższy kontakt z nią działa jak Zakłęcie Zmór **Skażony Dotyk**. Drobne chemiczne zmiany zaczną się po kilku godzinach, jeśli nie oczyści się miejsca zetknięcia. Podbrzusze oświetlone jest bladym zielonym blaskiem pochodzącym z rosnących tu licznie grzybów. Światło jest bardzo nikle. Wszystkie testy wzroku są wykonywane przeciwko stopniowi trudności 8, chociaż Dary, Dyscypliny i efekty magiczne mogą zrekompensować przekłątą ciemność.

Piramida Huitzilopoctiego miała kiedyś prawie 200 metrów wysokości, teraz narodził na jej szczycie jest dwa razy większa. Budowla skruszyła się dając przejście wyrastającemu z jej wnętrza Pandemonium, dzięki czemu stało się ono jeszcze potężniejsze. Pandemonium jest żywe, jego czarna powłoka pulsuje, a biegnące pod skórą arterie również pulsują z gorąca, gdy przelewa się nimi pełniąca funkcję krwi zgniła ciecz.

Na całej powierzchni pełzają dziwaczne stworzenia, bezmyślne czerwipodobne sługi Pandemonium, naprawiające powłokę. Teren wokół Pandemonium pokryty jest toksycznymi odpadami i ludzkimi szczątkami. Z ziemi wyrastają poruszające się własną wolą liszaje. U podstawy piramidy leżą niezliczone tysiące ciał, niektóre z nich to tylko szkielety, inne zaś wciąż krwawią. Najgorsze jest chyba to, że niektóre ciała wciąż się poruszają, są powoli wciągane w głąb Pandemonium jako pożywienie służące dalszemu wzrostowi. Smród jest przytłaczający, dalsze działanie wymaga rzutu (stopień trudności zależy od dotychczasowych doświadczeń postaci). Niepowodzenie oznacza, że aby kontynuować działanie należy wydać punkt Siły Woli, natomiast w przypadku pecha postać ucieka tak szybko na powierzchnię, jak to możliwe (Rötschreck dla Spokrewnionych, Zwierzęcy Strach dla Garou).

Haight doszedł już do piramidy, w chwili przybycia trupy przeczołguje się pod Pandemonium w kierunku jednej ze strzaskanych ścian. Wchodzi do środka tuż przed nimi.



Scena dla magów Tradycji

Magowie Tradycji mają w tej scenie kilka udogodnień, zwłaszcza ci z Korespondencją, Życiem, Duchem i Czasem. Korespondencja pozwala graczom przemieszczać się z zagrożonych miejsc, wykrywać co znajduje się w czeluściach Podbrzusza i uciekać. Życie pozwala im wyczuwać znajdujące się tutaj istoty oraz zauważyć kilka rzeczy, których normalnie by nie dostrzegli. Duch daje graczom możliwość stwierdzenia, z jakimi rodzajami Zmór mają do czynienia. Od Narratora zależy, czy użycie tego talentu będzie wymagać wydania punktu Siły Woli. Czas może ich przestrzec przed niektórymi bardziej paskudnymi niespodziankami. Aby jeszcze bardziej ich przerazić możesz po prostu powiedzieć graczom, że widzą jedynie kształty poruszające się w ciemności, ponieważ bez pomocy magii mogą jedynie tyle zobaczyć.

Jakiegokolwiek użycie Sfer najprawdopodobniej zwróci uwagę tutejszych strażników, barabbi Ludzi w Czerni. Zmysł Życia nie działa na Dyscyplinę Niewidoczność Nosferatu. Ukryty Nosferatu jest po prostu ignorowany, tak więc skanowanie w poszukiwaniu wzorców życia nie gwarantuje wykrycia wampira, który nie chce być zauważony. Rota Sił Zasłona Niewidzialności działa w podobny sposób i może być wykorzystany przeciwko pomiotowi Żmija.

Bohaterowie mogą z łatwością dojść do fałszywych wniosków, zwłaszcza zważywszy na obecność barabbi Ludzi w Czerni. Narrator powinien dać bardzo wyraźnie do zrozumienia, że ludzie ci nie należą już do Technokracji. Wyglądają wprawdzie tak samo, jest w nich jednak coś – sposób w jaki się poruszają i w jaki mówią – co jest zdecydowanie złe. Jedno spojrzenie na Pandemonium powinno wyjaśnić wszelkie wątpliwości. Taka potworność może być tylko dziełem Nephandi.

Jakiegokolwiek zamieszanie wzmacnia czujność Samuela Haighta i powoduje, że opuszcza to miejsce szybciej niż zamierzał. Okoliczności obrócone są zdecydowanie przeciwko niemu i ucieka tak szybko, jak tylko się da.

Scena dla magów Technokracji

Ta scena przebiega w podobny sposób, jak opisano, jednak postacie mają większą szansę osiągnięcia tego, o co im chodzi. Niezależnie od poziomu swojego zepsucia, Technokracja zniszczy Podbrzusze jeśli dowie się, że istnieje. Jeśli trupa ogłosi alarm, w ciągu kilku minut znajdą się tutaj liczne oddziały szturmowe. Bitwa będzie zażarta, lecz po długiej walce wygra Technokracja.

Jeśli gracze wezwą posiłki, stracą jakąkolwiek szansę na odnalezienie wskazówek pozostawionych przez Samuela Haighta. Jedyną nadzieją może być użycie Sfery Czasu, która pozwoli dowiedzieć się, co odkrył Haight. Niektórzy będą sądzić, że Samuel Haight nie żyje, że zginął w walce. Jednak rozsądni gracze będą znać prawdę. Nie będzie ciała mogącego być dowodem.

Trupa może zdecydować, że poradzi sobie bez pomocy. Jeśli tak będzie, zostaną najprawdopodobniej schwytani, lub w razie silnego oporu – zabici. Jeśli wpadną w niewolę, doświadczą dobrodziejstw Łożyska, które szybko przekształci ich w wiernych *barabbi*, chyba że szybko nadejdzie pomoc.

Scena dla Garou

Samuel Haight wraca do miejsca, gdzie widziano go poprzedniej nocy. Trop prowadzi stamtąd do Żmijowej Dziury. Garou śledzący Łowcę Skalpów muszą wkroczyć do siedziby swoich wrogów. Podążanie za Haightem przez Podbrzusze nie jest łatwe – ponownie używa swoich mocy, aby poruszać się szybciej i uniknąć wykrycia. Na długich odcinkach drogi nie będzie najmniejszego nawet śladu, że Haight tędy przechodził. Gdy gracze wejdą już do właściwego Podbrzusza, każdy Garou używający Daru - Wyczucie Żmija zostanie przytłoczony poziomem zepsucia na tym terenie. W polu widzenia znajdują się Tancerze Czarnej Spirali, każdy z nich, który zauważy watahę, niezwłocznie zaatakuję.

Jeśli wataha skrada się i jest ostrożna, może bez większych trudności dostać się do piramidy. Jakikolwiek niepowodzenia lub pechy dają Tancerzom szansę dostrzeżenia watahy (w przypadku niepowodzenia Percepcja + Czujność, ST 7, w przypadku pecha ST 5). Jeśli wataha zostanie odkryta, Tancerze wezwą resztę Roju i zaatakują. Spróbują otoczyć graczy i zabrać ich do Malfeas, aby przetańczyli tam Czarą Spiralę (więcej szczegółów w Księdze Żmija). Jeśli schwytanie nie wchodzi w rachubę, Tancerze po prostu zabijają i zjedzą watahę. Gnatożuje z powierzchni nie zaoferują pomocy ani nie zechcą towarzyszyć watasze – żyją, ponieważ używają swoich mózgów, nie są samobójcami. Przyznana pośmiertnie Sława nie interesuje ich.

Scena dla Spokrewnionych z Camarilli i Anarchistów

Wszyscy Spokrewnieni są opóźnieni, ponieważ wstają dopiero po zachodzie słońca. Haight ma nad nimi wyraźną przewagę i potrafi ją wykorzystać. Wejście do Podbrzusza jest niebezpiecznym zadaniem, zwłaszcza dla Spokrewnionych spoza Sabatu. Piekielne wampiry są wystarczająco niebezpieczne, a z pomocą magów Nephandi i Tancerzy Czarnej Spirali są prawie niepowstrzymani. Aby przeżyć niezbędna jest Niewidoczność, a nawet to niczego nie gwarantuje. Jeśli gracze nie chcą ryzykować swoich postaci, nie zmuszaj ich do tego. Przypomnij jednak, że na dole leży w letargu prawdziwy założyciel klanu, i niezależnie od tego czy chcą pomóc czy też wypić z Matuzalema, jedynym sposobem jest zejście tam, gdzie właśnie udał się Samuel Haight.

Jeśli Spokrewnieni zostaną złapani, podda się ich diabolizmowi lub Więzi Krwi. W tym drugim przypadku trupa zostanie zmuszona do wejścia na Ścieżkę Złych Objawień, bądź też będzie poświęcona Ba'alowi.

Scena dla Spokrewnionych z Sabatu

Sfora będzie musiała bardzo na siebie uważać. Nosferatu z Podbrzusza chcą ich krwi, ich dusz, lub obydwu. Jeśli sfora nie zna przykazań Ścieżki Złych Objawień, zostanie zdiabolizowana lub przekształcona w opisany sposób. Jedynym udogodnieniem jest to, że sfora może wezwać posiłki z zewnątrz. Problem jest jednak w tym, że spora część Sabatników z Mexico City już podąża Ścieżką Złych Objawień. Komu mogą zaufać? Nikt z Sabatu nie pomoże sforze jeżeli nie będzie miał w tym bardzo wyraźnej korzyści.

Jeśli trupa zostanie zauważona, a bitwa ulegnie przerwaniu, Samuel Haight pośpiesznie się wycofa. Haight sądzi, że ma to, czego szukał, i nie będzie czekał na walkę. Ma do załatwienia ważniejsze sprawy.

Złapani!

Gdy Pandemonium zauważy postać, złapie ją swoimi pseudomackami, które wyrastają z jego powierzchni. Mają one następujące cechy: Siła 5, Zręczność 7, Wytrzymałość 3.. Wici te wyrastają zazwyczaj z ciała w grupach po sześć, lecz jeśli jest to konieczne może być wytworzonych więcej. Jakikolwiek atak na Pandemonium przywołuje *barabbi* Ludzi w Czerni i wywołuje drżenie całej masy. Natychmiast po ataku istota zaalarmuje Nephandi i Tancerzy Czarnej Spirali.

Każdy członek trupy, oprócz Sabatników, który zostanie schwytany przez Pandemonium, wydaje się być spożyty przez bezkształtne usta w ciągu dwóch tur, chyba że się oswobodzi. Tak naprawdę zostaje wrzucony do środka i nasąca wyparowywać. Toksyna nie jest śmiertelna. Aby się przed nią ochronić magowie muszą używać wulgarnej magii, zaś

Złapaną postać nie jest bezbronna, a szybkie myślenie lub nawet szybki atak może powstrzymać Pandemonium przed wyrządzeniem krzywdy. Trupa może uznać, że postać nie żyje, jednak Narrator powinien ukazać, że z zewnątrz Pandemonium widać rozgrywającą się walkę. Wykaż się wyobraźnią i nie przekazuj zbyt wielu szczegółów, niech gracze zastanawiają się, co się tam do diabła dzieje.

Jeśli trupa zostawi gracza samemu sobie, nowy Tancerz Czarnej Spirali, Spokrewniony na Ścieżce Złych Objawień, zepsute zmiennokształtne stworzenie lub mag Nephandi będzie najprawdopodobniej pamiętał brak pomocy, gdy kilka godzin później zakończy się jego odrodzenie. Niewielka wprawdzie, ale wciąż istnieje jednak szansa, że powiednich podręczników).

PANDEMONIUM

Piramida Huitzilopoctli



Scena Druga: W głąb Pandemonium



Rany na ramionach Grimma paliły, a z każdym krokiem czuł swoje poszarpane ciało. Jednak Łowca Skalpów był wciąż przed nimi, musieli więc iść do przodu. Jeśli kabała nie natknęła by się na Garou, którzy teraz im towarzyszyli, nie przetrwaliby. Los był łaskawy, a to niepokoiło Grimma. Zawsze była równowaga. Tuż przed nim Trina oparła się o ścianę, aby przez chwilę odpocząć.

– Trina, nie możemy się teraz zatrzymywać. – Wydał z siebie jedynie szept, lecz znajdujące się z tyłu wilkołaki wydały z siebie uciszające dźwięki. Grimm spojrzał na Trinę. Odwzajemniła spojrzenie, lecz w miejscu zwyczajowego znudzenia jej twarz wyrażała jedynie ból i lęk.

– O cholera. – Spojrzał uważniej na Trinę, na czarny opadający z góry kształt przyczepiony z tyłu jej głowy. – O cholera – powtórzył, – Trina... myślałem, że to tylko cienie. – Jego przeprosiny brzmiały tak słabo, tak bezsilnie. Patrzył jak czarne macki pokrywają całkowicie jej twarz i unoszą ją do góry. W końcu krzyknął...

Przeczołganie się przez małe wejście, którego użył Haight, jest jedynym sposobem na ominięcie Pandemonium, a nawet to nie gwarantuje sukcesu. Pandemonium jest żywą istotą, dążącą zawsze do zdobycia większej wiedzy i potęgi. Trupa musi wykazać się ostrożnością i umiejętnościami, aby uniknąć kontaktu ze złośliwym stworzeniem znajdującym się nad nimi i wokół nich. Zetknięcie się z zimnym ciałem Pandemonium jest w najlepszym przypadku nieprzyjemne, w najgorszym niewiarygodnie niebezpieczne.

Pandemonium porusza się powoli, prześlizgując się i przelewając przez szczeliny jak miód w ciepły letni dzień. „Skóra” stworzenia błyszczy się od wydobywającej się z niej wydzieliny, która tak naprawdę pełni funkcję oczu potwora. Pandemonium „widzi” wszystko co styka się z jego ciałem i wyczuwa, czy intruz jest na tyle zepsuty, aby mógł przejść spokojnie. Haight został uznany za wystarczająco skażonego i większość Sabatników należy do tej samej kategorii, natomiast większość Garou i Przebudzonych nie. Za wszelką cenę należy unikać kontaktu z plazmową masą, Garou wyczuwają to instynktownie. Narrator powinien wyraźnie pokazać, że kleista masa się rusza i sięga do przodu w poszukiwaniu kontaktu.

Aby swobodnie poruszać się po korytarzach piramidy Huitzilopoctliego i dotrzeć do jego dawnego Schronienia należy uzyskać 15 kumulatywnych sukcesów w rzucie Zręczność + Uniki, ST 5. Niepowodzenie oznacza czekanie na to, aż ociekająca masa przesunie się na tyle, aby umożliwić przejście. Pech powoduje, że postać została zaważona przez coś znacznie gorszego niż gruzy.

Poza Pandemonium

Po przejściu długim korytarzem dociera się do komnaty, która nigdy nie została tknięta przez Pandemonium. Jest ona wąska i płytka, jedynie 3,5 metra wzdłuż i 1,5 metra wysokości. W tym właśnie miejscu Huitzilopoctli spędził w letargu kilka stuleci. Haighta już tutaj nie ma, lecz wyraźnie widać, że przebywał w tym miejscu. Pokrywająca podłogę gruba warstwa kurzu została rozrzucona,

w powietrzu wciąż unoszą się kłęby pyłu. Na ziemi leży kilka pergaminów, żółtych ze starości i kruszących się pod dotykiem. Zostały przed chwilą poruszone, lecz doznały jedynie niewielkiego uszczerbku. Rzut na Percepcję + Czujność (ST 7) ujawni stos ukrytych pod stojącym w rogu małym stolikiem nietkniętych papierów.

Zostały one napisane w archaicznym hiszpańskim i ujawniają prawdziwą siedzibę Huitzilopochtli. Starożytny Spokrewniony w 1978 r. przeniósł się ze Schronienia, w którym stoją bohaterowie do nowej kryjówki w górach, w pobliżu miasta zwanego Paraiso Vista – Widok na Raj. Samuel Haight nie widział tych papierów.

Pergaminy, które przejrzał, prowadzą go w innym kierunku, za ocean, do leżącego w Jordanii małego, ukrytego

przed Śpiącymi miasta – do Petry w Dolinie Królów, schronienia potężnej istoty, według plotek jest to mag, mumia, wampir, bądź też coś jeszcze gorszego. Osoby znające Jordanię powinny bać się tam podróżować – szaleństwo i śmierć zawsze towarzyszy Przebudzonemu, który się tam udają.

Wszystkie dowody świadczą, że Samuel Haight udał się do Jordanii, dokładnie mówiąc do Petry. Czy trupa za nim podąży? Jeśli tak, przejdź do Rozdziału Drugiego. Czy zostaną i poczekają na jego powrót? Czy też odważą się udać się przed nim do Paraiso Vista? Jakkolwiek będzie odpowiedź, czytaj dalej i bądź pewny, że w najbliższej przyszłości czai się chaos.

Część Druga: Wakacje



Są noce

*Gdy wiatr szaleje w moi starym miejscu
Śnię*

Budzę się z twarzą zroszoną potem

Czekam na nadejście poranka

— Crash Test Dummies, „The Ghosts That Haunt Me”

Druga część „Czynnika Chaosu” dotyczy wizyty w Jordanii i jej legendarnym mieście Petra. Aby dobrze przekazać informacje dotyczące Petry i Jordanii Narrator powinien zajrzeć do Świata Mroku, podręcznika opisującego świat systemów narracyjnych. Z powodu braku miejsca nie przekazaliśmy tutaj szczegółów zawartych w **Świecie Mroku**.

Wszystkie istotne wiadomości znajdują się w tym rozdziale, lecz dokładniejsze spojrzenie może zaowocować bardziej interesującymi Wakacjami.

Wątek

W czasie Wakacji trupa musi spróbować odnaleźć Samuela Haighta zanim przebudzi on coś, co lepiej zostawić w spokoju. Haight obsesyjnie pragnie odnaleźć Huitzilopochtli i wierzy, że jego cel leży w Petrze, silnie bronionej części Jordanii, o której istnieniu wie niewiele osób. Haight nie traci czasu – natychmiast przenosi się, aby odszukać starożytnego Spokrewnionego.

Co stało się wcześniej?: Haight przenosi do Jordanii i tam postępuje zgodnie ze wskazówkami znalezionymi w pergaminie, który zabrał ze sobą. Ma informacje, do których trupa nie ma dostępu i wykorzystuje je, aby uzyskać nad nią przewagę. Wycieczka ta nie leżała początkowo w jego planach i nie ma za sobą zwyczajowego poparcia. Co wcale nie znaczy, że jest bezbronny.

Chronologia dla 30 października

6.00: Haight przybywa do Jordanii.

7.30: Haight opuszcza Jordanię.

Scena Pierwsza: Podróż do Jordanii

Istnieje spora szansa na to, że trupa przejrzy papiery i zdecyduje, czy podążyć za Samuelem Haightem do Jordanii, czy też nie. Jeśli trupa nie przeznaczy kilku dni – czasu, którego nie ma – na wczytanie się w dokumenty, można będzie uznać, że przeoczyła kilka szczegółów. Wykorzystali to Maruderzy, „przypadkowo” dodając zaszyfrowaną informację, która prowadzi trupę nie do Petry, lecz do Wieży Al Durab, Fundacji rządzonej przez Korratal, grupę hermetycznych magów nie uznających Tradycji. Na trupę będzie oczekiwać niezbyt przyjazne powitanie.

Scena Druga: „Kogo mamy zaatakować?”

Trupa przybywa do Petry zbyt późno, aby schwytać Haighta, głównie dlatego, że Haight nigdy tu nie dotarł. W trakcie gdy trupa negocjuje z Fundacją Korratal, nieznanne siły odrzucają Haighta od Petry i prowadzą go z powrotem do Mexico City. Uświadomiono Haightowi jego błędy i zawrócono go do miasta, aby stamtąd udał się do Paraiso Vista. W tym czasie trupa, jeśli oczywiście zdecyduje się podążyć za Haightem do Petry, musi negocjować z Talaqiem, potężnym mieszkańcem Świata Mroku i prawdziwym Księciem Jordanii. Setyci i Assamici obserwują, czekają i dowiadują się wielu rzeczy.

Co się naprawdę dzieje?

Ani Haight, ani trupa nie wiedzą, że Łowca Skalpów otrzymuje pomoc z innego źródła: od Maruderów. Troje meksykańskich Maruderów (patrz Rozdział Drugi) zdecydowało się mu pomóc kierując się własnymi, pokręconymi powodami. Haight zadał już spore szkody Technokracji z Mexico City. Jest chaotyczną siłą, która powoduje gwałtowne zmiany gdziekolwiek tylko się uda. Maruderzy bacznie go obserwują i rozważają nawet przyjęcie go w swoje szeregi. Gdy trupa ściga Haighta, Maruderzy zrobią wszystko, aby ją zatrzymać w typowy dla siebie sposób.



Scena Pierwsza: Podróż do Jordanii



Piaski rozciągały się tak daleko, jak tylko okiem sięgnąć, były jedynym składnikiem otoczenia. Dobrze chociaż, że noc była przejrzysta. Wszyscy byli już zmęczeni, lecz co mogli zrobić oprócz pójścia dalej? Trzeba było powstrzymać Haighta. Nie można mu było okazać litości, zwłaszcza po tym, w jaki sposób niektórzy z nich zginęli w Podbrzuszu.

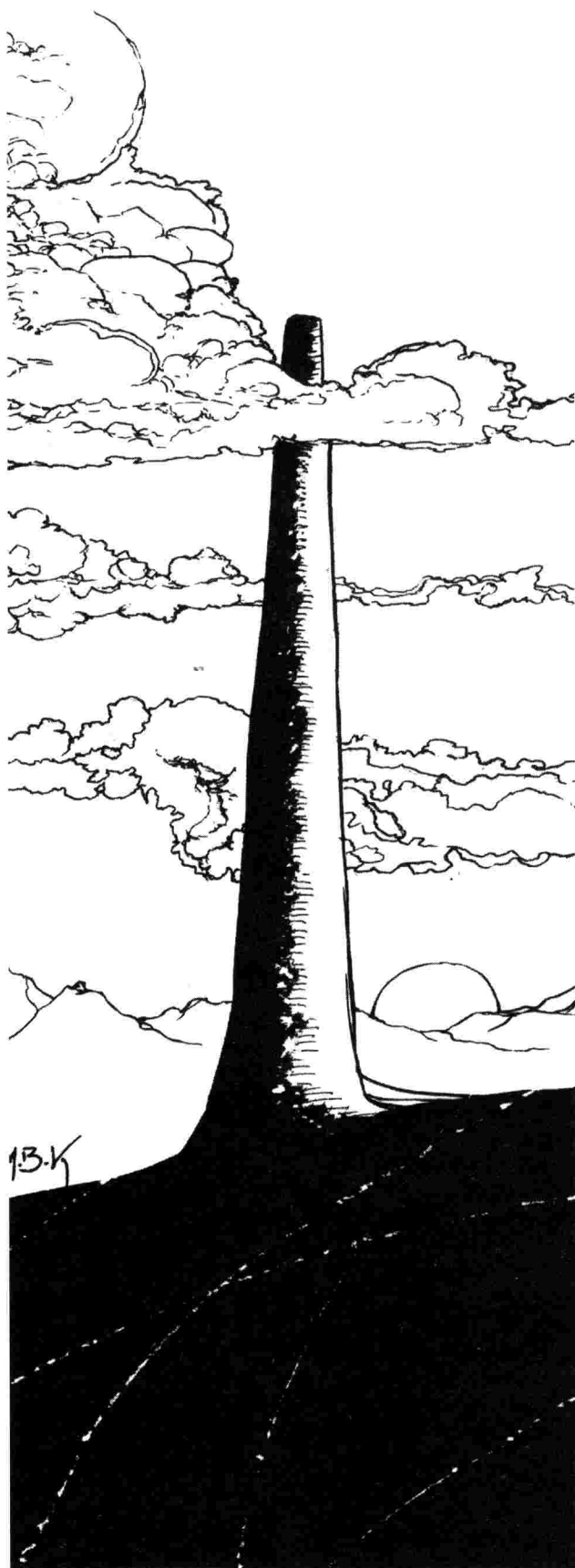
W końcu, po skonsultowaniu się z mapą i kompasem, wszyscy zdecydowali się skierować na zachód. Drobnny piasek pod ich nogami prawie nie nadawał się do chodzenia, był jednak na tyle pewny, że ryzyko pograżenia się w nim było minimalne. Wydawało im się, że idą już tak od wielu godzin. Byli zbyt zmęczeni, by mówić, dyskutowali jedynie o tym co zrobić, żeby powstrzymać znajdującego się gdzieś przed nimi szaleńca.

Po długich godzinach pościgu ujrzeli wreszcie przed sobą odległą, zapowiadzaną przez mapę kształt wieży. Sięgała ona daleko w górę; nawet z odległości, w jakiej się znajdowali, nawet pomimo tego, że była jedynie niewyraźnym kształtem, widzieli jak wysoka była ta budowla. Zaczął wiać wiatr i wszyscy ucieszyli się czując delikatny podmuch. Do czasu gdy nie pojawił się piasek. Najpierw kilka małych ziarenek, a później uktucia pyłu w oczach i zgrzytanie ziarenek w ustach. Wiatr wiał coraz mocniej i czuli piach próbujący wdrzeć się w ich płuca.

Nagle znajdująca się w oddali wieża zniknęła, ukryta za wyrosłą znienacka przed nimi ścianą. Bariera rosła coraz bardziej i w końcu zdali sobie sprawę ze swojej pomyłki. To nie była ściana, tylko fala. Fala piasku sięgająca wysoko ponad ich głowy. Nie było czasu na działanie, ruchoma góra była już nad nimi, mogli jedynie modlić się o możliwość wydostania na zewnątrz, gdy drobiny piasku w końcu ich zasypią...

Dotarcie do Jordanii: Wycieczka z Mexico City do Jordanii jest wydarzeniem, zwłaszcza zwyczajnymi środkami, poza tym odbycie jej przez wampiry jest prawie niemożliwe. Samuel Haight się przenosi, a jeśli trupa chce udać się za nim, natrafia na spore przeszkody. Magowie będący adeptami Sfery Korespondencji mogą zaoszczędzić wszystkim bardzo dużo czasu, lecz wymaga to użycia wulgarnej magii.

Istnieją także inne problemy, jednym z najważniejszych z nich jest światło słoneczne, czy też raczej silna alergia jaką Spokrewnieni odczuwają w związku z nim. Jordania leży na przeciwległej półkuli niż Mexico City... więc noc tutaj oznacza dzień tam. Postaciom Spokrewnionych



nie spodoba się za bardzo to, że mogą zostać wrzucone w ogień.

Garou to zupełnie inna sprawa, większość z nich mogłaby odbyć podróż samodzielnie za pomocą Księżycowego Mostu, lecz byłaby to jedynie część drogi. W Jordanii nie ma Księżycowych Mostów, a najbliższy dostępny, Koło Ptaha (patrz Caerns: Places of Power), wciąż znajduje się setki kilometrów od ich celu. A poza tym jedyny caern w Mexico City należy do Żmija...

Kainici będą musieli użyć transportu publicznego, a to wymaga paszportów i lotu, który nie odbywa się w ciągu dnia, a wywołane tym opóźnienie dałoby Haightowi zbyt dużą przewagę. Być może lepiej poczekać, w nadziei, że Haight wróci. A może dobrze byłoby odwiedzić Paraiso Vista...

Jordania

Dla większości Przebudzonych Świata Mroku Jordania jest pełna tajemnic: rzadko tam się udają Garou, magowie czują się tam nieswojo, a większość Spokrewnionych, którzy pojawili się tam niespodziewanie nigdy nie wróciła. Milczący Wędrowcy z Koła Ptaha twierdzą, że ta ziemia wywołuje szaleństwo. Niektórzy Spokrewnieni obwiniają o to Setytów, inni sądzą, że to sprawka magów. Są magowie, którzy przypuszczają, że Jordania cierpi z powodu Maruderów. Wszystkie te grupy mają rację. I mylą się.

Najbardziej zorientowani wierzą, że w Petrze znajduje się coś tak potężnego, że jego wpływy odczuwalne są w całej Jordanii i wielu częściach Bliskiego Wschodu. Nikt nie jest pewny, co znajduje się w czeluściach fortecy, lecz cokolwiek to jest, najwyraźniej wywołuje szaleństwo. Wiadomo, że Maruderzy często wdierają się do fizycznego świata w pobliżu Jordanii, lecz nie osiągnęli nic w związku z Petrą, mimo że plotki mówią co innego. Setyci natomiast pojawiają się tu od czasu do czasu, podobnie jak Assamici. Lecz nikt rozsądny nie przypuszcza, aby to oni byli odpowiedzialni za aurę szaleństwa, otaczającą cały ten teren. Podobno w głębi pustyni znajduje się potężna Fundacja magów, lecz jedynie garstka osób wie dokładnie, gdzie ona leży, a od pięćdziesięciu lat nikt nie słyszał o tamtejszych magach. Istnieje wiele przypuszczeń, lecz mało faktów.

Po dotarciu w jakikolwiek sposób do Jordanii trupa może podążać według wskazówek, które doprowadzą ich prosto do ukrytego miasta Petra – a przynajmniej tak by chcieli. Informacje posiadane przez trupę doprowadzą ich jedynie do Wieży Al Durab. Znajduje się ona prawie cztery godziny drogi od jakiegokolwiek znaczącego miejsca, i jeśli nawet trupa potrafi za pomocą magii przenieść się do swego celu, znajdzie się niebawem w centrum oślepiającej i bolesnej burzy piaskowej. Piasek i potężny wiatr jest jedynie niedogodnością, chyba że trupa kontynuuje wędrówkę w kierunku Wieży. Można ją dostrzec w czasie burzy (Percepcja + Czujność, ST 8), lecz jedynie jako ciemny kształt w oddali.

Jeśli trupa idzie dalej, wiatr wzmaga się i piach zaczyna zadawać ból. Można zastosować normalne środki ochrony przed burzą piaskową, lecz jeśli przez więcej niż dwie tury trupa stoi w miejscu, podłoże zaczyna falować. Ruchome wydmy mogą pogrzebać całą grupę w czasie jed-

nej tury i nie jest jej łatwo zauważyć (Percepcja + Czujność, ST 7). Jeśli bohaterowie zostaną zasypiani, mogą spróbować się wykopać i kontynuować wyprawę. Magia, Dary i Dyscypliny są najprawdopodobniej jedynymi sposobami na pozostanie przy życiu, a piasek jest tak drobny, że Narrator powinien użyć zasad dotyczących tonięcia z **Wilkołaka** lub **Maga**, jakby postacie tonęły w wodzie, a nie w piasku.

Co ciekawe, jakiegokolwiek użycie Prawdziwej Magii (nie Darów, Taumaturgii lub Dyscyplin), natychmiast zatrzymuje piasek. Zabezpieczenie Fundacji nigdy nie miało czynić szkody innym magom.

Kolejnym problemem jest dostanie się do środka Fundacji, którą trupa wciąż uważa za Petrę. Wejście blokuje ogromne, żelazne drzwi (do ich wyłamania potrzebna jest Siła 10), które są zablokowane od środka. Dary, Dyscypliny i magia mogą je otworzyć. Osoby średnio inteligentne mogą po prostu spróbować zapukać. Drzwi zostaną otwarte przez stojące po ich dwóch stronach dwa golem, którym towarzyszy mag.

Wieża Al Durab

*Więc się ku nieba zwróciłem sklepieniu
By się zapytać jaką lampę w cieniu
Błądzącej diatwie daję przeznaczenie
Odpowiedź padła: ślepe rozumienie*
— Omar Chajjam, Rubajaty, wiersz XXXIII

[przełł. Edward Racyński]

Wieża Al Durab jest w Świecie Mroku bardziej legendą niż rzeczywistością, a uczący się tam Przebudzeni chcą, aby tak właśnie było. Ludzie z Jordanii mówią czasami, że tuż przed podmuchem burzy piaskowej widzieli Wieżę; bardzo często te tumany piasku wydawały się pojawiać znikąd, pozostawiając ludzi, którzy widzieli Wieżę pod tonami piasku lub przenosząc ich daleko od miejsca, w którym byli.

Większość osób, które widziały Wieżę opisuje ją jako małą marmurową iglicę wyrastającą w niebo, lecz niektórych jej nienaturalna wielkość napełniła lękiem i twierdzą, że Wieża jest tak wielka, jak Mekka. Ci ostatni sądzą także, że budowla została wniesiona z czarnego kamienia i złota, lecz niewielu w to wierzy.

Wieża jest prawdziwa, a obydwa opisy do niej pasują. Niemal bez przerwy zmienia ona kształt, czasem wydaje się nie większa niż chata, innym razem wygląda jak masywna forteca. Zamieszkuje ją grupa nie określonych bliżej hermetycznych magów, czy też raczej czcicieli Kabały – z powodu potężnych tomów, które badają i wielbią jako jedyną prawdę. Grupa ta nie ma zbyt wielu kontaktów ze światem zewnętrznym, głównie dlatego, że cierpią z powodu dość specyficznego szaleństwa. Magowie z Al Durab poświęcili się zrozumieniu Kabały, ignorując zupełnie świat leżący poza murami ich Fundacji.

Magowie są izolacjonistami, nie chcą mieć nic wspólnego ze światem, który stracił swoją szansę na osiągnięcie Wstąpienia. Fundacja nie ma żadnych młodych członków, nikt nie przystąpił do niej od ponad 400 lat. Każdy tutejszy mag jest Mistrzem swojej magii, a podobno kilku z nich osiągnęło status Wyroczni.

Węzły

Na całym świecie znajduje się kilka Węzłów Wieży Al Durab, lecz większość z nich leży na Bliskim Wschodzie. Magowie obeznani z Ahl-i-Batin mogą przypuszczać, że Wieżę zasilają pozostałości Sieci Wiary. Węzły prowadzące do Al Durab znajdują się w miejscach, gdzie wiara mojejższowa jest silniejsza niż zwykle. Istnieją nawet teorie, że Węzeł tej Fundacji leży w Edenie.

Dziedzina Horyzontalna

Dziedzina Wieży jest wielką, nieuporządkowaną biblioteką poświęconą Kabaale. Jedynymi mieszkańcami tej Dziedziny są magowie i przynajmniej 30 golemów, którzy bronią biblioteki przed intruzami i proszącym o to magom dostarczają materiał do badań. W tej Dziedzinie Horyzontalnej nie rozlega się nigdy żaden dźwięk głośniejszy od szeptu. Nikt spoza Fundacji nie zostanie dobrowolnie wpuszczony do Biblioteki. Nie ma wyjątków.

Cel

Jedynym powodem istnienia Fundacji jest dążenie do zdobywania wiedzy na temat Kabały. Nic innego się nie liczy.

Historia

Dawno temu, znacznie dawniej niż historyczne zapiski, Wieża Al Durab stała się miejscem badań nad Kabałą. Przez wieki magowie z zewnątrz mogli tu przybywać i studiować magię w Fundacji. W czasach swojej świętości Wieża jako miejsce nauki ustępowała jedynie Doissetep. Wraz z upływem lat mieszkańcy Al Durab zaczęli odsyłać magów, którzy przybyli tu po informacje i naukę. Nie chcieli mieć nic wspólnego z Wojną Wstąpienia, Technokracją lub Radą Dziewięciu. Jedynymi wyjątkami dopuszczanymi przez mistrzów byli magowie, którzy chcieli badać mistyczną Kabałę. Dzisiaj większość magów uważa, że Wieża Al Durab jest legendą, zniszczoną dawno temu przez obce siły. Tego właśnie chce Fundacja. Od przeszło 200 lat nikt nie odwiedził Wieży, a tutejsi magowie bardzo rzadko wychodzą na zewnątrz.

Polityka wewnętrzna: Mieszkańcy Wieży zgodni są co do tego, jaki jest najważniejszy aspekt ich życia – dążenie do zrozumienia Kabały. Nie liczy się nic więcej, Kabała jest wszystkim. Dzięki takiemu podejściu magowie z Al Durab bardzo rzadko się ze sobą kłócą.

Polityka zewnętrzna: Wieża Al Durab nie prowadzi polityki zewnętrznej. Lekkomysłni, którzy podejść zbyt blisko są odstraszani za pomocą burz piaskowych. Upartych atakujących golem, chyba że są wśród nich Przebudzeni. Członkowie Przebudzonych są formalnie i rzeczowo witani przez magów z Fundacji, a następnie grzecznie proszeni o odejście, chyba że poszukują wiedzy na temat Kabały. Witani są wtedy jak utraceni przed laty przyjaciele, aż do momentu kiedy zaczną inny temat, wtedy są grzecznie proszeni o odejście. Ci, którzy zechcą zostać i przeszkadzać magom z Al Durab zostaną zdani na łaskę rozgniewanych Mistrzów.

Nikommu, kto nie podziela fanatycznej miłości Fundacji do Kabały, nie pozwala się wejść do Wieży lub w niej pozostać. Bez wyjątków. Tutejsi magowie w niczym nie pomagają, ani nie zechcą nikogo uczyć. Pragną, aby ich zostawiono w spokoju. Magowie z Wieży są izolacjonistami. Po kilku próbach ze strony trupy wciąż będą utrzymywać swoje stanowisko. Jeśli w którymś momencie trupa zdradzi, że szuka Petry, magowie z Al Durab powiedzą im po prostu, że są od niej bardzo daleko i że mają się skierować na wschód.

Pozostaje jeszcze niewielka szansa na to, że bohaterowie będą szczególnie głupi i będą nalegać na samodzielne zbadanie terenu. Właśnie po to są golemi: do likwidacji szkodników. Cechy golemów znajdują się w Dodatku Pierwszym.

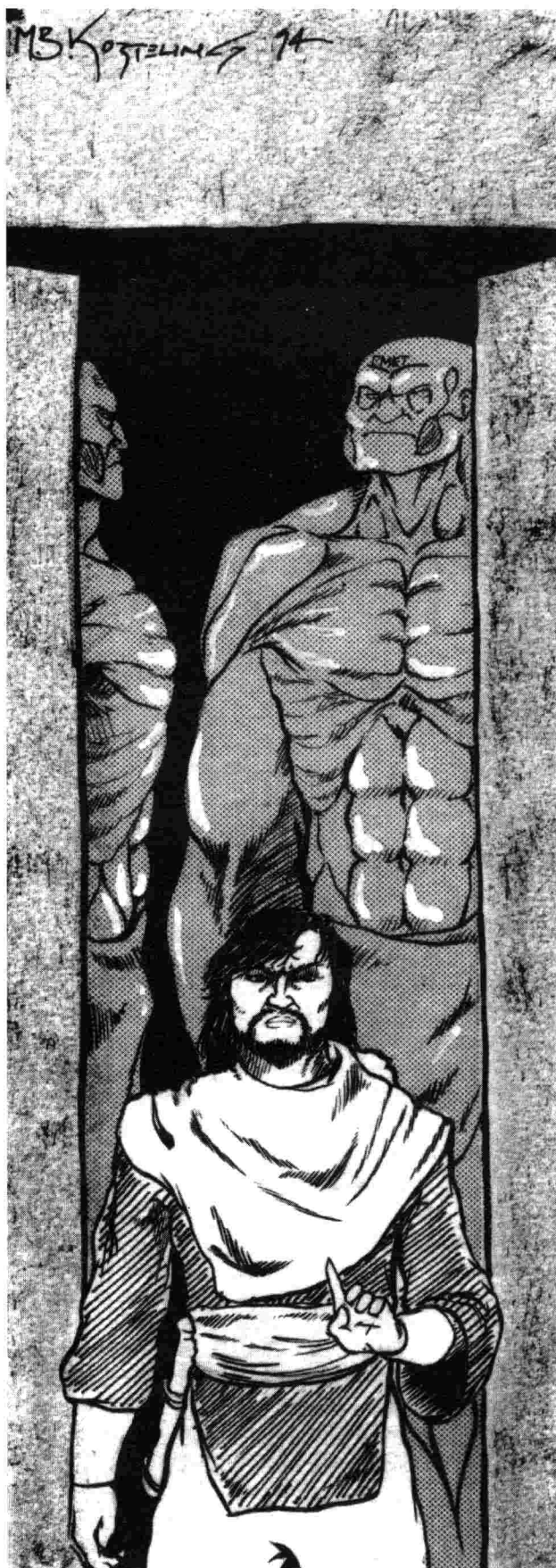
Jeśli po spotkaniu z golemami trupa wciąż nie zrozumie aluzji, magowie z Al Durab sami poradzą sobie z problemem. Magowie ci są starzy i potężni, a co gorsza, fanatyczni. Jeśli sami nie zostaną zaatakowani, nie będą próbowali zabić trupy, jednak będą się bardzo starać przenieść graczy gdzieś, gdzie nie będą mogli wyrządzić żadnej szkody, powiedzmy na środek Oceanu Atlantyckiego.

Scena Druga: Kogo mamy zaatakować?



Petra jest największą tajemnicą Jordanii. Większość mieszkańców tego kraju, Bliskiego Wschodu, a co za tym idzie świata nie zdaje sobie sprawy z tego, że Petra w ogóle istnieje. Siły otaczające i chroniące Petrę są bardzo potężne. Pełna historia Petry znajduje się w **Świecie Mroku**. Tutaj przedstawiamy jedynie kilka szczegółów.

Petrą oraz Jordanią rządzi Talaq, starszy Assamita, wyróżniający się wiekiem i potęgą. Wraz ze swoimi wojskami śledzi trupę od momentu ich przybycia do Jordanii. Wprawdzie nie przejmuje się nimi za bardzo gdy zmierzają przez pustynię w kierunku Wieży Al Durab, jednak obserwuje ich, kiedy tylko jest to możliwe. Jeśli trupa zbliży się do Petry, wyjdzie im na spotkanie równa im liczba jordańskich żołnierzy i spróbuje ich zawrócić. Jedynym sposobem powstrzymania żołnierzy jest pokonanie ich, a żołnierze walczą do śmierci. Jeśli pierwsza grupa polegnie, natychmiast zostanie wysłana druga, dwa razy większa. Nie zatrzyma się ona, aby zadawać pytania, lecz z miejsca otworzy ogień. Jeśli zauważono jakiegoś Garou, przynajmniej jeden żołnierz wystrzeli do niego z granatnika granat fosforowy.



Jeśli grupa zignoruje te ostrzeżenia, bez litości zaatakują ich Naba, mieszkańcy Petry, oraz fanatyczne wojska Talaqa, ich liczba będzie dwukrotnie większa niż trupa. Naba są zaopatrzeni w akcesoria potrzebne do zabicia wilkołaka, wampira lub maga. Jeśli trupa przeżyje to wszystko i będzie ciągnąć dalej, wyjdzie do nich większa grupa Naba prowadzona przez samego Talaqa i każe im zawrócić. Każda postać, która dotrwa do tego momentu otrzyma trwałe Zaburzenie Psychiczne, wybrane przez gracza lub Narratora.

Podobnie jak w Wieży Al Durab, mieszkańcy Petry będą walczyć aż do końca, aby upewnić się, że nikt nie przekroczy granicy ich ziem. W Petrze znajduje się coś bardzo potężnego, a to coś nie chce być częścią misji trupy. Każda postać, która przekroczy granicę, zostanie zaatakowana psychicznie i doprowadzona do szaleństwa. Jediną obroną przed tym atakiem jest test Siły Woli (ST 10, potrzebne minimum 3 sukcesy na turę, aby uniknąć nowego Zaburzenia Psychicznego).

Jeśli ktoś wciąż będzie nalegał na wejście do Petry, jego umysł zostanie zupełnie zniszczony. Gdy skończy się atak, zostanie po nim jedynie bezużyteczna skorupa. Istnieje szansa na to, że za pomocą magii, Darów lub

Dyscyplin można będzie naprawić umysł, jednak powinna być ona niewielka. Ludzie z Petry odnajdą każdego, kto znalazł się w takim stanie i wynegocjują z resztą trupy oddanie go jako zakładnika – „wasz przyjaciel umiera; weźcie go i odejdźcie, lub wszystkich was spotka ten sam los.”

Petra nie jest przyjemnym miejscem do zwiedzania, a trupa powinna w tym momencie zrozumieć aluzję i po prostu odejść. Nic nie da się osiągnąć mobilizując własne siły przeciwko temu, co znajduje się w Petrze. Wpływy Talaqa sięgają daleko poza Jordanię; jeśli zechce może zorganizować śmierć trupy w prawie każdym kraju. Nie jest dobrze mieć go za wroga. Jeśli trupa dotrze aż do Petry, będzie miała późnej problemy. W mieście znajdują się agenci Mossadu, wywiadu izraelskiego. Każda zbliżająca się postać zostanie kilkakrotnie sfotografowana. Krótco po wyjeździe postaci rozpocznie się zbieranie informacji. Jeśli zabili oni kogoś w pobliżu Petry, mogą się w przyszłości spodziewać niemiłych niespodzianek – na przykład eksplodujących domów.

Sposoby, jakimi trupa może dojść do porozumienia z Talaqiem, zostały wymienione w **Świecie Mroku**.

Mexico City

W czasie Trzeciego Dnia Umarłych — Dnia Dzieci



Uderza pięściami w plakaty i wciąż twierdzi, że widzi duchy

— Stephen King, „To”

Bardzo prawdopodobne jest to, że jedna lub więcej osób z trupy postanowi zostać w Mexico City. Spokój opuścił miasto i nie wraca do niego. Ogień zaproszony przez Samuela Haighta przerodził się w pożar. W całym mieście ponadnaturalne moce przygotowały się na najgorsze: Spokrewnieni wciąż poszukują odpowiedzialnych za napaść na ich Schronienia, Gnatożuje szykują się do swego wielkiego obrzędu, Rytuahu Umarłych, a Technokracja przeszukuje miasto ściągając wszystkie istoty, które nie są z nią związane.

Jest jeszcze Podbrzusze... wszyscy, którzy byli zaangażowani w atak na nie, są teraz pilnie poszukiwani. Przywódcy Podbrzusza chcą widzieć najeźdźców martwych. Jeśli ktoś jest jeszcze w mieście, może napotkać kilka nieprzyjemnych niespodzianek, ponieważ Nosfera-

tu obserwują teraz tak wiele istot ponadnaturalnych, jak to tylko możliwe. Tancerze Czarnej Spirali zaniechają swojej zwyczajowej samotności i będą aktywnie polować na głupców, którzy zakłócili spokój ich Roju, a Nosferatu zrobią wszystko, aby ich skierować w odpowiednim kierunku.

Paranoja w Mexico City osiągnęła rekordowy poziom, a dawne zatargi pomiędzy Przebudzonymi stają się coraz bardziej zażarte. Technokracja próbuje znaleźć potężną kabałę magów Tradycji, lub też ahriman (kabałę) Nephandi. Tancerze Czarnej Spirali są przygotowani na każdego Garou, którego napotkają, a na czas polowania zapewnili sobie pomoc kilku fomorów z Pentexu. Sabat z Mexico City podejrzewa wszystkich, w tym samych siebie, lecz zdecydowanie najbardziej wampiry z innych części świata, niż oni sami. Miasto wręcz kipi z powodu napiętej atmosfery i sporadycznych walk, a gdy zachodzi słońce, upiory Dzieci przybywają, aby spędzić czas ze swoimi rodzinami.



R.M

Możliwe, że nic specjalnego nie stanie się członkom trupy, którzy Trzeciego Dnia Umarłych pozostali w mieście. Możliwe także, że będą mieli setki spotkań z Umarłymi, Eutanatosami, Samedi, Giovanni, a nawet Milczącymi Wędrowcami, ponieważ wszyscy oni chętnie spotkają się tej nocy z upiorami. Noc może się stać bardziej tajemnicza, gdy trupa będzie pomagać dziecku znaleźć jego mordercę w największym mieście świata. Trzeciego Dnia Umarłych rozlega się głośny lament wielu zagubionych i pozbawionych rodziny zmarłych dzieci.

Radzimy Narratorom, aby prowadzili grę szybko i swobodnie. Możliwe, że prawie każda istota ponadnaturalna, którą postać zabiła w Mexico City powróci, gotowa do wyrównania rachunków. Możliwe, że powrócą zabite postacie, żegnając się z pozostałymi. Możliwe w końcu, że ponadnaturalni władcy Mexico City odnajdą trupę, rozpoczynając ostateczny konflikt – no dobrze, tylko gdy gracze są bardzo beztroscy.

Dni Umarłych w Paraiso Vista

Paraiso Vista leży na przeciwległej stronie skali niż Mexico City. Niewiele miejsc zostało tak mało dotkniętych przez Świat Mroku. Podobnie jak w Mexico City, mieszkańcy Paraiso Vista odwiedzają swoich zmarłych krewnych, lecz bez przeciągającego się do późnych godzin nocnych pijaństwa i bez przytłaczających ilości umarłych chodzących pomiędzy żyjącymi.

Trzeci Dzień Umarłych: Dzień Dzieci

Trzeci Dzień Umarłych różni się znacznie od pozostałych. Jest to także Halloween i nawet w Mexico City zdarzają się psikusy i zabawa. Dzieci biegają w maskach po ulicach i zbierają nagrody za swoje wysiłki, a Gnatożuje noszą własne maski, specjalne fetysze, które czynią ich niewykrywalnymi przez wampiry i ma-gów. Tej jednej nocy Garou nadają sobie prawo do krwi Kainitów, rozszarpując każdego kogo napotkają, aby uzyskać Vitae niezbędną do ich końcowego Rytuału Umarłych.

W czasie dnia meksykańscy Śpiący odwiedzają swoje rodzinne groby i sprzątają cmentarze, usuwając nagromadzone przez cały rok chwasty oraz malując nagrobki wesołymi kolorami. Mury cmentarzy ozdobione są papierowymi wstążkami, pokrywającymi także zarośla, aby dać do zrozumienia umarłym, że są miło widziani. Czynione są ostatnie przygotowania do uczty, która ma się odbyć tej i następnej nocy, a także kupowane lub robione są Calacas – figurki z okazji Dnia Umarłych. Zrobione są z masy papierowej lub z drewna i reprezentują każde działanie i sposób życia – z perspektywy umarłych. Księgarze, lekarze, bibliotekarze, nawet sprzedawcy lodów – wszyscy przedstawieni są w czasie wykonywania swoich obowiązków i ukazani w formie szkieletów. Figurki mają niewiele ponad 10 cm wysokości, a ich wykonanie często pozostawia wiele do życzenia, lecz ich moc jest rzeczywista i potężna. Moc ta jest zaproszeniem umarłych z powrotem do domu, choćby tylko na chwilę.

Czasami przyjaciele zmarłych dzieci przychodzą pobawić się zabawkami tych, którzy odeszli, po raz ostatni przypominając rodzicom ich dzieci; czasami dołączają do nich zmarłe dzieci. A wszędzie znów chodzą martwe dzieci. Nie jest to nic przyjemnego.

Śpiący z Mexico City przygotowują w swoich domach uczty, sypią przed swoimi domami ślady z płatków nagietka, po których zmarli mogą odnaleźć drogę do domu. Na ulicach przechodnie noszą maski zrobione, aby kpić ze śmierci i czcić życie, a w tym czasie chodzą pomiędzy nimi upiory i przypominają sobie, jak wygląda życie. Gnatożuje pomagają osiągnąć Ostateczną Śmierć tak wielu Sabatnikom, jak to tylko możliwe. Z tego powodu w czasie Trzeciego Dnia Umarłych wielu członków sekty woli pozostać w ukryciu.



Rozdział drugi: Skarbiec łez

*Walcząc z godnością
Władamy życiem i śmiercią
Moc i majestat
Wśród krwi i stali
Strzał w chwałę
Zadaję cios i widzę czerwień
Wzywa mnie przeznaczenie
Pamiętaj
Pamiętaj
— Judas Priest, „One Shot at Glory”*

Drugi i kończący historię Haighta rozdział opisuje zamykającą się pułapkę. Wokół Łowcy Skalpów spletały się

nitki losu, których znaczną część ukształtowała trupa. U ich końca leży także początek. Mroczny początek...

Część Trzecia: Chaos do kwadratu



Mexico City, Czwarty Dzień Umarłych

Wątek

Trupa wraca do Mexico City, aby odnaleźć trop Samuela Haighta. Istnieje spore prawdopodobieństwo tego, że gracje zdecydowali się nie wracać, lecz jeśli to zrobili, wydarzyły się następujące rzeczy:

- Podczas Trzeciego Dnia Umarłych zabito ponad tuzin Spokrewnionych z Sabatu. Sekta nie jest z tego powodu zadowolona i podejrzewa obecnych w mieście Garou. Sabat zebrał siły i poszczególne sfory próbują teraz odnaleźć jakichkolwiek Garou. Do akcji weszła Czarna Ręka i pragnie za wszelką cenę znaleźć winowajców.

- Poplecznicy Samuela Haighta, w tym Tancerze Skór, najwidoczniej opuścili miasto, aby spotkać się z Haightem w Paraiso Vista. Jedyną osobą, która wie, gdzie następnego dnia będzie się znajdować Haight, jest Wę-

drująca z plemienia Gnatożujów, która zniknęła w tajemniczych okolicznościach. Pozostali Gnatożuje są teraz bardzo podejrzliwi wobec obcych, jeśli poznali prawdziwą tożsamość Wędrującej, to nawet wobec innych Garou. Jeśli wilkołaki z trupy nie mogą dowieść, że są niewinne, stracą swoich jedynych sprzymierzeńców w mieście. Do miasta przybyło kilku Uktena, przynosząc ze sobą fetysze podobne do tych, jakie mają Gnatożuje, oraz inne potężne przedmioty. Jedynym ich celem jest pomoc Gnatożujom przy Rytuale Umarłych.

- Zdecydowanie wzrosła liczba Samedi w Mexico City – z sobie tylko znanych powodów przyczółgują się tutaj ze Stanów Zjednoczonych i Ameryki Południowej. Jeśli zostaną odkryci, z pewnością znacznie wzmogą paranoję, lecz mają tutaj do wykonania misję, dotyczącą Dni Umarłych. Nie wejdą trupie w drogę, chyba że to gracie im przeszkodzi. W mieście znajduje się także kilku Giovanni, którzy robią co w ich mocy, aby uniknąć konfliktu.

- W czasie Dni Umarłych przybyli do miasta także Przebudzeni nekromanci, którzy dla ochrony zebrali się razem. Technokracja jest w paskudnym nastroju i nikt nie chce kłopotów. Oczywiście kłopoty się zbliżają.

- Technomanci przeżywają załamanie; Dni Umarłych są zaprzeczeniem ich filozofii, a przemoc ostatnich dni nagromadziła niemożliwą do przyjęcia ilość Paradoксу i niestabilności. Przywódcy Konwencji z Mexico City robią co się da, aby zachować spokój w obliczu niezwykle trudnych konfliktów, z którymi przyszło im się borykać. Jeśli Technokracja została wcześniej wezwana do Pandemonium, jej członkowie trochę się uspokoili, sądząc, że zniknęło główne źródło ich kłopotów. Jeśli Podbrzusze wciąż istnieje, napięcie bardzo niebezpiecznie wzrasta i zostaje zwołane nadzwyczajne Sympozjum. Jego opinia jest prosta: prawa Pogromu zostały naruszone i naprawa znacznie uszkodzonego Paradygmatu możliwa jest jedynie dzięki całkowitemu oczyszczeniu miasta. Jedynym sposobem na osiągnięcie tego jest wojna.

- Mieszkańcy Pandemonium bardzo osobiście przyjęli „atak” na swoją siedzibę. Nie ma czasu na subtelności. Armia Żmija w Mexico City ma zamiar usunąć najeźdźców, niszcząc każdego kto przeżył napaść na Pandemonium. Pomocą służą im trzej Spokrewnieni Ba'ali, którzy gotowi są do współpracy w przeszukiwaniu miasta. Nadszedł czas, aby raz na zawsze objąć miasto w swoje posiadanie.

- Pentex wystarczająco długo obserwował i czekał. Wykonując odpowiednie działania można zlikwidować zagrożenie dla interesów korporacji i skierować je w kierunku innych sił kolidujących z Pentexem. Przygotowano kilka Grup Interwencyjnych, które noszą zazwyczaj odznaki rządowych sił policyjnych. Pentex chce wyjść z tych walk jako zwycięzca, a ma wystarczające zasoby finansowe, aby zagwarantować sobie wygraną.

- Upiory także cieszą się dużą swobodą. Nadszedł czas na to, aby chronić tych, których kochają i zemścić się na istotach ponadnaturalnych, które przyniosły tak wiele bólu do Mexico City. W tym roku nie będzie ucztowania w rodzinnych domach, będzie wojna. Nikt nie ucieknie przed ich gniewem, a tym razem mogą liczyć na

pomoc magów i wampirów. Mexico City zostanie w końcu uwolnione z ucisku.

Zaczyna się

Czwarty Dzień Umarłych zaczyna się sporadycznymi walkami. Przed zachodem słońca krew płynie już strumieniami, pokrywając ulice Mexico City. A tego właśnie chce Huitzilopochtli.

Maruderzy objawiają się krótko po 21.00. Nie atakują nikogo bezpośrednio, lecz chętnie staną po jakiegokolwiek stronie. Używają wulgarnej magii wykorzystującej Sferę Czasu, aby wysłać jak najwięcej osób do przodu w czasie, na przykład wampiry dokładnie 13 godzin w przyszłość, do godziny 10.00. Jedynym celem ich ataku jest wywołanie chaosu, aby zagwarantować bezpieczeństwo Samuelowi Haightowi.

Scena dla magów Tradycji

Grimm spojrzał na pozostałych przyjaciół, potrząsnął głową widząc jak niewielu członków kabały przeżyło. Poczul zwątpienie w potrzebę zlikwidowania Haighta takim kosztem. Trina odeszła, zniszczona przez przekłętą istotę żyjącą pod miastem; Alex zmarł czystszej śmiercią, rozerwany na strzępy przez Garou, lecz także nie żył. Było już z nim tylko dwóch, pozostała dwójka, która została w mieście, oszalała. Garou wciąż tam byli, oprócz tego, który zabił Alexa. Oglądanie jego twarzy płonącej na zamienionym w srebro ciele warte było Paradoксу.

Odsunął od siebie myśli na temat zmarłych przyjaciół i towarzyszy, wrócił do aktualnych spraw. Pozostali Garou wyglądali na bardzo zdenerwowanych i nie mógł ich za to winić. Grimm czuł w powietrzu napięcie, zupełnie jak ciśsza przed huraganem, który nadchodzi niszcząc wszystko na swojej drodze.

– Grimm.

To jedno słowo zmroziło go aż do szpiku kości, odwrócił się, aby ujrzeć źródło znajomego głosu. Stała przed nim jego Trina, wyglądała tak jak zwykle, oprócz sadystycznego uśmiechu na twarzy. Poczul jak jego serce kołatało gdy zdał sobie sprawę z tego, co się stało. Wokół niej, ze wszystkich stron oraz nawet w powietrzu nad nią znajdowali się gotowi do walki Nephandi i ich paskudni sprzymierzeńcy. – Grimm, kochanie, czy za mną tęskniłeś? – Grimm nie miał okazji odpowiedzieć. Tancerze Czarnej Spirali byli zbyt szybcy, aby uniknąć ich ciosów...

Przebywanie w Mexico City od początku było ryzykowne, lecz teraz sytuacja jest znacznie gorsza. Technokracja wypuściła swoje siły: Ludzi w Czerni, HIT Marki, Superiors oraz inne, dziwne istoty. Najlepsze co mogą zrobić magowie Tradycji, to schować się. Jednak ciągle istnieje kwestia Samuela Haighta. Wcześniej czy później spodziewany jest w mieście. Jediną nadzieją jest znalezienie sprzymierzeńców w mieście. Ale kogo?

Garou są szaleni, trapią wampiry z Sabatu i trzęsą swoimi fetyszami w czasie, gdy mogli by pomóc w walce z Technokracją. Sabat to okrutne, bezlitosne bestie, którym nie można zaufać. Pomiot Żmija ściga każdego, kto naruszył ich sanctum sanctorum – lub też o kim sądzą, że

mógł to zrobić, a duchy są wściekle, ponieważ ich rodziny znalazły się w środku całej sytuacji. Nie ma żadnego bezpiecznego miejsca do ukrycia, może oprócz siedzib Niebiańskiego Chóru.

Paraiso Vista jest tylko 80 mil dalej – być może Haight się tam pokaże. Z pewnością to miasteczko jest bezpieczniejsze niż Mexico City w tym czasie. Magowie Tradycji muszą dobrze wybrać. Niebiański Chór może potrzebować pomocy, lecz należy powstrzymać Samuela Haighta. Jeśli pogłoski są prawdziwe, zniszczył już dwa Węzły. Co jeszcze zostanie zniszczone zanim ten szalaniec będzie zadowolony?

Scena dla magów Technokracji

Arthur Trenton usiadł odwrócony tyłem do ogromnego audytorium, zastanawiając się jaki będzie werdykt przywódców. Mógł słyszeć odgłosy oddechów swoich oddziałów, lecz nie mógł powiedzieć, co zdecydowali. Nie wiedział, czy wskażą na niego i powiedzą, że poradził nie mówić, gdzie znajduje się siedziba Nephandi.

Ale, cholera, opóźnienie wywołane pisaniem raportów pozwoliłoby Samuelowi Hightowi uciec bez żadnej kary, a Arthur nie mógł przyjąć takiej możliwości. Czy ci głupcy nie widzieli, że starał się doścignąć i zniszczyć większe zło? Sądząc z wielkości ahriman Nephandi byli tam od lat. Jaką różnicę zrobiłoby kilka dni?

Przywódcy Konwencji siedzieli w swoich fotelach, wyglądających według Arthura za bardzo jak trony, i patrzyli na widownię. Arthur poczuł lodowaty dreszcz zanim nawet na niego spojrzeli. Pierwszy przemawiał Robert Lawson, i gdy otworzył usta, Arthur Trenton zadrżał wewnątrz. – Chłopcy, upewnijmy się, że pan Trenton jest pod odpowiednim nadzorem. Mamy tutaj, panie i panowie, bona-fide Nephandi w przebraniu Konwencji. – Ludzie w Czerni schwycili go z każdej strony, a gdy próbował wprowadzić w życie swój plan ucieczki poczuł, jak do jego organizmu wprowadzane są szybko działające narkotyki. Chciał krzyczeć, uciec stąd. Mógł jednak jedynie obserwować, jak traci przytomność. Landford się uśmiechał, zadowolony z siebie; zawsze wiedział, że Landford był słabym ogniwem jego grupy. Sprzedany przez przyjaciela, przez towarzysza. Sprzedany dla ewentualnego awansu...

Zostało zwołane nadzwyczajne Sympozjum, aby poradzić sobie z problemami nękającymi Mexico City. Wszyscy dostępni Technomanci zebrali się w wielkim audytorium Pierwszego Konstruktu Technokracji w mieście. Nie zostali zebrani w celu dyskusji, lecz by usłyszeć decyzję przywódców Konwencji.

Technokracja zdecydowała, że należy oczyścić Mexico City – że należy zniszczyć wszystkie istoty ponadnaturalne.

Jeśli postacie z Technokracji były w Podbrzuszu Zmija, mogli uchronić miasto przed zniszczeniem. Muszą jedynie wskazać, gdzie znajdują się wejścia do Zmijowej Dziury. Wiadomo, że Technokracja chce kozła ofiarnego odpowiedzialnego za cały ten nieład. Konwencje są tutaj silne, lecz każdą niewygodną osobę można zastąpić.

Jeśli przywódcy Konwencji zostaną zastąpieni, zmieni się także ich podwładni. Iteracja X może zdecydować,

Chronologia wydarzeń 31 października

- 4.00:** Samuel Haight zbiera swoje siły i opuszcza Mexico City.
- 10.00:** Zostaje zwołane nadzwyczajne Sympozjum.
- 10.45:** Sympozjum się rozpoczyna, a jego głównym tematem jest decyzja dotycząca likwidacji wszystkich ponadnaturalnych istot w mieście.
- Komplikacje:** Czy postacie graczy z Technokracji wystąpią i ocalą miasto? Czy też będą patrzeć na wybuch wojny w całej jej okazałości?
- 11.30:** Technokracja zaczyna swoją wojnę z istotami ponadnaturalnymi. Znani jej Spokrewnieni są wyciągani ze swoich Schronień i wystawiani na światło słoneczne. Garstka znanych Garou zostaje natychmiast zastrzelona.
- 11.30:** Jeśli gracze z Technokracji się włączą i doniosą o Podbrzuszu, zostanie ono zaatakowane. Miastem wstrząsają drobne fale sejsmiczne gdy kolejne eksplozje niszczą znajdującą się pod miastem Zmijową Dziurę.
- 12.00 - 19.00:** Trwa szturm przeciwko Spokrewnionym/Podbrzuszu. W tym czasie wyciągnięto ze Schronień 43 wampiry. Pomimo wysiłków Technokracja nie może natrafić na ślad Garou. Pomiot Pandemonium bierze odwet, przywołując Zmory i wszystkie inne stworzenia Zmija, które mogą znaleźć. Harzomatuili używa Jaja zmijogrzmota i wzywa zmijogrzmoty.
- 19.00:** Zachodzi słońce i budzą się Spokrewnieni. Ogłoszona zostaje wojna. Członkowie Czarnej Ręki zaczynają Przeistaczać świętujących ludzi i populacja Spokrewnionych w Mexico City stopniowo wzrasta.
- 21.00:** Przybywają zmijogrzmoty. Jeśli Harzomatuili wciąż żyje, atakują one siedziby Technokracji, jeśli zginął, atakują wszystko, co jest w ich zasięgu. Do miasta wkraczają Maruderzy przynosząc ze sobą gwałtowne zmiany w rzeczywistości. Podsycają oni ogień wojny i w całym mieście powodują zakłócenia czasowe. Duchy paradoksu szaleją.
- 22.00:** Atakują upiory. Spokrewnieni i Technomanci uświadamiają sobie prawdziwe znaczenie „ducha z maszyny”.
- 23.00:** Walka trwa, wzmagając na sile.
- 00.00:** Rozpoczyna się Piąty Dzień Umarłych. Garou zaczynają swój Rytuał Umarłych, a upiory zostają wręcz wyrwane ze świata żywych, oddzielone na jakiś czas od świata fizycznego.

że wszystko w mieście musi zostać zniszczone, także magowie Konwencji, zwłaszcza jeśli znaleziono jakieś niewygodne informacje na ich temat. Istnieją dane dotyczące każdego przywódcy z Mexico City, które mówią o wypaczonych eksperymentach odbywających się pod ich nadzorem. Szaleństwo jest silne, a nawet najwierniejsi Technomanci czują czasem potrzebę przeprowadzenia jakichś perwersyjnych działań w imię nauki. Mogą wprawdzie usprawiedliwić się z tych czynów przed sobą, wiedzą jednak, że osoby z zewnątrz czytające ich kartoteki nie będą zbyt zadowolone.

Milczenie może być złotem. Jeśli Technomanta czekał aż do tej pory, aby ujawnić położenie Podbrzusza, długo będzie się na niego patrzeć z podejrzliwością. Dlaczego nie powiedział tego wcześniej? Oczywiście można to zrzucić na swego bezpośredniego zwierzchnika, lecz może to być fatalna pomyłka, zależąca od tego kogo ów zwierzchnik zna...

Należy rozegrać najgorszy możliwy scenariusz, czyli wypędzić lub zniszczyć wszystkie istoty ponadnaturalne, jeśli Technokracja ma przetrwać ten kryzys. Nikt nie jest bezpieczny.

Scena dla Garou

Segrid Śpiewający Poza Kolejnością rozejrzał się wokół siebie i poczuł wzmagającą się panikę. Cholera, nie można było w tym mieście uciec od szaleństwa. Tam dalej, za tanią maską w kształcie czaszki, stał jeden z Gnatożujów ze Szczepu Słodkiej Wody w formie crinos i nikt tego nie zauważał. Na najsłodszą pieśń Luny, gdyby tylko żyła Stara Przecięta Kość. Może ona mogłaby ich przekonać, że nie są wrogami. Ale nie, Gnatożuje postrzegali całą watahę jako niewiele więcej niż śmieci.

Magowie byli ciężko ranni, a Segrid czuł się niewiele lepiej. Przetarł miejsce gdzie jeszcze godzinę temu znajdowało się jego oko i drgnął, gdy poczuł ból w zakończeniach nerwów. Odrośnie, lecz musi przeżyć tę noc. Kpiące wycia fomorów zbliżały się, Segrid poczuł, że włosy na jego karku znów się zjeżyły. Powrócił do niego Szał i wyczekująco odsłonił swoje kły.

Przybyli zewsząd, sunąc ku resztkom watahy jak węże. Wszyscy mieli broń palną, chociaż wcale jej nie potrzebowali. Segrid zakrzyknął szorstko, nawołując członków watahy, aby się przygotowali. Ostatnia walka, jeśli już tylko to zostało, niech tak będzie. Fomory się zbliżyły, otaczając watahę i magów. A w tym czasie ten cholerny Gnatożuj patrzył się, cicho nucąc i łkając...

Żmij jest tu zbyt silny; nie wygrywa, on już wygrał. Z każdego wejścia do Podbrzusza wylewają się paskudne stworzenia: Zmory, fomory, Tancerze Czarnej Spirali i inne, dziwniejsze rzeczy. Może nie jest jeszcze za późno, aby ich zatrzymać, ale jak? Wśród tego wszystkiego chodzą niektknięci Gnatożuje i Uktena, udając, że wszystko jest w porządku. Nucą swoje pieśni i szykują się do przyszłej nocy, a nikt nie zwraca na nich uwagi.



Wszędzie wokół wychodzą na ulice Pijawki i atakują każdego możliwego wroga. Wychodzą im naprzód magowie wraz ze swoimi pseudo-żołnierzami, którzy uderzają we wszystkich, nawet tych jedynie wyglądających podejrzanie. Ludzie z Mexico City są w niebezpieczeństwie, a ich zmarli krewni bardzo osobiście podchodzą do zagrożenia. Oprócz Garou są tu także Krewniacy, a nikt nie wydaje się nimi przejmować. Nawet Impurgium nie było tak brutalne i nigdy nie istniała tak wielka potrzeba jego wprowadzenia.

W całym tym zamieszaniu nie ma nawet śladu Samuela Haighta. Opuścił miasto i istnieje tylko jedno miejsce, do którego mógł się udać. Jeśli nie zostanie znaleziony, jedyna szansa na zatrzymanie go może się trypie wyślizgnąć z rąk. Miasto jest niszczone a Żmij pochłania tłumy, lecz co jest ważniejsze: ocalenie będącego pod władaniem Żmija miasta czy powstrzymanie Łowcy Skalpów?

Jeśli trupa zdecyduje się zostać i pomóc w Mexico City, zostaną poproszeni o udział w Rytuale Umarłych (patrz Dodatek Drugi).

Scena dla Spokrewnionych z Camarilli

Terrier wyglądał na wkurzonego i miał ku temu powod. Jego czaszka była z jednej strony zupełnie odsłonięta, a niebieski płaszcz powiewał swobodnie przy najbliższym powiewie. Nawet Hendrix straciła w końcu swoje opanowanie. W ciągu ostatnich kilku nocy Blake wiele się dowiedział o swoich przyjaciółach, w tym to, że obydwie byliby groźnymi przeciwnikami. Terrier próbował coś powiedzieć, w końcu nie mogąc tego zrobić wypłuł na ziemię kilka połamanych zębów. W końcu wskazał na coś, a Blake usiłował go zrozumieć.

Hendrix mu to ułatwiła: – On mówi, żebyśmy zabierali stąd nasze pieprzone tyłki zanim będzie za późno. – Przekleństwa wskazywały na to, że była bardzo zła. Hendrix nigdy nie kłęta. Jednak nawet to brzmiało w jej ustach w wyszukany sposób. – Paraiso Vista. Tam powinniśmy być. Chodźmy, już.

Blake uznał, że jak na Ventruę, była całkiem w porządku; skinął głową i pokazał im, aby tu chwilę poczekali, a on spróbuje odpalić policyjnego jeepa. Było już tego zdecydowanie za wiele; lepiej spróbować szczęścia w tej gównianej dziurze na północy. Wszystko było lepsze niż kolejna minuta w Mexico City.

Mexico City jest zbyt niebezpieczne. Przytłaczająca liczba wampirów Sabatu niemal gwarantuje Ostateczną Śmierć. Nadszedł czas do ucieczki. Jeśli Spokrewnieni do tej pory pomagali Haightowi, zabierze ich ze sobą do Paraiso Vista. Jeśli nie byli mu posłuszni lub mu grozili, zostawi ich. Lupini wyszli na ulice i niszczą wszystko, co widzą. Po mieście biegają także przedziwnie zdeformowani ludzie i biorą udział w jatce. Policja oszalała – rozpoczęli zakrojo-

ną na szeroką skalę masakrę i nikt nie jest bezpieczny przed ich bronią. Sabat podjął działania, które naruszają nawet ich zdegenerowaną formę Maskarady. Nigdzie nie jest bezpiecznie.

Jeśli gracze są Archontami, mogą poprosić Egzekutora o interwencję, lecz prawdę mówiąc stracą jedynie czas. Żaden Egzekutor nie będzie chciał dać się zabić na terytorium Sabatu. Najbardziej prawdopodobną odpowiedzią z jego strony będzie: „Dobra robota, trzymajcie tak dalej.” W ten sposób Archonci właśnie się pogrzebali.

Większość bystrych Kainitów spróbuje odnaleźć Paraiso Vista na mapie. Jest to bardzo małe miasteczko, prawie 150 km od Mexico City. Nie prowadzą do niego żadne ważniejsze drogi, a najbliższy przystanek autobusowy znajduje się w odległości 10 km od miasteczka.

Scena dla Sabatu

Vitae smakowała wręcz słodko, lecz nie tak słodko jak przyjemność odczuwana przez rekrutów. Przeistoczenie. Czy istniało coś równie dobrego? Moxey w to wątpiła. Przeistaczała i piła, piła i Przeistaczała. Nie kończąca się linia produkcyjna nowych Spokrewnionych, którzy mieli wziąć udział w bitwie.

Tuż obok niej Enrique schwycił umysł nowo stworzonych Spokrewnionych i zmusił ich do posłuszeństwa. Widać było, że lubił to co robił. Wszyscy słuchali jego rozkazów. Armia, będąc mieli armię, która przeciwstawi się atakom. Nawet przez złość i przyjemność picia Moxey wciąż słyszała wrzaski jej sfory wyciągniętej na światło słoneczne.

Nigdy więcej. Nie pozwoli już tym bękartom zrobić czegoś takiego. Wszyscy, którzy nie byli z Sabatu, byli do usunięcia; rozkazy Czarnej Ręki, tak jakby potrzebowała rozkazów. Słyszane przez nią krzyki odciągnęły jej uwagę od dawania ostatnim ofiarom życia. Spojrzała w górę w chwili, gdy głowa Enrique'a była odrywana od jego ciała. Następnym razem ujrzy coś dopiero w przyszłym życiu. Nie bez powodu nazwali je HIT Markami...

Ci głupcy zabili zbyt wielu Spokrewnionych, aby pozwolić im żyć. Dwunastu – zeszłej nocy, a jeszcze więcej w ciągu dnia. Powinno się podnieść poziom strachu – co się stanie, jeśli wróg wie, gdzie znajdują się Schronienia graczy? Poza terenem, gdzie Sabat został zaatakowany, wyciągnięty ze swoich Schronień i wystawiony na światło słoneczne. Lecz teraz słońce już zaszło i nadszedł czas, aby wyrównać rachunki. Potrzebni są żołnierze, a najlepszym sposobem na poradzenie sobie z tym problemem w Mexico City jest podwojenie lub potrojenie wampirzej populacji. Czarna Ręka rozpoczęła już wojnę tworząc nowe wampiry i rozległy się nawoływania do zbierania sił. Nadszedł czas działania. Sabatnicy z Mexico City chcą pozwolić ci walczyć, stać się częścią miasta.

Czy powinno się ich poinformować o planach Haighta? Czy powinno się opowiedzieć im wszystko, co się wydarzyło, czy też to, co postacie graczy sądzą, że się wyda-

rzyło? Decyzja wisi w powietrzu; czy ryzykować utratę największego miasta Sabatu i podążyć za Haightem do kryjówki potężnego starszego, czy też postąpić zgodnie z wytycznymi Sabatu i likwidować wrogów w Mexico City? Obydwie możliwości niosą ze sobą ryzyko, lecz obydwie mogą też wiele dać.

Postacie, które wybiorą pozostanie w mieście, będą musiały stawić czoła połączonemu zagrożeniu ze strony kilku potężnych sił próbujących po omacku zniszczyć swoich wrogów. O 21.00 w mieście toczy się już regularna wojna. Jeśli trupa uniknie głupstw, powinna przeżyć. Najlepszym wyborem jest wyjazd do Paraiso Vista, gdzie tak naprawdę znajduje się główne miejsce akcji.

Część czwarta: Chaos do szczęścia



Dzień Wszystkich Świętych – Piąty i ostatni Dzień Umarłych

*Mogę jechać w wiadrze do piekła,
Lecz przynajmniej podoba mi się ta podróż
— The Grateful Dead, „Hell in a Bucket”*

Wątek

Ostatnia bitwa z Samuelem Haightem rozgrywa się w Paraiso Vista, małym miasteczku kryjącym paskudną tajemnicę.

Od ponad 300 lat Paraiso Vista jest sekretnym Schronieniem Huitzilopoctliego. Nie zawsze tutaj przebywał, lecz miasteczko zawsze było pod jego całkowitą kontrolą.

Za każdym razem, gdy jakieś istoty ponadnaturalne przybywały do Paraiso Vista, stróżujący Spokrewnieni zabijali je bez litości. Huitzilopoctli używał swych mocy, aby się upewnić, że mieszkańcy nie mają się czego obawiać. Gdy przychodziła susza, on tworzył deszcz. Gdy ludzi i ich stada dotykały choroby, usuwał zabójcze wirusy. Gdy ludzie z Meksyku uznali, że niezbędna jest komunikacja, pozwolił umieścić jeden telefon w domu swego sługi. Gdy rząd Meksyku doszedł do wniosku, że teren ten będzie lepszy na bazę wojskową niż na małe miasteczko, spowodował, że rząd zapomniał zupełnie o istnieniu tego miejsca.

Od 300 lat w Paraiso Vista panował spokój. Teraz Samuel Haight składa wizytę w Schronieniu Huitzilopoctliego. Paraiso Vista nie będzie już takie samo.



Scena Pierwsza: Nierozstrzygnięta gra



Biegniemy
Naszą drogą
Ukrywamy się
Zapłacisz za to
Umieramy
Tysiącem śmierci
Szukamy
Odnaleźć i zniszczyć
— Metallica, „Seek and Destroy”

Jak się tam dostać?

Jeśli trupa poświęciła trochę czasu na przejrzanie informacji zawartych w papierach pozostawionych przez Samuela Haighta, od dwóch dni wie już, że Schronienie Huitzilopoctli znajduje się gdzieś w pobliżu Paraiso Vista. Gracze wiedzą także, że przybędzie tam Samuel Haight. Jednak mogli być na tyle głupi, by zignorować ostrzeżenia; mogli zostać w Mexico City, bądź co gorsza, udać się do Jordanii. Jeśli miało miejsce któreś z tych dwóch wydarzeń, trupa musi teraz ścigać się z szaleńcem o to, kto pierwszy dotrze do Paraiso Vista.

Możliwe także, że trupa nie odkryła wcale brakującego pergaminu, czy to dlatego, że nie przedostali się przez Pandemonium, czy też zostali zatrzymani po drodze. Jeśli gracze nie odkryli tego dokumentu, niech jakaś inna postać – może Wędrująca lub któryś z fagasów Haighta – złapie go i ucieknie. Trupa może odnaleźć wskazówkę później za pomocą podstępu, siły, magii lub szczęścia.

Gdy już się tam jest

Jedynym zadaniem, z którym musi sobie poradzić trupa, oprócz Haighta i jego popleczników, jest przejście obok Spokrewnionych pilnujących Huitzilopoctliego. Jeśli przybędą wcześniej niż dzień przed Łowcą Skalpów, napotkają strażników. Są to trzej Ba'ali ósmego pokolenia, można w ich przypadku wykorzystać cechy podane w Dodatku Pierwszym. Ci Spokrewnieni opuszczą ten teren w nocy Czwartego Dnia Umarłych. Zostali przydzieleni do pomocy Sepulchre w walce o władzę nad Mexico City. Jest to dla graczy jedna przeszkoda mniej, oczywiście jeśli przybędą przed zachodem słońca, pierwszego listopada.

Jeśli trupa czeka już na Łowcę Skalpów, mają bardzo dużo czasu, aby przygotować dla niego niespodziankę, jeśli nie, Haight przygotowuje się na ich przyjęcie, zwłaszcza jeśli ich drogi się już skrzyżowały. Haight skrupulatnie wybrał osoby towarzyszące mu w tej misji, kierując się ich lojalnością i umiejętnością zachowania milczenia. Ponad wszystko Haight przedkłada dyskrecję, zwłaszcza jeśli chodzi o jego plany. Lecz Haight padł ofiarą przypadku, która wcześniej czy później dotyka większość magów: pychy. Zaczął uważać się za niezwykłego. Jest to poważna pomyłka i okaże się bardzo nieprzyjemna w skutkach.

Gdy trupa zdecyduje się wytoczyć bitwę Haightowi, ma bardzo dużo czasu, aby się do niej przygotować. Łowca Skalpów jest zbyt zmęczony i zbyt mocno przekonany o swojej wartości, aby mogło mu to wyjść na dobre, lecz ma sporo mocy oraz kilku sprzymierzeńców, a także grupę Maruderów obserwujących każdy jego krok. Ma pomoc, o której nawet nie wie.

Huitzilopoctli

Na Haighta czeka jeszcze jedna niespodzianka – Huitzilopoctli. Nikt nie zdaje sobie sprawy z tego, że Haight nie jest niezbędny do jego planów. Haight zrobił już to, czego chciał wampir – rozpętał gwałtowną wojnę w Mexico City i spowodował cierpienie, które pozwala Huitzilopoctliemu żywić się umierającymi duszami.

Huitzilopoctli się przebudził. Od tygodnia powoli wychodzi z letargu. Na północ od Paraiso Vista, ukryte za strumieniem, który zasila jezioro i studnie, znajduje się ostatnie miejsce przygotowane przez Huitzilopoctli wieki temu. Ogromny kamień z wykutym na nim wizerunkiem wielkiego smoka, leży zagrzebany pod tonami pyłu oraz korzeniami drzew, ukryty nawet przed ponadnaturalnym wzrokiem.

Wewnątrz, tuż za pieczęcią ze smokiem, znajduje się Huitzilopoctli. Cierpliwie obserwuje zbliżanie się Samuela Haighta i widzi wszystko to, co trupa przygotowała na ostatnią walkę. Aztecki bóg wojny po prostu patrzy, ponieważ może. Ma zamiar objąć we władanie cały świat, lecz najpierw chce obejrzeć zakończenie swoich gier.

Huitzilopoctli chce zobaczyć, kto wygra tę bitwę. Jeśli Haight, zamierza dać mu dokładnie to, czego pożąda – krew potężnego Spokrewnionego. Jeśli trupa, planuje przebrać swój długi post i pożywić się nimi.

Jednak bóg wojny cierpi z powodu tej samej przypadłości, która doprowadzi do zagłady jego śmiertelną marionetkę. Wysokie mniemanie o sobie - pycha. Pomimo swojej wielkiej mocy Huitzilopoctli wciąż jest wrażliwy na ogień i potężną magię. Oczywiście innych doświadczył destrukcyjnego potencjału dzisiejszych czasów. Wprawdzie nie dostrzega siły dwóch stron ścierających się w jego siedzibie, dostanie jednak nauczkę w postaci broni palnej.

Jeśli trupa przybędzie pierwsza

Trupa nie znajdzie nic ciekawego w Paraiso Vista, chyba że będzie aktywnie szukać Schronienia Huitzilopoctliego. Ciężko je znaleźć, a w pergaminach znalezionych w jego poprzedniej siedzibie nie ma żadnych wskazówek. Owszem, papiery wskazują Paraiso Vista, lecz nie zawierają dokładnych instrukcji lokalizowania starożytnego wampira. Haight przysiągł odnaleźć miejsce jego spoczynku, nawet jeśli będzie musiał zrównać z ziemią całe miasteczko.

ko. Odszukanie siedziby Huitzilopochtliego niekoniecznie jest rozsądnym posunięciem, o czym można się przekonać w dalszej części tego rozdziału.

Trupa może po prostu przygotować się na przybycie Haighta, lecząc rany i ewakuując mieszkańców miasteczka. Mogą także wezwać posiłki. Wśród Tradycji i Garou jest wielu takich, którzy chętnie przyczynią się do śmierci Samuela Haighta. Niezależnie od sposobu podania, zemsta jest apetyczną potrawą, zwłaszcza w Świecie Mroku. Bardzo możliwe, że trupa zbierze liczną armię, czekającą na pojawienie się Haighta.

Jednak Haight też potrafi zaskoczyć; przyprowadził ze sobą swoje oddziały, wprawdzie nieliczne, lecz jednak groźne. Ma ze sobą dziesięciu fomorów i czterech Tancerzy Skór, a żaden z nich nie lubi być zaskoczony. Łowca Skalpów nie jest absolutnie pewien, czy Przedpotopowcowi spodoba się obudzenie, przywiózł więc ze sobą ostateczną broń.

Największy z fomorów nosi ciężki plecak, w którym znajduje się potężna zabawka nazwana przez Haighta Lampą Słoneczną. Wydziela ona zebrane wcześniej i wzmocnione promieniowanie słoneczne. Dzięki posiadaniu sporej ilości Kwintesencji, Haight miał czas, aby poćwiczyć z kilkoma lustrami i specjalną rotą przewidzianą do przechowywania energii słonecznej. Dzięki nowoczesnej technologii spowodował, że promieniowanie wychodzi pojedynczym promieniem, jak w laserze.

Lampa Słoneczna

Strumień energii wydobywającej się ze Słonecznej Lampy wystarcza na całą scenę i ma 30 cm szerokości. Urządzenie zawiera tylko jeden ładunek. Trafiony tym strumieniem Śpiący zostanie w niecałą minutę silnie opalony. Lampa jest bardzo delikatna i wystarczy jedno uderzenie, aby przestała działać. Jeśli w ataku na nią osiągnie się więcej niż cztery sukcesy, następuje wewnętrzne wyładowanie. Każdy znajdujący się w pobliżu wampir otrzymuje opisane tutaj obrażenia, lecz tylko przez jedną turę.

Lampa zadaje cztery poziomy znaczących obrażeń wampirom, cztery poziomy zwyczajnych obrażeń wszystkim pozostałym. Te rany oparte są na zasadzie „na turę” – dwie tury w świetle dadzą dwa ataki i tak dalej. Trzy lub więcej sukcesów oślepi ofiarę czasowo, pięć lub więcej – na stałe. Broń ta może wywołać Rötschreck. Atakujący rzucają Zręczność + Broń Palna lub Ciężka Broń. Można unikać trafienia.

Stopień Trudności

8

Obrażenia

4 Poziomy

Zdrowia

Zasięg

200

Haight ma także przy sobie swoją laskę. Ciężko go teraz zranić za pomocą magyi, lecz nie jest kulooodporny ani ogniooodporny. Można go zranić, ale nie jest to proste. Najważniejsze jest, że trupa może mieć nad nim przewagę. Od tego wszystko zależy.

Jeśli Haight będzie tam pierwszy

Haight wie czego chce i wie jak to osiągnąć. Nie chce zniszczyć wampira, pragnie z nim ubić interes. Szaleniec musi więc czekać cierpliwie na nadejście nocy, zanim będzie mógł wykonać jakiś ruch. Jeśli Haight przybędzie pierwszy, rozmieści swoich popleczników w strategicznych miejscach wokół Paraiso Vista, aby zajęli się każdym, kto będzie nadchodził z miasta. Tak jak zazwyczaj, Samuel Haight będzie się starał do ostatniej chwili unikać walki. Ma w tej chwili ważniejsze rzeczy do osiągnięcia.

Wszyscy słudzy Haighta mają przy sobie broń automatyczną i potrafią walczyć gołymi rękami. Do momentu rozpoczęcia walki, Tancerze Skór wyglądają jak normalni ludzie, chyba że ktoś użyje Darów, Dyscyplin bądź magyi. Jeśli ktoś zaatakuje, natychmiast przybiorą formę crinos. Fomory i Tancerze Skór są fanatycznie oddani Haightowi i będą walczyć aż do śmierci. Jeśli będą przegrywać z graczami, ujawni się Łowca Skalpów. Nie zamierza się on angażować w walkę (nie tak blisko swojego celu) po prostu użyje wulgarnej magyi.

Gdy przybędzie trupa, sługusy Haighta otworzą ogień ze wszystkich rodzajów broni, które mają. Chcą usunąć przeszkodę i nie zamierzają brać jeńców. Większość fomorów posiada rozmaite moce, a ci, którzy nimi nie dysponują, będą używać dostarczonych im przez Haighta granatów odłamkowych. Żaden z fomorów ani z Tancerzy Skór nie posiada kontrmagyi. Jeśli nie unikną bezpośrednich ataków magya będzie na nich działać w pełni.

Jeśli Haight przybędzie wraz z wampirami graczy, dojdzie kolejny poziom konfliktu. Czy gracze będą chcieli mu pomóc? Czy byli mu wierni? Nadszedł czas na decyzję. Jakkolwiek ona będzie, bohaterowie graczy będą musieli ją podjąć.

Prowadzenie Ostatniej Bitwy

Nastój tej opowieści powinien być bohaterski. Haight stał się ważną osobą w Świecie Mroku. Jego śmierć powinna być triumfem tych, którzy dotarli tak daleko i ryzykowali tak wiele, aby go zabić. Czy Łowca Skalpów padnie pod szponami Garou, pod kłami wampirów, czy też dzięki magii i magom, jego śmierć wstrząśnie światem?

Łaska z Drzewa Świata jest symbolem tego, czym stał się Haight: pełna skradzionej mocy i gotowa do eksplozji. Cokolwiek stanie się Haightowi, Łaska popadnie wraz z nim w zapomnienie. Jej zniszczenie reprezentować będzie gwałtowny sposób odrodzenia – transformację okolicy.

Pozwól graczom osobiście zabić Haighta. Niech muszą na to zapracować, lecz nagródź ich wysiłki. Podpowiadaj im, aby mogli przezwyciężyć jego siłę ognia, przekształcaj teren, aby uczynić walkę bardziej dramatyczną i ogranicz rzuty do minimum. Gdy pojawi się Sheitan, uczyn go przerażającym, lecz nieuchwytnym. Nie powinien się włączać do walki – śmiertelnicy nie są walczyć jego cennego czasu.

Walka narracyjna: Radzimy Narratorom, aby teren płonął za plecami graczy. Opisz wybuchające płomienie i terakoczącą broń bez rzucania za każdą kulę. Prowadź szybko i swobodnie, zachęć swoich graczy do odrobiny szaleństwa. Niech w tej bitwie wygrają ryzyko i spryt, a nie brutalna siła.

Mapa bitwy: Zamieszczona w tej książce kolorowa mapa może być użyta do uatrakcyjnienia walki w pobliżu Schronienia Sheitana. Jeśli używasz figurek, możesz za ich pomocą rozegrać tę bitwę.

Cechy: Dla ułatwienia możesz przyjąć, że fomory Haighta są postaciami na „dwa dobre strzały”, przeciwnikami, którzy padają, gdy otrzymają cztery lub więcej Poziomów Zdrowia. Daj im pułk siedmiu kości do Broni Palnej i Walki Wręcz, z podstawowym stopniem trudności 6. Ataki wręcz powinny zadawać cztery kości, a broń palna siedem + jeden na każdy uzyskany sukces. Bardzo to przyspieszy walkę.

Ostateczna Walka



Nie ma już czasu do stracenia
Daję ci mój żal i strzęsam z siebie nienawiść

Głębiej w twój umysł
Sięgasz, ja biegnę, ty upadasz
Czołgasz się na kolanach

— Alice in Chains, „Confusion”

Grimm stał pot ze swej pokrytej bliznami twarzy, gdy ostatni wieśniak uciekł drogą, zostawiając za sobą Raj. Trudno było przekonać niewinnych śpiących, że przy ich miasteczku pojawi się za chwilę Piekło w całej swojej okazałości, lecz szeryf posłuchał w końcu głosu rozsądku. Być może wszystko to było czegoś warte, jeśli niewinni przeżyją. Czy nie o to chodziło we Wstąpieniu, o poszukiwanie lepszej rzeczywistości, dążenie do doskonałości? Jednak mimo to czuł ból. Mocny. Niewinni zostali uratowani, lecz nie będą już niewinni. Raj szedł do Piekła.

Czy trupa prześcignie Samuela Haighta? Czy przybędzie do Paraiso Vista zanim Łowca Skalpów rozstawi tu swoje oddziały? Jeśli tak, mogą ocalić miasteczko. Jeśli nie, osada złoży krwawą daninę. Huitzilopochtli miał powód, aby od wieków dbać o Paraiso Vista, a ten powód właśnie nadszedł. Jeśli trupa wygra, może mieć akurat wystarczająco dużo czasu na ewakuację miasteczka zanim zajdzie słońce i przybędzie Haight.

W obydwu przypadkach sama osada zostanie najprawdopodobniej zniszczona. Taka jest cena przeznaczenia. Los wybrał Paraiso Vista na miejsce wielkiego końca i straszego początku. Jeśli życie mieszkańców zostanie oszczędzone, mogą wnieść swój spokój do Świata Mroku. Pozostaje jedynie zobaczyć, czy przetrwa. Los rzadko bywa łaskawy.

Jeśli trupa przegra wyścig

Jeśli Haight dostał się do Paraiso Vista przed trupą, zaraz po zachodzie słońca pośpieszy do drzwi Schronienia Huitzilopochtli. Nie ma powodu, aby powstrzymać swoje plany i jest przekonany, że wojska, które zabrał ze sobą poradzą sobie ze wszystkimi intruzami. Nawet, jeśli im się to nie uda, powstrzymają atak tak długo, jak będzie mu to potrzebne.

Jest to idealny moment, aby trupa (i jej ewentualni sprzymierzeńcy) zaatakowała. Haight jest odsłonięty i zmierza ku swemu przeznaczeniu nie podejmując się środków ostrożności. Jest zaślepiony swoim zniecierpliwieniem, dumą i pożądaniem. Zostawia miasteczko jako osłonę dla swych działań. Trupa będzie musiała przez nie przejść, aby go dostać, a jego poplecznicy tego nie ułatwią. Końcowa niespodzianka czeka.

Krwawa łaźnia

Niezależnie od tego czy Haight dotrze do miejsca swego przeznaczenia, Huitzilopochtli dojdzie do wniosku, że nadszedł czas, by się ujawnić. Gdy w pobliżu wejścia do jego siedziby zaleje bitwa, starożytny Spokrewniony wyłania się ze swego schronienia, aby zakończyć to, co zaczął. Każdy żyjący mieszkaniec Paraiso Vista zostanie poświęcony mistrzowi Huitzilopochtli, demonowi Ba'alowi, chyba że trupa zdoła powstrzymać wampira.

Huitzilopochtli jest jedynie imieniem przyjętym przez tego Kainitę, gdy przybył on do Meksyku. Tak naprawdę nazywa się Sheitan i służy demonom Piekła od prawie 6500 lat. Cel jego jest prosty – moc uzyskana z uwolnio-



nych dusz wystarczy, aby obudzić jego rodzeństwo, pozostałych dwunastu Ba'ali czwartego pokolenia. Gehenna przybliży się o krok.

Postacie mogą wyraźnie widzieć Huitzilopochtli – jest zbyt pewny swojej mocy, by się ukrywać. W dramatycznym momencie roztrzaska kamień blokujący wejście do jego Schronienia i ruszy w kierunku miasteczka. Jeśli mieszkańcy Paraiso Vista pozostali, przejdzie przez nich jak piła przechodząca przez spróchniałe drewno.

Rzeź w Paraiso Vista wymyka się wszelkim opisom. Sheitan rozdziera ciała gołymi rękoma, krzycząc w przeklętym i dawno zapomnianym języku, gdy poświęca każdą duszę chwale Ba'ala. Wysoka Akceleracja pozwala mu się poruszać niczym błyskawica, a ciała wydają się eksplodować z własnej winy. Skąpany w krwi niewinnych Sheitan jest bardzo potężny i sam jego widok wzbudza przerażenie. Każda próba zaatakowania go wymaga rzutu na Siłę Woli, ST 8, przy co najmniej trzech sukcesach.

Po Ziemi chodzi wcielony diabeł. Jednak ten diabeł ma swoje słabości – nie wie nic o nowoczesnej technologii i przebiegłej magii. Wprawdzie przez wieki obserwował świat zewnętrzny, jednak nie ma rzeczywistych doświadczeń ze sztuką walki pod koniec XX wieku. Wiedza o czymś jest jedną rzeczą, a odczuwanie tego na własnej skórze to coś zupełnie innego.

W głębi swego serca starożytny odczuwa strach. Nawet najpotężniejsze wampiry znają przekleństwo Röttschrecku, strachu przed ogniem. Holocaust w Mexico City wywołał w Sheitanie obawę przed wybuchami i nowoczesną magią. Tajemnicą są dla niego Paradoxs, przypadkowa magya i materiały wybuchowe. Zostawiony samemu sobie, Sheitan zmasakruje miasteczko. Jeśli spotka się ze zdeterminowanym atakiem wykorzystującym ogień, materiały wybuchowe oraz najgorszą ze wszystkiego Lampę Słoneczną, wampir ucieknie (na razie).

Jeśli trupa wygra wyścig

Jeśli trupa będzie w Paraiso Vista przed Haightem, rozpocznie się krwawa bitwa – ostatnia potyczka w wojnie Łowcy Skalpów. Czy to w miasteczku, w górach, czy też w samym Schronieniu Sheitana, trupa dostanie w końcu w swoje ręce skórę Samuela Haighta. Walka powinna być poprowadzona z maksymalną ilością dramatyzmu i podniecenia, powinno się unikać długich serii rzutów kostkami lub też nagłych interwencji bohaterów niezależnych typu deus ex machina. Trupa długo i ciężko walczyła, aby znaleźć się aż tutaj. Zmodyfikuj okoliczności, aby przemawiała na korzyść drużyny. Łowca Skalpów musi zginąć. Nie trzeba chyba mówić, że zabójca Samuela Haighta otrzyma bardzo dużą Sławę wśród wilkołaków. Jednak taka chwala nie przychodzi łatwo.

W kulminacyjnym punkcie bitwy Sheitan wyłoni się ze swego Schronienia, ignorując zupełnie Samuela Haighta. Jeśli mieszkańcy zostali ewakuowani, potwór wpadnie we wściekłość. Jeśli nie, zignoruje wszystkich na swojej drodze, aby dostać się do swoich ofiar – niewinnych mieszkańców Paraiso Vista. Każdy próbujący go powstrzymać zostanie zmiażdżony. Jednak skomasowany atak doprowadzi do ucieczki Sheitana. Wampir nie

Pieśń Huitzilopochtli

Spałem tak długo czekając na tę chwilę. Nad-
szedł czas, by obudzić moje ukochane rodzeństwo,
innych mistrzów Ba'ali. Jesteśmy potęgą i zbyt długo
się ukrywaliśmy. Ten świat aż chce nam się oddać,
zostało w nim tak mało miłości, a tak wiele nienawi-
ści i przemocy. Musimy cierpieć do czasu, gdy nadej-
dzie Gehenna. W końcu moje rodzeństwo pozna po-
kój, który możemy osiągnąć jedynie przez
zniszczenie.

Widzę ich. Sprzeczą się tuż za ścianami mojego
Schronienia. Małe dzieci grające w głupie gry. Tak ła-
two tańczą, wszyscy są tylko pionkami...

Moje ciało po wiekach bezruchu porusza się nie
ma bólu, jedynie płynność ruchów i gracia. W Ba'alu,
Ba'alu, nigdy nie zdołam spłacić ci mojego długu, ale
nareszcie mogę zacząć to robić.

Spójrz na mnie, malutkie dzieci znajdujące się tak
blisko mnie. Czy widzisz ich strach tak wyraźnie jak
ja? Czy widzisz wstrząsy poruszające ich ciała? Niech
skończą swoją śmieszłą wojnę. Mam ważniejsze
sprawy. Moje dzieci czekają. Sądzą, że zostały błogo-
stawione przez swojego Boga i że nie mają na sumie-
niu żadnych poważniejszych grzechów. Są doskonali,
400 czystych dusz, które ci ofiaruję, mój panie. Wiel-
ki Ba'alu, przyjmij ten dar i wiedz, że to tylko jeden
z wielu. Mój plan się powiódł. Twój żaloszny sługa,
Sheitan, czeka na twoje rozkazy.

planował i nie szykował się przez tyle lat na to, by po
prostu zginąć w tak głupiej bitwie. Dlaczego miałby wal-
czyć? Świat jest pełen ofiar.

Haight będzie wściekły. Wszystkie jego plany na nic
się nie zdały. Równie dobrze w szale może sam zaatakować
Sheitana. Jego słudzy odeszli, a on sam może zostać lub
próbować ucieczki. Nie zdaje sobie sprawy, że jego szczę-
ście go opuściło.

Nie zdaje też sobie sprawy z fatalnej wady, jaką ma je-
go Laska z Drzewa Świata. Wprawdzie wzmacnia jego rzu-
ty na kontrmagię, jednak w danej chwili działa tylko prze-
ciwno jednemu atakującemu. Haight używa laski, aby
wzmocnić swoją kontrmagię i ochronę przed atakami Ga-
rou lub Spokrewnionych. Nawet działanie tego Talizmanu
ma swoje granice. Samuel Haight zebrał na swoim koncie
wystarczającą ilość Paradoксу, a ta ilość zamierza się zwró-
cić. Z zyskiem.

Wybuch Paradoксу

Trupa bardzo się stara zniszczyć Haighta. Jeśli uda
im się zwyciężyć, daj im przyjemność obdarcia go ze
skóry lub wypicia jego potężnej krwi. Jednak jeśli do tej
pory nie udało im się go zabić, do akcji wkroczą inne
czynniki, które powołał do życia sam Haight.

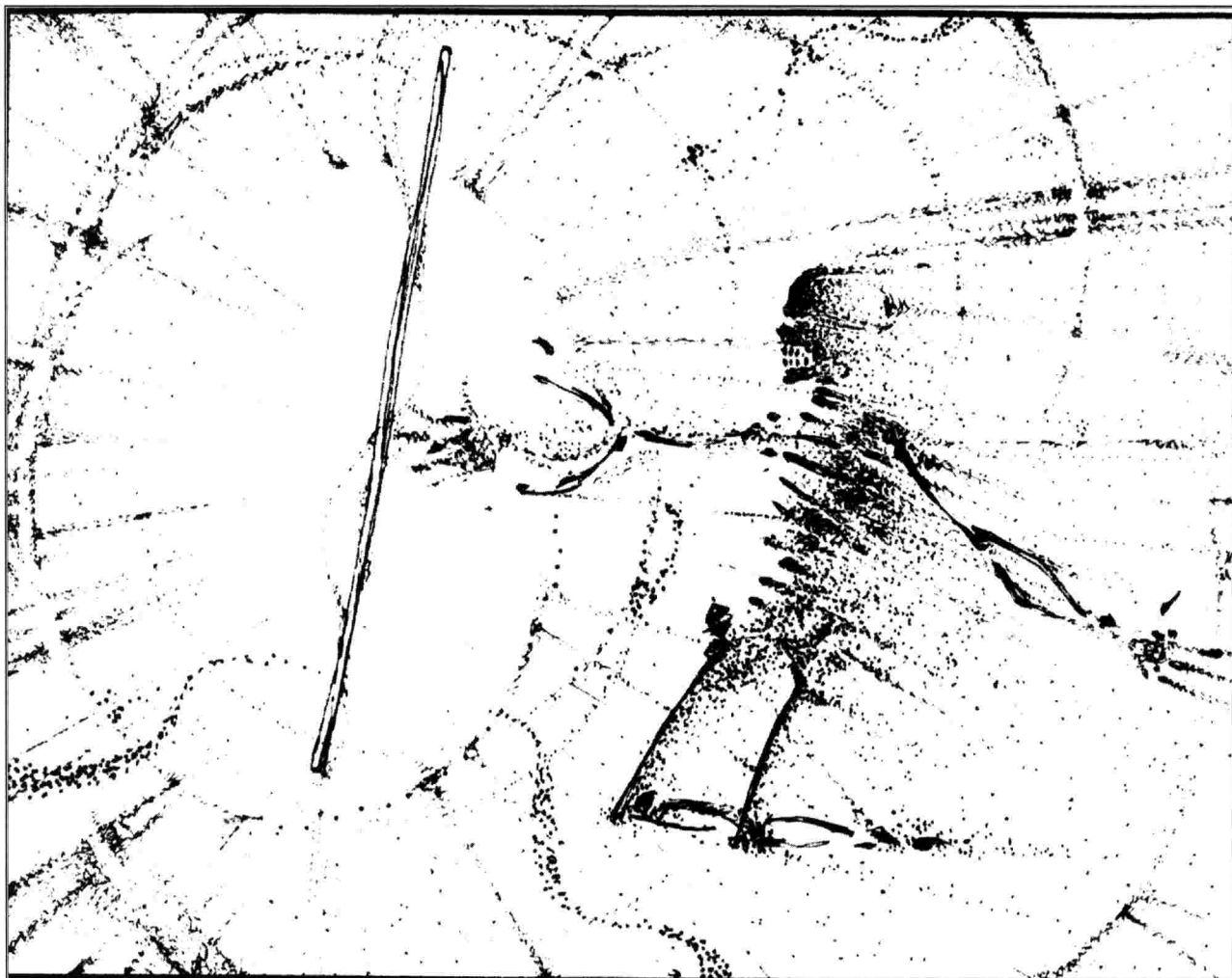
Laska stała się zbiornikiem Paradoксу, wchłaniała
przychodzącą magię i Paradoks wydzielany przez Łowcę
Skalpów. Przyjęła więcej, niż może w sobie zmieścić.
W tej chwili każde użycie laski powoduje, że część za-
wartej w niej Kwintesencji przekształca się w Paradoks.
Każdy mag posiadający jedną lub więcej kropek w Pierw-
szej może dostrzec nadchodzącą zagładę.

Gdy Haight przyjmie więcej niż pięć magycznych
ataków lub użyje więcej niż pięciu efektów wulgarnej
magii, laska przestanie działać. Przy kolejnym użyciu
złamie się, a Haight przyjmie na siebie całą moc ataku
lub Paradoксу. Jeśli Haight zostanie jeszcze raz trafiony,
co spowoduje jego śmierć lub upadek w nieprzytomno-
ści, Laska eksploduje.

Samuel Haight zostanie trafiony czystą energią –
Kwintesencją, Paradoksem, być może jeszcze czymś in-
nym. Moc jest tak wielka, że trupa może dostrzec szkie-
let zanim jego ciało z niego odpadnie. Ostatnie słowa
Haighta giną w huku piorunu, a cała góra jest skąpana
w niesamowitym świetle.

Wybuch Laski jest bardzo potężny, a trupę może
ocalić jedynie ślepe szczęście. Jeśli przeżyli jacyś Maru-
derzy, którzy obserwowali i pomagali Samuelowi Haigh-
towi od początku, wchłoną w siebie moc wybuchu. Nic
im się nie dzieje. Wydają się nawet być zadowoleni z te-
go doświadczenia. Jeśli w momencie wybuchu Laski
w pobliżu znajdował się Sheitan, gdy opadnie pył już go nie
będzie.

Nie znaczy to, że trupie nic się nie stanie. Przez powie-
trze leci 10 poziomów prawdziwych obrażeń, które wdzie-
rają się do Paraiso Vista i deformują rzeczywistość, gdzie-
kolwiek się znajdują. Zniszczone zostaje całe zbocze góry, na
którym znajduje się miasteczko. Bohaterowie mogą użyć
odpowiednich mocy, aby wyparować obrażenia, lub też
w przypadku magów odchylić obrażenia przenosząc się
w bezpieczne miejsce.



Transformacja okolicy

*Jeśli skończy się muzyka
Zostanie tylko szelest deszczu;
Cała nadzieja i chwała
Całe poświęcenie na próżno.
Jeśli miłość pozostanie
Choć wszystko stracone
Zapłacimy cenę,
Bez względu na koszt
— Rush, „Bravado”*

Jeśli Laska eksploduje, szansa, że jakakolwiek postać wyjdzie z tego bez szwanku powinna być bardzo niewielka, a wiele z nich może być bliska śmierci. Bohaterowie powinni jednak przeżyć wybuch. Jaki jest sens pokonania Samuela Haighta, jeżeli w trakcie walki wszyscy zginą? Przywiodły ich tutaj odwaga i determinacja, niech więc gracze będą mogli cieszyć się swoim zwycięstwem.

Maruderzy, zawsze dobrzy w takich rzeczach, przeniosą wszystkie nieprzytomne postacie w inne miejsce, niedaleko od góry. Dlaczego? Po prostu. Nie potrzebują tłumaczyć swoich działań, wydaje się im to odpowiednie.

Okolica wokół nich zmieniła się. Skały stopiły się i rozpułyły, jednak już zdążyły skamienić i nie wydzielają ciepła. Drzewa się skryzalizowały, a zwierzęta zmutowały, jedne na lepsze, inne na gorsze. W centrum eksplozji paradoksu stoi szkielet, nietknięty siłą wybuchu. Tylko on pozostał po Samuelu Haight. Łowca Skalpów nie żyje. Kości złączyły się w jedną całość. Ze szczątków wydobywa się lekki zapach, jakby spalonych włosów i stęchłej wody.

Nie ma śladu Sheitana.

Tancerze Skór i fomory nie żyją. Jeśli na drodze Sheitana znaleźli się mieszkańcy Paraiso Vista, ich szczątki są lodowato zimne. Gdy odtajają, zaczynają natychmiast się rozkładać. Upiory także zniknęły. W Paraiso Vista znów jest spokojnie. Być może zbyt spokojnie.

Żniwo wojny



Jest jeszcze gorzej po tym wszystkim, czego spróbowałem

Co by się stało, gdybym znalazł sposób na wymycie tego od środka?

— Nine Inch Nails, „Sanctified”

Łowca Skalpów nie żyje, jego szalone sny doprowadziły go za daleko. Jednak jego śmierć niczego nie kończy. Mexico City znajduje się w centrum huraganu, który może wstrząsnąć posadami Świata Mroku.

- Technokracja wyjaśnia wydarzenia ostatnich dni jako powstanie ludowe, po którym nastąpiło zaciemnienie, walki uliczne i trzęsienie ziemi. Najprawdopodobniej setki nie żyją, a tysiące zostały pozbawione dachu nad głową. W społeczności Śpiących powstają rysy, należy znaleźć koźły ofiarne i ukarać je za zamachy bombowe. Większość śmiertelnych przyjmie do wiadomości te wyjaśnienia i będzie żyć tak jak dotąd. Inkwizycja i Niebiański Chór zaobserwują wzrost liczby wiernych, a na całym świecie dziennikarze będą szukać odpowiedzi...

- Podbrzusze Żmija trzymało się w jedności, ponieważ dzięki manipulacjom Sheitana przywódcy Sepulchre ufali sobie nawzajem. Tej więzi już nie ma. Jeśli Pandemonium zostało zaatakowane, jego słudzy nie mają już miejsca, które mogliby nazwać swoim własnym. Gdzie pójdą? W jaki sposób zdołają przeżyć?

- Technokracja wciąż zamierza zniszczyć istoty ponadnaturalne, które nie pasują do jej wizji świata, lecz teraz ma sporo własnych problemów. Konwencje nie mogą tolerować takiego szturmu. Co najmniej kilku przywódców Mexico City straci swoje stołki. Kto ich zastąpi i komu Technokracja może zaufać na tyle, aby powierzyć im swoje interesy w mieście?

- Gobelin Meksyku został bardzo poszarpany. Miną miesiące zanim zakończą się dziwne wydarzenia i sponta-

niczne Przebudzenia. Może to wyjść Wojnie Wstąpienia na dobre i na złe.

- Sabat stracił bardzo wielu członków, a wojna wciąż trwa. Spokrewnieni z Mexico City byli chyba zbyt pewni swojej pozycji. Jeden człowiek spowodował gwałtowną zmianę w stolicy Sabatu w Ameryce. Kogo spośród wampirów spotkała Ostateczna Śmierć? Kto przetrwał, aby rządzić na tym terenie? W jaki sposób Sabat poradzi sobie z planami Technokracji zmierzającej do zniszczenia go?

- Samed i Giovanni mogą zdecydować się na pozostanie. W takim chaosie infiltracja Sabatu będzie znacznie łatwiejsza, niż kiedy indziej, lecz jakie są ich długofalowe plany? Przed kim ci Kainici odpowiedzą, gdy wszystko zostanie już powiedziane i zrobione?

- Gnatożuje ze Szczepu Słodkiej Wody bardzo wiele doświadczyli. To miasto-Skaza zawsze było ich domem, a teraz muszą obserwować jak wszystko to, o co dbali, niesione jest wichrem wojny i chaosu. Czy są na tyle silni, aby kontynuować walkę w mieście kontrolowanym przez Żmija?

- Pentex odniósł niewielkie szkody. Straconych ludzi można zastąpić, a fabryki są dobrze ubezpieczone. Owszem, zginęło kilka tuzinów fomorów, lecz zawsze można znaleźć ludzi, którzy z chęcią popełnią te same pomyłki. NAFTA ciągle ma w sobie duży potencjał, a osoby na stanowiskach ciągną z niej korzyści, planując następne posunięcia. Czy ktoś zdoła zatrzymać Pentex zanim wszystko zostanie stracone?

- Gdzie udał się Sheitan i co się stanie, gdy jego plany się powiedą? Jak wiele szkód może wyrządzić Trzynastu Ba'ali, jeśli zjednoczą swoje wysiłki, aby przywołać Gehennę?

Odpowiedź na te, oraz wiele innych pytań należy do ciebie, Narratorze.

Dodatek pierwszy: Postacie

*Ciemność rankiem
Cienie na ziemi
Niektórzy
Nie pasują do planu
— Warren Zevon, „Searching for a Heart”*

Postacie są sercem każdej gry narracyjnej. W tym dodatku przedstawiono informacje ważne dla Narratorów Czynnika Chaosu. Część Pierwsza opisuje Sheitana i Samuela Haigha.

Część Druga daje Narratorom zbiór statystyk łatwych do wykorzystania w czasie spotkań, zaś Część Trzecia opisuje nowe plemię wilkołaków, Tancerzy Skór Samuela Haigha.

Część Pierwsza: Główne postacie



Kluczową rolę w „Czynniku Chaosu” odgrywa kilka postaci. Osoby ważne dla Mexico City opisane zostały w Rozdziale Trzecim, zaś opisy dwóch postaci ważnych dla samej przygody zamieszczone zostały tutaj.

Sheitan

Twórca: Ashur
Klan: Ba'ali
Natura: Wizjoner

Postawa: Organizator

Pokolenie: 4

Przeistoczenie: 4500 p.n.e.

Wiek z wyglądu: 20

Fizyczne: Siła 7 (9), Zręczność 6 (8), Wytrzymałość 7 (9)

Spoleczne: Charyzma 8, Oddziaływanie 9, Wygląd 0

Umysłowe: Percepcja 6, Inteligencja 6, Spryt 7

Talenty: Autorytet 8, Bójka 4, Czujność 4, Dyplomacja 6, Empatia 6, Intrygi 9, Naśladownictwo 6, Poszukiwania 5, Przebiegłość 9, Przemawianie 3, Rzucanie 2, Sny 7, Uniki 5, Uwodzenie 4, Wykrywanie Kłamstwa 9

Umiejętności: Etykieta 1, Kamuflaż 3, Kowalstwo 2, Przekupstwo 9, Przemiana Ciała 6, Sztuka Przetrwania 9, Tortury 9, Tropienie 6, Walka w Ciemnościach 3, Walka Wręcz 5, Zastawianie Pułapek 3

Wiedza: Alchemia 3, Antropologia 7, Archeologia 9, Astrologia 3, Astronomia 1, Medycyna 5, Okultyzm (Wiedza o Demonach) 9, Polityka 8, Psychologia 3, Tajemnice Miasta 9, Teologia 9 (trzeba znać swojego wroga), Toksykologia 6, Wiedza o Camarilli 3, Wiedza o Czarnej Ręce 5, Wiedza o Duchach 9, Wiedza o Kanałach 3, Wiedza o Magach 4, Wiedza o Regionie (Meksyk, Mezopotamia) 9, Wiedza o Rodzinie 9, Wiedza o Sabacie 9, Wiedza o Wilkołakach 5, Wiedza o Żmiju 9

Cechy charakteru: Występnosć 5, Okrucieństwo 5, Odwaga 5

Dyscypliny (poziom normalny; odejmij 2, gdy jest świeżo obudzony): Akceleracja 6, Animalizm 6, Daimonon 9, Demencja 8, Dominacja 9, Iluzja 6, Mroczna Taumaturgia 7, Nadwrażliwość 9, Odporność 7, Potencja 9, Prezencja 9, Strefa Mroku 4, Taumaturgia 4, Transformacja 7, Wnętrza 3

Cechy piekielne: 9 (ranga piekielna)

Pozycja: Alternatywna Tożsamość, Mienie 4, Sprzymierzeńcy 9, Status 9, Świta 9, Trzoda 9, Wpływy 9, Znajomości 9

Ścieżka Oświecenia: Ścieżka Złych Objawień 10 (patrz niżej)

Człowieczeństwo: 0

Siła Woli: 10

Zaburzenia Psychiczne: Obsesja; Sheitan czuje, że musi szerzyć zepsucie wśród ludzi, aby zaspokoić Baala. Ma oczywiście rację.

Poziom Krwi: 50/10

Historia: Sheitan urodził się w 4520 r. p.n.e. jako niewolnik, w miejscu, które Kainici określają dzisiaj jako Drugie Miasto. Był niezrównanie piękny, sama jego uroda dała mu pozycję ulubionego sługi Ashura. Był drugą Przeistoczoną przez niego osobą, lecz zachowywał się niepoprawnie.

Niedługo po swoim Przeistoczeniu Sheitan opuścił miasto i wyruszył na wschód, przez Mezopotamię i ziemie Kala-At-Sherghat. Podczas tej podróży poznał wiele dziwnych wschodnich filozofii, tworząc nieistniejące wcześniej Dyscypliny. Przekazał je innym Dzieciom Ashura, oprócz Gangrel, której nienawidził. Gangrel wzięła to do siebie i wskazała Ashurowi, że Sheitan został spaczony przez kontakty z Dziećmi Lilith, co wyraźnie łamało rozkazy Kaina. Wieść o tym dotarła szybko do wszystkich wampirów w Drugim Mieście i wbrew woli Ashura, Sheitan i jego wyznawcy zostali wypędzeni.

Sheitan znów udał się na wschód i wkrótce wybudował w Kala-At-Sherghat własne miasto, które rządziło się jego prawami i podbiło wiele okolicznych ziem. Tam Sheitan spotkał Baala, potężnego, chciwego demona, który zechciał nauczyć wampira kilku nowych sztuczek. Sheitan przyrzekł Baalowi lojalność, czując, że został zdradzony przez swój własny gatunek i zgadzając się służyć innemu, aby osiągnąć zemstę.

Pod wpływem Baala, Sheitan jeszcze bardziej powiększył grono swoich poddanych, rozpoczął wielkie ofiary ku czci Baala i wpędził wiele mniejszych plemion w niewolę. Być może długo jeszcze rządziłby tym obszarem, lecz Drugie Miasto upadło i na ziemie te przybyło wielu innych Spokrewnionych. W czasie, gdy się pojawili, władza Sheitana była już ugruntowana, a on i jego rodzeństwo byli traktowani jak bogowie przez mieszkających tu ludzi. Wciąż składano Baalowi ofiary, mimo że demon już dawno odszedł. Sheitan nie miał na kim się oprzeć, gdy na te tereny przybyli Ashuryjczycy, Assamici i Brujah, zdecydował więc, że będzie radzić sobie sam.

Baali, jak zaczęli się nazywać Sheitan i jego rodzeństwo, byli nieliczni i tacy pozostali. Większość nowo stworzonych Spokrewnionych była rytualnie poświęcana dla ich krwi, a ich serca były ofiarowywane Baalowi. Wojska Brujah i Assamitów, którym towarzyszyli Ashuryjczycy, obaliły ich z łatwością, być może nawet zbyt łatwo. Baali



zostali zniszczeni, aż do ostatniego... a przynajmniej tak się wydawało.

Tak naprawdę Sheitan i jego towarzysze zostali ostrzeżeni przez Baala, który powiedział im o nadciągającym z zachodu niebezpieczeństwie i opuścili to miejsce, zostawiając za sobą demonicznie przekształcone dzieci, które miały być poświęcone zamiast nich.

Baali rozproszyli się na cztery strony świata; każdy z Trzynastu najstarszych zabrał ze sobą swoich potomków i zaczęli snuć plany zemsty i zdobycia potęgi. Ostrzeżenie Baala zostało wzięte do serca i Baali nauczyli się subtelności. Zakończyli podboje i przyjęli fałszywe imiona, zazwyczaj istniejących dawniej bogów. W przebraniu tych lokalnych bóstw Baali strzegli swoich wyznawców i rośli w siłę.

Sheitan rozpoczął długą podróż przez ocean, aby dotrzeć do Ameryki Północnej. Od Olmeków (1200-200 p.n.e.), przez czasy Tolteków, Majów i imperium Azteków, Sheitan wciąż tam był, zazwyczaj rządząc dyskretnie przez sługi i dowodząc osobiście w bitwach o supremację. Na te tereny przybyli inni Spokrewnieni, nieświadomi obecności Sheitana. Ci intruzi zostali odpędzeni, zmuszeni do służby lub zniszczeni.

Sheitan rządził miejscem, gdzie dzisiaj znajduje się Mexico City od ponad 2700 lat, czy to osobiście, czy też przez popleczników. Wciąż tutaj rządzi – po prostu od 400 lat się nie ujawnia. To ma się zmienić.

Wygląd: Sheitan ma prawie 2,5 metra wzrostu. Dzięki długiemu związkowi z Baalem, jego ciało uległo fizycznym zmianom, które uczyniły go tak obrzydliwym jak Nosferatu. Jego skóra jest przejrzysta biała i ma fakturę papieru ściernego. Włosy stały się podobne do wici, a oczy zwęziły się jak u gada. Twarz nabrała demonicznych cech, z czoła wyrosły mu rogi. Praktycznie każdy, kto go napotka, może wyczuć wokół niego aurę zła.

Odgrywanie: Nie rozmawiasz z głupcami. Nikt kto nie jest ci równy mocą, nie jest wart zaprzętania sobie nim głowy, chyba że dysponuje Prawdziwą Wiarą. Ignoruj słabych, niszczy silnych.

Uwagi: Ten Matuzalem jest niewiarygodnie potężny. Długi letarg osłabił wiele jego przerażających umiejętności, lecz z czasem odzyska prawie boską moc. Trupa ma jednak pewną przewagę w kontaktach z nim: jego wiedza na temat nowoczesnej broni jest czysto teoretyczna. Będąc tak długo w letargu zapomniał on o niszczącej mocy ognia i magii. Jeśli spotka się z zorganizowanym oporem, ucieknie i postanowi zemścić się innym razem. Jego Atrybuty i Dyscypliny także ucierpiały z powodu długiego snu. Gdy Sheitan się obudzi, będzie dość słaby. Odzyskanie pełnej potęgi zajmie mu kilka miesięcy.

Wprawdzie Sheitan wiernie podąża Ścieżką Złych Objawień, jednak nie należy do Sabatu. Baal nauczył go otwierać umysł na możliwości nowych mocy. Jego niewiarygodnie wysokie Dyscypliny odzwierciedlają tę naukę. Sheitan już dawno temu oddał Baalowi swoją duszę, jest więc demonem w ciele wampira.



Samuel Haight

*Tym razem zaszedłeś za daleko,
Tym razem zaszedłeś za daleko,
Tym razem zaszedłeś za daleko,
Ostrzegam cię,
Ostrzegam cię,
Ostrzegam cię,
Ostrzegam cię,
Ostrzegam cię*
— Peter Gabriel, „Digging In The Dirt”

Rasa: Homid

Plemię: Wyrzutek – sądzi, że jest pierwszym z plemienia Tancerzy Skór

Tradycja: Sierota

Natura: Ekscentryk

Postawa: Organizator

Esencja: Dynamiczna

Patronat: Teurg



Fizyczne: Siła 5 (7/9/8/6), Zręczność 3 (3/4/5/5), Wytrzymałość 5 (7/8/8/7)

Społeczne: Charyzma 5, Oddziaływanie 5 (4/3/2/2), Wygląd 2 (1/0/2/2)

Umysłowe: Percepcja 4, Inteligencja 4, Spryt 4

Talenty: Bójka 3, Czujność 4, Cwaniactwo 3, Pierwotne Instynkty 3, Przebiegłość 4, Uniki 4, Wysportowanie 4, Zastraszanie 5

Umiejętności: Autorytet 5, Broń Palna 5, Krycie się 4, Medytacja 4, Oswajanie 3, Prowadzenie 2, Sztuka Przetwarzania 5, Walka Wręcz 4

Wiedza: Informatyka 2, Lingwistyka 3, Obrzędy 5, Okultyzm 5, Polityka 4, Śledztwo 4, Zagadki 4

Pozycja: Awatar 5, Biblioteka 4, Fetysz 5, Mienie 5, Sprzymierzeńcy 5

Dary:

Siła Woli 9, **Arete** 5, **Szał** 10, **Gnoza** 8 (Kwintesencja 8/Paradoks 2)

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

Fetysze/Talizmany: Laska z Drzewa Świata

Poziom: n/d, **Arete:** 6, **Kwintesencja:** (patrz niżej)

Roty Sfer/Efekty: **Podzielony Wzrok**, **Rozdarcie Przestrzeni** (Korespondencja); Zabicie Maszyny, Erozja Materii (Entropia); Spojrzenie Mroku, Zrujnowanie Systemu (Siły); Zmysł Życia, Zgięcie Drzewa, Lepsze Ciało, Rozłupywanie Człowieka (Życie); Zmysł Kwintesencji, Kierowanie Kwintesencji (Pierwsza)

Uwaga: Dla ułatwienia rzucaj 3 kości dla wulgarnych efektów i 6 dla przypadkowych.

Samuel Haight nie ma pojęcia, jak wielką moc dzierży w swoich rękach, nie wie też jak jest ona delikatna. Laska jest używana przez niego głównie do kontrmagii: dodaje 4 kostki mocy do każdego wykonywanego przez niego rzutu na kontrmagię. W lasce znajduje się ponad 200 punktów Kwintesencji, lecz za każdym razem, gdy Haight jej używa, aby obronić się przed więcej niż jednym atakiem jednocześnie, jej energia wewnętrzna zmienia się w postępie geometrycznym z Kwintesencji w Paradoks. Tak naprawdę laska nie powinna istnieć; jest to zmaterializowany Paradoks. Haight przekona się o tym w brutalny sposób.

Dary: Inspiracja, Klątwa Eola, Krwawa wróżba, Obrońca Zmór, Przeszywający ból, Przyjaciół istot faerie Unseelie, Stalowe Pazury, Szpony sroki złodziejki, Wyostrzone zmysły, Żmijowa powłoka

Taumaturgia: Samuel Haight zna kilka taumaturgicznych ścieżek i rytuałów, z których większość znajduje się w podręczniku Wampir: Maskarada. Ta niższa magia nie wywołuje Paradoksu, lecz nie może jej wzmocnić Kwintesencją lub swoją laską. Poznał następujące ścieżki: Telekinetyzacja 3, Pokusy Płomieni 2, Władzy nad Pogodą 2 i Taumaturgii Duchów 1. Zna także takie rytuały jak: Rytuał Uświęconego Odrodzenia, Założenie Maski Cienia, Potęga Tarczy i Ochrona przed Wilkołakami (jest ostrożny przed używaniem tego ostatniego, ponieważ jemu także może zaszkodzić!).

Historia: Samuel Haight był Krewniakiem Garou, lecz nie wystarczało mu to. Ojciec Haighta i jego kuzynowie, Bracia Carney, znali chwałę bycia Garou, a Sam chciał, aby przestali istnieć. Próbował wiele razy uzyskać szacunek ojca w inny sposób, lecz wiedział, że był dla niego rozczarowaniem.

Znalazł w końcu coś, w czym był dobry – polowanie. Podróżował po całym świecie, ścigając i zabijając rozmaite gatunki niebezpiecznych zwierząt. Od innych Krewniaków dowiedział się o istnieniu innych ponadnaturalnych potęg. Fascynacja okultyzmem doprowadziła nawet do tego, że próbował pobierać nauki u Verbena, lecz nie mógł sobie poradzić z ich skomplikowanymi rytuałami. Słowa jego nauczyciela brzmiały: „Awatar się nie przebudzi”.

Haight kontynuował swoje poszukiwania, które doprowadziły go do wampira. Zdołał go zabić i wziąć ze sobą jego krew. W czasie swoich podróży dowiedział się, że krew wampirów ma właściwości leczące i przedłuża życie. Zabrał także wszystkie magiczne księgi wampira. Metodą prób i błędów, wzmocnioną przez bogatą vitalitą, zaczął poznawać tajniki Taumaturgii.

Gdy podróżował po świecie, poznając kolejne arkaana sztuk taumaturgicznych i polując na coraz bardziej egzotyczne stworzenia, natrafił na rytuał, który odmienił jego życie. Odnaleziony u mrocznych indyjskich kultystów Rytuał Uświęconego Odrodzenia uświadomił Haightowi, że może kontrolować wszystkie sfery swego życia. Z jego pomocą mógł stać się Garou... jeśli zgodziłby się za to zapłacić. Dzięki skórom pięciu Garou mógł zostać wilkołakiem. (Szczegóły w przygodzie „Skins” z **Valkenburg Foundation**).

Samuel Haight zabił i oskalpował niezbędną liczbę Garou i przeprowadził rytuał. W jego trakcie stał się pionkiem Żmija. Ścigany przez innych Garou użył potężnego fetysza, Zrzucenia Duchowej Skóry, który pozwolił mu uciec do Umbry. Dzięki tym działaniom lekko oszalał.

Używając swego fetysza Haight znalazł się w Głębokiej Umbrze, w schronieniu Ischen, potężnego demona zamkniętego przed wiekami w tej części Umbry przez Garou. Stworzenie pragnęło powrócić do materialnego świata i czuło, że fetysz pozwoli mu uciec. Niezamierzona interwencja kilku wampirów Sabatu pokrzyżowała plany potwora i pozwoliła Samuelowi Haightowi powrócić do świata rzeczywistego (szczegóły w „Quest Beyond Death” w **Storytellers Handbook to the Sabbat**).

Przed swoim „odrodzeniem” Haight, znany teraz jako „Łowca Skalpów” pracował dla Pentexu i nie widział powodu, dla którego po powrocie do domu nie miałby wrócić do starej pracy. Dzięki Pentexowi Haight poznał Roberta Allreda i ci dwaj stali się towarzyszami broni. To Allred wysłał Łowcę Skalpów do Amazonii, uważając, że to krwawe pole bitwy będzie wspaniałym miejscem do zdobycia większej ilości skór, niezbędnych do tworzenia nowych Krewniaków-Garou. Wykorzystując pragnienia Krewniaków, Haight chciał stworzyć dla Pentexu nowe plemię, nazwane Tancerzami Skór.

Gdy Haight był uwięziony w siedzibie Ischena, nauczył się od swego gospodarza kilku nowych sztuczek. To, czego nie dowiedział się od demona, ukradł Wyroczni

Mówcy Marzeń El Dorado wykorzystując fetysz Miecz Konkwistadora. Miecz ów miał zabrać moc El Dorado, lecz w trakcie tego procesu roztrzaskał się, dając Samuelowi Haightowi podstawową znajomość kilku Sfer. Niektórzy sądzą, że Haight zginął w walce z Garou w Dziedzinie El Dorado, lecz znowu zdążył umknąć śmierci wślizgując się do Umbry, gdy wilkołaki widziały go rozrywzanego szponami żywiołaków Dzikuna. (Patrz „Dreams and Nightmares” w **Rage Across the Amazon**).

Następnym razem widziano Łowcę Skalpów w Fundacji Farma Crombeya. Haight próbował pobierać nauki u Verbena, lecz przywódca Fundacji, Alistair Crombey, nie pozwolił mu na to. Z pomocą członka Fundacji, który zdradził swoją rodzinę, Haight zdołał pozbawić mocy Drzewo Świata Fundacji, zabierając ze sobą jego moc w jednej z gałęzi. Zamordował wtedy żonę Crombeya, Allison, i zyskał wrogość Tradycji Verbena. (Zostało to opisane w „The Salesman's Tale” w **The Book of Chantries**).

Kilka miesięcy później Haight pojawił się w Nowym Orleanie, tym razem przychodząc z pomocą Camarilli. Poinformował Spokrewnionych o wampirzej organizacji handlarzy niewolników i zyskał przyjaźń kilku Kainitów. Kilka tygodni przed wydarzeniami opisanymi w tej opowieści Haight napotkał małą Fundację Sierot, zamordował znajdujących się wewnątrz magów i przejął moc ich

Uwagi dla Narratora

Wiele cech, takich jak Pozycja czy Rytuały, można pominąć przy krótkich spotkaniach. Dary i magia mogą zostać wymyślone przez Narratora, lecz pamiętaj, by zachować sprawiedliwość i równowagę, gdy określasz ich efekty.

W trakcie prowadzenia większych walk możesz po prostu zdecydować ile „dobrych trafień” potrzeba, aby pokonać przeciwnika. Zamiast rzutów na wyparowywanie obrażeń, określ ile ran może przyjąć postać. Na przykład, początkujący Tancerz Czarnej Spirali może dostać dwa „dobre trafienia” wartości czterech lub więcej Poziomów Zdrowia, zanim ulegnie. Potężniejszy Tancerz może potrzebować czterech lub więcej takich strzałów. Ta sugestia jest jak najbardziej opcjonalna, lecz może przyspieszyć duże walki.

Węzła do swojej Laski. (Patrz przygoda „D'jabbic” w *New Orleans by Night*).

Haight zdecydował się zakończyć swoją walkę. Posiadał wiedzę, która doprowadzi go do miejsca pobytu wampira, którego uważa za Przedpotopowca (wampir czwartego pokolenia jest tak naprawdę Matuzalemem, lecz Haight nie odróżnia tych pojęć). Dzięki krwi, którą ma nadzieję uzyskać, zamierza zniknąć z pola widzenia i powiększyć swoje plemię Tancerzy Skór. Nie zdaje sobie sprawy z tego, że spokój nie leży w jego zasięgu; przekroczył prawa boskie, ludzkie i naturalne. Jego dusza jest targana szaleństwem, jego umysł podąża w kierunku Ciszy, a moc jest zagrożona przez Paradoxa. Haight żyje w pożyczonym czasie, a jego ostatnie wysiłki spowodują przebudzenie Sheitana. Powodowane przez niego chaos i śmierć mogą zapowiadać nadejście Gehenny...

Wygląd: Samuel Haight jest mężczyzną w średnim wieku z oczami koloru orzecha i brązowymi włosami przetykanymi siwizną. Jest w doskonałej kondycji fizycznej, lecz wydarzenia bardzo go wyczerpały. W formie lupus i crinos doskonale widać mięśnie znajdujące się pod brązowosiwą sierścią. Na twarzy widać zmęczenie, a całe ciało pokrywają blizny. Osobom które już z nim walczyły, wydaje się mniej opanowany niż dawniej.

Odgrywanie: Tak wiele walk, tak wiele śmierci. Musisz tak wiele naprawić, tak wiele zmienić, a dopiero zacząłeś. Jednak to wciąż wydaje się warte kontynuowania. W swoich rękach dzierzysz potęgę Boga. Energia zawarta w twojej lasce i w tobie pcha cię do przodu, musisz jedynie nauczyć się ją ujarzmić. Potrzebujesz na to czasu. Aby móc kontynuować naukę zanim się zestarzejesz, potrzebujesz krwi potężnego Spokrewnionego. Nic cię nie może zatrzymać. Twoje przeznaczenie jest wyraźne.

Uwagi: Samuel Haight musi zginąć.

Jego śmierć może być dramatyczna lub banalna, zależnie od upodobań twojej trupy, lecz nie można pozwolić mu żyć.



Część Druga: Postacie drugoplanowe



Wydarzenia opisane w **Czynniku Chaosu** dotyczą setek istot ponadnaturalnych. Nie możemy oczywiście przedstawić cech każdej z nich, lecz przedstawione informacje dadzą Narratorowi jakąś podstawę.

Dane te prezentują trzy poziomy istot ponadnaturalnych, które można napotkać w trakcie przygody. Większość spotkanych osób pochodzić będzie z pierwszego poziomu, zwłaszcza jeśli są to wampiry stworzone przez Sabat jako „mięso armatnie”. Ważniejsze istoty przedstawione zostały w Księdze Pierwszej, Rozdziale Drugim.

Golemy

Atrybuty: Siła 8, Zręczność 2, Wytrzymałość 8, Charyzma 0, Oddziaływanie 0, Wygląd 0, Percepcja 4, Inteligencja 0, Spryt 0

Zdolności: Bójka 5, Czujność 4, Zastraszanie 5

Zdrowie: OK, OK, OK, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, -5, Zmasakrowany

Kontrmagia: Golemy dodają 4 kości do wszystkich rzutów kontrmagii.

Wygląd: Golemy są wielkimi, ciężkimi istotami, zbudowanymi z gliny zamiast ciała. Mają wilgotną skórę i kamieniny wyraz twarzy. Nie mówią i nie zmieniają wyrazu twarzy.

Garou

Te zestawy cech przedstawiają trzy różne poziomy Garou: Świeżo Zmieniony, Przeciętny i Przywódca.

Szczenie: Świeżo Zmieniony

Rasa: Dowolna, lecz zazwyczaj homid dla Gnatożuwów i Metys dla Tancerzy Czarnej Spirali

Patronat: Dowolny

Plemię: Gnatożuje (1) lub Tancerze Czarnej Spirali (2)

Fizyczne: Siła 3 (5/7/6/5), Zręczność 2 (2/3/4/4), Wytrzymałość 3 (4/5/5/4)

Społeczne: Charyzma 2, Oddziaływanie 2 (2/0/0/0), Wygląd 2 (1/0/2/2)

Umysłowe: Percepcja 3, Inteligencja 3, Spryt 2

Talenty: Bójka 2, Czujność 2, Uniki 1, Wysportowanie 2, Zastraszanie 1

Umiejętności: Krycie się 1, Naprawa 1, Sztuka Przetwarzania 1, Walka Wręcz 1

Wiedza: Lingwistyka 1, Wiedza o Regionie (miasto Meksyk) 2, Zagadki 1

Pozycja: Krewniacy 2, Mentor 1

Dary: (1) Zapach słodkiego miodu, jeden Dar z Patronatu, jeden Dar z Rasy/ (2) Zasłona mroku, jeden Dar z Patronatu, jeden Dar z Rasy

Ranga: 1

Szał 5, Gnoza 2, Siła Woli 5

Poziomy Zdrowia: OK., -1, -1, -2, -2, -5, Zmasakrowany

Przeciętny wilkołak

Rasa: Jak wyżej

Patronat: Dowolny

Plemię: Gnatożuje lub Tancerze Czarnej Spirali

Fizyczne: Siła 4 (6/8/7/5), Zręczność 3 (3/4/5/5), Wytrzymałość 3 (5/6/6/5)

Społeczne: Charyzma 4, Oddziaływanie 5 (4/2/2/2), Wygląd 4 (3/0/4/4)

Umysłowe: Percepcja 3, Inteligencja 4, Spryt 5

Talenty: Bójka 3, Czujność 3, Ekspresja 2, Pierwotne Instynkty 1, Przebiegłość 3, Uniki 3, Wysportowanie 3, Zastraszanie 2

Umiejętności: Autorytet 2, Broń Palna 1, Etykieta 2, Krycie się 4, Naprawa 2, Prowadzenie 1, Sztuka Przetwarzania 3, Walka Wręcz 2

Wiedza: Lingwistyka 2, Medycyna 1, Wiedza o Regionie (miasto Meksyk) 4, Zagadki 2

Pozycja: Krewniacy 2, Znajomości 4

Dary: (1) cztery pierwszego poziomu; (2) trzy drugiego poziomu; (3) jeden lub dwa trzeciego poziomu

Ranga: 2 lub 3

Szał 6, Gnoza 8, Siła Woli 6

Poziomy Zdrowia: OK., -1, -1, -2, -2, -5, Zmasakrowany

Rytuały: (wybierz 2 lub 3) Przypisanie talizmanu, Rytuał zadośćuczynienia, Rytuał przebudzenia ducha, Tworzenie fetysza, Przyzwanie ducha

Fetysze: Zależy od osoby: 1 fetysz lub 2-3 taleny

Przywódca

Rasa: Jak wyżej

Patronat: Dowolny

Plemię: Gnatożuje lub Tancerze Czarnej Spirali

Fizyczne: Siła 5 (7/9/6/6), Zręczność 3 (3/4/5/5), Wytrzymałość 4 (6/7/7/6)

Społeczne: Charyzma 4, Oddziaływanie 5 (4/2/2/2), Wygląd 2 (0/0/2/2)

Umysłowe: Percepcja 3, Inteligencja 4, Spryt 4

Talenty: Bójka 4, Czujność 4, Ekspresja 4, Empatia 3, Pierwotne Instynkty 4, Przebiegłość 5, Uniki 4, Wysportowanie 2, Zastraszanie 3

Umiejętności: Autorytet 4, Broń Palna 3, Etykieta 4, Krycie się 5, Naprawa 4, Prowadzenie 2, Sztuka Przetwarzania 5, Walka Wręcz 3, Występy Publiczne 3

Wiedza: Lingwistyka 3, Medycyna 3, Obrzędy 3, Okultyzm 3, Wiedza o Regionie (miasto Meksyk) 5, Zagadki 4

Pozycja: Krewniacy 2, Znajomości 5

Dary: (1) sześć pierwszego poziomu; (2) pięć drugiego poziomu; (3) trzy trzeciego poziomu; (4) dwa czwartego poziomu; (5) jeden lub dwa piątego poziomu

Ranga: 4 lub 5

Szał 8, **Gnoza** 8, **Siła Woli** 8

Poziomy Zdrowia: OK., -1, -1, -2, -2, -5, Zmasakrowany

Rytuały: Apel poległych, Rytuał zadośćuczynienia, Tworzenie fetysza, Rytuał wygnania, Rytuał przejścia

Fetysze: 2-3 fetysze i 2-5 talenów

Fetysze: Maski śmierci (Poziom 5, Gnoza 8); Gnatożuje z miasta Meksyk mają specjalny fetysz który sami zaprojektowali. Znajduje się on w posiadaniu każdego członka Szczepu Słodkiej Wody. Maski Śmierci jest zwykłą drewnianą maską w kształcie czaszki. Powoduje, że nosząca ją osoba jest ignorowana przez znajdujących się wokół niej. Podczas używania tej maski Gnatożuje mogą być w dowolnej formie i nie muszą się martwić, że ktoś ich zauważy. Podczas Dni Umarłych często można spotkać cały szczepek chodzący ulicami w formie crinos, przygotowany na ewentualny atak. Nikt ich nie widzi, dopóki nie podejmą żadnych gwałtownych działań. Jednak, jeśli noszący Maskę Garou kogoś zaatakują, jej moc nie będzie już go chroniła.

Spokrewnieni

Statystyki te przedstawiają przeciętnych Spokrewnionych 13, 11 i 8 pokolenia.

Pokolenie: 13

Klan: Dowolny z Sabatu

Przeistoczenie: W ciągu ostatnich 50 lat

Wiek z wyglądu: Różny

Fizyczne: Siła 3, Zręczność 3, Wytrzymałość 4

Społeczne: Charyzma 2, Oddziaływanie 2, Wygląd 3

Umysłowe: Percepcja 2, Inteligencja 2, Spryt 2

Talenty: Aktorstwo 1, Bójka 2, Czujność 2, Przebiegłość 3, Uniki 2, Zastraszanie 2

Umiejętności: Broń Palna 1, Krycie się 2, Prowadzenie 1, Sztuka Przetrwania 2, Walka Wręcz 1

Wiedza: Biurokracja 2, Informatyka 1, Medycyna 1, Okultyzm 1, Polityka 1, Wiedza o Sabacie 1

Cechy charakteru: Nieczułość 3, Instynkty 2, Morale 2

Dyscypliny: Jeden punkt w trzech-czterech Dyscyplinach

Pozycja: Mienie 1, Sprzymierzeńcy 3, Znajomości 2

Ścieżka: 1 w dowolnej Ścieżce

Siła Woli: 5

Poziom Krwi: 10/1

Pokolenie: 11

Klan: Dowolny

Przeistoczenie: W ciągu ostatnich 75 lat

Wiek z wyglądu: Różny

Fizyczne: Siła 3, Zręczność 3, Wytrzymałość 4

Społeczne: Charyzma 2, Oddziaływanie 4, Wygląd 3

Umysłowe: Percepcja 4, Inteligencja 3, Spryt 4

Talenty: Aktorstwo 2, Bójka 3, Czujność 3, Empatia 2, Przebiegłość 4, Uniki 4, Zastraszanie 3

Umiejętności: Broń Palna 3, Krycie się 4, Prowadzenie 2, Sztuka Przetrwania 3, Walka Wręcz 3

Wiedza: Biurokracja 2, Medycyna 5, Okultyzm 2, Polityka 3, Wiedza o Sabacie 3

Cechy charakteru: Nieczułość 3, Instynkty 3, Morale 4

Dyscypliny: Siedem punktów w dowolnych pięciu Dyscyplinach

Pozycja: Mienie 3, Sprzymierzeńcy 5, Znajomości 4

Ścieżka: 5 w dowolnej Ścieżce

Siła Woli: 7

Poziom Krwi: 12/1

Pokolenie: 8

Klan: Dowolny

Przeistoczenie: W ciągu ostatnich 200 lat

Wiek z wyglądu: Różny

Fizyczne: Siła 5, Zręczność 4, Wytrzymałość 4

Społeczne: Charyzma 4, Oddziaływanie 4, Wygląd 3

Umysłowe: Percepcja 4, Inteligencja 5, Spryt 5

Talenty: Aktorstwo 4, Bójka 5, Czujność 4, Empatia 4, Przebiegłość 3, Uniki 4, Zastraszanie 5

Umiejętności: Broń Palna 4, Krycie się 4, Muzyka 2, Prowadzenie 2, Sztuka Przetrwania 3, Walka Wręcz 3

Wiedza: Biurokracja 4, Medycyna 5, Okultyzm 2, Polityka 2, Wiedza o Sabacie 5

Cechy charakteru: Nieczułość 4, Instynkty 5, Morale 4

Dyscypliny: Dziewięć-jedenaście punktów w dowolnych siedmiu Dyscyplinach

Pozycja: Sprzymierzeńcy 5, Wpływy 3, Znajomości 5

Ścieżka: 7 w dowolnej Ścieżce, w mieście Meksyk najprawdopodobniej w Ścieżce Złych Objawień

Siła Woli: 8

Poziom Krwi: 15/3

Magowie

Podane statystyki przedstawiają świeżo Przebudzonych magów, doświadczonych magów i przywódców Fundacji.

Świeżo Przebudzony mag

Esencja: Poszukująca

Tradycja: Dowolna

Fizyczne: Siła 3, Zręczność 2, Wytrzymałość 3

Społeczne: Charyzma 2, Oddziaływanie 3, Wygląd 2

Umysłowe: Percepcja 3, Inteligencja 5, Spryt 4

Talenty: Czujność 1, Ekspresja 2, Intuicja 3, Świadomość 2, Zastraszanie 1

Umiejętności: Badania 2, Broń Palna 1, Etykieta 1, Medytacja 2

Wiedza: Kosmologia 2, Lingwistyka 1, Okultyzm 1, Śledztwo 2, Zagadki 2

Sfery: Korespondencja 2, Pierwsza 2, Siły 2 (lub dowolna inna kombinacja sześciu Sfer)

Pozycja: Awatar 2, Biblioteka 1, Mentor 2, Przeznaczenie 1

Arete 3, **Siła Woli** 6, **Kwintesencja** 11, **Paradoks** 3

Doświadczony mag

Esencja: Poszukująca

Tradycja/Frakcja: Dowolna (zwykle Nephandi, Mówca Marzeń lub Technokracja)

Fizyczne: Siła 2, Zręczność 3, Wytrzymałość 3

Spoleczne: Charyzma 3, Oddziaływanie 4, Wygląd 3

Umysłowe: Percepcja 4, Inteligencja 5, Spryt 5

Talenty: Czujność 4, Ekspresja 3, Intuicja 3, Przebiegłość 4, Świadomość 4, Wysportowanie 2

Umiejętności: Badania 4, Etykieta 3, Medytacja 5, Prowadzenie 2, Sztuka Przetrwania 2

Wiedza: Informatyka 3, Kosmologia 3, Kultura 4, Medycyna 3, Nauka 4, Okultyzm 5, Śledztwo 2, Zagadki 5

Sfery: Korespondencja 3, Pierwsza 3, Siły 2, Umysł 2, Życie 2 (lub dowolna kombinacja sześciu - dwunastu Sfer, przy jednej lub dwóch przeważających)

Pozycja: Awatar 3, Biblioteka 3, Fundacja 4, Marzenia 1, Mentor 5, Sprzymierzeńcy 4, Wpływy 2

Arete 5, **Siła Woli** 8, **Kwintesencja** 15, **Paradoks** 4

Przywódcy Fundacji

Esencja: Dowolna

Tradycja: Dowolna

Fizyczne: Siła 4, Zręczność 3, Wytrzymałość 4

Spoleczne: Charyzma 4, Oddziaływanie 5, Wygląd 4

Umysłowe: Percepcja 5, Inteligencja 5, Spryt 5

Talenty: Bójka 4, Cwaniactwo 5, Czujność 5, Przebiegłość 5, Świadomość 4, Uniki 5, Zastraszanie 5

Umiejętności: Badania 5, Broń Palna 3, Krycie się 5, Medytacja 5, Prowadzenie 2, Sztuka Przetrwania 5, Technologia 5, Walka Wręcz 5

Wiedza: Informatyka 4, Kosmologia 5, Lingwistyka 5, Medycyna 4, Nauka 4, Okultyzm 5, Prawo 4, Śledztwo 4, Zagadki 5

Sfery: Czas 1, Duch 2, Entropia 2, Korespondencja 3, Materia 4, Pierwsza 5, Siły 3, Umysł 2, Życie 3 (lub dowolna kombinacja Sfer, 15-25 punktów. Magowie Fundacji mają mało czasu na banalne sprawy.)

Pozycja: Awatar 4, Biblioteka 5, Fundacja 5, Marzenia 4, Mentor 5, Tajemniczość 5, Talizman 5, Węzeł 5, Wpływy 4

Arete 8, **Siła Woli** 10, **Kwintesencja** 17, **Paradoks** 2



Część Trzecia: Tancerze Skór



Poprzez otchłań

Przedziera się znużony wędrowiec

Jego oczy skierowane są ku ziemi, krzyczy,

– Czy ból mnie dręczący nie ma końca?

— Christian Death, „The Path of Sorrows”

Tancerze Skór są fałszywymi Garou stworzonymi za pomocą Rytuału Uświęconego Odrodzenia, zakazanego rytuału Żmija, który dzięki użyciu skór i krwi prawdziwych wilkołaków przemienia Krewniaków w Garou. Tancerze Skór mogą być przekształceni tylko z Krewniaków, próby przeprowadzenia tego rytuału na zwykłych ludziach po prostu zawodzą.

Te „odrodzone” wilkołaki rozpoczynają swoje życie będąc w pewnym stopniu zepsute przez Żmija, lecz od nich zależy ścieżka jaką podążą. Zostali stworzeni z ciał prawdziwych Garou, więc unosi się wokół nich aura zepsucia. Jednak niektórzy potrafią ją przełamać i przyłączyć się do swoich kuzynów. Każdy Tancerz Skór może podążać tą drogą. W ich sercach znajduje się wola odejścia od Żmija i unikania jego podstępów.

Wbrew powszechnemu mniemaniu Tancerze Skór nie stowarzyszą się z Tancerzami Czarnej Spirali. Ci ostatni doprowadzili się do szaleństwa tańcząc na Czarnej Spirali i całkowicie oddając się Żmijowi. Poza nielicznymi wyjątkami, niemożliwe jest ich zbawienie. Tancerze Skór są jednak w stanie wznieść się ponad swoje początki i odrzucić Żmija. Gdy zaburzenia psychiczne Tancerzy Czarnej Spirali wypływają z ich związku ze Żmijem, Tancerze Skór są tak zdrowi psychicznie, jak tylko pozwalają na to okoliczności. Czarne Spirale oraz większość pozostałych plemion uważa Tancerzy Skór za „fałszywych Garou” i atakują ich, gdy tylko ich zobaczą. Nieprawie potomstwo „Łowcy Skalpów” będzie miało ciężkie życie, jeśli ktoś odkryje prawdę na temat ich pochodzenia.

Tancerze Skór nie posiadają w normalny sposób darów, ponieważ nie związali się z odpowiednią grupą Zmór lub duchów. Tancerz Skór może poznać Dary, lecz musi zostać nauczony przez innych Garou lub duchy. Nie jest to łatwe, jeśli wziąć pod uwagę wrogość, jaką prawdziwi Garou odczuwają wobec Tancerzy Skór. Niektórzy spaczeni przez Żmija Tancerze Skór uczą się Darów od Zmór w zamian za przysługi, lecz większość przedkłada siłę fizyczną nad pomoc duchów. Do Tancerzy Skór nie pasują niektóre Cechy Pozycji. Nie mogą mieć Pamięci Przodków i Czystości rasy, a niewielu ma Fetysz (jeśli mają, to najprawdopodobniej skradziony ofierze), Krewniaków, Rytuały lub Totem.

Plemię Bękartów nie jest, jak niektórzy przypuszczają, zmiennokształtnymi magami. Są Garou, choć fałszywymi w wielu znaczeniach tego słowa. Żaden nie wykazał zdol-

ności w dziedzinie Sfer Prawdziwej Magii. Jedynym wyjątkiem jest sam Samuel Haight, lecz on ukradł zdolność używania magii odrywając część Awatara El Dorado za pomocą Miecza Konkwistadora. W czasie tej „wymiany”, artefakt uległ zniszczeniu i żaden inny Tancerz Skór nie będzie już miał okazji go użyć. Samuel Haight jest wyjątkiem.

Tancerze Skór nie dzielą poczucia tradycji i przynależności, która charakteryzuje ich „pełnoprawnych” kuzynów. Pozostałe plemiona, nawet Tancerze Czarnej Spirali, mają swój kodeks moralny i zasady, którymi kierują się w życiu. Tancerze Skór nie żyją na tyle długo, aby wykształcić własne normy. Są plemieniem Roninów, nie akceptowanych przez pozostałe plemiona i nie chcących skłonić się do wierzeń większości Garou.

Wszyscy Tancerze Skór są w pewnym stopniu posłuszni Samuelowi Haightowi, lecz nie wszyscy dzielą jego chorą filozofię. Tancerze Skór byli kiedyś Krewniakami, a większość z nich pamięta jak marne było ich życie przed odrodzeniem. Różnice pomiędzy ludźmi a Garou są zbyt duże, aby móc je opisać – sama moc wejścia w Umbrę jest czymś, czego większość ludzi nigdy nie doświadczy. Dla Tancerzy Skór stanie się Garou jest właśnie czymś w rodzaju odrodzenia, porównywalnego być może z Epifanią magów. Zazwyczaj zgryzota, którą odczuwali jako Krewniacy, zostaje zniszczona przez odrodzenie. Tancerze Skór osiągnęli swój cel, dlaczego mieliby odczuwać ból? Jak wielu z nas może tak naprawdę zrealizować swoje marzenia?

Wybierając swoich uczniów Haight zazwyczaj preferował Krewniaków posiadających umiejętność walki. Większość Tancerzy Skór jest nieźle wyszkolona w walce wręcz, z bronią i bez, jest także wielu strzelców wyborowych. Pierwszorzędne Zdolności Tancerzy Skór odzwierciedlają tę znajomość walki. Wielu posiada także tajniki sztuki przetrwania i potrafi przeżyć na odludziu, jeśli jest to konieczne. Haight wybierał pieczołowicie, zbyt dobrze znał ryzyko, na jakie Tancerze Skór będą narażeni.

Większość Garou nie zawaha się przed zabiciem Tancerza Skór. Żeby powstał jeden Tancerz Skór, musi umrzeć pięciu Garou. Jednak członkowie Plemienia Bękartów szybko się o tym przekonali i żaden z nich nie przyzna się otwarcie, że powstał dzięki Samuelowi Haightowi. Zresztą nie jest to zbyt trudne w ostatnich czasach. Jednak ci przyzwyczajeni czują wstyd i winę za Garou, którzy zginęli, aby oni mogli się odrodzić. Wraz z upływem czasu, to nowe plemię może poczuć silniej ciężar Harano niż jakiegokolwiek z Trzynastu Plemion kiedykolwiek odczuło. Jednak ta nowa krew może złagodzić ciężar Apokalipsy, jeśli wielu Tancerzy Skór dołączy do swoich kuzynów w walce. Wciąż jest zbyt wcześnie, aby znać los Plemienia Bękartów.

Dodatek drugi: Zasady

Paradoks w Czynniku Chaosu



W drugiej części „Czynnika Chaosu”, Paradoks płynie szerokim strumieniem. Magowie wychodzą z siebie, aby schwytać lub zabić Samuela Haighta, a w tym samym czasie Technokracja próbuje zatłuszczać sprawę i kontrolować sytuację, która wymyka się wszelkiej kontroli. Oprócz tego, duchy Paradoksu muszą pracować w nadgodzinach, aby naprawić problem zanim wyrządzone zostanie zbyt wiele szkód. Jeśli Narrator uzna to za stosowne, może zastosować modyfikator do wszystkich stopni Efektów magicznych rzuconych w mieście Meksyk w czasie kryzysu. Te stopnie trudności, oparte na opcjonalnej zasadzie Efektu Domina (patrz **The Book of Shadows**), stosuje się tylko do Efektów rzuconych w mieście Meksyk. Nie dotyczy one Paraiso Vista.

Jeśli Narrator zechce, może zachować normalne stopnie trudności i po prostu wprowadzać paskudniejsze Wyładowania Paradoksu. Powinien jednak pamiętać, że te modyfikatory mają wzbogacić grę i dodać jej nastroju, nie ukarać bohaterów za użycie magii. Przy określaniu modyfikatorów bądź sprawiedliwy i ludzki.

Dzień Umarłych

Dzień 1
Dzień 2

Dzień 3

Dzień 4

Dzień 5

Efekt

Nie dzieje się nic niezwykłego
Wszystkie próby użycia wulgarnej magii – ST +1
Magia statyczna – ST +1,
wulgarna magia – ST +1
Magia statyczna – ST +1,
wulgarna magia – ST +2
Magia statyczna – ST +2,
wulgarna magia – ST +4



Opcjonalne zasady dotyczące upiorów:

Potępieńcy odgrywają niewielką, lecz znaczącą rolę w „Czynniku Chaosu”. Jeśli Narrator nie ma podręcznika Wraith: the Oblivion, może wykorzystać przedstawione wskazówki.

Tę moc mają za zadanie symulować zdolności potępieńców. Podobnie jak Dyscypliny, Dary i Sfery, Arkana upiorów zależą od danej osoby. Wyszczególnione tutaj umiejętności są powszechne, lecz nie ogólne. Akcja i okoliczności wskażą, jakie moce mogą posiadać poszczególne widma.

- Upiory są niewidzialne, chyba że chcą, by je zobaczyć. Tę moc można zastąpić Niewidocznością.

- Upiory mogą przejmować ciała innych. Zamiast tej mocy można użyć Dominacji lub Efektu **Umysłu** z czwartego poziomu Opętanie.

- Upiory mogą przenikać przez ściany i zazwyczaj są niematerialne. Tę moc można zastąpić Sferą Materii lub Transformacją 5: **Forma Mgły**. Jednak upiory mogą w tej formie atakować.

- Upiory są w stanie wzbudzać przerażający strach lub inne emocje. Zamiast tej mocy można użyć Sfery Umysłu lub Dyscypliny Dominacji.

Spółeczeństwo istot ponadnaturalnych



Ponadnaturalni mieszkańcy Świata Mroku bardzo się od siebie różnią pochodzeniem. Niewielu z nich może starać się zrozumieć innych Przebudzonych, a zazwyczaj nawet same próby zrozumienia mogą okazać się trudnym zadaniem. Magowie niezbyt rozumieją Kainitów, a ci z kolei zdecydowanie nie rozumieją Garou. Wiele istot ponadnaturalnych sądzi, że rozumie upiory; wielu z tych „ekspertów” bardzo się myli.

Jednak wszystkie te istoty zamieszkują ten sam świat i pomimo swoich wysiłków muszą czasami kontaktować się ze sobą. Duża część tych interakcji przybiera formę wspólnych interesów, a to, co dana grupa sądzi o swoich współnikach, nie jest niczym więcej niż propagandą.

Pamiętaj jednak, że postać nie musi koniecznie wiedzieć tego wszystkiego, co wie gracz. Gracze mogą przeczytać stertę podręczników do wszystkich gier narracyjnych, lecz nie ich postacie. Są one ograniczone tym, czego mogą się nauczyć w fikcyjnym świecie. Jeśli nie ma w nim doświadczeń z wampirami, jeśli nie ma biblioteki, w której można znaleźć starożytne pergaminy mówiące o wampirzych tradycjach, wtedy postać nie wie o tych tradycjach,



niezależnie od tego czy gracz przeczytał **Book of Nod**. Tak naprawdę, im więcej podręczników przeczyta gracz, tym większym wyzwaniem staje się odgrywanie postaci. Doświadczony gracz głupiej, gdy jego postać znajduje się w sytuacji, o której nie ma pojęcia, pomimo tego, że on sam wie wszystko na ten temat.

Cieżko znaleźć prawdę

Pamiętaj, że każda grupa w Świecie Mroku próbuje znaleźć prawdę przed pozostałymi. Wielu Spokrewnionych celowo podtrzymuje stereotypy ukazane w hollywoodzkich filmach, głównie po to, żeby wzmocnić obronę przed potencjalnymi wrogami. Jeśli Garou wierzy, że kołek wbity w serce wystarcza, by zabić wampira, to Kainita będzie miał potem szansę ucieczki. Nie stanie się tak, jeśli Lupin rozerwie go na strzępy. Jeśli Garou sądzi, że krucyfiks odpędzi wampira, niech tak będzie. Wampir może później niespiesznie wrócić, najlepiej z dużą grupą przyjaciół, aby skończyć to co przerwał wścibski wilkołak.

Podobnie, jeśli Spokrewniony przypuszcza, że pełnia księżyca przeradza wszystkich Garou w szalejące bestie, niech tak czyni dalej. Gdy Pijawki będą myśleć, że mają do czynienia jedynie z krwiożerczym dzikusiem, Garou może użyć swoich zdolności i rozsądku, aby zniszczyć „sługi Zmija”.

A jeśli Spokrewnieni i Garou uważają, że magowie są wszechmocni, który z magów im zaprzeczy? Wprawdzie prawdą jest, że Przebudzeni mogą osiągnąć niemal boską moc, jednak powstrzymuje ich obawa przed Paradoksem. Paradoks jest w stanie ukorzyć najpotężniejszych magów.

Jednak Paradoks i kształtujące go duchy kompletnie ignorują Spokrewnionych i Garou. Dlaczego? Wielu magów sądzi, że wampiry i wilkołaki pozostają częścią statycznej rzeczywistości. Pomimo wysiłków Technokracji, nieumarli i zmiennokształtni nie zniknęli z wierzeń Śpiących. Pamięć o Impurgium wzmacnia efekt Delirium w przypadku Garou, a Spokrewnieni mogą używać swoich Dyscyplin, by żywić się nieświadomością Mas. Jednak magowie przekraczają granice statycznej rzeczywistości, zazwyczaj łamiąc zasady w trakcie prób ich ponownego zdefiniowania. Prawdziwa Magia kontrastuje ze statycznymi efektami wampirzych Dyscyplin i Darów Garou, które za każdym razem działają w określony sposób. Dary i Dyscypliny lekko naruszają Gobelin, podczas gdy magya radykalnie zmienia wzorzec.

Krótko mówiąc, magowie cierpią z powodu sporych niedogodności, wezmą więc wszystko, co może im pomóc. Jeśli inne istoty ponadnaturalne sądzą, że czarodzieje są prawie wszechmocni, tym lepiej. Zmniejsza to szansę na ich pomyłkę. Żaden Garou nie chce być zamieniony przez maga w srebro, a żaden mag nie chce ryzykować Paradoksu robiąc coś takiego. Jeśli wilkołaki wierzą, że magowie mogą robić tak niewiarygodne rzeczy, Przebudzeni chcą, by tak było dalej. Jeśli wilkołaki upewnią się, że magów można zabić czymś tak zwyczajnym jak ostre kły, mogą zdecydować się usunąć wszystkich tych denerwujących czarodziejów z rzeczywistości Gai.

Różnice poglądów

Pomimo szerzonej przez wszystkie strony propagandy, konflikty w Świecie Mroku są prawie nieuniknione. Zbyt wiele istot ponadnaturalnych stoi sobie na drodze, żeby możliwe było respektowanie punktu widzenia innych. Spokrewnieni i Garou są ustawieni w zupełnie przeciwnych kierunkach; wampiry potrzebują większych zbiorowisk ludzkich, podczas gdy Garou woleliby mniej ludzi i czyściej naturę. Nawet w obrębie swojego własnego rodzaju każda z tych grup ma ustalony sposób widzenia świata i zbiór wierzeń, które mają uczynić świat lepszy. Jak mogą współżyć w pokoju, gdy ich pragnienia i wierzenia są tak przeciwstawne? Po prostu nie mogą. Niektóre odłamy z poszczególnych grup mogą ze sobą współpracować przez krótki czas. W ich wspólnej historii zostało przelane zbyt wiele krwi, by mogli się pogodzić – większość z tych grup nie może nawet znieść siebie nawzajem, nie mówiąc już o stanowieniu zagrożenia dla kogoś z zewnątrz.

Gdy do tego równania dodasz świadomych magicznie, sytuacja się tylko pogorszy. Większość magów dąży do Wstąpienia, do czasów, gdy wszyscy ludzie będą mogli wspólnie kształtować lepszy świat. Niestety, większość innych istot nadnaturalnych widzi Wstąpienie w innym świetle. Spokrewnieni zdecydowanie nie chcą Wstąpienia; gdy nie będzie Śpiących, nie będą mieli z kogo się żywić, ponieważ Przebudzeni raczej nie będą chcieli być traktowani jako źródło pożywienia. Garou sprzeciwiają się większości ideałów Wstąpienia, ponieważ już bez „oświecenia” ludzie wyrządzili wystarczająco wiele zła. Jakie szaleństwo wywołają ludzie, gdy posiadą moc zmiany rzeczywistości na żądanie? Kto zapłaci za to, że jedna grupa ludzkości zechce przebudować rzeczywistość na swój sposób? Jak podziela to na Gaję i co stanie się z jej wojownikami? Nie, sojusze pomiędzy poszczególnymi grupami istot ponadnaturalnych po prostu do siebie nie pasują; ich poglądy zbyt się od siebie różnią, by mogło to zaowocować dłuższą współpracą.

Z wielką mocą

Dla Spokrewnionych i Garou zasady ukrywania się zostały już dawno temu ustalone, lecz dla Przebudzonych nie zostały one wyryte w kamieniu. Świat jest paskudnym miejscem, jeśli nie masz potęgi, a jeszcze paskudniejszym, jeśli masz jej tylko trochę. Moc powoduje, że jesteś zauważany. To, że jesteś zauważany oznacza, że nie możesz już unikać konfliktów. Magowie nie powinni walczyć ze Spokrewnionymi lub Garou na równych zasadach, ponieważ przegrają.

Nawet silny członek Bractwa Akaszy ma małą szansę na to, że pokona wilkołaka w walce wręcz. Garou są masywnymi do zabijania i zdecydowanie są w stanie pokonać maga w walce na pięści. Szczerze mówiąc, przeciętny Garou mógłby wziąć przeciętnego członka Bractwa Akaszy i zatłuc go na śmierć jego własnymi rękoma – zaraz po tym, jak wyrwałby je ze stawów. Najlepszym sposobem jest magia przypadkowa. Nie ryzykujesz Paradoksu, a łatwo możesz uniknąć trafienia, gdy stworzysz przed głową potwora linię wysokiego napięcia.

W magicznej walce, Garou mogą używać swoich Darów przeciwko Sferom magów i mogą wyparowywać większość zadawanych im obrażeń. Wszystkie Dary Garou chowają się przy mocach Ducha; te Dary zostały nauczone dzięki duchom. Kontrmagia jest ryzykowna, lecz możliwa, jeśli mag nie posiada wiedzy na temat Sfery Ducha (w **Book of Shadows** znajdują się zasady dotyczące kontrmagii za pomocą alternatywnych Sfer).

Ponieważ Spokrewnieni nie muszą się obawiać Paradoksu, są dla magów sporym zagrożeniem. Każdej Dyscyplinie można coś przeciwstawić, lecz moc maga musi zostać porównana z mocą Pijawki (patrz niżej). Wampiry są groźnymi wrogami, ponieważ są praktycznie nieśmiertelne. Żaden mag przy zdrowych zmysłach nie odważy się stawić czoła starszemu wampirowi nie mając przy sobie jakiejś nie-Paradoksalnej broni, ponieważ ostrożności nigdy za wiele.

Świat Mroku i systemy narracyjne zachowują pewną równowagę, lecz nie zawsze jest ona dostrzegalna na pierwszy rzut oka. Magowie mogą być ekstremalnie potężni, lecz cierpią z powodu sporych niedogodności ograniczających tę potęgę. Poza tym, Garou i Spokrewnieni, używając swoich Darów i Dyscyplin nie muszą się martwić Paradoksem, którego powinni wystrzegać się magowie.

Przykład

Wampir Nosferatu ma Niewidoczność 3 i używa mocy z poziomu 2, Niewidzialność. Stojący w pobliżu Garou czwartej Rangi próbuje użyć Daru Wycucie Żmija (poziom pierwszy), aby wykryć zepsucie w tej okolicy. Narrator wie, że Nosferatu śmierdzi Żmijem (ma niskie Człowieczeństwo). Czy Garou może go wyczuć, jeśli wampir używa Niewidoczności? Garou jest czwartej Rangi, a Dyscyplina Spokrewnionego jedynie na trzecim poziomie, więc Garou ma szansę go wykryć.

„Ma szansę” jest tutaj kluczową frazą. Te zasady nie przekreślają istniejących, zdolność nie jest automatyczna. Innymi słowy, Garou wciąż musi wykonać rzut Percepcja + Okultyzm (jak każdy inny Garou używający **Wycucia Żmija**); jeśli nie osiągnie sukcesów, wtedy nie wykrywa zepsucia. Z jednym sukcesem wyczuje Nosferatu.

A co by się stało gdyby Garou miał trzecią Rangę? Jego moc byłaby wtedy równa Niewidoczności Nosferatu. Rezultat będzie zależał od wyniku kontrakcji. Garou rzuci Percepcję + Okultyzm, a Nosferatu Spryt + Krycie się (jak każdy inny Spokrewniony używający Niewidzialności). Wygra ten, kto uzyska więcej sukcesów. Jeśli zwycięży Nosferatu, pozostanie niewidoczny i niewykryty. Jeśli wygra Garou, wykryje Nosferatu. W przypadku remisu zwycięża broniący się; w tym przypadku Nosferatu pozostałby w ukryciu. Jeśli Garou nie wykonuje aktywnych poszukiwań, Nosferatu ciągnie korzyści z remisu.

Co by się stało, gdyby Garou był jedynie drugiej Rangi? Jego Dar nie byłby na tyle potężny, żeby przebić Niewidoczność. Narrator może jednak pozwolić graczowi wykonać rzut i po prostu mu powiedzieć, że nic nie wyczuwa.

Zasady łączenia systemów



Zamieszczone tu zostały pewne zasady łączenia poszczególnych systemów narracyjnych. Są to jedynie ogólne wytyczne. Poszczególne zasady powinny przeważać nad ogólnymi, lecz powinny brać te wytyczne pod uwagę. Wyjaśnienia podane przy poszczególnych Dyscyplinach, Darach, Sferach czy Arkanach powinny być nadrzędne względem jakichkolwiek zamieszczonych tutaj uwag. Bądź tajemniczy i niech opowieść tobą kieruje. Narrator powinien być artystą tworzącym rozsądną rzeczywistość, nie tyranem obłożonym podręcznikami.

Poziomy mocy

Gdy postać używa jakiejś mocy przeciwko komuś innemu i powstaje pytanie czy postać jest na tyle potężna, by to osiągnąć, użyj następującego sposobu: porównaj wartość Dyscypliny wampira, Rangę Garou, wartość Sfery maga, czy wartość Arkanum upiora. Istota z najwyższym wynikiem „wygrywa”, jej moc działa silniej. W przypadku remisu następuje rzut kontrakcji.

Uwaga: Wyniki porównywane są według zdolności istoty, nie zaś według poziomu użytej mocy. Innymi słowy, Spokrewniony z Dominacją 4, który użyje mocy Rozkaz, będzie miał większą szansę sukcesu niż Spokrewniony z Dominacją 1. Nie zmieniają się takie elementy jak: czas trwania, obrażenia i zasięg, lecz efekt działania na innych ponadnaturalnych tak.

Dyscyplina	Ranga Garou	Wartość Sfery*	Arkanum
1	1 (Cliath)	1	1
2	2 (Fostern)	2	2
3	3 (Adren)	3	3
4	4 (Athro)	4	4
5	5 (Starszy)	5	5
6+	6+ (Starszy)	—	—

* W przypadku Efektów koniunkcyjnych użyj najwyższej wartości Sfery wykorzystanej w wykonywanym Efekcie.

Stopnie Trudności

Czasami gra będzie wymagać od gracza, by obronił się za pomocą Cechy, której nie posiada. Na przykład, niektóre Dary Garou wymagają Szału ofiary jako stopnia trudności przy aktywującym je rzucie. Magowie nie posiadają Szału, więc czego postać powinna użyć w zamian?

Jeśli wszystko inne zawodzi, podstawowym stopniem trudności jest 6. Jeśli ofiara aktywnie się opiera, Narrator może w zamian użyć jej Siły Woli. Jest to łatwa w użyciu Cecha, ponieważ występuje we wszystkich systemach narracyjnych. Wykorzystaj zdrowy rozsądek; twoje sesje powinny wzbudzać emocje, a nie być testami z matematyki.



Magia bezpośrednia i trafianie celu

Przeciwnicy nie zawsze stoją spokojnie. Tak więc cele bezpośrednich magicznych ataków powinni mieć pewną szansę uniknięcia zbliżających się napaści. Bezpośrednie ataki, takie jak błyskawice, wybuchy, czary przekształcające, magiczne pociski czy strumienie świętego światła, są zazwyczaj wulgarne i jak najbardziej widoczne. Jeśli przeciwnik może zobaczyć lub wyczuć zbliżający się magiczny Efekt, może próbować go uniknąć, jakby była to normalna broń dystansowa, upadający budynek itp. Jeśli mag Porządku Hermesa zaczyna krzyczeć w łacinie i machać rękoma, myślące istoty powinny podjąć środki ostrożności.

Ataków Umysłem także można „unikać”, za pomocą testu Siły Woli w miejsce zwyczajowego uniku, oczywiście jeśli ofiara jest świadoma ataku. Trudność uniknięcia wynosi 6 (tak, jest to zmiana zasad z podręcznika do **Magia**, użyta w celu ułatwienia); każdy sukces usuwa jeden z sukcesów maga.

Uniki fizyczne wykonuje się przeciwko stopniowi trudności 6 i odejmuje sukcesy tak, jak zazwyczaj. Tak więc magia wciąż może odnieść skutek, lecz może być on znacznie słabszy, niż zaplanował to mag. Niektórych Efektów można całkowicie uniknąć za pomocą dobrego rzutu, na przykład zawałającego się budynku lub atakującego ducha. Nie można używać Siły Woli, aby „nie uwierzyć” w fizyczny atak.

Każdą napad powodującą obrażenia fizyczne można wyparowywać; nie można tego czynić w przypadku bezpośrednich obrażeń umysłowych.

Przedstawione zasady sprawiają, że agresywna magia staje się większym wyzwaniem dla rzucającego i jest mniej śmiertelna dla ofiary. Magowie walczący z HIT Markiem strzelającym z działa Sił, mają teraz więcej możliwości niż tylko kontrmagia. Podobnie, mag próbujący zamienić wampira w fotel ogrodowy powinien raczej spróbować innego sposobu...

Obrażenia

W grach narracyjnych występują dwa rodzaje obrażeń: zwyczajne i prawdziwe. Większość magicznych ataków wyrządza zwyczajne obrażenia, są jednak wyjątki. Niektóre stworzenia ponadnaturalne oprócz przypadków wymienionych tutaj otrzymują jeszcze prawdziwe rany od srebra lub ognia.

Magowie doznają prawdziwych obrażeń z powodu...

- ... bezpośredniego wulgarного ataku Pierwszą lub obrażeń spowodowanych wulgarną magią Życia. (Z powodu tego, że wulgarna magia Życia rani bezpośrednio wewnętrzną energię życiową ofiary, nie można tych ran leczyć normalnymi sposobami, są więc obrażeniami prawdziwymi. W tego typu atakach przeciwko upiorom zamiast Życia wykorzystuje się Ducha).

- ... magii Sił wzmocnionych Pierwszą (w tym broń Talizmany, które w swoich obrażeniach wykorzystują Pierwszą). Nie dotyczy to Sił, Życia lub Materii stworzonych za pomocą Pierwszej, jedynie ataków wykorzystujących Pierwszą, aby „doładować” obrażenia. (Na przykład

Transmutacja Mniejszych Sił nie powoduje poważnych obrażeń, a rota **Pazury w Book of Shadows** wykorzystująca przy każdym trafieniu punkt Kwintesencji robi to).

- ... naturalnej broni istot ponadnaturalnych.
- ... magii Ducha, która wzywa duchy do bezpośredniego ataku na ofiarę.
- ... ataków wykorzystujących wulgarną magię Entropii, które mają bezpośrednio oddziaływać na ciało.

We wszystkich pozostałych przypadkach obrażenia nie są prawdziwe i magia może je leczyć w normalny sposób. Należy także zauważyć, że Umysł nigdy nie powoduje prawdziwych obrażeń.

Powinno się tu także wyjaśnić jedną sprawę związaną z obrażeniami i używaniem magii: ranna postać ma z powodu obrażeń zmniejszoną Pulę Kości przy rzutach na Atrybut + Zdolność. Jednak wynikające z Poziomu Zdrowia kary nie powinny odejmować kości przy używaniu magii (na przykład test Arete). Używanie Arete wynika ze stanu umysłu, nie ciała; złamana noga lub pęknięte biodro nie powstrzyma cię przed korzystaniem z posiadanych Sfer.

Zasady dodatkowe

Przedstawione paragrafy dotyczą specyficznych sytuacji, które mogą wyniknąć w trakcie prowadzenia gry łączącej systemy.

Kontrola umysłu

Różne ponadnaturalne grupy w Świecie Mroku mają zdolności pozwalające na przysłanianie swojego umysłu, a nawet kontrolowanie go. Jednak większość osób posiada możliwość obronienia się przed kontrolą umysłu za pomocą swojej Siły Woli (patrz odpowiednie zasady podane przy używanych mocach). Niektóre postacie mają nawet zdolność magicznej obrony przed tym atakiem, użyj wtedy podanych już zasad poziomów mocy. Magowie muszą do obrony wykorzystać Sferę Umysłu, a Garou muszą posiadać Dar pozwalający im ochronić się przed takim atakiem (przykładem może być Dar Srebrnych Kłów, **Osiłona Umysłu**). Wampiry nie dysponują powszechną Dyscypliną, która umożliwiłaby im obronę.

Prawdziwa Wiara

Prawdziwa Wiara może się odzwajemnić wiernym wieloma cudownymi zdolnościami i efektami, w które można uwierzyć, jak moc odpędzania wampirów. Jednak Prawdziwa Wiara nie odpędza wilkołaków. W niektórych przypadkach osoba wierząca może przegonić Garou gałązką wilczej jagody, musi jednak całym sercem wierzyć w ten przesąd, a ponadto nie jest łatwo znaleźć tę roślinę w nowoczesnym świecie. Stawmy czoła prawdzie, większość ludzi wstydzi się przyznać, że wierzy w bajeczki. Odkrycie tego, że wilkołaki istnieją, nie musi koniecznie znaczyć, że uwierzy się we wszystkie słyszane przez lata bzdury. Innymi słowy, większość postaci graczy ma zbyt wiele zdrowego rozsądku, by móc wykorzystać przesąd dotyczący działania wilczej jagody.

Czasami Prawdziwa Wiara może zostać wykorzystana, aby ochronić się przed nawiedzaniem i nękaniami przez

widma. Umarli czasem mogą zostać odesłani za pomocą modlitwy o zbawienie, a czasami jest to niemożliwe.

W **Book of Shadows** zamieszczono informacje, że Prawdziwa Wiara może działać czasami jako kontrmagia przeciwko magom. Zasady dotyczące używania Prawdziwej Wiary przeciwko wampirom podane zostały w **Podręczniku Gracza do Wampira** i w **Hunters Hunted**. (Wersja, której użyjesz powinna zależeć od tego, czy twoja saga jest oparta na Kainitach, czy na łowcach. Daj bohaterom szansę).

Wyjaśnienie Taumaturgii

Taumaturgia jest słowem, które odnosi się do magii. Niektóre słowniki definiują ją bardziej dokładnie, niż inne. Termin ten pojawia się w wielu znaczeniach w różnych grach narracyjnych. Aby łatwiej ci było nawigować na morzach nieładu, użyj przedstawionych wskazówek. Jeśli nazwa „taumaturgia” nie pojawia w żadnym z wymienionych tutaj znaczeń, przyjmij, że jest to po prostu inne określenie magii. Jeśli wymieniona jest z dużej litery, przyjmij, że odnosi się do wampirzej Taumaturgii.

Wszystkie trzy rodzaje taumaturgii działają w sposób statyczny – tak jest, taumaturgia zawsze działa w ten sam sposób. Nie wywołuje Paradoксу, lecz jej efekty są bardzo ograniczone. Prawdziwa Magia przekształca rzeczywistość, a nowe wzorce dają ryzyko Paradoксу, jednak daje magowi większą swobodę niż statyczne rytuały.

- **Wampirza Taumaturgia:** najczęściej wykorzystywana w systemach narracyjnych. Dotyczy Dyscypliny Taumaturgii, praktykowanej zazwyczaj przez klan Tremere. Znana jest także jako magia krwi i wydaje się działać dzięki pewnym specyficznym właściwościom krwi wampirów. Jedynie Spokrewnieni i ich ghule wydają się używać tego typu magii. Więcej szczegółów można znaleźć w podręczniku **Wampir**, ss. 184-188.

- **Magia ludowa:** Ta forma rytualnej magii, podana w dodatku do Wampira **Podręcznik Łowcy** (ss. 63-64) jest czasem nazywana Taumaturgią. Nie powinno się jej mylić z Dyscypliną wampirów. Jest to bardzo ograniczona forma magii. Więcej szczegółów na jej temat znajduje się w **Ascension's Right Hand**.

- **Mroczna Taumaturgia:** Jest to magia demoniczna, praktykowana przez niektórych członków sekty wampirów Sabatu, oraz przez nie-magów Diabolistów. Ci, którzy chcą używać tego typu magii, muszą poświęcić swoją duszę lub zrobić coś równie głupiego. Patrz **Storytellers Handbook to the Sabbat**, ss. 50-58.

Magyczne tworzenie światła słonecznego

Mag może chcieć wykorzystać ten efekt, aby zniszczyć wampiry lub przegonić je z terenu działania efektu. Jeśli jest przeprowadzany w ciągu dnia, mag musi po prostu znaleźć sposób, aby zaświecić istniejącym światłem w kierunku ofiary. Może to wymagać spowodowania, że stłuką się okna i promienie słoneczne dostaną się do środka, lub też można stworzyć zestaw luster, które doprowadzą światło aż do piwnicy, gdzie normalnie nigdy nie dochodzi.

Jeśli jest przeprowadzony w nocy, wymaga przywołania słońca z nicości. Jest to zdecydowanie magia wulgarna i wymaga efektu koniunkcyjnego wykorzystującego Pierwszą 2 i Siły 3. Bez Pierwszej można stworzyć światło, lecz nie będzie ono wystarczająco realne lub też nie będzie miało odpowiedniego Wzorca, aby działało na wampiry. Zwykłe promieniowanie ultrafioletowe nie wystarczy.

Jeśli jest to bezpośredni efekt magiczny, wtedy używa się normalnych zasad obrażeń, bazowanych na poziomie Sfery i liczbie sukcesów, a te zasady odnoszą się do bezpośrednich ataków. Jeśli nie jest bezpośredni, użyj zasad dotyczących obrażeń z powodu światła słonecznego podanych w podręczniku **Wampir: Maskarada** s. 179. Przywołane światło oślepi czasowo osoby nie będące wampirami, lecz nie uczyni im krzywdy.

Przełamanie Więzi Krwi

Wampirzą Więź Krwi można przełamać dzięki magii, jednak musi być ona potężna. Od tego jak dokładnie gracz opisze efekt magiczny zależy to, czy będzie to magia przypadkowa, czy wulgarna. Niezbędny jest efekt koniunkcyjny następujących Sfer: Entropia 3, Pierwsza 1, Umysł 3, Życie 4.

Oprócz tego mag musi poznać naturę Więzi Krwi. Nie może zniszczyć tego, czego nie rozumie. Tak więc postać będzie musiała poszukać informacji na temat Więzi Krwi lub też musi posiadać Zdolność Wiedza o Rodzinie (i pomyślnie zaliczyć test Inteligencja + Wiedza o Rodzinie). Medycyna, Okultyzm lub Autorytet mogą pomóc jako Zdolność uzupełniająca.

Działanie równoczesne

Wampiry z Akceleracją mogą mieć więcej niż jedną akcję w turze bez dzielenia swojej Puli Kości. Garou mogą wykorzystać jedną dodatkową akcję za każdy wydany punkt Szału. Jak magowie mogą dorównać tej gwałtownej aktywności? Efekt Akceleracja Czasu (Czas 3) pozwala na dodatkowe działania. Patrz s. 223 w podręczniku **Mag: Wstąpienie**.

Płądrowanie caernów

Garou nie lubią magów, oskarżają ich często o płądrowanie ich świętych caernów. Jak magowie to robią i dlaczego?

Caerny są ogromnymi zbiornikami Kwintesencji. Magowie mogą w pewnym momencie zechcieć „naładować swoje akumulatory” w pobliskim Węźle. Nie dotyczy to zbytnio miasta Meksyk – zatruta Kwintesencja z Podbrzusza wypaczy każdą magię, do której zostanie użyta. Zdarza się to jednak czasami w innych miejscach. Wilkołaki uważają swoje caerny za święte miejsca. Niewielu osobom, które nie są Garou, pozwala się wejść na obszar przeciętnego caernu (choć miejskie caerny są zazwyczaj wyjątkiem od tej reguły). Jeszcze mniej osób miało okazję czerpać ze świętej energii Gai, aby wykorzystać ją dla ludzkiej magii. Od czasu do czasu zawiązuje się pewne umowy, lecz tego typu sojusze są dość niezwykle.

Aby dostać się do Kwintesencji caernu wymagana jest magya Pierwszej-trzeciej rangi; do silnych caernów (Poziom 3 i więcej) można się „włamać” wykorzystując Ducha 4, aby odgrodzić duchy chroniące to miejsce. Temu ostatniemu Efektowi brutalnie przeciwstawia się wszyscy przebywający w pobliżu Garou! Jeśli wilkołaki dały magowi pozwolenie na dostęp do caernu, Strażnik szczepu pomoże mu korzystać z energii. Jednak nie zdarza się to często, niezbędny jest bardzo ważny powód. Nie wystarczy „Hej, on jest moim kumplem, jest w porządku”

Gdy mag sięgnął już do Kwintesencji, przyjmij, że caern ma maksymalnie dziesięć punktów Kwintesencji na swój poziom. Jeśli nie chcesz się przejmować liczbami, przyjmij, że jeden lub dwóch magów będzie w stanie napęłnić swoje Wzorce zanim wilkołaki zarządzą przerwę. W niektórych caernach można zbierać Hausty (patrz *The Book of Shadows*), lecz wilkołaki nie będą tym zachwycone.

Ranienie za pomocą magyi

Mag nie może po prostu za pomocą małego ruchu nadgarstkiem zranić istoty ponadnaturalnej. Wymaga to magyi (lub też porządnego pistoletu ze srebrnymi kulami, drewnianego kołka czy też przewracającego się budynku). Użyj tych wskazówek do magyi bezpośredniej wymierzonej w nadnaturalnych o dziwnej budowie (Garou są uznawani za ludzi i dotyczą ich normalne zasady magyi).

Wampiry: Bezpośrednie zranienie wampira wulgarną magią wymaga koniunkcyjnego efektu Materii i Życia. Nie są one całkowicie żywe lub umarłe (bezwładna materia), lecz mają w sobie żyjący element (krew). Jakikolwiek Efekt zadający prawdziwe obrażenia wykorzystuje zazwyczaj te Sfery.

Upiory: Magya życia nie jest w stanie zranić upiora, niezbędny jest do tego koniunkcyjny efekt Entropii i Pierwszej. Magya ducha działa na upiory w taki sam sposób jak Sfera Życia na żyjących, lecz życie i Materia nie dają żadnego rezultatu. Zauważ także, że jeśli upiór nie jest Ucieleśniony, magowie muszą najpierw użyć **Zmysłu ducha**, aby go zobaczyć. Udany test Percepcji i Świadomości może ostrzec maga, że upiór jest w pobliżu. Stopień Trudności tego rzutu wynosi zazwyczaj 6, lecz może zależeć od okoliczności.

Rytuał Umarłych

Poziom piąty

Rytuał ten jest połączeniem rytuału śmierci i mistycznego. Stara się on ułagodzić nieprzyjazne duchy zanim zmusi je do opuszczenia świata żyjących i powrotu do Cienistych Ziem (Penumbry umarłych), zanim ulegną zepsuciu i rozpełzną się po rządzonej przez Żmija mieście. Podnosząc poziom Bariery/Rękawicy (nazywanej przez potępieńców Całunem) między światem żywych i umarłych, miejscowi Gnatożuje przywracają równowagę i zapobiegają szerzeniu się chaosu podczas Dni Umarłych.

Rytuał Umarłych jest lokalnym obrzędem, stworzonym przed kilkudziesięciu laty przez Ojca Pelo Blanco (Gnatożuje mówcę duchów), aby chronić przed sobą światy żywych i umarłych. Co roku Szczep Słodkiej Wody przeprowadza ten rytuał podczas punktu kulminacyjnego Dni Umarłych. Z uwagi na sezonowość ludzkich świąt i obrzędu Garou, Rytuał Umarłych działa tylko w tym czasie.

Obrzęd trwa kilka godzin. Gdy mistrz ceremonii rozpoczyna śpiew, pozostali Garou tańcząc, śpiewając i pijąc, doprowadzają się do stanu ekstazy. Wraz ze wzrostem mocy wzmacnia się Bariera pomiędzy obydwooma światami, co zmusza upiory do powrotu do Cienistych Ziem i blokuje je po tamtej stronie Całunu. Pochwały i podarunki ofiarowywane duchom podczas samego rytuału są w stanie w pewien sposób ułagodzić widma. Wielu wraca do swojej zwykłej egzystencji przerywanej krótkim okresem wykorzystanej odpowiednio wolności. W przyszłym roku cykl rozpocznie się od nowa.

Mechanika gry: Mistrz ceremonii wykonuje test Charyzma + Obrzędy, ST 9. Za każdych dziesięciu wilkołaków uczestniczących w rytuale, ST obniża się o 1. W przypadku powodzenia, wszystkie widma zostają wypędzone z miasta na liczbę tygodni równą liczbie uzyskanych sukcesów. Na ten czas Całun wzrasta do 10, co uniemożliwia duchom oddziaływanie na świat żyjących. Żaden mistrz ceremonii w mieście Meksyk nigdy nie zawiódł w czasie tego ważnego obrzędu. Ciarki przechodzą na myśli, co stałoby się, gdyby mu się nie udało...

Chaos

CZYNNIK™

Łowca Skalpów jest na wolności!

Samuel Haight, arcywróg wszystkich Garou i cel Verbeny odkrył sekret, który może rozpocząć Gehennę! Cały Świat Mroku, magowie, Spokrewnieni i Garou, pragną go odnaleźć. Jedni chcą go zabić. Inni chcą mu pomóc...

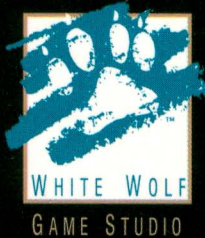
W Dzień Umarłych!

Z Mexico City po pustynię Jordanii, Haight i jego sprzymierzeńcy przemierzają świat w celu odkrycia tajemnicy nieskończonej potęgi. Czy wzmocni ona Haighta, czy też doprowadzi do końca znanego nam świata?

Musi zostać zniszczony!

Czynnik Chaosu jest wielowątkową przygodą dla: **Wampira**, **Wilkołaka** i **Maga**. Zawiera w sobie:

- Przewodnik po Mexico City, zapleczu Technokracji i kwaterze głównej Sabatu.
- Straszłą tajemnicę, która może rozpocząć Gehennę.
- Ostatnią bitwę Samuela Haighta!



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



ISBN 83-87376-35-3