

KSIEGA *Sza Leństwa*

Podręcznik Mroku do Maga: Wstąpienie™

New RPG Order

Prezentuje

Mag Wstąpienie - Księga Szaleństwa



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: harfista
Skan.....: harfista
Korekta.....: harfista
Efekt końcowy.....: harfista
Liczba stron.....: 147
Rozdzielczość.....: 2470x3240
Wydawnictwo.....: ISA
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2001
Data release'u.....: 2010.12.02

Opis:

Księga Szaleństwa jest suplementem do Maga: Wstąpienie, badającym mroczniejsze obszary zasięgu magii, zawierającym:

- szczegóły na temat najgroźniejszych wrogów maga,
- tuziny mistycznych stworzeń z Mrocznej Strony,
- wskazówki dla narratora, kosmologię i wiele więcej.

Info :

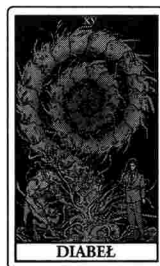
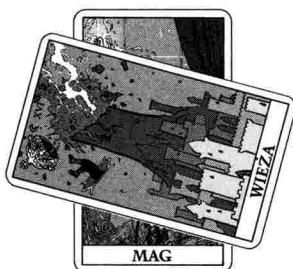
Jeśli spodobała ci się ta książka, po 24h koniecznie kup ją w najbliższym sklepie z grami RPG bądź przez internet. Dajmy zarobić polskiemu wydawnictwom, by te mogły dalej wypuszczać kolejne podręczniki dla naszej przyjemności.

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.

KSIĘGA

Sza Leśstwa

Szepty na zewnątrz, Chaos wewnątrz



Bill Bridges, Phil Brucato, Steven Brown,
Sam Inabinet i Kathleen Ryan

Opracowanie oryginalne:

Autorzy: Sam Inabinet (Nephandi i Paradoks), Kathleen Ryan (Maruderzy), Steve Brown (Demony), Bill Bridges (Duchy oraz ich zasady) oraz Pan „Napraw to, Phil” Brucato (Dużo wszystkiego)

Materiał dodatkowy: Cynthia Summers, Jim Moore, Mike Chaney

Rozwinięcie: Phil Brucato

Redakcja: Cynthia Summers

Dyrektor artystyczny: Richard Thomas

Projekt graficzny i skład: Kathleen Ryan

Ilustracje: Mark Jackson, Joshua Gabriel Timbrook, Lawrence Allen Williams, Dan Smith, Alex Sheikman, Mike Chaney, Kathleen Ryan i Tomm Coker

Pierwsza strona okładki: Michelle Prahler

Czwarta strona okładki: Rob Dixon

Specjalne podziękowania otrzymują:

Bill „Schwytyany w pogo” Bridges za to, że napluł na niego Elfman.

Andrew „Paskudny kleisty lepki” Greenberg za podpuszczenie Briana, by umoczył dziób.

Mike „Osobista uraza” Tinney za sportretowanie nas wszystkich w najlepszym świetle.

Ian „Owczarek angielski” Lemke za wprowadzenie szczypty rozwagi do gorączkowych sesji Faerie.

Jennifer „LARP! LARP! Mush! Mush!” Hartshorn za uspokojenie się.

Ken „Ooo, boję się” Cliffe za wstrząsający wypukły druk z okładki.

Cynthia „Metafizyka 101” Summers za poznanie w nieprzyjemny sposób, czym jest Paradoks.

Erin „Eterkrólowa” Kelly za umieszczenie Synów pod mikroskopem.

Phil „Wojownik drogi” Brucato za dotarcie na GenCon w jednym kawałku.

I pożegnalne „Do zobaczenia” dla Briana „Byron twierdzi” Campbella za przypomnienie nam, czym naprawdę jest GenCon.



735 PARK NORTH BLVD
SUITE 128
CLARKSTON, GA 30021
USA

© 1994, 2001 by White Wolf. Wszelkie prawa zastrzeżone. Powielanie bez pisemnej zgody wydawcy jest całkowicie zabronione, z wyjątkiem krótkich fragmentów na użytek recenzji. **Mag: Wstąpienie oraz Księga Szaleństwa** są znakami handlowymi White Wolf Game Studio. Wszelkie 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 rozwagę.



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.
Al. Krakowska 110/114
02-256 Warszawa
tel./fax: (0-22) 846-27-59
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 83-87376-38-8

Zapraszamy do odwiedzenia naszej strony internetowej

www.isa.pl

KSIEGA

Sza LeńsTwa

Spis treści:

Preludium: Sępy	4
Wprowadzenie: Pierwotne skowyty	7
Rozdział Pierwszy: Nephandi	11
Rozdział Drugi: Paradoks	39
Rozdział Trzeci: Maruderzy	67
Rozdział Czwarty: Demony i kulty demoniczne	99
Rozdział Piąty: Umród	117
Dodatek: Zasady	133

Preludium: Sępy

Kathleen Ryan



Amanda ciężko opiera się o gruby, kamienny mur strażnicy, wdzięczna za każdy przejaw ciepła pustynnej nocy na Cerberusie. Godzinę temu te kamienie były zbyt gorące, by można ich było dotknąć, jednak teraz, długo po zachodzie słońca, młoda magini cieszy się z ich ciepła. Od pięciu godzin pełni wartę w samej Pielgrzymiej Bramie – pięć godzin obserwowania wzorców ochronnych, gdy przybywają podróżni, pięć godzin eskortowania ich przez labirynt strażnicy i pięć godzin pięciominutowych rozmów przed powrotem monotonii powinności.

Dla zabicia czasu wpatruje się w sępy, by zmusić je do spuszczenia wzroku.

Gdy ostatni delegat zaczyna przejście, jest już północ, a blask ochron miesza się z pierwszym światłem Plutona.

– Dochodzi cholerna chwila. – Amanda prostuje się i sięga po torbę. Wzorce odczytują prawidłowo (podróżny jest przyjazny i oczekiwany).

– Przepraszam? – mówi mężczyzna dość niepewnym głosem. – Jest tu ktoś?

– Odwróć się.

– Och. Witaj –mężczyzna teraz już pewnie się odwraca i uśmiecha. – Nazywam się Alexander Gericault. – Stawia wyżej kołnierz swego płaszcza. – A ty musisz być nową uczennicą Senexa, panną Jonsson?

– Tak. – Uprzejmie gryzie się w język, lecz odczuwa ulgę z powodu niezręcznej ciszy, jaka następuje. Westchnąwszy przechodzi do tej samej bezosobowej rozmowy, którą stosowała przez cały dzień. – Tak, to ja. Nazywaj mnie Amanda.

– Z przyjemnością, Amando – mówi miłym tonem.

– Idź za mną, proszę. Główne budynki znajdują się w tym kierunku. – Podnosi latarnię z półki za drzwiami. – Byłeś tu już kiedyś?

– Nie ostatnio. – Amanda słyszy brzęk, gdy podróżny podnosi swoje światło. – Jednak kiedyś często tu bywałem.

– To dobrze. A więc nie będę powtarzać całego ostrzeżenia. Pamiętaj tylko, trzymaj się bardzo blisko...

– Z przyjemnością. – Amanda odwraca oczy. – Tak naprawdę – ciągnie Gericault, gdy otwierają pierwsze z wielu drzwi labiryntu – miałem nadzieję, że mnie pamiętasz.

Amanda zerka na niego z zaciekawieniem. W migoczącym, poruszającym się świetle lampy, jego wyczekująca, uśmiechnięta twarz wydaje się tańczyć, zaś włosy powiewają na wietrze dmącym w korytarzu... cienie nadają jego rysom dramatyzmu, a oczy wydają się płonąć. Amanda po raz pierw-

szy zauważyła, że ten opieszale, nużący gość jest również bardzo przystojny.

– Nie, obawiam się, że nie – mówi chłodno. – Spotkaliśmy się już kiedyś?

Gericault okazuje rozczarowanie – w jego uśmiechu pojawia się gorycz, a ognie w oczach wydają się odleglejsze. – Nie za twojego życia.

Amanda odwraca wzrok ku zasuwce, którą trzyma w dłoni. Dzisiaj jest zamknięta. – Słucham? – Znow zaczynają iść, ku innej znanej jej drodze.

Chrząka nerwowo za nią. – Ja... no cóż, mogę się z tym pogodzić. Byłem twoim kochankiem w twoim poprzednim wcieleniu.

– Och. – Przez kilka chwil Amanda idzie nic nie mówiąc. – Przykro mi. Obawiam się, że nic nie pamiętam ze swoich poprzednich wcieleń. – Te słowa wydają się jej jednak brzmieć z jakiegoś powodu źle. Przełyka ciężko ślinę, świadoma jego kroków i wzroku. Powietrze wydaje się jej gęściejsze, a im dalej idą, tym ściany są bliżej. Po chwili znow się odwraca. – Jaka ona była?

– Była bardzo piękna... jak ty, ale ciemna – mówi on – miała niemal czarne oczy i włosy oraz stanowczą, kwadratową szczękę, gdy była uparta. – Zwalniają lekko przed ślepą ścianą, której Amanda nie pamięta. Zna jednak strażnicę wystarczająco dobrze, by wiedzieć, że często i w jaki sposób się zmienia, bez wahania wybiera więc nową drogę.

– Miała ognisty temperament – mówi, a Amanda wręcz słyszy jego uśmiech. Jego głos słabnie jednak i następne słowa są wymawiane cicho, jakby z uwielbieniem i czcią – i namiętną naturę. Jednak dla swoich przyjaciół była uprzejma. Nazywała się Mercedes Gonzaga Ortiz, a my nazywaliśmy ją Mercy. – Odpowiedział mu jedynie wiatr, a on również wydawał się być pełen żalu.

– Byliśmy partnerami i kochankami, a w Tellurii nie było zbyt wielu, którzy mogliby dorównać zawiłości naszego rzemiosła... – Korytarz zakończył się ślepo i stanęli twarzą w twarz. – Jestem jednak pewien, że już to wszystko słyszałaś.

– Nie, nie słyszałam. – Niemal nieświadomie przebiega wzrokiem po jego twarzy i, tkwiąc pomiędzy spokojem jego słów oraz swoim własnym zmartwieniem, zauważa zdumienie, które podnosi do góry jego brwi, choć dobrze je ukrywa. – Musimy się trochę cofnąć. Niektóre z tych ścian przesunęły się od północy.

Odwracają się i idą, a on podąża za nią. – Senex nie mówił ci o Mercy?

– Tylko o stronie metafizycznej, ostry nóż zamiast tępego. Czy on ją znalazł?

– Była jego najlepszą studentką.

– Och – wydaje się jej to wszystkim, co mogła powiedzieć.

– Cóż, być może tak jest lepiej – mówi w zamyśleniu przybysz. – Gdybym był na jego miejscu, najprawdopodobniej również próbowałbym cię osłaniać, dopóki nie uznałbym cię za wystarczająco silną, by sobie z tym poradzić.

Amanda czuje, jak czerwienieje jej twarz. Czuje, że siła nie jest już jej problemem.

– Wystarczająco silną, by z czym sobie poradzić?

– To tylko... cóż, zbyt wiele historii starożytnej. Starzy kochankowie, starzy wrogowie, stare zbrodnie... Mercy jest martwa, a ty żyjesz, tak więc to twoje czyny powinny się teraz liczyć, nie to, co ona mogła kiedykolwiek zrobić. – Wzdycha głęboko. – Jednak, gdybyś zrobiła ostatnią przysługę dawnemu kochankowi twojego Awatara...

– Jaką przysługę? – pyta bacznie.

– Odpowiedz mi szczerze na jedno pytanie. Czy jesteś tu szczęśliwa?

– Nie wiem – odpowiada po długiej chwili Amanda. – Zazwyczaj jest tu lepiej niż na Ziemi. Czasami Starzec naprawdę mnie wkurza, ale... to tak, jakbym była martwa, pracowała jako najemna dziwka Sandera, a z powrotem sprowadziło mnie to, że Starzec niemal mnie zabił. Dzieje się tu sporo gówna, ale przynajmniej jest to szczerze gówno, nawet jeśli jest złe.

Gericault zaczyna się głośno śmiać. – To prawda. Przyznaję, że inicjacja zdziałała dla ciebie cuda, nawet jeśli żałuję, że to nie ja pierwszy do ciebie dotarłem – znów chichocze. – Jednak w kwestii gówna, z czym się nie zgadzasz?

– Ze zbyt wieloma rzeczami – śmieje się Amanda i posuwistym gestem wymachuje latarnią. – Zbyt wieloma. Gdy tylko dojdę do wniosku, że coś, o czym myślę, jest faktem, wpadam na coś, co odwraca mnie o sto osiemdziesiąt stopni...

– ...jak Druga Siódemka?

– Co?

– David Cho i jego hołota.

– Racja. – Przez chwilę Amanda zastanawia się, skąd on wie, jednak w międzyczasie zdanie to biegnie własną drogą. – A Starzec nie jest zbyt pomocny. To taki cholerny pustelnik... jak wszyscy tutaj. Czasami czuję się jakby...

– ...jakby nie mówili ci wszystkiego? – Gericault przerywa jej głosem brzmiącym jak oskarżenie. Słowa te trafiają Amandę w żołądek i biegną wzdłuż piersi, by ją uciszyć. – Rozmowy zamierają, gdy wchodzisz do pokoju, a inni studenci pracują razem, bez ciebie? Goście wpatrują się w ciebie i szepczą coś z przejęciem do rezydentów? Amando, czy kiedykolwiek miałaś uczucie, że oni ci nie ufają?

Latarnie znów odbijają się w jego oczach, a ów ogień nie ogrzewa jej. To wszystko prawda – ona wie o tym – jakby on odczytał każde słowo z powierzchni jej serca. Nawet jednak gdy wzrasta gniew przeciwko Starcowi, pochłania go jej nagle

przeżalenie. Z grozą zdaje sobie sprawę, z kim i czym rozmawia, i dlaczego on jest tutaj.

– *Nephandus*.

– Tak. – Jego wzrok jest niewzruszony, nie schodzi z niej.

– Powiedzieli, że coś po mnie przyjdzie.

– Czy sądzili, że potrzebujesz ostrzeżenia? – Zachrypnięty szept jest niemal materialny, wślizguje się do jej uszu.

– Nie będę cię słuchać.

– Już to robisz.

– Skłamałeś!

– Nie – potrząsa lekko głową. – Nie musiałem. Przy tobie, mojej miłości, prawda jest moim sprzymierzeńcem.

– Jaka prawda? – Wzniesła się w niej iskra nieufności. – Nic, co mógłbyś powiedzieć...

– Cisza – on rozkazuje, a nawet echo się go słucha. – Musisz wiedzieć o czterech rzeczach, czterech rzeczach, które Senex ukrywałby przed tobą, gdyby mógł, a robiąc to, zabrałby ci wolę.

• Mercy poszła za mną do Łożyska – młoda magini wzdygnęła się słysząc tę nazwę – z miłości... jakkolwiek dziwne mogłoby ci się to wydawać.

• A gdy odeszła, woląc spróbować światła niż lśnić, jej najlepszy przyjaciel i nauczyciel – twój nauczyciel – doświadczył ją i zabił.

– A gdy się odrodziła, w swej nowej postaci, nawiedzał jej nowe życie – twoje życie – i odcinał od niej jej przeszłość, jakby dopadło ją zapomnienie... by powstrzymać ją – powstrzymać ciebie – przed przypomnieniem sobie i kochanka, i mordercy.

– A teraz, przepraszam, że cię przestraszyłem. – Pozwala jej iść, lecz wciąż mówi, i choć Amanda go wtedy nie słyszy, pamięta wyraźnie słowa. – Wiem, że potrzebujesz trochę czasu, by to wszystko przemyśleć. Znajdź kogoś, komu możesz *zaufać* i porozmawiaj z nim, zdobądź odpowiedzi na swoje pytania. – Podnosi głowę, jakby nasłuchiwał, i odwraca wzrok, uśmiechając się do niej. – Wróć, gdy tylko będziesz mnie potrzebowała.

Zataczając się, Amanda oddala się od niego. Światła zanikają. Zdmuchuje je silny wiatr, a za nimi podąża cały świat. Budzi się przy Pielgrzymiej Bramie. Pluton wschodzi, a ochrony jarzą się lekko z powodu niedawno rozpoczętego przejścia. Za nią, w strażnicy, rozbrzmiewa dudniący odgłos kroków.

Nagle wszystko i wszyscy wydają się ją otaczać – Starzec i tuzin innych magów pomagają jej wstać, witają prawdziwego gościa, rozmawiają głośno, gestykulują w powietrzu, zastawiają nowe ochrony – a ona pozwala im to wszystko robić. Starzec otacza ręką jej ramiona, a jego straszne, miłe oczy obserwują ją.

Jeden z pozostałych – jakiś napuszony Adept o imieniu, którego nie pamięta, i wszetecznymi rękoma, które pamięta, podchodzi do nich pewnym krokiem. – Cóż, odszedł już. Wszystko się skończyło. – Starzec go jednak ignoruje, odwracając się i prowadzi Amandę przez labirynt, nie mówiąc słowa.



Wprowadzenie: Pierwotne skowyty

*Wiele Szaleństwa w najbardziej boskim Sensie –
Dla odróżniającego oka –
Wiele Sensu – najczystsze Szaleństwo –
To jest Większość
W tym, we Wszystkim, zachowuje się –
Zgoda – ty i ja jesteśmy zdrowi –
Sprzeciw – jesteś absolutnie niebezpieczny –
I prowadzony na Łańcuchu –
– Emily Dickinson, „Much Madness is Divinest Sense”*



Esencja jest wyższym stopniem istnienia. Mimo to istnienie daje esencji swą formę. Paradoks. Substancja płodzi formę, lecz bez formy substancja jest nicością. Paradoks. Poczatalność jest oświeceniem, objawieniem prawdziwej natury rzeczywistości. Jak jednak wie każdy mag, aby stać się prawdziwie oświeconym, należy odrzucić narzuconą rzeczywistość i stworzyć swą własną.

Oświecenie jest więc szaleństwem. Dynamiczną psychozą.

Dla maga nie istnieją łatwe odpowiedzi.

Jestem zmianą, mówi mag. Jestem wzrostem; forma, chaos i moja wola określają wszechświat. Za pomocą zaledwie myśli, objawienia, mogę zmieniać prawa natury, przesuwając tory gwiazd, kształtować rzeczywistość zgodnie ze swoją wolą.

Natura powraca skowycząc, powala maga na ziemię, pluje mu w twarz i krzyczy: *Gównu prawda!!!*

Mag otrzępuje się i zaczyna od początku.

Niektóre z tych pierwotnych skowytów są naprawdę głośne. Ta księga jest ich pełna.



Szaleni marzyciele

Istnieją tacy, jak mówią najstarsze opowieści, którzy swymi marzeniami kształtują wszechświat, których wola definiuje prawa nie mogące zostać złamane nawet przez maga. Wola tych nieznanych kształtuje formę, która daje substancję Gobelinowi, kieruje przepływami i wzorcami, na które wpływa mag. Ich moc kpi sobie z maga.

Niektórzy Oświeceni stawiają czoła tym marzycielom, inni zaprzysiężniają się z nimi, zanoszą do nich błagania, wabią ich lub pętają. Nieważne jednak jak bardzo by się nie starali, nie mogą się nimi stać. Ci marzyciele nie zawsze są mili – niektórzy rozrywają umysły niczym nici pajęczyny, pożerają dusze jako przekąskę o północy, wydzierają istotę z ciała maga i wyracają ją na drugą stronę lub więżą ją w klatce swego własnego szaleństwa. Mag, który przekracza Rękawicę, rwie się do walki.

Technokratyczni naukowcy chcieliby zaprzeczyć istnieniu takich istot. Wiedzą jednak, że nie mogą, i poświęcili się chronieniu swych podopiecznych, Mas, przed tymi nieznanyimi istotami. Ludzkość, jak mówią, jest najszcześliwsza i najzdrowsza, gdy siedzi przed telewizorem z przyjemnym, obfitym obiadem, ma dobrą pracę oraz miły i bezpieczny dom. Być może mają rację. Z pewnością dzisiejszy człowiek woli sączyć piwo niż uciekać przed smokiem. Istoty z zewnątrz wciąż jednak miotają się niespokojnie na obrzeżach technokratycznego zaślepienia i naukowcy mają trudny orzech do zgryzienia śledząc, która „prawda” dzisiaj rozpada się w gruzy. Jeśli Wstąpienie jest masowym przeświadczeniem i ludzie wątpią we wszystko, co widzą, to co pozostanie, by ci ludzie mogli stworzyć własne przekonania, swe własne szaleństwo, swą własną rzeczywistość?

Marzyciele istnienia są poza kontrolą. Ludzkość zaś, zarówno Śpiący, jak i Przebudzeni, jest pozostawiona swemu własnemu szaleństwu. Nie jest to przyjemna wizja, ale przynajmniej nie jest nudna.

Jak korzystać z tej książki

Księga Szaleństwa często wspomina o tych marzycielach spoza barier. Można tu się natknąć na magów będących pod wpływem mrocznej strony tych marzeń, w nieuleczalny sposób dotkniętych Dynamiczną zmianą i rozkładem Entropii. Ujrysz bestie, których nauka nie może zaakceptować, kusicieli stworzonych przez rozmyślanie, duchy, które mającą tuż za zasięgiem wzroku, a także inne, które rodzą się z obaw, by strzec rzeczywistości. Czytaj i korzystaj.

Książka ta nie jest nieskończoną listą współczynników, którymi można by ciskać w bohaterów. Gracze nie boją się zwyczajnych potworów. Atmosfera – tajemniczość, zwątpienie, niepewność, obawa i gwałtowne zmiany nastroju – to klucz do pełnego wykorzystania tego dodatku. Znajduje się tu mnóstwo stworów, jednak prawdziwa moc szalonych marzycieli nie leży we współczynnikach, lecz w tym, czym wy, gracze i Narratorzy, je obleczecie.

Każdy rozdział podaje pewne szczegóły na temat kryjących się w cieniach istot. Boczne ramki w każdym z nich oferują Narratorom wskazówki, w jaki sposób stosować te istoty w ich Sagach. Pod koniec każdego rozdziału zamieszczono kilka przykładowych stworzeń, jednak radzimy Narratorom, by tworzyli swoje własne lub zmieniali zaprezentowane. Każdy godny swego miana gracz nauczy się tej książki na pamięć, zaś te nieziemskie istoty są tylko współczynnikiem, jeśli nie jesteś w stanie spojrzeć poza zapinki w ich kostiumach.

Inne podręczniki do gier narracyjnych, zwłaszcza **Księga Żmija, Umbra: the Velvet Shadow** oraz **The Storyteller's Guide to the Sabbat** zawierają więcej stworów i nocnych koszmarów niż moglibyśmy umieścić w tej książce (nawet jeśli chcielibyśmy je wszystkie przedrukować). Podręczniki podstawowe do **Wilkołaka: Apokalipsy, Wraith: The Oblivion** i **Wampira: Maskarady**, podobnie jak podręczniki gracza do tych gier, są pełne możliwości, o których tutaj możemy tylko napomknąć. **Księga Szaleństwa** bada specyficznych „przyjaciół” magów – Nephandi, Maruderów, demony, Diabolistów i Duchy Paradoксу, którzy czynią Wstąpienie bogatym w korzyści i napiętym doświadczeniem.

Zawartość:

Preludium: Sępy

Do Amandy wraca stary kochanek, otwierając drzwi, których ona nie może zamknąć.

Rozdział Pierwszy: Nephandi

Opisuje magów Mrocznego Odbicia, ich mistrzów, sprzymierzeńców i Ścieżkę.

Rozdział Drugi: Paradoks

Bada teorie dotyczące Paradoксу oraz jego manifestacje – wyładowania, sztormy i śmiercionośne duchy.

Rozdział Trzeci: Maruderzy

Czułe spojrzenie na Magów Chaosu i ich specyficzne szaleństwo.

Rozdział Czwarty: Demony i kulty demoniczne

Rozsądne zło sprowadza potwory, a te potwory pragną twojej duszy. Niektórzy głupcy aż zbyt chętnie chcą oddać swoją lub innych, w zamian za kilka drobnych przysług...

Rozdział Piąty: Umród

Duchy ze Środkowej i Wysokiej Umbry, dziedzin natury i idei. Podobnie jak inne duchy w tej książce, te istoty Umrodu zostały stworzone zgodnie z nowymi zasadami, zamieszczonymi w Dodatku.

Dodatek: Zasady

Zawiera kilka nowych zasad związanych z duchami, zmienionych w celu uzyskania zgodności z **Wilkołakiem: Apokalipsą**. Część ta mieści również reguły dotyczące prowadzenia przygód w Umbrze, Mrocznego Czarostwa, Demonicznych Piętn, magii rytualnej i nowych dziedzin Wiedzy.

Błogosławiona poczytalność

Potrzeba zaledwie jednego nieodpowiedniego dnia, by wprowadzić najbardziej zdrowego psychicznie człowieka w obłąd.

– Alan Moore, *Batman: The Killing Joke*

Jeszcze raz, od początku:

Mag jest grą. Fantazją i metaforą. Chwilą. W książce tej nie ma rytuałów kultu diabła, prawdziwej demonologii, zachęt do składania ofiar lub innych tego typu bzdur. Ci, którzy szukają kozłów ofiarnych i wypaczonych koszmarów, powinni udać się gdzieś indziej.

Choć wydawnictwo White Wolf walczy o nastrój, autentyczność oraz szczyptę prawdziwej grozy, w żaden sposób nie rozgrzesza ani nie popiera satanizmu, czarnej magii, ofiar z żyjących istot, samobójstw, uprzedzeń czy bezsensownej przemocy. Popieramy wyobraźnię, przemyślenia, otwartość umysłu i twórczą anarchię. Jeśli któreś z wymienionych zjawisk cię uraża, nie czytaj dalej. Chcemy tylko, abyś zadawał pytania i zastanawiał się nad odpowiedziami. Baw się dobrze.

I nie przychodź do nas z płaczem, jeśli odstrzelisz sobie głowę, słuchając Elvisa. My cię do tego nie skłoniliśmy.

Niech więc przedstawienie się rozpocznie...



Rozdział Pierwszy: Nephandi

Czerń zbiera się dookoła, tak gęsta, tak lepka, tak przenikająca, tak przygnębiająca, że każda inna ciemność, z którą kiedykolwiek miałem styczność, wydaje się przy niej jasnym światłem.

– Aleister Crowley, *Magick Without Tears*



Ned „Wielki Tatuś” Cannaday miał na nią oko już w chwili, gdy wolnym krokiem przechodził przez wielkie, obite czerwonym aksamitem podwójne wrota. Okazując swój szacunek właścicielce, dyskretnie spoglądał na sadzawkę, na szczupłe, wyprężone ciało w kryształicznie czystej wodzie. Przepchnął się przez mocno spoconą cizbę swych kolegów, zabawiając ich ostatnim etnicznym dowcipem, po czym prostą drogą podążył do sadzawki.

Wychodząc na rozległy dziedziniec zmrządził od słońca oczy, nie będąc w stanie odwrócić wzroku, gdy ona lekko wydobywała się z wody. Lśniące krągłości, żywe, młode ciało. Smukłe mięśnie falowały pod jedwabną, lśniącą oliwkową skórą. Ned głośno wciągnął powietrze, a strumień feromonów i chloru wjechał w jego umysł niczym pociąg towarowy. Pochylił się do przodu, wyciągnął prawe ramię i w oczekiwaniu prostował puciołowate palce.

Dziedziniec zakolysał się, a zbudowana z kafelków i betonu krawędź sadzawki uderzyła go w głowę.

– Wielki Tatusiu! Długo czekałam, by się z tobą spotkać!

Pomyślał, że jego twarz może krwawić, albo też była to ciepła woda z sadzawki. Chciał dotknąć twarzy, ale żadna dłoń nie pojawiła się, a sama próba spowodowała, że węzeł na jego ramieniu zacieśnił się.

– Co do diabła...

Poczuł ją na sobie, rozplaszczając jego tłusty brzuch na ziemi. Dwa należące do rządu pióra, które miał w kieszeni, wbijały mu się w lewą brodawkę piersiową, zaś niżej, w spodniach, „Mały Tatuś” nabrzmiał i zgiął się w pół na mokrym, skąpanym słońcem betonie.

– Miałam nadzieję, że będziesz trochę dłużej walczył, a przynajmniej trochę dla mnie popiszczyś. Nie podoba ci się to? Kiedy oni poca się, wiercą i wykręcają chusteczki? I ten

słodki wyraz na ich twarzach, ta mina, którą mają, zanim się poddadzą i sięgną po swoje książeczki czekowe. Wiesz, o jakiej minie mówię!

Skoczyła do przodu, wbijając go w cement i przesyłając przez jego ramię strumień bólu, biegnący dalej przez bark, aż do podstawy czaszki. Jego głowa sterczała teraz ponad krawędzią sadzawki i kilkanaście centymetrów od siebie ujrzał swoje odbicie, tłąstą i brzydką twarz, wykrzywioną bólem, z błagalnymi, świńskimi oczkami.

– Och taaak! To ta mina!

– Czego... uurngh... czego chcesz?

– Mmm... Nie chodzi o to, czego chcę, Wielki Tatusiu! Chodzi mi o to, czego ty chcesz. Czy w ogóle o tym wiesz? Czy kiedykolwiek się sobie przyznałeś?

– Chcę, żebyś ze mnie zesła, suko!

– Nie, co to, to nie. To pomoże ci zobaczyć. – Za jego plecami zrobiła mu coś z ręką, coś, co spowodowało, że niemal zemdlął. Jego umysł wypełniły spierające się ze sobą rodzaje tortur, ścięgnię pękały, gdy palce były wyłamywane, kości tarty się o siebie, gdy nadgarstek był starannie przemieszczany, a ciało na palcach rozrywało się, gdy palce były odrywane.

– Czy wiedziałeś, że ból powoduje wytworzenie się najsilniejszych chemicznych więzi w mózgu ssaków? Wymagaj psa biczem, a on zawsze będzie wracał po więcej. Z początku będzie miał nadzieję, że przestaniesz, jednak po chwili nie bę-

dzie już nawet dostrzegał różnicy. Ty już jednak wiesz o tym wszystkim, nieprawdaż Wielki Tatusiu?

Czas mieszał się z bólem. Nie był w stanie powiedzieć, jak długo go tak trzymała. W końcu coś mu zaskoczyło w głowie i powróciła do niego rzeczywistość, wyraźniejsza i ostrzejsza niż kiedykolwiek wcześniej. Czuł, jak jej ostre paznokcie wbijają się w jego bujne loki, obracają jego głowę, wyginają mu kark w bolesnej ekstazie, dopóki nie spojrzał wprost na nią.

Opadające kruczoczarne włosy założone na plecy, półprzymknięte oczy wpatrujące się w niego, pełne i zmysłowe wargi okalające ten uśmiech, które jego ulubione włoskie aktorki wydawały się czynić tak dobrze. A niebo za nią...

... nie było w ogóle niebem, lecz jakąś jamą. Jamą, w której wszystko się ruszało. Wpływało w pole widzenia i wypływało z niego. Wpatrując się, mógł wyróżnić twarze. Twarze przypominające jego własne odbicie, które widział zaledwie wieczność temu. Twarze wykrzywione w skowyczącym bólu, popękane wargi odsunięte znad połamanych zębów i krwawiących dziąseł, gardła krwawiące od krzyku. I ich oczy, oczy poprzecinane naczyniami, oczy broczące krwawymi łzami, oczy, które odwracały się w Jej stronę, płacząc z uwielbieniem.

– Co...?

– Ach, widzisz ich? Dobrze. Pewnego dnia będziesz miał swoich własnych. Lubię myśleć o nich jako o moich niewolnikach. Ty jednak, panie senatorze, możesz nazywać ich... elektoratem.

Mroczne odbicia



Przed przybyciem Niosących Światło musiała istnieć ciemność. Każdy Awatar rzuca swój cień i każdą Ścieżką do Wstąpienia można iść wstecz. W cieniach rzucanych przez światło magów, w nocy, która zawsze musi następować po dniu, w czarnej próżni rozciągającej się poza dziedzinami Gai, w najgłębszych otchłaniach podbrzusza Tellurii czają się Nephandi.

Nephandi są magami, którzy poświęcili się służbie Zewnętrznej Ciemności, którzy chcą zgasić światło Wstąpienia, chcą położyć Przebudzonych do snu – na zawsze! – uczynić dziedzinę Gai gotowymi na przyjsie swoich panów z Głębokiej Umbry. W zamian za swoją służbę Nephandi otrzymują ogromne możliwości gromadzenia mocy, zarówno magycznej, jak i ziemskiej.

Mroczni Lordowie Nephandi są przeważnie nieznani, nawet dla większości Nephandi. Niektórzy nazywają te siły „demonicznymi hordami”. Inni określają je po prostu jako Zmory, Inkarny Maeljin, diabły, obcych lub po prostu Istoty, Które Nie Powinny Istnieć. Od niepamiętnych czasów Mówcy Marzeń żywią przekonanie, że Nephandi, ich panowie i sprzymierzeńcy, służą istocie zwanej Żmijem, wielkiemu duchowi zepsucia, którego moc napęczniała w ostatnich czasach do

apokaliptycznych rozmiarów. Magowie hermetyczni oraz Niebiańskiego Chóru zdają sobie sprawę, że wielu Nephandi igra z demonami i diabłami z zewnętrznych dziedzin. Tradycyjni Technomanci przypuszczają, że Upadli oddali swoje dusze nieogarnionym, niewyobrażalnym Istotom zza Horyzontu. Wszystkie te poglądy są słuszne, jednak należy dodać do nich jedno: zanim magowie Nephandi oddadzą się zewnętrznym cieniom, poddają się wewnętrznej ciemności.

Historia

Od kąd ludzkość zna magię, zawsze istnieli tacy, którzy godzili się przehandlować swą duszę w zamian za moc lub zakazane przyjemności. Podczas gdy poszukujący prawdy, którzy uformowali korzenie zarówno Tradycji, jak i Technokracji, często szukali oświecenia dla jakiegoś wspólnego dobra, inni tkwili w cieniach z chciwości, nienawiści lub czystej perwersji. Mroczni magicy, czerpiący swą moc z bólu i zniszczenia, byli z nami od zawsze.

Panuje przekonanie, że zorganizowane kultury Nephandi pojawiły się u zarania cywilizacji. Podczas gdy sprawcy cudów troszczyli się o swoje śmiertelne trzódki (lub oddalali się od miast, by pracować w samotności), te kultury zbierały siły, by doprowadzić do zagłady walczące o przetrwanie kultury. Be-

stie, z którymi walczyli wielcy bohaterowie, mogły być sprzymierzeńcami wczesnych Nephandi.

W czasie Ery Mitycznej konflikt pomiędzy Niebiańskim Chórem, Kabałą Czystej Myśli i rozmaitymi porządkami hermetycznymi dał tym magom wywalczoną z mozołem wiedzę i doświadczenia z piekielną magią oraz demonicznymi hordami. Niewielka ilość informacji, jaką w tym okresie magowie Tradycji zdobyli o Mrocznych, pochodziła głównie z tomu zwanego *Malleus Neffandorum*, spisane go w szóstym wieku przez Abbę Rabbitha z Uniwersytetu Światła oraz Brata Decimusa z Ikhwan at-Tawhid. Wielu współczesnych czarodziejów wciąż stosuje tę księgę jako punkt odniesienia.

Praca ta, w zamierzeniu mająca być podręcznikiem i przewodnikiem służącym do rozpoznawania oraz niszczenia wypaczonych magów, była swobodnie rozpowszechniana wśród Niebiańskiego Chóru oraz Porządku Hermesa (a później także innych) przez murszidów Batini, tworzących kruche układy „dobrej wiary”, dzięki którym stała się możliwa Sieć Wiary. Od tego czasu każda Tradycja trzyma własną, aktualizowaną wersję. Oprócz tego wiadomo, że Technokracja również wprowadziła *Malleus* do swoich baz danych. Choć zawarta w tym tomie wiedza skazała na zagładę wielu *barabbi*, w ostatnich czasach większość tekstu była postrzegana jedynie jako nastawiona przeciwko Eutanatosom propaganda.

Przesłuchania oraz infiltracja zaowocowały zadziwiająco szczegółowymi i często wzajemnie wykluczającymi się opisami poszczególnych szczebli Piekiła. Wydania *Malleus* pęcznią od rozmaitych piekielnych hierarchii (większość z nich jest apokryficzna), jednak gdy nazwy demonicznych hord stają się znane, rośnie również ich wpływ. Wiara napędza substancję, a kiedy ceniom nadaje się nazwy, przybierają one tożsamość i formę. W ten sposób więc, jak wielu mówi, rodzą się demoniczne hordy.

Od momentu utworzenia Rady Dziewięciu oraz narodzin Technokracji większość informacji związanych z Nephandi zaginęła lub została głęboko zagrzebana w bibliotekach Fundacji. Młodszy, mniej doświadczony magowie, są często zbyt mocno zaangażowani w stawianie czoła Technomantom, mogą być więc całkowicie nieświadomi tego mrocznego frontu w Wojnie Wstąpienia. Wielu odrzuca rozmowy o demonach i uosobionym zepsuciu jako przesady z minionych er. Ironią jest, że ci niedowiarkowie są często najłatwiejszymi do wypaczenia magami. Negując istnienie zewnętrznych mocy, stają się oni przekonani, że sami odpowiadają za proces tworzenia. To otwiera drzwi dla pychy, pokus oraz zepsucia.

Wojny światowe

Lata 1900 – 1944 były okresem wewnętrznych podziałów Technokracji i Tradycji. Nacjonalizm, oportunizm i zemsta rozczłonkowały obydwie grupy, a okrucieństwo obydwu wojen przeraziły magów po obydwu stronach. Nephandi szybko zauważyli przewagę i niemal wygrali Wojnę Wstąpienia przed końcem drugiej wojny światowej.

Choć wielu hitlerowskich okultystów z SS było czarodziejami ludowymi, Śpiącymi lub nacjonalistycznymi magami



Słownictwo

Wszyscy Nephandi mówią Smoczym Językiem, którego nie może zrozumieć nikt, kto nie został wypaczony i nie dostąpił Odrodzenia. Poniższa terminologia pochodzi z *Malleus Neffandorum*.

Administratus: Nephandi, który podróżuje po świecie, szerząc zło i poszukując dusz zdalnych do wypaczenia. (l. mn. Administrati)

Ahriman: kabała Nephandi.

Aswad: Mroczne Odbicie Wyroczni. Patrz Qlippoth. (l. mn. Aswadim)

Barabbi: członek Tradycji lub Konwencji Technomantycznej, który postanowił podążać Ścieżką Mrocznego Odbicia.

Gilledian: potężny przywódca Nephandi, zazwyczaj głowa Labiryntu.

Iblisi: sekta Ahl-i-Batinów, którzy próbowali zinfiltrować Nephandi, poddali się jednak siłom zepsucia. (Nazywani również Iblitytami, Iblisytami, od arabskiego iblis)

Infernalista: Nephandi, który zawiązał pakt z demonicznymi hordami z Astralnej Umbry.

Jama: rytualny obszar Labiryntu.

K'lasshaa: oszalały Nephandi, który służy niezrozumiałym panom i niezbyt przejmuje się swoją egzystencją. Czasami, choć nie zawsze, wyznawca Żmija, Istot Spoza lub obydwu.

Labirynt: forteca Nephandi.

Łożysko: miejsce Odrodzenia i regeneracji umiejscowione w największych labiryntach.

Malfeanin: Nephandi, który poprzysiął służbę Żmijowi.

Malleus Neffandorum: podręcznik dla tych, którzy wyszukują i niszczą Nephandi. Napisany pierwotnie przez Ahl-i-Batinów. Każda tradycja ma swoją wersję tej książki, najbardziej kompletne i szczegółowe należą do Niebiańskiego Chóru i Porządku Hermesa. Dominacja arabskiego i łaciny w terminologii dotyczącej Nephandi jest zasługą tego tomu.

Pionek: ktoś, kto służy Nephandi, czasami świadomie, choć zazwyczaj nie.

Nephandi: ktoś, kto został wypaczony i podąża Ścieżką Mrocznego odbicia. Angażowanie się w działalność Nephandi nazywa się nefandyzmem, w archaicznych źródłach występującym jako nefanderia.

Outsider: Nephandi, który służy bezlitosnej i niezrozumiałej istocie z Głębokiej Umbry.

Prelatus: drugi w kolejności po Gilledianie. (l. mn. Prelati)

Qlippoth: Mroczne Odbicia Dziedzin Cząstkowych, odpowiadające dziewięciu Sferom znanej magii. (l. mn. Qlippothim)

Sheitan: najokrutniejszy i najbardziej destrukcyjny z Nephandi.

Smoczy Język: sekretna mowa Nephandi.

Widderslainte: naturalnie urodzony Nephandi, zły od urodzenia, którego Awatar został wypaczony w poprzednim życiu. Trwa dyskusja, czy *widderslainte* są przeznaczani swoim Ścieżkom, czy też mogą je zmieniać za pomocą woli.

Tradycji, kilku potężnych Nephandi (zwłaszcza *barabbi* Verbe-na) pociągało za wiele sznurków. Odstępcy z Technokracji przeprowadzali przerażające eksperymenty, tworzyli złowrogą broń i podczas odbywających się w latach wojny sympozjów zachęcali swych pobratymców do jeszcze większych okrucieństw. Gdy pod koniec 1943 roku Technokracja wycofała swoje poparcie dla Hitlera, stanęła u boku Tradycji, by zmiażdżyć Nephandi. W niektórych z najzaciętszych bitew wojny połączone kabały Technokracji i Tradycji stawały przeciwko hordom i kultystom Nephandi. Informacje o tych starciach zostały wyciszone podczas powojennych „porządków”, jednak mimo to przetrwały świadectwa.

Wybuchy atomowe w Japonii przypieczętowały moc Nephandi. Upadli zdołali wprowadzić swój ukochany projekt dnia sądnego, otwierając sobie drzwi do ostatecznego posunięcia. Choć przymierze Technokracji i Tradycji znów odepchnęło Nephandi za Horyzont, Upadli uzyskali silny przyczółek. Po wojnie Technokracja postanowiła odnaleźć i zdusić „elementy losowe” i krótki sojusz szybko się skończył. Pod koniec dekady miał miejsce podział pomiędzy Wirtualnymi Adeptami a ich dawnymi towarzyszami.

Rozległe zniszczenia oraz rozzaczarowanie wojną karmiły Upadłych. Lata powojenne tylko wzmocniły ich zdecydowanie.

Motywacje

Choć nawet sami Nephandi nie zawsze zgadzają się do celów, które dzielą, oraz natury Lordów, którym służą, wszystkie ich najwcześniejsze historie i mity wydają się obracać wokół wspólnego tematu. Zanim Gaja oraz znane dzisiaj Dziedziny zostały powołane do istnienia, płaszczyzna istnienia była zamieszkała przez zupełnie inny, bardziej obcy gatunek. Większość młodszych *barabbi* wierzy, że istoty te były najwcześniejszymi manifestacjami Czystych (znienawidzona i śmieszna nazwa), których nowatorskie i eksperymentalne kształtowanie rzeczywistości zostało następnie zastąpione przez istnienie, jakie znamy dzisiaj. Starsi Nephandi twierdzą, że ich Lordowie są wcześniejsi niż Czyści, a nawet sama Pierwsza.

W jaki sposób taka manifestacja, a nawet personifikacja nieistoty jest w stanie w ogóle istnieć, nigdy nie zostało naprawdę wyjaśnione. Rzecznicy takiego punktu widzenia mówią, że „wyjaśnienie” i „zrozumienie” to tylko narzędzia, za pomocą których Tradycje i Technokracja więzi umysły świeżo Przebudzonych. Ta oślepiająca, ontologiczna kłótnia doprowadziła kiedyś do toczącej się pomiędzy Labiryntami wojny, która zaowocowała zniszczeniami po obydwu stronach. („Kiedy nawet Nephandi zostaną unicestwieni, wtedy nasi Panowie zostaną odpowiednio uczczeni” zauważył z przekąsem znany Iblityta.) Konflikt posłużył jednak tylko skonsolidowaniu dzielonych przez Nephandi celów, które polegają na otwarciu drogi, którą Mroczni Lordowie będą mogli wejść i ponownie objąć we władanie świat, z którego zostali wypędzeni.

Mroczni Lordowie

Za Zaslona, która otacza Czas i Przestrzeń?

Jakież to mrugające, sunące Kształty wypaczają krajobraz?

Kurczę się przed mglistą, ogromną Twarzą

Zrodzonej w szalonym ogromie Nocy.

– Robert E. Howard, „An Open Window”

Ci, którym służą Nephandi, są ukryci i niezrozumiali, nawet dla samych Nephandi. Związane z nimi informacje, które zostały podane w tej części, celowo są szczątkowe: najstraszniejsze, najmroczniejsze okropieństwa to te, które się jedynie sugeruje, nie zaś szczegółowo opisuje. Narratorzy powinni ujawniać istnienie prawdziwych panów swoich szubrawców dopiero pod koniec długiej serii opowieści lub też nawet samej Sagi – jeśli w ogóle.

Celem uproszczenia Nephandi mogą być podzieleni na trzy szerokie kategorie, które odzwierciedlają ich naturę oraz tych, którym służą: infernaliści, Malfeanie i Outsiderzy.

Narratorzy mogą nie chcieć stosować tych kategorii. Mogą woleć użyć jednego rodzaju, by scharakteryzować wszystkich Nephandi lub też po prostu uznają, że takie podziały nie pasują do ich sagi. Inni mogą zechcieć zastosować tę klasyfikację i pozwolić swym graczom wykorzystywać rywalizację pomiędzy poszczególnymi grupami Nephandi. Od czasu rewolucji przemysłowej piekielny wpływ na społeczeństwo Śpiących zmniejsza się, podczas gdy zepsucie Malfean rozszerza. Kultury Outsiderów rzadko współpracują lub nawet komunikują się z innymi labiryntami i czasami zwracają się przeciwko innym Nephandi bez żadnego widocznego powodu.

Władcy i potentaci Dziedzin Infernalnych

Infernalizm odnosi się do Inferna, siedziby demonicznych hord w Astralnej Umbrze. Infernaliści są najliczniejsi pośród Nephandi i do niedawna dysponowali największym wpływem na działalność Śpiących. Inferno oraz demony reprezentują rodzaj intelektualnej opozycji, zło, którego istnienie nie jest konieczne, by mogło sprzeciwiać się dobru. Wielu Demonicznych Lordów twierdzi, że są pierwotnymi Czystymi, którzy położyli podwaliny rzeczywistości, zostali jednak wyparci przez późniejszych rywali. Infernalizm jest najczystszym wyrazem Ścieżki Mrocznego Odbicia.

Demoniczne hordy, jak się je ogólnie nazywa, są manifestacjami złych myśli oraz idei, a ich infernalne siedziby znajdują się w Astralnej Umbrze, duchowej płaszczyźnie uosobionej myśli. Choć bardzo trudno jest im objawiać się bezpośrednio na Ziemi, mogą wywierać wielki wpływ na ziemskie sprawy poprzez manipulację ludzkimi umysłami. Wiedza o istnieniu określonego demona jest jego największym atutem, bo wiem każda skierowana do niego myśl wzmacnia jego uchwyt nad rzeczywistością. Jedynie najbardziej doświadczeni przeciwnicy Nephandi nauczyli się obracać wiedzę o demonie przeciwko niemu.

W Rozdziale Czwartym znajduje się więcej szczegółów na temat demonów. Narratorzy mogą również zajrzeć do **Storyteller's Handbook to the Sabbat**, podręcznika do **Wampira: Maskarady**, gdzie zawarto dalsze informacje o demonach w Świecie Mroku.

Inkarny Maeljin z Malfeas

Nephandi Malfeanie usurpują sobie najgłębsze zrozumienie Sfery Entropii, służą bowiem Wielkiemu Niszczycielowi, który pierwotnie utrzymywał równowagę pomiędzy Porządkiem a Chaosem (pojęcia znane odpowiednio jako Żmij, Tkaczka i Dzikun w kosmologii Mówców Marzeń oraz Garou). Malfeanie osłabiają stabilność i sztywność Porządku oraz rozpraszają dziką energię chaosu w bezpłodną stagnację, pragnąc unicestwić obydwa ekstrema. Lordowie Malfean nazywają się Inkarnami Maeljin z Malfeas, Dziedziny Żmija Niszczyciela w Głębokiej Umbrze.

Malfeanie są udręką dla Eutanatosów, ponieważ jedni i drudzy służą sprawie Entropii. Wielu Mówców Marzeń (i ich sprzymierzeńców Garou) nie widzi pomiędzy nimi różnicy. Eutanatosi utrzymują jednak, że Dobra Śmierć prowadzi do Odrodzenia, do nowej szansy na karmicznym kole. Niektórzy fanatyczni Eutanatosi twierdzą, że cały świat wymaga przejścia przez cykl. Różnica pomiędzy tymi ekstremistami a Malfeanami jest rozmyta, lecz ważna: Eutanatosi wierzą, że z popiołów starego wzniesie się nowy, lepszy świat. Malfeanie nie chcą, by pozostało coś poza popiołami.

Kompletny opis Malfeas oraz Inkarn Maeljin znajduje się w Księdze Żmija.

Ci, którzy żyją na najodleglejszych obrzeżach Gobelinu

Outsiderzy noszą taką nazwę, bowiem nie pasują ani do infernalnych, ani Malfeañskich poglądów kosmologicznych, a tak naprawdę nawet ze sobą nie zgadzają się w kwestii swoich Lordów. Są najbardziej destrukcyjnymi, szalonymi i obcymi ze wszystkich Nephandi, jednak, na szczęście dla wszystkich oraz całego obszaru istnienia, są również bardzo rzadko spotykani. Dziedziny tych, którym służą Outsiderzy, są nazywane ogólnie Dziedzinami Obrzeża, ponieważ panuje przekonanie, że znajdują się one w największych otchłaniach Głębokiej Umbry, na „obrzeżach” Gobelinu.

Pewna rzadka i szalona sekta Nephandi, nazywana przez niektórych *K'llasshaa*, doświadczyła podobno wizji związanych ze swoimi przerażającymi panami. Choć niektórzy *K'llasshaa* należą do grup Malfean, większość wydaje się bardziej służyć Istotom Zewnętrznym niż którejś z manifestacji Żmija. Zresztą ich postrzeganie Żmija może polegać po prostu na uważaniu go za Bóstwo z Mrocznych Obrzeży. Tyle można powiedzieć o łatwych różnicach pomiędzy szalonymi.

Najlepsze przykłady Lordów Outsiderów w dziedzinie gier fabularnych można odnaleźć w **Zewie Cthulhu**, opublikowanym przez wydawnictwa Chaosium i MAG.



Ścieżki Mrocznego Odbicia



Jego głos jest szeptem. O ty, który jesteś panem pięćdziesięciu bram zrozumienia, czy moja matka nie jest czarną kobietą? O ty, który jesteś panem Pentagramu, czy jajo ducha nie jest czarnym jajem? Tutaj trwa groza i ślepy ból Duszy...

– Aleister Crowley, *Magick Without Tears*

Ci, którzy padają w ramiona zepsucia, mają wiele twarzy. Niektórzy wcześniej zaczynają swoje wypaczone przeznaczenie, podczas gdy inni schodzą z wybranej przez siebie Ścieżki i dołączają do odstępców barabbi. Mimo że Upadli wymykają się łatwym klasyfikacjom, można dokonać pewnych uogólnień.

Widderslainte

(LID-der-SLAN-sz)

Pijemy wymioty księży

Kochamy się z umierającą dziwką

Wysysamy krew bestii

I trzymamy klucze do drzwi śmierci

– Venom, tekst z wkładki do *Black Metal*

Wielu magów Tradycji (i większość Technokratów) wierzy, że „prawdziwi” Nephandi zostali wygnani do Głębokiej Umbrzy. Mylą się. Wprawdzie wielu Nephandi dołącza po swoim Przebudzeniu, niektórzy rozpoczynają Ścieżkę Grzechu przed oświeceniem. Gdy nadchodzi Przebudzenie, ci nowi magowie wpadają w niszczący umysł zło. Owi *widderslainte* nie mają nieprawidłowych nawyków, które musieliby przełamać. Postanowili udać się do Piekła, zanim się Przebudzili.

Zatrute Awatary zabitych Nephandi czasami przegryzają się do nowych inkarnacji poprzez Ziemskie bariery. Te „złe ziarna” są zepsute od urodzenia. Niektórzy bezlitośni magowie lub uświadomieni łowcy czarownic ścigają potencjalne reinkarnacje Nephandi, zamierzając je unicestwić zanim Awatar się przebudzi. Zazwyczaj jednak złe dziecko dorasta i staje się niebezpiecznym dorosłym. Gdy Awatar przebudza się w nowej inkarnacji, wypełnia po prostu mroczne przeznaczenie. Tacy „prawdziwie urodzeni” Nephandi są nazywani *widderslainte*, co tłumaczy się mniej więcej jako „kontrzyście” lub „przeciwko zdrowiu”. Ci magowie są, dość dosłownie, chorobą Ziemi.

Widderslainte zwykli być bardziej subtelni niż odstępcy. Owa subtelność, wraz z pewnym „rodowodem”, daje magowi określony status wśród jego pobratymców. Nie muszą się Odradzać (patrz niżej), choć wielu i tak się temu oddaje. Qlippotycka magia Entropii (również poniżej) przychodzi im z łatwością i zazwyczaj mają silne Awatary (w kategoriach gry trzy lub więcej). Wielu jest nauczanych przez potężnych Mentorów – szare

eminencje, sadystyczni kultyści, uwodzący przewodnicy i potworne ponadnaturalne stwory są dość często spotykane – i większość ma jakąś trwałą przypadłość, która znamionuje ich pochodzenie. Echa, Poprzednie Istnienia, Mroczne Fatum i Szpetota to częste Zalety i Wady wśród naturalnie urodzonych Nephandi.

Barabbi

Wykop po prostu otwór, który będzie wystarczająco głęboki, a każdy będzie chciał do niego wskoczyć.

– Sum Chin, filozof Zen

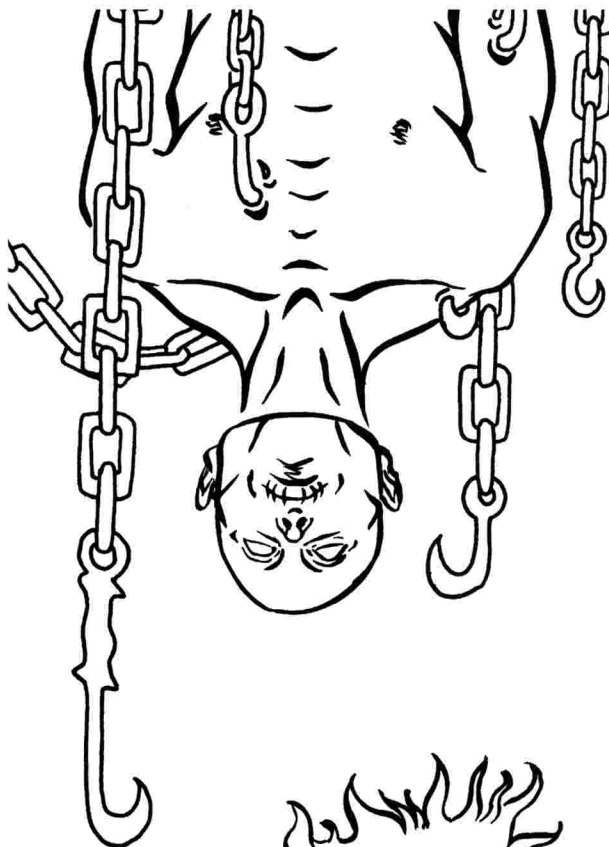
To właśnie odstępcy najbardziej wyrażają koncepcję Nephandi jako konieczną i nieuniknioną reakcję na Wstąpienie Tradycji. Zwłaszcza młodzi magowie są podejrzewani o taki sposób rozumowania i często uważają, że odkryli Głęboką Prawdę. Poszerzając swój paradygmat Tellurii odnaleźli równowagę, która usprawiedliwia istnienie tego błędnie pojmowanego zła. Każdy mag, który walczył z Nephandi, odrzucił ten rodzaj poglądów jako „usprawiedliwiający rewizjonizm” i wskazał, że Lordowie Nephandi kuszą swoich wyznawców właśnie takimi kłamstwami (i zazwyczaj zaczynają również snuć plany ujawnienia wypaczonej duszy mówcy).

Pewien Nephandi, który lubował się w wygłaszaniu długich, kwiecistych przemów do swoich zamierzonych ofiar, wyjaśniał swoje postępowanie w ten sposób: „Możesz uznać, że jesteśmy na Ścieżce Mrocznego Odbicia, jesteśmy negatywnym przykładem tego, co według was, Tradycji, jest naprawdę dobre i słuszne. Za każdą bowiem istotę, która Przebudza się i unosi swą twarz ku światłu, inna musi zanurzyć się głębiej w koszmarną ciemność. To wszystko jest tak naprawdę kwestią równowagi, procesem uzupełniania „przerządzającej symetrii”, która jest planem i wzorcem Tellurii. Płaszczyzna całego istnienia jest kształtowana przez wzajemne współgranie waszego Wstąpienia i naszego Zstąpienia, a napięcia pomiędzy nami są energią, która wprawia świat w ruch. Zaprzestań więc swojej bezużytecznej walki, mój drogi! To, co zamierzam zrobić, jest równie konieczne dla nas obydwu...”

Poprzez wieki wielu Eutanatosów wstąpiło w szeregi *barabbi*, gdy doznali wizji losu świata, która niezbyt odbiegała od tego, co zostało opisane powyżej. W końcu Światło i Ciemność, Wstąpienie i Zstąpienie, negują się nawzajem, kreując nową erę tworzenia. Ci odstępcy widzą siebie jako pracujących na rzecz „Dobrej Śmierci” Tellurii. Kiedy jednak zstępują głębiej w Ciemność, uczą się w końcu, że ten wielki cykl musi zostać porzucony, by dostosować się do woli ich panów.

Wydaje się, że tylko Maruderzy uciekli przed plagą *barabbi*. Uważa się, że magowie Chaosu są poza dobrem czy złem. K'lasshaa przypominają Maruderów w ich krańcowej psychozie. W przeciwieństwie jednak do swoich hiper-Dynamicznych kuzynów, K'lasshaa nie są odporni na Paradoks. Często padają natomiast ofiarą spektakularnych wybuchów szalonej magii, zabierając ze sobą wszystkich, którzy ich otaczają. K'lasshaa rzadko przeżywają wystarczająco długo, by stać się naprawdę potężnymi, jednak rzadko muszą takimi być.

Ahl-i-Batini twierdzili, że stworzyli sektę szpiegów, która otwarcie wyrzekła się Doktryny Jedności i wstąpiła w sze



Światopogląd *barabbi*

Zamieszczone poniżej stereotypy powinny być traktowane tylko jako sugestie. Jest to zaledwie cząstka szerokiej różnorodności schizm i herezji, które składają się na podłoże *barabbi*.

Barabbi Bractwa Akashic – Szaleństwo jest oświeceniem widzianym takim, jakim naprawdę jest. Droga może prowadzić tylko prosto w dół, po linii najmniejszego oporu.

Barabbi Niebiańskiego Chóru – To, że Jedyny podzielił się na Wiele, ta prosta prawda, jest naszą najpewniejszą wskazówką. Każdy z nas jest zaledwie przejawem nieładu boskiej podzielonej osobowości.

Barabbi Kultu Ekstazy – Ból jest najsłodsza ze wszystkich przyjemności, upewnij się więc, że rozprzestrzeniasz go w tak wielkim stopniu, jak to jest tylko możliwe. W odpowiednim czasie każdy zrozumie to tak, jak my.

Barabbi Mówców Marzeń – Nie sądz, że Gaja jest ostatnią i najlepszą ze wszystkich Dziedzin, bowiem jest Ona tylko naczyniem Tęgo, Co Niegdyś Było i Znów Nastąpi. Czyż Ona nie przewidziała nas, Jej dzieci, zarówno Śpiących, jak i Przebudzonych, abyśmy przygotowali Jej ciało na To, Co Ma Nadejść?

Barabbi Eutanatosów – Ostatecznie może istnieć tylko jedna śmierć, która naprawdę jest Dobrą Śmiercią, a jest to śmierć samego cyklu odrodzenia, zniszczenie koła reinkarnacji i zatrzymanie er wieczności.

Barabbi Porządku Hermesa – Istotą gry jest Potęga. W grze tej zaś, ostatecznie, nie istnieją zasady.

Barabbi Synów Eteru – Matka Natura, jak każda inna arogancka suka, musi po prostu być bita, dopóki nie zrozumie w końcu Swojego miejsca.

Barabbi Verbeny – Wchodzimy w życie nago i wyjąc, pokryci krwią. Zabawa nie musi się wtedy kończyć.

Barabbi Wirtualnych Adeptów – Informacja pragnie być wolna, a ostatecznie jedyną nazwą dla tej wolności jest Zapomnienie.

Barabbi Iteracji X – Stoi przed nami zadanie ubóstwienia planu, za pomocą którego Wielki Obserwator uruchomił tę maszynę, którą nazywamy egzystencją. Kiedy już to zrobimy, łatwiej będzie nam wszystko rozłożyć.

Barabbi Nowego Światowego Porządku – Ludzkość nie potrzebuje zbawienia, prawdy czy Wstąpienia. Spójrz na nich. Mieli to wszystko oferowane więcej razy niż możemy zliczyć i w każdym przypadku beztrasko to odrzucali. Dawaj im ich wędkę i sitcomy, pozwalaj im pławić się w swojej przeciętności i niech sami przygotowują dla siebie Zapomnienie, którego wymagają nasi Lordowie.

Barabbi Progenitorów – Mówi się, że Ciało jest słabe, jednak ta słabość jest naszą potęgą. Ciało kształtuje świat, a poprzez Ciało my będziemy kształtować świat zgodnie z wolą naszych panów.

Barabbi Syndykatu – Chcemy tego wszystkiego. Chcemy to teraz. I ma być w gotówce.

Barabbi Inżynierów Próżni – Sądzisz, że znasz Mrocznych Lordów? Nie znasz Mrocznych Lordów. My znamy. Jesteśmy bowiem tymi, którzy rozszerzyli percepcję tak daleko, by osiągnąć dziedziny, które Oni zamieszkują. To my znamy Ich serca i Ich wolę. To my posiadamy klucze do Ich domen i my otworzymy dla Nich bramy gdy nadejdzie czas!

Barabbi Sierot – O BOŻE OBOŻE OBOŻEOBOŻETYLKO PRZESTAŃ! PRZESTAŃ! TAKTAK WSZYSTKO CO MÓWISZ TYLKO PRZESTAŃ!

K'llasshaa – [głos brzmiący tak, jakby dochodził z końca długiego korytarza lub dna głębokiej jamy] Porządek? Ha! Chaos? HaHa! Wstąpienie? Nia-ha! Ciemność Zepsucie Zapomnienie Hai! Ziemność Hepsucie Gapomnienie Jegłość Mekucie Błanienie Hai-Jai!! Buahahahahahaha! [przechodzi w kaszel, bulgotanie i chichot...]

Barabbi Ahl-i-Batin – Kto, ja? Ja pracuję z tobą.

regi Ciemności. Agenci ci, nazywani Iblisami, wiernie relacjonowali Qutbom Batinich wszystko, czego się dowiedzieli, lub też Ahl-i-Batini twierdzili tak aż do końca. Iblisi (nazywani także Iblisytami, Iblitytami lub Iblitykami) zostali w końcu uznani za całkowicie i kompletnie wypaczonych.

Rangi

*Trąby triumfują w czerwonej katastrofie,
Białe czaszki zaścielają popękaną ziemię,
A my, którzy jedziemy po jedynego Czarnego Pana,
Skowyczymy u żelaznych bram Boga.*

– Robert E. Howard, „Black Chant Imperial”

W związku z rozległą różnorodnością frakcji, sekt i kultów, które składają się na Nephandi, nie da się opisać jednej hierarchii, która obejmowałaby wszystkie ich szeregi. Może to być uważane bardziej za opis stanowisk niż tytuły hierarchiczne, jest jednak wyszczególnione w porządku rosnącym, od najliczniejszych i najmniej potężnych do tych, którzy są niekwestionowanymi przywódcami.

Wykorzystana terminologia pochodzi głównie z hermetycznego wydania *Malleus Neffandorum* i jego łacińskiego oraz arabskiego słownictwa. Wprawdzie wiele z tych terminów pochodzi z zeznań wydobytych za pomocą tortur, wygląda na to, że niektórzy Nephandi naprawdę je stosują. Przy każdym rodzaju zamieszczono dodatkowe nazwy, będące zarówno luźnymi tłumaczeniami, jak i wariantowymi formami tytułów.

Pionki

(Pospólstwo, Zasmarkanie)

Pierwsza ranga Nephandi to nieświadomi. Megalomańscy Gilledianie lubują się w przechwałkach, że każdy, kto nie jest Nephandi, i tak służy Mrocznym Lordom, świadomie bądź nie. Wielu uważa to za zabawne, dopóki nie zastanowią się nad stopniem, do którego paradygmat Technokracji został wypaczony do bezdusznego środowiska kwitnącego tą samą niegodziwością, którą cenią sobie Nephandi.

Dla potrzeb tej części termin *pionki* odnosi się tylko do magów. Śpiące pionki zostały opisane w części Sprzymierzeńcy, pod hasłem „Akolici”. Magowie pionki mogą być nowymi *barabbi* lub też nieodstępami, którzy są manipulowani przez Nephandi za pomocą umysłowej dominacji, wymuszeń, oszustw lub brutalnej siły. Pionki istnieją w każdej tradycji, we wszystkich Konwencjach Technokracji, a nawet wśród Maruderów, podobnie jak w każdym Cechu wystarczająco dużym, by wśród jego członków mogło się szerzyć zepsucie. Od rozłamu Ahl-i-Batinich cała sekta muridów dostała się pod władanie Nephandi. Pionki, które nie zostaną wykorzenione, mogą niekiedy osiągnąć potężne pozycje w ramach swych Tradycji (patrz Gustavius Hanfkopf, poniżej, pod hasłem „Pakty”).

Sheitanowie

(SZEJ-tanowie) (Raniący, Nienawidzący)

Być może w Wojnie Wstąpienia rzadko spotyka się otwartą przemoc, jednak gdy Nephandi są jedną ze stron, nigdy nie moż-



na jej wykluczyć. Oddziały uderzeniowe Upadłych są nazywane *sheitanami*, co pochodzi od arabskiej formy Szatana, przetłumaczonej przez Sir Richarda Burtona jako „nienawidzący”.

Sheitan jest zazwyczaj rekrutowany z dotkniętego ubóstwem środowiska Śpiących. Jego Awatar jest Przebudzany dzięki wyspecjalizowanej formie tortury psychicznej i zwykle jest ćwiczony w jak najbardziej niszczycielskim wykorzystywaniu Życia oraz Sił, oprócz oczywiście Entropii. W grupie tej dominują zazwyczaj zdolności walki, istnieje jednak również wielu sheitanów, którzy specjalizują się w bardziej subtelnych formach umysłowych oraz duchowych potyczek. Pewne koło uczonych, nazywane Emborgiastami, wie więcej o truciznach oraz metodach trucia niż ktokolwiek inny w Świecie Mroku.

Elita Wing Kong z Siedziby Nefrytowego Demona z *Book of Chantries* to dobry przykład sheitanów Nephandi.

Adsiniestrati

(ad-SIN-is-TRAA-ti) (Kusiele, Wypaczający)

Nephandi, który odgrywa najaktywniejszą rolę w szerzeniu zła oraz zepsucia po obliczu ziemi, jest znany jako adsiniestratus (w zniekształconej łacinie „ktoś, kto podąża ścieżką lewej dłoni”). Adsiniestrati są tymi, którzy przemierzają świat osobiście, wypaczając bądź niszcząc to, co uznają za stosowne. Niektórzy działają głównie w społecznościach magów, wprowadzając członków Tradycji na ścieżki *barrabismu*, podczas gdy inni koncentrują się na świecie Śpiących.

Wielu adsiniestrati nie poczuwa się do posłuszeństwa wobec któregokolwiek z Gilledianów, ani też nie wiąże się z żadnym określonym Labiryntem, choć niektórzy osiągnęli siłę oraz wpływy porównywalne z mocą Gilledianów. Nie było jednak takich wielu. Natura ich działalności czyni ich zdecydowanie bardziej wystawionymi na odkrycie przez łowców czarownic Tradycji oraz zemsty Paradoksu. W związku z tym, nawet jeśli adsiniestrati odgrywają zazwyczaj kluczową rolę w Wojnie Wstąpienia, mają najwyższy wskaźnik umieralności spośród wszystkich Nephandi.

Prelati

(Prej-LA-ti) (Wartownicy, Kompani)

Prelati są osobistymi asystentami „lewymi rękoma”, jeśli tak wolisz, Gilledianów. Ich nazwa pochodzi od Francois Prelati, czarodzieja i asystenta Gillesa de Rais (patrz poniżej). W duchu jednak satanistycznej gry słów termin jest łacińską liczbą mnogą od słowa *prelatus*, co oznacza prałata w kościele katolickim.

Prelati są zasadniczo posiadającymi najrozleglejszą wiedzę Nephandi, wykonują obowiązki uczonych oraz sekretarzy Gilledianów. Służą często za strażników w Labiryntach i są zazwyczaj wybierani z najstarszych członków kabał *barabbi*. Prelati zajmują się codziennymi sprawami Fundacji, mają baczność na ważne pionki, organizują i rozmieszczają oddziały sheitanów, rozstrzygają konflikty pomiędzy kabałami, rekrutują oraz zwalniają adsiniestrati i przeprowadzają pomniejsze rytuały, którymi nie mogą kłopotać swych przywódców (Gilledianów).

Gilledianie

(DŻAL-LIDD-ianie)

Artykuł XVII. Rzeczony Gilles de Rais, oskarżony, uczynił pakt ze wzmiankowanymi już złymi duchami, na mocy którego będzie postępował zgodnie z ich wolą. Tymże samym paktem rzeczony oskarżony zagwarantował sobie, że te same złe duchy dostarczą mu wiedzę, bogactwa i potęgę. Wyszło to na jaw i wyrok będzie słuszny.

– z Aktu Oskarżenia w Sądzie Kościelnym; zapiski z Procesu Gillesa de Rais; zamieszczone również w *Malleus Nefandorum*, wydanie hermetyczne oraz Niebiańskiego Chóru.

Ci, którzy służą Lordom Nephandi najdłużej i najlepiej, znani jako Gilledianie, są magami o zdolnościach wzbudzających podziw. Warunki, dzięki którym wzrastali w moc, związały ich jednak silniej z ich mrocznymi panami. Krążą plotki, że wielu z nich jest nie więcej niż pozbawionymi dusz narzędziami, poprzez które Lordowie Nephandi wykonują swą wolę.

Gilledian władza Labiryntem oraz wszystkimi związanymi z nim Nephandi. Ci mroczni magowie rzadko opuszczają swoje Dziedziny, woląc by ich pionki załatwiały każdą sprawę, która mogłaby wyprowadzić ich poza Labirynt. Czas spędzają głównie na kompletowaniu i dopracowywaniu potężnych rytuałów, które otworzą drogę ich Lordom, przybываяcym, by ponownie objąć Ziemię we władanie. Potrzeba ta nie jest jednak absolutnie prawdziwa dla wszystkich Gilledian. Ktoś, kto służył za sheitana, może być bardziej zainteresowany wytoczeniem otwartej wojny siedzibom Tradycji i Technokracji. Ktoś, kto był adsinistratusem, może pragnąć raz na jakiś czas wymknąć się i rozpętać małe piekielko.

Określenie Gilledian pochodzi od imienia Gillesa de Rais, piętnastowiecznego marszałka Francji i jednorazowego

towarzysza Joanny d'Arc, którego historia zaczęła być utożsamiana z legendą o Sinobrodym. De Rais, potężny i majątny szlachcic, wykorzystywał wpływy, jakie dawała mu jego pozycja, by popełniać jedne z najpotworniejszych zbrodni w historii średniowiecza. Jako zwycięski dowódca wojskowy upodobał sobie szczególnie krew i ból, cieszyły go krzyki oraz drgawki okaleczonych i zmarłych. W ukrytych piwnicach swoich feudalnych zamków miał zawsze pomieszczenie przeznaczone do torturowania i mordowania porwanych miejscowych dzieci. Lubił siadać na ich brzuchach, śmiejąc się i masturbując, gdy były ćwiartowane lub miały podcinane gardła. Głowy najładniejszych były trzymane jako cennie trofea.

Po przybyciu wykształconego we Włoszech Francois Pelati, de Rais otrzymał nauki w kwestii magii piekielnej i skierował energię swych ofiar w celu przyzywania demonicznych hord. Po jakimś czasie krąg współników de Raisa zawierał falerie, Tancerzy Czarnej Spirali wraz z ich Krewniakami oraz pewnych członków nowo stworzonego Sabatu. W końcu, z jakiegoś nieznanego powodu, ci sprzymierzeńcy odwrócili się od niego i porzucili na czulą łaskę Niebiańskiego Chóru. Był sądzony w ludzkim sądzie kościelnym i zadziwił każdego, wpadając w ataki pełnego wyrzutów sumienia szloch, przyznając się szczegółowo do wszystkiego i błagając rodziców swoich ofiar o wybaczenie. Historycy Śpiących łączą takie zachowanie z winą, jednak magowie wiedzą, że Gilles był przerażony tym, co czekało na niego za ścianą śmierci.

Galaris, Pan Drachus Vachor, jest jednym z żyjących obecnie Gilledian. Istnieje niewielu Nephandi o takiej mocy, są jednak słusznie przedmiotem obaw i nienawiści, nawet dla własnych towarzyszy.



Aswadim

(oz-ŁA-dim)

Mroczni i tajemniczy Aswadim (l. p. Aswad) mogą być uważani za antywroczone dla Nephandi, choć zazwyczaj odgrywają aktywniejszą rolę w działaniach Nephandi niż Wroczone uznawane przez Tradycje. Często służą za pośredników Lordów Nephandi i czasami mogą nawet obrać rolę mentora, by kształcić obiecującego *barabbi* w bardziej perwersyjnym używaniu magii. Aswadim zamieszkują mroczne odbicia Dziedzin Cząstkowych, nazywane Qlippoth.

Według pogłosek istnieje sześciu takich magów. Nikt nie jest pewny, jak wielu jest ich naprawdę, i nie ma zbyt wielu takich, którzy byliby w stanie się tego dowiedzieć i przeżyć, by o tym opowiedzieć.

Sprzymierzeńcy

A później drogą, która prowadzi do piekła,

Podążamy miłą kompanią...

Sargon, Belshazzar, Jezebel,

Kain ze skrwawioną dłonią.

– Robert E. Howard, „The Dust Dance”

Akolici/Kultyści

Silniejszy chwyt, w którym Nephandi trzymają fizyczną rzeczywistość Ziemi, ma swoje korzenie w ludzkich wyznawcach, których pielęgnują od stuleci. Od czasów Ery Mitycznej diabelskie kulty śpiących były trwałą, choć niezbyt oczywistą cechą zachodniej cywilizacji. To właśnie w tej erze powstały dzisiejsze judeochrześcijańskie koncepcje Szatana i satanizmu, a większość Nephandi, oczarowana tą miłą kpina, jaką śpiący wyrażali względem kościoła, podjęła modę. Satanizm okazał się skuteczną zasłoną dla prawdziwej działalności Nephandi i dał im sporą liczbę potencjalnych akolitów.

Nie wszyscy akolici Nephandi są jednak satanistami. Nephandi znani są również z tego, że wypaczają inne mistyczne sekty i kulty, sekretne stowarzyszenia, odizolowane kultury oraz śmiertelników, którzy dzierżą wielką potęgę i wpływ. Wielu Diabolistów (patrz Rozdział Czwarty), którzy nie są magami, pracuje bezpośrednio bądź pośrednio dla czarodziejów Nephandi.

Wypaczone wilkołaki

Nephandi odnajdują naturalne towarzystwo w mrocznych odbiciach Zmiennej Rasy, które zawsze są chętne dać magowi homidowi zrozumienie Ścieżki Żmija. Nephandi Malfeanie mają wiele wspólnego z Tancerzami Czarnej Spirali, wliczając w to ich rytuały inicjacyjne oraz Litanię. Wielu stosuje nawet język piktyjski w celach komunikacyjnych oraz rytualnych.

Panuje przekonanie, że Tancerze podróżują do obrzydliwej Dziedziny zwanej Malfeas. Cieszący się łaską Nephandi odbywają czasami tę wyprawę wraz z nimi. Niektórzy tańczyli nawet na zakazanej Czarnej Spirali, tajemnym świętym miejscu plemienia. Podobno rytuał niszczy wszystkich poza najpotężniejszymi magami. Niepoczytalni K'lasshaa, Ne-

phandi szaleni nawet jak na standardy Upadłych, pozostawili ponoć swe zdrowie psychiczne na Spirali w Malfeas.

Pewna elitarna grupa sheitanów-zabójców, Krąg Czerwieni, wykonała wiele kontraktów dla Czarnych Spirali oraz ich sprzymierzeńców z Pentexu. Źródłem wielkich tarć jest jednak Rój Trójcy w Nowym Meksyku. Plotki krążące wśród Nephandi sugerują, że tak zwany Szczep Babki Żmijogrzmotki posiada jakiś rodzaj ruchomego, ziemskiego Łożyska. Szczep nie pozwala wchodzić nikomu z zewnątrz do swojej Jamy, nawet innym sługom Żmija. Magowie nie reagują zbyt dobrze na takie traktowanie. Inne oazy zepsucia są jednak wspaniałymi przykładami współpracy. Podbrzusze Żmija, kipiąca masa piekła pod Mexico City, jest największym z takich wspólnych przedsięwzięć.

Wampiryczni Infernaliści

Naturalnym biegiem rzeczy Nephandi, który sprzymierza się z demonicznymi hordami, spotka się w pewnym momencie z innymi, którzy podążają tą samą drogą, a ściślej mówiąc ze Spokrewnionymi Sabatu, kroczącymi Ścieżką Złych Objawień. Prawdę mówiąc, demoniczne zepsucie już tak przeniknęło niemartwą sektę, że większość Nephandi uważa każdego członka Sabatu za sprzymierzeńca lub pionka, niezależnie od tego, którą ścieżką „oświecenia” on podąża.

Infernalizm Spokrewnionych wykracza jednak znacznie dalej poza tylko stworzenie Sabatu. Pewne fragmenty Księgi Nod sugerują, że linia krwi, która jest nazywana Baali, powstała, gdy nienazwany Przedpotopowiec został podstępem skłoniony do przeistoczenia głęboko zepsutego Nephandi o imieniu Baal. Niektórzy Nephandi twierdzą, że ów Przedpotopowiec świadomie i dobrowolnie przeistoczył Baala dla swoich własnych celów. Inni opowiadają bardziej pokrętną historię związaną ze skradzioną vitae i potwornym Odrodzeniu w ogniach samego Inferna. Baali nie mówią oczywiście niczego w tej kwestii, zawsze jednak chętnie pomagają Nephandi w otwieraniu drogi dla Demonicznych Lordów, którzy nadejdą i zawładną Ziemią.

Fomori i Potwory

Wiadomo, że Nephandi, którzy postępują zgodnie z wolą Żmija, tworzyli w swoich Łożyskach Fomori, używając zwłok doskonale przesiąkniętej zepsuciem ofiary. Fomori są ludźmi, którzy zostali wypaczeni i przekształceni przez duchy zepsucia w postaci najbardziej dostosowane do służby Żmijowi, ich ciała są przemienione w instrumenty zniszczenia. Są często opętani przez Zmory lub też duchy Żmija, jednak mimo to zachowują pewne strzępy indywidualnej tożsamości.

Potwory, które są ziemskim pomiotem Żmija, mogą być z łatwością przyzwane i (już nie z taką łatwością) kontrolowane przez Nephandi. Kiedy tylko jest możliwość otwarcia odpowiedniego portalu (co rzadko się zdarza), potworne istoty, które zamieszkują Dziedziny Obrzeża, mogą być sprowadzone na Ziemię i rozpocząć jej łupienie.

Demony

Nephandi, który trzyma się ścieżki do Inferna i poszukuje towarzystwa demonicznych hord, może stwierdzić nagle, że

jest poddanym woli potężnych i straszliwych panów, może jednak również odnaleźć nagrodę w mocy, jaką będzie miał względem innych, którzy również służą jego mistrzowi. Większość infernalnych paktów zawiera klauzulę wyliczającą pomniejsze demony, jakie infernalista może wezwać jako swoje sługi.

Magya



*Wiedz, że ciemność ziemi jest czerwona-
wa, a ciemność powietrza jest szara, jednak
ciemność duszy jest czystą czernią.*

– Aleister Crowley, *Magick Without Tears*

Nephandyjskie podejście do działania magyi jest, naturalnie, filozoficznym odwróceniem podejścia wspólnego dla Tradycji, Technokracji i Maruderów. Zamiast pozytywnie wywoływać zmianę rzeczywistości za pomocą własnej woli, Nephandi uważa, że odrzuca bądź też neguje pewien aspekt rzeczywistości, pozwalając w ten sposób, by wola jego panów wypełniła powstałą próżnię. Z tego właśnie powodu Nephandi są szczególnie podatni na Paradoks. U Nephandi występują często najbardziej groteskowe trwałe Ułomności Paradoksu, a duchy Paradoksu wielokrotnie atakowały Nephandi nie będąc w żaden sposób sprowokowane. Filozofia negacji przenika ich metody nauczania ze wszystkich Sfer i jest ogólnie określana jako tradycja Qlippotyczna, za odwróconymi Dziedzicami cząstkowymi Aswadim (poniżej).

Spora część siły Nephandi leży w fakcie, że jakakolwiek myśl, jakakolwiek intencja, jakikolwiek punkt widzenia może zostać tak łatwo wypaczony i odwrócony od swego prawdziwego zamierzenia. Zarówno Śpiący, jak i Przebudzeni mają mroczne strony swych istot i często są ślepi na stopień wpływu, jaki ich podświadomy cień może rzucać na ich świadome zachowanie. Zwłaszcza Śpiący posiadają niemal niesamowitą zdolność ignorowania szerszych konsekwencji swoich czynów. Większość zepsucia ludzkiego społeczeństwa może być połączona z dobrymi intencjami osób tak przekonanych o słuszności swych zamierzeń, że nie można ich nakłonić do wzięcia odpowiedzialności za jakiegokolwiek negatywne efekty, które mogli spowodować. Takie negatywne efekty są opałem dla ognia wrogości i urazy w innych ludziach i wzmacniają kolektywny cień rasy, znacznie ułatwiając w ten sposób zadanie Nephandi.

Qlippotyczna Entropia

Nieodpowiednie słowa. Cios wymierzony w pośpiechu. Zniewaga ciśnięta w wyniku ignorancji. Myśl, która zbłądziła na bezdroże. Są one jak skórki od bananów oraz stalowe sidła, którymi zaścielamy ścieżkę do Wstąpienia. Widzisz, to wszystko się sumuje i pewnego dnia Sama Gaja zakrzyknie do Mrocznych Lordów, by położyli kres jej cierpieniu.

– Shalavastra, *barabbi Eutanatosów*



Qlippotyczne rozumienie Sfery Entropii odróżnia stosowanie tej Sfery przez Nephandi od Eutanatosów. Eutanatosi zmierzają w kierunku Wstąpienia oraz większego dobra (niezależnie od tego, co mogą sądzić inne Tradycje) utrzymując równowagę w obrębie rzeczywistości. Entropia powstrzymuje Porządek przed krystalizowaniem się w martwą stałość oraz Chaos przed rozszarpaniem wszystkiego na nierozróżnialną energię. W ten sposób Eutanatosi utrzymują w ruchu Wielki Cykl.

Z drugiej zaś strony, Qlippotyczna Entropia jest stosowana do całkowitego unicestwienia Porządku, Chaosu i Równowagi. Działa na świat od zewnątrz, rozrywając materiał rzeczywistości, by otworzyć drogę wejścia dla Mrocznych Lordów. Oczywiście coś takiego nie zostało nigdy dokonane za pomocą jednego czynu, bowiem w takim przypadku nic już by nie istniało. Tradycje, Technokracja, a nawet Maruderzy, podobnie jak każdy mężczyzna, kobieta, dziecko, zwierzę, roślina, minerał oraz podstawowy składnik Tellurii, woleliby raczej istnieć niż nie istnieć, a ich indywidualne wysiłki, świadome bądź nie, wraz z siłami Paradoksu, za każdym razem powstrzymują Nephandi.

Tak więc Nephandi muszą być subtelni i tajemniczy w kwestiach rozrywania Gobelinu – tu lekko rozplączą splot, tam wyciągną kilka włókien bądź przerwą nitkę. W końcu cały materiał stanie się tak słaby, że prawomocni władcy Ziemi nie będą już mogli być powstrzymywani.

Efekty Qlippotycznej Entropii

• Wspólna sprawa

Ten tryb postrzegania zasadniczo pozwala Nephandi rozpoznawać innych swego rodzaju i wiedzieć, kiedy magyczny Efekt został dokonany w służbie Lordom Nephandi.

•• Długie ramię prawa Murphy'ego

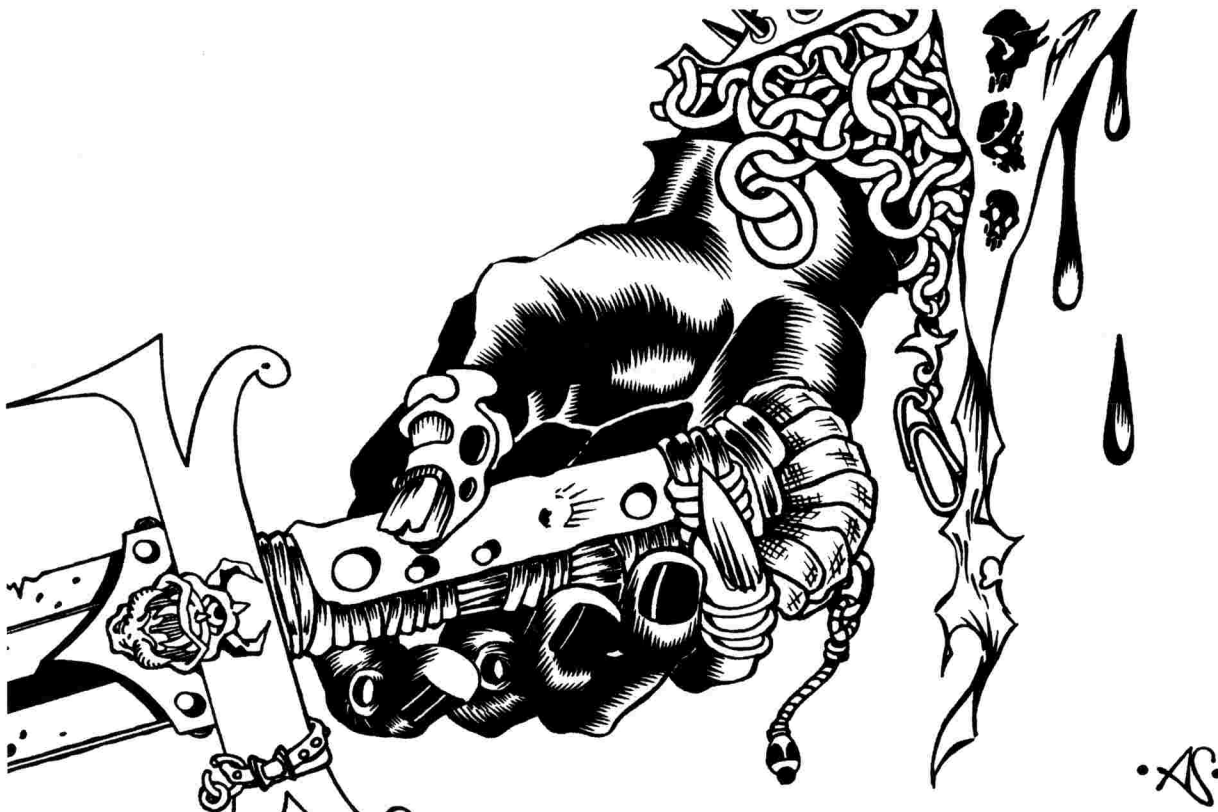
Jest to jedyny Efekt typu przypadkowego stosowany często przez Nephandi. Choć można go zastosować na dowolnym pojedynczym celu, aby spowodować, że określona osoba będzie przez jakiś czas przynosić pecha tym, którzy ją otaczają, częściej kieruje się go w stronę planów i zachowań wrogów Nephandi. Każdy sukces w teście Efektu oznacza, że jakiś pomniejszy warunek bądź wydarzenie wymagane przez plan przebiega w całkowicie bezproduktywny sposób. Brat Akashic, próbujący prześlizgnąć się obok śpiącego wartownika, którym jest pies-demon, może przy jednym sukcesie nadepnąć na gałązkę, przy trzech potknąć się o jakiś śmieć, a przy pięciu wejść na cholernego psa.

••• Uśpienie rozsądku

Ten Efekt powoduje, że psychika rozumnej istoty zapada się całkowicie pod ciężarem swojej mrocznej strony bądź cienia. Zalety stają się skłonnościami do grzechu, zaburzenia psychiczne wypływają gwałtownie na powierzchnię, a wampiry i wilkołaki natychmiast wpadają w Szal.

Efekt ten może być powstrzymany Siłą Woli, podobnie jak w przypadku ofensywnych Efektów Umysłu (ofiara testuje swą Siłę Woli przeciwko ST 8; każdy sukces pozbawia Nephandusa jednego sukcesu). Mentalne uniki (patrz **Księga Cieni**) również mogą działać, jeśli ofiara wie, że zbliża się atak. Wywołane szaleństwo działa przez normalny okres trwania Efektu. Choć **Uśpienie rozumu** przypomina Efekt Umysłu, ono tylko pozbawia „lepszą połowę” kontroli. W ten sposób Nephandus ukazuje prawdę, która kryje się za jego filozofią.





•••• Dziedzictwo ciała

Efekt ten nie tylko powoduje wędnięcie życia (jak zwyczajny Efekt Entropii), lecz pokrywa ofiarę czyrakami i krostami, z których, kiedy pękną, wystrzeli żrąca ropa, zarażająca wszystkie żyjące istoty, które mają kontakt z Efektem. Każdy, kto znajduje się w zasięgu ręki od ofiary, traci jeden Poziom Zdrowia na każdy uzyskany przez Nephandusa sukces. Obrażenia są poważne, lecz można je wyparowywać. Jeśli ofiara straci więcej niż cztery Poziomy Zdrowia, również zostanie zainfekowana osłabiającą chorobą.

••••• Wymazanie

Efekt ten jest jedyną znaną metodą spowodowania, że materia bądź energia całkowicie zniknie ze wszelkiej znanej rzeczywistości i zazwyczaj posiada ogromne efekty uboczne. Niezwykle wulgarne **Wymazanie** zadaje obrażenia niczym bezpośredni atak Entropią. Jeśli ofiara zostaje zniszczona przez te obrażenia, przestaje istnieć. Na zawsze. Rany są prawdziwe, lecz można je wyparowywać (jest jakaś dobra strona!). Tak potężny efekt może być jednocześnie używany tylko na jednym celu. Nie stosuje się zwyczajnych modyfikatorów dotyczących terenu, które wynikałyby z sukcesów.

Do efektów ubocznych mogą należeć rozdarcia Rękawicy, a czasami również Nephandusa (wielkie wybuchy Paradoксу). Na szczęście magya ta nie działa przeciwko samemu Horyzontowi. W Głębokiej Umbrze, gdzie nie istnieje Paradoks, Mistrzowie Qlippotyicznej Entropii są straszliwie potężni. Owi czarodzieje są jednymi z największych niebezpieczeństw, jakie znajdują się za Horyzontem.

Talizmany

Stosowanie Talizmanów jest niezwykle częste wśród Nephandi, których żądza mocy często wykracza poza ich cierpliwość oraz chęć nauczania się, w jaki sposób powinno się dzierżyć potęgę. Talizmany są dawane jako nagrody dla Nephandi, którzy dobrze służyli, przez Aswadim i Mrocznych Lordów, jednak prawdziwym celem, jaki kryje się za tymi podarunkami, jest skłanianie sług do jeszcze większego zła poprzez wzbudzenie w nich pragnienia jeszcze większej mocy. W związku z tym wielu młodszych Nephandi polega na swoich Talizmanach zamiast na własnych zdolnościach, a fakt ten okazuje się błędem, gdy mają do czynienia ze wszechstronnie wykształconymi magami Tradycji.

Wiele z najpotężniejszych Talizmanów oraz Artefaktów na Ziemi pochodzi od Nephandi i jest trofeami bitewnymi wysoce cenionymi przez młodych magów Tradycji. Starsi magowie twierdzą jednak, że wszystkie Talizmany Nephandi są przeklęte i nie chcą mieć z nimi nic wspólnego. Mówią, że nigdy nie należy zapominać, iż przedmioty te zostały stworzone w Mrocznych Dziedzinach w celu szerezenia zepsucia i może z nich wyniknąć jedynie zło. Narratorzy, których gracze zdobyli i używają takich przedmiotów, są zachęceni do manipulowania wydarzeniami w taki sposób, że każde uaktywnienie Talizmanu Nephandi przez graczy – nawet w najlepszych okolicznościach i z najlepszymi intencjami – przyniesie bolesne i destrukcyjne rezultaty.

Rytuały



*Na ich słowo, słowo które dręczy duchy,
Chora kobieta przemieniła się w zwłoki,
Zwłoki zostały powieszone na słupie...*

– S. N. Kramer, *Sumerian Mythology*

Rytuały Nephandi są jedynym sposobem, za pomocą którego mogą oni kontaktować się ze swoimi panami zza Horyzontu. Tak więc same obrzędy składają się na ich zbiorowy cel, który ogarnia i wykracza poza indywidualne poznawanie magii. Rytuały, bardziej niż cokolwiek innego, jednoczą Nephandi w służbie Mrocznym Lordom. Oprócz tego przywiązują pomniejszych Nephandi do Gilledian, których Labirynty zawierają Jamy, gdzie muszą być przeprowadzane najpotężniejsze obrzędy.

W Rozdziale Czwartym znajduje się więcej informacji o demonicznych paktach oraz rytuałach. W Dodatku zamieszczono zasady przywoływania oraz składanie ofiar.

Ofiary

Choć ofiara jest podstawowym elementem niemal każdego rytuału Nephandi, ilość uzyskanej dzięki temu Kwintesencji jest znikoma, nie licząc rzadkich przypadków, gdy można poświęcić stworzenie ponadnaturalne, jak wampir czy wilkołak. Zasadniczo ofiara jest bardziej kwestią smaku niż źródłem magicznej energii. Demon Tivilio, na przykład, wymaga jedynie tego, by został zabity kot, podczas gdy Inkarna Maeljin, nazywany Sprowadzającym Piekło, jest najbardziej usatysfakcjonowany zabójstwem niewinnego dziecka. Demoniczny Lord, jak Nubarus, może preferować śmierć potężnego maga, jeśli jest to kulminacja rozbudowanego spektaklu o zaufaniu i zdradzie.

Przywoływanie

Ostatecznym celem wszelkiej działalności Nephandi jest zagwarantowanie wejścia do naszej rzeczywistości tym, którzy są zamknięci poza nią, tym, którym Nephandi służą.

Sami Mroczni Lordowie mogą być sprowadzeni jedynie poprzez Większe Przywołanie, które związane jest ze stworzeniem ogromnych bram, prowadzących do środka z Głębokiej Umbry, wielkich ilości Kwintesencji oraz wysokiej liczby ofiar. Dopelnienie Rytuałów Większego Przywołania może trwać stulecia i zajmować życia większości Gilledian. Skala i złożoność Większego Przywołania oznacza, że żadna taka próba nigdy nie powiodła się w pełni (z tego co wiemy...).

Znacznie częstsze Pomniejsze Przywołania są łatwiejsze do osiągnięcia w związku ze zmniejszonymi nakładami wysiłku oraz składników (część nie wymaga nawet ofiar!).

Litanie Nephandi

Niemal niemożliwe jest zebranie szerokiego obszaru zepsucia, perwersji i zniszczenia, które składają się na działalność Nephandi, w jedno credo, motto bądź litanie. Zaśpiewy,

które rozbrzmiewają w rytualnych Jamach, różnią się w zależności od Labiryntu. Krótsze creda sięgają od klasycznego zachęcania dorastających Śpiących ("Pal trawę. Zabij swoich rodziców. Kup te płyty") do pokrętnych iblitycznych ("Pierdół ich, jeśli nie rozumieją dowcipu"). Litanie *barabbi* zasadniczo wykorzystują jakąś odwróconą wersję doktryny ich pierwotnej tradycji. Zaśpiewy Infernalistów najczęściej przyjmują formę obietnic lojalności wobec rządzących demonów, przysięg, że będzie się dążyć do wypełnienia celów tego czy innego Demonicznego Lorda. Malfeanie często stosują formę litanii Tancerzy Czarnej Spirali (patrz *Księga Żmija*). Motta Outsiderów rzadko występują w jakimś znanym języku, zresztą i tak jest niemożliwe, aby ludzie je zdołali wypowiedzieć.

Odrodzenie

Och, serce w mojej piersi obróciło się w kamień, a mózg zamarł w mej czaszce

*Wygrałem jednak, ja sam, i napełniłem mój puchar do końca
Przerazaniem i zagładą i czarami, czarnymi ziarnami i gorkimi korzeniami*

Z piekiel pod pieklami przynoszę Ci moje śmiertelne owoce.
– Robert E. Howard, „Song of a Mad Minstrel”

Odrodzenie jest podstawą egzystencji Nephandusa, jest bowiem wyrazem najbardziej osobistej wspólnoty, jaką miał kiedykolwiek ze swoim panem i oznacza punkt bez powrotu na ścieżce ku Zstąpieniu. Podczas Odrodzenia przyszły Nephandus wchodzi do Łożyska, specjalnego miejsca leżącego jedynie w najpotężniejszych Labiryntach, tam zaś jego ciało oraz dusza ulegają zniszczeniu i zostają ponownie stworzone na sposób dostosowany do woli jego pana. Może wyłonić się z większą zdolnością do czynienia magii, silniejszym ciałem, lepiej dostosowanym do szerzenia zniszczenia, bądź też po prostu z głębszym zrozumieniem Zstąpienia, które reprezentuje jego pan.

Entropiczny zaśpiew

Ironią jest, że najpowszechniejsze ze wszystkich cred Nephandi można odnaleźć w literaturze Śpiących w pracach tajemniczego tek-sańskiego poety. Jest to Entropiczny zaśpiew przekazywany nowym Uczniom Entropii przez ich Mentorów Nephandi. W owym zaśpiewie student identyfikuje się ze wszelkimi rodzajami manifestacji Entropii:

*Jestem cierniem w stopie, jestem mgłą w polu widzenia;
Jestem robakiem w korzeniu, jestem złodziejem nocą;
Jestem szczurem w ścianie, trędowatym przy bramie;
Jestem duchem w korytarzu, heroldem grozy i nienawiści.
Jestem rdzą na kukurydzy, jestem śniecią na zbożu,
Pracą, którą się wyśmiewa, siecią pod nogami.
Jestem wrzodem, pleśnią i skazą, niebezpieczeństwem, śmiercią i zepsuciem;*

Dokuczliwym deszczem nocą, żarem słońca za dnia.

*Suszą powoduję wędnięcie, jestem w plugawej pianie bagna;
Sprowadzam z południa czarną plagę, a ze wschodu trąd.*

Obraz Nephandi można często spotkać w pracach tego biedaka. Fakt, że zakończył on swoje życie strzelając sobie w głowę, wskazuje na to, że doświadczył wewnętrznych walk z demonami, Zmorami oraz innymi psychicznymi siłami z Zewnątrz.

Pakt Gustaviusa Hanfkopfa, Barona Schroederheim, Adepta Domu Drua'shi, Strażnika Doissetep, przypieczętowany w roku 1348 na Zamku Schroeder.

[Dokument ten jest napisany wulgarną łaciną od prawej do lewej strony przy użyciu krwi oraz skór nieochrzczonych niemowląt w roli atramentu i papieru. Znalezione w ruinach Zamku Schroeder dwa stulecia po tym, jak Hanfkopf opuścił płaszczyznę ziemską. Teraz jest trzymany w specjalnej krypcie w bibliotece w Doissetep jako przykład dla innych.]

My, Władcy oraz Potentaci Infernalnych Dziedzin, reprezentowani przez Nubarus, Wielkiego Wezyra Infernalnych Dziedzin, któremu świadkami byli Baazur-Kalach Raniący, Ashfurithuge Pijący Krew Nieprzyjaciół ze Świeżo Rozbitych Czaszek, Ephilithim Oskarżyciel oraz Tivilio Nękający Koty, zaakceptowaliśmy tego dnia pakt przymierza z Gustavusem Hanfkopfm, który dostrzegł mądrość naszych zwyczajów i oddał się Naszej sprawie, pod następującymi warunkami:

[tutaj następuje kilka klauzul napisanych ręką Hanfkopfa, z których jedynie kilka przedrukowano tu jako przykłady]

1. Nubarusie, jesteś zobowiązany do dostarczenia mi natychmiast 100.000 funtów w złocie.

5. Jesteś zobowiązany wykształcić mnie w sztukach magicznych do takiego stopnia, że w odpowiednim czasie przewyższę tych głupców, którzy nazywają się Porządkami Hermetycznymi.

17. Jesteś zobowiązany chronić mnie oraz moje domostwo, moich akolitów oraz towarzyszy od szkody zarówno miejscowej, jak i obcej, od kradzieży i od uszczerbku.

23. Jesteś zobowiązany pilnować, by każda osoba wykonywała moje żądania.

W zamian za owe przysługi przysięgam niniejszym dostarczyć ci każdego roku siedem śmiertelnych dusz oddzielonych od ich fizycznych ciał w wyniku strasznego bólu. W skład owej siódemki wchodzić będą zarówno mężczyzna, jak i kobieta, niemowlę, młodzieniec, dorosły i starzec, a przynajmniej jedno z nich będzie Przebudzone. Co więcej, wyrzekam się Kościoła i wszystkich jego sakramentów, a także modlitw i prośb, którymi wierni mogli by się za mną wstawić, a także wyrzekam się zasad oraz przysięg Hermetycznego Domu Drua'shi i ślubuję zrobić wszystko co w mojej mocy, by powstrzymać ich Wielki Eksperyment. Jeśli zaś nie dotrzymam warunków mojej służby, oferuję swoją nieśmiertelną duszę.

Gustavius Hanfkopf. Extractum ex Infernis.

Nubarus, Wielki Wezyr; Baazurkalach; Ashfurithuge; Tivilio. Sigilla posuere magister diabolus et daemones princeps domini. Ephilithim scriptor.

Choć głównym celem Odrodzenia jest wypaczenie nie zepsutego jeszcze maga, zatwardziali Nephandi często znów przechodzą przez tę ciężką próbę, ponownie dowodząc swej wartości w oczach Mrocznych Lordów (i mając również nadzieję na większy stopień osobistej mocy). Rytuał przeprowadzany w ten sposób zwie się Regeneracją. Wielu *widderslainte* lubuje się w owych Regeneracjach.

Wprawdzie rzeczywiste doświadczenie Odrodzenia jest niewypowiedzialne i niemożliwe do opisanie za pomocą słów, ale krążą liczne teorie na temat tego, co tak naprawdę ma miejsce w Łożysku. Wielu sheitanów twierdzi, że ich serce zostało wydarte i zastąpione wziętym od dzikiej bestii. *Barabbi* Mówców Marzeń uważają, że są przenoszani do samego Malfeas i tańczą w przedsionku do wielkiego Labiryntu Czarnej Spirali. Infernaliści opisują pełne zstąpienie do Inferna, gdzie wszystkie urojenia o dobrze i świetle zostają wypalone z ich dusz przez ogień piekielny. W sekretnej komunikacji z Qutbami Batinich Iblisyci utrzymywali, że Odrodzenie polega na zabraniu duszy z tego wymiaru, odwróceniu jej na drugą stronę i umieszczeniu jej z powrotem tak, że Odrodzony Nephandus jest psychiczną przeciwnością swojego poprzedniego ja. (Sami Iblisyci twierdzą, że uciekli przed owym psychologicznym odwróceniem dzięki doskonałemu świadomości równoważeniu światła i ciemności w ich własnych duszach.)

Pakt

Możesz wziąć moją duszę to jest niegodziwa mała suka jednak gdy już ją dostaniesz nie będziesz mógł jej oddać będziesz musiał trzymać ją wiecznie i to jest fakt!

– Frank Zappa, „Titties ‘n’ Beer”

Rytualny pakt określa zasady służby, których Lord Nephandi wymaga od Swojego sługi, i wymienia, czego Nephandus oczekuje w zamian. Pakty są do pewnego stopnia stosowane przez wielu Nephandi, jednak najwyższe demony Inferna doprowadziły korzystanie z nich do formy sztuki. Infernalne pakty najbardziej przypominają prawne dokumenty, które są ich odpowiednikami u Śpiących, a znana ludziom wiedza na temat demonów jest wypełniona szczegółowymi przykładami takich układów. Ważną kwestią w wielu takich sprawozdaniach (o której przeciętni Nephandi często zapominają w swojej ślepej żądzy mocy) jest niezwykle talent, jaki mieszkańcy Piekła przejawiają w wynajdywaniu luk prawnych oraz wykorzystywaniu niejasności i uogólnień języka paktu. Wiele z najgorętszych ogni Inferna żywi się duszami niedoświadczonych Nephandi, którzy pośpiesznie zgodzili się na niedoskonałe skonstruowane porozumienie. Najważniejsze jest baczenie na szczegóły i Nephandus, który zdoła przetrwać oraz wznieść się do rangi Gillediana, może zawdzięczać swą długowieczność jakiemuś prawnemu szkoleniu, którego dostąpił będąc Śpiącym.

Pakty tych, którzy służą Żmijowi, rzadko są tak rozbudowane lub równie pieczołowicie udokumentowane. Choć władcy Malfeas mogą być dokładnie tak samo diabelscy jak lordowie Inferna, moce zepsucia, jakie mają do swojej dyspozycji, są tak subtelne i wszechogarniające, że ich przyszli słudzy nie widzą większej potrzeby targowania się o warunki i definicje. Pakty przymierza ze Żmijem, jeśli w ogóle są wyrażane, złożone są z prostych słów, śmiało i okrutnie.

Nephandi, którzy sprzymierzają się ze złowrogimi obcymi istotami z najgłębszej Umbry, rzadko odczuwają potrzebę jakichkolwiek paktów, bowiem wpływ panów czyni ich zazwyczaj tak szalonymi, iż każda próba werbalnego zdefiniowania ich służby i tak byłaby pozbawiona znaczenia.

Narratorzy, którzy wykorzystują w swych sagach Nephandi jako przeciwników, są zachęcani do określania warunków pak-

tów owych osobników. Wprawdzie szczegółowo napisany dokument nie jest potrzebny do gry, ale wiedza o pewnych detalach paktu Gillediana może okazać się cenną bronią przeciwko nie dającemu się w inny sposób pokonać wrogowi. Informacje takie nie powinny być jednak łatwe do uzyskania przez postacie graczy, bowiem zawartość i fizyczne położenie spisane go paktu jest zawsze jednym z najsilniej strzeżonych sekretów Nephandusa.

Postacie



I miałem zamiar odpowiedzieć mu: „Światło jest wewnątrz mnie”. Zanim jednak zdołałem ułożyć słowa, on odpowiedział mi wielkim słowem, które jest Kluczem Otchłani. I rzekł: „Wkroczyłeś w noc, czy wciąż pragniesz dnia?”

– Aleister Crowley, *Magick Without Tears*

Akolici

Jubuka, Wódz Pigmejów Borbor

Natura: Wizjoner

Postawa: Fanatyk

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

Zdolności: Bójka 4, Czujność 4, Intuicja 2, Unik 3, Wyostrzanie 3, Autorytet 2, Krycie się 5, Sztuka Przetrwania 5, Walka Wręcz 4, Kosmologia 1, Lingwistyka (ojczysty, Smoczy Język, angielski) 2, Znajomość (Nephandi) 1

Sfery: Żadnej, jednak rytuały Jubuki pozwalają mu przyzywać niektóre złe duchy oraz rozmawiać z nimi.

Pozycja: Marzenia 3, Sprzymierzeńcy 3 (Pigmeje Borbor), Tajemniczość 4

Siła Woli: 5

Historia: Życie było dobre dla Pigmejów z Wyspy Borboro na Oceanie Indyjskim. Owoce, orzechy i zabawa znajdowały się w obfitości, a okazjonalne przybycie soczystego misjonarza było powodem do wielkiej uczty. Tak się działo, dopóki nie pojawił się Mroczny w swoim ogromnym czarnym kanu obwieszonym girlandami czaszek oraz ożaglowanym ludzką skórą. Gdy Jubuka dostrzegł je, rozpoznał moc, i zaprzysiął Mrocznemu służbę swych elitarnych myśliwych.

Jubuka chce zapewnić dobre życie sobie, swym żonom i dzieciom. Dzięki naukom Mrocznego dowiedział się o zewnętrznym świecie. Teraz obcy zabrał jego oraz myśliwych na polowanie w krainie błądzących ludzi. Powietrze jest cuchnące, a ziemia pod stopami twarda. Błądzą bogowie ryczą i krzyczą tysiącem głosów. Przywódca Pigmejów gustuje w polowaniu i pluje w stronę błądzących ludzi, jednak stał się przez ten czas samotny. Jubuka często rozmyśla o domu i żałuje, że go tam nie ma.

Wygląd: Jubuka ma niemal dziewięćdziesiąt centymetrów wzrostu, czarną skórę oraz szczupłą, żylastą sylwetkę. Je-

go twarz jest okrągła, z niemal niemożliwie szerokimi ustami pełnymi perłowobiałych zębów, spiłowanych w szpic. Jego ciało jest ozdobione rytualnymi bliznami i tatuażami, we włosy wplecione ma kości palców, posiada naszyjnik ze zwierzęcych oraz ludzkich zębów oraz przepaskę biodrową ze skóry węża. Zawsze towarzyszą mu jego myśliwi, którzy wyglądają tak jak on, tyle że są niżsi i brzydsi. Wszyscy bez wyjątku uzbrojeni są w krzemienne sztylety, krótkie łuki oraz dmuchawki.

Odgrywanie: Mroczny obiecał twojemu ludowi jasne, błyszczące przedmioty oraz mnóstwo mięsa, polujecie więc swobodnie i z własnej woli, z dużym oddaniem i zamiłowaniem. Błądzą, na których polujecie, są łatwą zdobyczą, są bowiem słabi i powolni wraz ze swoimi kiepskimi zmysłami słuchu i węchu. Polujecie już jednak od wielu sezonów w tej dziwnej krainie i zastanawiasz się, kiedy Mroczny pozwoli ci wrócić do rodziny.



Będąc w krainie wysokich jaskiń, Pigmeje Borbor często gardzą zakwaterowaniem zapewnionym przez Mrocznego, preferując opuszczone budynki, piwnice, kotłownie bądź (rzadziej) odwiedzane (rejonu dużych publicznych parków).

Brugorsch, Strażnik Jamy

Tancerz Czarnej Spirali

Esencja: Pierwotna (Metys Teurg, dla potrzeb **Maga** można przyjąć, że zbiorowy Awatar wilkołaków najbardziej odpowiada typowi Pierwotnemu)

Natura: Skryty

Postawa: Fanatyk

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

Zdolności: Bójka 4, Czujność 3, Uniki 3, Zastraszanie 3, Krycie się 3, Sztuka Przetrwania 5, Walka Wręcz 3, Znajomość (Żmij) 3

Atuty: Jak wszyscy Garou, Brugorsch może przybrać kilka form, do których zalicza się człowieka, wilka oraz masywną postać pomiędzy nimi, w której Atrybuty Fizyczne otrzymują modyfikator +3. Poziomy Zdrowia regenerują się w tempie jednego na turę, a do obrażeń wynikających z gryzienia i ciosu pazurami dodaje się odpowiednio 1 i 2. Brugorsch ma 4 „Punkty Szalu”, które może wydać na dodatkowe akcje w turze. Jest również w stanie ze względną łatwością wykonać **Krok w Bok** i **Wzywać złe duchy**.

Pozycja: Marzenia 2, Tajemniczość 4

Siła Woli: 5



Historia: Brugorsch urodził się i został wychowany w sfo-rze Tancerzy Czarnej Spirali, zamieszkującej najpaskudniejsze regiony kanałów oraz tuneli metra w Nowym Jorku. Co-rz lepiej poznawał zasady Żmija oraz jego wypaczonych du-chów – Zmór. Pomagał wielu Nephandi Malfeanom w pozna-waniu owych mrocznych sekretów.

Wygląd: Forma człowieka: obszarpany, toczony chorobą nędzarz; forma wilka: obszarpany, zapchlony kundel; Crinos (forma pośrednia): wielki potwór z psią głową i szczękami, ogromnymi pazurami, urwanym bezwłosym ogonem oraz wy-rwanymi kępkami sierści.

Odgrywanie: Odzywaj się rzadko i tylko do innych sług Żmija. Często warcz i drap się. Atakuj wszystkich wrogów Żmija z lubością i radością.

Sanctum: Brudna szczurza nora w nieużywanej i na wpół zburzonej części kanału.



Antonio d'Erlette

Wampiryczny Inferalista

Esencja: Poszukująca (odszczepieniec Tremere Dziewiątego Pokolenia; dla potrzeb **Maga** można przyjąć, że wirusowy Awa-tar wampirów najbardziej odpowiada typowi Poszukującemu)

Natura: Autokrata

Postawa: Sędzia

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

Zdolności: Bójka 2, Czujność 3, Ekspresja 3, Przebiegłość 2, Zastraszanie 2, Autorytet 4, Broń Palna 2, Krycie się 3, Wal-ka Wręcz 4, Kultura 4, Lingwistyka 3, Okultyzm 5, Prawo 4

Atuty: Wampiryczne zdolności Antonia zawierają: telekinetyczną i pirokinetyczną Taumaturgię (po trzy kropki w Pokusie Płomieni i Telekinezie), 2 dodatkowe sukcesy przy wyparowywaniu lub korzystaniu z Siły (Odporność i Potencja) oraz mentalne moce przypominające Umysł 4 (Dominacja). Dysponuje również podarowaną przez demona Mroczną Taumaturgią (patrz Dodatek). Ścieżki Antonia są następujące: Ścieżka Przywołań (Poziom Trzeci), Ścieżka Pożądania i Udręki (Poziom Trzeci) oraz Ogień Piekieł (Poziom Drugi).

Pozycja: Mienie 6, Sprzymierzeńcy 3, Tajemniczość 5
Siła Woli: 9

Historia: Stwórca Antonia był członkiem kręgu pierwszego Gillediana, samego okrytego złą sławą Raisa. Linia Antonia zawsze utrzymywała bliskie kontakty z infernalnymi Nephandi, a sam Antonio był odpowiedzialny za wielu istotnych rekrutów dla piekielnych legionów spośród głupich i dekadentkich nuworyszki z rozmaitych środowisk.

Wampir ten jest wyniosły i pogardliwy. Pomimo zwyczajowego zachowania swego klanu, nie jest szczególnie subtelny czy skryty. Dogadza swemu ego oraz ambicji kontrolowania europejskiego wspólnego rynku śmiałymi słowami oraz bezlitosnym zachowaniem. Uwielbia brudzić sobie ręce podczas mrocznych pościgów i rzadko zleca sługom wykonanie czegoś, co może zrobić sam.

Wygląd: Przystojny, schludnie ubrany młody człowiek o śródziemnomorskich rysach. Jego doskonały hiszpański akcent dodaje egzotycznego aromatu jego obelgom.

Odgrywanie: Utrzymuj gładki uśmiezek i nie pozwól, by sprawiło na tobie wrażenie cokolwiek, co mogliby zrobić wo-

kół ciebie gracze. Istniejesz od wieków i wiesz więcej o potędze oraz złu niż mogliby sobie oni wyobrazić.

Sanctum: Antonio utrzymuje kilka schronień w Europie, podobnie jak w Nowym Jorku i Los Angeles. Przybierają one zazwyczaj formę położonych na uboczu rezydencji lub doskonale wyposażonych apartamentów w najbardziej ekskluzywnych hotelach.

Potwór: Wewnętrzny Biesiadnik

Atrybuty: Siła 8, Zręczność 4, Wytrzymałość 6, Percepcja 2

Zdolności: Bójka 5, Czujność 2, Unikni 3, Krycie się 3, Sztuka Przetrwania 2

Atuty: Choć Biesiadnik nie jest w stanie używać magii, jego sposób żywienia się związany jest Efektem Korespondencji 4, a uchwyt jego macek może **Wpływać na Życie** (Entropia 4). Efektywne Arete do tych zadań wynosi 4.

Biesiadnik stosuje połowę swych zwyczajnych kości wyparowań przeciwko atakom opartym na ogniu.

Siła Woli: 4

Historia: Ten dziwny i niebezpieczny potwór, uznawany za spokrewnionego z Zigg'Raugglurrem, zabił sheitana, który go przyzwał, i teraz w całości znajduje się na świecie. Choć Biesiadnik nie wykracza poza najbardziej podstawową zwierzęcą inteligencję, można go kontrolować Umysłem 2 oraz testem Siły Woli wykonywanym jako działanie sporne – dopóki nie stanie się zbyt głodny.

Wygląd: Nieregularny pęk (ponad metr średnicy) niezwykle odnóży, w skład których wchodzi: szpony, kleszcze, ludzkie i zwierzęce stopy, owadzie czułki, oczy na wypustkach oraz grube i zakończone przyssawkami macki. Paszcza znajduje się na końcu grubej, krótkiej macki, która sięga w czwartym wymiarze. Po uchwyceniu swej zdobyczy (a przynajmniej zbliżeniu się na odległość chwytu do unieruchomionej lub nie spodziewającej się niczego ofiary) Biesiadnik wysysa ze środka wciąż żyjące organy, nie pozostawiając na ciele zdobyczy widocznej rany. Ten sposób ataku pozwala ignorować wszelki pancerz, a nawet istniejące przeszkody, jak ściany, jeśli ofiara wciąż znajduje się w odległości 60-90 centymetrów.

Biesiadnik boi się światła i ciepła. Ukrywa się w zimnych piwnicach oraz porzuconych restauracyjnych zamrażarkach. Jego ulubionymi ofiarami są włóczędzy. O istnieniu stwora dowiedział się Konstruktor Progenitorów, wyciszył jednak informacje. Chce Biesiadnika tylko dla siebie.

Odgrywanie: Nic. Bon appetit!

Pionek: Seymour Glass

Natura: Wizjoner

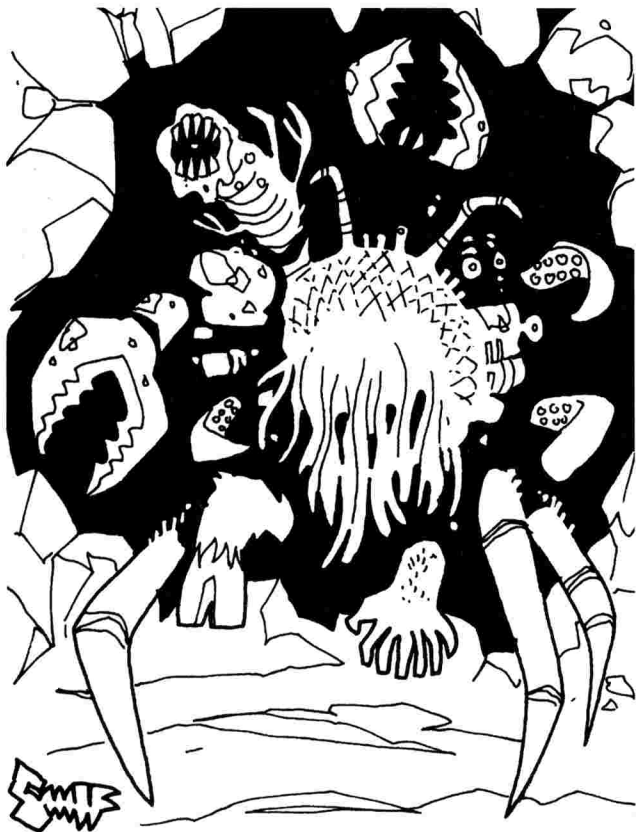
Postawa: Konformista

Esencja: Poszukująca

Konwencja: *barabbi* Inżynierów Próźni

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

Zdolności: Świadomość 2, Materiały Wybuchowe 2, Prowadzenie 3, Przebiegłość 3, Badania 3, Broń Palna 1, Komputery 4, Kosmologia 3, Nauka 4



Pozycja: Awatar 1, Sprzymierzeńcy 3, Talizman 2

Sfery: Korespondencja 2, Entropia 1, Siły 2

Siła Woli: 3

Arete: 2

Kwintesencja: 1

Paradoks: 1

Historia: Jako dziecko Seymour lubił wpatrywać się w nocne niebo i rozmyślać... Gdy stał się młodzieńcem, jego Przebudzenie oraz dołączenie do szeregów Inżynierów Próżni zapewniło mu możliwość badania tajemnic niebios. Wtedy, pewnej nocy, odległa i nie wyróżniająca się niczym szczególnym gwiazda, na której ćwiczył swoje instrumenty, zwróciła się bezpośrednio do niego głosem, który rozbrzmiał echem w głębinach jego duszy. Obiecała ujawnienie większych tajemnic, o których jego współpracownicy nawet nie mogli marzyć, i powiedziała, co należy zrobić w zamian.

Teraz Seymour szpieguje pozostałych Inżynierów, rozsiewając plotki i zajmując się drobnym sabotażem. Pracowity aż do przesady dąży do przeniesienia na jedną z sond z zewnętrznej krawędzi lub satelitę obronnego. Seymour opracował już plan zabrania czegoś ze sobą z powrotem, nawet jeśli doprowadzi go to do zguby. Jego ciało może zginąć, jednak gwiazda zapewniła go, że umysł przeżyje, będzie się uczył i rósł...

Wygląd: Niski, puciołowaty biały koleś pod czterdziestkę, z oklapłymi ramionami i grubymi, małymi okularami. Największym atutem Seymoura jest fakt, że nie robi na nikim wrażenia. Nikt nie będzie go podejrzewał o coś, co ten wie.

Odgrywanie: Po prostu wykonuj wszystko, co mówią inni. Rób tak, dopóki nie dostaniesz następnego polecenia z góry...

Sanctum: Seymour ma wygodną chatkę w górach, daleko od zakłóceń wywoływanych przez miejskie światła. Tam bada Głęboką Umrę za pomocą swego talizmanu, antycznego teleskopu. Instrument rozmawia z nim w nocy, a czasami śpiwem układa go do snu.

Barabbi: Jodi Blake

Natura: Organizator

Postawa: Bon Vivant

Esencja: Poszukująca

Tradycja: Barabbi (Tradycja nieznana)

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

Zdolności: Aktorstwo 4, Bójka 2, Brzuchomówstwo 3, Cwaniactwo 3, Czujność 2, Przebiegłość 4, Styl 4, Świadomość 4, Uniki 2, Uwodzenie 5, Wykrywanie Kłamstwa 2, Wysportowanie 2, Etykieta 4, Gadanina 3, Krycie się 2, Medytacja 2, Prowadzenie 2, Sztuka Przetrwania 2, Taniec 3, Tortury 4, Wielkie Rytuały 1, Występy Publiczne 3, Biurokracja 3, Historia 2, Informatyka 1, Języki (francuski, łacina, angielski, hiszpański, kantoński, Smoczy Język, piktyjski) 5, Kultura 4, Medycyna 3, Okultyzm 4, Śledztwo 4, Teologia 2, Zagadki 4, Zielarstwo 3, Znajomości (Rodzina 2, Technokracja 2, Tradycje 3, Żmij 1)

Pozycja: Awatar 4, Marzenia 3, Mienie 5, Sprzymierzeńcy 4, Tajemniczość 3



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

Siła Woli: 7

Arete: 6

Kwintesencja: 14

Paradoks: 4

Historia: Dzieje Jodi Blake są co najmniej niejasne. Choć kilkakrotnie twierdziła, że jest *widderslainte*, jej zwyczajową wizytówką jest odstępczyni. Zależnie od okazji, wyrzekała się Kultu Ekstazy, Porządku Hermesa, Niebiańskiego Chóru, Verbena, Bractwa Akashic, a nawet Nowego Światowego Porządku. Choć jej umiejętności oraz zdolności magyczne wskazują na wpływ Verbena bądź Chóru, prawda pozostaje nieznana.

Jodi pielęgnuje młody wygląd, jednak ma niemal 600 lat. Choć jest biegła w magii, polega na śmiertelnych umiejętnościach, których nauczyła się przez tuzin pokoleń. Jej rytuały długowieczności związane są, według plotek, z ofiarami z ludzi, piciem krwi oraz jakimiś poważnymi demonicznymi Pakrami. Niewielu spośród Nephandi jej ufa – jest znana jako mistrzyni oszustwa. Jej lojalność wobec nie pochodzących z tego świata panów jest jednak niekwestionowana. Jodi jest „rekrutantką” nowych odstępców.

Ta Upadła uwielbia wszystko, co zmysłowe, i niezbyt ją obchodzą jakiejkolwiek wyższe (lub niższe) cele oprócz woli jej pana oraz jej własnych zachcianek. Choć niektórzy uważają Jodi za niewielkie zagrożenie, ci, którzy ją poznali, szybko zdali sobie sprawę, że jest ona siłą, z którą należy się liczyć. Przynajmniej czterdziestu magów padło ofiarą Jodi, a nikt nie wie, jak wielu wpływowych Śpiących jest na jej usługach. Na-

wet wampiry nie są odporne – przypuszczalnie kilku książąt jest jej winnych przysługi.

Walka nie jest w stylu Jodi. Przedkłada ona swój spryt i wdzięk nad magię. Kiedy zostaje przyparta do muru, zmienia się w istotę lepiej przystosowaną do sytuacji – tygrysa dla prędkości, orla dla lotu, byka dla czystej siły. Jej przebiegłość czyni ją trudnym przeciwnikiem w certamen, zaś gdy walczy w świecie materialnym, podstępem skłania magów do stosowania wulgarnej magii.

Wygląd: Jodi rzadko wygląda dwa razy tak samo. Była już przystojnym mężczyzną pod czterdziestkę, śliczną młodą dziewczyną, odzianą w skóry uwodzicielką z kruczocharnymi włosami, wyrafinowaną oraz elegancką kobietą po pięćdziesiątce, a nawet małym, siedmioletnim chłopcem. Przybiera tę formę, którą akurat uważa za odpowiednią, jednak we wszystkich przypadkach jest niezwykle atrakcyjna.

Odgrywanie: Życie jest zbyt wielką zabawą, by zostawić je dla śmiertelników. Ideały to gówno. Niewiele spotkałaś osób, śmiertelnych bądź innych, które pod przymusem były w stanie trzymać się swoich zasad. Masz niezaspokajalną ciekawość względem wszystkiego, jednak nigdy nie powstrzymuje cię ona przed zrobieniem tego, co należy zrobić.

Żyjesz w pożyczonym czasie. Dobrze służ swoim „inwestorom”, a zabawa będzie trwać wiecznie. Długie życie nauczyło cię, co znaczy być biedną i pozbawioną mocy – nie pozwól, by to się jeszcze kiedyś powtórzyło. Ponad wszystko jesteś manipulatorką – bądź wszystkim dla każdego. Choć, jeśli to możliwe, wolisz unikać tłumów, potrafisz poradzić sobie

z nimi, jeśli to konieczne. Niektórzy sądzą, że jesteś pobudliwa, ale to też jest tylko pozą. Twoje prawdziwe uczucia są pod dobrą kontrolą, a przynajmniej tak sądzisz...

Adsinistratus: Herr Flax

(Znany również jako Rex, Max, Mordred, Szary Wilk, Marc i wielu innych)

Esencja: Pierwotna

Natura: Dewiant

Postawa: Bon Vivant

Tradycja: *Nephandi widderslainte*

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

Zdolności: Balowanie 4, Bójka 3, Cwaniactwo 4, Czujność 2, Przebiegłość 3, Uwodzenie 4, Wysportowanie 3, Zastraszanie 3, Autorytet 2, Etykieta 3, Prowadzenie 2, Sztuka Przetrwania 3, Taniec 3, Kosmologia 4, Kultura 3, Lingwistyka 3, Medycyna 2, Okultyzm 5, Znajomość (Rodzina 3, Żmij 2)

Pozycja: Awatar 2, Przeznaczenie 2, Sanctum 2, Sprzymierzeńcy 3, Tajemniczość 4

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

Siła Woli: 5

Arete: 5

Kwintesencja: 10

Paradoks: 5

Historia: Flax twierdzi, że został poczęty w Woodstock. To bzdura – jest znacznie starszy. Mimo to uwielbia pielęgnować wizerunek hipisa w każdym gronie, w którym akurat się znajduje. Herr Flax (który znany jest pod wieloma imionami) kocha młode subkultury, zwłaszcza grunge'owców, deathmetalowców, maniaków średniowiecza oraz miłośników gier fabularnych. Pracował kiedyś w Black Dog Games, jednak nawet oni uznali, że jego zachowanie jest nie do zniesienia.

Zły od urodzenia (na wsi w Iowa w 1936) Flax pracował dla ekscentrycznego milionera, który zawdzięczał swą fortunę układowi z demonem. Łącznik starca, Nephandus nazywany Byron, zauważył pradawnego Awatara Flaxa i przyzywał go, w trakcie rozdzierając umysł Flaxa na kawałki. Choć utalentowany, Odrodzony Flax był pośmiewiskiem magów, dopóki nie znalazł się w kwaśnej kulturze Chicago lat sześćdziesiątych. Tutaj, wśród rockandrollowych buntowników, odnalazł swoje prawdziwe powołanie. Od tego czasu przemyka od grupy do grupy, próbując narkotyków, niepokoju i taniego seksu.

Zwyczajową taktyką Flaxa jest uchodzenia za demona lub gwiazdę rockową (czasem za jedno i drugie). Kiedy zrobi już wrażenie na wybranej grupie, organizuje ją w kult i nastawia jednych śpiących przeciwko innym. Gdy wszystko idzie dobrze, Nephandus prowadzi swoich wybrańców do coraz większych niegodziwości. Gdy jego „rodzina” się rozpada, Flax karmi się ich nienawiścią i desperacją. Zazwyczaj jego „przyjaciele” popełniają samobójstwo lub zabijają się nawzajem, a Flax obserwuje to z uciechą. Nie ma zbyt wielkich ambicji, lecz nikt nie może odmówić mu wydajności. Trójca Czarnego Kamienia (patrz Rozdział Czwarty) to ostatnia zdobycz Flaxa.



Wygląd: Flax dostosowuje się stylem do wybranej przez siebie grupy, czy będzie to oznaczać punka z irokezem, czy też nieszczęsne pogańskie dziecko. W swoim ulubionym przebraniu Flax ma kręcone rude włosy, opadające mu na ramiona, błyszczące błękitne oczy, poetycką brodę oraz sylwetkę biegacza. Ma ponad metr osiemdziesiąt i ubiera się w prochowce, renesansowe dublety, podarte jeansy i T-shirty z nazwami zespołów. We wszystkich wersjach wyglądu uwielbia paskudne gry słów i wszystko go bawi.

Odgrywanie: Tyle zabawy! Tyle przyjemności! Tacy idioci cię otaczają! Mógłbyś to robić przez całe stulecie. Zgryzota i wyobcowanie, które cię otaczają, są jak narkotyk sam w sobie, jednak wspaniałe fantazje, w jakich wirują twoje „rodziny”, są odurzającym kontrastem w porównaniu z nudą twojej własnej młodości. Pochłaniaj, pochłaniaj, pochłaniaj!

Można cię określić jako Jamesa Bonda kontrkultury. Nigdy nie przegapiasz okazji do celnego komentarza lub dobrego seksu. Popisuj się, mieszaj innym w głowach. Wykorzystuj swą magię Korespondencji do obchodzenia rogów lub wyłaniania się znikąd. Dzięki swoim trzódkom jesteś w stanie zrobić więcej niż wielu magów byłoby sobie w stanie wyobrazić.



Prelatus: Yaqub al-Iblisi

(Znany również jako Jakub Iblityta lub Jack Bliss)

Natura: Cwaniak

Postawa: Fanatyk

Esencja: Dynamiczna

Tradycja: Iblisi

Atrybuty: Siła 3, Zręczność 4, Wytrzymałość 3, Charyzma 5, Oddziaływanie 5, Wygląd 0, Percepcja 4, Inteligencja 3, Spryt 5

Zdolności: Czujność 2, Intrygi 3, Przebiegłość 3, Świadomość 4, Uniki 4, Zastraszanie 4, Autorytet 3, Badania 2, Broń Palna 1, Medytacja 2, Prowadzenie 1, Technologia 2, Wielkie Rytuały 3, Kosmologia 4, Kultura 3, Lingwistyka 3, Okultyzm 4, Polityka Fundacji (Nephandi) 3, Zagadki 2, Znajomości (Garou 2, Rodzina 1, Technokracja 1, Tradycje 2, Żmij 3)

Pozycja: Awatar 2, Fundacja 2, Mienie 3, Sprzymierzeńcy 3, Węzeł 3

Sfery: Korespondencja 3, Qlippotyczna Entropia 5, Życie 3, Umysł 4, Pierwsza 4, Duch 2

Siła Woli: 7

Arete: 6

Kwintesencja: 10

Paradoks: 5

Historia: Niegdyś szerzący szeroko zepsucie Yaqub (nazywany wtedy „Adsinistratus Primus”) wycofał się teraz do pozakulisowych intryg Labiryntu, pomimo swego potencjału do stania się potężnym Gilledianem. Być może jego iblityczne pochodzenie pozbawia go zaufania innych Nephandi. Być może groteskowe ułomności Paradoksu podkopały jego pewność siebie oraz ambicję. Lub też może ma to coś wspólnego z faktem, że w związku ze splotem okoliczności, którego nikt nie rozumie, Yaqub zdołał w jakiś sposób przekonać trzech nie związanych ze sobą Lordów Nephandi, że każdy z nich ma wyłączne prawo do jego wiecznej i niepodzielnej duszy.

Wygląd: Choć Yaqub chodzi opatulony grubą peleryną oraz ma na głowie turban, wciąż jest kilka ułomności Paradoksu, których nie jest w stanie całkowicie ukryć: jego lewe oko jest jaskrawo zielone, a drugie popielatoszare; prawa dłoń ma trzy palce, a lewa siedem. Pod szatami i turbanem Yaqub wykształcił: czarne trzecie oko o kilku powiekach, trzydziestocentymetrowy rozwidlony język, nogi jak u kury oraz sporą liczbę teratogenicznych wyrostków, takich jak: usta, oczy, włosy, zwierzęce oraz obce wypustki, zbyt zdeformowane, by mogły być użyteczne, a także w pełni uformowany koci pysk po wewnętrznej stronie lewego uda, która niedawno zaczęła mruczeć na wpół zrozumiałe dźwięki. Yaqub może, na krótkie i nieczęste okresy, przybierać postać ludzkiego młodzieńca, pięknego perskiego chłopaka na skraju dorosłości.

Odgrywanie: Jesteś głęboko ukrytym agentem, który nie za bardzo pamięta, po której jest stronie. Gdy masz do czynienia z postaciami graczy, staraj się ich przekonać, że dla nich zdradzisz Nephandi. Jeśli ci nie zaufają, zrób to sam w jakiś potencjalnie samodestrukcyjny sposób, który wzbudzi w nich wyrzuty sumienia. Jeśli ci zaufają, doprowadź tych głupców do zguby!

Sanctum: Yaqub utrzymuje urządzone w stylu Batinich mieszkanie, które jest połączone Korespondencją z jego aktualnym Labiryntem oraz kilkoma innymi ukrytymi miejscami w miejskich centrach na całym świecie, dzięki którym może zachowywać swą wywołaną przez Paradoks dietę z guzów nowotworowych oraz późnych aborcji.

Mroczni Panowie

Przecinający w poprzek atak pioruna

Ostrze zniszczenia

Ciskający płomieniami huragan

Niszczy klatkę

– Judas Priest, „All Guns Blazing”

Demony

Liczne demony, w tym Nishama, Imp Perwersji, w szczególny sposób związany z Nephandi, zostały przedstawione w Rozdziale Czwartym.



Al-Aswad, Czarny Mężczyzna

Pradawny Nephandus

Natura: Awangardzista

Postawa: Krytyk

Esencja: Pierwotna

Atrybuty: Siła 4, Zręczność 5, Wytrzymałość 7, Charyzma 8, Oddziaływanie 5, Wygląd 4, Percepcja 5, Inteligencja 6, Spryt 4

Zdolności: Bójka 4, Ekspresja 6, Intuicja 5, Przebiegłość 8, Świadomość 7, Zastraszanie 9, Autorytet 9, Etykieta 3, Krycie się 6, Walka Wręcz 7, Kosmologia 9, Kultura 5, Okultyzm 10, Zagadki 8

Pozycja: Awatar 9, Marzenia 5, Przeznaczenie 8, Tajemniczość 7

Sfery: Korespondencja 4, Entropia 6, Siły 5, Życie 4, Materia 4, Umysł 4, Pierwsza 4, Duch 5, Czas 5

Siła Woli: 10

Arete: 9

Kwintesencja: 10

Paradoks: 10

Historia: Panuje przekonanie, że Al-Aswad był pierwszym Nephandusem i jako pierwszy Zstąpił do Qlippothu Entropii (w związku z tym wszystkie antywrocznie przybierają swój formalny tytuł od jego imienia). W ludzkich legendach znany jest jako „czarny mężczyzna”, który ponoć przewodniczy w ceremoniach satanistycznych, sabatach czarownic i innych. W tej postaci nosi ze sobą wielką księgę, zawierającą imiona tych, którzy oddali swe dusze Diabłu. Al-Aswad utrzymuje bliski kontakt ze wszystkimi Labiryntami i obserwuje działania Gilledianów. Czasami również przemierza świat jako adnistratus, a wtedy, podobno, za jego krokami podąża zagłada.

Wygląd: Wysoki, wychudzony mężczyzna wkraczający w wiek średni, z atramentowoczną skórą i lekko egipskimi rysami. Al-Aswad może również przybierać inne formy, w tym czarnego szakala, kota z pozbawionymi głębi oczyma, sępa albinosa oraz zmieniającej kształt istoty, która wzbudza w patrzących na nią szaleństwo (test Siły Woli przeciwko stopniowi trudności 9, w przypadku niepowodzenia wpada się w Ciszę (jeśli jest to mag), szal (jeśli wampir lub wilkołak) lub całkowite szaleństwo (jeśli Śpiący).

Odgrywanie: Jesteś powściągliwy i wieczny, przebywasz tu od początku, upewniając się, że świat jest gotowy na przyjęcie jego prawdziwych panów. Niektórzy śmiertelnicy mogą przyciągnąć twoją uwagę, nikt nie uzyska jednak twojego zaufania (nawet jeżeli niektórzy sądzą, że tak się stało).

Sanctum: Siedzibą Al-Aswada w Qlippocie Energii jest Mroczna Katedra Uzhuvrath, rozsypująca się pseudogotycka ruina ogromnych rozmiarów, stojąca na poszarpanym urwisku wychodzącym na Czarną Jamę Niezłębionej Niegodziwości, pozbawionej dna rozpadliny, która w jakiś sposób połączona jest z Otchłanią (opisana w podręczniku do *Wilkołaka*, *Umbra*: *Aksamitny Cień*).

Malik Harjaq, Pan Zbrodni

Inkarna Maeljin

Historia: Jako Pan Zbrodni Malik jest jednym z najbardziej zajętych spośród Inkarn Maeljin. Harjaq jest odpowiedzialny za zamieszki, bijatyki w barach, wojny gangów, ogólne bójki, co bardziej bezsensowne okrucieństwa wojny oraz wybuchy przemocy wśród fanów sportu i koncertów rockowych.

Harjaq może podróżować przez Umrę za pomocą swej woli i ma do dyspozycji liczne legiony Zmór. Jego prawdziwa potęga znajduje się jednak w zaraźliwej naturze przemocy oraz bezmyślnej psychologii tłumy. Jego obecność wystarcza często, by dobrzy przyjaciele zaczęli ze sobą walczyć.

Wygląd: Harjaq przypomina Wikinga berserkera z licznymi ramionami, które wyrastają z jego wielkiej, podobnej do



baryłki klatki piersiowej. Każda ręka trzyma jakąś zaimprovizowaną broń, jak łańcuchy, kije bilardowe, łomy, kufle od piwa, patelnie, łopaty, noże, siekiery, młoty, sprzęt ogrodowy, nogi od stołu, drągi i kamienie. Jego pojawienie się w Umbrze obwieszczane jest przez wielkie eksplozje krwi i wnętrzości.

W związku z boską potęgą Inkarn Harjaq nie posiada żadnych statystyk. Ten niegodziwy duch nie może materializować się w świecie materialnym (dzięki bogom!). Może jednak od czasu do czasu objawiać się w wybranych osobnikach. Takie awatary nienawiści otrzymają Bójkę oraz Walkę Wręcz na 5 i będą ignorować wszelkie modyfikatory wynikające z Poziomów Zdrowia dopóki nie zginą. Postaciom, które napotkają Harjaqa w Umbrze, radzimy uciekać.

Odgrywanie: Choć nigdy nie przegapiasz okazji do bezsensownego przelewu krwi, wciąż jesteś zdolny do bardziej subtelnych przyjemności, jak stara gra „powalczcie ze sobą” („Wiesz, co on właśnie powiedział? Pozwolisz mu mówić coś takiego? Gdybym był tobą, rozwalilibym mu ryj!”).

Sanctum: Księstwo Malika w Malfeas to krajobraz po zamieszkach: rozbite szkło, palące się samochody, zasłane ciałami ulice z kanałami i rynsztokami płynącymi krwią.

Aadschlaggha, Pelzacz w Jamie na Krańcu Wszystkich Światów

Istota z Zewnątrz

[Zauważ, że podane statystyki odnoszą się jedynie do większej manifestacji Aadschlagghi, którego prawdziwa forma

jest zbyt niewyobrażalnie rozległa i oddalona, by można się było z nią spotkać bezpośrednio.]

Esencja: Pierwotna

Natura: Fanatyk

Postawa: Fanatyk

Atrybuty: Siła 9, Zręczność 1, Wytrzymałość 10, Charyzma 0, Oddziaływanie 4, Wygląd 0, Percepcja 3, Inteligencja 2, Spryt 1

Zdolności: Bójka 4, Intuicja 3, Zastraszanie 6, Sztuka Przetrwania 8, Kosmologia 2, Zagadki 2

Pozycja: Awatar 6, Marzenia 7

Atuty: Manifestacja Aadschlagghi może wykrywać wszystkie aspekty rzeczywistości (jak Efekty Pierwszego Poziomu wszystkich dziewięciu Sfer), **Przekłuwać Przestrzeń**, atakować czyjeś sny (Umysł 3) i leczyć (Życie 3) za pomocą woli. Efektywne Arete do tych Efektów wynosi 4.

Siła Woli: 4

Poziomy Zdrowia: OK, OK, OK, OK, OK, OK, -1, -1, -2, -3, -5, -5, stopiony w żużel.

Historia: Kiedy Czyści rozpoczęli tkanie Gobelinu Tellurii, byli Oni ze swym surowym sposobem istnienia niczym dzieci bawiące się w przypadkowe zabawy, łączyli nici Pierwszej w zawiłe sploty przeciwnych ładunków: światło i mrok, porządek i chaos, czas i przestrzeń. Niektóre z tych splotów były tak silnie naładowane, że pograżyły się w sobie, skrzyły w niewyobrażalnie gorące dziedziny, które rozciągają materiał rzeczywistości, wsysając swobodną Kwintesencję.



Gdy Wzorce Dziedziny Gai zostały dokończone, niezliczone wspaniałości Jej Sfer, Jej krain i Jej żywotów wypełniły środek Gobelinu, podczas gdy nieudane eksperymenty dziedzin splotowych trzymają się w pobliżu Zewnętrznych Obrzeży istnienia, tkwią w wypaczonych oraz splątanych czasie i przestrzeni. Nawet jednak w tych przygniatająco małych krainach świadomość zapuściła korzenie (niektórzy Nephandi mówią, że byli to pierwsi Czyści, którzy oszaleli, próbując rozwikłać ogrom swojego niepowodzenia i zaplątując się w trakcie), a ciemne oczy otworzyły się w Przebudzeniu i skierowały w stronę lśniących w oddali dziedzin Gai.

Wygląd: Aadschlagghę można najczęściej napotkać we snach. Pojawia się tam jako wielka, żabia twarz, wylaniająca się z jamy bądź ciemnego korytarza, skłaniając śniącego, by przeszedł przez niegodziwy i mozolny rytuał otwarcia portalu do Dziedziny Obrzeża Aadschlagghi, poprzez który będzie mógł przenieść na ziemię część swojej substancji. Przybiera ona formę kropli rozpalonego do niewyobrażalnej białości żużlu, która wypala otwór w skorupie ziemskiej i przedziera się szybko do środka planety.

Jeśli jednak wydzielina Aadschlagghi pojawi się w pobliżu Węzła lub innego potężnego źródła Kwintesencji, ochłodzi się, napęcznieje i przemieni w żyjące uosobienie samego Mrocznego Lorda, galaretowatą amebę o metalicznej skórze, która może wytwarzać wypustki z oczyma, macki oraz pozbawioną oczu, żabią twarz. Taka inkarnacja szybko wysączy mniejszy Węzeł i zapadnie pod ziemię niczym żużel, gdy już nie będzie więcej Kwintesencji. Manifestacje w pobliżu większych Węzłów mogą jednak stać się strażami fortec, z których mogą powstać potężne Labirynty.

Odgrywanie: Widziałeś, jak twój dech został ci skradziony, by nasaczyć Lśniące Dziedziny życiem. Nauczyłeś się jednak docierać do mieszkańców poprzez cienie ich umysłów, kusząc ich obietnicą mocy wyjątkowych dla twojej krainy. Dzięki ich zaproszeniom przenosisz swoje niezwykle zagęszczone ciało do serca Dziedzin, zwiększając ich „masę” i rozciągając Gobelin, dopóki nie będzie mógł się opierać twoim hipergrawitacyjnym mięśniom i nie połknie całej Tellurii.

Sanctum: Dzięki orbitalnym teleskopom Inżynierowie Próźni mogą namierzyć splotową dziedzinę Aadschlagghi w Głębokiej Umbrze. Radioastronomiczne dane z NGS-989Z/9N, bardzo odległej i masywnej gwiazdy neutronowej, zostały rozszyfrowane i ukazują amorficzny, lecz zwarty kształt pełzający po powierzchni gwiazdy, często zaciemniając spore fragmenty jej profilu radiograficznego.

Talizmany

••• Szepczący kamień

Arete 3, Kwintesencja 15

Ten podstępny przedmiot przypomina mały kamyk, muszlę bądź kryształ, i często jest dawany jako prezent. Kamień zachowuje się spokojnie przez pewien czas, po czym zaczyna „szeptać” telepatycznie do osoby, do której jest dostrojony. Głosy będą pobudzać wszelkie niepewności i wątpliwości, które ta osoba może mieć, dopóki Kamień nie zostanie zabrany, albo też ofiara opuści okolicę, oszaleje lub umrze.

Szept jest stwarzany przez Efekt Umysłu 3, który czyta myśli ofiary i w odpowiedni sposób odpowiada na nie. Moc ta jest napędzana przez Efekt Pierwszej 2, który pochłania jeden punkt Kwintesencji dziennie. Kiedy ta rezerwa się wyczerpie, głosy zamilkną. Większość ludzi nie wytrzyma tak długo. Efekt przypadkowy.

•••• Bicz namiętności

Arete 6, Kwintesencja 12

Ten potężny niewielki przedmiot został ofiarowany Herr Flaxowi przez Lukrecję Sukkuba jako dowód wdzięczności za jakąś diabelską przysługę. Rzadko go używa, jednak trzyma go bezpiecznie w domu, na wszelki wypadek.

Wykorzystywany zwyczajnie Bicz zadaje Siła +1 obrażeń ze stopniem trudności 7 i można go używać do chwytania przedmiotów lub pętania przeciwnika (albo kochanka...) ze stopniem trudności 8. Jego magiczne moce są następujące:

Umysł 1: Pochwycenie rękocyfry bicia nasycza trzymającego pewnością siebie oraz poczuciem wyższości. Efekt przypadkowy.

Umysł 2: Kurczę, to było dobre! Dotknięcie bicia powoduje pewną przyjemność, choć obrażenia oraz wynikający z nich ból są normalne. Powtarzające się używanie bicia na jednej ofierze wywołuje jednak w jej umyśle dwie idee. Po pierwsze, że ból jest tak naprawdę przyjemnością, po drugie zaś, że zadawanie bólu innym jest dobrą zabawą. Postawa taka utrzymuje się przez okres działania Efektu, choć można ją powstrzymywać Siłą Woli. Efekt przypadkowy.

Entropia 3: Bicz można stosować do rozcinania twardych materiałów (obrażenia jak przy zwyczajnym Efekcie **Erozja Materii**). Efekt wulgarny.

Entropia 4: Jeśli bicz zostanie użyty w konwencjonalnym ataku wręcz, w połączeniu z określonym poleceniem w Smoczym Języku, spowoduje ranę, która szybko zacznie się jątrzyć i rozszerzać na ciele ofiary, jeśli nie zostanie magicznie uleczona. Oprócz zwyczajnych obrażeń ofiara traci jeden Poziom Zdrowia dziennie, dopóki nie zostanie wyleczona. Trzy sukcesy w teście ataku unieruchamiają kończynę na dwie tury. Efekt naprawdę wulgarny.



Wskazówki dla Narratora

Nephandi są tajemniczy, uwodzicielscy i przesiąknięci złem do szpiku kości. Narratorzy powinni unikać przedstawiania ich w tradycyjny sposób „Booga Booga, jestem odzianym na czarno złym czarnoksiężnikiem!” Wprawdzie niektórzy Nephandi bez wątpienia żyją zgodnie z najgorszymi stereotypami, większość jest subtelna, bo nie ma innego wyjścia. Zepsucie, które szerzą, żeruje na niezgodzie, zwątpieniu, chciwości, wyzysku, nienawiści, mówiąc krótko – na najmroczniejszych elementach ludzkiej duszy. W porównaniu z ludo-bójczym płomieniem wojny w sieci lub powolnym przeciąganiem na swoją stronę zżeranego pychą Administratora Progenitorów, ćwiartowanie dzieci jest dla amatorów.

Upadli powinni pozostać oddalonymi i zagadkowymi pokusami dla magów, z którymi walczą. W chwili, gdy Zakazane Poczwary zaczną się pojawiać, każdy Nephandus w twojej Sadze powinien już posiadać reputację, która przewyższa jego bądź jej moc. Kluczowym elementem horroru jest niepewność. Nigdy nie dopuść do tego, by Nephandi stali się po prostu „szalonymi kultystami” lub złymi kapłanami. Role te są zbyt łatwe do przewidzenia, by mogły być naprawdę przerażające. Upadli wykorzystują oszustwo, brak zaufania, pomówienia, wzbudzające strach taktyki oraz żądzę mocy, by pokonać bądź zniszczyć wrogów. Dlaczego ryzykować narażanie się, jeśli można sprawić, że twoi przeciwnicy sami się pokonają?

Dzicy K'llasshaa są wyjątkiem od tej reguły, powinni oni jednak być przerażający przez samą swoją destrukcyjną psychozę. Mag, który robi *wszystko*, nie zważając na swoje bezpieczeństwo, może być w małych dawkach cholernie przerażający. Mimo to oddziały kamikaze złych wariatów szybko staną się nudne. Lepiej zachować szarżę banzai na ostatnią chwilę.

Ulubiona taktyka Nephandi

- **Podkradanie się:** Mag prześladowuje swoją ofiarę, wykorzystując magię przypadkową, by uprzykrzyć jej życie. Niezwykle dźwięki, dziwne obrazy tuż na krawędzi pola widzenia, paskudne dowcipy i subtelne Efekty Umysłu mogą wpędzić maga w panikę, Ciszę bądź głęboką paranoję.

- **Pokusa:** Najbardziej oczywista, lecz również najbardziej subtelna forma wypaczania. Zwykle podejście do kogoś, oznajmienie mu, że jesteś Nephandi i poproszenie go, żeby się do was przyłączył, rzadko skutkuje. Niebiańscy magowie, czarodzieje hermetyczni oraz Bracia Akashic są najbardziej wrażliwi na tę taktykę, ponieważ tłumią swoje wewnętrzne pragnienia. Większość Verbena i Kultystów Ekstazy widzi nadchodzących kusicieli z odległości roku świetlnego i rzadko pada ich ofiarą.

- **Rozsiewanie plotek:** Sztydzenie z maga w ważnych miejscach bądź podsycanie rywalizacji w obrębie kabały to niezwykle skuteczne sposoby na zaszkodzenie przeciwnikom. Plotki takie są zawsze przekazywane „dla twojego własnego dobra” i rzadko wymagają magii, by wszystko się powiodło. Upadli rozpalają po prostu mały płomień, siadają na uboczu i śmieją się...

- Przelamywanie snów: Poważniejsza forma podkradania się. Jest to magiczna inwazja w sen ofiary, ulubiona przez Nephandi Malfean. Wzbudząc niepokojące wizje oraz nocne koszmary, mag utrzymuje swą zdobycz bez snu aż nie wyczerpie się ona całkowicie, nie wpadnie w neurozę bądź Ciszę.

- Przypadkowe szturm: Partyzanckie ataki koszmarnych bestii są dobrym sposobem utrzymania twojej ofiary w paranoi, gdy chcesz ją zmęczyć i zadać *coup de grace*. W takim podejściu lubują się sheitanie, zwłaszcza w Dziedzinach Horyzontalnych i Bliskiej Umbrze, gdzie zagrożenie Paradoksem jest minimalne. Szturmy te są zazwyczaj przeprowadzane przez sprzymierzeńców, chyba że Nephandus jest albo naprawdę silny, albo naprawdę głupi.

- Intrygi oraz infiltracja: Strażnicy Próźni Dracusa Vachora są mistrzami tej taktyki. Upadli, zazwyczaj *barabbi*, udają przyjaciół i towarzyszą ofierze wystarczająco długo, by zdobyć jej zaufanie. Następnie podminowują jej działalność, reputację i ideały poprzez uchodzenie za nią, szerzenie plotek wśród jej towarzyszy lub też granie na jej dumie. Kiedy nadchodzi nieuniknione ujawnienie, ofiara jest najczęściej w znacznie większych kłopotach niż sam Nephandi.

- Brutalna prawda: Przeczytaj „Sępy” we wcześniejszej części tej książki, by ujrzeć tę taktykę w akcji.

Wykrywanie Nephandi

Wielu Upadłych ma jakiegoś rodzaju znak – splamioną aurę, nienaturalne znamię, roztaczanie złowieszczej atmosfery – widoczny dla tych, którzy wiedzą, czego szukać. **Mentalna Więź** Umysłu 3 jest najoczywistszym sposobem wysledzenia Nephandusa, jednak większość Upadłych jest w stanie skontrolować ten Efekt własną magią bądź wolą. Większość *widderslainte* można wykryć dzięki ich wypaczonemu Awatarowi. Można to osiągnąć, testując Percepcję + Świadomość przeciwko wartości Siły Woli lub Tajemniczości maga.

Wielu Technomantów posiada Urządzenia, które wyszukują wysokie koncentracje Entropii (Eutanatosi, strzeżcie się!) bądź wypaczone Awatary (Umysł 3, Pierwsza 2, Duch 1). Dopóki jednak Nephandus nie wejdzie w zasięg, prawdopodobieństwo wykrycia go jest nieznaczne. Pomniejsi Nephandi mogą uciec przed odkryciem z łatwością. Bardziej potężni przyciągają jednak kłopoty oraz złe duchy i wydają się tak nieziemscy, że nawet Śpiący to dostrzegają. Czarodzieje ci wolą własne dziedziny niż wymagającą ukrywania się Ziemię.

Nephandi jako postacie graczy

W związku z potężnymi, tajemniczymi i złymi zasadami Upadłych radzimy Narratorom, aby nie pozwalali graczom grać postaciami Nephandi. Jeśli jednak gracze nalegają, pamiętaj, że ci magowie są ogólnie znienawidzeni i przekłeci. Rzadko ufają nawet samym sobie. Magowie Tradycji i Technokracji niemal *nigdy* nie zechcą współpracować z Nephandi, przez żaden okres czasu, i *nigdy* nie wpuszczą jednego z nich do swojej kabały (nie mówiąc już o Fundacji!). Pamiętaj również, że nieodłącznym atrybutem mroku jest jego tajemniczość. Zredukowanie tej mistyki z powodu żądzy mocy nie posłuży zbyt dobrze twojej Sadze.

Zważywszy na przekłątą i antymoralną naturę tych magów, możliwości odgrywania wykraczają poza zwykłe krwawe zabawy „zabić ich wszystkich! „. Nephandi, na swój własny sposób, podążają Ścieżką, która jest równie ważna, jak jej przeciwieństwa. Poznaj, jeśli musisz, co tak naprawdę oznacza zło. Dlaczego mag wybiera tak znienawidzoną Ścieżkę? Jakie ideały zachował? Jaki efekt Odrodzenie dało jego osobowości? Czy w ogóle może się stykać z normalnymi Śpiącymi? Jeśli nie, to co robi, gdy jest do tego zmuszony? Czy jego działania (i nieuniknione potępienie) przerażają go i dręczą? Jeśli nie, powinny...

Nie pozwól, by postaciom Nephandi morderstwo uszło na sucho. Za kolektywną głowę Upadłych jest wyznaczona ogromna nagroda i wiele istot (w tym ich własnych sprzymierzeńców) chce ją zdobyć. Saga Nephandi, jeśli zechcesz takową poprowadzić, będzie najprawdopodobniej samotna, nieprzyjemna, paskudna, brutalna i krótka. Może jednak, w pewien chory sposób, być zabawna. To, czy chcesz takiej zabawy, zależy od ciebie.

Cechy wspólne dla Nephandi

Większość Upadłych ma wysokie Fizyczne i Społeczne Atrybuty. Częste są umiejętności walki, jednak Przebiegłość, Zastraszanie, Okultyzm i Zagadki są niemal niezbędne. Ich najmocniejszą stroną jest Entropia, a po niej podążają Siły, Pierwsza, Umysł, Duch i Życie. Typowe są silne Pozycje Awatara, Mentora, Chowańca bądź Tajemniczości. Do częstych Zalet oraz Wad należą: Mroczna Tajemnica (lub Fatum), Koszmarny, Obsesja, Nienawiść, Przyjaciół, Obcość, Echa, Kłątwa, Pierwotne Cechy, Nawiedzany i dowolna liczba Powiązań.



Rozdział Drugi: Paradoks

"Rzeczywistość" jest jedynym słowem, które zawsze powinno być używane w cudzysłowie.

– My Life with the Thrill Kill Kult, „Nervous Xians”



Vittorio Leonardi, który przy inicjacji w Porządku Rozumu został nazwany Bratem Icaro, wykonał jeszcze jedną, ostateczną próbę, mającą na celu osiągnięcie tego, co według niego będzie końcem życia. Tym razem wszystko zadziała, był tego pewien. Udoskonał projekt swojego wynalazku: urządzenia, które było w stanie naśladować wszystkie ruchy latającego ptaka. Był stary i wąty, jednak w tym przypadku lekkość ciała była jego atutem. Skradziony eliksir Verbe- na użyczy mu siły, której potrzebował. Rada od jego mentorów z Porządku Rozumu wykluczała jakiegokolwiek udział Śpiących. Pewnego dnia, wkrótce, to się zmieni, jednak jeszcze nie teraz.

Z oddalonego klifu nad brzegiem Adriatyku zakrzyknął wyzwanie dla nieba. Pod nim zaryczała rozbijająca się w pianę fala. Z wysoka w milczeniu spoglądało słońce. Napełnił płuca i rozwinął skrzydła, czując podmuch wiatru.

Zszedł z urwiska w pustą przestrzeń.

Spadek spowodował zawroty głowy, a żołądek podszedł do gardła, jednak roztropna stałość umysłu odsunęła wszelkie obawy na bok. Odpowiednio nachylając skrzydła złapał wiatr i wzniósł się z upadku, odlatując od zbocza klifu na siedem metrów ponad falami rozbijającymi się o skały brzegu.

Potężnym uderzeniem swoich wychudzonych rąk załopotał skrzydłami swego wynalazku, nabierając wysokości. Wkrótce

nawet sam klif znajdował się już pod i za nim, kurcząc się gdy Icaro wznosił się z wiatrem niczym ptak. Daleko z przodu, znad horyzontu morza, wyłonił się statek, zbyt odległy, by mógł być świadkiem jego triumfalnego naruszenia „praw natury”.

I wtedy zobaczył słońce, niemożliwie blisko. Mrużąc oczy przed jego blaskiem wyobraził sobie, że w płonącym odbiciu po wewnętrznej stronie swoich powiek ujrzął twarz, starą i wyniszczoną, z długimi białymi włosami i brodą. Twarz przypominającą jego własną.

Twarz, która wypełniała niebo przed nim, gdy znów otworzył oczy.

Spod brodatej twarzy, opadając niczym promienie słońca przez chmury, rozciągało się ciało światła odziane w lśniące szaty. Z tego ciała zaś skierowała się w jego stronę ręka, niemożliwie długa, unosząca w jego kierunku niewyobrażalnie wielką dłoń, a wielki palec wskazujący zakrzywił się groźnie za masywnym kciukiem.

– JESZCZE NIE, DZIECKO!

A wtedy morze i niebo zawirowały gwałtownie wokół niego, owinięły go jego skrzydłami wraz z nieprzyjemnie znajomym dźwiękiem pękającego drewna i drutów, rozdzierającego się płótna, odgłosem życiowej porażki.

I Icaro spadał.

I spadał.

I wciąż spadał przez następne czterysta lub pięćset lat.



Czym jest Paradoks?



Zgodnie z definicją, Paradoks powstaje w wyniku zderzenia się rzeczywistości.

Choć teorie stojące za Paradoksem są rozmaite, podstawowa zasada jest taka sama: magia jest zasadniczo sztuką zastępowania jednej rzeczywistości przez inną. Jeśli owe dwie rzeczywistości drastycznie się wykluczają, ma miejsce paradoks. Jeśli jedna rzeczywistość twierdzi, że człowiek może latać, druga zaś, że nie, zderzają się one ze sobą. Wygrywa silniejsza rzeczywistość.

Drobne rozbieżności powodują małe paradoksy. Im większa różnica pomiędzy rzeczywistościami, tym poważniejszy będzie efekt Paradoksu. Siła maga jest jego bądź jej siłą woli oraz wiarą we własne zdolności zmiany rzeczywistości. Jakiegokolwiek zwątpienie bądź zawahanie ze strony maga (pech) spowoduje, że na czarującym odbije się efekt paradoksu. Nawet gdy nie ma zwątpienia, jakiś konflikt zawsze ma miejsce.

Bańka

Klasyczna metafora rzeczywistości jako wody mówi: „Magia jest jak bańka powietrza. Kiedy się pojawia, przemieszcza trochę wody. Duża bańka przemieszcza dużo wody. Po pewnym czasie bańka się zmniejsza, a woda znów wpływa na swoje miejsce. Czasami bańka pęka. Wtedy jesteś zalany!”

Znana nam rzeczywistość jest wielkim zbiornikiem wody. Dynamiczne wpływanie na nią za pomocą Prawdziwej magii do pewnego stopnia zakłóca tę wodę. Nawet Maruderzy wzbudzają wodę, oni po prostu mają na sobie kombinezony do nurkowania na dużych głębokościach, które chronią ich przed szokiem.

Wyobraź sobie Paradoks jako zmarszczki na wodzie. Niektóre z nich są całkiem małe, inne zaś to wielkie fale, które zmywają wszystko, co jest na ich drodze. Nawet jeśli bańka nie pęka, stopniowe narastanie takich zmarszczek wpłynie na lokalną rzeczywistość maga oraz wzorzec, stając się Paradoksem samym w sobie. Owe Ułomności Paradoksu stają się umiejscowionymi zaburzeniami, trwającymi do chwili rozwiązania konfliktu. Czasami zajmuje to miesiące, a czasami nawet lata.

W każdym razie, woda się uspokoi. Przetrwa ten mag, który wywołał najmniejsze zaburzenie.

Pochodzenie oraz teorie Paradoksu?



Człowiek pierwotny robi na nas tak wielkie wrażenie swoją podmiotowością, że tak naprawdę już dawno temu powinniśmy odgadnąć, że mity odnoszą się do czegoś psychicznego. Jego wiedza o naturze jest zasadniczo mową oraz zewnętrznym okryciem nieświadomego procesu psychicznego. Wszelako fakt, iż ów proces jest nieświadomy, daje nam powód, dla-

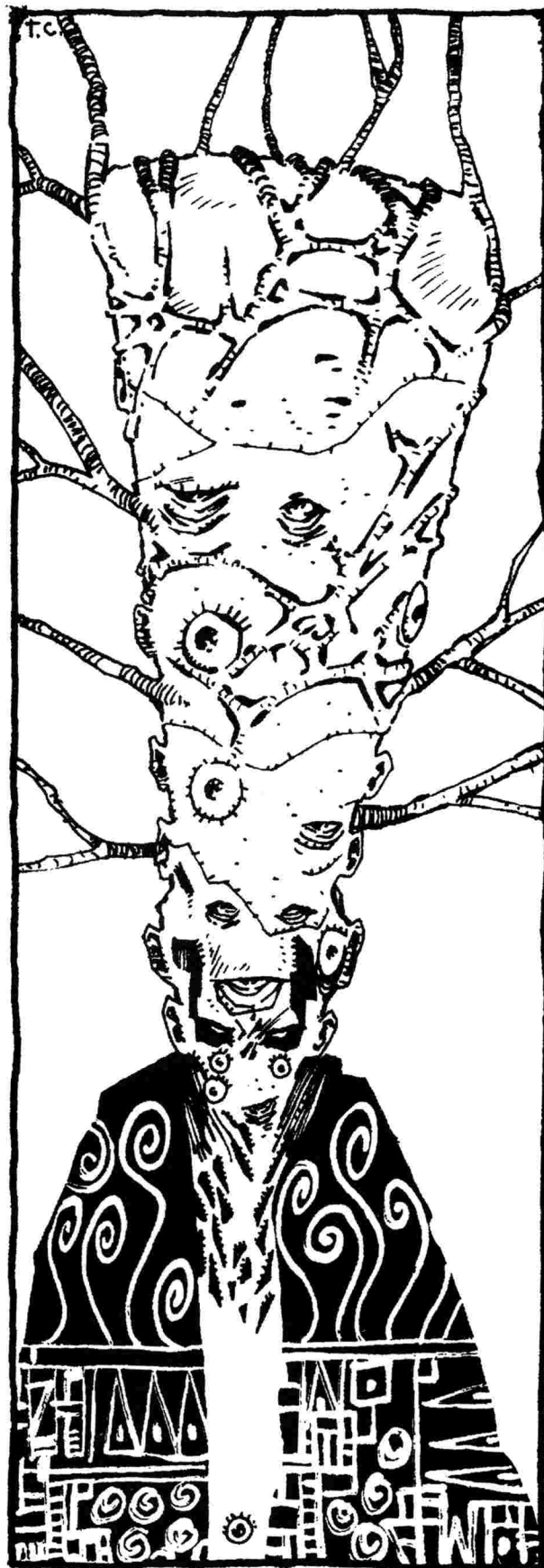
czego w próbach objaśniania mitów człowiek pomyślał o wszystkim oprócz psychiki. Nie wiedział po prostu, że psychika zawiera wszelkie obrazy, które zawsze dawały początek mitom, a również że nasza nieświadomość jest czynnym oraz cierpiącym podmiotem z wewnętrznym konfliktem, który prymitywny człowiek odkrywa na nowo, za pomocą analogii w zarówno małych, jak i wielkich procesach natury.

– C. G. Jung, *Archetypy i Zbiorowa Nieświadomość*

Ontologia Paradoksu nie jest zbyt wyraźnie rozumiana nawet przez same Wyrocznie. Istnieją mgliste spekulacje związane z kwestią, czy Czyści powołali istnienie do bytu z nicności. Niektórzy przypuszczają, że Paradoks powstał z nieporozumień, a nawet wojen pomiędzy Czystymi o to, jaką formę może przyjąć rzeczywistość. Konflikt ów był tym, co doprowadziło w końcu do podzielenia się Czystych i zagrzebania ich rozszczępionych esencji w obrębie tego co stworzyli jako Śpiących Awatarów ludzkości. Zgodnie z tą szkołą myślenia Paradoks powstał jako zawiła przeszkoda na drodze do Wstąpienia, bowiem „im cięższa jest czyjaś wędrówka, tym słodszy wyda się cel”. Inni posuwają się dalej i twierdzą, że Paradoks został poczęty przez Próżnię jako reakcja na czystą magię Tworzenia, jednak ten sposób myślenia jest powiązany z Nephandi i jest zasadniczo odrzucany jako kłamstwo Upadłych.

To niewiele, co można powiedzieć z pewnością, pochodzi z najstarszych legend Mówców Marzeń. Mówią one, że w najwcześniejszych czasach nici Gobelinu były splecione wystarczająco luźno, by można było manipulować nimi ze względną bezkarnością. Gaja wciąż była ciepła od paleniska (jak to ujmują) i nie ostygła jeszcze na tyle, by uformować kruchą skorupę, którą teraz nazywamy statyczną rzeczywistością. Pomiedzy materią a duchem nie wzniosła się jeszcze Rękawica, a życie wciąż znajdowało się jeszcze wystarczająco blisko Aksamitnego Cienia, by być świadomym jego niezliczonych możliwości.

Wśród ludzi owych czasów Przebudzeni byli ściślej związani ze swoimi społecznościami – byli uzdrowicielami, lekarzami, mędrkami lub szamanami. Ci pierwotni magowie rzadko obejmowali pozycje stałych przywódców, jednak tak naprawdę byli duchowymi władcami zbiorowej wyobraźni ich plemienia, bowiem dzięki ich wizjom formowały się wierzenia ich pobratymców oraz zrozumienie przez nich świata. Tak więc mag kształto-



wał przekonania swoich współplemieńców ludu, a ich przekonania z kolei kształtowały świat, w którym żyli. Nie dokonywano żadnych podziałów pomiędzy dynamiką magii oraz statyką rzeczywistości, zaś działania, które teraz zostałyby uznane za dynamiczną bądź wulgarną magię, były postrzegane jako normalna, choć mimo to spektakularna, część działalności szamana.

W związku z tym, że ludzkość była znacznie bliżej swojej duchowej natury niż dzisiaj, określone wierzenia poszczególnych plemion były uosabiane jako ich duchy opiekuńcze, których częścią funkcji było zapewnianie stabilności oraz spójności rzeczywistości, by utrzymać ją w zgodzie z plemiennym systemem wierzeń. Owa funkcja rzadko wchodziła w grę, bowiem komunikacja pomiędzy plemionami miała znikomy zasięg. Kontakty zazwyczaj przybierały formę konfliktu, a duchy opiekuńcze plemion walczyły w Umbrze, gdy ich ludzie ścierali się na Ziemi.

Ochładzanie się Skorupy: Statyczna Rzeczywistość

Wszystko, co zostaje dokonane po raz pierwszy, tworzy demona.

– Dave Sim

U zmierzchu rewolucji rolniczej magiczna topografia Ziemi była pełna ekstremów, z oddzielnymi strefami wpływów zdefiniowanymi przez regiony małych populacji mające wspólne spojrzenie na rzeczywistość. Podróż pomiędzy takimi rejonami wymagała głębokich samomodyfikacji ze strony Przebudzonych, którzy ją podejmowali. Formy magii, które były łatwe do osiągnięcia na jednym zboczach góry, stykały się z ogromnym oporem ze strony plemiennych duchów z drugiego zbocza. Granice pomiędzy tymi regionami były strefami wzmożonego dynamizmu i niemal nieograniczonych możliwości. Niektórzy przypuszczają, że najwcześniejsi Maruderzy byli magami, którzy zamieszkiwali w takich strefach, czy to z powodu plemiennego ostracyzmu, Sieroctwa czy też po prostu z wyboru.

Wraz z nadejściem rolnictwa i zaniknięciem plemion zbieracko-łowieckich zaczęła się pojawiać rzeczywistość, którą teraz określamy mianem statycznej. Nowy sposób życia rolnika wymagał stabilności i regularności wykraczających poza to, czego od świata wymagał myśliwy. Stare duchy opiekuńcze zostały zastąpione bądź przekształciły się w duchy, na które można było liczyć, że utrzymają cykle przyrody, od których zależy rolnictwo. Idiosynkratyczne cechy myśliwego stały się wspólną troską rolników.

Do uformowania się statycznej rzeczywistości przyczynił się również wzrost zainteresowania podróżami oraz komunikacją pomiędzy różnymi regionami. Wraz z wymianą idei mieszały się oraz stapiały wierzenia związane z naturą rzeczywistości i wyłaniał się wspólny światopogląd. Duchy opiekuńcze, które niegdyś występowały przeciwko sobie w wojnach plemiennych, zjednoczyły się teraz w celu utrzymania nowego systemu, a świat ukształtował się zgodnie z nową, szerszą wersją Tęgo, Co Musi Być.

Wraz z tym nowym rodzajem egzystencji, obniżającym magiczną topografię świata, Przebudzeni zauważyli, że ich związki ze społecznościami Śpiących przechodzą dramatycz-



ne, nieodwołalne i często katastrofalne zmiany. Mag jako awangarda procesu dynamicznego, jako zaczątek tego, co nowe w świecie, nie miał miejsca w społeczeństwie, które wymagało jedynie tego, by słońce wschodziło i zachodziło o czasie, a pory roku szły prawidłowym torem. Oczywiście wielu Przebudzonych wzięło na siebie z ochotą ów obowiązek i osiągnęło niemałe korzyści z dokonanego wyboru. Nie jest zbiegiem okoliczności, że większość Konwencji Technokracji wywodzi swoje magiczne korzenie z tych magów, którzy w owym czasie postanowili pozostać zintegrowani kulturowo.

Ci magowie, którzy nie wybrali integracji, zauważyli szybko, że wyłaniająca się statyczna rzeczywistość ma nad nimi przewagę. Wraz z rozpowszechnianiem się światopoglądu byli coraz bardziej wypychani z głównego nurtu ludzkiego społeczeństwa, a tendencja ta wciąż się nasilała i trwa po dziś dzień. Ludzka kultura utraciła swoje zapotrzebowanie na dynamiczną pirotechnikę i zaczęła dostrzegać taką działalność jako zagrożenie dla swego stabilnego stylu życia. Statyczna lub przypadkowa magia była niemal nieznana (poza magami dostosowanymi do kultury rolniczej oraz proto-Technomantami), a nowy system przekonań wymagał, by owe zagrożenia zostały zlikwidowane jako zakłócenia naturalnego cyklu świata. Podobnie jak stare duchy plemienne, które występowały przeciwko intruzom spoza plemienia, tak nowe duchy rolniczego paradygmatu chroniły statykę stworzonego na nowo świata. W ten sposób funkcja starych totemów plemiennych została przejęta przez bezliatosnych egzekutorów statycznego paradygmatu.

Teraźniejszość

Choć teoria ta została zaakceptowana przez wielu historyków magii, wciąż nie do końca wyjaśnia dzisiejszy Paradoks. Niektórzy wskazują na Wieki Mityczne jako sprzeczne z tą wersją, jednak inni twierdzą, iż doskonale ilustrują one Paradoks. Era Mityczna rozpoczęła się, jak mówią, gdy ta czy inna Tradycja uzyskała wpływ na społeczeństwo Śpiących wystarczający, by ukształtować zbiorowe przekonania bądź paradygmat w tym rejonie oraz czasie, przybliżając go trochę do swego ideału. Kiedy spora liczba Śpiących akceptowała określony rodzaj magii w swoim sposobie postrzegania świata, Paradoks uznawał to za „dopuszczalne”, nie zakłócało to bowiem Gobelinu w takim stopniu, by zaczął on wymagać zadośćuczynienia. Najlepiej znanym przykładem jest oczywiście Mityczna Era Europy, kiedy to Niebiański Chór oraz Porządek Hermesa uzyskali pewien poziom wzniesienia. Bractwo Akashic było odpowiedzialne za długie trwanie Ery Mitów w Azji, jednak za każdym razem porzucało zewnętrzne Wstąpienie władzy nad światem na rzecz wewnętrznego Wstąpienia mistycznej kontemplacji.

Technomantyczne wzniesienie się podczas Ery Rozumu było bez wątpienia wsparte przez ich długą tradycję integracji kulturowej. Porządek Rozumu zdał sobie sprawę, że Paradoks dostosowuje się do oczekiwań dużych rzeszy Śpiących, i podjął się zadania przekonania owych rzesz Śpiących, że wszechświat działa zgodnie z liniowymi, mechanicznymi prawami przyczynowo-skutkowymi – innymi słowy, do Technokratycznej wizji magii.



Jeszcze do niedawna to technologia, nie magia, znajdowała się na odbiorczym końcu Paradoксу. Oczywiście, że możesz latać, mówiła przeciętna osoba, jeśli Bóg bądź Diabeł na to pozwoli. Tamten *wynalazek* do niczego cię nie doprowadzi! Jedynie dzięki wystarczającym aktom woli, popartym przez dziesięciolecia „odkryć” i „faktów”, maszyny zdołały wznieść się w powietrze. Większość wcześniejszych technologii albo działała nieprawidłowo, albo w ogóle.

Większość magów zgadza się, że wszechświat zawsze miał pewien stopień obiektywnego znaczenia. Pewne granice zawsze istniały. Otwartą kwestią jest ich natura, jednak wszechświat ma ograniczenia. Może to być postrzegane jako marzenia nieznanymi nieśmiertelnymi, którzy występowali przed ludzkością, a nawet przed życiem organicznym. Owi nieśmiertelni – Bóg, Gaja, Celestyny, Czyści, niezmiennie prawa fizyki lub też inny sposób, w jaki ktoś może zechcieć je postrzegać –

ustanowili pewne „prawa natury” jako stałe. Przez stulecia magowie spirali się o kształt Ziemi lub też sposób obrotu galaktyk. Czy były to zjawiska przypadkowe i pozbawione formy, dopóki ktoś ich nie zaobserwował i nie nadał im kształtu? Czy też przybrały swą aktualną formę, zanim jeszcze ludzie zaczęli oddychać? Któż inny mógł je zaobserwować? Czy to one ustanowiły Ziemski paradygmat, czy też my? Jak stabilnie jest on ustanowiony? Są to niekończące się argumenty typu „jeśli drzewo się przewraca...”, jednak wszystkie znaki wskazują na to, że drzewo istotnie wydaje z siebie dźwięk.

Tak więc tworzenie jest procesem ciągłym. Magia jest ewolucją rzeczywistości, a magowie to *agents provocateur*. Choć nieśmiertelna wola może utrzymywać wszechświat w równowadze, nie można bez przerwy polegać na bogach oraz fizyce. Kiedy zaś nieśmiertelni wpadają w szaleństwo, rzeczywistość zaczyna być rozchwytywana.

Metafizyka



Gdybyśmy spytali, czy położenie elektronu pozostaje takie samo, musielibyśmy powiedzieć „nie”; gdybyśmy spytali, czy położenie elektronu zmienia się z czasem, musielibyśmy powiedzieć „nie”; gdybyśmy spytali, czy elektron przebywa w stanie spoczynku, musielibyśmy powiedzieć „nie”; gdybyśmy spytali, czy jest w ruchu, musielibyśmy powiedzieć „nie”. Budda dawał takie odpowiedzi, gdy był wypytany o stan ludzkiego ja po śmierci.

– Robert Oppenheimer

Badanie Paradoксу jest badaniem kręgów oraz cykli. Idea, że rzeczywistość jest niczym więcej jak tylko przejawem świadomości, weszła do paradygmatów Śpiących poprzez działania samej Technokracji, co ją w znacznej mierze zdeprecjonowało. Fizycy kwantowi zdali sobie sprawę, że umysł kształtuje świat i udowodnili to poprzez empiryczne równania matematyczne oraz ściśle kontrolowane eksperymenty. Konwencje oskarżyły Synów Eteru o ten „nieszczęsny zawór”, jednak pomysł ten jest znacznie starszy.

Pierwsza była idea najlepiej wyrażana przez pradawnych mędrców, których mądrość położyła podwaliny pod Bractwo Akashic. Została zachowana w doktrynie Jedności przez ten odłam Akashic, Ahl-i-Batinów, którzy z kolei przypisują sobie autorstwo arabskich tekstów, kształtujących Tradycyjną podstawę Synów Eteru. Wielu fizyków kwantowych dzięki swojej pracy doświadczyło częściowego bądź całkowitego Przebudzenia, a większość z nich stała się akolitami lub pełnymi członkami Bractwa Akashic.

Metafizyka Paradoксу może być tak prosta bądź tak złożona, jak sobie tego tylko zażyczy Narrator. Dla niektórych Paradoks może po prostu funkcjonować jako czynnik powstrzymujący poważniejsze ataki gwałtowności, do których mogliby być zdolni bohaterowie graczy, chroniąc w ten sposób ludzką stronę

Świata Mroku. W **Wampirze** rolę tę spełnia Maskarada, w **Wilkołaku** zaś Zaslona. Nie oznacza to narzucenia graczom roli nieefektywnego widza, lecz powstrzymanie zwyczajnego, codziennego ludzkiego społeczeństwa przed wпадnięciem w bezkresne konfrontacje z rozległym i niewyobrażalnym ponadnaturalnym środowiskiem, które je otacza. Świat Mroku potrzebuje światła budzących się śmiertelników, by móc dokonać samookreślenia.

Bardziej satysfakcjonującym sposobem myślenia o Paradoksie jest rodzaj newtonowskiej bezwładności w tkaninie rzeczywistości. „Obiekty, które zawsze istniały w pewien sposób, zwykły kontynuować ów stan, dopóki nie zaczną na nie działać wystarczająca magyczna siła” głosi Pierwsza Hermetyczna Zasada Dynamiki. Dla każdej magicznej akcji istnieje reakcja o równej wartości i przeciwnym zwrocie.

Takie podejście do Paradoксу jest najlepiej zilustrowane przez opowieść przekazywaną przez Nichibę, Pozbawionego Broni Obrońcę. Za jego najmłodszych lat pragnienie poznania techniki Przebijającej Pięści doprowadziło go aż do chińskiego Turkiestanu w Azji Środkowej. Tam odnalazł Khaz Beya, legendarnego pustelnika, który niegdyś służył mongolskim przywódcom, lecz wycofał się w zacisze, by poszukiwać Wstąpienia poprzez ćwiczenie wyjątkowych sztuk walki. Nichiba znalazł starego pustelnika w jaskini otoczonej przez skruszony w pył gruz i poprosił Beya, by ten nauczył go Przebijającej Pięści. W odpowiedzi Khaz wytoczył spory głaz przed jaskinię.

– Aby poznać Przebijającą Pięść – powiedział Khaz – dowiedz się najpierw, że umysł jest wszystkim. – Podniósłszy rękę, wyglądający na niepozornego, starzec roztrzaskał głaz jednym uderzeniem. Następnie Bey wytoczył kolejny kamień w to samo miejsce.

– Gdzie prowadzi umysł, tam musi podążyć pięść. Czy widzisz powierzchnię głazu?

Nichiba przytaknął. Drobna ręka Beya znów przebiła się przez kamień, posyłając w powietrze odłamki potrzaskanej skały.



– Twój umysł nie może zatrzymywać się na powierzchni głazu, jak robią to twoje oczy. – Kolejny kamień został przyciągnięty. – Ja nie tylko kieruję moje myśli ku powierzchni głazu. Przenikam go nimi. Przenikam jego masę. Przenikam go na wylot! – Bey raz jeszcze cofnął swoją chudą rękę.

Niestety, głaz pomyślał: – Nie tym razem!

Naturalny porządek rzeczy musi zawierać się sam w sobie. Magya tworzy niespójność, wyprowadza rzeczy z równowagi i przemieszcza naturalny porządek. Na szczęście, tkanina rzeczywistości ugina się, zanim się przerwie. Dopóki Technomanci nie wygrają Wojny Wstąpienia, wszyscy magowie będą mieć pewien poziom elastyczności (a może nawet później, kontrola totalna jest złudzeniem). Rzeczywistość rozciąga się, by dostosować się do zmian, jakie w niej przeprowadzono, a napięciem, jakie tworzy się w wyniku owego rozciągania, jest energia Paradoksu.

W końcu materiał musi jednak cofnąć się na swoje miejsce. Może to wyrządzić szkodę magowi, który z początku wytworzył napięcie, czy to fizyczną, w formie wylądowania Paradoksu, czy też pojęciową, w postaci Ułomności Paradoksu. Jeśli napięcie było wystarczająco duże, mag może zostać całkowicie wytracony z rzeczywistości, do Dziedziny Paradoksu. Mówcy Marzeń często stosują metaforę naciągniętego łuku, by zilustrować napięcie i zwolnienie.

Dalsze zagłębianie się w metafizykę Paradoksu jest dalszym zagłębianiem się w metafizykę samej magii. Centralną ideą jednego i drugiego jest oczywiście to, iż rzeczywistość jest kształtowana poprzez przekonania. W magii rzeczywistość jest kształtowana poprzez zastosowanie woli, która może zostać ukierunkowana przez przekonania. Kiedy jednak anegdota Nichiby się wyjaśnia, okazuje się, że nawet w najprostsze i odosobnione sytuacje jest zaangażowana więcej niż jedna wola.

Wola tworzenia

Kwintesencja jest energią, która od podstaw kształtuje egzystencję, ręką, która naciąga cięciwę, która wykonała sam huk. Kwintesencja wywodzi się z zaczątku wszechrzeczy, znanego ogólnie wszystkim magom jako Pierwsza i wcielonej do legend pewnych Tradycji jako Jedyny (Niebiański Chór), Jedność (Ahl-i-Batin), jak również do wierzeń Śpiących ("Jestem tym, czym jestem", „Fiat Lux”, „Tao poczęło Jedność...”, „Pierwsza Przyczyna”, „Wielki Wybuch” i inne). Wola lub pragnienie Pierwszej, by być, by trwać, jest tym, co powołało Istnienie z Nicości.

Dokonawszy tego, Pierwsza zapragnęła następnie poznać samą siebie, i w ten sposób powstał Czyści. Nierozróżnialna Pierwsza podzieliła się na oddzielne aspekty Istnienia, a każdy z nich posiadał w sobie część tej czystej mocy twórczej, z której powstał. Tradycyjne legendy związane z Czystymi są jeszcze bardziej zróżnicowane niż te dotyczące Pierwszej, a zgoda zdarza się rzadko nawet wśród członków tej samej Tradycji (kilka idei uznanych przez niemal wszystkich zawarto powyżej). Ważną refleksją, jaka wypływa z tej części, jest natura Awatarów, odłamków Pierwszej, które są rezultatem dalszego dzielenia się Czystych.

W pewnym sensie, tak jak Kwintesencja może być uważana za podstawowy budulec rzeczywistości, tak o każdym aspekcie rzeczywistości, każdym kamieniu, drzewie, insekcie czy bestii, na mocy



samego faktu ich istnienia, można powiedzieć, iż posiadają Awatara, moc, dzięki której trwają. Mówcy Marzeń uważają, że można to wyraźnie dostrzec w Penumbry, gdzie wszystkie kamienie, drzewa itd. wykazują pewien stopień osobowości i odznaczają się określoną ilością woli, dzięki której oddziałują na swoje środowisko.

W tym momencie należy zauważyć, że choć Awatar jest częścią nieskończonego i nieograniczonego potencjału Pierwszej, jest ograniczony przez naturę stworzenia, w którym zamieszkuje. W mniejszym stopniu przez jego fizyczną naturę, lecz bardziej przez jego poglądy na temat siebie samego oraz jego świata, paradygmatu owej istoty. W tym znaczeniu można powiedzieć, że kamień nie poruszy się ani nie rozłupie, dopóki sam nie uwierzy, iż podziałała na niego wystarczająca fizyczna siła.

„Sny” Śpiących Awatarów a „Paradygmaty” Przebudzonych Awatarów

W dziedzinie umysłu to, co jest uważane za prawdziwe, jest prawdziwe lub też staje się prawdziwe w granicach, które można poznać poprzez doświadczenie bądź eksperyment. Granice te są dalszymi przekonaniami, poza które się wykracza. W dziedzinie umysłu nie ma granic.

– John Lilly

Śpiące Awatary, które tkwią we wszystkim, określają swoje statyczne istnienie oraz naturę swego związku z szeroko pojętą statyczną rzeczywistością. Śpiące Awatary pasywnie próbują zachować wspólną równowagę, unikając aktywnych decyzji oraz narzucania woli, które należą do domeny Przebudzonych Awatarów. Nawet obdarzeni największą świadomością zwyczajni śmiertelnicy są w większym stopniu ukształtowani przez swoje środowisko, niż sami je kształtują (przynajmniej dla potrzeb tej gry). To zbiorowy wpływ tych pasywnych odłamków Pierwszej kształtuje oraz formuje statyczną rzeczywistość, a ich dążenie w stronę pewnej równowagi czyni rzeczywistość spójną oraz zwartą w sobie.

Śpiące Awatary są poważnie skrupowane przez paradygmat stworzenia, które zamieszkuje. Przebudzony Awatar jest w stanie wykorzystać nowy magiczny paradygmat swojego gospodarza jako aktywny środek rozciągnięcia swych mocy twórczych na rzeczywistość. Przebudzenie Awatara związane jest z dostrojeniem paradygmatu stworzenia do twórczego potencjału jego odłamka Pierwszej. Niektórzy członkowie Porządku Hermesa odnoszą się do owego dostrojenia jako odnalezienia czyjejs „prawdziwej woli” lub „magicznej woli”, a w dawniejszych czasach stosowali rytuał znany jako „Wiedza i Rozmowa Świętego Anioła Stróża”. Ikhwān at-Tawhīd mówią o dialogu pomiędzy sobą a Sobą. Awatar, jako część Pierwszej, pragnie znów połączyć się ze swoim źródłem i początkiem. Właśnie owo pragnienie steruje magiem w dążeniu do Wstąpienia, a jego nowy paradygmat formuje się wokół tej chęci (z pewną pomocą ze strony inicjacyjnych technik jego Tradycji, Konwencji bądź czegośkolwiek innego). Nowy paradygmat wciąż jednak może do pewnego stopnia krępować Awatara. Może to być widoczne w magii Cechów, a już szczególnie wyraźne jest w tak wymuszonych Przebudzeniach, jak Przeistoczenie Spokrewnionych czy Odrodzenie Nephandi.

Obraz Paradoksu, który wylania się z tego wszystkiego, jest rywalizacją pomiędzy garstką aktywnych Awatarów a licznymi pasywnymi Awatarami. Mag, jako siła dynamiczna, zakłóca pasywną stabilność zwyczajnej rzeczywistości przez naruszanie zbiorowego paradygmatu. Nawet jednak pasywne rzesze posiadają moce twórcze, którymi oddają cios, nawet jeśli nie są tego świadome. Aby ominąć opór powstający w wyniku owej rywalizacji, mag musi wcielić do swego paradygmatu statyczną bądź przypadkową magię, osłaniając w ten sposób efekty aktywnej mocy jako przypadek losowy z pasywnego paradygmatu Śpiących.

Paradygmaty mogą się jednak zmieniać, tak więc, po odpowiednim czasie, zbiorowy paradygmat statycznej rzeczywistości również może się przekształcić. Stąd wziął się wzrost potęgi Technokracji oraz wynikające z niego wysiłki wszystkich Tradycji, by szerzyć swoje własne paradygmaty w populacji Śpiących. Sytuację może podsumować uwaga podsłuchana podczas gry w szachy pomiędzy Strażnikiem Doissetep a murszym Batini: „Największą ironią Wojny Wstąpienia w dzisiejszych czasach jest fakt, iż dostrzeżono, że pionki są najważniejszymi ze wszystkich figur.” (Gra nie została dokończona, bowiem Batini padł, a szachownica, nietknięta, po dziś dzień pokrywa się kurzem w nieużywanej alkwie w Doissetep.)

Paradygmat Technokracji



Sto lat temu paradoks oznaczał dla naukowego umysłu błąd. Badając jednak taki fenomen jak naturę światła, elektromagnetyzm, mechanika kwantowa czy teoria względności, fizyk dojrzał do punktu, w którym coraz bardziej zdawał sobie sprawę, że w pewnym stopniu rzeczywistość jest paradoksalna.

– M. Scott Peck, M. D., *The Road Less Traveled*

Jeden z błędnych poglądów polega na tym, iż Technokracja jest odporna na Paradoxs, lub też kontroluje jego efekty. Innym jest to, że statyczni magowie w jakiś sposób „skradli” rzeczywistość i teraz kontrolują wszystkie jej aspekty. Prawda jest trochę bardziej złożona.

Technokracja ma pewien związek z siłami Paradoksu. Statyczna rzeczywistość, którą Paradoxs stara się zachować, jest rezultatem paradygmatu Technokracji, który pomyślnie zdominował przekonania mas w dzisiejszym świecie. Obiektywna wizja rzeczywistości – że wszystkie prawa są ustanowione i niezienne – sprzeciwia się dynamicznemu duchowi zmian, idei, że proces tworzenia jest ciągły i zmienny. Paradoxs dostosowuje się do granic ustanowionych przez najrozleglejszy lokalny paradygmat. Myśl technokratyczna rozciągnęła jeden podstawowy paradygmat na cały świat.





Dla większości światowej populacji naukowa zabawka lub zasada może zdziałać cuda. Technomagia ma więc przewagę, gdy stosuje się magię przypadkową. Ta forma zmiany pozostaje jednak ograniczona przez to, co Śpiący uważają za naukowo możliwe. Co więcej, ogranicza to, co *sami magowie* uważają za naukowo możliwe. Technokracja nie uważa tego, co robi, za niemożliwe, po prostu za nieprawdopodobne. Większość jej energii jest kierowana najpierw na udowodnienie, że jej nauka jest prawdziwa, później zaś na przekonanie do tego mas.

Wymyślając szereg „praw naturalnych” i przekonując większość ludzkości, że owe ograniczenia są jedyną prawdą, Technokracja istotnie podminowała możliwości oraz zacieśniła ograniczenia rzeczywistości. Teoretycznie, mogłaby zredukować rzeczywistość do najmniejszego wspólnego mianownika, gdyby tylko zdołała przekonać większość ludzkości do swoich ideałów, usuwając równocześnie wszystkie „elementy losowe” ze swoich równań. Jest to cel Głównego Planu, Rozkładu, za pomocą którego Technokracja mierzy swój sukces. Cel ten jest jednak daleki od osiągnięcia. Paradygmat Technokracji wciąż jest nową rzeczą dla większości mieszkańców świata, a oprócz tego pozostaje wiele „elementów losowych” (wampiry, wilkołaki, demony, inni magowie itd.). Dlaczego więc Technokracja wydaje się posiadać przewagę w Wojnie Wstąpienia?

Bowiem Technokraci zacieśnili tylko to, co już istniało. Korzenie tych ograniczeń pozostają spowite tajemnicą. Niektórzy nazywają je bogami, Niebiańską Triadą lub po prostu Prawami Natury. Technokracja, w znacznej mierze, trzyma się ściśle statycznych zasad.

Skracanie czegoś jest zawsze znacznie łatwiejsze niż rozszerzanie. W związku z tym, iż Technokracja stara się ograniczyć rzeczywistość do jej najbardziej podstawowych praw, ma przewagę w kontaktach z Paradoksem. Nawet Technomanci zapuszczają się jednak za daleko, a kiedy to robią, Paradoks uderza w nich równie mocno.

Efekty wylądowań



Grawitacja, ż. Wykazywana przez wszystkie ciała tendencja do zbliżania się do siebie nawzajem z siłą proporcjonalną do ilości materii, jaką w sobie zawierają – ilość materii, jaką w sobie zawierają, jest ustalana poprzez siłę ich tendencji do zbliżania się do siebie nawzajem. Jest to śliczna i budująca ilustracja tego, jak nauka, uczyniwszy A dowodem dla B, czyni B dowodem dla A.

– Ambrose Bierce, *The Devil's Dictionary*

Okrąg mierzy się zaczynając w dowolnym miejscu. Ja zaczynam z logiką wymagającą równego wysiłku, co euklidesowa.

– Charles Fort, *Lo!*

Odrzućmy na bok całą historię i metafizykę, głównym problemem Narratora jest radzenie sobie z Paradoksem w grze. Kary Paradoksu mogą całkowicie zakłócić przebieg przygody. Uwięzienie w Dziedzinie Paradoksu zazwyczaj wymaga wypełnienia jakiejś zupełnie innej opowieści, zanim będzie można powrócić do pierwotnego wątku. Dobry Narrator musi być całkowicie przygotowany na takie ewentualności, potrzebna jest również spora ilość umiejętności improwizacyjnych.

Kiedy Narrator prowadzi jakąkolwiek sytuację związaną z Paradoksem, powinien pamiętać o dwóch głównych ideach:

- Paradoks zawsze działa tak, aby zachować ciągłość świata Śpiących, aby upewnić się, że rzeczywistość dostosuje się do dominującego ludzkiego paradygmatu. Jest on więc manifestacją twórczej potęgi większości Śpiących Awatarów.

- „Poetycka sprawiedliwość”: Paradoks działa jako rodzaj moralnej siły, która karze nadużywanie Przebudzonej mocy twórczej. Odzwierciedla to wizję Paradoksu jako objawienia potęgi twórczej podświadomego „cienia” Przebudzonego Awatara.

Wprawdzie owe idee mogą wydawać się równie akademickie, jak poprzednie informacje, ale są istotne do zrozumienia, czy Paradoks jest czymś więcej niż tylko elementem arbitralnej mechaniki gry, która ma na celu powstrzymać postacie graczy przed wpadnięciem w amok. Radzimy Narratorom, aby stosowali efekty przypadkowe, gdy tylko Paradoks objawia się przed Śpiącymi świadkami. Jeśli trzymać się drugiego, manifestacje Paradoksu należy przykroić tak, by odzwierciedlić magię, która powołała je do istnienia.

Magia generuje energię Paradoksu, naciągając Gobelin rzeczywistości. Owa energia akumuluje się u swego źródła, we wzorcu maga, który ją stworzył. Niskie poziomy energii powodują małe napięcia Gobelinu i czynią wyładowania mniej prawdopodobnymi. Kiedy mają one miejsce, wyrządzają magowi

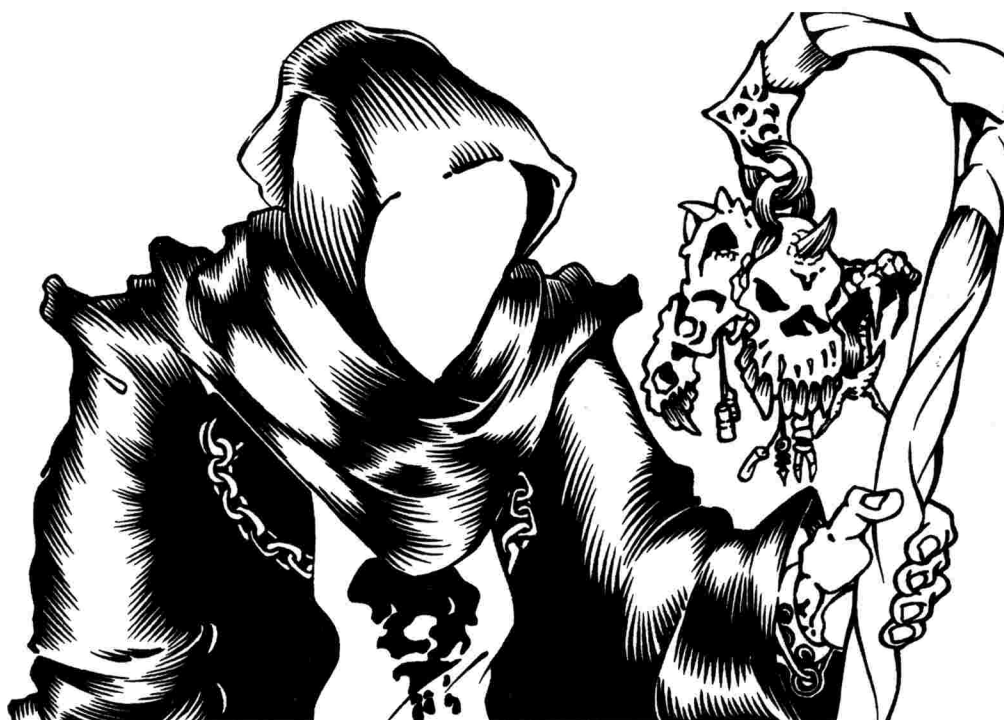
względnie małe szkody. Większe ilości skumulowanej energii powodują jednak bardziej spektakularne wyładowania, o większym potencjale fizycznych oraz duchowych szkód dla maga, bądź też są większą szansą wciągnięcia go do Dziedziny Paradoksu lub zwrócenia uwagi duchów Paradoksu.

Ułomności

Ułomności Paradoksu mają miejsce, gdy skumulowana energia Paradoksu nie została wyzwolona poprzez wyładowanie i zbiera się w „guz” w eterycznym wzorcu maga. Nie istnieje już napięcie wywołane przez skupioną energię, jednak zmiana we wzorcu maga objawia się jako fizyczne, umysłowe, sensoryczne bądź duchowe upośledzenie. Ułomności powinny idealnie odzwierciedlać czyn, który wytworzył energię Paradoksu.

Owe Ułomności mogą stać się całkowicie dziwaczne, będąc paradoksami samymi w sobie. Jak wyjaśniono powyżej, są one zmarszczkami na Gobelinie, poluzowanymi splotami. Ciągnięcie za jeden z nich (przy próbie naprawienia Ułomności za pomocą magii) powoduje jedynie, że rozplątuje się jeszcze więcej splotów. Rozsądni magowie przyjmują swoje guzy w niewielkich dawkach, otwierając się na małe „niereczywistości”, których zawsze było tak wiele w ich życiu. Konsekwencje lekceważenia owych zmarszczek są znacznie gorsze...

Bardziej ekstremalne Ułomności objawiają się w lokalnej rzeczywistości. Choć większość z nich pozostaje niewidzialna dla ludzkiego oka, niektóre powodują spustoszenia na małą skalę, mogą je dostrzec nawet Śpiący. Nieprzebudzeni parapsychologowie oraz reporterzy mają co robić, gdy takie wypadki mają miejsce. Nowy Światowy Porządek przysłuchuje się z uwagą dziwnym doniesieniom. Lepiej, aby magowie z dużymi Ułomnościami schowali się, dopóki ich efekty nie dobiegną końca.



AS.

Rady dla Narratora: Magia przypadkowa i wulgarna

Dobłą zasadą dla tej często nadużywanej formy magyi jest: *Czy ten czyn, jeżeli zostanie dostrzeżony przez Śpiących, wyda im się niemożliwy w zwyczajnych okolicznościach?* „Niemożliwy w zwyczajnych okolicznościach” to całkiem szerokie pojęcie, zawęża się jednak, kiedy rozważyć przekonania społeczeństwa, w którym się w tej chwili znajdujesz.

Niektóre rzeczy zawsze są wulgarne – zamiana Empire State Building w kwiaty, przechodzenie przez ściany, tworzenie tyranozaura z powietrza. Żadna kultura, niezależnie od tego, jak mistyczny jest jej światopogląd, nie będzie uważać takich czynów za zwyczajne. Inne działania, jak cofanie się w czasie, tak bardzo przedstawiają egzystencję, że wymagają najwyższej opłaty. Mogą one być możliwe (lot, podróże kosmiczne oraz eksplozje nuklearne są przykładami, które się powiodły), jednak na ominięcie niedowierzania poświęcono miesiące, lata, a nawet dziesięciolecia pracy. Nawet wtedy owe przypadki nie są niezawodne. Działania o takim zakresie leżą poza możliwościami większości bohaterów graczy.

Paradygmaty kulturowe

Paradygmat Technokracji nie jest uniwersalny, ma jednak ogromne znaczenie. Paradoks zwykły dostosowywać się do jego zasad. Granice pomiędzy „przypadkiem” a „wulgarnością” zależą jednak od tego, kim jesteś i z kim jesteś. Efekt przypadkowy w Amazonii może okazać się cholernie wulgarny na Wall Street. Przebiegli magowie mogą wykorzystać tę elastyczność dla swojej korzyści.

Używaj zdrowego rozsądku. Nawet buszmen z Kalahari będzie postrzegał osobę przemieniającą się w kota jako coś niezwykłego. Poza ekstremami magowie mają jednak pewien zakres swobody w swoich działaniach, *oczywiście jeżeli mają na uwadze przekonania kulturowe*. Wiele technologicznych społeczeństw zaakceptuje działko promieniowe, jednak ci sami ludzie odrzucą wiązki laserowe strzelające prosto z czyjejś dłoni. Haitińscy wierzą, że *houngan* jest w stanie przyzywać duchy, jeśli jednak ten sam *houngan* nagle zniknie, zareagują z niedowierzaniem. Nawet najbardziej fantazyjne paradygmaty – a takie nie istnieją w **Magu** – miałyby problemy z przekonaniem niektórych czynów.

- Przyjmij, że jakiegokolwiek działanie, które zostanie uznane za *niemagyczne* (lub zaledwie lekko w przypadku mocno mistycznej kultury), na określonym obszarze będzie przypadkowe. Da to magowi pewien zakres swobody, jeśli jest uzdrowicielem z Luizjany i zajmuje się swoją gromadką; nie pozwoli mu jednak stosować tej samej magyi na zebraniu maklerów giełdowych. Ta definicja przypadkowości będzie się lekko zmieniać wraz z lokalnym paradygmatem, jednak tak powinno być. Mówca Marzeń będzie miał przewagę stawiając czoła HIT Markowi w rezerwacji Navajo, jednak sytuacja się zmieni, gdy obydwaj zaczną walczyć w Nowym Jorku. Umiejętności takie jak Nauka, Odwrócenie Uwagi czy Wielkie Rytuały w odpowiednich okolicznościach wspomagają magię przypadkową. Stosuj przypadkowość jako miarę lokalnego paradygmatu.

Pamiętaj, że magia przypadkowa *wciąż* jest magią i podlega Paradoksom.

- Załóż, że Efekt, który wydaje się niezwykle nierealny, jest wulgarny, niezależnie od tego, gdzie ma on miejsce. Zniknięcie z pola widzenia, przyzwanie demona lub przemienienie się w zwierzę wszędzie zostanie uznane za wulgarnie. Dzięki swoim zabawkom Technomanci mogą pozwolić sobie na więcej w tym względzie, jednak nawet oni nie usprawiedliwią naglego sklonowania.

Okryte złą sławą przykłady, takie jak „butelki wina” lub „pociski z gazem”, podchodzą pod szarą strefę. Po pierwsze, obydwie wymagają Sfer koniecznych do stworzenia bądź zniszczenia tych przedmiotów. Po drugie, działania takie *muszą* być wykonane poza zasięgiem wzroku lub umysłu jakiegokolwiek zaangażowanego w sprawę Śpiącego, aby mogły zostać uznane za przypadkowe. Jeśli strzelający właśnie załadował broń lub zrewidował dokładnie maga, czyn taki nie może przejść jako przypadkowy.

Magia umysłu jest często przypadkowa, chyba że jej efekty są wyraźnie nierzeczywiste – rozmawianie z kimś w myślach, wykonywanie ośmiu czynności jednocześnie, przejmowanie nad kimś kontroli za pomocą **Opełtania** itd. W większości przypadków Umysł jest najsłabiej z Sfer.

Przykłady kinowe

Filmy mogą być prostymi wskazówkami w kwestii przypadkowości i wulgarności. Zastanów się nad filmami szalonej akcji – Rambo, opowieści o Jamesie Bondzie – są to górne granice magyi przypadkowej w dzisiejszych społeczeństwach. Niezbyt wyszukana fantastyka – filmy o Indianie Jonesie oraz *Serpent and the Rainbow* (pomimo klimatu), *Warlock* lub obydwa *Terminatory* – są krańcowymi punktami mistycznej przypadkowości (lub megatechnologii w przypadku *Terminatora II*). Mocno fantastyczne filmy – *Gwiezdne Wojny*, *Zaklęta w sokoła*, *Wielka draka w chińskiej dzielnicy* – ukazują wulgarną magię w akcji.

Strefy Paradoксу oraz Sankta

Niektóre obszary mają „ustalony” poziom rzeczywistości i w związku z tym magia naraża się tam na więcej bądź mniej Paradoксу niż zwykle. Strefy Paradoксу (patrz **Anioł Miłosierdzia**) mają tak wysokie poziomy niedowierzania, iż magowie otrzymują więcej Paradoксу niż by to miało miejsce w normalnym wypadku. Sankta (patrz **Księga Cieni**) działają w przeciwnym kierunku. Dostosowując rzeczywistość do swojej woli, mag może stworzyć „bezpieczny punkt”, w którym cała magia będzie przypadkowa.

Obydwa rodzaje obszarów zwykły być małe, nie większe niż spory dom. Przyjmij, iż miejsca te są wiecznymi dziurami powietrznymi lub terenami o wysokim ciśnieniu. Obydwa rodzaje są również dość rzadko spotykane. Strefy Paradoксу są zazwyczaj laboratoriami, miejscami spotkań lub centrami konwencji, gdzie silne są przekonania Technomantów. Sankta to ukryte miejsca, w których wciąż włada magia. Strefy dodają jedną kość na swój „poziom” do wyładowań Paradoксу. W Sanktach cała odpowiednia magia jest uważana za przypadkową.

„Odpowiednia” jest tu słowem kluczowym. Magia wysoce technologiczna będzie miała w laboratorium fizycznym większą elastyczność w kwestii przypadkowości niż krwawe czary, podczas gdy pancerz mocy okaże się bardziej wulgarny w zagajniku druida. Niech twoim przewodnikiem będzie osąd. **Mag** to gra, nie wyścig zbrojeń.

Wskazówki dla Narratora: wyładowania

Prowadzenie wyładowań Paradoксу może sprawić Narratorowi wiele problemów. Poniższe sugestie mogą pomóc uczynić Paradoks bardziej spójnym i łatwiejszym do poprowadzenia w twojej grze.

Prosta tabelka

Jak wiele Paradoксу otrzymałeś?

• Wulgarny Paradoks, świadkowie	Jeden automatyczny punkt + dwa punkty na każdą rzuconą kość, jeśli gracz miał pecha.
• Wulgarny Paradoks, bez świadków	Jeden automatyczny punkt + jeden punkt na każdą rzuconą kość, jeśli gracz miał pecha.
• Przypadkowy Paradoks	Bez automatycznych punktów; jeden punkt na każdą wyrzuconą „jedynekę”.

Jak wieloma kośćmi wyładowań musisz rzucić?

• Wulgarny Paradoks, świadkowie	Jedna kość wyładowania na każdą kość magyi; nie trudź się rzucaniem, jeśli mag dostaje mniej niż sześć punktów Paradoксу.
• Wulgarny Paradoks, bez świadków	Nie trudź się rzucaniem – po prostu powiększ Pułę.
• Przypadkowy Paradoks	Jak wyżej.

Ω Narrator rzuca kośćmi wyładowania przeciwko stopniowi trudności 6. Każdy sukces „spala” jeden punkt Paradoксу postaci. Ω Każdy punkt sumuje się, by dać w rezultacie coś paskudnego. Im więcej punktów ulega „spaleniu”, tym mniej przyjemne rezultaty. Patrz niżej.

Sugestie

• **Ignoruj „walnięcia” Paradoксу, które są mniejsze niż pięć punktów lub pięć kości:** Jeśli twój mag narazi się w wyniku jakiegoś incydentu na mniej niż pięć punktów Paradoксу, zanotuj je, lecz nie trudź się testem wyładowania. Magowie z natury są chodzącymi Paradoksami, a rzeczywistość jest w pewnym stopniu elastyczna. Zareaguje dopiero, gdy zaczną oni gromadzić duże ilości Paradoксу.

• **Pozwól by Paradoks się gromadził, nie wykonuj testów za każdym razem, gdy ktoś używa magyi:** Ciągłe rzuty kostkami spowalniają grę i dodają element losowy do tego, co powinno być gładko toczącą się sesją. Miej baczenie na gromadzenie się Paradoксу, po czym zasyp swoich graczy efektami w dramatycznym momencie.

• **Dopasuj karę do zbrodni:** Proces twórczy ma poczucie ironii, żeby nie powiedzieć humoru. Istnieje również poczucie równowagi. Farandwee nie ucieknie z magiem, który zarobił cztery bądź pięć punktów Paradoксу, a Sztorm nie objawi się bez naprawdę ciężkiego wypaczenia rzeczywistości. Efekty, jakie zastosujesz, będą zależeć od ciebie, niech jednak będą zgodne z opowieścią oraz rangą wyładowania.

Ułomności są dobre do naprawiania małych „zmarszczek”, które spowodował mag. Jedna czy dwie powiązane ze sobą Ułomności mogą prześladować maga, który upiera się na ten sam rodzaj magyi. Owe efekty mogą wypalić energię, zanim stanie się coś poważnego. Nie zalecamy, aby gracze sami mogli wybierać sobie Ułomności, chyba że rozumieją równowagę gry oraz poetycką sprawiedliwość. Większość Ułomności jest tymczasowa. Poważniejsze z nich mogą zmusić maga do ukrywania się.

Fizyczne wyładowanie jest całkiem groźne, a oprócz tego wulgarnie. Powinno mieć miejsce tylko wtedy, gdy mag zgromadził lub wyzwolił ponad 15 punktów Paradoксу jednocześnie.

Cisza pasuje bardziej do długich łańcuchów magyi przypadkowej lub wykrzywienia percepcji (zbyt częste użycie magyi sensorycznej). Jest ona najbardziej odpowiednia do samot-

nej opowieści, chyba że hobgobliny naprawdę sporo namieszały. Takie wyładowania najlepiej zaplanować wcześniej.

Dziedziny najlepiej stosować oszczędnie, jeśli w ogóle. Zachowaj je na naprawdę wielkie akty Paradoксу bądź pychy. Wyprawy takie są zazwyczaj po to, by przekazać magowi lekcję o nim samym, jednak niewielu magów ich słucha. Jest to częsta odpowiedź na Efekt Domina (patrz *Księga Cieni*).

Duchy ukazują się podczas magicznych walk, kiedy to Gobeliny wyciera się pod naporem dynamizmu. Większość duchów wyszuka tego członka grupy, który najbardziej zawinił, i wykorzysta go jako przykład. Wspaniałą osłoną jest wysłanie ducha Paradoксу za swoim przeciwnikiem.

Sztormy są niezwykle rzadkie. Jeśli w ogóle mają miejsce, to podczas wielkich bitew lub ogromnych aktów głupiej dumy. Sztorm Paradoксу może wywołać zniszczenie jakiegoś potężnego Artefaktu, jednak niewiele innych rzeczy.

• **Daj swoim graczom drogę wyjścia:** Jeśli twoi gracze nie byli nadmiernie wulgarni (nie zmieniali wampirów w fotele podczas kolacji u burmistrza), mogą mieć od czasu do czasu możliwość przemknienia się obok zemst Paradoксу. Ucieczki te nie powinny stać się pozwoleniem na granie Paradoksowi na nosie, bowiem z rzeczywistości nie można kpić. Jest to w końcu **Mag**, nie *Pułapki Grimtootha*. Odrobina niepewności więcej da grze niż ciągłe kary. Do uników można zaliczyć oszukiwanie duchów, podstępne skłanianie przeciwnika do wykonania naprawdę wulgarnego czynu i ściągnięcia Paradoксу na *niego*, skupienie wystarczającej ilości Kwintesencji z Węzła by rozproszyć efekt (Arete + Pierwsza, ST 9; każdy sukces neguje jeden punkt Paradoксу. Wymagana jest minimum Pierwsza 3), bądź też zwyczajne uchylenie się przed nadciągającym Sztormem bez użycia magyi.

Gracze nie powinni wpaść w samozadowolenie ani też nie powinno im wszystko uchodzić bezkarnie. Takie ucieczki mogą jednak ocalić przyciśniętą do muru postać przed wynikającą z kostek zgubą (pozwalając, by ta zguba przyszła na nią później...).

Ułomność Paradoксу: prawa ręka Khaz Beya

Khaz Bey, szanowany pradawny z Bractwa Akashic, demonstrowa swoją specjalną technikę Ciosu Roztrzaskującego Głazy poważnemu młodszemu Bratu, który przybył do niego w poszukiwaniu mądrości i mocy. Ostatnie pięćdziesiąt lat swego życia Khaz Bey spędził w odosobnieniu, nie tylko koncentrując się na doskonaleniu takich technik, lecz również starając się unikać gromadzenia energii Paradoксу, która nękała jego młodość. W tamtym czasie zebrał jedynie dwa punkty, wystarczająco wiele, by wywołać niepokój w kimś tak rozsądnym i doświadczonym jak on.

Cios Roztrzaskujący Głazy jest wulgarną rotą, zawierającą w sobie efekty Umysłu 1, Materii 3 oraz Entropii 3. Wykonawszy pomyślnie test niezbędnego manewru Do, ciosu pięścią, Bey rzuca teraz trzema kośćmi, by uzyskać swój magiczny efekt.

Być może to obecność nieznanego obserwatora wpływa niekorzystnie na jego koncentrację, być może Bey po prostu się starzeje. W każdym razie, wyniki są paskudne: 1, 1 i 1. Na szczęście, test wyładowania nie wskazuje na żadne wyładowanie. To dobra wiadomość. Głaz się nie rozpada, lecz ręka Beya owszem. Traci on trzy Poziomy Zdrowia i otrzymuje trzy punkty Paradoксу.

Gracz Khaz Beya nie ma zamiaru krępować swojej postaci nawet tak małą ilością Paradoксу, bowiem jego Narrator ma tendencję do rozbicia strasznej tragedii z nawet najmniejszej Cisy. Prosi o natychmiastowe wydanie wszystkich pięciu punktów Paradoксу na odpowiednią ułomność Paradoксу.

Przychodzi więc do tego, że potężna ręka osławionego Khaz Beya staje się oklapła niczym skórka od banana, jest zwiótczałym kawałkiem ciała, bez kości wewnątrz, która mogłaby je podtrzymywać. Przez następny miesiąc Bey będzie trzymał rękę zawiniętą w luźny opatrunek, wypełniony leczniczymi ziołami, i wycofa się w zacisze swej pustelniczej jaskini, odmawiając odpowiedzi na pytania kolejnych młodych magów.

Teraz on wybiera tylko rzeczy takie, jak galaretki, bita śmietana... Wciąż go okłaskujemy, ale tak naprawdę jest nikim.

– Bill Cosby, o Karate

Fizyczne wyładowanie

Obrażenia spowodowane wyładowaniem Paradoксу są najprostszą i najszybszą manifestacją energii Paradoксу, która jest wyzwalana w surowej formie. Nagromadzona energia wydostaje się z siłą niemal równą eksplozji, przepala się przez wzorzec maga. Jeśli inne postacie znajdują się bardzo blisko maga, narrator może uznać, iż one również otrzymały jakieś obrażenia. W sytuacji, gdy obecni są Śpiący świadkowie, Narrator powinien zastosować takie przypadkowe zjawiska, jak wybuchy gazu, zrywające się kable elektryczne, pioruny trafiające w postać itp. (Nie czuj się jednak zbyt skrępowany. W dzisiejszych czasach większość ludzi słyszała o fenomenie zwanym „spontanizmem ludzkim samozapłonem”. Fakt, że nawet Paradoks może nagiąć swoje własne zasady, prowadzi po prostu do ukazania, w jaki sposób ludzkie paradygmaty oraz ich statyczna rzeczywistość, które są tak solidną i nieustępliwą przeszkodą dla dynamicznych magów, są mimo to względnie delikatne i podlegają ciągłej zmianie.)

Kiedy jednak statyczny paradygmat nie wchodzi w rachubę, ów rodzaj wyładowania może być okazją dla wszelkiego rodzaju kinowych fajerwerków, kiedy to uszy maga lśnią od wzrastającego szybko wewnętrznego ładunku, z ciała wystrzeliwiają przypominające lasery promienie, rozrywając ubranie oraz ekwipunek, kończyny płoną nieziemskimi, wielokolorowymi płomieniami i tak dalej. Legendy Kultu Ekstazy mówią również o takich absurdalnościach, jak para buchająca z uszu i ust, szkielety lśniące tak jasno, iż widać je przez ciało, oczy wyskakujące z oczodołów i podskakujące dziko na nerwach wzrokowych, bębniaki uszne nadmuchujące się niczym balony i, najbardziej bolesne ze wszystkiego, wewnętrzne obrażenia dekompresyjne, spowodowane przez jednoczesne bekanie i puszczanie bąków.

W związku z tym, że eteryczny wzorzec w równym stopniu odzwierciedla psychologiczną strukturę maga, jak i fizycz-

ną, poważne wyładowania mogą również wpłynąć na ten jego aspekt. Narrator może odjąć punkt bądź więcej z Atrybutów Społecznych i/lub Umysłowych, obniżyć stałą Siłę Woli albo też całkowicie zredukować jakąś Zdolność. W przeciwieństwie do surrealistycznych Ułomności Paradoксу, to wciąż są obrażenia bezpośrednie i niemagiczne leczenie lub środki naprawcze, jak psychoterapia i reedukacja, mogą zostać zastosowane tak samo, jak w zwyczajnych przypadkach.

Powinno być oczywiste dla wszystkich, że są to sugestie przewidziane dla rzadkich i ekstremalnych sytuacji i jedynie najbardziej sadystyczni Narratorzy mogą w ogóle wpaść na pomysł zastosowania ich w innych przypadkach niż najpotężniejsze wyładowania.

Cisza

EWqhe ziwqj uijex lih2ijelk kd c chiol, jsdfn aekjwre ac, kWX whjwrrw 2qkj4 894u, oaurnvopawjr salwjdannjau, posfoiej arposej/ lzloe klxjfg zlkddnnz alkdz/z, mvcmag, ldmfg.

– d, pio4uan4ofjnl, riuu Izdkturr 4iu48an z; z

Energia Paradoксу tworzy się w jeszcze głębszym konflikcie, który został już opisany. Mag wciąż może gromadzić Paradoks, gdy wykonuje magię przypadkową lub jest z dala od Śpiących świadków. Ograniczenia ogólnej statycznej rzeczywistości nie są w stanie odpowiadać za wszystkie manifestacje Paradoксу.

Tak jak wypaczające świat moce maga są wciąż uwięzione w delikatnej, śmiertelnej sylwetce, Przebudzony Awatar jest podatny na działania podświadomości maga – jego niesprawdzonych przypuszczeń, skrywanych pragnień i ukrytych lęków. Czasami jego wiara we własny magiczny paradygmat może nie być wystarczająco silna, by mógł on kontrolować swą moc, albo też paradygmat może zawierać niedokładnie zdefiniowane pojęcia i wewnętrzne niespójności. W kategoriach gry będzie to test zakończony pechem, mogący przedstawiać wszystko od chwilowego zwątpienia przez wadę w systemie przekonań maga do głębokich problemów psychologicz-



nych. Może to być potężne i często niemile widziane przypomnienie tego, że Przebudzeni pochodzą od Śpiących.

Ten szczególny aspekt Paradoксу ma najbardziej niepokojące konsekwencje dla magów, którzy poszukują głębokiego zrozumienia metafizyki magii. Daje on do zrozumienia, że nawet Przebudzony Awatar, prawdziwie magiczna Wola, która wie, że maga w stronę uniwersalnego Przebudzenia – Wstąpienia, nie jest w pełni świadoma wszystkich swoich elementów. Choć może to niektórym służyć jako jeszcze większy bodziec do głębszego zrozumienia, do podniesienia ich Arete poprzez ciągłe Poszukiwanie, dla większości pozostałych jest to czynnik silnie demoralizujący. Magowie, którzy w swoim mniemaniu są panami i kontrolują własne otoczenie, którzy są najwyższym uosobieniem ludzkiego potencjału twórczego, podlegają upokorzeniu, gdy zdadzą sobie sprawę, że nie są w stanie kontrolować w pełni nawet swojego wnętrza. Nie do nich należy całkowita władza nad ich mocami, a proces wypaczania przez nich rzeczywistości może zatoczyć pełne koło i uderzyć w nich od tyłu. W tym sensie najbardziej wszechobecną i potężną ze wszystkich manifestacji Paradoксу jest Czysta.

Paradoksalne manifestacje magii Umysłu zawsze przypominają Czystą (wliczając w to hobgobliny). Ci magowie, według których świadomość jest podstawowym budulcem egzystencji, wskazują na Czystą jako ostateczną manifestację Paradoксу i twierdzą, iż Paradoksalne duchy Umysłu są hobgoblinami, które uzyskały rodzaj autonomicznej egzystencji.

Dziedziny

Inny rodzaj wyładowania tworzy autonomiczne Dziedziny Paradoксу. Jeśli ilość energii, która ma zostać wyzwolona, jest tak wielka, że sama rzeczywistość zostanie zakłócona, Gobelin dostosowuje się, splatając nagle rozluźnienie w swoich włóknach. Stworzona w ten sposób pętla jest Dziedziną Paradoксу. Owe autonomiczne Dziedziny różnią się od ustabilizowanych krain duchów Paradoксу tym, że tworzą się nagle i zasadniczo uważa się, iż znikają, gdy więźniowie odnajdą drogę wyjścia. Murszidzi Ahl-i-Batin zwykli twierdzić, że duchy Paradoксу tworzą się, gdy uwięziony mag nie jest w stanie uciec z dziedziny, której powstanie spowodował, i po upływie odpowiedniego czasu przekształca się w formę duchową. W wyniku odosobnienia wpada w szaleństwo i szuka zemsty na tych, którzy uczynili ten sam błąd.

Rodzaj stworzonej Dziedziny oparty jest na Sferze o najwyższym poziomie spośród tych, które powołały ją do istnienia. **Mag: Wstąpienie** podaje przykłady pięciu rodzajów Dziedzin (Korespondencja, Entropia, Umysł, Duch i Czas). Pozostałe cztery zostały podane tutaj.

- **Siły:** Więźniowie znajdują się w Dziedzinie, gdzie praca fizyki wydają się odwrócone w nonsensowny sposób. Światło, zamiast emanować ze swojego źródła, zbiera się w ciemnych stertach, które należy roztrzaskać i z móżdżem porzucić, zanim będzie można cokolwiek ujrzeć. Światło i ciemność mogą też ulec odwróceniu, niczym na fotograficznym negatywie, a wtedy jasne „cienie” będą padać za

Wskazówki dla Narratora: hobgobliny i umysłopłasczyny

Podobnie jak duchy Paradoксу, hobgobliny są manifestacjami obaw bądź wewnętrznych konfliktów czarodzieja. Kiedy mag uzyskuje pecha w teście „niewiary” w czasie halucynacji Cisy, jego własna magia uzyskuje swoje życie.

Zmaterializowany hobgoblin będzie miał tyle Poziomów Zdrowia, ile wynosi Arete maga. Alvin Locke o Arete 2 ma dość słabe hobgobliny. Kiedy Porthos, o Arete 9, lekko się oddala, wszyscy w Doissetep zaczynają szukać schronienia... Hobgobliny są rzadkie i objawiają się jedynie na krótki okres czasu (przyjmij jeden dzień na pecha; podwójny pech będzie oznaczał dwudniową wizytę), mogą jednak spowodować sporo kłopotów. Choć nie są w stanie wyparowywać obrażeń, większość posiada biegłość w unikaniu ich. Jakiegokolwiek zdolności walki, którymi dysponuje mag, przechodzą na hobgobliny, podobnie jak umiejętności społeczne. Manifestacje nie mają swoich Atrybutów, jednak jeśli jest to konieczne, testują same Zdolności.

Magowie Technokracji nie mają zbyt wiele problemów z hobgoblinami. Ich Cisie manifestują się w dziwnych obiektach – sprzętach, plikach, broni, strzępkach protoplazmy – które wydają się ważne, lecz nie działają. Technomanta będzie rozmyślał przez długie dni nad tymi przedmiotami i czasami wprowadzi się w jeszcze głębszą ciszę próbując zrozumieć, co mu się w tak oczywisty sposób wymyka. Choć inni będą widzieć te nowe obiekty, nie będą w stanie zrozumieć ich lepiej niż poszkodowany mag.

Umysłopłasczyny są raczej Poszukiwaniami poczytalności niż oświecenia. Atmosfera umysłopłasczyny oraz jej zawartość zależą w pełni od zaangażowanego w nią maga i często oparte są na wydarzeniu, które wywołało Ciszę. Umysłopłasczyny „oczyszczają” istotne kwestie, kierują bowiem do ich źródła.

Większość magów, którzy „poszukują” wewnątrz samych siebie, kontaktuje się ze swymi partnerami poprzez sny lub telepatię (jeśli mają Umysł 3). Jeśli zostanie nawiązana więź telepatyczna (podnieś jej stopień trudności o 3), do umysłopłasczyny mogą wejść inni. Choć wszystkie otrzymane tutaj obrażenia są tymczasowe, Poziomy Zdrowia ulegają utracie i nie można ich odzyskać, dopóki nie powróci się do materialnej rzeczywistości – wtedy powracają w tempie jeden na godzinę.

Paskudny potrójny pech może, co jest zależne od Narratora, uczynić Ciszę trwałą przynajmniej do chwili, gdy jakaś zewnętrzna siła uwolni maga z jego własnej umysłowej pułapki. Cisie i umysłopłasczyny powinny być prowadzone szybko i swobodnie. Zbyt duża liczba zasad ograniczy opowieści, jakie chcesz przekazać.

przedmiotami, zaś z atramentowej czerni wystrzeliwać będą błyskawice. W bardziej ekstremalnych wersjach tych Dziedzin grawitacja i siły kinetyczne ulegną odwróceniu, a wtedy duże obiekty będą wlatywać przy najbliższym dotknięciu, postaci zaś będą z desperacją powstrzymywać swój niepowstrzymywalny lot w stronę cząstek pyłu czy włosów. Jakiegokolwiek próba poruszenia spotka się ze wzmagającym oporem, zaś pozostawanie nieruchomo doprowadzi do coraz szybszego przemieszczania się w losowym kierunku. Narratorzy powinni wymagać, by gracze precyzyjnie opisywali ru-

chy, jakie wykonują ich postacie, a później odpowiednio na nie reagowali.

• **Życie:** Więźniowie zauważają, że naturalny porządek oraz procesy życiowe są zmienione w dziwaczny sposób. Rośliny rosną i przemieniają się z szybkością porównywalną z poruszaniem się przez człowieka. Zwierzęta bezustannie zmieniają kształty, stając się zupełnie innymi gatunkami. Ciała więźniów ulegają deformacji i mutują na sposoby, które rozciągają się od łagodnych do wywołujących gwałtowny ból. Niektórzy magowie mogą otrzymywać obrażenia, gdy ich wewnętrzne organy przekraczają się na drugą stronę bądź zmieniają funkcję.

• **Materia:** Więźniowie zdają sobie sprawę, że właściwości materii wymieszały się ze sobą: solidne ściany, meble, a nawet części ich własnego ekwipunku rozplývają się niczym dym na wietrze, który pełnie leniwie przez kleiste powietrze. Jakiegokolwiek ciecz „zamarza” w twardy i nieustępliwy kształt. Wśród Synów Eteru krążą mroczne plotki o jeszcze bardziej zabójczym rodzaju tej Dziedziny, gdzie samo powietrze kamienieje, natychmiast dusząc więźniów.

• **Pierwsza:** Paradoksalna Dziedzina Pierwszej jest jedną z najtrudniejszych do opisanego czy odegrania. Magia staje się zbyt łatwa do odprawiania i niemożliwa do kontrolowania. Najprostsze czyny natychmiast owocują magicznymi konsekwencjami.

Sztormy Paradoксу

Wiem, czego doświadczyłem, i nie jestem szalony!

– My Life with the Thrill Kill Kult, „Nervous Xians”

Ambitni Narratorzy mogą wprowadzić do gry elementy ze wszystkich dziedzin w rzadkim i osławionym zjawisku znanym jako Sztorm Paradoксу. Tworzy się on podobno, gdy w jakimś wydarzeniu powstaje więcej energii Paradoксу niż jest w stanie pomieścić się w zaangażowanych w sytuację wzorach eterycznych. Sztorm emanuje z miejsca swojego pochodzenia, pochłaniając wszystkie Przebudzone Awatary w swoim szalonym wroście, dopóki nie rozciągnie się na tyle, że „znormalizuje” wszystkie możliwe efekty magii, która powołała go do istnienia. Metafizyczną funkcją Sztormu jest „wygladzanie Gobelinu”, naprawianie uszkodzeń na wielką skalę, które odniosła rzeczywistość. Większość Sztormów Paradoксу obejmuje nie więcej niż tylko najbliższe sąsiedztwo i działa przez dzień. Potężne Sztormy rozbrzmiewają w Umbrze, przez wieki odbijają się echem od dziedziny do dziedziny. (Inżynierowie Próźni twierdzą, że wyizolowali echa Pierwotnych Sztormów, które towarzyszyły początkom czasu.) Mówcy Marzeń mówią: „Czym Cisza jest dla maga, tym Sztorm Paradoксу jest dla Gai”.

Mag zostaje wciągnięty do Sztormu przez tak zwane wichry światów i jest przenoszony wielkimi skokami pomiędzy poziomami i rodzajami rzeczywistości. Jeśli w Sztormie znajdują się uczestnicy walki, mogą postrzegać się jako zmieniających w szybkim tempie, jako troglodytów z kamiennymi toporami, rycerzy w lśniących zbrojach na śnieżnobiałych rumakach, stojących po przeciwnych stronach prawników w są-

dzie, bohaterów kreskówek Warner Bros, awanturników ze spaceopery itd. Kiedy Sztorm się rozszerzy lub odejdzie, całe grupy mogą zauważyć, że zostały przeniesione do jakiejś innej dziedziny lub rzeczywistości. Ich powrotna droga do domu powinna zająć jedną czy dwie opowieści.

Będąc w Sztormie, można wchodzić do Dziedzin Paradoксу, a także losowo napotykać duchy Paradoксу. W większych Sztormach da się również odnaleźć uwiecznione ponadnaturalne stworzenia, a niezbyt rzadkim zjawiskiem są potężni Maruderzy, którzy nauczyli się używać Sztormu jako środka lokomocji. W związku z tym, że Sztormy Paradoксу w równym stopniu emanują w czasie, do tyłu, jak i do przodu, często mogą zwiastować naruszenie rzeczywistości przez Lordów Nephandi lub dużą bandę Zigg'Raugglurr.

Sztormy oddziałują jedynie na istoty ponadnaturalne, wiadomo jednak o paru Śpiących, którzy byli świadkami ich efektów (akolici, media, osoby szalone lub pod wpływem narkotyków, artyści, śniący, Krewniacy i ghule). Zbiorowy Śpiący Awatar nie jest wchłaniany przez wichry światów. Śmiertelni zawsze pozostają w swojej rzeczywistości, gdy Sztorm przychodzi.

Po Sztormie Paradoксу następuje tak zwane statyczne ukojenie, które naznacza okolicę oraz pewien okres czasu przytłaczającym poczuciem normalności. Codzienne ludzkie życie toczy się jeszcze zwyczajniej niż zazwyczaj. Jest bardziej przewidywalne i niesie ze sobą mniej wyzwań, niewiele jest w nim zadziwiających lub godnych zapamiętania wydarzeń.

Porady dla Narratora: Sztormy Paradoксу

Owe manifestacje mają miejsce jedynie, gdy zlokalizowana rzeczywistość odebrała takie bity, że „trzeba wyrównać porachunki”. Poważne Efekty Domina oraz walki za pomocą wulgarnej magii mogą przywołać Sztormy. Jedno z możliwych zakończeń „Czynnika Chaosu” związane jest z rodzajem Sztormu Paradoксу.

Przyczyny:

- Wyładowanie Paradoксу zawierające więcej niż 25 punktów Paradoксу, wyzwolonych jednocześnie.
- Duży wydatek Kwintesencji (25 lub więcej) przy wykonywaniu spektakularnie wulgarnej magii w jednej krótkiej scenie.
- Pięć lub więcej aktów wulgarnej magii zakończonych pechem w jednej krótkiej scenie bez żadnych innych efektów Paradoксу, które mogłyby naprawić sytuację.

Sztorm Paradoксу wysysa Kwintesencję ze wszystkiego, co ogarnął. Schwytni w Sztorm magowie lub Talizmany tracą wszystkie posiadane punkty Kwintesencji, Węzły tracą jednolitość „produkcję” na każdą godzinę działania Sztormu. Pomniejsze Węzły mogą zostać całkowicie starte, a większe poważnie uszkodzone. Najlepszym sposobem wydostania się ze Sztormu bez szwanku jest uwolnienie się z całej Kwintesencji, w tym z Haustów oraz Talizmanów, i wykonywanie testów Arete, by bezpiecznie poruszać się poprzez zmiany rzeczywistości. Wszelkie próby odprawiania w obrębie Sztormu magii podejmowane są ze stopniem trudności powiększonym o 2.

Porady dla Narratora: Dziedziny

Dziedziny Paradoксу mogą być najprostszymi, a jednocześnie najtrudniejszymi efektami Paradoксу do przetrwania. Wszystkie takie Dziedziny mają drogę wyjścia. Ucieczka z Dziedziny jest prosta: trzeba zdać sobie sprawę, co się zrobiło, by doprowadzić do tej sytuacji, a później podążyć tą drogą w stronę bezpieczeństwa. Niewielu jednak magów chce lub może zmienić swój sposób postrzegania w potrzebny sposób. Pycha blokuje ich rozsądek – „Kto, ja? Przecież nie zrobiłem nic złego!” – i nie są w stanie widzieć wystarczająco wyraźnie, by wymyślić drogę na zewnątrz.

Wymyślenie drogi na zewnątrz jest jedynym sposobem ucieczki z Dziedziny Paradoксу. Agresywna magia jeszcze bardziej pogrąża maga. Przygoda „Powracająca opowieść” z *Cyfrowej Pajęczyny* przedstawia Dziedzinę oraz dylematy magów, którzy wchodzi do niej, szukając szalonego naukowca, który powołał ją do istnienia. Ów naukowiec musi tylko wyrzec się swojej teorii i powstrzymać paradoksalny eksperyment. Jeśli tego nie zrobi, pogrąży się jeszcze głębiej.

Efekty te są zawsze powiązane z magią, która spowodowała ich pojawienie się. Jeśli mag jest w stanie zdać sobie sprawę, jaki czyn bądź idea spowodowały na niego Paradoks, może próbować odwrócić ów czyn lub unikać ich w trakcie ucieczki.

Przykład: Verbena, która rozrzuciła wokół siebie zbyt wiele błyskawic, kończy w elektrycznym pomieszczeniu, przez które przebiega prąd za każdym razem, kiedy tylko ona czegoś dotknie. Im więcej się rusza, tym więcej czuje bólu. Po chwili uświadamia to sobie i, jeśli jest sprytna, przestaje się poruszać. Przykuta do jednego miejsca słyszy w swoim umyśle głos: *Czy dostrzegasz, co zrobiłaś?*

Jeśli odpowie „Tak”, zostanie przeprowadzona przez umysłopłaszczynę łamigłówek, które musi rozwiązać myślą, nie czynem. Jeśli będzie się opierał i starał wyrąbać sobie drogę wyjścia, może siedzieć tam przez długi czas...

Im bardziej mag jest uparty, tym większa staje się jego pycha. Uwolnienie z Dziedziny Paradoксу wymaga poszukiwań w obrębie duszy, poświęcenia oraz samorealizacji. Wielu spośród Rady Dziewięciu uważa, że Dziedziny Paradoксу są „klasami” Wyroczni i najmądrzejsi z ich rodzaju uczą tam ostrych lekcji upokorzenia oraz pohamowania. Nikt nie jest pewien, jednak magowie, którzy powrócili z Dziedzin Paradoксу, zazwyczaj wykazują zmianę w swoim zachowaniu i nastawieniu. Ci, którzy nie chcą się zmieniać, długo nie wracają.

Duchy Paradoксу

Idiota, m. Członek dużego i potężnego plemienia, które zawsze dysponowało dominującym oraz kontrolującym wpływem na sprawy ludzkie. Działalność Idioty nie jest ograniczona żadną specjalną dziedziną, myślą bądź czynem, lecz „ogarnia i reguluje całość”. Ma on we wszystkim ostatnie słowo, a jego decyzje są nieodwołalne. Ustala mody na opinie i gusty, określa granice wypowiedzi oraz zachowania.

– Ambrose Bierce, *The Devil's Dictionary*

Duchy Paradoксу są uosobieniami jego energii. Mają one do czynienia z magami na poziomie osobistym, upewniając ich, że rozumieją wykroczenia, które popełnili. Nie zawsze jest to tak serdeczne jak brzmi. Duchy są mściwymi siłami natury i nie przyjmują przeprosin czy wymówek. Mogą jedynie zmusić maga do naprawienia stworzonej przez niego paradoksalnej sytuacji, jednak częściej ich rola polega na pilnowaniu dyscypliny, na karaniu maga za jego wulgarność, a nawet próbach całkowitego zniszczenia go.

W większości przypadków duch objawi się jedynie tymczasowo, znikając zaraz po tym, jak wulgarność, która go przyzywała, zostanie naprawiona. Tak zasadniczo wygląda sprawa z pomniejszych duchami, tymi o pierwszej i drugiej randze, które mają naprawić jedynie drobne wykroczenia. Duchy wyższego rzędu mają poważniejsze zadanie do wykonania, przywracają większe segmenty rzeczywistości i wymierzają kary za wyróżniające się akty dynamizmu. Takie duchy muszą manifestować się przez dłuższe okresy czasu, często w celu ścigania nieodpowiedzialnych magów próbujących

ucieć przed konsekwencjami swoich czynów. W rzadkich przypadkach duch musi objawić się na stałe, kiedy to materiał Gobelinu został tak mocno uszkodzony, że potrzebny jest ciągły nadzór, by rzeczywistość nie mogła się jeszcze bardziej rozplątać. Stałe manifestacje zazwyczaj nawiedzają miejsca wielkich magicznych bitew lub katastrof, podobnie jak okolicy, w których Nephandi wtargnęli do świata.

Manifestacje Paradoксу są wyjątkowe i indywidualne, każda z nich odznacza się własną osobowością i zachowaniem. Większość dąży do przyjęcia szorstkiej, nadrzędnej postawy, sięgającej od lekkiej dezaprobaty i osądzania do dzikiej wrogości. Dziedziny, które zamieszkują duchy Paradoксу, są w równym stopniu zróżnicowane i indywidualne. Zachowanie oraz siedziba jakiegokolwiek ducha są wyjątkowe dla owego ducha i określone przez jego specyficzną funkcję.

Choć manifestacja w formie ducha pozwala Paradoksowi podjąć bardziej bezpośrednie i osobiste działania przeciwko wulgarnym zbrodniarzom, czyni również manifestacje wrażliwymi na kontrmagię oraz manipulacje Przebudzonych istot. Zwłaszcza Maruderzy, niemal odporni na efekty Paradoксу, celowo przyzywają duchy Paradoксу za pomocą aktów wszechogarniającego dynamizmu i wiążą je swoją wolą. Wiadomo również o niektórych Lupinach, którzy chwyтали i więzili duchy Paradoксу, zazwyczaj nakazując im strzec ich świętych caernów.

Poprzez stulecia Przebudzeni nauczyli się, że bezpośrednia opozycja nie jest najlepszym sposobem postępowania z manifestacjami Paradoксу. Nie da się tak po prostu pokonać odruchów rzeczywistości. Istnieją oczywiście wyjątki. Niektóre du-



chy nie mogą zostać odegnane, dopóki nie wygra się z nimi w walce jeden na jeden. Zasadniczo jednak mówiąc, konfrontacja z duchem Paradoксу wymaga, by mag był w stanie reagować stanowczo, korzystając raczej ze sprytu niż mocy (która wcześniej wprowadziła go w kłopoty!). Duchy można zwodzić i rozpraszać ich uwagę, oszukiwać i oglupiać, przymilać się do nich, próbować udobruchać, nabierać, zagadywać, a czasami nawet odstraszać. Narratorzy powinni dokładnie notować, jakie Atrybuty posiada duch, bowiem jest to zazwyczaj najlepsza wykładnia jego słabości. Na duchy nie można oddziaływać Atrybutami, których same nie posiadają. Duch bez Atrybutów Fizycznych nie posiada ciała czulego na fizyczny atak; duch bez Atrybutów Umysłowych nie będzie słuchał żadnych argumentów.

Niektórzy sądzą, że duchy Paradoксу muszą zjadać Kwintesencję, aby podtrzymywać swoje istnienie. Czasami pojawiają się opowieści, w których magowi udaje się ułagodzić szczególnie mściwą manifestację, oferując Haust bądź też poświęcając osobistą Kwintesencję. Narratorzy, którzy chcą udostępnić swym graczom tę możliwość, powinni wysoko ustawić poprzeczkę. Minimalną dopuszczalną „łapówką” jest pięć punktów Kwintesencji na rangę ducha. Jakakolwiek niższa niż ta oferta jedynie go obrazi i najprawdopodobniej rozwścieczy.

Dualistyczna natura Paradoксу ze znajdującego się powyżej metafizycznego wyjaśnienia odnosi się również do duchów Paradoксу i może być stosowana do zrozumienia formy, jaką obiorą. Jako objawienie nieświadomości Śpiących („snów Śpiącego Awatara”), duchy odzwierciedlają ludzką myśl związaną z naturą rzeczywistości oraz ludzkim zrozumieniem jej ograniczeń. Jako manifestacja obaw oraz wewnętrznych wątpliwości Przebudzonych, uosabiają granice samej mocy maga. Wiele starych przypowieści o pysze i nemezis zaczyna się jako wczesne próby zrozumienia natury Paradoксу, następnie rozważa związek pomiędzy mocą (magyczną i nie tylko) a karą, która nieodmiennie następuje w wyniku jej nadużywania.

Kształt, który mogą obrać te duchy, można wyprowadzić z jednego z tych dwóch aspektów metafizyki Paradoксу. Krótko mówiąc, każdy widzi to, co oczekuje ujrzeć. Większość przybiera formę z podświadomego wyobrażenia, jakie mag ma na ich temat. Gdy magowie przytaczają swoje opowieści o owych duchach, ich kształt zostaje utrwalany przez oczekiwanie. Oczywiście, wraz z delikatnym wzajemnym oddziaływaniem ludzkich oraz magicznych paradygmatów, formy duchów Paradoксу mogą zmieniać się odpowiednio z biegiem czasu.

Przykład tego może być widoczny w historii paradoksalnego ducha Korespondencji, znanego jako Farandwee, od niepamiętnych czasów nemezis Ahl-i-Batin. Pierwotne opisy tego ducha wzmiankują o napęczniałym, zniekształconym wyglądzie, aurze ironicznego zagrożenia oraz o zazwyczaj tych samych sposobach ataku, opartych na Korespondencji. Poza tym opisy się różnią, jednak duch zawsze pojawiał się w formie, którą można było opisać jako absurdalną, dziwną lub, co najbardziej odpowiednie, „nieziemską”. Dla etnocentrycznych Batinich Farandwee mógł wyglądać jak ktoś z odległych rejonów Azji Wschodniej, Europy Zachodniej lub Afryki Południowej, wraz ze swoim śmiesznym ubiorem oraz zdeformo-



waną fizjonomią. Stąd wzięło się jego pierwotne imię, „Fieranji” bądź „Ferenghi” (po arabsku „obcy”), które później zniekształciło się do dzisiejszej formy.

Cyrkowy wizerunek tego ducha jako klauna pojawił się, gdy Wirtualni Adepci przywłaszczyli sobie należące do Batinich miano specjalistów w Korespondencji. Stało się to czymś w rodzaju wewnętrznego żartu wśród starszych Tradycji, którzy wskazują, że klauni i cyrki są często niezwykle przerażającym doświadczeniem dla małych dzieci. Nikt się jednak nie śmieje, gdy Farandwee naprawdę się pojawia.

Niewiara

Należymy do śmierci.

– Boris Karloff, *Naręczona Frankensteina*

Najpotężniejszy i najbardziej podstępny efekt Paradoксу jest jednocześnie najbardziej subtelny: niewiara. Jest to siła, która powstrzymuje Maruderów przed gromadzeniem hord smoków, która powstrzymuje faerie pełnej krwi przed ukazywaniem swojej magii, która przegania genetyczne potworności Progenitorów i mityczne zwierzęta Verbeny do Dziedzin Horyzontalnych i powoduje, że wiele tworów Synów Eteru pozostaje bezużytecznymi. Niewiara dosłownie miazdzy „niemożliwe” stworzenia pod ciężarem zbiorowego paradygmatu.

Jeśli wyraźnie „niemożliwe” stworzenie nie jest w stanie uchodzić za coś normalnego (np. za człowieka) lub ukryć się przed chłodnym spojrzeniem nauki, zacznie chorować i umrze. Choć nie ma to wpływu na magów czy na inne bardziej „dopuszczalne” istoty ponadnaturalne (wampiry, wilkołaki, zjawy), zabija bardziej nieziemskie magiczne twory – pięciometrowe żuki, smoki, jednorożce, tygrysy cyberżębe itp. – w przeciągu godzin, dni bądź tygodni. Im bardziej nieprawdopodobne stworzenie, tym szybciej umrze, z powodu odrzucenia organu, przyciągania grawitacyjnego, antyciał, czy z jakiejś innej przyczyny. To właśnie ten aspekt Paradoксу, jak uważają niektórzy magowie, zakłócił inwazję Ka Luon w 1938 roku.

Zjawisko to nie jest uniwersalne, odległe ukryte miejsca wydają się być odporne na ten podstępny efekt Paradoксу. W najdalszych zakątkach materialnego świata wciąż istnieją dziwne istoty. Nawet jednak tutaj waga światowej niewiary przerzedziła szeregi niegdyś licznych stad mitycznych bestii i skróciła długość życia tych, które wciąż trwają. Najgłębsze jaskinie oraz najwyższe szczyty wciąż są schronieniem dla istot, które dzisiejsza ludzkość uważa za niemożliwe, jednak nauka wciąż musi jeszcze dowieść lub zanegować ich egzystencję. Może to być powód, dlaczego Nessie, potwór z Loch Ness, ukrywa się – odkrycie oznaczałoby jego śmierć, czy to z powodu myśliwych, czy z narzuconej biologii i skróconego życia.

Niewiara nie jest natychmiastową reakcją, nie licząc nagłych magicznych manifestacji, jak smok ujawniający swą prawdziwą naturę lub jednorożec pojawiający się na Wall Street (wydarzenia takie często wywołują wyładowania Paradoксу). Zamiast tego wydusza ona życie z „niemożliwych” istot, zmusza je do zejścia pod ziemię, by zdołały przetrwać. Choć mistyczne Tradycje – Verbeny, Porządek Hermesa i Mówcy Marzeń – hodują ponadnaturalne stworzenia lub zabierają je do swoich Dziedzin

Porady dla Narratora: Duchy

Są to ochronne totemy lokalnej rzeczywistości. Większość duchów jest zaledwie tymczasowymi manifestacjami. Bardziej spójne z nich znalazły sobie miejsce (zazwyczaj za sprawą plotek magów) w zbiorowej nieświadomości i uzyskały w ten sposób pewien stopień tożsamości. Jedynie najpotężniejsze (poziom trzeci lub wyższy) mają jakiś rodzaj osobowości, świadomości lub Dziedzinę. Duchy z własnym umysłem mogą być oszukane. W związku jednak z wewnętrzną kontrmagią owych manifestacji najlepszym sposobem jest zwyczajne przegadanie. Magiczne ataki będą zadawać szkody Mocy ducha, mogą jednak wywołać więcej Paradoксу...

Większość takich duchów może być widoczna w Bliskiej Umbrze. Nie podróżują w sposób bezpośredni, lecz Odtwarzają swą Dziedzinę (jeśli ją posiadają) tuż przy ofierze. Ściganie takiej istoty jest praktycznie niemożliwe. Dziedziny duchów Paradoксу mogą być odnalezione poprzez przeszukiwanie Umbrzy za pomocą testów Percepcja + Kosmologia, wymaga to zazwyczaj akcji złożonych o przynajmniej dziesięciu sukcesach przeciwko stopniowi trudności 9 lub 10. Pomocne duchy mogą wskazać magowi drogę za opłatą...

Duchy Paradoксу nie pojawiają się zazwyczaj przy „zmarzszce” za mniej niż osiem punktów i nie zabiorą ze sobą magą za mniej niż dziesięć. Pamiętaj, że można je zobaczyć jedynie za pomocą widzenia duchów lub niezwyklej percepcji, a oprócz tego nie robią nic naprawdę wulgarne w obecności Śpiących.

Horyzontalnych, Technokracja również musi poddawać się nieubłaganej sile niewiary. To dlatego Progenitorzy oraz Iteracja X tak bardzo pragną przekonać Masy, że cyborgi, mutacje genetyczne oraz klonowanie są naukowo możliwe, by mogli wydobyć swoje sekrety z ukrycia. Dopóki większość Śpiących nie przekona się o istnieniu bardziej niezwykłych cudów nauki, nietrudne do rozpoznania cyborgi, doskonałe klony oraz chihuahua ze skrzydłami nietoperza muszą pozostawać poza zasięgiem wzroku (lub poza światem materialnym), albo szybko zginą.

Krązą spekulacje o odporności pewnych istot na niewiarę i ogólnie na Paradoks. Niektórzy magowie uważają, że Zasłona, która maskuje prawdziwą naturę wilkołaków oraz katastrofalna alergia wampirów na światło słoneczne, są manifestacjami niewiary w działanie (wspomniane stworzenia by się z tym nie zgodziły). Hipoteza ta upada przy bliższym przyjrzeniu się (naukowy paradygmat jest dość młody, a wampiry zawsze były wrażliwe na słońce), pozostaje jednak z braku lepszej idei. Inni, mniej naukowo nastawieni czarodzieje, twierdzą, że bardziej potężni mieszkańcy cieni „wzięli pod obserwację” część zbiorowych przekonań i utrzymują swą moc dzięki sile woli oraz istnienia. Pozostaje faktem, iż najbardziej niezwykłe istoty ponadnaturalne nie są w stanie znieść długo otwartej analizy.

Efekt ten jest z pewnością powiązany z „nowoczesnym” otoczeniem. Przyzwany na Wall Street smok zginie w przeciągu minut z powodu Paradoксу, jednak głęboko w amazońskiej dżungli mógłby istnieć przez lata. Jest to podobne do Rękawicy pomiędzy światami (im wyższy poziom technologiczny, tym gęstsza statyczna rzeczywistość. Naprawdę silne istoty oraz twory mogą przyjąć jakąś inną formę lub przejść do Bliskiej Umbrzy, gdzie niewiara nie jest problemem (w świecie duchów wszystko jest możliwe). Słabsze stworzenia są skazani na rzeczywistości i rzeczywistość pobiera od nich opłatę.



Duchy Paradoксу



*Mam podchmieloną leniwą Suzan
krążącą w moich snach
Mam jaszczurki i węże
przemykające po moim ciele
zabawne że wszystkie mają moją twarz
– Tori Amos, „Sweet Dreams”*

Czary (patrz Dodatek) duchów Paradoксу zazwyczaj składają się z jednego lub dwóch zlokalizowanych Efektów. Są one opisane przy

każdym wyszczególnieniu i zwykle związane są z rodzajem magii, która przyzywała ducha. Specjalizacyjne Czary duchów Paradoксу często przypominają w mechanice oraz czasie trwania Efekty Sfer. Niewiele z tych Efektów jest trwałych, a żaden z nich nie może oddziaływać na maga, jeżeli duch nie jest obecny. Efektywne Arete do tych Czarów (liczba kości, którymi się rzuca, jeśli jest to konieczne) jest równe wartości ich Szału. Funkcjonuje to również jako kości wewnętrznej kontrmagii ducha. Każde użycie któregoś z tych specjalnych Czarów kosztuje dwa punkty Mocy, poza Z Duchem, które wymaga 15 punktów. Kontrmagia nic nie kosztuje.

Wszystkie duchy Paradoксу mają **Wyczucie Airtów, Odtworzenie** (w swoich Dziedzicach) oraz własne specjalne zdolności. Zauważ, że Czary duchów Paradoксу nie wywołują większej ilości Paradoксу, nie są też ograniczone do jakichkolwiek określonych Efektów Sfer. Niektóre duchy Paradoксу, jak Zmarszczka, dysponują niemal boskimi mocami, które wzbudzają podziw każdego maga. Walka jeden na jeden z takim duchem nie jest zazwyczaj najlepszym pomysłem.

Własna kontrmagia maga nie jest zwykle skuteczna przeciwko Czarom ducha Paradoксу, chyba że ów duch jest dość słaby (poziom pierwszy lub drugi), wtedy ta magia rozprasza Moc ducha, a co za tym idzie (jego samego).

Przykład: Heasha Morningblade zostaje zainfekowana przez Prokariotę. Kiedy zdaje sobie sprawę, co jest nie tak, wykorzystuje swą własną magię Życia, by zmierzyć się z duchem. Testuje swoje Arete (6) przeciwko Szałowi Prokarioty (2). Dzięki swojemu oświeceniu automatycznie rozprasza sześć punktów Mocy. Kiedy Moc Prokarioty osiągnie zero, stanie się ona historią (na razie).

Wizyta ducha jest zazwyczaj powiązana z ilością Paradoксу, która go przyzywała. Irytujące duchy, jak al-Ishkur lub Ospały Jacuś, zazwyczaj kręcą się w pobliżu przez dzień na każdy punkt Paradoксу „spalony” przez ich pojawienie się. Potężniejsze (lub wściekłe) duchy zwykły wymierzać trwalsze kary.

Choć duchy te manifestują się w fizycznym świecie, są zazwyczaj niewidoczne gołym okiem. Śpiący czują się „dość dziwnie”, lecz rzadko kiedy są świadkami pełnej manifestacji. Większość duchów Paradoксу może być widziana tylko w Głębokiej Umbrze za pomocą **Spojrzenia Ducha** lub też dzięki testowi Percepcja + Świadomość, ST 6. Niektóre są w stanie wtargnąć w sny ofiary i nigdy nie objawiają się, gdy ona nie



śpi. Najpotężniejsze materializują się w sposób rzeczywisty, gdy w pobliżu nie ma Śpiących. Jednym ze sposobów wykiwania ducha Paradoксу jest skłonienie go do zmaterializowania się w pomieszczeniu, do którego mają wejść Śpiący. Niewielu magów ma luksus zaaranżowania tej sztuczki, jednak może ona zmusić ducha, by zniknął na chwilę (mocno wkurzony).

Przedstawione poniżej duchy zdecydowanie nie są jedynymi, które gracze mogą napotkać. Zachęcamy Narratorów, by robili swoje własne.

Al-Ishkur

(Korespondencja 1)

Opis: Duch ten jest jednym z najsłabszych znanych manifestacji Paradoксу, może być jednak jednym z najbardziej uciążliwych, z którymi można mieć do czynienia. Ishkur praktycznie nie ma mocy, nie licząc tego, że zmienia sposób postrzegania przez maga zwyczajnej przestrzeni, położenia oraz odległości. Jego ofiary można łatwo rozpoznać po zezowatych lub astygmatycznych oczach, licznych drobnych siniakach, zadrapaniach i otarciach lub ich tendencji do wykrzywania głów pod jakimiś strasznymi kątami w celu widzenia prawidłowo. Obecność Ishkura może być szczególnie paskudna w czasie strzelaniny.

Jak sugeruje jego arabskie imię, Ishkur był dobrze znany Ahl-i-Batini, którzy uważali spotkanie z nim za rodzaj oszałamiającego rytuału dla nowo Przebudzonych murszidów uczących się pierwszego poziomu Korespondencji. Batini odkryli, że najlepszym sposobem na odegnanie al-Ishkura jest zagłębienie się w najprostszym i najbardziej podstawowym sposobie postrzegania przestrzeni, jak wpatrywanie się w płomień małej świecy w ciemnym pomieszczeniu. Wirtualni Adeptci nie mieli zbytnej cierpliwości do takich metod i odkryli, że łatwiej jest nosić soczewki korekcyjne, które często przybierają niezmierną formę, jak rozszczepione pryzmaty oraz dwu-, trzy- lub więcejogniskowe z marszczonymi powierzchniami oraz srebrzonymi, lustrzanymi załamaniem. (Kiedy Adeptci znajdują się wśród członków innych Tradycji, starają się, by uchodziło to za najnowszą cyberpunkową modę.)

W kategoriach gry wizyta al-Ishkura wypacza postrzeganie maga, dodając 2 do wszystkich stopni trudności związanych ze wzrokiem lub koordynacją fizyczną (testy Zręczności i Percepcji). Aby odegnąć Ishkura na sposób Batinich, gracz musi zgromadzić 20 sukcesów w złożonym teście Percepcja + Medytacja. Każdego dnia można wykonywać dwa rzuty, a pech oznacza, że gracz musi zacząć od początku. Rozwiązanie Wirtualnych Adeptów nie wymaga nic poza testem Inteligencja + Nauka, nie odgania jednak ducha, chyba że powstanie odpowiednia kontrmagia.

Siła Woli 3, Szał 2, Gnoza 2, Moc 15

Czary: Dezorientacja

Shukral-Akbar

(Korespondencja 5)

Opis: Jak sugeruje podobieństwo imion, Shukral-Akbar jest uważany za pewnego rodzaju krewnego al-Ishkura przez Ahl-i-Batinów, których murszidzi mówią o „Większym Ishkurze” jedynie za pomocą przerażonego szeptu. Tam, gdzie mniejszy Ishkur może jedynie zakłócić postrzeganie przez maga przestrzeni, Shukral-Akbar ma do

swojej dyspozycji pełen zakres magii Korespondencji, którym może karać popełniających wykroczenia magów.

Jedną z takich kar polega na efekcie określanym eufemistycznie jako „zapudełkowanie”. Ofiara zostaje teleportowana do miejsca, gdzie jej nos jest przytknięty do solidnej ściany (w wariantach poziomych może również zostać wykorzystana podłoga lub ziemia), następnie zostają stworzone cztery tożsamości, każda obrócona o ćwierć obrotu od oryginału i umieszczona kilka kroków dalej przy tej samej ścianie. Później, niezależnie od kierunku, w który obróci się ofiara, jedna z tożsamości zawsze będzie obrócona do ściany, blokując drogę dla całej czwórki i „pudełkując” ofiarę w środku. Choć nigdy nie jest to oczywiście dokonywane przy śpiących, może być niezwykle upokarzające, gdy dzieje się w obliczu innych członków grupy. Jedynym sposobem ucieczki jest przeniesienie się z powrotem do pozostałych trzech tożsamości za pomocą **Przekłucia Przestrzeni** (przy stopniu trudności +2 ze względu na konieczność obrotów).

Dziedziny Shukrala-Akbara jeszcze bardziej wykrzywiają umysł niż w przypadku Farandwee, bowiem optyczne iluzje al-Ishkura stają się fizyczne, wypaczając samą przestrzeń w niemożliwy sposób. Rogi i krawędzie odwracają się bez żadnych widocznych oznak, schody prowadzą jednocześnie w górę i w dół, okna oraz drzwi są solidne i nie można przez nie przejść, wyglądają jak płaskie obrazy, umieszczone na pustych ścianach, które oddalają się w nieskończoność, odległości oraz perspektywa odwracają się i to, co było wewnątrz, znajduje się na zewnątrz. Opisując te Dziedziny, skorzystaj z prac M. C. Eschera. Fizyczną formę Shukral-Akbara również można zobaczyć w jednym z wydań Eschera: jest to przypominający gekona jaszczur, który wypełza z płaskich obrazów i wykręca swe ciało w niewyobrażalny sposób. Aby mag mógł się uwolnić, forma ta musi zostać zaatakowana za pomocą magii i pokonana.

Atrybuty (tylko w Dziedzinie): Siła 4, Zręczność 5, Wytrzymałość 3

Zdolności: Bójka 4, Uniki 5

Siła Woli 5, Szał 5, Gnoza 3, Moc 15

Czary: „Zapudełkowanie”, Z Duchem

Pyłowa Wiedźma

(Entropia 3)

Opis: Nikt nie jest do końca pewien, kim była Pyłowa Wiedźma przed przemianą. Jakakolwiek była przyczyna, pojawiła się w zapisach w Czasach Palenia. Uważało się, iż była niegdyś śmiertelną kobietą, czy też może zjawą, nasączoną prochami z palenisk zamordowanych magów. Pył pokrył ją, zmieniając jej esencję w to samo, co pochłoneła. Pyłowa Wiedźma wydaje się rozsiewać wokół siebie proch na ludzi lub przedmioty, pył ten wywołuje lekko nieprzyjemne uczucie na skórze. Choć jest przerażająca, nie jest niegodziwa i może nawet uleczyć tych, którzy odnieśli obrażenia od jej „nagany”. Jej ulubionym celem są Technomanci, wliczając w to Synów Eteru oraz Wirtualnych Adeptów, nie objawi się jednak przeciwko Verbena. Wielu magów Niebiańskiego Chóru czuje przed nią przerażenie.

Najczęściej pojawia się w odpowiedzi na masywny, ciągły Paradoks, zwłaszcza wulgarny ze świadkami (np. rzucenie dwóch kul ognia w czasie parady z okazji Dnia Dziękczynienia). Jeśli zetknie się z grupą, otrząśnie swoje ubranie, by zakłócić uwagę, wskutek czego wszyscy będą kaszleć i kichać. Osoby z alergią lub astmą mogą tracić





Jc/As

jeden Poziom Zdrowia na turę. Jej najczęstszym sposobem wymierzania „nagany” magom, którzy popełnili wykroczenie, jest mruczenie „Z prochu powstałeś...” i rzucanie garścią swojego pyłu w twarz ofiary. Po turze wypełnionej kichaniem ofiara zauważy, że zdmuchuje pył ze swego własnego ciała. Jego dotyk powoduje teraz, że małe delikatne przedmioty (papiery, książki, szklanki, ubranie), w tym rzeczy, które należą do niego, rozsypują się w pył. Trwa to przez okres działania Efektu, maksymalną granicą jest długość opowieści. Czuły ekwipunek z pewnością zostanie zanieczyszczony i będzie wymagał poświęcenia czasu na oczyszczenie lub zreperowanie.

Kiedy Pyłowa Wiedźma jest widoczna, przypomina człapiącą, mamroczącą staruszkę z siwymi włosami, mającą na sobie obszarpane szare ubranie, z którego sypie się pył. Wszystko, czego dotknie, zostaje pokryte grubą warstwą kurzu, jakby nie było czyszczone od lat. Wiedźma może zmieniać kształt, lecz zawsze przyciąga do siebie pył, niezależnie od tego, jaką formę przyjmie. Businesswoman, która bez przerwy otrzępuje strój z kurzu, może wzbudzić spore podejrzenia. Z prochu powstałszy i w proch się obrócimy.

Siła Woli 6, Szał 3, Gnoza 5, Moc 15

Czary: Z prochu powstałeś, Ukazanie, Strach (jak Efekt Umysłu 2 **Empatia**)

Khayim

(Życie 5)

Opis: Nazywa się go również „Nocnym Zabójcą” lub „Siewcą Krzyków” i w pewnym stopniu występuje w legendach oraz podaniach każdej Tradycji. Khayim gustuje w zabijaniu dla samej radości zabijania i w niczym więcej. Ten potężny wojownik o silnych magicznych zdolnościach obronnych może zostać przyciągnięty przez odgłosy bitwy i zjawi się po prostu, by zabijać, nie faworyzując kórejkoľwiek ze stron. Ci, którzy znajdują go po walce, często widzą go płaczącego, lecz nie z żalu, ale dlatego, że nie ma już kogo zabijać.

Niektórzy uważają, że Khayim został przyzwany przez Kabałę Czystych Myśli lub też wręcz jest starym magiem Kabały. Istnieje przypuszczenie, iż posiada on masywny pustynny fort w Afryce Północnej lub na Bliskim Wschodzie i że składa się całkowicie z ciała oraz krwi, z całym towarzyszącym temu apetytem. Niektórzy szepczą, że jego Dziedzina Paradoksu jest prawdziwym cudem, przerażającym i pięknym w widoku, całym pustynnym królestwem zbudowanym w taki sposób, by przypominało Bliski Wschód z czasów krucjat. Grupa postaci odkryje, że choć ich Tradycje podzielają wiarę w niego, otaczające go legendy obejmują całe spektrum strachu.

Gardzi on stosowaniem wulgarnej magii i postaci, która zbyt wiele razy miała zatarg z Paradoksem, może go napotkać. Jeśli tak się stanie, najlepszym sposobem obrony będzie ucieczka ile sił w nogach. Khayim nie używa żadnych Czarów oprócz Materializacji i Z Duchem, a jego ataki są fizyczne, nie magiczne. Ten przerażający wojownik zabija tych, którzy wywołali duże ilości Paradoksu. Aby się pojawił, wyładowanie musi zawierać przynajmniej 15 punktów, jednak ucierpi na tym cała okolica. Pozostanie, dopóki wszyscy w pobliżu nie zginą lub znikną.

Khayim wygląda jak wielki, pokryty bliznami wojownik, zawsze silnie opancerzony, z mora określonej kultury lub Tradycji postaci. Dla Europejczyka będzie on ubrany w matowoczną zbroję Krzyżowca z hełmem przypominającym głowę koszmarnego dinozaura,

dla Araba zaś będzie pustynnym jeźdźcem Beduinów. Jeździ na czarnej bestii z bladymi jak księżyc oczyma o pustym spojrzeniu, osiągającej prędkość 80 kilometrów na godzinę i skaczącej jak kot. Niektórzy mówią, że bestia ta pije krew ofiar swego pana.

Siła Woli 10, Szał 6, Gnoza 7, Moc 30

Czary: Materializacja, Z Duchem, Pancerz (6 punktów, jeśli spotyka się go w Umbrze)

Atrybuty po Materializacji: Siła 4, Zręczność 2, Wytrzymałość 4, Charyzma 1, Oddziaływanie 4, Wygląd 1, Percepcja 2, Inteligencja 2, Spryt 3, Poziomy Zdrowia 14

Zdolności: Bójka 4, Zastraszanie 3, Tortury 4, Tropienie 3, Walka Wręcz 5, Języki 4, Kultura 3

Ospały Jacuś

(Umysł 2)

Opis: Duch ten wygląda jak obszarpany, zdeformowany karzeł, którego może widzieć tylko mag. Jacuś bez przerwy podąża za swoimi ofiarami, gnębiąc je, krytykując, zadreńczając pytaniami, czyniąc bezużyteczne sugestie, dając złe rady i zasadniczo pozbawiając maga szacunku dla samego siebie. Ofiara Jacusia nie może odzyskiwać Siły Woli, dopóki jest on w pobliżu. Jeśli Jacuś jest naprawdę wkurzony, może za pomocą Z Duchem zabrać maga do swojej Dziedziny i tam dreńczyć go przez liczbę tygodni równą jego poziomowi Paradoксу.

Duch może zostać rozproszony tylko w swojej Dziedzinie. Jacusia nie da się zaatakować fizycznie, nawet w Umbrze. Trzeba go złapać na kłamstwie, podstępem skłonić do odejścia lub zastraszyć w słownej potyczce. Wyczyn taki zazwyczaj związany jest z Inteligencją (do oszukiwania) lub Oddziaływaniem + odpowiednią Zdolnością (Odwrócenie Uwagi, Zastraszanie, Zagadki itd.). Stopień trudności nie powinien być mniejszy niż 7, bowiem Jacuś jest sprytny. Owe konfrontacje powinny być odgrywane. Kości mierzą po prostu skuteczność taktyki maga.

Siła Woli 7, Szał 2, Gnoza 5, Moc 15

Czary: Krytykowanie (nie dopuszcza, by ofiara odzyskiwała Siłę Woli, a jednocześnie wysysa jeden jej punkt dziennie), Ukazanie (tylko dla maga), Z Duchem

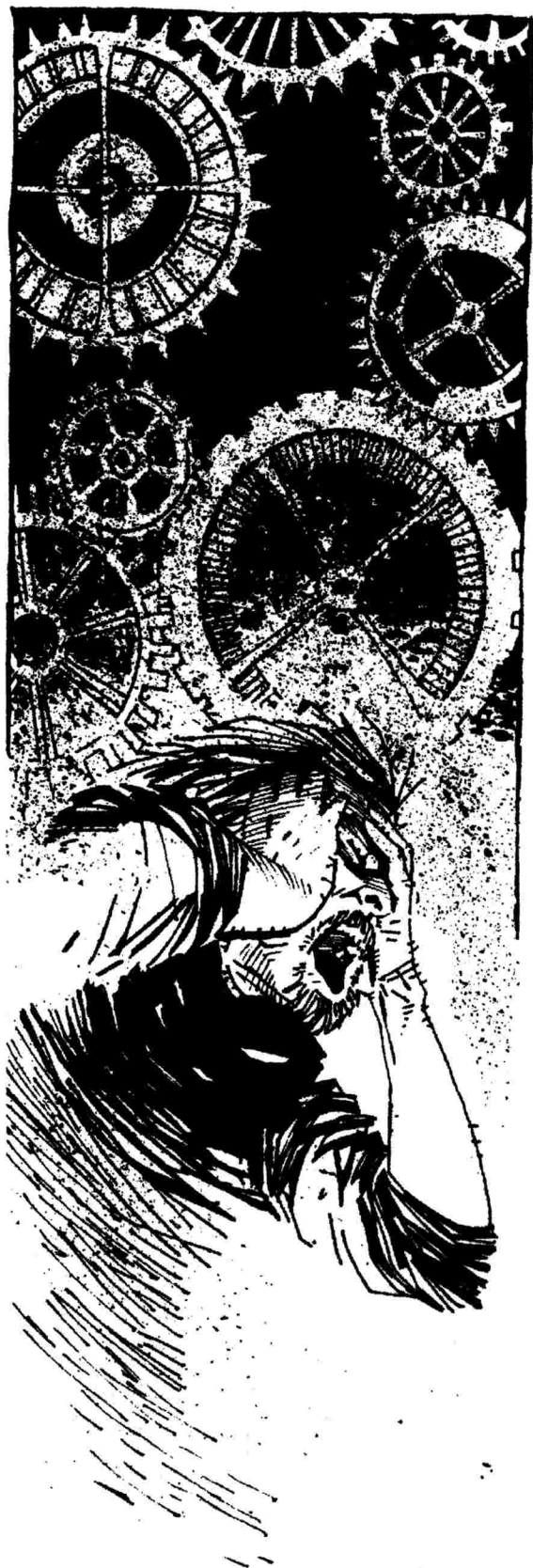
Noico

(Umysł 3)

Opis: Dziwny duch o mocy, którą wielu magów uważa za szczególnie złośliwą. Zaczyna się zazwyczaj od tego, że trapiąca przez niego ofiara zostaje uderzona w tył głowy przez niewidzialną siłę i rozlega się wrzask, niesłyszalny dla nikogo poza ofiarą: „No i CO! „ Następnie ofiara zauważa, że ma coraz większe problemy z pamięcią, co zaczyna się od pamięci krótkoterminowej i przenosi na długoterminową. Rzeczy tak proste, jak zapamiętanie kodu dostępu do komputera, czy też tego, czy żelazko zostało wyłączone, wymagają koncentracji, a koncentracja wymaga więcej wysiłku. W walce może to mieć katastrofalne skutki. Mentalny kontakt z poszkodowaną ofiarą zaowocuje połączeniem się z Noico, nie zaś z tą osobą. Młodszy magowie czasami nazywają to Syndromem ZChNNP, albo po prostu ZChNNP (Za Cholewę Nic Nie Pamiętam). Im dłużej trwa opętanie ofiary przez Noico, tym bardziej trwale są uszkodzenia. Pełne opętanie prowadzi do przejścia w permanentny stan wegetacji.

Ulubiona forma tego ducha wygląda jak goblin na speedzie. Jego włosy mogą sięgać od irokeza do żadnych, ma długie spiczaste





uszy, duże przenikliwe oczy, kościstą sylwetkę oraz zbijający z tropu, najeżony zębami uśmiešek. Osoby, które nawiązują z tym stworzeniem kontakt mentalny, ujrzą taki właśnie widok, tyle że Noico będzie miał na sobie ubranie dręczonego maga.

Noico raz dziennie testuje swój Szał przeciwko Sile Woli postaci. Każdy sukces powoduje, że mag zapomina o jednej rzeczy na okres działania afektu (1 sukces = 1 tura, 2 sukcesy = 1 scena, 3 sukcesy = 1 dzień, 4 sukcesy = 1 opowieść, a 5 sukcesów = na zawsze). Ważniejsze kwestie, takie jak przeszłość postaci, nie cierpią, jednak zapomina się o sprawach drobniejszych, jak czyjeś imię czy umiejscowienie Talizmanu. Długość pobytu Noico oparta jest na ilości zgromadzonego Paradoksu. Będzie się kręcił w pobliżu, dopóki postać używa wulgarnej magii. Aby pozbyć się Noico, mag musi się powstrzymywać przed stosowaniem wulgarnej magii na czas równy jego pobytowi.

Przykład: Noico opętał Tajnego Agentę Johna Courage na okres dwóch dni. Courage musi się przez ten czas powstrzymywać od stosowania wulgarnej magii, jeśli chce strząsnąć z siebie ducha. Jeśli Człowiek w Czerni o tym zapomni, znów będzie miał kłopoty. Szał Noico również rośnie każdego dnia, od początkowego 1 do maksymalnego 8.

Siła Woli 5, **Szał** 1-8 (różnie), **Gnoza** 5, **Moc** 15

Czary: Zapomnienie, Ukazanie

Farazm

(Duch 1)

Opis: Farazm objawia się jako duchowa halucynacja. Nie posiada rzeczywistej substancji, czy to w świecie fizycznym, czy w Umbrze, i nie potrafi używać magii. Jego największa siła leży w umiejętności przekonywania i oszukiwania poprzez przybrany wygląd. Farazm może przybrać formę niemal wszystkiego, od na wpół słyszalnych głosów lub złowieszczonego wicheru do w pełni rozwiniętych wizji bóstw oraz bohaterów, którzy objawiają się, by wysłać ofiarę na jakąś fałszywą „wyprawę”. Farazm sprzymierza się często z wilkołakami Uktena oraz z Nuwishą (kojotołakami), służąc jako duch strażniczy, odstraszać wścibskich ludzi od ważnych caernów.

Siła Woli 5, **Szał** 4, **Gnoza** 5, **Moc** 15

Atrybuty: Oddziaływanie 3, Wygląd 0-5

Zdolności: Przebiegłość, Kultura 2, Lingwistyka 3

Czary: Ukazanie

Tiktok

(Czas 1)

Opis: Podobnie jak al-Ishkur, Tiktok jest pomniejszym duchem o potężnym potencjale, pozwalającym mu skłonić maga, by wyrządził sobie krzywdę. Tiktok objawia się jako tykający odgłos wewnątrz głowy niegodziwego ucznia czasu, z początku stapiając się z wewnętrznym poczuciem czasu maga, lecz później przyspieszając lub zwalniając jego rytm oraz częstotliwość, co wypacza postrzeganie przez ofiarę upływu czasu. Tiktok lubi powodować poważne szkody, spowalniając reakcję ofiary podczas istotnych działań w walce, w czasie prowadzenia samochodu i przy ważnych rozmowach.

Siła Woli 3, **Szał** 2, **Gnoza** 2, **Moc** 10

Czary: Rozproszenie uwagi (dodaje 2 do stopni trudności związanych z magią czasu, koordynacją lub punktualnością), Ukazanie

Nowe cechy duchów w Magu

Poniższe statystyki po konwersji odnoszą się do duchów Paradoxa zawartych w Dodatku w podręczniku podstawowym do **Maga**:

- **Farandwee**: Siła Woli 4, Szał 4, Gnoza 8, Moc 20

Czary: Materializacja, Przeniesienie Innych (teleportacja przeciwko ST równemu Sile Woli ofiary), Jaśkinia Luster, Duplikacja (szczegóły w **Magu**), Z Duchem

Atrybuty po Materializacji: Siła 2, Zręczność 3, Wytrzymałość 3, Poziomy Zdrowia 5 na inkarnację

Zdolności: Bójka 3, Uniki 3

- **Heks**: Siła Woli 5, Szał 2, Gnoza 8, Moc 10

Czary: Magnes Pecha (Efekt Entropii **Gry hazardowej**), Materializacja (jako symbol braku szczęścia)

- **Igtukra**: Siła Woli 10, Szał 5, Gnoza 4, Moc 15

Czary: Grawitacja (obrażenia wynikające z Entropii; szał rośnie od 1 do 5 w tempie jednego punktu na turę; obrażenia są równe liczbie sukcesów x 5)

- **Prokariota**: Siła Woli 5, Szał 2, Gnoza 0, Moc 15

Czary: Infekcja (zadaje jeden poziom nieuleczalnych obrażeń na tydzień, dopóki nie zostanie odegnana)

- **Terra Firma**: Siła Woli 5, Szał 2, Gnoza 5, Moc 25

Czary: Materializacja, Duszenie (zadaje dwie kości poważnych obrażeń, ST 6, można wyparowywać)

Atrybuty po Materializacji: Siła 5, Zręczność 1, Wytrzymałość 5, Poziomy Zdrowia 8

Zdolności: Bójka 5

- **Paradoks Demencji**: Siła Woli 10, Szał 5, Gnoza 7, Moc 20

Czary: Strach (jak Efekt Umysłu 3 **Transmisja Grafiki**, po teście Szału przeciwko ST równemu Sile Woli ofiary przeraża ją halucynacjami), Materializacja (jako ucieleśnienie największych kosztów maga)

Atrybuty po Materializacji: Siła 1, Zręczność 2, Wytrzymałość 1, Poziomy Zdrowia 5

Zdolności: Bójka 2, Uniki 4

- **Dorobo**: Siła Woli 1, Szał 3, Gnoza 1, Moc 10 + wyszczona z ofiary Kwintesencja

Czary: Ogluszenie (jak Efekt Pierwszej 2 **Tarcie Kośćmi**), Ssanie (zabiera ofierze liczbę punktów Kwintesencji równą swemu Szałowi)

- **Runiczne Kajdany**: Siła Woli 4, Szał 3, Gnoza 3, Moc 20

Czary: Usidlenie Awatara (zniewala Awatara, w wyniku czego wszystkie ST związane z magią rosną o 3, a także nie można odyskiwać Kwintesencji), Uwięzienie Awatara (po Odtworzeniu w swojej siedzibie Runiczne Kajdany owijają swoją zdobycz kokonem, w wyniku czego mag musi zniszczyć pajaka i uzyskać 10 sukcesów w teście Arete + Sfera Ducha, ST 6, by rozerwać sieć. Mag bez Ducha musi sprowadzić kogoś, kto uwolni jego Awatara), Zwapnienie (sieć nie jest siecią Wzorca, lecz duchową)

- **Zmarszczka**: Siła Woli 8, Szał 5, Gnoza 8, Moc 30

Czary: Materializacja, Aborcja Przeszłości (O kurczę! Wypacza czas, by zagwarantować, że mag już nie istnieje. Boska moc, jej wykorzystanie wymaga 10 punktów Mocy)

Atrybuty po Materializacji: Siła 2, Zręczność 2, Wytrzymałość 2, Charyzma 4, Oddziaływanie 4, Wygląd 1, Percepcja 3, Inteligencja 3, Spryt 5, Poziomy Zdrowia 6

Zdolności: Czujność 2, Uniki 4, Zastraszenie 5, Zagadki 4

Porady dla Narratora: Niewiara

Niewiara sprawia, że rzucające się w oczy „niemożliwe” stworzenia chorują i umierają, lub też wywołuje nieprawidłowe działanie w przypadku naukowych odchyłań, takich jak Wojnoboty dr von Allmena czy prototypy HIT Marków VI i VII. Nie odnosi się ona do Bliskiej Umbry, Dziedzin Horyzontalnych lub Pajęczyny, a jej efekty ograniczone są w okolicach, gdzie nauka musi sobie dopiero wywalczyć przyczółek. Jest również dość świeżym fenomenem. Dopiero od ostatnich dwóch stuleci stała się problemem dla większości istot.

Należy przyjąć, że niezwykle stworzenie – dwustumetrowa mątwą, chiński smok, kociak z językiem żaby – zachoruje i zacznie umierać w tempie jednego Poziomu Zdrowia na godzinę, gdy jest na otwartym widoku nowoczesnych Śpiących, jednego Poziomu na dzień na terenach uprzemysłowionych, jednego na miesiąc, gdy ukrywa się wewnątrz lub w okolicy „nowoczesnego” regionu i jednego na rok (jeśli w ogóle) w jakimś odległym zakątku świata. Sankta takie, jak Fundacje, caerny czy laboratoria omijają ten efekt – tamtejszy paradygmat został „zaprogramowany” – i wiele istot mo-

że przejść do Umbry, opętać ludzkiego nosiciela lub też przybrać wygląd czegoś bardziej zwyczajnego. Proces ten można powstrzymać za pomocą karmienia mystycznych stworzeń haustami lub Kwintesencją, stąd bierze się „dieta” chowańców i duchów opiekuńczych. Nawet jednak wtedy stworzenia czują się niepewnie w nowoczesnym świecie.

Paradoks jest bardzo schludny w tych kwestiach. Opowieści o morskich potworach, które uległy rozkładowi w przeciągu kilku godzin, lub też martwych obcych, którzy zniknęli, zanim można było udokumentować ich obecność, ilustrują, co dzieje się z tym, co jest zbyt nieprawdopodobne, by mogło żyć.

Efekt ten nie odnosi się w żaden sposób do magów, wampirów, demonów, wilkołaków, zjaw lub „prawdopodobnych” cudów. To, co składa się na „możliwe”, jest przedmiotem spornym i podlegającym zmianie. To właśnie dlatego Technokracja popiera takie filmy, jak *Park jurajski* czy *Terminator 2* i dlatego niektórzy Verbena „hodują” jednorożce, mając jednocześnie doskonałe naturalne wyjaśnienie. Przesuwając granice zbiorowych przekonań, ci magowie pragną ułatwić życie swoim sprzymierzeńcom. Ów „eksport przekonań” jest właśnie tym, o co chodzi w magii.



Rozdział Trzeci: Maruderzy

*Lecz przemogłem twogi władzę: jakiś komizm był w powadze,
Ptaka-starca odzianego w zdartych piór żałobny łach.*

*– A to z waści kawał mruka! – rzekłem kpiąco. – Do kaduka,
Tak wyleniałego kruka nie ma i na piekiel dnach!
Zdradź mi, jakie nosisz imię na Hadesu mrocznych dnach?
– Edgar Allan Poe, „Kruk” (przekł. Stanisław Barańczak)*



– Johnny Gore – rzekł Kruk.

– Słucham? – dość zaskoczony, podniosłem wzrok znad *Zapisków na temat Poe*. Sądziłem, że jestem sam. Miałem zasunięte zasłony, a okiennice i drzwi zamknięte, jak zwykłem czynić przy pracy. Z pewnością usłyszałem głos, jednak nie potrafiłem zrozumieć jego źródła – dopóki nie spojrzałem w górę.

– Jonathan Francis Gore – powiedział kruk, siedzący na framudze drzwi do mojego pokoju, na białym biuście Pallas, której wcześniej tam nie było. – Jestem tu, by porozmawiać z tobą o twojej książce.

Przyjrzałem mu się sceptycznie. Rzadko ma się okazję konwersować z krukiem, a jeszcze rzadziej, jak mi się wydaje, można go spotkać wewnątrz budynku.

– Mojej książce? – Ptak sfrunął na stary globus, który stał obok mojego biurka. Jego szpony porysowały go dość paskudnie.

– Jesteś Stephen z Warwick, prawda? Napisałeś kilka lat temu bestiariusz, prawda? Pracujesz teraz nad kolejnym czytadłem, prawda? – Cofnął głowę w tył i znów wypchnął ją do przodu, w sprawiający największe wrażenie sposób. – Jestem tu, by porozmawiać z tobą o tamtym. Trzeba wyjaśnić kilka rzeczy, a z tego, co przeczytałem, wnioskuję, że to twoja sprawka.

– Jestem Stephen Frewin Warwick, to prawda. – Pomimo swoich wątpliwości musiałem się przyznać, że maniery ptaka rozbroiły mnie. Niewielu przedstawicieli *jakiegokolwiek* gatunku zapoznało się z moimi dziełami, a obawiam się, że w wielu kręgach nie cieszą się one zbyt dużym poważaniem.

– Podobał ci się *Bestiariusz Zapomnianych*?

Aby podbudować duchowo moich czytelników, którzy mogą być równie zaskoczeni niezwykłym dialektem Johnnynego, jak ja z początku, przedstawiam tę (żałośnie niekompletną) listę definicji niezajomych terminów. – S. F. Warwick

Ahroun: Rasa wilkołaków? Nie mogę znaleźć żadnych odniesień.

Arcadia: Zgodnie z moją wiedzą jest to legendarne greckie miasto-państwo, które trwało w doskonałym pokoju ze swoim otoczeniem.

Bai Dai: Ludobójcza grupa Maruderów.

Bliska Umbra: Odległość marszu w Umbrze? Nie byłem w stanie znaleźć odniesień w związku z łacińskim tłumaczeniem, *cień*.

Celestiny: Półbogowie?

Cisza: Stan delirium.

Czyści: (Nie byłem w stanie znaleźć innych odniesień niż wypowiedzi Johnnynego.)

Dziedziny Horyzontalne: Inne planety?

Dzikun: Antropomorficzna personifikacja Chaosu i zasad twórczych.

Fomori: Plemię faerie, które zostało wygnane z Wysp Brytyjskich przed zapisaną historią. Podobno fantastyczni wojownicy.

Galliard: Rasa wilkołaków? Mój słownik podaje, że jest to albo przymiotnik oznaczający wysoką duchowość, albo siedemnastowieczny taniec i towarzyszącą mu muzykę. Wątpię, czy o to chodziło Johnnynemu.

Garou: Wilkołaki.

Haut: Złoto? Z pewnością coś cennego.

Łaciaty Rodzaj: Określenie to odnosi się do sporej liczby ras, jak mantikora czy sfinks, z których każda najwyraźniej stworzona jest z „części” innych gatunków.

Pentex: Amerykańska korporacja, która wydaje się w jakiś sposób ściągać na siebie gniew „Dzikuna”.

Rękawica: Bariera, która w pewien sposób otacza świat... Wziąłem ją za linię oddzielającą od siebie dwa nadające się do zamieszkania światy: Ziemię i Umbrę.

Tancerze Czarnej Spirali: Organizacja Żmija? Nazwa sugeruje czczącą kalendarz sektę mistyków.

Technokraci: Słowo sugeruje technologicznych władców, a kontekst wskazuje na magiczną organizację, jednak...

Tkaczka: Antropomorficzna (a przynajmniej tak rozumiałem... mogłaby być krukomorficzna) personifikacja Porządku.

Tradycje: Kolejna magiczna organizacja, jakoś bardziej umiarkowana (czy też raczej niezdecydowana) niż Technokracja.

Umbra: Cień. Może to być świat po drugiej stronie Rękawicy czy też Bariery, o której mówił Johnny. Czy mogłaby to być Kraina Fairie?

Umbralne Podziemie: Mniej ludobójcza, choć zdecydowanie nie mniej niebezpieczna organizacja Maruderów.

Zmienny Rodzaj: Wszystkie istoty, które są zarówno światłocenne, jak i *kambiomorfami*, bądź zmiennokształtnymi.

Żmij: Antropomorficzna personifikacja Równowagi, która według Johnnynego oszalała i teraz odzwierciedla Zapomnienie. Siła zniszczenia lub zepsucia.

Żmijowy Pomiot: Każda wypaczona istota, która służy Zapomnieniu.

– Cóż... – upodobał sobie to dziwne słowo. – Był dość użyteczną paplaniną, miał w sobie jedną czy dwie rzeczy, które mogły zadziwić, jednak zawierał spore nieścisłości, zwłaszcza we fragmentach dotyczących rodzaju łaciatych.

Spoglądałem na niego przez chwilę, ostrożnie dobierając słowa. – Ach, młody... człowieku... z pewnością zdajesz sobie sprawę, że niemożliwe jest być niedokładnym w kwestiach wyobraźni, zważywszy, że czyjś materiał źródłowy jest cytowany bezpośrednio i wraz z odpowiednią dokumentacją. Tak naprawdę, nawet krytyka zawarta w *Średniowiecznych Różnościach* – choć szczególnie krzywdząca, zważywszy na moje wnioski – nie natrafiła na żaden błąd w mojej wiedzy.

– Wyobraźni? – Rozłożył skrzydła i pochylił głowę do przodu, jakby chciał się przedrzeć prosto przez skórę. – Czy zastanowiłeś się, z czym tu rozmawiasz?

Punkt dla niego.

– Co chcesz, abym zrobił?

Kruk cofnął się zgrabnie i mówiąc czyścił sobie pióra. – Po prostu pisz to, co mam zamiar ci powiedzieć.

Posłusznie nachyliłem się, by włączyć mojego laptopa. Mógł to być sen, jednak jeśli Coleridge był w stanie znajdować w nich inspirację, dlaczego miałbym odrzucać tego gościa? Wyczekując położyłem palce na klawiszach.

– Jeszcze chwila. Jak wielkim jesteś ignorantem?

– Co?

– Wiesz, jak działa magia?

Znow się zawahałem. Choć badałem historię takich złudzeń, nie istniało przecież coś takiego, jak magia – co był w stanie stwierdzić każdy racjonalny umysł – nie przypuszczałem jednak, by to była wyczekiwana odpowiedź. – Jestem zaznajomiony z kilkoma teoriami na temat jej działania – powiedziałem, i było to wystarczająco prawdziwe.

– To dobrze – przytaknął i rozpoczął swą opowieść.

Opowieść Coraxa

Gdy za pierwszym razem napotkałem Maruderów (powiedział Johnny), leciałem wraz z watahą Garou w Ameryce, w Kentucky, jak przypuszczam. Ścigaliśmy Tancerzy Czarnej Spirali i paru Fomorów, a także coś innego, nie wiem, co – ciemną i cuchnącą istotę, składającą się ze śluzu i ścieków, które paliły. Nazwaliśmy to Balrog. Przypuszczam, że był rozumny.

Żmijowy Pomiot uciekł do tunelu znajdującego się przy głównej drodze, kierując się do fabryki chemicznej, z której się wyłonili. Nikomu z nas się to nie podobało, jednak nie mogliśmy pozwolić im umknąć – byli... utrudnieniami. Poszliśmy za nimi, mając cholerną nadzieję, że nie wpadniemy w tej dziurze w pułapkę. A wtedy znaleźliśmy przy przeciwnym końcu dwóch martwych Fomorów, zwiniętych w małe krwawe kule, doskonale sferyczne. Ściana za nimi po prostu zniknęła.

Wydaje mi się, że pomyśleliśmy, iż to sprawka Balroga, który z jakiegoś powodu wkurzył się na nich. Nikt nie przystanął, by się temu bliżej przyjrzeć... kiedy te wilki wyruszą w drogę, strasząc wszystko, co po drodze, albo zginą, próbując to zrobić. Mogli nawet o tym zupełnie nie pomyśleć. Tak więc parliśmy dalej.

Pomieszczenie, w którym się znaleźliśmy, było wielkie i w takim stopniu wypełnione kadziami, rurami oraz rdzewiejącymi urządzeniami, że nie dało się dostrzec przeciwległej strony. Wtedy pojawili się jeźdźcy. Mongolscy jeźdźcy, pędzący pełnym galopem z zakrwawionymi szablami w dłoniach, przejeżdżając przez strażników Pentexu oraz Tancerzy Czarnej Spirali jak przez bydło – a Tancerze byli przerażeni. Przemknęli koło nas i skierowali się w stronę wielkiej kadzi o błyszczących ścianach, znajdującej się w pobliżu północnej ściany i prowadzącej stąd prosto do Umbry.

Nastąpiła chwila spokoju, słyszałem obok siebie przeklinających Ahrounów. Galliard nie był w stanie wydusić z siebie ani słowa. Następnie z kadzi dobiegł niesamowity hałas, niczym pociąg towarowy załadowany strunami głowowymi, i Tancerze wylali się z powrotem, skowycząc jak szczeniaki. Zupełnie jak w kiepskiej kreskówce, pomyślałem, a gdy przez otwór wypadł wielki włochaty mamut, wraz ze swoją pasterką, małą czarną babcią z parasolką w groszki, zrobiło się jeszcze lepiej. Roześmiałem się głośno, a to tak mocno zaskoczyło moich wojowniczych przyjaciół, że znów zaczęliśmy się ruszać. Zerwali się, by powalić pozostałych Tancerzy, a ja przeżyłem się wzdłuż ściany, starając się wyśledzić mniej hałaśliwe aspekty sytuacji.

Jakieś piętnaście metrów dalej, w pobliżu głównego generatora, stał mężczyzna. Wyglądał jakby był po czterdziestce, miał siwiejące włosy i ponurą minę. Skuliłem się i zacząłem skakać wzdłuż rur, dopóki nie znalazłem się tuż nad turbinami, praktycznie spoglądając mu na kołnierz. Miejsce w pierwszym rzędzie.

Do tego czasu stara dama i jej słoniowy przyjaciel ruszyli już w tę stronę i teraz owa dziwaczna para zbliżała się do mężczyzny.

– Wszystko zrobione? – spytał.

– Tak jest – otrzymał odpowiedź od bruneta z karabinem maszynowym i notatnikiem.

– To dobrze. Teraz zabierz stąd Garou i to jak najszybciej.

– W stronę mojej watahy skierowało się czterech osobników w purpurowych strojach. – Dobra robota, panowie – i panie, oczywiście. – Uśmiechnął się i skinął głową do notatnika oraz babci, która była zajęta karmieniem mamuta chipsami. – Wspaniałe wykonanie, Thomlisson. – Stojący obok strażnik Pentexu – przepraszam, dżentelmen w *uniformie* strażnika Pentexu – skłonił się uprzejmie i przyjął z powietrza kielich szampana.

Wtedy wróciły purpurowe stroje i znikąd dla wszystkich pojawił się szampan, również dla mnie. Zdumiewające. Straciłem na chwilę wątek rozmowy. Wyglądało na to, że połowa znajdującej się pode mną gromadki gratulowała drugiej połowie, a później sama otrzymywała podziękowania. Niewiele z tego wszystkiego miało jakiś sens, jednak wkrótce rozpoczęło się powszechne potrząsanie rękoma i sześciu czy siedmiu świrów wyszło przez szczelinę w Rękawicy wielkości drzwi do garażu.

Sekundę lub trzy później cała reszta skierowała się za mamutem przez inny otwór. Zacząłem się uspokajać, sfrunąłem na ziemię i trochę podziobałem śmieci... a wtedy z dziury wytoczyła się mała srebrna kulka. Wydaje mi się, że zamar-



łem w bezruchu – to coś właśnie krzyknęło „bomba”. Nagle chwyciła mnie włochata trąba i wciągnęła.

Dowodzący mężczyzna – nazywał się Robert Davenport – rozwinął czerwony dywan i poprosił mnie, abym się do nich przyłączył. To, co oni wiedzieli o łaciatym ludzie, można by wcisnąć w pudełko od zapalek i wciąż pozostałoby miejsce na całą planetę. To, co ja wiedziałem o magach, zajęłoby drugi róg. Tak więc wyruszyłem z tymi szaleńcami.

Jestem tu, by poświadczyć, że Davenport i jego przyjaciele są nieźli. W przeciągu jednego roku zdjęliśmy siedem wampirów, dwa demony, czterech dyrektorów wykonawczych Pentexu, instalację Techów oraz małą płotkę Nephandi, nawet jeśli w to nie wierzycie. Widziałem części Tellurii, o których nigdy nie słyszałem, a także spotkałem parę duchów, które nie pojawiały się na Ziemi od zarania cywilizacji. Kiedy pojawi się moja wataha, Profesorze, pokaż im to i spraw, by zrozumieli. Zawodowcy z Ulicy Rzeźniczej pomogą im, jeśli tylko da się ich odnaleźć.

Podniosłem wzrok, skonsternowany. Jego ton był tak złowrogi, jednak podjął narrację zanim zdołałem się odezwać.

– Tak, Zawodowcy są nieźli. Nawet za wszystkie hausty Arkadii nie zbliżyłbym się do reszty z nich bez Davenporta. Są szaleni, co do jednego, również Zawodowcy, a oprócz tego zupełnie nieprzewidywalni.

– Jest pewien prawnik, nazywa się Martins, który myśli, że jest w piekle. Dla niego cały świat to po prostu małe przedmieście Gehenny, a nałożona na niego kara polega na chronieniu niewinnych i przegrywaniu przez całą wieczność. Martins zabija bez żadnych wyrzutów sumienia, ponieważ wie, że już jest martwy.

– Jest około tuzina kur domowych, które upijają się raz na jakiś czas i po prostu rozrywają wszystkich „dziwaków”, na których się natkną. Nie wiem, na czym polega ich definicja dziwaczności.

– Jest gang motocyklowy, który ma swój własny mały wszechświat. Nie mogą nawet z nikim rozmawiać, nic zrozumiałego nie jest w stanie przedostać się przez barierę. Abraxas powiedziała, że kiedyś widziała, jak wyciągnęli oni pięciu dzieciaków z płonącego budynku. Następnie zastrzelili jednego z nich. Bez powodu. Krążą plotki, że jeśli stoisz spokojnie, gdy cię okrażają, możesz wejść w ich Ciszę i porozmawiać z nimi, ale od tego nie ma odwrotu. Wskakujesz na następny motocykl i odjeżdżasz z nimi.

– Odwiedziłem również kilka dziedzin Maruderów. Są zdumiewające. Jedną z nich jest kolonia, w której wszyscy znajdują się w tej samej Ciszy, ale trzeba znaleźć sposób porozumiewania się z nimi. Było też jedno piękne tybetańskie opactwo, ale pozostałe... całymi dniami ciągnęły się nie mające sensu rozmowy. Oni mogli pozostawać ze swoim otoczeniem w dowolnym związku – na przykład, jeśli rzeczywistość była wystarczająco elastyczna, spalili na suficie. Były to drobne rzeczywistości, napięte i kołyszące się od zbyt dużej liczby wszechświatów, które zawierały się w ich wnętrzu.

Milczał przez chwilę, nie wiem, czy dlatego, że pogrążył się w zadumie, czy też że zabrakło mu tchu, i zaobserwowałem, że mój gość przybrał teraz ludzką postać.

Był młodszy niż sądziłem i mógłby uchodzić za jednego z moich studentów. Gładkie pióra stały się teraz bladą skórą, znikającą pod czarnym ubraniem roboczym oraz wełnianym płaszczem w tym samym kolorze. W cieniach pokoju trudno było dostrzec jego rysy, jednak pod zmierzwioną kępą włosów zauważyłem, że jego czarne oczy miały ten sam, niepokojący i wszechwiedzący wyraz.

Stwierdziłem, że również milczę, zastanawiając się nad dziwacznością krain oraz osób, które on poznał. W końcu moje na wpół sformułowane myśli stały się dokuczliwe: Co z Ziemią?

– Cóż – powiedział Johnny. – Nie wiem. Może być tak, że obozuje ich tu cholernie wielu... – tu spojrzał na mnie dziwnie i przenikliwie – ...trzymając się poza zasięgiem wzroku, wtapiając się w otoczenie. – Ciągnął dalej, a ja zamieściłem jego wyjaśnienia, choć muszę przyznać, że bardzo mało z nich rozumiem.

Rodzaje Maruderów

*Ty, Naturo, jesteś mą boginią; twoim prawem
Moja służba jest związana.*

– Edmund, Król Lear

– Większość Maruderów ginie w dniu, w którym się przekształcają. Gdy Starzy Technokraci widzą, jak jakiś bezmyślny uczeń traci rozum i rozmawia z gargulcami – bez wartej wzmiankowania magii – niszczą go. Pozwala to zaoszczędzić sporo czasu. Tradycje potrzebują trochę więcej czasu, by wyrobić sobie stanowisko, jednak koniec jest taki sam.

– Aby pozostać przy życiu, muszą mieć dość cichą Ciszę, że tak powiem, albo też być cholernie dobrzy w tym, co robią. Pierwsza kategoria jest jednak niczym świece: niepozorni, trudni do zauważenia w słoneczny dzień, lecz mimo to zdolni rozpalić ogień. Technokracja i Tradycje mogą nie odnaleźć ich przez całe lata, jednak gdy to robią, zmiażdżą ich. Ci, którzy mają odpowiednio wiele talentu i mocy, jednak niedopasowane Ciszę, radzą sobie dobrze przez jakiś czas, są jednak jak petardy: dobrze widoczni i bardzo niebezpieczni. Technokracja ma na takie wypadki przygotowane drużyny z „wiadrami”.

– Problem polega na tym, że istnieje jeszcze trzecia kategoria: Maruderzy z Ciszami pasującymi do rzeczywistości oraz zaawansowanym zrozumieniem magii. Mogą przetrwać samotnie na Ziemi, jeśli tego chcą. Mogą przenieść się do Dziedzin Horyzontalnych i bawić się w radosne piekło, infiltrując Fundacje, wprawiając w zakłopotanie Mistrzów, a także na prawo i lewo szerząc odstępców wśród pierwotnych populacji. Mogą dołączyć do Umbralnego Podziemia i wysłać „petardy” w otwartą przestrzeń, gdzie będą najbardziej przydatne. Mogą sprzymierzyć się z Garou i doprowadzić ich tam, gdzie Nephandi najbardziej by ich nie chcieli. Albo też, jeśli są bardzo sprytni, mogą pozostać tu na Ziemi i zorganizować wszystko tak, by petardowi maruderzy współpracowali ze sobą i nauczyli niepozornych Maruderów jednej czy dwóch rzeczy.

– Jak Davenport? – spytałem.

Przez długą chwilę siedział bez ruchu, znów poza moim zasięgiem, a smutek przykrył jego twarz niczym mgła zalegająca na wrzosowiskach. – Dokładnie jak Davenport. – Następnie znów zamilkł.

Teraz, w jakiś sposób, zacząłem wierzyć w opowieść chłopca. To nie mógł być sen. Martwiła mnie jednak jedna rzecz: przez wszystkie lata moich badań, we wszystkich książkach, które przeczytałem, nie było najmniejszego śladu prawdziwej natury istot, o których on mówił. Tak tajemnicze światy nie ujawniają łatwo swych tajemnic.

Nie bez niepokoju zadałem pytanie: – Johnny, dlaczego mi to wszystko mówisz?

– Grasz w szachy? – spytał, podnosząc głowę.

Przytaknąłem.

– Kiedy gra się rozpoczyna, szachownica jest symetryczna, prawda? Pokój. A wtedy pierwszy mały pionek zostaje ruszony ze swego miejsca i staje się ona nagle najstarszym polem bitwy w historii.

– Na początku istniała Trójca: Dzikun Źródło, Tkaczka Twórczyni i Źmij Równowaga. W każdej Dziedzinie kwitło życie. Dzięki nim powstało wszystko: Celestyny, które ludzie nazywają bogami, duchy spoza Ziemi, zmienny lud oraz jego zadania, ludzie w swoich krainach oraz bestie i rosnące istoty, które miały pokryć nagość Gai. – I, jakby cytując świętą księgę, zaczął relacjonować mi opowieść o wojnie, która trwała tysiąclecia, obejmując kontynenty oraz same niebiańskie sfery. W pierwszej potyczce, według Johnny'ego, wampiry oraz miasta wzrastały i upadały, rozsiewając zepsucie poprzez sługi Tkaczki, czy też może Źmija... albo może obojga. Ustne historie mają wady.

Było jednak jasne, że Tkaczka, siła Porządku, przekroczyła swoje granice i doprowadziła Źmija do szaleństwa. Z jakiegoś niewiadomego powodu Źmij chciał teraz za wszelką cenę skończyć z Gają, z Ziemią.

– A Równowaga zniknęła, być może na zawsze – powiedział, ze złością opierając się o moje małe biurko. – Nie wiem. Wydaje mi się, że zgodnie z pierwotnym zamierzeniem to magowie mieli utrzymywać Równowagę, jak to przed nimi czynili Czyści, są jednak równie podzieleni, jak my zmienni. Stracili połowę swych członków dla Tkaczki – tych cholernych Technokratów – i sami nawet nie wiedzą, jak wiele Źmijowego Pomiotu *barabbi* przemierza ich korytarze.

– Sądzę jednak, że Dzikun szykuje swe sługi do końcowej bitwy – i możesz mieć pewność, że nastąpi ona wkrótce – a to, czy po bitwie zostanie szachownica, zależy właśnie od małych pionków. Wilki myślą, że gra jest już przegrana, a pijawki nie widzą nic poza swymi polami, jednak my, Corax, oraz czarodzieje, wiemy, że można to wygrać. Przy tym stosunku liczebnym nie postawiłbym nic poza swoim życiem.

– Teraz przejdźmy do Maruderów – są przesiąknięci Dzikunem do szpiku kości, widziałem to w nich. Chcą tego samego, co ja: uleczenia Gai, osłabienia Rękawicy, przełamania Bariery. To, w jaki sposób próbują to osiągnąć, nie zawsze ma sens, jednak ich serca znajdują się na właściwym miejscu.

Większość Garou nie będzie z nimi świadomie współpracować, powiem ci jednak, że *nikt* nigdy nie wywahał w Maruderze Źmija.

– Są chorzy i wykręceni, a nawet ci lepsi spośród nich mnie przerażają, jednak Davenport i reszta walczą o to co ja, a niektórzy z nich są nawet moimi przyjaciółmi. Mogą być sprzymierzeńcami, których szuka mój lud, czarnym koniem Apokalipsy, powstającym z popiołów, by walczyć z demonami przed końcem świata. – Johnny wrócił na swoje miejsce i utkwiał wzrok w półkach z książkami. Czulem, że w powietrzu pomiędzy nami wisi coś złego i niewypowiedzianego.

– Albo?

– Nie ma żadnego „albo”. Oni są czystym Dzikunem, jak już powiedziałem. Istnieje jednak Dzikun i Dzikun. Davenport, Zawodowcy oraz Umbralne Podziemie są po jednej stronie medalu... a Bai Dai po drugiej. Uważają oni, że światu byłoby łatwiej powrócić do Ery Mitycznej, gdyby statyczna rzeczywistość została osłabiona o jakieś pięć miliardów ludzi.

Spojrzałem na niego z przerażeniem. – Pięć miliardów? Mój Boże...

– Spotkałem paru z nich, na początku zeszłego roku, i było to jak dowcip. Nie potrafili zawiązać swoich butów, nie mówiąc już o zorganizowaniu zaplanowanego ludobójstwa. Mógł być wśród nich jeden czy dwóch seryjnych morderców, których należałoby się obawiać, jednak polityka Techów oraz Podziemie miało na nich baczenie. Teraz jednak – ciągnął, a jego głos brzmiał jak u człowieka, który zwiedził Piekło – mają przywódcę. Są zorganizowani i widziałem mężczyznę, który nimi dowodzi, a on wie, że ja znam jego twarz.

– Co?

– Właśnie dlatego tu jestem, Profesorze. Muszę odejść przed świtem, by uciec przed tymi maniakami. – Roześmiał się, krótko i gorzko. – Obawiam się, że jesteś teraz skrzynką kontaktową Umbralnego Podziemia. Gdy przyjdą tu wilki, Profesorze, przekaz im wszystko, co ci opowiedziałem, i powiedz, że udałem się do Shangri-La. Będą wiedzieć, o co mi chodzi.

Moja ciekawość zdążyła już zniknąć do tej chwili. Duszę miałem całkowicie wypełnioną troskami i obawami o tego młodego odważnego mężczyznę, który siedział przede mną. Czy nikt z jego sprzymierzeńców nie zjawi się, by ochronić go w potrzebie? – Co z Davenportem? Z pewnością on i Zawodowcy mogliby...

Johnny przerwał mi. – Przemykają pomiędzy Dziedzinaми, by wysledzić Wyrocznię. Nie mogę się do nich dostać... zresztą nie chciałbym, aby zawrócili. – Odgarnął włosy z twarzy i wstał raptownie. – Jeśli ty i moja wataha zdołacie ich ostrzec, będzie dobrze. – Stojąc przy oknie odsunął zasłony i odwrócił się do mnie po raz ostatni. – Obiecujesz?

– Oczywiście. A gdybym mógł ci pomóc w jakiś inny sposób... – zanim jednak zdołałem skończyć, zniknął przez zamknięte okno. Podbiegłem tam zaskoczony, jednak nie było już żadnego śladu po moim niezwykłym gościu.



Szaleństwo



*Nie jesteśmy sobą
Kiedy natura, będąc uciskana, każe umy-
słowi*

Cierpieć wraz z umysłem.

– Król Lear

Szaleństwo jest kwestią postrzegania.

Wyobraź sobie wykonaną w starym stylu mapę radarową Tellurii: mały zielony ekran z migoczącym, białawym promieniem, który robi blip... blip... blip... kiedy tylko natrafi na magę. Jest tam wiele dużych, solidnych kropek – nabrzmiałe Dziedziny Horyzontalne dryfują niczym pianki przez rozrzedzoną, nie dającą się określić mapami Głęboką Umrę oraz parujące, gorące kakao Bliskiej. W miejscach, gdzie znajdują się duże dziedziny, znajdują się wielkie, ruchome plamy, zaś w pobliżu środka (niczym nie rozpuszczony proszek w tej filizance z kakao) są grona małych plamek oraz grudek, które reprezentują Ziemię oraz wszystkich jej Mówców Marzeń, Wirtualnych Adeptów, Teurgów, Tremere, Progenitorów i resztę.

Ktoś bawi się kontrolkami tego hipotetycznego reliktu z drugiej wojny światowej w twojej głowie. Nagle widzisz, jak te małe plamki zbliżają się. Jest to ziemskie miasto, a kępa odbić Technokratów w rogu musi być ich bazą. Małe łatki

światła dobry kawałek dalej powinny być Fundacjami ich przeciwników, a wtedy...

To coś dryfuje w poprzek wiązki radaru, jest napężniałe i jasne, zmierza w stronę bazy Techów. Wracając do analogii kakao, jeden z bąbelków zboczył z kursu i zaatakował czekoladową pianę. Plama zatrzymuje się, wydaje rozglądać przez chwilę na boki, po czym, gdy znów rusza, na jej lśniącej powierzchni wykwita uśmiechnięta twarz.

Maruderzy są żywymi wypaczeniami rzeczywistości, a główne pytanie – koan Zen albo proporcja Wyroczni – brzmi *dlaczego?* Albo też, jak zapytaliby mniej oświeceni, „Dlaczego, na Piekło Dantego, są oni w stanie wykrzywiać rzeczywistość, nie narażając się na unicestwienie?”

Niegdyś nie było takich istot jak Maruderzy. Istnieli oczywiście magowie ukierunkowani na Dzikuna, jednak byli to zwyczajni dziwacy, bądź też całkowicie normalni Mówcy Marzeń. Tradycje sądzą, że zmiana (czymkolwiek była) nastąpiła w trakcie Wieku Oświecenia. Nie jest to zła teoria, jak to bywa z teoriami na temat Maruderów, jednak prawda polega na tym, że w jakimś nieokreślonym momencie w czasie średniowiecza (obserwatorzy Maruderów zgadzają się, że to musiało być *przed* Renesansem), paru magów wpadło w permanentne szaleństwo i (choć trudno to było wtedy określić) uzy-

skąło odporność na Paradoks. Wraz z biegiem czasu oraz procesem krystalizacji rzeczywistości Maruderzy stawali się coraz bardziej widoczni i to jest źródło pomyłki Tradycji.

Domownicy

*Jeden poleciał na wschód, jeden na zachód,
A jeden przeleciał nad kukułczym gniazdem.*

– Dziecięca rymowanka

Kukułcze gniazda nie mają z tym nic wspólnego... jednak zanim powiemy ci *jak*... zamierzamy sprawić, że usiądziesz, gdy opowiemy *kto*.

Technokracja, w swojej nie nieskończonej mądrości, zidentyfikowała „czynniki ryzyka”, za pomocą których ma nadzieję, w odpowiednim czasie, wyizolować wirus odpowiedzialny za „chorobę” Maruderów. W ostatnim raporcie zawierały one: bezpośredni kontakt z Maruderem, długotrwały kontakt z Garou, przeciągające się odosobnienie w okolicach nawiedzanych przez Maruderów, status Sieroty, jakiegokolwiek szczegółowe badania Maruderów, podobnie jak analizowanie Chaosu, astronomia (w tym momencie zawsze kieruje się stanowcze spojrzenie w stronę Inżynierów Próżni, wśród których odnotowuje się najwyższy odsetek zachorowań wśród Techów), zbyt sztywna rutyna (w tym punkcie każdy wywraca oczy, a Iteraci X zaczynają się trochę niespokojnie wiercić), stres pourazowy, odra, długotrwała służba w jakiegokolwiek Dziedzinie Horyzontalnej *oprócz* Null-B, duża dawka cukru, stanowiska w krajach Trzeciego Świata, bratanie się z magami Tradycji oraz tapety w kwiatki.

Lista powyższa jest, oczywiście, całkowicie bezużyteczna. Po pierwsze, Technokraci nie mogą oczekiwać, że zdołają wyeliminować każde możliwe zagrożenie. Inżynierowie Próżni *muszą* badać Tellurię, siły Konwencji *muszą* okupować podbite caerny oraz Dziedziny, oddziały *muszą* toczyć wojnę z opozycją, naukowcy (nawet ci, którzy dokonują tej analizy) *muszą* chwycić Maruderów, *muszą* badać matematykę Chaosu i *muszą* obserwować Garou.

Po drugie, istnieją podejrzenia co do słuszności wniosków wyciągniętych przez badaczy. Tysiące Technokratów oraz Tradycjonalistów dorastało w otoczeniu tapet w kwiatki i nie wykazuje żadnych nieprawidłowych objawów. Progenitorzy z czterdziestoletnim doświadczeniem w wiwisekcji Maruderów wciąż kontynuują swoje badania, równie zdrowi jak na początku, a studenci piątego roku wpadają w szaleństwo zanim jeszcze cokolwiek zobaczą. Mówcy Marzeń, którzy prowadzili rozmowy z dziwakami, są w jak najlepszym porządku, zaś Euthanatosi, którzy nigdy nie opuścili swej Fundacji, zaczynają wyprawiać przyjęcia na dzień nieurodzin. Nie ma żadnego związku.

Ostatnią, choć z pewnością nie najmniej ważną kwestią, jest fakt, iż owa lista jest niesłuszna. Magowie, zwłaszcza Technomanci, często *istotnie* stają się Maruderami z powodu kontaktu z Maruderem bądź istotą zmiennokształtną. Sieroty, astronomowie, matematycy chaosu, a także doświadczeni, zbyt organizowani Iteraci X, są najbardziej podatni na przekroczenie granic w czasie stresu lub kontemplacji, jednak wcale nie jest to konieczne. Prawdą jest, że *każdy* – Śpiący,

Sierota, Mistrz – o odpowiednim temperamencie (oraz z odpowiednim Awatarem) stanie się Maruderem, nieważne jak pilnie będzie strzeżony i obserwowany. Podejrzenia są zresztą najlepszym katalizatorem dla magów.

Jednak Progenitorzy mają absolutną rację w kwestii tapet. Naprawdę.

Jak

Natura musi podporządkować się konieczności.

– Brutus, Juliusz Cezar

Oto jest tajemnica. Oto jest absolutna przyczyna powstania Maruderów oraz ich niemal doskonałej odporności na Paradoks, za której poznanie połowa magów Tellurii oddałaby rękę. Uważaj bacznie.

Kiedy mag decyduje się, świadomie bądź nie, stać się Maruderem, bierze swój nagromadzony Paradoks i „owija” go wokół swego umysłu, pozostawiając Awatara oraz ciało wolnymi. Rezultatem jest *permanentny* stan szalonej Cisy, z którego Maruder nie jest w stanie uciec. Cisza ta nie może zostać osłabiona Kwintesencją, nie może być zniesiona przez mroczniejsze źródło haustów i nie są w stanie wpływać na nią zatroskani telepaci (choć mogą w nią wejść, jeśli sobie tego życzą, nie grozi im z tego powodu nic poza zwyczajnymi efektami ubocznymi). Jest to przemierzana bez końca umysłopłaszczyna, w której nic nie jest rozwikłane. Mag, świadomie bądź nie, stał się pionkiem dynamizmu.

Oczywistą korzyścią jest fakt, iż Maruder staje się praktycznie odporny na Paradoks. Otaczający go „wszechświat” Cisy działa jako tarcza przeciwko konfliktom rzeczywistości. (Odnoszące się do tego zasady zostały podane w dziale Szalona magia, poniżej.)

Innym niezwykle istotnym dobrodziejstwem jest to, że Awatar maga zachowuje poczytalność. W związku zaś z tym, że wszyscy Maruderzy, świadomie bądź nie, pracują na rzecz dynamicznych zmian, jest to ogromna korzyść. Awatar ma swobodę w prowadzeniu maga w kierunku naprawdę ważnych celów bez zbytnich zakłóceń ze strony świadomego umysłu (jak to było w przypadku meksykańskich Maruderów, wspomnianych w **Czynniku Chaosu**: niezależnie od ich osobistych opinii na temat Samuela Haighta, ich Awatary były doskonale świadome, iż Haight jest przynętą Żmija i magowie postąpili odpowiednio... w końcu). Jeśli Awatar oraz umysł są w zgodzie, nie zaś w opozycji, Maruder staje się jeszcze silniejszy. Również w kwestii owego fenomenu fragment Szalona magia zawiera więcej informacji.

Teraz, kiedy już wiesz, pamiętaj jednak: fakty te są niemal całkowicie nieznane w Świecie Mroku i *nie mogą* zostać odkryte przez jakiegokolwiek Przebudzonego na dłużej niż kilka chwil. Będzie to najprawdopodobniej kilka chwil poprzedzających stanie się przez owego maga Maruderem. Jeśli w tym czasie mag zdecyduje *nie* dołączyć do szeregów chaosu, zapomni o swoim odkryciu. Jeśli spróbuje poinformować kogoś innego (a ci, którzy stali się Maruderami, rzadko odczuwają do tego skłonność), zapomni natychmiast, choć później może otrzymać kolejną szansę. Jeśli stanie się Maruderem, zapomni, choć

jego Awatar może mu od czasu do czasu przypominać o prawdzie. Chodzi o to, że niezależnie od tego, który fragment Wiecznego Dynamizmu wzbudza zmianę, dobrze pilnuje swoich sekretów.

Ideale wykręconych

Czy możesz osądzać huragan?

– Jonathan Francis Gore, Corax

Ich filozofia, jeśli tylko mają takową, ma tendencję do zmierzania w mniej więcej takim kierunku: Aktywny Dynamizm (czytaj: osobisty chaos, zooterroryzm, taktyczne bombardowanie naukowe baz Technokracji) prowadzi do upadku zorganizowanej, statycznej myśli. Upadek zorganizowanej, statycznej myśli (czytaj: wielu martwych uparciuchów) prowadzi do większej wolności osobistej. Większa wolność osobista prowadzi (w ten czy inny sposób) do osobistych celów samego Marudera oraz Wstąpienia (a przynajmniej tak wierzą w głębinach swoich zagmatwanych, małych serc). Fakt, że upowszechnienie wszystkich z tych szalonych Cisz uczyniłyby życie przeciętnego Kowalskiego nieznośnym, po prostu nie mieści się w ich obliczeniach, zaś jeśli wchodzi w ich zakres, z pewnością wytknęliby (gdyby wciąż byli w stanie słuchać twoich sprzeciwów), że Technokracja zabija duszę ludzkości, więc czyż zwyczajna mała śmierć nie jest przyjemną odmianą?

Powszechne wśród Tradycji oraz Technokracji poglądy głoszą, że wszyscy Maruderzy są zacieklej maniakami średniowiecza. Nie jest to prawdą, po prostu pragną oni odzyskać swobodną rzeczywistość, która istniała podczas Ery Mitycznej. W wielu przypadkach nawet sami Maruderzy nie są tego świadomi.

Aby to osiągnąć, Umbralne Podziemie kładzie nacisk na Aktywny Dynamizm, zaś Bai Dai na ludobójstwo. Jak na razie, rezultaty są podobne i niezbyt różnią się w porównaniu do niezależnych wysiłków... których jest cholernie dużo. Nie da się określić stereotypu Marudera. Są zbyt różnorodni.

Z tego powodu niemożliwe jest wyliczyć ich opinie o innych grupach, które przemierzają Tellurię. Ich zwyczajowymi sprzymierzeńcami są ich własne stwory, różne gatunki zmiennokształtnych (zwłaszcza Gurahl, czyli niedźwiedziolaki), niektórzy Mówcy Marzeń oraz Kultysty Ekstazy (choć żadna z tych Tradycji nigdy się do tego nie przyzna), Garou (również zmiennokształtni, choć jako największa frakcja zasługują na oddzielną wzmiankę) oraz wampiry Gangrel.

Jedna jednak sekta cieszy się ich całkowitą i zajadłą wrogością. Każdy Maruder, niezależnie od Cisy, credo czy filozofii, robi co tylko leży w jego mocy, by całkowicie zniszczyć Nephandi. Jakikolwiek inne stworzenia zepsucia, z którymi Maruderzy wejdą w kontakt, zostaną zaatakowane zaraz po tym, jak Nephandi przestaną istnieć bądź uciekną. (Nie u każdego Marudera jest to kwestia odruchu, istnieją tacy, którzy są w stanie się wycofać i przez dziesięć lat planować zasadzkę, jeśli okaże się to konieczne.) Zapomnienie, zepsucie oraz Żmij są zaprzysięgłymi wrogami Maruderów, zaś *barabbi*, który pragnie pozostać w ukryciu, lepiej nie powinien zbliżać się do szaleńców oraz ich sprzymierzeńców.



Cisza



*On mówi, że cierpię z powodu ułudy
Jednak jestem całkowicie przekonany, że
jestem zdrowy*

To nie może być złudzenie optyczne

Jak więc możesz wyjaśnić

Cienie w deszczu

– Sting, „Shadows in the Rain”

Szafeństwo jest kwestią osobistą.

Aby uprościć język, Cisza Maruderów

może być określana jako złudzenia, przekonania, choroby psychiczne itd. *Niezwykle ważne jest jednak pamiętać, że Cisza reprezentuje istniejącą i odmienną rzeczywistość, skoncentrowaną na Maruderze. W większości przypadków jest to indywidualna rzeczywistość, lecz mimo to prawdziwa i zdrowa.*

Psychoza ma miejsce, gdy postrzeganie świata przez umysł odbiega od rzeczywistości, a w związku z tym, że Maruderzy sami określają swoje rzeczywistości, są jedynymi osobami w Tellurii, które nie mogą podlegać psychozie w jej słownikowym znaczeniu. Oczywiście, z punktu widzenia zewnętrznego obserwatora, każdy z nich jest całkowicie szalony, żyje w tym, co strażnicy Maruderów nazywają Stanem Absolutnej Psychozy (w skrócie SAP).

To właśnie dlatego Zawodowcy z Ulicy Rzeźniczej (patrz niżej), którzy jako całość są całkiem sympatyczną i dającą się lubić bandą, składają się z nie mniej niż pięciu osób, które zabiły, mogą zabić oraz zabijają kogośkolwiek, gdziekolwiek, kiedykolwiek i jakkolwiek, bez absolutnie żadnego widocznego powodu, zaś każdy Maruder jest w stanie zrobić to samo, a nawet więcej, jeśli zajdzie konieczność. Maruderzy mogą robić rzeczy, które doprowadziłyby wampiry z Sabatu do wymiotów, nie zdając sobie nawet sprawy, że coś w ogóle uczynili.

Skala Ciszy Marudera różni się w pewien sposób od zwyczajnego zakresu – poważne zaburzenie psychiczne u maga Tradycji może być znacząco słabsze dla Marudera. Liczby, które zostały zamieszczone w opisach postaci w tym rozdziale, mają więcej wspólnego ze stopniem oddalenia od rzeczywistości oraz trudnościami, jakie Maruder odczuwa w kontaktach ze statyczną rzeczywistością.

Na przykład Maruder, który w dzisiejszych czasach uważa się za Napoleona, będzie miał nieznaczne (jak na Marudera) problemy z rzeczywistością. Gdyby sądził, że jest Napoleonem we Francji i znajduje się na dworze, wartość Ciszy poszłaby w górę, bowiem owa i statyczna rzeczywistość mocno się ze sobą kłóć. Trudno jest rządzić, gdy twoja sala tronowa to tak naprawdę McDonald's (choć podświadome poczucie humoru Maruderów najprawdopodobniej naciskałoby bardziej na łazienkę), zaś próby sprawowania władzy zdenerwowałyby okolicznych stróżów prawa.

Gdyby wydawało mu się, że jest Napoleonem, który został w sekrecie przywrócony do życia i w związku z tym musi wieść skromne życie, wartość byłaby znacznie mniejsza, zaś jeśli Maruder wierzyłby po prostu, że ktoś inny był odrodzo-

nym Napoleonem (założywszy, że trzymałby głowę na kłódce), Cisza byłaby tak niska, jak to tylko możliwe.

Cisze Maruderów

Poniższa tabela nie jest absolutna, wiele przywidzeń bądź ich kombinacji nie będzie dobrze pasować do tych kategorii.

Przywidzenia Ciszy

- 1 Jedna stała, prosta różnica pomiędzy wewnętrzną a zewnętrzną rzeczywistością. Niewielu Maruderów jest tak zdrowych.
- 2-3 Wszechświat Marudera różni się w kilku podstawowych aspektach, jednak wciąż jest w stanie się komunikować z „rzeczywistym” światem i rozumieć go.
- 4-6 Świat Marudera ma niewiele wspólnego z rzeczywistością, jednak większość ważnych wydarzeń oraz znanych mu osób jest dla niego „tłumaczona” przez jego Awatara.
- 7-9 Komunikacja pomiędzy Maruderem a wszelkimi nie--telepatami staje się niemal niemożliwa. W tym stanie potężni Maruderzy przemierzają świat, bądź też części Umrę, niczym czarne dziury na sprężynach. Gdziekolwiek pójda, rzeczywistość ulega rozerwaniu.
- 10 Statyczna rzeczywistość nie jest w stanie podtrzymać Marudera. Wypada z każdej odwiedzanej przez siebie Dziedziny i bez celu dryfuje przez Umrę. Nikt nie wie, co stanie się później.

Otrząśnięcie się

Szaleni magowie mogą otrząsnąć się z wywołanego przez Paradoks szaleństwa, adaptując swoją rzeczywistość do tej, która ich otacza. Za każdy dodatkowy punkt Ciszy powyżej wartości początkowej postać musi spędzić tydzień dostrajając się do jakiejś powszechnej rzeczywistości poprzez kontaktowanie się z innymi (w tym Maruderami), którzy nie podzielają jej przywidzeń. Nie leczy to choroby psychicznej, magowi po prostu łatwiej jest egzystować. Wartość bazowa jest praktycznie stała, ustanowiona przez naturę szaleństwa. Dalsze zagłębianie się bez poprawek tak uwalnia dynamizm, że Maruder staje się praktycznie bezużyteczny, wpatruje się w przestrzeń lub zespala się z nią.

Hałas

*Jestem jedynie szalonym północo-północo-zachodem.
Kiedy wieje południowy wiatr, odróżniam sokoła od piły.*

– Hamlet

Czy więc, można zapytać, Maruder znów może stać się poczytalny, jeśli powróci Era Mityczna? Innymi słowy, „Co nastąpi, jeśli Cisza Marudera stanie się rzeczywistością?”

Po pierwsze, należy rozważyć, czy w ogóle jest to prawdopodobne? Na przykład, czy pewien Brat Jonathan mógłby naprawdę stać się Antychrystem i poprowadzić Ragnarok ku chwale Lodowych Gigantów? Eee... Jest on Maruderem i niezależnie od te-



go, czy mu się to podoba czy też nie, jest po stronie Dzikuna. Lodo-
wi Giganci najprawdopodobniej podchodzą pod Żmijową część jabł-
ka, a on jest tak paskudny, że żadna świadoma istota w pełni władz
umysłowych nigdy za nim nie pójdzie. Robert Davenport (znów
patrz niżej) mógłby jednak okazać się na tyle potężny, że udałoby
mu się wskrzesić swoją żonę oraz dziecko, a nawet wrócić z nimi na
Ziemię, gdyby Chaos wygrał Wojnę Wstąpienia.

Po drugie, czy Maruderów to tak naprawdę obchodzi? Uświado-
mienie sobie, że *można* zejść z tej karuzeli, wymaga aktu woli (jeśli
w ogóle wiesz, że ona istnieje). Po co się przejmować, jeśli jesteś bar-
dziej zainteresowany mosiężnym pierścieniem?

Po trzecie, i najprawdopodobniej najważniejsze, czy duchy
Chaosu, które wywołały zmianę, są w ogóle niegodziwe? Czy one
(lub on, ona, czy też ono) wołałyby bardziej nagradzać wierne pion-
ki lub też gromadzić je jako rezerwowe figury do meczu rewanżo-
wego? Aż do ostatecznej rozgrywki nikt tego nie będzie wiedział.

Szalona magya



*Oczekiwanie wydaje się wiecznością
Dzień zaświta poczytalnością
Czy jest to rodzaj magii...*

– Queen, „A Kind of Magick”

Jak można by się spodziewać, magya działa
trochę inaczej w przypadku Maruderów. Wiara
w to, że Magowie Chaosu są całkowicie odporni
na Paradoks, jest lekkim przeinaczeniem. Nie są
absolutnie wolni od brzemienia Paradoksu, oni po

prostu w inny sposób sobie z nim radzą.

W związku z tym, że istnieją w stanie permanentnej magycz-
nej psychozy, czyny Maruderów nie kolidują z ich własną, osobistą
rzeczywistością. Ów efekt, wyjątkowy dla Maruderów, daje im od-
porność na wyładowania ze strony otaczającej ich większej rzeczy-
wistości. To nie jest tak, że wyładowanie nie zachodzi, ono po pro-
stu przebiega w inny sposób i często oddziałuje również na okolicę
wokół Marudera...

Magowie Chaosu są do pewnego stopnia odporni na Para-
doks. Magya przypadkowa, jeśli takową stosują, nie wzbudza
w ogóle żadnych wyładowań, chyba że uzyskają pecha (poniżej
znajdziesz, co się wtedy dzieje). Są również odporni na jeden au-
tomatyczny punkt Paradoksu uzyskiwany przy magyi wulgarnej.
Jakikolwiek wyładowanie, które wzbudza Maruder, przenosi
swoje działanie na otaczających go (chyba, że również uzyskają
pecha). Jest to jeden z powodów, dlaczego Szaleni są tak zniena-
widzeni i wzbudzający obawy: znacznie niebezpieczniej jest znaj-
dować się obok jednego z nich niż być jednym z nich. Te zakłó-
cenia magyi tworzą niezliczone problemy, z którymi bardziej od-
powiedzialni magowie muszą sobie radzić w przyszłości.

Psychotyczna Cisza powstrzymuje szalonych magów przed zbie-
raniem Paradoksu w zwykły sposób. Siła ich Cisy staje się siłą „od-
porności”. Za każdy posiadany przez Marudera punkt Cisy odejmij
trzy punkty Paradoksu od rezultatu jakiegokolwiek wyładowania.

Pechy

Maruderzy od czasu do czasu mają pecha w swojej magii, jednak ich szaleństwo czyni ich odpornymi na najgorsze efekty. Zamiast tego po każdym potknięciu pogłębia się ich szaleństwo. Za każdego pecha związanego z magią wulgarną (każdą „jedynekę”, która pozostaje po zanegowaniu wszystkich sukcesów) dodaj jeden punkt Cisy do aktualnej wartości.

Wyładowanie Paradoксу testuje się jak w przypadku zwyczajnych magów, za pomocą liczby kości użytych w zakończonym pechem efekcie. Testuj normalnie wyładowania, jednak efekty są uogólniane i *niekoniecznie muszą oddziaływać na Marudera!* Jeśli obecny jest tylko rzucający czar, zignoruj problem, rezultatem jest jedynie wyższy poziom Cisy. Jeśli w grę wchodzi Dziedzina Paradoксу lub Ducha, gracz i obserwatorzy mogą ucierpieć (wraz z Maruderem lub bez niego). Oczywiście Dziedzina jest dla Marudera taka sama jak każda inna, a Duch po prostu potworem. Dobrze, jeśli w ogóle to wszystko widzi.

Wyższa Cisa wpływa na zdolność maga do komunikowania się z otoczeniem. Stawanie się coraz bardziej szalonym nie jest dobrą rzeczą, nawet dla Marudera.

Przykład: Cleo Thornbath, o Cisie 4, nie ma szczęścia podczas przywoływania włochatego mamuta. Podwójny pech. Na oczach Śpiących. Złe nowiny. Gdyby Cleo nie była Maruderką, otrzymałaby 10 punktów Paradoксу (Życie 5x2) i najprawdopodobniej wywołała ogromne wyładowanie. W związku jednak ze swoją Cisą jest odporna na ilości do 12 punktów. Nic się nie przydarza. *Jej...*

10 kości to spore wyładowanie. Narrator wykonuje rzut przeciwko stopniowi trudności 6 i uzyskuje siedem sukcesów (Ulala!). Manifestują się one jako naprawdę paskudny duch, pojawiający się turę lub dwie później. Wszyscy magowie z okolicy powinni mieć się na baczności!

Rekwizyty

Rekwizyty są kolejnym problemem. Magowie Technokracji oraz Tradycji wpadają w jeszcze większą frustrację, starając się „przyciąć” Maruderom pazury. Są oni nie tylko ogromną grupą szalonych Sierot, lecz nawet ci, którzy potrzebują takich przedmiotów, są dość ryzykowni w kontaktach. Rozbierz Marudera i zamknij go w pustym pomieszczeniu – *jeśli* jest wystarczająco potężny, *jeśli* jego Cisa nie pozwala mu dostrzec, że to zrobiłeś, i *jeśli* wciąż ma coś, co może uważać za swój miecz lub kamień – wciąż trzymasz tygrysa za ogon. Działa to oczywiście również w drugą stronę. Jeśli Maruderowi wydaje się, że coś zgubił, nie będzie w stanie tego używać ani jasno myśleć, nawet jeśli to coś jest przyćepione do jego głowy.

Mag, który po inicjacji oddaje się Dzikunowi, zatrzymuje rekwizyty, których pierwotnie potrzebował do czynienia magii, niezależnie od wielkości swego Arete, jeśli potrzebował ich wcześniej. Maruder Sierota nie wymaga rekwizytów, chyba że nakazuje mu to jego szaleństwo (jest tak w wielu przypadkach, choć nie zawsze).

Sfery

Duch jest podstawową Sferą większości Maruderów, chyba że rozpoczęli oni swe Przebudzenie osiągnąwszy biegłość w jakiejś innej magii. Maruderom Sierotom rozwój przychodzi dość trudno, jak zazwyczaj, lecz szybciej chwytają Sferę Ducha. Może to być częściowo zasługą przyjaznych Garou, innego łaciatego ludu oraz sprzymierzeńców Mówców Marzeń, lecz jedna z teorii głosi, że częściowo odpowie-



działne za to są ich Awatary. Z pewnością żadna inna Sfera nie łączy tak łatwo dusz ze sobą lub z umysłem. Jest to jeden z powodów, jak mówią obserwatorzy, dla którego zooterroryzm jest tak częsty. To, że Maruderzy mogliby być wystarczająco zorganizowani, by nauczać oraz rozpowszechniać imiona duchów w otchłani kosmosu, jest zbyt śmieszne, aby podlegało rozważaniom.

W związku z tym, że Maruderzy nie otrzymują zgromadzonego, wspólnego Paradoксу z pechów wynikłych podczas współpracy, są najbardziej skuteczni, gdy działają w grupach. Na szczęście dla znanej nam Tellurii, Maruderzy są jeszcze bardziej podzieleni niż zwyczajni magowie i zazwyczaj nie są w stanie nauczyć się niczego nawzajem.

Metody

Stwierdzenie, że Maruderzy stosują świadomą taktykę, to przesada. Ich metodologia wygląda raczej: „Hej, cokolwiek działa...” Mimo to, magowie chaosu wykorzystują trzy wielokrotnie sprawdzone metody utrudniania życia Tellurii...

Destabilizacja

Spójrz na mnie! Jestem błędem pilota, jestem poronionym płodem, jestem przypadkowym chromosomem... jestem całkowitym i zupełnym szaleństwem, jestem przerażeniem...

– J. O'Barr, *Kruk*

Kiedy zanosi się na jakąś wielką zmianę, Maruderzy często wskazują w zamęt, by spowodować jak najwięcej chaosu. **Krosna Losu** oraz **Czynnik Chaosu** ukazują Maruderów robiących wszystko, by uczynić sytuację gorszą dla strażników porządku.

Taktyka polega na tym, by, mówiąc beceremonialnie, naprawdę wkurwić zarówno magów Rady, jak i Technokracji. Związywano liczne krótkie sojusze, by odegnąć magów chaosu. Związki te służyły zarówno porządkowi, jak i chaosowi – Szaleni są zazwyczaj wypędzani, jednak fale sejsmiczne, które zaczynają się rozchodzić, gdy sojusz musi upaść, działają na korzyść długotrwałego nieładu.

Destabilizujący Maruderzy wybierają zazwyczaj jakiegoś bohatera lub sprawę, za którymi mogą stanąć. Ów „patron” jest często kluczową postacią jakiegoś większego konfliktu, zazwyczaj jest raczej Śpiącym niż magiem i zwykle nie jest świadom swoich „pomocników”. Krążą spekulacje o „bajkowych matkach chrzestnych” oraz mędrcach, którzy pomogli jakiemuś księciu czy księżnej, lecz takie opowieści dają najprawdopodobniej więcej inspiracji niż historia.

Dzisiejsi destabilizatorzy wywołują masywne (i często gwałtowne) zaburzenia. Wyszukują oni potężnych wrogów i niszczą ich w najbardziej spektakularny możliwy sposób. Wielu doprowadziło podobno pojedynki cęrtamen do formy dzikich potyczek pełnych mocno wulgarnej magii. Inni wskazują do walki i wypaczają czas oraz przestrzeń, dopóki nie powstaną wielkie wyładowania Paradoксу. Tę ostatnią taktykę uwielbiają Bai Dai, którzy są odpowiedzialni za znaczną część paskudnej reputacji Maruderów.

Infiltracja

Krzyczeli ogniem

Więc zło musi zginąć

A plony są obfite

Więc ludzie ściągali kaptury i uśmiechali się

– XTC, „Sacrificial Bonfire”



Wyjątkowo zdrowi Maruderzy przebijają się czasami za członków jakiejś innej grupy. Jeśli są w stanie wprowadzić tę infiltrację do swej Cisy, mogą się stać bardzo skutecznymi bombami z zapalnikiem czasowym. Diacalaton, który w **Book of Chantries** infiltrował Null-B, jest właśnie przykładem takiego Marudera.

Krótkie spiecia wewnętrznego dynamizmu są treningiem, indoktrynacją lub wpajaniem czegoś, przez co przechodzi infiltrator. Magowie tacy często korzystają z rekwizytów swych celów, dogmatów i paradygmatów, i wcielają je do swoich osobistych wizji. Muszą być jednak ostrożni i unikać wulgarnej magii. Ich towarzysze mogą stać się podejrzliwi, jeśli nowo przybyły pozwoli sobie na zbyt wiele, zaś wyładowania mogą zmienić sympatyczną, stabilną Ciszę w przeładowanie.

Taktyka ta jest najbardziej ryzykowną z trzech powszechnych dla Maruderów metod. Ci szaleni magowie mają sporo problemów z kontrolowaniem obecnego w ich wnętrzu chaosu i często niszczą swoją osłonę. Choć wywołuje to naprawdę ciekawe walki, w ich wyniku infiltrator zazwyczaj kropie w przysłowiowy kalendarz. Infiltracja jest więc grą dla Maruderów o silnej woli i tendencjach samobójczych.

Zooterroryzm

Niestety, gorzki dowcip losu – moja najwspanialsza śmiertelna pułapka wystrzeliła w całą grupę... a wszystko to dlatego, że nie mogłem przekonać tych małych rybek, by się uśmiechnęły!

– Joker, *Mad Love*

Z całej walecznej różnorodności Maruderów można wyróżnić jeden szczególnie trend, dzięki któremu wywołują oni strach jak cała Telluria długa i szeroka: zooterroryzm.

Zasadniczą ideą jest spowodowanie, by Era Mityczna walczyła w swojej własnej sprawie. Maruderzy udają się do Umbry i odnajdują mityczne bestie, po czym poznają ich prawdziwe imiona (dzięki sile lub przyjaźni, zależnie od temperamentu Marudera), później zaś przyzywają je na Ziemię, by walczyły tam u ich boku z siłami Porządku lub Zepsucia.

Jest to zazwyczaj osiągane przez jeden z następujących Efektów:

- **Korespondencja 5** (bezpośrednie przeniesienie z punktu A do punktu B); ze względu na swoją trudność nie jest stosowany zbyt często, przydaje się jednak, jeśli mag nie chce się angażować w walkę. Konieczne jest przerwanie Rękawicy.

- **Życie 5, Pierwsza 2** (wręcz tworzy stworzenie przed twoimi oczyma); w tym przypadku również w grę wchodzi znaczna moc i niewielu Maruderów jest w stanie osiągnąć ten Efekt. Zwykle, chyba że w odpowiednich proporcjach zastosowano Ducha, Umysł oraz Materię, bestia będzie i cholernie głupia. Nawet wtedy jednak stworzenia takie są krótkowieczne, bowiem owija je rzeczywistość (patrz „Niewiara” w Rozdziale Drugim). Maruder musi również całkowicie poświęcić się kontrolowaniu stworzenia, chyba że podzieli swą pulę kości lub zastosuje magię Czasu.

- **Życie 3, Pierwsza 2** (tworzenie prostych form życia) jest znacznie prostszy od pierwszych dwóch metod. Technika jest



ograniczona przez niewielką liczbę bezkręgowych legendarnych stworzeń. Mimo to dla tych, którzy wiedzą, jak to zrobić, wielka mądra (z mackami długości dwustu metrów) jest przydatnym sprzymierzeńcem, na którym można polegać.

• **Umysł 4 (Kontrola Umysłu)** może być stosowany do utrzymywania żyjących anachronizmów w porządku, do zachowywania kontaktu z inteligentnymi istotami, które niegdyś przebywały na Ziemi lub też do przekonywania obserwatorów, że stworzenie pojawiło się znikąd. Lepiej niż ktokolwiek inny Maruderzy znają wygląd chimery i chładrii, więc poziom szczegółowości tego efektu może być przytłaczający. W związku z zamiłowaniem szaleńców do walki zoologicznej, nawet Technomanci, którzy widzą przez iluzje, często się wahają, zaś każdy Śpiący, który znajduje się w okolicy, wpadnie oczywiście w przerażenie.

• **Duch 4 (Przerwanie Rękawicy)** jest absolutnie niezbędny do sprowadzania istot o mniejszej inteligencji lub mniej magicznych. Choć potężne umbralne duchy mogą własnymi siłami przejść przez Rękawicę, nie wszystkie są do tego zdolne, zresztą nawet te, które to potrafią, mogą mieć trudności na obszarach o wysokiej wartości Rękawicy, niezależnie od tego, jak są potrzebne, ani jak bardzo chcą pomóc. Jeśli stworzenie jest

bierne, Maruder musi przełamać bariery i samemu wymusić przejście, co w owym momencie i później może być sporym ryzykiem, zważywszy na odczuwaną przez zwierzę urazę.

• **Duch 2 (Wezwanie Ducha)**. Jest to najpowszechniejsza metoda. Jest łatwa, jeśli znasz potrzebne imię, nie wymaga wiele umiejętności, choć potrzebne jest stworzenie chcące przyjąć wezwanie i zdolne do przejścia przez Rękawicę – to musi być naprawdę znany sprzymierzeniec. Ważną kwestią w tym przypadku jest to, by stać po dobrej stronie istoty i utrzymywać ją w zdrowiu (musi być dobrze najedzona, zaopatrzona w Kwintesencję i, w przypadku walczących bestii, leczona po każdym zadaniu). Zdolność Znajomości Duchów (patrz Dodatek) jest przydatna, a nawet niemal niezbędna, przy korzystaniu z tego Efektu.

Niezależnie jednak od tego, jak bardzo Maruder lubi swojego zwierzączkę, jest niezwykle nieprawdopodobne, żeby jakakolwiek mityczna bestia żyła w Ziemskiej Fundacji. Po prostu nie ma już odpowiednich zasobów Haustów. W najlepszym przypadku może to być myślący skoczek egipski (taki, jakiego można spotkać w encyklopediach, ale przebieglejszy), służący jako chowaniec. Z drugiej jednak strony, w Umbralnych Fundacjach...

Postacie



Nie jesteśmy żadnym kontraktem związanym z racjonalnością! Nie istnieje klauzula poczytalności! Tak więc jeśli zauważysz, że utkwiłeś w nieprzyjemnym ciągu myśli, kierując się do miejsca, w którym krzyk jest nie do zniesienia, pamiętaj, że zawsze jest jeszcze szaleństwo. Szaleństwo jest wyjściem bezpieczeństwa...

– Joker (znów), *Batman: The Killing Joke*

Oprócz okrytych złą sławą Zawodowców z Ulicy Rzeźniczej, część ta opisuje również innych rozmaitych Maruderów, o różnym stopniu poczytalności i gwałtowności, a oprócz nich bestie, z którymi uwielbiają się bawić.

Zawodowcy z Ulicy Rzeźniczej Robert Davenport

Natura: Opiekun

Postawa: Organizator

Esencja: Poszukująca

Tradycja: Żadna

Atrybuty: Siła 2, Zręczność 4 (chirurgia), Wytrzymałość 3, Charyzma 4, Oddziaływanie 3, Wygląd 2, Percepcja 3, Inteligencja 4 (analiza), Spryt 3

Zdolności: Bójka 1, Cwaniactwo 1, Czujność 3, Ekspresja 2, Intuicja 2, Przebiegłość 2, Świadomość 2, Unik 2, Wysportowanie 2, Zastraszanie 1, Autorytet 4 (Maruderzy), Badania 2, Broń Palna 1, Etykieta 3, Krycie się 2, Prowadzenie 2, Techno-

logia 1, Walka Wręcz 1, Informatyka 3, Kosmologia 3, Lingwistyka 2 (angielski, łacina, francuski), Medycyna 4 (naczynio-



wa), Nauka 4 (Fizjologia), Okultyzm 3, Prawo 1, Śledztwo 1, Zagadki 4 (Chaos)

Pozycja: Awatar 2, Przeznaczenie 5, Sprzymierzeńcy (wśród nich Johnny Gore) 3

Sfery: Siły 2, Życie 2, Umysł 1, Materia 2, Pierwsza 2, Duch 4

Siła Woli: 9

Arete: 4

Kwintesencja: 12

Historia: Robert Davenport, doktor nauk humanistycznych, doktor nauk ścisłych, doktor medycyny, był chirurgiem naczyniowym i fizjologiem pracującym nad niewyjaśnionymi problemami związanymi z defibrylacją serca. Jego badania zwróciły uwagę Technokracji i w odpowiedniej chwili zwróciły się do niego ich specjaliści od rekrutacji.

Wyszedł z „konferencji wprowadzającej” przerażony ich metodologią i etyką, choć odczyt był zaledwie czubkiem tej góry lodowej. Jego kontakt podążył za nim, próbując perswazji, która zupełnie nie wypaliła. Davenport odszedł wzburzony bardziej niż kiedykolwiek, dość dokładnie odgadując ich cele i (w znacznym stopniu) taktykę. Pojechał prosto do domu i nie przejmując się pakowaniem udał się z całą rodziną do domku w lesie w pobliżu Utica w stanie Nowy Jork. Było już za późno.

Siedzenia pasażerów zostały całkowicie zmiażdżone przez pierwszą ciężarówkę. Davenport, nietknięty w tym momencie, miał ułamek sekundy na reakcję – aby zobaczyć agenta od werbunku wpatrującego się na niego zza rogu, *wszystkie* światła na skrzyżowaniu palące się na zielono oraz sznur ruchu ulicznego kierujący się na resztki samochodu. To wystarczyło. Davenport stał się w tej chwili zarówno magiem, jak i Maruderem, i bezskutecznie próbował odwrócić kolizję, zaś agent Tęchów zginął w paskudny sposób w wyładowaniu Paradoksu.

Dzisiaj dobry doktor jest przywódcą Zawodowców z Ulicy Rzeźniczej i w pewnym sensie wahającym się centrum sieci Umbralnego Podziemia na Ziemi.

Cisza: Podstawa 2. Davenportowi zazwyczaj tylko wydaje się, że jego rodzina żyje. Przy wyższym Paradoksie objawiają się jego żona (Maraya) oraz córka (Karen), zwłaszcza w Umbrze; dwukrotnie rzeczywistość wypaczyła jego otoczenie w bajkowy zamek z opowieści, którą pisał dla dziewczynki. Jego Awatar pojawia się jako jego żona, która, gdy zdaje on sobie z tego sprawę, zanudza go.

Wygląd: Robert Davenport wygląda jakby był po trzydziestce, jednak odkąd objął przywództwo nad zawodowcami wokół jego oczu i na czole pojawiły się zmarszczki. Jego włosy są krótko obcięte i siwieją lekko na skroniach. Zwykł ubierać się konserwatywnie, jest jednak przekonany, że wszystko, czego może od niego wymagać jego aktualny projekt, jest ważniejsze niż zachowanie osobistego stylu.

Odgrywanie: Davenport mówi władcym tonem, a jego zdolności przywódcze i charyzma są jego najbardziej uderzającymi cechami. Zachowuje spokój niezależnie od wszystkiego, pamiętając jednak, że wierzy on głęboko w swoją sprawę i w sercu jest bardzo uczuciowy. Zawsze będzie starał się dojść do porozumienia z magami Tradycji, *jeśli* będzie miał czas i *jeśli* postacie będą się rozsądnie zachowywać.

Senorita Abraxas

Natura: Wizjoner

Postawa: Samotnik

Esencja: Wzorcową

Tradycja: niegdyś Nowy Światowy Porządek

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

Zdolności: Bójka 3, Cwaniactwo 3, Czujność 3, Przebiegłość 3, Świadomość 2, Uniki 3, Wysłuchanie 2, Zastraszanie 2, Autorytet 1, Broń Palna 4, Krycie się 3, Prowadzenie 3, Sztuka Przetrwania 3, Technologia 3, Walka Wręcz 2, Informatyka 3, Kosmologia 2, Kultura 1, Lingwistyka 3 (hiszpański, angielski, francuski, niemiecki), Okultyzm 3, Prawo 2, Śledztwo 3, Zagadki 2

Pozycja: Awatar 1, Przeznaczenie 2, Tajemniczość 3, Talizman 3

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

Siła Woli: 8

Arete: 3

Kwintesencja: 6

Historia: Dziewczyna, która później stała się Agentką Abraxas z Nowego Światowego Porządku, urodziła się w prowincjonalnej Hiszpanii i dorastała u boku swego dziadka. Godzinami słuchała opowieści o jego służbie w wojsku, podróżach oraz o historii swojego kraju. Abraxas dojrzewała jako zażarta patriotka i, po jego śmierci, zaciekle czytelniczka.

Dzięki swym badaniom wygrała stypendium na uniwersytecie madryckim. Osiągane tam przez nią wyniki zwróciły uwagę NŚP i w wieku dwudziestu jeden lat była już pełnoprawnym człon-



kiem ich wydziału szpiegowskiego. Niedługo później jej zwierzchnicy nauczyli się spodziewać od niej zdumiewających rzeczy, a jej rówieśnicy zazdrośnie oceniali jej umiejętności oraz potencjał.

Oczywiście ci sami rówieśnicy szukali już odpowiedniego miejsca do wbicia noża. Jej najlepsza przyjaciółka poinformowała zwierzchnika o obsesji, jaką Abraxas miała na punkcie hiszpańskich legend, wskazując na niezdrowy poziom nacjonalizmu, i jej gwałtowny awans spowolnił się. Bez wątpienia czas i obserwacja oczyściłyby ją z podejrzeń, jednak atmosfera podejrzeń, pochodząca od tych, którzy ją otaczali, wzbudzała w niej niepokój i jej wyniki zmniejszały się.

Mentor Abraxas sprawił, że otrzymała zadanie związane z Maruderami jako szansę dowiedzenia swojej wartości oraz lojalności. Stwierdził też, że jeśli jej się nie powiedzie, nie stanie się żadną krzywdą. Adeptka o tym poziomie i pozycji była do zastąpienia.

Jak jednak zwykł mówić Davenport, gdy Technokracja wysłała Abraxas, dała ZUR dokładnie to, czego potrzebowali. Słabością Maruderów była technologia oraz magia obiektów – a wtedy Abraxas została popchnięta w ich ramiona. Mieli teraz zbrojmistrzynię oraz ekspertkę do spraw techniki, a szpieg po raz pierwszy od odejścia dziadka była szczęśliwa... niezwykle śmiertelna i bezlitosna, lecz szczęśliwa.

Cisza: Podstawa 3. Ułuda Abraxas jest niezwykle w tym, że dotyczy tylko jednej rzeczy, lecz jest spora: sądzi, że Davenport jest El Cidem.

Wygląd: Seniorita wygląda całkowicie przeciętnie jak na Hiszpankę: brązowe włosy, brązowe oczy, średni odcień skóry i raczej nie odznaczająca się niczym szczególnym uroda, która jest trudna do opisanego, a jeszcze trudniejsza do rozpoznania przez kogoś obcego. Jej fotografia wygląda jak fotografia miliona innych kobiet, jej grupą krwi jest 0, nawet jej odciski palców należą do powszechnych. Może wyróżniać się w tłumie, jednak woli konformistyczne ubrania i zwyczajną biżuterię. Nawet jej poprzedni panowie mają problemy z odnalezieniem jej, głównie z powodu Talizmanu (dawniej ich Urządzenia), prostego złotego łańcuszka, która zmienia jej „aure” tak, by wyglądała jak u Śpiącej.

Odgrywanie: Z twoim prostolinijnym poświęceniem dla sprawy Maruderów rywalizuje tylko nieodwzajemniona miłość do Davenporta. Wiesz oczywiście, że twoje uczucie jest pozbawione nadziei – poznałaś jego żonę. Utrzymuj businessowe podejście do wszystkich, z którymi masz do czynienia, zaś jeśli stosujesz siłę bądź perswazję, rób to w minimalnej ilości i z kliniczną precyzją.

Czasami irytuje cię zachowanie twoich sprzymierzeńców, zwłaszcza idiotów takich, jak Pan Nicholas, jednak jak na razie wspólny cel zapobiegał otwartej konfrontacji.

Lord Ex (Lord Wysoki Wykonawca, znany również jako Richard Thomlinson)

Natura: Bojownik

Postawa: Błazen

Esencja: Dynamiczna

Tradycja: Żadna

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



Zdolności: Bójka 2, Cwaniactwo 3, Czujność 4, Ekspresja 3, Intuicja 2, Przebiegłość 3, Uniki 3, Wysportowanie 2, Zastraszanie 3, Broń Palna 2, Etykieta 3, Krycie się 3, Sztuka Przetrwania 1, Walka Wręcz 4 (szabla), Kultura 2, Lingwistyka 1 (angielski, francuski), Śledztwo 3, Zagadki 3

Pozycja: ani trochę

Sfery: Korespondencja 1, Entropia 1, Pierwsza 1, Duch 1, Czas 1

Siła Woli: 7

Arete: 1

Kwintesencja: 0

Historia: Za dnia Richard Thomlinson był aktorem z epoki wiktoriańskiej, ani specjalnie złym, ani dobrym, jednak teatralna publiczność podziwiała jego witalność. Nocą opuszczał swoje pokoje owinięty peleryną i zamaskowany jako Lord Ex, z szablą w dłoni, gotowy do walki z każdą napotkaną niesprawiedliwością. Co dziwne, w swej drugiej profesji był doskonały i dzięki jego wysiłkom wielu złoczyńców ujrzało światło dzienne.

Niestety, ludzie nie byli jedynymi złymi kolesiami w Londynie przełomu wieków. Znajdując się na tropie kolejnego mordercy, wszedł na ślad wampira i był świadkiem ostatecznej konfrontacji pomiędzy stworem a ścigającymi go Eutanatosami. Scena ta wystarczyła, by przenieść go przez kurtynę, jednak w wywołanym przez Przebudzenie bólu stłumił wspomnienia i przeszedł bezpośrednio ze statycznej ludzkiej rzeczywistości do przyjemnej mgły Ciszy Marudera. Dwaj Eutanatosi (nieświadomi tego) zaprowadzili go do miejscowej Fundacji, by udzielić mu instrukcji. Kabala nie mogła go oczywiście niczego nauczyć, jednak mimo to okazał się dla nich szczególnie przydatny.

Davenport nie ma pojęcia, jak Lord Ex pojawił się w dwudziestym wieku, przypuszcza jednak, że przybył wraz ze skaczącym w czasie Kultystą z tego samego okresu.

Cisza: Podstawa 5. Ułudy Lorda Exa obejmują niemal wszystko, świat jest po prostu dziewiętnastowieczną Anglią.

Wygląd: Thomlinson jest pełnym werwy młodym mężczyzną, nienagannie (jeśli nie anachronicznie) ubranym przy każdej okazji. Pomyśl o porannych garniturach i wiktoriańskich surdutach, tweedach przy wyjazdach na wieś, doskonale uszytych cylindrach do miasta. Ma ciemne włosy z rdzawymi przeblyskami, a jego oczy są niemal czarne, z długimi rzęsami i przyjemnie tajemniczymi brwiami. Ma 1,85 metra wzrostu, lecz jest lekko zbudowany. Jako Lord Ex w pełnym rynsztunku (czyli w pelerynie operowej, cylindrze, masce teatralnej, z szablą, pistoletami ze srebrnymi kolbami i białą różą w butonierce) może wzbudzać przerażenie tym wzrostem, jednak jako Robert Thomlinson nie robi nim wrażenia.

Odgrywanie: Bądź czarujący, bądź uprzejmy, pełen werwy i lekko smutny. Thomlinson widział najgorsze i najlepsze strony ludzkości i wie, że ludzie są tylko, cóż, ludźmi. Rób co musisz, by ochraniać słabych przed silnymi, jednak rób to bardziej z żalu niż złości. (I pamiętaj, cokolwiek się stanie, że Thomlinson jest aktorem w wiktoriańskim Londynie. Jeśli gracze i ZUR napadają na fabrykę cracku, widzisz przetwórnictwo opium. Jeśli ZUR spotykają się, by opracować jakiś plan, jesteś na próbie kostiumowej.)

Pan Nicholas

Natura: Konformista

Postawa: Opiekun

Esencja: Dynamiczna

Tradycja: Żadna

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

Zdolności: Bójka 2, Czujność 1, Ekspresja, Intuicja 1, Uniki 2, Autorytet 1, Broń Palna 4, Etykieta 3, Krycie się 2, Prowadzenie 2, Sztuka Przetwarzania 3, Technologia 2, Walka Wręcz 2, Informatyka 3, Kosmologia 2, Lingwistyka 3 (francuski, hiszpański), Medycyna 1, Okultyzm 2

Pozycja: Awatar 2, Marzenia 1, Tajemniczość 1

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

Siła Woli: 6

Arete: 3

Kwintesencja: 3

Historia: Kompletnie nieznana. Podejrzewa, że musiał skądś przybyć, nie widzi jednak sensu w dowiadrywaniu się skąd. Davenport próbował prowadzić małe śledztwo, jednak jak na razie jedyną wskazówką jest zbijająca z tropu umiejętność Nicholasa prowadzenia sań.

Cisza: Ułuda Nicholasa jest szczególnie tragiczna: szczerze wierzy, że świat jest dobrym i szczęśliwym miejscem, że wszystko dobre, co się dobrze kończy, i że jest to najlepszy z możliwych wszechświatów – a to jest Świat Mroku. Aktualna wartość wiruje w okolicach 3 i regularnie mocno wzrasta – wszechświat często kładzie nacisk na poglądy Nicholasa.



Wygląd: Pękaty starszy mężczyzna o czerwonej twarzy. Jest siwy, łysiejący i brodaty, ma drobne problemy z nadwagą i niesamowity, piskliwy śmiech. Gra kiepsko w kręgle i przez większość czasu ma na sobie koszulkę swojej drużyny, luźne jeansy i czerwono-biało-zielone buty.

Odgrywanie: Wygłaszaj optymistyczne stwierdzenia w najgorszych możliwych momentach. Nie może być przecież tak źle, jak wszyscy uważają, a twoim obowiązkiem jest powodowanie, by spoglądali na jasną stronę życia. Chichocząc z nim powiesz to, co uważasz za dowcip.

Matka Gaska

Natura: Opiekun

Postawa: Opiekun

Esencja: Dynamiczna

Tradycja: Żadna

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

Zdolności: Cwaniactwo 3, Czujność 1, Ekspresja 3, Intuicja 1, Świadomość 3, Zastraszanie 1, Broń Palna (śrutówka) 4, Etykieta 2, Krycie się 1, Medytacja 1, Imiona Duchów 3, Kosmologia 1, Kultura 3, Medycyna 2, Okultyzm 1, Śledztwo 2, Zagadki 1

Pozycja: Awatar 2, Biblioteka 1, Sprzymierzeńcy 2, Tajemniczość 1

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

Siła Woli: 5



Arete: 5

Kwintesencja: 2

Historia: Tragiczna ofiara wykorzystywania starszych. Matka Gaska (dla swoich przyjaciół i gromadki (Niania lub Mama Gaska) poddawała się biernie swemu dwudziestoletniemu sprzedającemu narkotyki wnuczkowi przez siedem lat, które minęły od czasu, kiedy zajął jej dom. Jej jedynym oporem było przemawianie do jego nieprzyjaznego, nie istniejącego sumienia. Była trzymana w zamknięciu na brudnym strychu bez okien.

W dniu, kiedy uderzył i zabił swoją znękaną żonę – jedynego członka tego rozlazłego i zdeprawowanego domu, który kiedykolwiek karmił starą kobietę i przejmował się nią – w końcu do tego dojrzała. Dlaczego nie mogło być tak jak wcześniej? Dorastała zajmując się gospodarstwem, wierząc w nawiedzane studnie i Dobry Lud, ucząc się „magii ludowej” od kuzynów dla dobra przesądów. Ludzie się troszczyli, odróżniali dobro od zła, byli... no cóż... lepsi. Sięgnęła daleko do tych zasuszonych wspomnień, poza głupie uroki i znaki ochronne, wykonała skok w Obudzenie i w porwie spełnienia przywołała ogień, z którym kiedyś rozmawiała we śnie.

Przybycie salamandry zniszczyło dom i wszystkich jego następnych mieszkańców, a powstały Paradoxs wypchnął Matkę Gaskę poza granice. Jej dostrojenie do chaosu było nagłe, jednak nie bolesne, i bardzo mało straciła w wyniku zmiany. Ma lekką amnezję, jeśli chodzi o lata spędzone na strychu, nie wiadomo jednak, czy jest to naturalne, czy spowodowane Ciszą.

Dzisiaj Matka Gaska jest archetypiczną zooterrorystką. Przyzywała już wszystko od gryfów poprzez bazyliuszka do xiphii

(wielkiej, inteligentnej ryby-miecza). Pamiętaj o tym, jeśli wpakuje się ona w coś paskudnego: nie ma żadnych skrupułów w kwestii wykorzystywania swoich przyjaciół na Ziemi, a dość sporo z nich jest w stanie samodzielnie przejść przez Rękawicę.

Cisza: Podstawa 3. Matka Gaska ma „zwykłą” Ciszę, a Tradycjonałisci, których często spotyka, biorą ją za Mówczynię Marzeń cierpiącą z powodu zbyt dużej ilości Paradoxa. Jej świat nie jest bardzo odmienny, jednak są w nim brakujące elementy i dodatkowe części. Wszystkie te zmienione strzępki należą do zwyczajnych rzeczy: stoły, krzesła, drzewa, metro, ludzie itd. Cisza Matki Gaski rzadko się podnosi; ta kobieta i jej zwierzęcy przyjaciele są w stanie poradzić sobie niemal ze wszystkim.

Wygląd: Niska, pulchna czarna babcia z miłą twarzą i krótkimi, siwymi włosami. Matka Gaska lubi porządne, wzorzyste sukienki, wygodne buty i grube, zasłaniające dokładnie nogi pończochy, w zimie zamienia je na wełniane. W wietrzne dni nosi na głowie przepaskę i okrywa się skrojonym w latach sześćdziesiątych zielonkawo-beżowym wełnianym płaszczem z dużą ilością kieszeni. Nie obchodzi jej kolor i jest to jedyna posiadana przez nią rzecz, pod którą może schować swoją oberżniętą śrutówkę. Zewnętrzne kieszenie są wypełnione psimi herbatnikami, chrupkami dla złotych rybek, ziarnami słonecznika oraz karmą dla wszelkich możliwych zwierząt. W wewnętrznych nosi przybory do szycia, zestaw pierwszej pomocy i amunicję.

Odgrywanie: Traktuj każdego tak, jakby był twoim dawnym utraconym wnuczkim. W sercu zawsze chciałaś być dobrą babcią i teraz masz na to szansę. Lubisz każdego – oprócz Nephandi, Ludzi w Czerni, Tancerzy Czarnej Spirali, Bai Dai i każdego, kto rani twoich zwierzęcych przyjaciół. Tak naprawdę twój osąd ludzi jest oparty głównie na tym, jak reagują, gdy przyzywasz istoty. Tradycjonałisci, na których się napotykasz, mogą nawet czasami skłonić cię do kompromisu w kwestii tego całego zjawiska Chaos-über-alles – nowa Era Mityczna może poczekać (tylko krótką chwilę), dopóki świat nie będzie na nią gotowy.

Inni Maruderzy Koszmar z Islington

Natura: Wizjoner

Postawa: Samotnik

Esencja: Poszukująca

Tradycja: Nieznana

Atrybuty: Siła 1, Zręczność 2, Wytrzymałość 2, Charyzma 1, Oddziaływanie 2, Wygląd 0, Percepcja 4, Inteligencja 5, Spryt 5

Zdolności: Bójka 3, Cwaniactwo 1, Czujność 1, Świadomość 2, Unik 1, Broń Palna 1, Krycie się 2, Sztuka Przetrwania 1, Kosmologia 1, Kultura 2, Lingwistyka 6 (co najmniej; angielski, hiszpański, francuski, niemiecki, łacina, rumuński i japoński to wszystkie, które ZUR kiedykolwiek od niego słyszeli), Medycyna 1

Pozycja: Przeznaczenie 3, Sprzymierzeńcy 2, Tajemniczość 3

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



Siła Woli: 3
Arete: 5
Kwintesencja: 7

Historia: Zagubiona w pomroce dziejów. Choć Koszmar jest mgliście znany całej europejskiej społeczności okulty-stycznej, nie wiadomo o jego przeszłości nic pewnego. Robert Davenport znalazł jednak kiedyś drewniany afisz z szesnaste-go wieku oferujący góry złota za Diabła z Lionu, który na nie-zdarnej ilustracji przypominał mocno Islingtona.

Przynajmniej na razie Koszmar jest szczęśliwy (jeśli w jego przypadku można używać tego słowa), błakając się od kraju do kraju, czasami za obopólną zgodą dołączając do magów i kabał Maruderów, jednak znacznie częściej snując się po mniej lubia-nych dzielnicach miast. Wielu słabszych Maruderów zawdzię-cza mu swoje życie. Niezależnie od swojej Cisy zawsze po-strzega agentów Porządku i Zepsucia jako swoich wrogów.

W swoich wędrówkach dotarł ostatnio na Wyspy Brytyjskie i wygląda na to, że pomiędzy nim a Matką Gąską nawiązuje się dość luźna przyjaźń (nawet raz pozwolił się jej dotknąć). Daven-port ma nadzieję, że Koszmar dołączy kiedyś do Zawodowców.

Cisza: Koszmar wydaje się skakać z ułudy do ułudy, a każda z nich jest przerażająca i realistyczna. W jednym szczególnym tygodniu przyzwał według ZUR dwa obozy hit-lerowskie, Plac Tiannanmen, zamieszki w L. A., Czarną Plagę i niezidentyfikowany marsz śmierci. Jego hobgobliny są nie-wiarygodnie paskudne i więcej uczyniły dla jego reputacji niż jego własne szalone, ślepe ataki.

Wygląd: Koszmar jest oczywistą ofiarą pożaru o niepew-nym wieku, rasie, płci itd. Sądzi się, że jest on (a może *po pro-*

stu ona) w posiadaniu wystarczającej mocy, by uleczyć się, gdyby go to obchodziło lub też gdyby zdał sobie sprawę, że może to zrobić. Sprzeciwia się wszelkim ofertom pomocy, ule-czenia, zmoczenia czy odziania w cokolwiek innego niż jego szare, zszargane szmaty. Jest brudny i śmierdzi.

Odgrywanie: Mów mało – oczyma wyobraźni widzisz czę-sto, że jesteś uwięziony, a kilkaset lat ciągłego cierpienia i prze-rażenia dały ci ciszę więźnia. Rób mało – jeden ze strażników może cię zauważyć, a do widocznych celów strzela się najpierw. To jest twoja filozofia i przez większą część czasu trzymasz się jej. Czasami jednak, gdy ci, którzy cię otaczają, potrzebują two-jej pomocy, nie możesz się powstrzymać przed działaniem. Jest to zły zwyczaj, z powodu którego najprawdopodobniej zginiesz, ale... (tak naprawdę Islington robi dużo, horda Mongołów, któ-rych Johnny Gore ujrzał, gdy galopowali przez fabrykę Pentexu, składała się całkowicie z hobgoblinów Koszmaru. Myślał on, że jego wioska płonie z ich rąk i schował się w beczce z wodą).

Adwokat Martins

Natura: Buntownik
Postawa: Cwaniak
Esencja: Dynamiczna
Tradycja: Żadna

Atrybuty: Siła 2, Zręczność 2, Wytrzymałość 2, Chary-zma 2, Oddziaływanie 3, Wygląd 2, Percepcja 3, Inteligencja 4, Spryt 3

Zdolności: Bójka 1, Cwaniactwo 3, Czujność 2, Ekspre-sja 3, Intuicja 2, Przebiegłość 4, Świadomość 2, Uniki 1, Za-



straszanie 3, Badania 2, Broń Palna 2, Etykieta 2, Krycie się 1, Prowadzenie 2, Walka Wręcz 1, Kosmologia 1, Kultura 2, Lingwistyka 1 (angielski i hiszpański), Okultyzm 3, Prawo 4, Śledztwo 3, Zagadki 2

Pozycja: Awatar 1, Przeznaczenie 1, Tajemniczość 1, Wpływy 2

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

Siła Woli: 7

Arete: 4

Kwintesencja: 6

Historia: Podczas swojego trzeciego ataku serca Glen Martins miał wizję: świat nie był taki, jak się wydawał, a rzeczywistość była niczym bibułka dla tych o wystarczająco silnej woli. Niestety, gdy miał to objawienie, jego serce całkowicie się zatrzymało i umarł... a przynajmniej tak sądzi.

Wszyscy dobrzy prawnicy idą do piekła, jest to praktycznie element przekonania amerykańskiej osobowości. Martins oczywiście poszedł do piekła. Jak uwielbiał mawiać, był *bardzo* dobrym prawnikiem.

Skazany na nie mające końca branie w obronę niewinnych i przegrywanie każdej sprawy Martins wycofał się ze „świata” w czymś, co można nazwać rozpaczą. Nie był w stanie uciec, jego moce były słabe i nie mógł się zabić, zaś najlepszym, co mógł zrobić, było usunięcie jego strażników więziennych z widoku na rok czy dwa. Każdy, kto był w stanie widzieć, był zgubiony. Panowie Piekła wskrzeszali, kogo tylko chcieli, kiedy tylko chcieli, a ich tortury były straszne.

Tak naprawdę oni, przynajmniej przez chwilę, byli Progenitorami zakłopotanymi jego sprawą: Umbralne Podziemie przechwytiło bardzo dziwne raporty z zaangażowanej w sytuację Fundacji i uratowało wielu dobrych Maruderów, oszołomionych magów Tradycji i niezwykłych Garou znalezionych, jak błakali się bez zmysłów po pobliskich lasach. Niektórzy z nich rozpoznawali Martinsa jako współwięźnia, uważali, że to on był odpowiedzialny za ich ucieczkę, i zupełnie nie wiedzieli, dlaczego tak się stało. Środki, za pomocą których ich wydostał, są kompletnie nieznane.

Trzy lub cztery lata po jego śmierci miał miejsce cud. Martins wszedł jak zwykle na salę rozpraw. Był poniedziałek, gdzieś za ścianami słychać było deszcz, a on nie pamiętał nic od ostatniej sprawy. Zrezygnowany przeszedł na swoje miejsce i natychmiast zakochał się w więźniarce, której miał bronić. Była piękna, cudownie wystraszona i – z definicji – niewinna. Gdy nakazano wszystkim wstać, wiedział już, że musi ją uratować.

– Pierwsza sprawa: Jego Infernalna Wysokość, Cesarz Siedmiu Piekieł, Dwudziestu trzech i pół Dominiów oraz Gehenny Majoris przeciwko Więźniowi KF54217-A4 – oznajmił woźny.

Martins uchwycił się szansy. Wiedział, że jeśli rozpocznie się proces, dama będzie zgubiona.

– Milordzie! Wygląda na to, że jest pewna nieprawdliwość. Więźnia nie ma w sądzie.

Demon zmarszczył brwi. – Siedzi obok ciebie, człowieku.

– Wysoki Sądzie, ta kobieta nie może być więźniem – powiedział, chwytając plik, który przypadkowo pojawił się przed nią. – Jej papiery są w porządku, to asystentka, na którą zapotrzebowanie złożyłem w lutym. Gdzie – zapytał – jest moja klientka?

I ku jego niezmiernemu zdumieniu, sztuczka podziałała. Miss Zhao doskonale odegrała swoją rolę, sędzia zgodził się i od tego czasu, co przysnaje Martins, wszystko szło coraz lepiej. W pobliżu „pojawiało” się jego biuro, może do niego wchodzić i wychodzić, krążyć plotki o planowanym pojawieniu się nowego ławnika, a Miss Zhao wyglądała na raczej zadowoloną z perspektywy spędzenia reszty wieczności u jego boku.

Cisza: Przynajmniej 4 (sądzi, że jest *martwy* i znajduje się w *piekle*), najprawdopodobniej 8 przed pojawieniem się Miss Zhao. Ma ona nadzieję, że jego szaleństwo jeszcze bardziej opadnie.

Wygląd: Włosy Martinsa rzędą, jego twarz jest pokryta zmarszczkami, a niegdyś pokaźna sylwetka stała się szczupłą. Mimo to jego szare oczy są przenikliwe, głos równie silny i (ośmielmy się to powiedzieć) męski jak zawsze, a jego nowa nadzieja daje godność i determinację niepozornemu podbródkowi i niezbyt pociągającym rysom. Nosi garnitury w każdym stosownym kolorze, krawaty z chińskiego jedwabiu i zazwyczaj ma przy sobie grafitowoszarą teczkę z cielejącej skóry.

Odgrywanie: Nigdy nie pozwalaj się zaskoczyć, nigdy nie poświęcaj się, gdy możesz zachować obojętność, nigdy nic nie podpisuj nie przeczytawszy tego najpierw itd. Demony są bezustannym problemem i być może niektórzy ludzie znajdują się w piekle na podstawie zawyżonych wyroków, jednak w przypadku większości z nich ich grzechy są zapisane aż zbyt wyraźnie. Jeśli nie broniłeś już kiedyś określonej osoby (np. ocaliłeś ją skądś), ufasz jej tylko, gdy otrzymasz od niej jakiś odpowiedni dowód lub też zwrócą się do ciebie byli więźniowie.

Miss Zhao

Natura: Bojownik

Postawa: Tradycjonalista

Esencja: Dynamiczna

Tradycja: niegdyś Bractwo Akashic

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

Zdolności: Czujność 3, Do 3, Ekspresja 2, Intuicja 1, Świadomość 2, Uniki 3, Wysportowanie 2, Broń Palna 1, Etykieta 3, Krycie się 3, Medytacja 2, Prowadzenie 1, Sztuka Przetrwania 2, Walka Wręcz 4, Informatyka 2, Kultura (mandaryńska) 4, Lingwistyka 3 (angielski, kantoński, koreański), Medycyna 1, Okultyzm 2, Prawo 2, Śledztwo 1, Zagadki 3

Pozycja: Awatar 2, Mentor 3, Pamięć Przodków 2, Przeznaczenie 2, Węzeł 2

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

Siła Woli: 7

Arete: 3

Kwintesencja: 5



Historia: Dwa lata po tym jak Haixia Zhao została przeprowadzona przez Kurtynę przez swojego Mentora, opuściła go, by odnaleźć inną ścieżkę. W przeciwieństwie do jakichkolwiek Maruderów Sierot, wiedziała dokładnie, co zrobiła, co powinna zrobić i kto zasugerował jej, aby to zrobiła. Bardzo rozważnie nałożyła na siebie Paradoks i ostrożnie owinęła go wokół siebie, by zostawić swego Awatara wolnym. Gdy starszy Brat Akashic wrócił, zastał tylko jej wiadomość: „Spojrzałam w to, co będzie, i w żadnej z tych przyszłości – nie u Technokratów, nie u Tradycji, nawet nie w twojej, Nauczycielu – nie ma miejsca dla moich Chin”.

Starzec tylko się uśmiechnął i zaczął obserwować niebo, wypatrując żurawi.

Przez następny rok żyła w swoim ojczystym kraju, robiąc to, co mogła, kiedy mogła, starając się utrzymać swoje czarodziejstwo w ukryciu przed przerażonymi „wieśniakami”, którym pomagała. Od czasu do czasu otrzymywała pomoc od innych Maruderów i Braci Akashic (czasami współpracowali nie zdając sobie z tego sprawy). Mentor Miss Zhao nie poinformował swoich kolegów o jej decyzji. Co więcej, kiedy upewnił się, że jej szaleństwo jest „stabilne”, znów się u niej pojawił i kontynuował naukę.

Życie biegło wystarczająco gładko, dopóki Haixia nie ujawniła „pałacowej intrygi”, mającej na celu zezwolenie barbarzyńcom na swobodne osiedlenie się w jej prowincji (rząd ludowy próbował podsyć ekonomię poprzez inwestycje zagranicznych kapitalistów: posunięcie Syndykatu). Wyjechała do Ameryki, by to powstrzymać, nie udało jej się, zo-

stała schwytana, przeszukiwana (co było dość niespokojnym procesem dla wszystkich zaangażowanych w sprawę), po czym przekazana Progenitorom do badań. Fundacja, do której została zabrana, była oczywiście więzieniem Adwokata Martina.

Choć trzymano ją pod działaniem silnych środków uspokajających, monitorowano, szturchno, nakłuwano, a w końcu umieszczono w cylindrycznym szklanym zbiorniku, w którym miała oczekiwać na wiwisekcję, nie można powiedzieć, by umysł Haixii był nieaktywny – a da się nawet przyjąć, że jej oraz Martina Awatary były całkiem zajęte. W swoich ospałych snach stała się świadoma znajdującej się w pobliżu nieprzyjemnej osobowości. Jedna zaspana maczka jej umysłu sięgnęła na zewnątrz i zauważyła, że znajduje się w wyjątkowo dziwnym otoczeniu.

Stała przy wysokim stole, dziwnie ubrana i w bolesnych butach. Przed nią majaczyła jeszcze wyższa kombinacja biurka oraz platformy, nad którą górowała skrzywiona postać odziana na czarno i w białej peruce. Odwróciła się lekko i tuż przy sobie zobaczyła, w jeszcze dziwniejszym stroju, szczupłego i uroczego mężczyznę o oczach jastrzębia. Miss Zhao, jak zwrócił się do niej ów nowy sojusznik, nie zdawała sobie sprawy, że uciekają, dopóki nie było już po wszystkim.

Teraz Miss Zhao pozostaje z Martinem z miłości i dla wspólnego bezpieczeństwa. Jest świadoma, że nie jest w stanie funkcjonować normalnie, dopóki jej dusza jest w służbie Niebiańskich Dworów.

Cisza: Podstawa 3. Haixia odnalazła w szaleństwie swoje Chiny, jednak Środkowe Królestwo jest tak rozległym, fantastycznym i uporządkowanym miejscem, że niewiele elementów rzeczywistego świata może zostać wyraźnie przetransponowanych na jej kategorii (np. raczej liczydła niż kalkulatory), zaś te, których się nie da, są łatwo wyjaśniane jako zaklęcia lub klasyfikowane do licznych dziwactw chińskiej mitologii i legend. Swoje życie sprzed Cisy pamięta tak, jakby było wyraźnym snem.

Wygląd: Miss Zhao wygląda na około 25 lat, co jest prawdą, oraz na bardzo kruchą i delikatną, co już nie jest prawdziwe. Jest olśniewająco piękna i (gdy ma na sobie odpowiedni strój) sprawia wrażenie, jakby właśnie zeszła z obrazu mistrza malarstwa. Zazwyczaj jednak jej garderoba mniej pasuje do jej gracji, niebieskie jeansy i koszulka wyglądają jak szata chłopca, a będąc czarodziejką woli wtopić się w tłum.

Odgrywanie: Twoim celem jest ochrona Środkowego Królestwa, a twoim jedynym credo są jego tradycje. Wiesz dokładnie, co robisz, i jakie jest twoje miejsce w wielkim schemacie. Działaj bez arogancji. Również należysz do ludu i żaden ich problem nie jest zbyt mały, abyś nie mogła się nim zająć i im pomóc.

Gdy napotykasz inne Przebudzone stworzenia, nawet wampiry, traktuj je z szacunkiem, na jaki zasługują, i w sposób, który rozumieją, nawet jeśli pojawia się konieczność zabicia ich. Oczywiście demony (Nephandi, Fomori, *barabbi*) nie otrzymują takiego przyjęcia.



Medea

Natura: Tradycjonalista

Postawa: Fanatyk

Esencja: Pierwotna

Tradycja: niegdyś Verbena

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

Zdolności: Bójka 4, Cwaniactwo 1, Czujność 4, Ekspresja 3, Intuicja 5, Przebiegłość 4, Świadomość 4, Uniki 3, Wysłuchanie 3, Zastraszanie 5, Autorytet 4, Broń Palna 1, Etykieta 1, Krycie się 3, Medytacja 3, Sztuka Przetrwania 5, Technologia 1, Walka Wręcz 5 (sierp), Kosmologia 9, Kultura 1, Lingwistyka 7 (jej zwyczajowym językiem jest grecki), Medycyna 3, Nauka 1, Okultyzm 4, Prawo 1, Zagadki 5

Pozycja: Awatar 4, Biblioteka 3, Marzenia 2, Przeznaczenie 5, Sprzymierzeńcy 5+ (między innymi wataha Czarnych Furi), Tajemniczość 3, Talizman 4

Sfery: Korespondencja 4, Entropia 4, Siły 5, Życie 6, Materia 5, Umysł 5, Pierwsza 5, Duch 5, Czas 4

Siła Woli: 10

Arete: 10

Kwintesencja: 13

Historia: Jest to, tak naprawdę, prawdziwa bogini, mitologiczna i śmiercionośna Medea, córka króla Kolchidy, żona Jazona Argonauty. Po znanych z historii wydarzeniach z okresu jej związku z tym bohaterem (podczas którego, jak sobie może przypominać, zabiła swojego młodszego brata, ojca Ja-

zona, jego przyszłą narzeczoną, własne dzieci oraz wiele innych pomniejszych postaci zanim została wygnana), całkowicie znikła. Legenda głosi, że nigdy tak naprawdę nie umarła, lecz zamiast tego udała się prosto na Pola Elizejskie.

Legenda prawie mówi prawdę. Medea, wyprowadzona z równowagi przez (politycznie konieczną) zdradę Jazona, trudy wygnania oraz własny smutek, zaczęła szukać pociechy wśród nieludzkich duchów Umbry. Przez dwa tysiące lat przemierzała świat duchów, do Grecji wracając dopiero w 1346 r. To, co odkryła po powrocie, zszokowało ją i wprowadziło w zakłopotanie, więc przez pięćdziesiąt lat obserwowała w milczeniu z Umbry. Rękawica była z pewnością silniejsza... driady rzadsze, a satyry nieuchwytni. *Gdzie byli bogowie?!*

W końcu ich znalazła, w nowym przebraniu, i rozmawiała z wysłannikiem jednego z nich, choć nie wiedziała, którego. Chrześcijańskie imię nic dla niej nie znaczyło, zaś olimpijskie nigdy nie zostało jej podane. Po owej rozmowie wzrosło jej zdumienie i smutek, z pewnością nic nie mogło się oprzeć czasom, które miały nadejść. Dano jej jednak wybór stania się Maruderką, na zawsze Wolną od sieci, którą Technokracja już wtedy zaczęła snuć. Przechadzała się wśród tego, co pozostało z zapamiętanych przez nią zagajników. Obserwowała, jak katedry powstają z ruin świątyń, i wiosną podjęła decyzję.

Medea jest jedyną znaną aktywną Wyrocznią Maruderów i jako taka jest usilnie poszukiwana: Technokracja chce ją zabić, Nephandi jeszcze bardziej pragną jej śmierci, Bai Dai chcą ją przeciągnąć na swoją stronę, a Umbralne Podziemie praktycznie ją czci. Tradycje nie ustaliły jeszcze swojego stanowiska. Z jednej strony, *jest* Maruderką, z drugiej jednak, jeśli nie wie czegoś o Umbrze, to nie warto się tego dowiadywać. Poza tym, podjęcie bezpośredniej decyzji wymusiłoby jakieś działanie, a nikt nie chce mieć do czynienia z Medea oraz liczącą dwadzieścia członkiń watahą Czarnych Furi, która jej towarzyszy.

Co więcej, wiadomo o tym, że Mówcy Marzeń i Verbena ją czczą, w małym stopniu, jako rodzaj żyjącego reliktu. Możliwe jest, by Medea od czasu do czasu przyjmowała studentów nie będących Maruderami, a to z pewnością tłumaczyłoby ich zainteresowanie.

Większość czasu ze swoich krótkich pobytów na Ziemi Medea spędza na oczyszczaniu europejskiej Umbry z paskudnych istot, atakując gniazda Nephandi lub też odzyskując skradzione albo zagubione Talizmany dla Garou, Mówców Marzeń czy Verbena (w dowolnej chwili może mieć przy sobie praktycznie dowolną zabawkę). W razie potrzeby jest podobno osiągalna za pomocą jednego z pięciu sposobów, z których najbardziej można polegać na przyjaznym (najlepiej kobiecym) kontakcie ze szczepem greckich Czarnych Furi (choć jest to również najwolniejsza metoda).

Cisza: Podstawa 2. Medea wierzy, że świat jest taki, jakim był za Bohaterskich czasów, i umysłem jest zazwyczaj w starożytnej Grecji. Nie jest świadoma tego, że czas upływa rok za rokiem, choć nie ma problemu z jego chwilowym upływem. Jej szaleństwo jest w stanie się dostosować, być może z powodu wcześniejszego ostrzeżenia, jakie otrzymał jej Awatar. Większość różnic pomiędzy jej rzeczywistością a Światem

Mroku jest czysto kosmetyczna, zaś gdy *naprawdę* musi mieć do czynienia z czymś na nowoczesnym poziomie, postrzega to jako obcą magię. Czarne Furie są szczęśliwe mogąc wyjaśniać jej wszystko w kategoriach, z którymi jest ona w stanie sobie poradzić, choć niekoniecznie zrozumieć.

Wygląd: Sporo czasu zajęło Medei dostosowanie się do nowoczesnej mody, jednak po sporym wysiłku ze strony Furii zaadoptowała bardziej praktyczny sposób ubierania się. Luźna biała bluzka z kołnierzem obszytym klejnotami, która przynajmniej *drapuje się* niczym stroje, do których przywykła, oraz czarne obszernie spodnie z mnóstwem kieszeni. Ma długie, czarne, faliste włosy, które wymykają się ze wstążek i opadają na jej twarz przy najbliższej prowokacji, niebiesko-czarne oczy, w których *bez przerwy* odbija się światło, oraz gładką skórę, która błyszczy, zwłaszcza w walce.

Odgrywanie: Jesteś kapłanką-renegatką w świecie mężczyzn, chronisz Matkę przed niebezpieczeństwem, z którego oni nie zdają sobie jeszcze sprawy. Jesteś tym gorączkowym egalitaryzmem, który panował w ateńskim społeczeństwie „obywatelskim”. Jesteś matką, której dzieci były bezwartościowe i pozbawione należnych im z racji urodzenia praw po prostu z tego powodu, że były *twoje*. Nie powinnaś była ich zabić, nie powinnaś była zabić swego brata, lub też tej smarkuli, którą miał poślubić Jazon – i czasami ich krzyki nawiedzają cię w nocy. Te dzieci, które przyszły do ciebie po odpowiedzi... czy odkryły pułapki, jakie zastawiła na nich ich własna kraina? Czy znają niebezpieczeństwo? Chcesz sprawić, żeby słuchały... i ujrzały... że nadchodzi czas umierania, a jak na razie tylko Furie i szaleńcy wiedzą, czym on jest.

Stephen z Warwick

Natura: Samotnik

Postawa: Architekt

Esencja: Wzorcowca

Tradycja: niegdyś Verbena

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

Zdolności: Bójka 0 (4), Cwaniactwo 1 (3), Czujność 3, Ekspresja 4, Przebiegłość 2 (4), Świadomość 1 (4), Unik 1 (3), Wysportowanie 2, Badania 5, Broń Palna 3, Etykieta 3, Krycie się 0 (4), Prowadzenie 1, Sztuka Przetrwania 0 (5), Technologia 2, Walka Wręcz 2 (4), Informatyka 2, Kosmologia 1 (3), Kultura 3, Lingwistyka 6, Medycyna 1, Nauka 1, Okultyzm 1 (4), Prawo 1, Śledztwo 2, Zagadki 4, Znajomość (wszystkie Znajomości na 1)

Pozycja: Awatar 5, Biblioteka 5, Przeznaczenie 3, Sprzymierzeńcy 4 (ZUR, paru śmiertelników, którzy nie wiedzą nic o jego drugim życiu, a także brytyjski szczep wilkołaków Fianna, który ma na niego oko pomiędzy okresami świąt), Tajemniczość 4

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

Siła Woli: 7 (9)

Arete: 6

Kwintesencja: 5

Historia: Choć teraz jest znany jako kulturalny i szanowany profesor Stephen Frewin Warwick, jest słynnym łowcą (najbardziej znanym z powodu Krowy z Warwick) oraz znawcą legend z dziesiątego wieku. Po dołączeniu do Verbena, gdy miał trzydzieści kilka lat, więcej czasu spędzał na badaniu Umbry niż lasów, a w końcu przeszedł do innych krain.

W przeciwieństwie do Medei, Stephen spędził większość czasu badając jedną Dziedzinę: Arkadię. Po spędzeniu tam siedmiu lat powrócił na Ziemię i nie zdziwił się zbytnio widząc, że upłynął tu ponad wiek. Nie był to dobry czas dla jego ludu. Niedawno miała miejsce inwazja Normanów, dawne społeczeństwo legło w gruzach, a chrześcijanie zabezpieczali swoje prawa do najlepszych majątków. Verbena robili, co tylko mogli, jednak dla przenikliwego umysłu Stephena odpowiedź była oczywista: za kolejne sto lat nawet jego język ulegnie zapomnieniu, zaś mnisi dzięki swoim piórom zmienią historię *do tyłu*, by wymazać to, co pozostało z jego ludu.

Wrócił do Umbry z planem: jeśli rzeczywistość do tego dopuści, ocali tak wiele, jak tylko może. Fey z Arkadii mieli swoje własne kłopoty i nie mogli zwracać większej uwagi na rozgorączkowanego natręta, jednak przez kilka tygodni cieszył się ich pomocą i wiele rzadkich oraz niezwykłych stworzeń dotarło w tym okresie do Dziedzin Horyzontalnych.

Następnie Stephen wrócił do domu i dołączył do mnichów. Aby upewnić się, że nikt o nim nie pamięta, musiał się całkowicie poddać... niemal.

Przez sześćset lat Stephen z Warwick przemieszczał się z jednego miejsca nauczania do innego. Doskonale zlewa się ze śred-



dniowiecznymi, pracującymi przez cały rok skrybami, zgarbionymi nad swoją pracą w pałacach, opactwach, kolegiach i uniwersytetach, odkąd zaczęły się zapisane wspomnienia. Przez 357 dni w roku jest kulturalnym, racjonalnym wykładowcą, ani trochę nie wierzącym w badane przez siebie mity. Tylko pomiędzy zachodem słońca przed i wschodem, po ośmiu najważniejszych dniach świątecznych swojej religii pamięta, kim jest naprawdę. W tym czasie Stephen z Warwick zajmuje się problemami profesora Warwicka, przenosząc go z uczelni na uczelnię, by ukryć jego długowieczność, pozbywając się okolicznych ciekawskich Przebudzonych, utrzymując więzi z Garou oraz przyjaznymi Maruderami oraz wszystkim innym, czego wymaga okazja.

Ostatnio sytuacja stała się bardziej złożona i najprawdopodobniej niebezpieczniejsza, z tego, co może stwierdzić dowolna osoba z zewnątrz. To pierwszy raz, gdy Stephen pozostawił profesora z nazwiskiem, które przypomina jego prawdziwe imię, i nikt nie odkrył jeszcze, dlaczego. Po drugie, więzi Stephena z miejscowymi Garou są silniejsze niż kiedykolwiek: umawia się z młodą Filodoks ze szczepu. Poza tym Johnny Gore właśnie nieświadomie wsadził palec pomiędzy tryby. Nie ma co dyskutować, jak stabilna jest Cisza osoby o rozdwojonej osobowości. Profesor powinien, teoretycznie, całkowicie zapomnieć o wizycie krukolaka... jednak może ona również dopuścić do sytuacji, że na powierzchnię wyłoni się osobowość łowcy. Jeśli tak się stanie, a Bai Dai pojawią się tam przed watahą Johnny'ego, miejscowymi Garou, ZUR lub (to nowatorska idea) twoją trupą, być może trzeba będzie za to sporo zapłacić.

Cisza: Podstawa 1. Zazwyczaj w relacjach Warwicka ze Światem Mroku nie występują trudności. Cały problem pole-

ga na tym, że profesor jest więcej niż ignorantem, jeśli chodzi o magię. Jest całkowicie bezbronny przez 357 dni w roku (choć znajduje się pod strażą szczepu Fianna). Co jednak ciekawe, aktualny wampirzy książę najbliższego miasta ogłosił moratorium na wtrącanie się w sprawy jakichkolwiek osób ukrywających swą prawdziwą naturę, więc Warwick jest na jakiś czas bezpieczny z tamtej strony.

Wygląd: Profesor Warwick nosi tradycyjny strój wykładowcy uniwersyteckiego, zaś poza akademickim odzieniem jego garderoba zawiera lekko wytarte tweedy oraz zaimpregnowane pyłem z kredy koszule. Ma krawaty jedynie ze szkół, w których aktualnie pracuje, zawsze zawiązane w koślawy węzeł windsorski. Ma srebrno-siwe włosy, długie, jeśli tylko otoczenie na to pozwala (na przykład teraz) oraz nie zwracające uwagi orzechowe oczy, jednak otaczająca je twarz jest miła i zatroskana nawet o najmniejszą rzecz. Niemalże studentów znalazło pomoc (bardziej różnorodną niż by się spodziewali lub by o tym wiedział profesor) w jego biurze.

Odgrywanie: Jako profesor bądź swoim ulubionym dystingowanym nauczycielem. Pamiętaj, że nie ma czegoś takiego jak magia, szanuj jednak fakt, że w każdej epoce istnieją osoby na tyle przesądne, by w nią wierzyć... w końcu gdyby ich nie było, zajmowałbyś się Szekspirem, nieprawdaż?

Jako łowca, Stephen z Warwick, bądź zawzięty w obliczu zagrożenia i uprzejmy w obliczu słabości. Ochraniaj bezbronych i pozbawionych nadziei, broń swoich tajemnic i ciesz się nocą oraz polowaniem, gdy tylko możesz... zawsze jednak wracaj do domu przed świtem.



Stworzenia



Niezwykle istotnym jest pamiętać, iż niegdyś najbardziej wyedukowany uczony roześmiałby się szczerze, gdyby usłyszał, że feniks jest mitem, podobnie jak my zrobilibyśmy dzisiaj, gdyby ta wiadomość dotyczyła słonia.

– Profesor Stephen F. Warwick, *Bestiariusz zapomnianych*

Wszystkie poniżej opisane stworzenia są powiązane z Maruderami. Pamiętaj, że nawet jedna z owych bestii jest niezwykle nieprzewidywalnym uzupełnieniem twojej sagi. W książce tej zamieściliśmy jedynie stworzenia z górnej półki: niezależnie od swojej rzeczywistej użyteczności lub skuteczności w walce są one zazwyczaj w stanie dostać się samodzielnie tam, gdzie pragną. Zdolność ta jest ich najbardziej podstępna cecha – jeśli wrogowie Maruderów mogą dosłownie wyciągnąć gryfa z kapelusza, jesteś w kłopotach. Korzystaj z nich oszczędnie i zwracaj uwagę, jak reaguje twój świat oraz równowaga gry zanim rzucisz ich zbyt wiele.

Mimo to, jeśli Maruderzy są istotną częścią twojej sagi, możesz zechcieć upolować (mówiąc metaforycznie) jeszcze więcej stworów, by nękały twoich graczy. Cóż, masz szczęście: wiele wydanych już dodatków do **Wilkołaka** jest upchanych potworami, wraz z cechami oraz sposobami ataku. Narratorom, których nie zadowala nic oprócz ich własnych stworów, polecamy jako inspirację **Księgę Bestii**, dokonane przez T. H. White'a tłumaczenie dwunastowiecznego bestiariusza.

Bestie

W końcu, stworzenia wykorzystują powietrze i morze. To znaczy, jeśli gdzieś są jakieś złoza, ktoś musi ich używać, czyż nie? Wtedy nie będzie problemu ze złym trawieniem, wielkością skrzydeł i tak dalej, bowiem zatroszczy się o to magia. Wow!

– Terry Pratchett, *Straż, straż*

Poniższe stworzenia (jedne z najdziwniejszych w Umbrze, czy to powiązane z Maruderami, czy też nie), są *thaumozercami* (dosłownie – zjadaczami magii). Tak naprawdę tym, co konsumują, jest Kwintesencja, zazwyczaj jako Hausty.

Choć ta ukryta magia dała niektórym z nich dość znaczne moce, w tym zianie ogniem, telepatię, petryfikację, duchową podróż oraz zdolności lecznicze, większość thaumozerców zniknęła z powierzchni Ziemi – po prostu nie ma wystarczającej ilości Haustów, by mogły przetrwać (spytaj dowolnych pięciu Adeptów). Wiele thaumozerców całkowicie wymarło bądź istnieje jedynie jako duchowe stworzenia we wspomnieniach Gai. Mogą one być przyzywane przez Maruderów, jednak nie przekroczyć Rękawicy, chyba że przygotowano dla nich ciało.

Reszta magicznych stworzeń została wyprowadzona z planety przez troszczących się o nie magów (głównie Mówców Marzeń), zmienny rodzaj (głównie Gurahl, czyli niedźwiedziolaków), Maruderów (zwyczaj rozpoczęty przez Stephena z War-



• AS •

wick), Fey oraz rozmaite sługi Żmija... pisarz odmawia komentarza, dla jakich strasznych celów miało to miejsce – albo też same się wydostały, najpierw do Umbry, a później do innych Dziedzin, za pomocą własnych umiejętności. Właśnie te opisano poniżej.

Ohydny śnieżny człowiek

(Prawidłowo powinien być nazywany Górskim Yeti, ale ohydny to takie fajne słowo.)

Atrybuty: Siła 6, Zręczność 4, Wytrzymałość 4, Charyzma 2, Wygląd 2, Percepcja 2, Inteligencja 1, Spryt 2

Zdolności: Bójka 2, Czujność 1, Zastraszanie 4, Krycie się 2, Sztuka Przetrwania 5

Obrażenia: 8 kości pazury, ST 6, 5 kości ugryzienie, ST 8, 6 kości uścisk, ST 7

Dawka Haustu: Jedna miarka Haustu na godzinę na Ziemi właściwej. Może sam wyciągać energię z planet (około jeden punkt miesięcznie).

Yeti Wyżynny, w przeciwieństwie do swojego nieprzyjemnego kuzyna Nizinnego Yeti, jest łagodnym, wszystkożernym stworzeniem. Ta wielka, niemal pozbawiona szyi istota, uroczo przewana przez swoich panów Bomuś, zachowuje się raczej jak leniwiec o rozmiarach Garou. Jego czarne jak węgiel oczy niemal giną w masie śnieżnobiałej, krzaczastej sierści, dając mu wygląd zaspanego. Efekt ten jest jednak całkowicie negowany przez pięciocentymetrowe kły i pazury niczym haki do wspinaczki.

Na Ziemi Yeti żył, gdy tylko się dało, powyżej linii śniegu, przedkładając rozrzedzone powietrze, dobry widok i porosty nad pełne drapieżników niższe okolice. Dopóki jednak ten gatunek nie stał się thaumożerny, ciągle padał ofiarą Yeti Nizinnych i dolatujących wysoko roków. Wyższy poziom Haustów dostępny w jego pierwotnym otoczeniu pozwolił mu w końcu spędzać czas w bezpieczniejszych regionach, a trudności w zdobywaniu ich w późniejszych stuleciach wypłeniły mniej inteligentnych osobników. Dzisiejsi Yeti, żyjący w Dziedzinach Umbralnych oraz Chimerach, są jedynie trochę sprytniejsze niż genialne orangutany.

Zaatakowane Yeti zwykły uciekać (czasami zabierając ze sobą swych protestujących panów). Na płaskich terenach są w niekorzystnej sytuacji, na krótkich dystansach są w stanie osiągnąć może trzydzieści pięć kilometrów na godzinę. Na niepewnych powierzchniach, jak góry, tereny zalesione, dżungla, czy też typowa dzielnica miejska, osiągają maksymalnie czterdzieści pięć – wystarczy, by przegonić wszystko, co je ściga w miejskim ruchu lub gęstych zaroślach. Różnica ta jest związana z niezwykle silną górną połową ciała stworzenia.

Jeśli Yeti zostanie zmuszony do walki, te same potężne ramiona mogą sprawić zdumiewające lanie; Siła +2, gdy w grę wchodzi też pazury. Ukochaną taktyką Yeti są niedźwiedzie uściski, zamaszyste cięcia pazurami, a także manewr polegający na obróceniu głowy przeciwnika. Poza tym stwory te ważą ćwierć tony i nieuważny mag, który utkwi pod jednym z nich, z pewnością będzie tego żałował.

Jeśli Maruder jest choć trochę odpowiedzialny, Bomusie nie są wzywane do walki. Są znacznie bardziej efektywne jako zwierzęta stadne, tragarze czy towarzysze. Wielu Maruderów spoza





świata uważa Yeti za doskonałych kompanów w ich wyprawach do Bliskiej Umbry lub też do Dziedzin Horyzontalnych, bowiem stworzenia (jeśli się ich nie atakuje) są zarówno uprzejme, jak i chętne do pomocy.

Chi-rin

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

Zdolności: Bójka 3, Czujność 3, Świadomość 3, Uniki 3, Krycie się 2, Sztuka Przetrwania 4

Atuty: Czytanie Aury (wykrywa prawdziwą naturę istoty; Percepcja + Świadomość, ST 7), Krok w Bok, Lot (15 metrów na turę)

Obrażenia: 4 kości róg, ST 6, 5 kości kopnięcie, ST 7, 3 kości ugryzienie, ST 6

Dawka Haustu: Dwie miarki na miesiąc w Dziedzinach (oprócz tego co sam uzyskuje), chyba że okolica jest bardzo silnie magiczna.

Chi-rin są jednymi z niewielu stworzeń Porządku nie skażonych szaleństwem Tkaczki. Niegdyś były półumbralnymi stworzeniami i usilnie poszukiwali ich chińscy cesarze, bowiem pojawienie się chi-rin było znakiem od niebios, że władza cesarska była sprawiedliwa i pobłogosławiona. Ostatni cesarz zmarł dziesięciolecie temu, a chi-rin opuściły świat na długo przed nim.

Nie są inteligentnym gatunkiem, choć są dość bystre jak na roślinożerców. Chi-rin robią również wrażenie – czasami wydaje się, że klejnoty Gai zostały jej odebrane, by mącić jej sny. Mają sierść o podobnym wzorze co żyrafy i lamparty, a jej kolor sięga od bladego złota z czerwono-brązowymi plamami do głębokiej wiśni z granatowo-czarnymi łatami – czasami wszystko na tym samym zwierzęciu: ciemna głowa i szyja, które jaśnieją do niemal białych, ozdobionych żółtym nóg. Żyrafa została raz wzięta za chi-rin.

W Umbrze stworzenie jest często mylone z zachodnimi jednorożcami, bowiem ma pojedynczy róg, jest on jednak szerszy i bardziej zakrzywiony niż u *unicornis minor*. Dorosłe samce są mniej więcej rozmiarów kozła, zaś damy są trochę mniejsze.

Ocalałe chi-rin współpracują teraz z Maruderami i będą uciekać przed niesprawiedliwością lub skazą Żmija. Są w związku z tym wysoko cenione w Umbralnym Podziemiu, jeśli chi-rin akceptuje nowo przybyłego, Fundacja może mu całkowicie zaufać. Niestety, nie można ich zabrać na pozabawianą lasów Ziemię. Oprócz Problemów związanych z Kwin-tesencją, manifestacje zepsucia osłabiłyby i zabiły je w przeciągu kilku minut. Istnieją opowieści o chi-rin ratujących Maruderów przed Nephandi lub Technokracją, gdy przekraczały Rękawicę i wciągały Marudera z powrotem ze sobą, lecz również wiele chi-rin zginęło w trakcie tych prób, zresztą żadna z opowieści nie została potwierdzona.

Albo chowają się bardzo dobrze, podróżują z członkami Podziemia, albo też żyją w fortcach Maruderów (które zwykły być zielone i świeże, a przynajmniej naturalne i czyste – kawałek pustyni jest zawsze mile widziany). Jeśli mała kabała Tradycji jest wolna od zepsucia, może mieć szansę spotkać chi-rin. Napotkani przez nich Maruderzy (z grona tych bar-



dziej świadomych) uszanują poglądy zwierzęcia, lecz mimo to zachowają ostrożność.

Ukraiński ognisty ptak

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

Atuty: Lot (20 metrów na turę), Ogień (tylko na siebie, utrata 3 Poziomów Zdrowia na turę przy kontakcie fizycznym)

Dawka Haustu: Dla płonącego ptaka około 5 na miesiąc w Dziedzinach albo 5 na godzinę w Statycznej Rzeczywistości. Gdy ptak wyczerpie zapasy, przestanie się palić, a jeśli znajduje się na Ziemi, zginie w przeciągu dnia.

Choć najbardziej znany z płonącego drzewa i ptactwa wodnego jest legendarny egipski feniks, terroryści Maruderów uważają ukraińską różnorodność za znacznie odpowiedniejszą do ich celów. Powiedzmy, że mniej lotny niż jego śródziemnomorski kuzyn, ognisty ptak jest prawdziwym piechurem w warunkach walki.

Wyglądem stworzenie to mocno przypomina oliwne malunki ze swojej ojczyzny: jest w kolorze płomieni, ma niskie ciało i długą szyję. Upierzenie na jego skrzydłach jest spektakularne, bowiem główne pióra są niezwykle duże, głębsze w odcieniu niż ciało i zwężają się do wąskiego szpicu tuż za resztą. Poszarpany „czub”, który w ludowych opisach zakrywa szyję, jest tak naprawdę odzwierciedleniem płomieni otaczających ptaka. Są one najlepiej widoczne na najwęższych częściach głowy.

Choć ognisty ptak jest za słaby na bezpośrednie ataki (w przeciwieństwie do, na przykład, skał), ogromna temperatura jego upierzenia czyni go użytecznym sojusznikiem. Często przeprowadza się je przez Rękawicę w niewygodnych miejscach, jak laboratoria chemiczne czy magazyny narkotyków.

Ognie feniksa, płonący quetzal-tototl, bazyliszek i ukraiński ognisty ptak mają jedną wspólną cechę: nie można ich stłumić za pomocą normalnych środków. W związku z tym, że stworzenia spalają Hausty, nie ziemską substancję, woda czy odcięcie dopływu tlenu nie dają efektu. Magia działa, jednak należy zastosować przynajmniej Siły 4 lub Pierwszą 3 (bezpośrednia kontrola ognia lub oddzielenie Haustu), aby „zgasić” samego ptaka. Mniej utalentowani magowie będą musieli zastosować sikawki i wiadra na obiektach, które ptak zapali.

Gryf

Atrybuty: Siła 5, Zręczność 4, Wytrzymałość 6, Charyzma 2, Oddziaływanie 3, Wygląd 1 (chyba że naprawdę lubisz orły), Percepcja 4, Inteligencja 3, Spryt 4

Zdolności: Bójka 4, Czujność 2, Ekspresja 2, Intuicja 3, Przebiegłość 2, Świadomość 3, Uniki 5, Wysportowanie 4 (aerobatyka), Zastraszanie 3, Etykieta 4, Krycie się 3, Kosmologia 3, Kultura 4 (łaciaty lud), Lingwistyka 2 (albo więcej), Medycyna 4 (głównie weterynaria), Okultyzm 3, Prawo 3 (nie ludzkie), Zagadki 3

Atuty: Lot (10 metrów na turę), Krok w Bok

Siła Woli: 7

Obrażenia: 7 kości pazury lub ugryzienie, ST 7

Dawka Haustu: Jeden na miesiąc w Umbrze lub Dziedzinach, dwa na tydzień na Ziemi – a tę ilość jest w stanie sam zdobyć. W związku jednak z tym, że są to inteligentne bestie, są zbyt mądre, by pozostawać zbyt długo w tej usianej niebezpieczeństwami krainie.

Gryf, dobrze znana postać z klasycznej mitologii i heraldyki, był jednym z ostatnich thaumozerców, którzy znikli z Europy. Podobno Lewis Carroll rozmawiał z ostatnim zanim opuścił on Anglię, a w *Alicji w krainie czarów* nie ma niczego, co mogłoby temu zaprzeczyć. Jego charakterystyka gryfa jest dość prawidłowa i wygląda na to, że została również opisana bądź przekazana Tennielowi.

Przednia część gryfa (głowa, szpony na przednich łapach, ramiona, skrzydła) pochodzi od złotego lwa, jednak tylna (od łopatek w tył) należy do afrykańskiego lwa. Jego temperament jest zagadkowy: jeśli pobudzisz jego ciekawość, jesteś bezpieczny i możesz otrzymać wykład o porządku wszechświata. Jeśli wydasz mu się głupi, może cię zignorować bądź też zjeść na obiad. Nie poleca się magyi kontrolującej. Gryfy mają dobrą pamięć i brak cierpliwości do głupców.

Maruderzy, którzy traktują je dobrze i mądrze, odnajdują w nich chętne oddziały szturmowe, szczególnie skuteczne przeciwko Ludziom w Czerni... słynne, połączone wspomnienia LwC wydają się skracać, gdy napotykają gryfy (być może jest to wynik przeładowania Paradoksem) i nie odkryli jeszcze odpowiedniej strategii przeciwko tym stworzeniom. Wielu LwC zginęło w szoku, gdy gryf pojawił się ze swoimi dwoma parami pazurów oraz dziobem, z powietrza, momentalnie. Zwykła broń na to nie działa.

Sfinks

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

Zdolności: Bójka 3, Cwaniactwo 4 (finanse), Czujność 3, Ekspresja 4 (poezja), Intuicja 5, Przebiegłość 5 (łamiągłówki), Świadomość 4, Uniki 3, Wysportowanie 2, Zastraszanie 3, Badania 4 (historia), Etykieta 3, Krycie się 4 (hacking), Sztuka Przetrwania 4 (krzaczasty step), Technologia 2, Informayka 4, Kosmologia 3, Medycyna 1, Nauka 1, Okultyzm 4, Śledztwo 3, Zagadki 5 (łamiągłówki)

Atuty: Zmiana kształtu (w ludzkiego maga), Holistyczna immersja (pozwala mu objawiać się poza Siecią, nie wymaga komputera)

Sfery: Siły 3, Umysł 3, Pierwsza 3

Arete: 6

Siła Woli: 8

Obrażenia: 5 kości pazury, ST 6, 4 kości ugryzienie, ST 8

Dawka Haustu: W Sieci niepotrzebna. Jeśli sfinks nie jest duchowym stworzeniem i jest w stanie pojawiać się na Ziemi, potrzebuje Kwintesencji tylko w swojej naturalnej formie, albo też w formie „centaura” (dwa punkty dziennie dla oby-



dwu). Jako humanoid pasuje doskonale do rzeczywistości jako mag Sierota i normalnie przyjmuje Paradoks. Im dłużej jednak przebywa na Ziemi, tym bardziej „prawdziwa” staje się ta tożsamość.

Tak naprawdę na Ziemi wciąż żyje jeden sfinks (mniej więcej) – lubiąca łamigłówki, ludożerca bestia siedząca niczym mina w mało używanym sektorze Cyfrowej Pajęczyny. Jak dotąd jego spore zdolności nie dopuściły do niej błakających się Technokratów (a przynajmniej żaden Technokrata nie doniósł, że ją widział), zaś inni mieszkańcy Sieci znają ją głównie dzięki wzorcowi „korytarzy”, jakie zamieszkuje – zakurzonych, przypominających grobowce tuneli, opuszczonych pałaców, piramid-labiryntów oraz zapleśniałych bibliotek pełnych pokrytych pajęczynami zwojów. Jest wiele okien wychodzących na dziwne, pokryte krzakami zbocza, jednak żadnych drzwi na zewnątrz.

Nie wiadomo, w jaki dokładnie sposób pojawiła się ona w Sieci, choć „Wyrzutek” Hess, niesławny eks-Wirtualny Adept (teraz Maruder, wierzy, że jest demonem wyrzuconym z piekła za to, że był zbyt miły) twierdzi, że był duchem strażniczym przywiązany do Góry Qaf przez Ahl-i-Batinich. Jeśli tak, to dzika kraina poza ścianami jej wilgotnego Legowiska może być równie dobrze rozległą okolicą samej góry.

Sieciowy sfinks wygląda raczej jak tradycyjne greckie przedstawienie *kobiecych* sfinksów, nie egipskich męskich. Ma długie, kręcone, ciemne włosy, zebrane na plecach w tradycyjnym greckim stylu, a ich cebulki sięgają daleko w głąb pleców, bowiem jest to również jej grzywa. Ma ludzką twarz, szyję oraz piersi, lecz ciało lwicy. Wydaje się być również zdolna do przemiany w rodzaj lwa-centaura z sześcioma kończynami (cztery nogi, dwie ludzkie ręce), a wtedy jest człowiekiem od talii. To, czy może wyglądać jak człowiek, czy też nie, jest otwartą kwestią, jednak Wyrzutek był niedawno widziany z kobietą o śródziemnomorskim typie urody, którą przedstawiał jako „Dido Ceuthonymus”. Plotki krążą szeroko.

Wędrowcy sieci, którzy są wystarczająco odważni (bądź głupi), by wejść do jej domu, najczęściej zastają jedynie puste pomieszczenia i czują, że są obserwowani. Zgodnie ze słowami jednej Elektrodynowej Divy: „... jakby się było dzieciakiem idącym przez salon – nie mile widzianym, nie niemiłe widzianym, lecz tolerowanym z sympatią i odsuwany natychmiast, gdy znajdzie się na półtora metra od chińskiej porcelany.” Niektórzy mówią, że gdy uwierzyli już, iż się zgubili, odnaleźli bibliotekę i *wiedzieli*, że pozwolono im czytać... bardzo uważnie. Wielu początkujących magów szuka Legowiska w nadziei, że oni również otrzymają pozwolenie na przeprowadzenie tam badań.

Czasami nie wracają. Możliwe, że sfinks zasmakowała w ludzkim „ciele” (w tym przypadku w żyjącym umyśle), albo też jest to sprawka nadmiernie zazdrosnych Maruderów czy też nienawiści do złodziei książek. Zalecana jest ostrożność.



Wskazówki dla Narratora

Ci dziwacznym magowie są uosobionym dynamizmem. Powinni być nieprzewidywalni, ekscentryczni, tajemniczy i cholernie przerażający. Prowadzenie ich jako magicznych dziwaków z głupimi imionami jest ujmą dla tej szalonej grupy. Stąd kilka sugestii:

- **Daj swoim Maruderom wyjątkowe Cisie i motywacje:** Magowie chaosu są indywidualistami – bardziej niż wielu ich odpowiedników z pozostałych grup. Te dzikie karty nie są ograniczone strukturą czy oczekiwaniami, więc dość szybko mnożą swoje osobliwości. Oblecż swoich Maruderów substancją, obmyślając dla każdego z nich motywacje i ułudę. Ta postawa da im osobowość i głębię. Nikt, nawet maniak, nie robi nic bez jakiegoś powodu.
- **Nie ograniczaj się rzutami kości:** Jest to dobra rada w odniesieniu do wszystkich gier narracyjnych, jednak znajduje specjalne zastosowanie przy prowadzeniu Maruderów. Redukowanie ich działań do bezustannego turlania kostek pozbawi ich części mistyki.
- **Pamiętaj o grozie związanej z nieprzewidywalnością:** czy kiedykolwiek miałeś do czynienia z szaleńcem lub stłumileś dreszcz, gdy ktoś bliski (członek rodziny, ukochana, współlokator) stał się irracjonalny, mówiąc i robiąc rzeczy, które nie miały sensu? Czy kiedykolwiek zamarłeś w bezruchu słysząc nagły huk lub krzyk, zastanawiając się, co go spowodowało i czy zostaniesz w to wmieszany? Jest to groza irracjonalności, kiedy to dwanik zostaje wyciągnięty spod twojego stabilnego przytulnego życia i nie wiesz, gdzie upadniesz.
- **Maruderzy są wysokim stopniem tego strachu.** Miej to na uwadze.
- **Baw się dobrze:** Maruderzy są wszystkim poza nudziarzami. Większość z nich uważa swobodne wykręcanie rzeczywistości za lepszą zabawę niż beczka ociekających kwasem szympanów. Wyobraź sobie Jokera, w jego najlepszym wcieleniu, z mocą wypaczania rzeczywistości – dość zabawne w pewien chory sposób.

Maruderzy jako postacie graczy

Zważywszy na nieprzewidywalną naturę Maruderów, większość Narratorów powinna z dystansem podchodzić do pozwalania graczom tworzenia ich własnych. Zważywszy na przewidywalną naturę maniaków mocy, większość Narratorów powinna wiedzieć, jak poradzić sobie z kwestią postaci Maruderów.

Jeśli zdecydujesz pozwolić komuś grać Maruderem, pamiętaj, że Ciska jest bronią obosieczną. Szaleństwo, które oddziela maga od Paradoksu, utrudnia mu również kontakt z innymi formami rzeczywistości. Jest to w końcu powód, dla którego Maruderzy nie obrócili jeszcze w ruinę znanej nam rzeczywistości – po prostu nie są w stanie komunikować się czy współpracować dostatecznie dobrze, by osiągnąć coś na większą skalę. Nie istnieją Fundacje Maruderów (albo też, jeśli istnieją, są cholernie rzadkie), nie ma też formalnej hierarchii, statusu czy różnic. Wiele magów Tradycji i wszyscy Technomanci mają w kwestii Maruderów rozkaz „zabij, gdy zobaczysz”. Jakakolwiek współpraca będzie krótkotrwała.

Niepoczytalność jest czymś więcej niż tylko sympatycznym aspektem mechaniki gry, powinna osłabiać wszystkich graczy. Maruderów w niesprzyjających chwilach lub też skłaniać do dzikich pościgów za jednorożcem. Manierizm maga może wyobcować jego towarzyszy. Jego nieprzewidywalność powinna ich cholernie przerażać. Upewnij się, że gracze, którzy wybierają postać Marudera, potrafią odegrać dobre i złe strony nieuniknionych zmian. Graczom, którzy działają zbyt przytomnie, powinno się przypomnieć, na co się zdecydowali. Jeśli nie są w stanie poradzić sobie z postacią, powinni stworzyć nową.

Początkujące postacie Maruderów nie powinny zaczynać z Ciską wyższą niż cztery. Będzie ona podnosić się i opadać w trakcie gry, a towarzyszyć temu będą odpowiednie zmiany złudzeń. Maruderyzm jest ulicą jednokierunkową – jeśli stałeś się szalonym magiem, to zawsze nim będziesz.

Cechy wspólne dla Maruderów

W związku ze swoją różnorodnością Maruderzy mogą mieć dowolne Cechy, jakie tylko chcą. Część ma wysokie Atrybuty Społeczne czy Percepcję, podczas gdy reszta jest silniejsza w innych dziedzinach. Do częstych Zdolności należy wysoka Czujność, Świadomość, Uniki, Zastraszanie, Medytacja, Kosmologia, Zagadki oraz różne rodzaje Znajomości.



Rozdział Czwarty: Demony i kulty demoniczne

*Ze swego siarkowego łoża, u schyłku dnia,
Zszedł wędrujący Diabeł,
Aby spojrzeć na swoje małe przytulne gospodarstwo świata,
I zobaczyć jak się wiedzie jego trzódce.
– Robert Southey, „The Devil’s Walk”*



Lucyfer, najdumniejszy i najpiękniejszy z Aniołów, zdradził Jedyne i został wtrącony do Infernalnych Jam. Tak powstało Piekło wraz z mrocznym aniołem, który miał nad nim władać. Ci, którzy dołączyli do Lucyfera w jego rebelii, stali się Upadłymi. Spłodzili oni demony, które będą nękać ludzkość aż po kres czasu. Na zawsze związane z ludzkością łagodzą swój ból zdrady Jedynego wykonując zadania Lucyfera, zbierają dusze dla swojego sprawiedliwego procesu. Dusze te przez całą wieczność wypełniają Inferno swoim niezamierzającym krzykiem niezmiennego cierpienia.

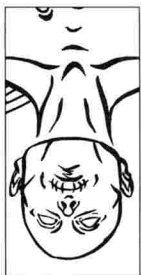
Demony nie czekają na zagubione dusze, pracują na to, aby sprowadzić więcej do Piekła poprzez obietnice Wielkiej

Nagrody. Ci, którzy łatwo ulegają zepsuciu, padają ofiarą demonów. Pozycja demona w Infernie jest mierzona na podstawie ilości dusz, jakie owinął mrokiem.

Musimy stanąć przeciwko nim jako służby Jedyne. Nie jesteśmy tego warci, lecz jedynie nasza Tradycja podejmuje się tego krwawego zadania. Strzeżcie dobrze Śpiących, bowiem są wrażliwi, łatwo kuszą ich tajemnice, potęga i przyjemności. Dokonujcie egzorcyzmów na demonach, które ich opętują i niszczą swoją własną formą. Wypatrujcie magów, którzy zostali wypaczeni przez Infernalne Moce, bowiem oni są najbardziej niebezpieczni. Są bardziej występni i przebiegli niż Nephandi, bowiem stwarzają znacznie większe zagrożenie. Nie tylko narażają na niebezpieczeństwo fizyczne aspekty swoich ofiar, lecz również duchowe.

– Biskup Montgomery z Niebiańskiego Chóru

Poglądy na naturę Istot Infernalnych



Skąd pochodzisz i czymże jesteś, szkaradna istoto?

– John Milton, *Raj utracony*

„Demon” jest dość powszechną etykietką, jednak czym *on* tak naprawdę jest? Odpowiedź nie jest prosta. W potocznym języku istnieją trzy odrębne rodzaje stworzeń, które zazwyczaj określa się jako demony:

- Prawdziwe demony, nazywane również diabłami, szatanami, kusicielami i wieloma innymi mianami, które są duchami z Piekła Wysokiej Umbry oraz Dziedzin Inferalnych. Sądzi się, że istoty te są manifestacjami ludzkiej niegodziwości i zła.

- Tak zwane demoniczne hordy, które czekają za Horyzontem. Termin ten jest używany zarówno w odniesieniu do prawdziwych astralnych demonów, jak i Zewnętrznych Istot, Które Nie Powinny Istnieć (co wywołuje spory zamęt). Choć natura tych stworzeń jest niejasna, wydają się być materialnymi istotami z odległych rzeczywistości, które zapragnęły dla siebie naszej.

- Fałszywe demony lub też istoty uznawane za prawdziwe demony. Zmory, potężni czarni magowie oraz mściwe upiory są często mylone z demonami i często tworzą własne piekielne dziedziny, aby tam odpoczywać.

Wielu magów odrzuca ten podział, zaś inni w ogóle nie przejmują się jakimikolwiek rozbieżnościami. Istnieje wiele poglądów na temat demonów i ich rodzaju, a każda grupa magów ma swoje ukochane teorie. Jedno jest stałe: demony są inteligentne, potężne i całkowicie przesiąknięte złem.

Stworzenia Umysłu

- Istoty określane powszechnie jako demony są stworzeniami umysłu powstałymi jako aspekty naszych własnych pragnień, aby równowaga przybrała fizyczną formę. Nie uosabiają jakiegos obcego zła, lecz złe właściwości ludzkości. Dzięki swemu mrokowi dały znaczenie obecnemu w nas światłu. Ludzie są niedoskonalni, nie mogą stać się tak źli jak demony. Tak więc demony kryją w sobie najczarniejszą doskonałość naszych pragnień. Służą więc ludzkości.

- Jednak ludzkość również przysłużyła się demonom, bowiem tchnęła w nie dech. Podobnie jak Paradoxs może przybrać świadomą formę, tak również Śpiący w toku dziejów powołali do życia obdarzone wolną wolą rozumne demony. Niektóre z nich zginęły wraz z kulturami, które je stworzyły. Inne, rozsądne, przechodzą wraz z mitami o sobie do innych kultur, przez wieczność podtrzymując swe istnienie.

- Co gorsza, ludzkość pobłogosławiła te mroczne istoty potężnymi mocami, które pomagają im w ich działalności. Moce owe pozwalają demonom przedłużać swoją egzystencję bez potrzeby istnienia powszechnej wiary, kradnąc po prostu dusze wiernych. Możliwe, że to właśnie te dusze zawierają w sobie wystarczająco dużo potęgi i świadomości, by wiecznie

wspierać demony. Istoty te doskonale potrafią skłaniać do zła, bowiem szukają wiecznej egzystencji podobnie jak ludzie.

- Wielu twierdzi, że demony ludzkości zbierają się w miejscu gdzieś poza tą ziemską egzystencją, w miejscu, które nazywają Piekłem. Owa ich Dziedzina służy do trzymania schwytych dusz oraz jako miejsce, w którym demony mogą bawić się z sobą i przeciwko sobie o jeszcze większą moc.

- Ho Chu, Brat Akashic

Pierwotna siła równowagi

- Demony odzwierciedlają wieczne siły natury, które dostarczają Tellurii równowagi, balansując zło dobrem, tak jak dzień jest balansowany przez noc. Przed ludźmi nie istniały znane nam demony. Były one wtedy Zmorami, mrocznymi duchami natury. Gdy ludzkość stała się świadoma, niektóre Zmory również uzyskały świadomość, aby zapewnić równowagę. Niektórzy twierdzą, że duchy Tkaczki i Dzikuna również osiągnęły świadomość, i że magowie są uosobieniem jednej lub wszystkich z tych trzech sił natury.

- Demony są wyższym szeregiem duchów niż Zmory i inne stworzenia Żmija, służą jednak podobnemu celowi – istnieją, by szerzyć zło. Demony rosną w siłę, by dorównać mocy tych, których doglądają, zapewniając w ten sposób równowagę. Gdy ludzkość rośnie, podobnie dzieje się z mocą demonów. Aktualnie istnieje wiele rozumnych demonów, które postępują zgodnie z własną wolą, służąc siłom zepsucia.

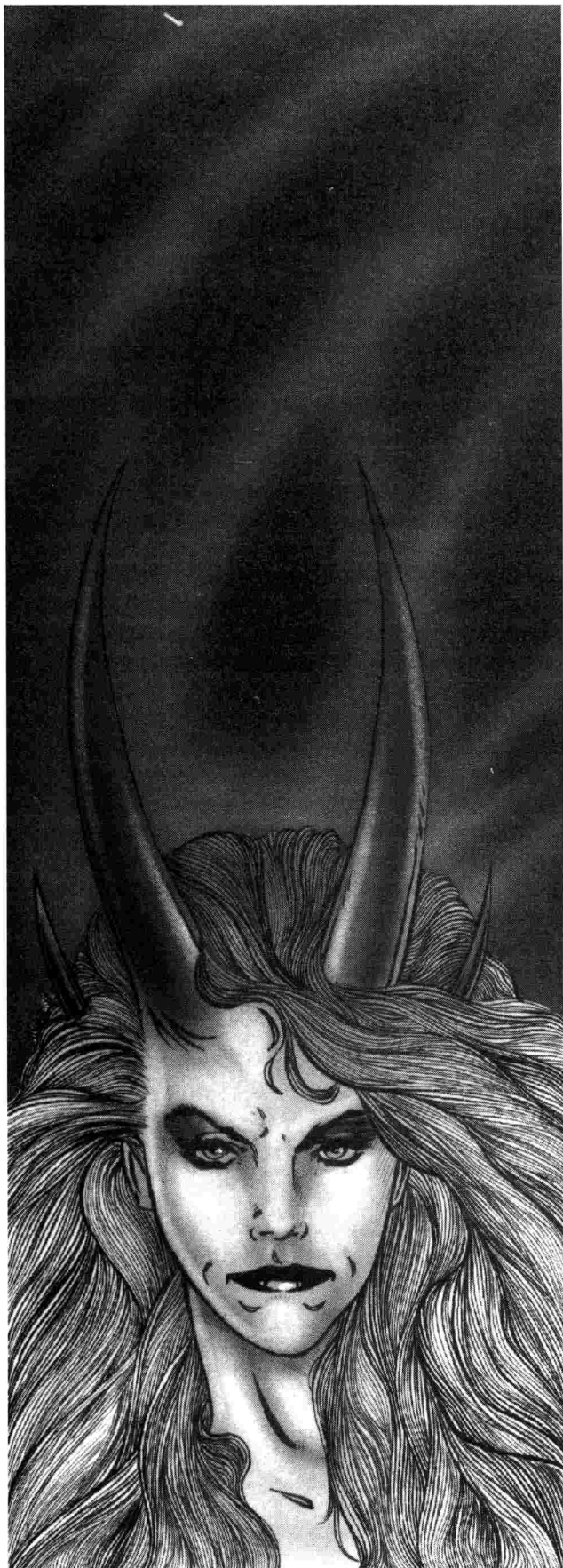
- Jako duchy muszą się żywić, aby podtrzymać swą moc. W związku z tym, że zostały stworzone jako siła równowagi dla ludzkości, muszą pochłaniać ludzkie dusze. Demony wykorzystują swoje nieprawdopodobne umysłowe właściwości, by skłaniać ludzi, aby dobrowolnie oddawali im swoje dusze w zamian za moc. Niezbyt są tego świadomi, lecz demony po prostu dostarczają swoim ofiarom małą część swojej mocy z własnych dusz i zatrzymują resztę dla siebie. Ponieważ dusze nie mogą zostać całkowicie zniszczone, demony dręczą je przez wieczność, pożerając raz za razem.

- Demony są niewiarygodnie niebezpieczne, znacznie niebezpieczniejsze niż jakakolwiek inna siła Żmija, odwróciły się bowiem od niego, by ustanowić własną, zjednoczoną potęgę zniszczenia. Żadna Zmora, nawet żadna Żądza Żmija, nigdy tego nie zrobiła. Posiadając nadludzką inteligencję demony wiedzą, że mogą osiągnąć znacznie więcej działając wspólnie. Zbierają się w Mrocznej Dziedzinie Umbry, którą wielu Śpiących nazywa Piekłem. Utrzymując hierarchię przywództwa oraz ustanawiając zasady i przestrzegając ich, osiągnęły znacznie więcej niż sama Trójca Żmija, przynajmniej w kwestii wypaczania ludzkich dusz.

- Mae Roberts, Mówczyni Marzeń

Moce z Zaświatów

- Demony są istotami stworzonymi przez siły ciemności, te same, które powołały do życia Zaświaty (a teraz im zagrażają). Demony były niegdyś niespokojnymi duszami zmar-



łych, które poszukiwały wielkiej mocy, by uciec od bólu swej martwej egzystencji. Dając świadectwo, że ich umysł został całkowicie przesiąknięty złem, mroczne siły z głębin Dziedziny Śmierci wypaczyły swe ciała tak, by pasowały do umysłów.

– Fizycznym mutacjom towarzyszy wielka moc, jeszcze większe szaleństwo i wieczny obowiązek zagwarantowania sobie prawa własności nad tyłoma duszami dla Wielkiego Mroku, jak to tylko możliwe. Demony prowadzą handel duszami żyjących. Ci, którzy zgadzają się na ich warunki zgodne z prawnymi prawami sprzedaży duszy, zostają naznaczeni. Nikt nie może zabrać ich duszy, gdy umrą, nie narażając się na odwet ze strony demonicznych hord czających się głęboko w Mroku. Co gorsza, nawet po śmierci dusza wciąż daje zabawę demonom, ponieważ mogą one chwytać ją lub kupować. Niektóre zjawy wręcz szukają demonów, aby same mogły się nimi stać i dzielić ból niespokojnej śmierci z innymi. Demoniczne moce pętania, ukazywania się i przejmowania dusz znajdują się również w posiadaniu upiorów, jednak w tym przypadku odnoszą się jedynie do służby Wielkiemu Mrokowi.

– Demony zbierają się w krainie na skraju Zapomnienia, w miejscu nazywanym przez siebie Hadesem. Tam torturują więzione przez siebie dusze i uczują na najsłabszych z nich. Wciąż snują intrygi przeciwko sobie, jednak przewodzi im potężniejsza siła, Wielki Mrok.

– Voormas, Eutanatos

Spoza przestrzeni, spoza czasu

– Demony są członkami potężnej pozawymiarowej rasy o niewyjaśnionym rodowodzie, która musi żywić się ludzkimi duszami, by móc kontynuować swe istnienie. Istnieją od tysiącleci, choć niektórzy sądzą, że zostały wypuszczone na Ziemię i jej duchowe dziedziny przez Nephandi ze starożytnego Babilonu.

– Dusze dostarczają demonom moc. Demony rzadko jednak stosują bezpośrednią siłę podczas zdobywania dusz. Wolą je najpierw wypaczyć. Być może trwają przy pradawnych praktykach narzuconych im przez zewnętrzne siły, pozwalających im pochłaniać jedynie dusze oddane dobrowolnie, albo też być może mogą pochłoniąć tylko te dusze, które najpierw odpowiednio wypaczono.

– Demony wydają się niewiele dbać o świat ludzkości poza kwestią podtrzymywania swej egzystencji. Choć stosują swe moce w ograniczony sposób, by szerzyć zło w całej ludzkości, wydają się skupiać jednocześnie jedynie na kilku wybranych jednostkach. Możliwe, że niewiele ich obchodzi rzeczywiste zepsucie i poszukują jedynie wzmocnienia. Tak więc ich kultury mają na celu zapewnianie im w przyszłości posiłków. Moc, którą dają swym ziemskim sługom, służy jedynie do tego, by wypaczyć ich odpowiednio przed konsumpcją.

– Zgodnie z wszelkimi znanymi magicznymi tomami z biblioteki w Doissetep, nikt tak naprawdę nie widział niczego, co mogłoby być prawdziwym Inferno. Choć wiele odkryto z zarówno jasnych, jak i ciemnych aspektów Umbry, wszystkie okazały się fałszywymi odbiciami mroczniejszego źródła, z którego pochodzą demony. Być może demony w ogóle nie istnieją w czasie i przestrzeni ludzkiego rozumowania. Mogą egzystować w wymiarze lub miejscu poza samym czasem.

– Hariste, mag Hermes



O wspólnym pochodzeniu

– Istnieje tajemnica, którą muszę wam przekazać: demony są naszymi krewnymi. Widzisz, dawno temu narodziliśmy się z tego samego źródła – mówię o tych z nas, którzy posiadają silne Awatary oraz dar magyi, nie wszystkich śmiertelników – kiedy to nasi ludzcy przodkowie zaczęli chodzić wyprostowani i sądzić, że znajdują się wśród nich tacy, którzy posiadają dar oryginalnej myśli. Zostaliśmy stworzeni, podobnie jak demony.

– Nasi przodkowie potrzebowali sposobu na wyjaśnienie, dlaczego spada na nich piorun i dlaczego Ziemia jest owinięta ciemnością tylko po to, by była ona odganiana przez światło. Stworzyli bogów i demony, by uosabiali siły natury. Gaja stała się całością z Ziemią i uzyskała wielką potęgę nad wszystkim. Aby wyjaśnić brutalniejsze aspekty naszej egzystencji – choroby, głód, ból, strach – nasi przodkowie powołali do życia demony. Stworzyli również tych, którzy mogli strzec ich przed demonami: pierwszych magów. Pierwotne kształtowanie świata ciała, umysłu i ducha miało miejsce na przestrzeni wielu tysięcy lat. W tym czasie rzeczywistość zmieniała się, by przystawać do przekonań prymitywnych ludzi.

– Magowie i demony są więc przeciwnymi siłami stworzonymi przez to samo źródło. Wraz z nastaniem języka kształtowanie rzeczywistości stało się znacznie łatwiejsze, a demony i magowie poszli oddzielnymi drogami. Jedni i drudzy rośli w siłę i formę, gdy wzrastała ich potęga. Teraz jedyną więzią, która im pozostała, jest moc kształtowania rzeczywistości dana im przez przodków. Demony wciąż trwają przy swoim pierwotnym celu, jednak teraz dążą w jego stronę z inteligencją i potęgą danymi im w toku dziejów, zwłaszcza w czasie średniowiecza, które nie mogą być im odebrane. Nauczyły się je utrzymywać.

– Gail Holsombake, Verbena

Demony wewnątrz

– Demony? Jesteś głupcem. My *jesteśmy* demonami. Spójrz na naszą działalność i powiedz mi, że to nie jest największe zło.

– Victor Madra, *barabbi* Kultu Ekstazy i członek Medycznej Kasty Siódme Pokolenie

Przesąd

– Pozwól mi powtórzyć. Nie ma czegoś takiego jak demony, poza ewentualnymi siłami stworzonymi przez naszych magicznych przeciwników dla ich złych celów. Siły te są po prostu odczytywane jako „demony” przez Śpiących. Cały system wierzeń Śpiących jest najprawdopodobniej podstępą sprawką Niebiańskiego Chóru. Nie zdają oni sobie najpewniej sprawy, że dodaje to tylko wiarygodności Nephandi i Maruderom, uwalniając w ten sposób w znacznej mierze ich oraz ich sługi od Paradoксу. Czyni ich to jeszcze bardziej niebezpiecznymi.

– Oscar Hamilton, Administrator Nowego Światowego Porządku

Nieznane

– Nigdy nie spotkałam żadnych istot, które przedstawiałyby się jako demony, choć w Próżni istnieje wiele niewyłumaczalnych sił.

– Karen Brewster, Inżynier Próżni

Stworzenia Mroku

Pewnego zakłętego poranka...

Możesz ujrzeć obcego

W zatłoczonym pokoju.

– Oscar Hammerstein II, „Some Enchanted Evening”, z *South Pacific*

Demony, niezależnie od swego pochodzenia, są bez wyjątku złe. Ich jedynym celem jest zadawanie bólu i zwiększanie mocy ludzkim kosztem. Dzięki swoim wysiłkom gromadzą dusze. Z ludzkich dusz (inne gatunki nie wydają się ich interesować) pochodzi status w obrębie swego rodzaju oraz jeszcze większa moc na Ziemi i ich Dziedzinach.

Pojawiają się w licznych formach, z których większość jest sympatyczna, a nawet przyjemna dla oka. Kształt jest niemal zawsze jak najlepiej dopasowany do stojącego przed nimi zadania, choć wiele ma „naturalne” formy, które zazwyczaj przybierają, gdy są zranione, rozwścieczone czy po prostu kapryśne. Wiele demonów, jak sukkuby i inkuby, kusi ludzi za pomocą zmysłowych przyjemności. Niektóre demony obiecują potęgę, aby dotrzeć do swoich głupich ofiar, inne zaś stosują czystą siłę, by zastraszyć ofiary i zmusić je do służby. Niezależnie od wykorzystanej metody, końcowy rezultat jest zawsze taki sam: demony otrzymują duszę ofiary, zaś sama ofiara dostaje jedynie krótkotrwałą nagrodę, która nie może się równać z poniesioną stratą.

Infernalne stworzenia dysponują wszelkiego rodzaju mocami: tworzenie ognia piekielnego, zadawanie bólu, wzbudzanie przyjemności, kradzież tajemnic, odczytywanie umysłu, powodowanie pecha, szybkie leczenie, przyzywanie innych demonów, podróżowanie po Umbrze i spełnianie życzeń. Demony są niezwykle niebezpieczne i potężne, jednak rzadko stosują swoje moce bezpośrednio, chyba że chcą ukazać cenę porażki. Większość jest tchórzliwa i stawia czoła jedynie przeciwnikom, którzy są od nich słabsi. Hermetyczni skrybowie, którzy opisują Umród, dają pomniejszym demonom status „Sług”, zaś infernalna większość sięga od Preceptorów do (na szczęście nielicznych!) Panów.

Wszystkie, poza najniższymi w hierarchii, są subtelne i makiaweliczne. Większość zachowuje się jak zręczni handlarze narkotyków: „*No stary, jestem twoim przyjacielem. Mam coś dla ciebie, ja stawiam...*” Na początku demon będzie wyraźnie pomagał postaci, chroniąc ją przed niebezpieczeństwem, dając jej dużo przyjemności i nagrody, niewiele pragnąc w zamian. Po jakimś czasie demon zacznie prosić o przysługi, jednak w zamian będzie obiecywał nagrody. W końcu postać nie będzie miała skrupułów przed sprzedażem demonowi swej duszy, bowiem jak dotąd demon targował się dość uczciwie. Po przejściu pod kontrolę demona sytuacja się zmieni...

Demoniczne opętanie

Połknę twoją duszę! Połknę twoją duszę!

– Henrietta (opętana), *Evil Dead II: Dead by Dawn*

Wiele demonów posiada moc wchodzenia w ciała ludzi i kontrolowania ich. Nawet magowie nie są chronieni przed demonicznym opętaniami. Tak naprawdę wiele demonów uwielbia opętywać magów, ponieważ pozwala im to na dokonanie największego zamętu.

Konieczne jest, by demon posiadał Czar Opętanie (patrz Dodatek). Aby osiągnąć swój cel, testuje swoją Gnozę przeciwko Sił Woli ofiary. Jeśli rzut się powiedzie, demon ma dwie możliwości: może próbować wślizgnąć się do swojego gospodarza i subtelnie na niego wpływać, albo też zaryzykować pełne przejęcie. Śmiertelnicy, którzy otwierają się na opętanie, na przykład poprzez użycie Tabliczek Ouija, obniżają ST o 3.

Demony próbujące subtelnego opętania muszą wykonać test Oddziaływanie + Przebiegłość jako stopień trudności, wykorzystując Percepcję + Świadomość ofiary. Jeśli rzut się powiedzie, gospodarz nie wie, że jest manipulowany i wierzy, że działa w odpowiedni sposób dzięki swojej wolnej woli. Jeśli wygra gospodarz, wpływ demona zanika i ofiara może próbować wypędzić demona, wykonując test Siły Woli (ST 6).

Jeśli demon próbuje pełnego przejęcia gospodarza, obydwaj testują Siłę Woli (ST 6). Gdy więcej sukcesów uzyska demon, świadomość gospodarza zostaje przysłonięta. Im więcej sukcesów, tym bardziej jest odepchnięta. Gospodarz może w każdej chwili próbować wyłonić się na powierzchnię, wykonując kolejny sporny test Siły Woli. Każda próba kosztuje jednak ofiarę jeden punkt Siły Woli (wydany przed wykonaniem rzutu).

Oprócz własnych zdolności demony mają pełen dostęp do wspomnień swojej ofiary. Zazwyczaj wykorzystują swoich gospodarzy, by dokonywać czynów dla demonicznego dobra albo też z czystej zabawy niszczenia.

Mag może starać się wyegzorcyzmować opętującego demona, jeśli dysponuje Duchem na poziomie 3 lub więcej; czyni to, wykonując test Arete, ST 8. Jeśli mu się powiedzie, może wykonać sporny test Siły Woli na rzecz ofiary przeciwko demonowi. Mag otrzymuje jeden automatyczny sukces na każdy sukces uzyskany w teście Arete.

Osoby z Prawdziwą Wiarą również mogą wykonywać sporny test Siły Woli na rzecz opętanej ofiary. Automatycznie dodają jeden sukces do testu za każdy posiadany punkt Wiary. Uzyskanie pecha w teście może otworzyć drzwi na prawdę piekielną konsekwencjom.

Porady dla Narratora: demony

Dość łatwo jest nadużywać demonów w magycznej grze. Częste pojawianie się Infernalnych Mocy nie pasuje jednak ani do tonu Maga, ani do Świata Mroku jako całości. Istoty takie najlepiej pozostawić w cieniu, niech wyłaniają się czasami z głębin, by dodać opowieści aromatu grozy, po czym wycofują się z powrotem, zanim zbyt wiele zostanie ujawnione. Największą grozę wzbudzają te niewyraźne kształty, które rozpoznajemy, lecz których nie możemy ustalić. Znajomość rodzi nudę. Demony nie powinny stać się zwyczajne.

Walka jeden na jeden z demonem jest głupią propozycją. Mimo to gracze mogą zechcieć (lub zostać zmuszeni) to zrobić. Przyjmij, że żaden z demonów, poza najgłupszymi, nie będzie dążył do poważnej walki – mają lepsze rzeczy do roboty niż szarpanie się ze śmiertelnikami. Choć słudzy (patrz niżej) mogą walczyć z postaciami, większość demonów po prostu będzie z nich sztydzić, wzbudzi w nich wściekłość i zniknie.

Istoty te powinny robić wrażenie. Oznajmij ich przybycie złymi omenami, gorszą pogodą, tajemniczymi dźwiękami, paskudnym smrodem i przenikającymi do szpiku kości ostrzeżeniami o niebezpieczeństwie. Owe istoty nie są zwykłymi potworami, lecz siłami natury. Jeśli pojawia się demon, odegraj nieziemskie aspekty Inferna.

Demony nie dążą wcale do całkowitego zniszczenia świata (niczym szalone Istoty Spoza Horyzontu). Istnieją, by szerzyć nieszczęście, nie (unicestwić wszelkie życie. Mistrzowie przypuszczają, że demony, będąc personifikacjami zła i strachu, przestaną istnieć, jeśli ludzkość zakończy swą egzystencję. Jest tylko jeden sposób na sprawdzenie tej teorii i nikt nie chce go wypróbować!

Zasady

Jako istoty ducha demony mają dwa zestawy cech: ich naturalną duchową formę (używaną w Umbrze) i zmaterializowaną fizyczną (kiedy objawiają się na Ziemi lub w Dziedzinie). Ludzie nie mogą fizycznie oddziaływać na efemerę (materiał, z którego składają się duchy), chyba że mają jakąś potężną więź ze światem duchów. Tak więc demony są odporne na fizyczne ataki przez tak długo, jak się nie materializują. Czar Ukazanie pozwala duchowi objawić się, nie przyjmując fizycznej formy, i wiele demonów lubi go stosować, by bez ryzyka kusić śmiertelnych. Zasady oraz szczegóły dotyczące kontaktów pomiędzy duchami a śmiertelnymi można znaleźć w Rozdziale Piątym i w Dodatku.

Nawet w fizycznej formie demon leczy się ze zdumiewającą prędkością. Czar Leczenie pozwala demonowi regenerować swoje materialne ciało w tempie jeden Poziom Zdrowia na wydany punkt Mocy, lub też trzy punkty w przypadku obrażeń poważnych (informacje o Mocy i Czarach w Dodatku). Większość demonów ma mnóstwo Mocy. Jeśli Moc lub Poziomy Zdrowia demona zostaną wyczerpane, jego ciało rozprasza się i wraca do astralnego piekła.

Demoniczna magia jest bardziej narzędziem spisków niż zestawem cech. Przyjmij, że niższe szeregi będą mieć kilka ustalonych mocy (ich Czary), podczas gdy inni mogą korzystać z dowolnych Efektów, na jakie wskazują ich Sfery. Najpotężniejsze mogą zrobić, co sobie tylko zażyczą, z kilkoma ograniczeniami. Zalicza się do nich:

- **Bariery:** Jednym z błogosławieństw związanych ze ścianami pomiędzy światami jest to, że demony i ich pobratymcy nie mogą tak po prostu przejść do naszego świata gdziekolwiek zechcą. Wymagane są przywołania, od prostych inwokacji do złożonych rytuałów, aby sprowadzić infernalną istotę do naszego świata. Kiedy już się tu jednak znajdują, są bardzo trudne do usunięcia. Zazwyczaj potrzebne są rytuały niszczące materialną formę demona.

- **Paradoks:** Choć statyczne demoniczne moce (Piętna i Czary) są odporne na Paradoks, ci, którzy używają dynamicznej Prawdziwej Magii, ponoszą takie samo ryzyko jak każdy wypaczający w ten sposób rzeczywistość. Wyładowania Paradoksu skierowane przeciwko zmaterializowanym demonom mogą je naprawdę zranić (fizyczne wyładowanie). Tak więc demony zazwyczaj unikają używania magii Sfer w materialnym świecie.

- **Czystość:** Czystość oddziałuje na demony; otrzymują one poważne obrażenia od ataków złożonych z energii Pierwszej i działa na nie fizycznie Prawdziwa Wiara (jedna kość poważnych obrażeń na punkt Wiary). Demony tracą dużo swej mocy podczas świąt oraz w miejscach pozytywnej religijnej świętości. Piętna mogą nie działać, a Infernaliści lub Diaboliści mogą się w tych dniach znaleźć na lodzie.

- **Wola przyzywającego lub pakt:** Niezwykle przebiegły śmiertelnik może być w stanie tak sformułować kontrakt, by ograniczyć władzę demona nad sobą. Jest to bardzo rzadkie i niebezpieczne. Mimo to, jeśli demon posiada wyraźny zakaz robienia określonej rzeczy, prawdę tego nie może. Idea ta może jednak jeszcze bardziej skłaniać głupich śmiertelnych do wiary we własne zdolności pokonania demona.

- **Deus ex machina:** Istnieją siły, które z jakiegoś powodu mogą nie życzyć sobie, by infernalne istoty błąkały się po Ziemi. Mogą się do nich zaliczać wola boska, statyczna rzeczywistość (patrz Niewiara w Rozdziale Drugim), potężni magowie czy nawet siły natury. Demony mają wprawdzie sporo swobody w kwestii swojej magii, muszą jednak podporządkowywać się pewnym Rzeczom, Które Po Prostu Istnieją. Zakres tych ograniczeń zależy od Narratora, jednak w jakimś stopniu powinien istnieć.

Rangi

Poniższe rangi to tylko wskazówki, nie infernalna czy hermetyczna hierarchia. Poziom mocy demonicznych istot może się sporo wahać i decyzja należy do Narratora. Zdolność przekraczania Bariery i dawania Pięt związana jest jednak z niższymi poziomami. Słabsze demony mogą łatwiej wchodzić do naszego świata, nie mogą jednak dać potęgi i wiedzy, której pragną infernaliści. Często „przeskakują” oni poziomy w poszukiwaniu większej mocy, zaciągając coraz większy dług w lombardzie dusz.

- **Słudzy:** Używane błędne określenie „demoniczne hordy” często odnosi się do tych pomniejszych infernalnych stworzeń. Jak wskazuje miano, słudzy są agentami lub mięśniami swych potężniejszych krewniaków. Niewiele demonów tego poziomu ma ustaloną formę tożsamości. Zmieniają się ciągle, rosną im kończyny lub otwory, wskutek czego rozciągają się od klasycznych, mitologicznych diabłów do amorficznych stert rozdzierającej umysł protoplazmy, zależnie od oczekiwań publiczności oraz woli ich panów. W swojej niematerialnej formie słudzy oraz Zmory ze Środkowej Umbrы są przysłowiowymi „złymi duchami”, które nekają ludzkość.

Słudzy nie mogą nakładać Piętn lub uczyć czarnej magii poza drugą rangą. Mogą jednak przekraczać Rękawicę i objawiać się dzięki prostym rytuałom i pomniejszym inwokacjom.

- **Kusiciela:** Przeciętni infernaliści mają najczęściej do czynienia właśnie z tymi demonami. Kusiciela są tymi infernalnymi stworzeniami, które przekazują Piętna i czarną magię w zamian za czyjąś duszę. Owe demony są przebiegłe, subtelne i aroganckie. Każdy ma tożsamość i specjalizację: Nishama zajmuje się wypaczaniem ludzkiego intelektu, podczas gdy Jadrax pilnuje sekretnych pragnień magów.

Większość z tych istot ma rangę Preceptorów (patrz Rozdział Piąty) z powodu mocy. Mogą nakładać Piętna do pięciu punktów i uczyć całej czarnej magii poza najbardziej zaawansowaną. Jedynie najpotężniejsze są w stanie Przebudzić Awatara, aby móc stosować Prawdziwą Magię. Owe demony są wielkimi składnicami ludowych legend, jednak należy do nich podchodzić ze szczególną ostrożnością. Zazwyczaj, aby przywołać kusiciela, potrzebne są dość silne rytuały, jednak można się też z nimi porozumieć dzięki umbralnej lub astralnej podróży.

- **Lordowie:** Jedynie najsilniejsi infernaliści są w stanie stykać się z tymi uosobieniami złej woli, a jedynie najbardziej szaleni by tego chcieli. Demoniczni Lordowie są uszeregowani jak Panowie Umrodu (lub nawet wyżej) i z niewielką trudnością mogą używać potężnej magii. Są jednak żyjącymi skazami na rzeczywistości i nie mogą tu podróżować bez poważniejszych ofiar i rytuałów przywołania.

Istoty te są wręcz bogami i powinno się je stosować raczej jako narzędzia w opowieści niż jako postacie.



Diaboliści i żądza mocy



Choć ludzkie życie jest bezcenne, zawsze zachowujemy się tak, jakby coś było warte więcej niż ono... czym jednak jest owe coś?

Potęga wypacza. Demony o tym wiedzą, więc oferują ją tym, nad duszami których chcieliby zawładnąć. Wielu śmiertelników, zarówno śpiących, jak i magów, słabnie duchem i pragnie potęgi. Nigdy nie widzieli swoich dusz i wierzą, że mają mało do stracenia w zamian za wielki „dar” mocy. Nawet ci, którzy wierzą w duszę, mają na myśli jej zwyczajne znaczenie, są oślepieni swą chciwością lub uważają się za wystarczająco przebiegłych, by być w stanie zdradzić swoich demonicznych panów, zanim zażyczą oni sobie ich dusz. We wszystkich przypadkach strasznie się mylą.

Infernalni magowie

Magowie od zawsze próbowali dobijać targów z infernalnymi istotami, zaślepieni pychą i krótkotrwałymi korzyściami. Dzisiejsi czarodzieje Tradycji karzą demoniczne transakcje długimi Ostracyzmami. Nephandi są oczywiście znani ze swych kontaktów z demonami i nieziemskimi hordami. Choć wiadomo, że niektóre Sieroty i Opustoszały bawią się w demonologię, niewielu z nich uzyskuje moc pozwalającą im na kontakt z demonami, które coś znaczą. Technokracja zaprzecza naturalnie istnieniu demonów, choć nie wyklucza „obcych istot”, które czyhają tuż poza zasięgiem wzroku, czekając, aż odwróci uwagę. Karą Technokracji za infernalne kontakty jest śmierć.

Praktycznie wszystkie Tradycje i Konwencje mają w swych szeregach Infernalistów, nie wszyscy, którzy mają do czynienia z ciemnością, przyłączają się do Nephandi. Owi sekretni zdrajcy często zaczynają poszukując większej wiedzy lub mocy, zabezpieczeni swą magią i pełni dumy. Porządek Hermesa jest w tej kwestii największym winowajcą, może to być jednak związane z piętnem Fausta (Porządek zaprzecza, by ów człowiek kiedykolwiek żył, zaś jeśli tak było, że należał do któregoś z jego Domów). Technokracja otwarcie odrzuca ideę sprzedawania dusz. Nieznanym pozostaje, czy magowie Konwencji kiedykolwiek mieli bezpośrednio do czynienia z takimi mocami.

Pomimo ostrzeżeń, ryzyka i kar zarówno magowie, jak i śpiący wciąż kontaktują się z infernalnymi mocami. Choć większość magów nie ma żadnej „etykiety” dla takich czarnych magików (innej niż seria epitetów), częstym określeniem jest „infernalista”. Śmiertelnicy, którzy w wyniku demonicznych targów uzyskali infernalne moce, są ogólnie nazywani Diabolistami.

Znaczna większość Diabolistów była Śpiącymi, zanim ich Awatary zostały Przebudzone przez ich demonicznych panów i poznali zasady magii dzięki demonicznym instrukcjom. Niektórzy przechodzą do studiowania Prawdziwej Magii, jednak większość pozostaje „zadowolona” ze Sztuki Infernalnej. Część Sierot skręca na Mroczną Ścieżkę bez pomocy Nephandi, jednak tajniki statycznej magii są dla nich zamknięte. Magowie, którzy sprzedali swe dusze demonom, mogą otrzymać Demoniczne Piętna (opisane dalej), a nawet zwiększyć swą znajomość magicznych Sfer. Jeśli jednak tak zrobią, stają się równie przeklęci i cierpią jak każdy Diabolista. Te tragiczne postacie są potężne, lecz naprawdę zgubione.

Śpiący Diaboliści

Z prochu powstałeś

I w proch się obrócisz

Jeśli nie pomoże mi Bóg

Zrobi to Diabeł...

– Venom, „Raise the Dead”

Gdy śmiertelnik pragnie dokonać transakcji z demonem, często, choć nie zawsze, to właśnie on jest otwarty na ten kontakt. W przypadku niePrzebudzonych Infernalistów, zaczyna się to zwykle od ofiary i niemagicznego rytuału. Kiedy tylko demon zostanie odnaleziony lub przywołany, rozpoczyna szerzenie zepsucia, dostarczając Śpiącemu pomniejsze moce lub przysługi, nie prosząc o nic w zamian. Śpiący wciąż jest Śpiącym, nawet jeśli posiada moce, bowiem nie pochodzą one od niego, lecz od demona (choć niektórzy by się z tym spierali). Uzyskanie większych przysług od kusiciela wymaga jednak jakiegoś paktu (patrz poniżej).

Po ustanowieniu paktu sprzedającego duszę Śpiącego jego Awatar zostaje w jakiś sposób... Przebudzony. Może on kosztem duszy stosować ograniczoną magię. Demon zabiera duszę prosto do Piekła, aby jej się „przyjrzeć”. Bezduszny śmiertelnik staje się pionkiem swego mrocznego pana, często wypaczając innych, by demon mógł skraść również ich dusze. Taki osobnik nie jest prawdziwym magiem, lecz Diabolistą.

Diaboliści mają wielkie, wolne od Paradoксу moce, jednak taka czarna magia jest statyczna, jest formą Magii Ludowej. Na tym etapie nie otrzymują już za darmo mocy od swoich demonicznych panów; ta energia płynie z ich dusz. Demoniczny pan kontroluje jednak i kształtuje moc Diabolisty. Ci mroczni czarodzieje praktykują nawet formę rytualnej magii nazywanej *Ritualis Infernal*, sztukę Mrocznego Czarostwa. Szczegóły związane z tą złą magią można odnaleźć w Dodatku do tej książki.

W przeciwieństwie do magów, których przypominają, większość Diabolistów nie formuje „Tradycji” czy większych grup. Zamiast tego przyłączają się do kultów lub je formują, często poświęcając je swoim demonicznym panom. Owe kulty – nazywane wiecami, kręgami, urokami, stowarzyszeniami, zakonami, czy też dowolnie inaczej – naśladują magów legend, jednak mają mało, jeśli w ogóle, wspólnego z prawdziwymi magami lub ich Wojną. Choć takie grupy często sprzymierzają się z Nephandi (to (świadomie bądź nie)), Diaboliści zazwyczaj służą sobie i swoim panom.



Inne ponadnaturalne istoty

Krążą pogłoski, że niektóre wilkołaki, wampiry i faerie również kontaktują się z demonicznymi mocami. Chór twierdzi, że wszystkie wampiry czczą diabły niezależnie od tego, czy o tym wiedzą, czy nie. Verbena się z tym nie zgadzają. Podróżujący Eutanatosi stwierdzają, że diabły w następujących po życiu pieklach są po prostu silnymi upiorami, które stylizują się na demony. Prawda, która leży za tymi oraz innymi opowieściami, jest co najmniej wprawiająca w zakłopotanie, a same demony są ostatnimi, którzy mogliby rozjaśnić wszelkie nieporozumienia. Ich mistyka oraz ukryci sprzymierzeńcy jedynie wzmacniają ich potężny wizerunek.

Potępienie duszy

Piekło jest pełne dobrych intencji czy pragnień.

– Przypisywane św. Bernardowi

Z biegiem czasu mroczne ziarno, które rozkwitło w sercu Diabolistów, rośnie, a wraz z nim zrozumienie tego, czym się stali. Z początku są tylko oszustami ukrywającymi swoje świeżo poznane moce ciemności przed przyjaciółmi i rodziną. Próbuje utrzymywać dawne życie, jednak w końcu tracą swych ukochanych, czy to rozżalaszczając ich, zdradzając, czy też kierując na ścieżkę zła.

Owi oszuści w znacznej mierze oszukują samych siebie, nie myślą bowiem o cenie, jaką zapłacili za swoje moce. Pławia się w służbie swoim panom, wierząc, że cieszą się całkowitą wolnością, lecz często formując małe demoniczne kultury. Współpracują z innymi szerząc zepsucie, gromadząc potęgę (głównie dla przywódców swoich kultów) oraz czcząc swych demonicznych panów.

Ci, którzy okazać się najbardziej przebiegli i źli, najszybciej pną się w górę w hierarchii swego kultu, nie dlatego, że otrzymują wyższe pozycje, lecz z powodu tego, że zabierają je innym. Zdają sobie sprawę z wartości osobistej potęgi. Zamiast służyć kultom podstępami, skłaniają kult, by służył im. Po przypięczeniowaniu paktu niewielu widzi jeszcze demona, któremu sprzedali duszę.

W końcu uzyskują wystarczająco dużą moc, by przejąć kontrolę nad swym kultem lub też założyć własny. Kult ten służy ich demonicznym władcom, lecz również samym Diabolistom. Do tego czasu sygnatariusz paktu z demonem jest już całkowicie wypaczony i zły. Skradł wiele dusz obietnicami potęgi, w zamian zaś otrzymał część ich mocy. Diabolista staje się potworem w ludzkiej skórze, zdolnym do wielkich magicznych czynów i jeszcze większych niegodziwości.

Diaboliści często poznają wartość swych pomyłek tuż przed śmiercią, jednak nie mogą już nic na to poradzić. Opuszczają ich złudzenia, moc nie ma już bowiem dla nich znaczenia, jeśli nie mogą nawet posiadać swych własnych dusz... najpotężniejszych źródeł mocy ze wszystkich istniejących. Owe pionki są rozumnymi marionetkami. Muszą trwać w służbie swoim panom, jednak nie wkładają już w to serca. Kiedy utracą już użyteczność, a ich władcy znajdą młodszych, bardziej podstępnych Diabolistów na ich miejsce, połączą się na zawsze ze swymi panami w piekło.

Wiele z tych rozumnych marionetek stara się bezskutecznie odnaleźć drogę wyjścia, uwolnić się z infernalnego paktu. Nie jest dla którejś z nich niemożliwe odnaleźć magów, w nadziei, że dysponują oni mocą, która jest w stanie ją uwolnić. Nawet jednak najpotężniejsi magowie rzadko są zdolni zrobić coś takiego. Wprawdzie możliwe jest przedłużenie życia Diabolisty, chroniąc go przed jego panem oraz jego sługusami, jednak śmierć w końcu nadchodzi. Od chwili zabrania duszy demon po prostu czeka na śmierć swego pionka. Niestety niekiedy się wkrótce, jak udręczona została jego dusza...

Demoniczne kultury

Powiedział również,

Że kłamstwo będące półprawdą jest zawsze najczarniejszym z kłamstw,

Że z kłamstwem w całości będącym kłamstwem można walczyć,

Jednak kłamstwo będące częścią prawdy jest trudniejsze do pokonania.

– Alfred, Lord Tennyson, *The Grandmother*

Paul był już wcześniej we młynie, jednak nigdy zupełnie sam. Jego starszy brat Billy oraz grupka przyjaciół Billy'ego, w tym Nate, mieli zwyczaj zbierać się tutaj po szkolnych meczach, aby się upić. Działo się tak do chwili, gdy Billy zniknął kilka miesięcy temu. O młynie mówiło się, że jest nawiedzany przez duchy żołnierzy Konfederacji, którzy zginęli tam podczas jakiejś anonimowej potyczki.

Paul poszedł tam, by udowodnić, że jest odważny i... dla skrzynki piwa. Nate zgubił na dole portfel, a Paul zgodził się go przynieść. Nate obiecał mu, że w drodze powrotnej zatrzymają się przy sklepie i zapłaci mu za robotę. Zważywszy na to, że Paul był niepełnoletni, zakład był godzien ryzyka. Nate wydawał się być w porządku, nawet jeśli był zbyt tchórzliwy, by sam go wyciągnąć. Był przyjacielem Billy'ego, a to oznaczało, że był w porządku.

Paul wysiadł z samochodu, włączył latarkę i wspiął się po kamieniach na pole, obok strumienia, przy którym stał młyn. Nocny wiatr, czy też może strach, powodował, że zęby szczękały mu, gdy wdrapywał się po skrzypiących schodach młyna i pchał to, co zostało z drzwi. Zawiasy zaskrzypiały, lecz Paul stał pewnie. Zajrzał ostrożnie do środka i przejechał dookoła światłem latarki, po czym wszedł do zakurzonego, pustego pomieszczenia.

Wiedział, że musi znaleźć portfel Nate'a, jeśli miał on mu zapłacić, musiał więc iść do piwnicy. Zimna jak lód, trzęsąca się lewa dłoń Paula wyczuwała barierkę, gdy świecił w dół schodów. Skradał się powoli, obawiając się duchów martwych żołnierzy, gotowy w każdej chwili rzucić się do ucieczki. Paul opuścił latarkę, zaskoczony tym, że usłyszał w głębi pisk drzwi, popychanych przez wiatr tam i z powrotem.

Ponieważ tak daleko już zaszedł, Paul nie cofnął się, tylko pokonał pozostałe schody równym tempem; gdyby biegł, mógłby wypaść przez stare barierki. Krąg latarki opadł na podłogę pomieszczenia na dole, dając mu wystarczająco dużo światła, by widzieć drogę.

Paul uniósł latarkę i omiół jej snopem pomieszczenie w nadziei, że ujrzy wysączone puszkę po piwie oraz portfel Nate'a, obawiając się jednocześnie trochę martwych konfederatów.

Jego serce zgubiło na chwilę rytm, zabrakło mu również tchu w płucach, gdy skierował latarkę w twarz mężczyzny i kobiet stojących w piwnicy. Byli odziani w czarne szaty z kapturami, obszyte czerwonymi oraz złotymi symbolami, i wpatrując się w niego beznamieennie zaczęli nucić w jakimś dziwnym języku. Przed nim znajdował się zakrwawiony ołtarz. Podłoga była pokryta tajemnymi symbolami, na ścianie zaś wisiał odrażający wizerunek człowieka-kozła, zbudowany z pomalowanych ludzkich kości owiniętych futrem. Tam, gdzie powinna być ludzka czaszka, wpatrywał się w niego lśniący czerwonymi oczyma czerep barana. Spomiędzy zgromadzonych kultystów wystąpił mężczyzna o bladej twarzy, ze sztyłem w dłoni, i zaczął iść prosto w jego stronę. Paul odwrócił się, by wybiec przez drzwi i... wpadł prosto na Nate'a.

– Witaj, Paul... Chciałem, żebyś poznał kilkoro moich przyjaciół – powiedział Nate.

W chwili, gdy miał zamiar uderzyć Nate'a w twarz i uciec, dobiegł do niego z tyłu znajomy głos. – Witaj, Paul.

Paul znieruchomiał i odwrócił się powoli z przerażeniem. Przed nim, obok ołtarza, stał ten mężczyzna, który wystąpił do przodu... jego brat.

W przeciwieństwie do Nephandi, którzy jako swoje ulubione marionetki lubią wypaczać magów i manipulować nimi, wiele demonów woli niszczyć zwyczajnych śpiących, mają bowiem moc budzenia ich Awatarów oraz karmić ich własną potęgą jakby był to dar. Demonom łatwiej jest wpływać na śmiertelnych, po prostu dlatego, że mają z nimi ściślejszą więź.

Na świecie istnieje niezliczona liczba demonicznych kultów. Choć niektóre z nich są fałszywe i nie mają żadnych powiązań z demonami, wiele jest prawdziwych. Są prowadzone przez Nephandi, Diabolistów lub innych infernalistów, a ich zasięg rozciąga się od garstki osób do tysięcy członków. Kultysty tacy sięgają w kwestii potęgi i zainteresowań od ślepych pionków o praktycznie żadnej mocy do akolitów z niewielką prawdziwą mocą, od osób, które są często pomniejszymi Diabolistami do przywódców kultów, którzy są zazwyczaj potężnymi Diabolistami. Nawet jednak przywódcy nie są zazwyczaj w stanie dorównać kabale prawdziwych magów.

Występuje kilka rodzajów kultów, określanych poprzez ich cele oraz szerzone przekonania. Mają one zakres od znudzonych mieszkańców przedmieść do pełnych złudzeń hedonistów poszukujących nowych przyjemności, pozbawionych złudzeń i wypaczonych duchownych, nastoletnich satanistów, chciwych yuppie oraz mrocznych okultystów szukających mocy.

Większość osób przyłącza się do tych kultów z ciekawości, chciwości lub potrzeby akceptacji. Najłatwiej jest przyciągnąć tych, którzy przejawiają już aktywne choć płytkie zainteresowanie okultyzmem. Niewielu, którzy posiadają prawdziwą wiedzę, daje się tak łatwo oszukać demonom i zna niebezpieczeństwo, jakie pociąga za sobą służenie im. Niektórzy członkowie wampirycznych kultów, określanych powszechnie jako „Kulty Krwi”, uważają swych wampirycznych mistrzów

za demony. Nephandi również lubią bawić się w tę grę (patrz Herr Flax w Rozdziale Pierwszym).

Niektórzy kultysty sądzą, że ich kulty są powiązane z innymi poprzez zakonspirowaną sieć kontrolowaną przez potężnych infernalistów. Kryjąca się za tym prawda zależy od Narratora. Wielu badaczy podejrzewa, że wielka demoniczna konspiracja istnieje. Być może mają rację...

Infernalne pakt

Teraz mam cię przy sobie

W mojej mocy

Nasza miłość będzie się stawać jeszcze silniejsza

Z każdą godziną

Spójrz w moje oczy i zobaczysz, kim jestem

Nazywam się Lucyfer, ujmij proszę moją dłoń

– Black Sabbath, „N. I. B.”

Dla tych, którzy nie mogą oprzeć się żądzy mocy, cena jest najwyższą z możliwych: ich dusza. Nikt nie posiada nic cenniejszego, jest to bowiem prawdziwie nieśmiertelne jądro ich jestestwa. Ci, którzy oddają je z własnej nieprzymuszonej woli, są największymi z głupców.

Zwyczajne podpisanie paktu z demonem pozwala mu zabrać śmiertelnikowi duszę. Zabiera ją do Piekła i natychmiast zaczyna torturować. Dręczona dusza diabolisty krzyczy do niego w koszmarach oraz w ciemnych, opuszczonych miejscach, kiedy jest sam. Większość diabolistów wypycha takie wizje ze świadomych myśli i koncentruje się na „nagrodzie” płynącej z podpisania paktu.

W zamian może otrzymać jedną z trzech różnorodnych form mocy: Demoniczne Piętna, mutacje dające czcicielowi demona określone ponadnaturalne zdolności; Ritualis Infernal, zrytualizowana czarna Magia Ludowa, która nie wywołuje Paradoксу; oraz magia diaboliczna, która Przebudza Awatara kultysty i czyni go prawdziwym Diabolistą.

Sprzedawanie duszy

Co minutę rodzi się frajer.

– Phineas Taylor Barnum

Kiedy już kultysta stanie się wypaczony do takiego punktu, że pragnie oddać swą wieczną duszę w zamian za chwilową moc, na osobności objawia mu się demon, oferując potęgę. Demony wiedzą, kto jest poważny, a kto nie, i pojawiają się jedynie przed tymi, którzy są naprawdę ogarnięci żądzą mocy.

Niegdyś pakt były proste. Ludzkość rozwinęła się jednak bardziej i podobnie stało się z kontraktami. Teraz pakt, które mają być podpisane, posiadają więcej doskonale sformułowanych i działających na korzyść demona ustępów niż jakkolwiek ludzki prawnik byłby kiedykolwiek w stanie stworzyć. Kiedy pomiędzy śmiertelnikiem a demonem zostanie ubity targ, pojawia się spełniający te warunki kontrakt. Kiedy pakt zostaje podpisany, śmiertelnik otrzymuje obiecaną moc. Oprócz tego demon wydaje się sięgać w głąb człowieka i wyciągać z niego coś złożonego ze światła, które przemienia w małą kulkę: duszę śmiertelnika.

Istnieją również pomniejsze pakt, które dotyczą jedynie świadczenia wzajemnych usług, jednak praktykują je powszechnie jedynie najodważniejsi i najbardziej szaleni magowie. Układ mówi, co każda ze stron obowiązuje się zrobić dla drugiej, następnie pojawia się kontrakt, który zostaje podpisany przez obydwu sygnatariuszy. Oczywiście, jeżeli demon jest w stanie do tego doprowadzić, spróbuje nakłonić śmiertelnika do zapisania czegoś więcej. Demony, które nawiązują takie pakt, robią to albo dlatego, że zostały przyzwane, związane, i uważają to za najlepszy środek ucieczki, albo też po prostu pragną więzi z osobą, która je przyzwała, aby kiedyś zabrać jej duszę.

Przeklęta magya

*Szatan jest teraz mądrzejszy niż dawniej
I kusi czyniąc bogatszym, nie biedniejszym.*
– Alexander Pope, *To Lord Bathurst*

Ci, którzy otrzymują Mroczne Czarostwo, doświadczają Przebudzenia Awatara i zakucia go w kajdany. Nawet jeśli sądzą, że ich nowo odkryta moc pochodzi od ich demonicznych panów, tak naprawdę wypływa ona z ich własnych sprzedanych dusz. Magowie, którzy podpisują pakt w zamian za moc czynienia Prawdziwej Magyi, otrzymują po prostu lepszy

dostęp do energii zawartej wewnątrz ich Awatarów, tak więc oni również nie dostają tak naprawdę nic od swych demonów, oprócz być może wiedzy lub tajemnic (które i tak mogą być fałszywe). Jednak mała różnica oddziela Prawdziwych Diabolistów od Nephandi: sprzedający dusze oddają się demonicznym panom, którzy siłą Przebudzają ich moc, płacąc za to, podczas gdy Upadli samodzielnie dochodzą do swego Przebudzenia. Jakikolwiek czynione przez nich pakt (patrz Rozdział Pierwszy) związane są ze zjawiskami wykraczającymi poza zwykłą magię.

Osoby praktykujące wzbudzoną lub rozwiniętą przez demona magię nazywane są Diabolistami lub wiedźminami. Niektórzy posiadają Prawdziwą Magię, większość jednak dysponuje zamiast niej czarną magią bądź Piętnami. Diaboliczna magia jest intuicyjna: Diaboliści nie muszą spędzać lat na badaniu sztuk zanim dojdą do tego, jak używać magii. Zamiast tego przychodzi ona do nich w sposób naturalny, podporządkowując się nie ich przekonaniom, lecz bezpośredniej woli. Nephandi, którzy sprzedają swe dusze demonom, są zawsze Prawdziwymi Diabolistami, co oznacza, że w ramach swych Sfer otrzymują Demoniczne Piętna i dodatkowe moce.

Szczegóły na temat Mrocznego Czarostwa, magyi rytualnej oraz Demonicznych Piętn można odnaleźć w Dodatku.

Wskazówki dla Narratora: Diaboliści i Infernaliści

Istnieją dwa rodzaje Diabolistów: ci, którzy stosują Prawdziwą Magię, oraz ci, którzy znają jedynie statyczne dary Mrocznego Czarostwa bądź Demonicznych Piętn. Obdarzeni Piętnem śmiertelnicy są wolni od Paradoксу, jednak ich moce zależą od kaprysu demona oraz ich osobistej siły (patrz Rangi, powyżej). Takiego Diabolistę moce mogą opuścić w najgorszym możliwym momencie. Żli magowie wywołują Paradoks, mają jednak większą swobodę i pewien rodzaj oświecenia.

Zwyczajni Diaboliści są słabsi od Prawdziwych Diabolistów w tym, że otrzymują Demoniczne Piętna oraz znajomość Mrocznego Czarostwa, lecz nie uzyskują Prawdziwej Magyi. Śmiertelnicy, których Awatary zostały diabolicznie Przebudzone, kroczą tragiczną Ścieżką – wybrali najmroczniejszą drogę, zniewolenie, a w końcu potępienie. Choć istnieją wyjątki (np. Faust), nie jest to przeznaczenie, które wielu by wybrało. Mimo to zawsze będą istnieć tacy, którzy chcą dobijać targów z nie rozumianymi przez siebie mocami.

Tworzenie postaci

Choć kwestia moralności w Sadze zależy od ciebie, postaci graczy naprawdę nie powinny mieć do czynienia z Mocami Infernalnymi. Oprócz powielania najgorszych stereotypów gier fabularnych kontakty takie czynią często postaci niewolnikami panów podobnych bogom. Magowie powinni być siłą sprawczą, nie pionkami. Ścieżka Wstąpienia jest kształtowana przez wolność, nie służbę.

Infernalni magowie, którzy sprzedali swą duszę, uzyskują naprawdę mało, jeśli chodzi o grę. Mogą otrzymać poziom lub dwa w nowej Sferze, nauczyć się jakiejś Wiedzy bądź Umiejętności, dobyć kilka Zalet lub uzyskać chowańca czy Sprzymierzeńca. Nie mogą podnieść swego Arete, jest ono bowiem funkcją osobistego oświecenia, nie zewnętrznego wpływu. Mag, który postanowił zostać infernalistą, nie staje się automatycznie Nephandi, jednak otwiera prowadzące w tym kierunku drzwi – mogą go sami odnaleźć. Każda inna niż Upadli frakcja wysłodzi i poważnie ukarze infernalistę, jeśli dowie się o jego istnieniu.

Prawdziwi Infernaliści otrzymują potęgę magyi i mogą zostać stworzeni jak każda inna początkująca Sierota (zasadniczo tak samo, jak tworzy się Opustoszałych). Mogą gromadzić więcej mocy, podobnie jak inni magowie, jednak zazwyczaj robią to wypaczając innych dla swoich panów. Diaboliści mają wybraną przez siebie dominującą Sferę (koszt równy jest jej aktualnej wartości x 6), jednak pozostałe Sfery kupowane są na zasadzie aktualna wartość x 8. Wiele z nich nie potrzebuje rekwizytów (jest nim pakt), stosują je jednak dla efektu.

Do powszechnych u Diabolistów Zdolności zaliczyć można wysokie wartości Świadomości, Wielkich Rytuałów, Zastraszenia, Uwodzenia, Cwaniactwa, Przebiegłości, Kosmologii, różnych Znajomości i/lub Okultyzmu. Wszyscy Infernaliści otrzymują Mroczne fatum, choć nie dostają za nie punktów. Do typowych Zalet oraz Wad należą: Mroczna tajemnica, Koszmary, Sadyzm/Masochizm, Obsesja, Zwierzęcy magnetyzm, Duchowy przewodnik (zgadnij kto?), Anioł Stróż (demon), Echa, Pierwotne cechy, Psychiczny wampir i wszystkie rodzaje Powiązań.



Postacie



*Weź życie, nie kosztuje drogo
Zabij kogoś, nikt nie będzie płakał
Nasyć się, po prostu spłać swoje długi
Chcemy tylko, żebyś używał swej duszy*
– Black Sabbath, „Cornucopia”

Narratorzy mogą zechcieć zmodyfikować poniższe postacie, aby lepiej pasowały one do ich Sag, zresztą gracze mogą zbyt dobrze zaznajomić się z tymi przykładami, aby przedstawione demony były zaskakujące czy skuteczne. Pamiętaj, że demony, kultysty i Diaboliści będą mieć swoje motywacje oraz osobowości. Takie istoty nie będą tak po prostu wchodzić pod pocisk Sił gracza. Magowie powinni mieć powód, by bać się Inferna.

Kultyści

*Jesteś tym, który wzbudza we mnie ból
Jesteś tym, który wzbudza we mnie żal
Jesteś tym, który mnie okłamał
To nie będzie trwało długo
Wkrótce się o tym dowiesz...*
– King's X, „King”

Śmiertelnicy ci sprzedali jakąś część swojej duszy w służbę Piekłu. Niewielu spośród nich jest naprawdę Diabolistami. Większość to po prostu zgorzkniali, chciwi ludzie, którzy lubią zwiększać swoją władzę kosztem innych.

Większość kultystów jest dość przewidywalna, a poniższe statystyki odzwierciedlają trzy ich rodzaje. Choć wielu fanatycznie poświęca się swojej sprawie, znaczna liczba to tchórze, którzy sprzedaliby swój kult, gdyby nie wiązało się z tym ryzyko. Niemal wszystkie sekty mają surowe kary za zdradę: wypatroszenie żywcem, obcinanie kończyn piłą, powolne opiekanie oraz trwające przez tydzień zbiorowe tortury to zaledwie kilka nieprzyjemności, jakie mogą spaść na niewiernych kultystów.

Przeciętny kultysta: Postacie te mają w głównej mierze Atrybuty o wartości 2, choć niektórzy mogą mieć 3 a nawet 4. Do ich Zdolności zalicza się Bójkę, Cwaniactwo, Broń Palną, Krycie się, Walkę Wręcz, Okultyzm i Śledztwo (jeden lub dwa punkty w każdej). Znajdujący się nisko w hierarchii kultyści nie mają ponadnaturalnych mocy.

Doświadczony kultysta: Bardziej poświęceni swej sprawie kultyści mają jedną kategorię Atrybutów z 3 punktami w każdym zamiast 2, a także mogą mieć jeden lub dwa Atrybuty na poziomie 3 lub 4. Oprócz wymienionych powyżej Zdolności (dwa lub trzy punkty w każdej), mogą mieć Przebiegłość, Uwodzenie, Zastraszanie, Informatykę, Tortury, Tropienie, a także może kilka punktów w Znajomości. Postacie te będą mieć jakiś rodzaj dodatkowych cech: Zalety i Wady (zazwyczaj Powiązania), lub też jedno czy dwa Piętna. Oddali już część swojej duszy.

Wyjątkowy kultysta: Owi przywódcy kultów i zatwardziali Diaboliści oddali swe dusze oraz usługi demonicznym panom i mają co pokazać za swoje wysiłki. Przyjmij, że każdy Wyjątkowy kultysta ma Pierwszorzędne Atrybuty na 4, Drugorzędne na 3, a Trzeciorzędne na 2. Do Zdolności, które dorównują lub przewyższają bohaterów graczy, należy dodać kilka wyjątkowych „darów” – rytuały czarnej magii, Piętna, Zalety i Wady. Rzadko spotyka się takich kultystów, wpływowych, a jednocześnie beznadziejnie potępionych.

Trójca Czarnego Kamienia

Ten trzyosobowy kult powstał jako odłam spryciarzy z grupy S. C. A. Kiedy Sandi Thornhill i William (nie mów do niego Billy!) Pastario zostali wykopani ze swej lokalnej kapi tuły za wypalenie odwróconego pentagramu na rycerskim trawniku, utworzyli najemniczą frakcję nazwaną Rodzeństwem Czarnego Kamienia. Nie działająca zbyt długo grupa zyskała sobie reputację nieczysto walczącej i została wygnana z królestwa, w którym rezydowała. Kiedy Shawn McNamara, blackmetalowy student filmówki, dołączył do tej pary, ich satanistyczna poza stała się śmiertelną rzeczywistością.

Shawn szybko wciągnął pozostałych w halucynogeny, dziki trójstronny seks oraz długie przemowy na temat pokus mroku. Z ich pomocą „przyzwał” Herr Flaxa (patrz Rozdział Pierwszy), który szybko wprowadził trio na opadającą w dół spiralę zepsucia. Do ważniejszych ich zbrodni można zaliczyć zbiorowe gwałty, śmiertelne szturmy, kradzieże, torturowanie zwierząt oraz stworzenie niebezpiecznego halucynogenu zwanego „wiedźmowym proszkiem”. Nie złożyli jeszcze ofiary z człowieka, jednak jest to raczej kwestia braku sprzyjających okoliczności niż zahamowań.

Trójca Czarnego Kamienia, nazwana tak z powodu bałtowego ołtarza Sandy, jest brutalną paczką drobnych czci cieli diabła. Mają jednak wielu przyjaciół oraz powiązania z półświatkiem. Miejskowa policja słyszała o bandzie, nie ma jednak dowodów łączących ją z którąkolwiek z ich zbrodni. Uważają się za mądrzejszych niż naprawdę są, wiedzą jednak, co jest niebezpieczne, zarówno dla innych, jak i dla nich samych.

Cała trójka jest uzdolniona, jeśli chodzi o walkę (Zręczność 3, Bójka 3, Walka Wręcz 4), i posiada małą grupę zwolenników, którzy pomagają im z proszkiem. Sandi i Shawn są względnie atrakcyjni, jednak twarz Williama jest równie paskudna, jak jego uczynki. Wszyscy troje są Doświadczonymi kultystami. Ich kult jest mały – wystarczająco mały, by przeoczyć go, gdy wyrządza wiele szkód.

Kult Czarnego Serca

Kult Czarnego Serca poświęcony jest czci potężnego demona znanego jako Grostolis. Działa w tajemnicy na całym świecie. W jego szeregach można znaleźć każdą rasę, klasę czy zawód, a także sporą liczbę Diabolistów oraz kilka wampirów. Dysponując ponad 12 tysiącami członków jest bez wątpienia największym z prawdziwych demonicznych kultów.



Grostolis, któremu kult jest poświęcony, włada podobno sześcioma legionami pomniejszych demonów w Piekło. Sekta służy demonowi, kierując tak wielu, jak to możliwe, w jego służbę, oraz poświęcając niewinne ofiary każdego miesiąca podczas nowiu.

Kult Czarnego Serca dzieli się na kilka różnych zgromadzeń, z których każde jest prowadzone przez najwyższego kapłana. Owi demoniczni kapłani, głównie obdarzeni różną mocą Diaboliści, odpowiadają przed arcykapłanem kultu Victorrem Neubauerem oraz jego podwładnymi. Neubauer jest potężnym Diabolistą, dawnym akolitą Niebiańskiego Chóru. Jest niezwykle przebiegły i często likwiduje innych demonicznych kapłanów, którzy stają się zbyt potężni, zanim będą mogli mu zagrozić. Przyjmij, że Neubauer jest Diabolistą o sporej mocy – silniejszym niż Wyjątkowy kultysta, jednak słabszym niż wyszkolony mag.

Spotkania kultu odbywają się raz w tygodniu w odosobnionych, położonych na uboczu miejscach, często pod ziemią. Kultysty przedstawiają się fałszywymi nazwiskami i mają wiele sekretnych sposobów sprawdzania prawdziwej przynależności do sekty. Podczas rytuałów noszą czarne szaty z kapturami. Obrzędy te obejmują wszystkie znane formy Czarnej Mszy, od rytualnego gwałtu do ofiary z niemowlęcia.

Zakon Jadraxa

Kult ten jest najsilniejszy w północno-zachodnich Stanach. Ma ponad 300 członków w pięciu miastach i poświęcony jest Jadraxowi, demonowi o średniej mocy. Jadrax posiada wiele sekretów, którymi dzieli się ze swymi ziemskimi wyznawcami, choć ta wiedza zawsze sprowadza na nich zagładę.

Zakonowi Jadraxa przewodzi wampir znany jako Hadaric. Ów starszy Spokrewniony żywi się kultystami, tworząc dzięki temu również własny kult krwi. Z ulubionych wyznawców Jadraxa uczynił ghuli, którym przekazuje zasady Mrocznego Czarostwa. Hadaric jest przerażającym przeciwnikiem, starym wampirem z trzema Demonicznymi Piętnami oraz czwartym poziomem Mrocznego Czarostwa.

Na powierzchni Zakon Jadraxa wydaje się pozostałością greckiego kultu misterii, jednak jego nauczanie wywodzi się ze starożytnej sumeryjskiej tradycji. Członkowie kultu przeprowadzają demoniczne rytuały związane z innymi kultami, a w trakcie ceremonii noszą krwistoczerwone szaty. Wszyscy mają przy sobie sztylety ofiarne, których używają zarówno na sobie, jak i na innych w rytuałach upuszczania krwi. Oprócz tego kultysty noszą kolczyki z symbolem Jadraxa: wpisana w okrąg litera X, na której środku umieszczone jest J.

Wielu kultystów jest bogatymi businessmanami, którzy dzięki swym zasobom oraz wpływowi wspierają Zakon Jadraxa w przyciąganiu potencjalnych członków poprzez zaspokajanie ich ziemskich potrzeb.

Kult Vugariusza

Ten demoniczny kult składa się z ponad 300 członków. Znajduje się w małym miasteczku w Nowym Meksyku i poświęcony jest Vugariusowi, pradawnemu demonowi, który

odczuwa przyjemność, zadając ból małym dzieciom.

Kult jest kontrolowany przez Hurusa Longstreeta, potężnego Diabolistę. Przybył on niegdyś do miasteczka Bracketon i skierował je całe na służbę Vugariusowi. W związku z tym, że jako pierwsi wypaczeni zostali policjanci, politycy, lekarze oraz inne „fundamenty społeczności”, pozostała większość populacji poszła tuż za nimi. Ci, którzy nie weszli na ścieżkę zła, zostali poświęceni.

Kult zajmuje się rytualnymi ofiarami z ludzi w każdym wieku, jednak najbardziej cenione są małe dzieci. Większość członków jest już Doświadczonymi kultystami, a ich przywódca jest Wyjątkowy. Mają powiązania z meksykańskimi handlarzami niewolników, którzy dostarczają im licznych ofiar. Kultysty przygotowują się do wielkiej ofiary, nazywanej Hekatomą, w której ponad 250 osób zostanie rytualnie zamordowanych w czasie jednej nocy. Do tego czasu będą trzymać swych niewolników zamkniętych w podziemnych celach. Rytuał ów da najprawdopodobniej Vugariusowi wystarczająco wiele mocy, by mógł się trwale objawić na Ziemi.

Demony

*Nieszczęśliwe duchy, które upadły wraz z Lucyferem,
Spiskowały przeciwko naszemu Bogowi wraz z Lucyferem,
I są na zawsze przekłete wraz z Lucyferem.*

– Christopher Marlowe, *The Tragical History of Doctor Faustus*

Poniższe „rangi” odnoszą się do podziałów przedstawionych powyżej we Wskazówkach dla Narratora, nie są w żaden sposób powiązane z prawdziwymi infernalnymi tytułami. „Demoniczne Moce” odpowiadają Piętnom, których może używać sam demon, zaś „Czary” to wrodzone moce duchów. Sfery oraz Arete zostały przedstawione pod tymi demonami, które potrafią stosować Prawdziwą Magię. Wymienione Atrybuty odzwierciedlają Zmaterializowaną formę demona, którą musi przybrać, aby atakować w fizyczny (nie magiczny) sposób.

Wszystkie demony posiadają Czary Ukazanie, Kompas, Materializację, Mowę Umysłu oraz Leczenie, jednak Materializacja będzie ograniczona przez pewne czynniki (patrz powyżej). Z Duchem pozwala demonowi zabrać kogoś do swego osobistego Piekła. Zasady Opętania znajdują się powyżej.

Służący: Nagrogasto Mandragora

Siła Woli 4, Szał 5, Gnoza 4, Moc 25

Czary: Pancerz, Powiew Płomieni (5 kości), Dotyk Zarazy, Kontrola Wiatru, Korupcja, Wyzwolenie Ognia, Transformacja, Śledzenie

Natura: Cwaniak

Postawa: Sędzia

Atrybuty po Materializacji: Siła 1, Zręczność 3, Wytrzymałość 2 (zamiast Cech Społecznych oraz Umysłowych wykorzystaj Gnozę)

Zdolności: Badania 2, Bójka 1, Czujność 2, Ekspresja 3, Etykieta 4, Intuicja 6, Kosmologia 3, Krycie się 4, Kultura 4,

Lingwistyka 7, Okultyzm 5, Przebiegłość 5, Świadomość 4, Uniki 6, Zagadki 4, Zastraszanie 3

Opis: Nagrogasto jest sługą Grostolisa, arcyksięcia Inferna, który kontroluje 6 z 666 legionów. Obowiązkiem tego pomniejszego sługi jest składanie śmiertelników, aby oddawali swe dusze Grostolisowi w zamian za trochę ich własnej mocy.

Owa inkarnacja jest zaledwie ostatnią i najbardziej pomyslną ze wszystkich wcieleń Nagrogasto. Ta aktualna tożsamość przeżyła ponad 55 lat, długo jak na demona w randze służącego.

Wygląd: Jest albo przeciętnym, dziesięcioletnim chłopcem z czarnymi włosami i brązowymi oczyma, albo sową. W obydwu formach Nagrogasto mówi głosem brzmiącym jak szeleszczące liście.

Odgrywanie: Fanatycznie służysz swemu panu – jest on w stanie zniszczyć cię jednym spojrzeniem. Zawsze udawaj, że jesteś miły i sympatyczny, i pomagaj każdemu, kogo możesz wypaczyć w imieniu swego mistrza. Chętnie zgodzisz się służyć jako nauczyciel lub chowaniec dla wszelkiego rodzaju infernalistów, których niewielką wiedzę wyszyczasz.

Służący: Nishama, Imp Perwersji

Siła Woli 6, Szał 5, Gnoza 5, Moc 25

Czary: Rozerwanie Rzeczywistości, Korupcja, Dezorientacja, Wpływy, Odtworzenie, Roztrzaskanie Szklą, Spięcie

Natura: Ekscentryk

Postawa: Cwaniak

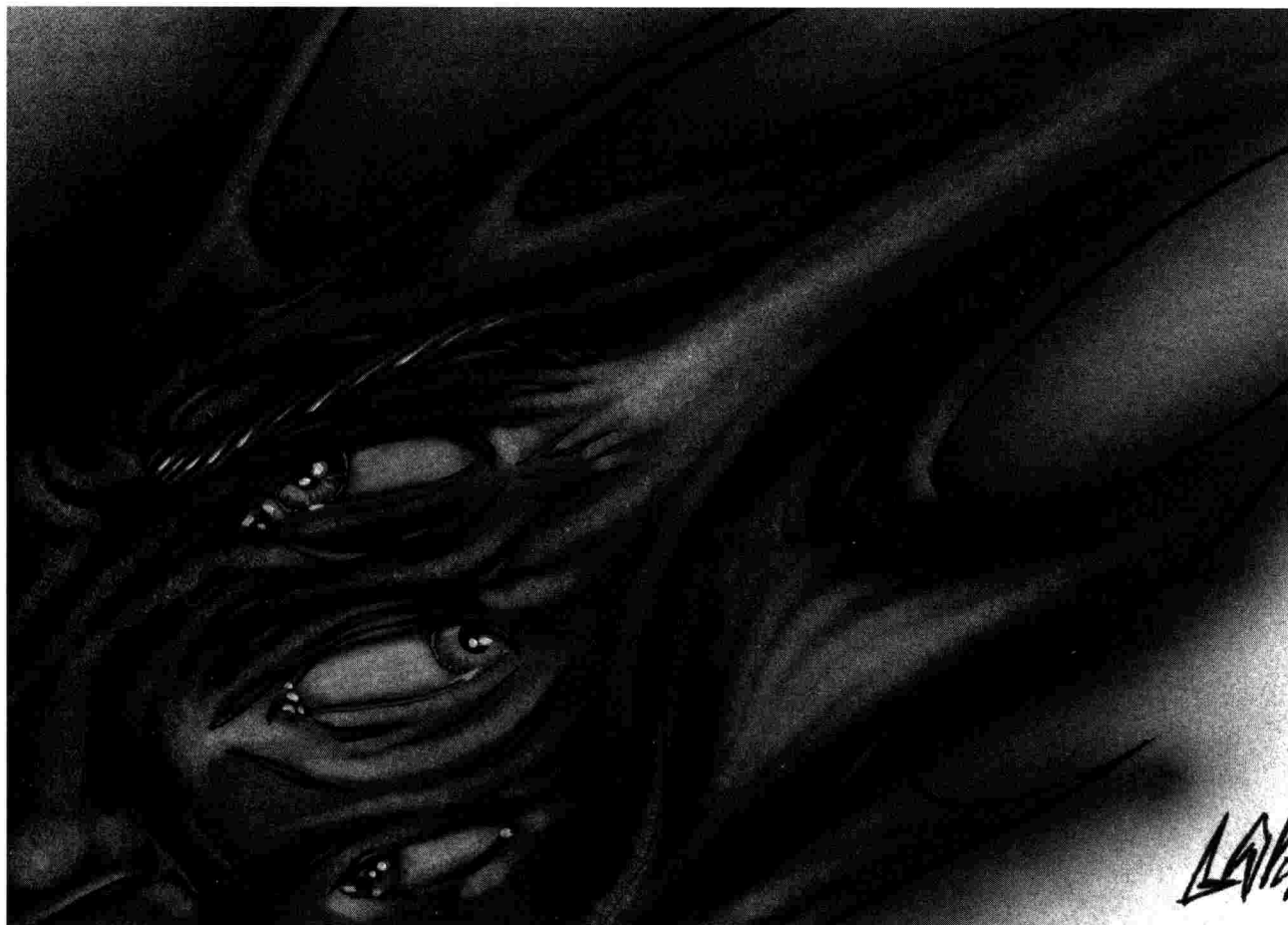
Atrybuty po Materializacji: Siła 1, Zręczność 5, Wytrzymałość 2 (zamiast Cech Społecznych oraz Umysłowych wykorzystaj Gnozę)

Zdolności: Czujność 4, Intuicja 3, Krycie się 5, Lingwistyka 5, Okultyzm 4, Przebiegłość 5, Uniki 4, Wysportowanie 2, Zagadki 4

Opis: Imp twierdzi, że jest tak stary jak świadoma myśl, jednak oryginalne wydanie *Malleus Neffandorum* głosi, że jest on hobgoblinem, który uzyskał autonomiczne istnienie podczas Wielkiej Ciszy Nazdhura-i-Khana, zanim ta dostojna osoba wzniosła się, by zostać Wyrocznią Sfery Umysłu. Imp był tematem esejów Edgara Allana Poe oraz Ambrose Bierce'a i uważa się go za „muzę” wielu innych pisarzy oraz artystów.

Wygląd: Przy tych rzadkich okazjach, kiedy Imp pojawia się na płaszczyźnie materialnej, wygląda jak mały chudy humanoid z długimi palcami u rąk i nóg (jego stopy są tak zręczne jak dłonie).

Odgrywanie: Jesteś uniwersalnym uosobieniem intelektualnej opozycji. Czaisz się w astralnym świecie w przestrzeni pomiędzy jedną myślą a następną, zawsze gotowy, by wywracać, odwracać, przewracać, zginać, zwijać, owijać i okaleczać wszelkie idee, które przepływają w twoim zasięgu.



gu. Kiedy masz bezpośrednio do czynienia z postaciami, sprzeciwiaj się niemal wszystkiemu, co mówią, zgadzaj się jedynie wtedy, gdy czyjś strumień myśli kieruje się w stronę perwersji. Kiedy to tylko możliwe, kradnij małe przedmioty.

Służący: Abzu, Zbierający

Siła Woli 6, Szał 8, Gnoza 6, Moc (teraz 10, otrzymuje 5 punktów Mocy za każdy punkt Kwintesencji, który wysącza ze znajdującego się w pobliżu maga, 10 punktów za pomysłne Opętanie ofiary oraz 20 punktów, jeśli owa ofiara jest istotą Przebudzoną (magiem, wampirem, wilkołakiem itd.).

Czary: Ożywienie, Dotyk Zarazy, Dezorientacja, Wysączenie Kwintesencji (5 punktów, pozwala Abzu wyciągnąć z ofiary jeden punkt Kwintesencji na każdy sukces uzyskany w teście Bójki; ST 6), Opętanie, Śledzenie

Atrybuty po Materializacji: Siła 3, Zręczność 3, Wytrzymałość 5 (zamiast Cech Społecznych oraz Umysłowych wykorzystaj Gnozę)

Zdolności: Bójka 3, Uniki 4

Opis: Władza wypacza, a władza absolutna wypacza absolutnie. Demon znany jako Abzu, Zbierający, uosabia to wypaczenie, które może powstać w wyniku zamięłowania do władzy. Przed eonami Abzu przemierzał Tellurię poszukując nieświadomych magów, by zaspokoić swój nieograniczony apetyt na Kwintesencję. Owa Kwintesencja czyniła go za

każdym razem potężniejszym. Przy każdym jednak pożywianiu jego głód rósł jeszcze bardziej i nie mógł być zaspokojony.

Setki lat temu magowie Ahl-i-Batin uwięzili go w prawdziwej krypcie daleko w głębi perskich pustyń. Przebywał tam długo, ponad tysiąc lat, dręczony przez swój nieustanny głód. W średniowieczu krypta została jednak odkryta przez trzech francuskich rycerzy z pierwszej krucjaty, którzy omyłkowo wzięli ją za miejsce spoczynku Świętego Graala. Rycerze weszli do środka tylko po to, by zostać rozerwani na strzępy przez uwięzionego demona. Ku zadowoleniu Abzu, jeden z rycerzy, Henri Pardeux, miał prawie Przebudzonego Awatara i miał zostać magiem. Abzu, wiedząc, że jego astralna forma nie mogła już istnieć w Tellurii poza kryptą, wszedł w jego wnętrze i opętał go.

Opętany Henri wyłonił się z pustyni jakieś 120 lat później, nie zestarawszy się ani o dzień od chwili opętania przez Abzu. Kościół uznał nieśmiertelność Henriego za cud. Po jakimś czasie Henri zdobył wpływy polityczne i odegrał ważną rolę w organizowaniu trzeciej krucjaty, mającej zmiążyć Ahl-i-Batinów, którzy uwięzili go przed wiekami.

Mag z Kabały Czystej Myśli stwierdził wkrótce niemal diaboliczny rezonans, gdy był w obecności Henriego – dziwna aura jak na kogoś, kto otrzymał od Boga nieśmiertelność. Jego podejrzenia potwierdziły się, gdy jeden z rycerzy Kabały zauważył, jak późną nocą Abzu zabija niePrzebudzonego maga. Kabała Czystej Myśli starła się z demonem, z trudem poko-



nując go i więziąc w katedrze wysoko w Alpach Francuskich. Zamknęli Abzu w katakumbach pod katedrą za pomocą pieczęci z brązu, opatrzonej ostrzeżeniem dla wszystkich, którzy mieliby ochotę wdrzeć się do środka. Abzu pozostaje tam do dzisiaj, oczekując chwili, gdy zostanie uwolniony i nasyci swój głód...

Wygląd: Abzu istnieje w Tellurii, opętuje ofiarę, zazwyczaj maga. Istnieje jedna wspólna cecha każdego wcielenia Abzu – otaczająca go przez cały czas czarna mgła. Jest ona widoczna tylko po pomyślnym teście Percepcja + Świadomość, ST 6, i odzwierciedla niezaspokojony głód Kwintesencji. Jeśli pojawia się taka potrzeba, mgła może się Zmaterializować, przyjmując kształt tysiąca macek, każda zakończona ostrym zadziorem. Owe zadziory powodują rany podobne do otwieranych przez pi Jawki, dzięki którym demon może wysysać Kwintesencję z ofiary. Śpiący może dostarczyć Abzu do trzech punktów Kwintesencji, istota ponadnaturalna nie będąca magiem da mu 5 punktów.

Odgrywanie: Zupełnie nic. Jedz dalej!

Kusiciel: Jadrax, Diabeł Tajemnic

Siła Woli 8, Szał 8, Gnoza 7, Moc 40

Czary: Wszystkie poza następującymi: Zwapnienie, Oczyszczenie z Zarazy, Wyczucie lasu, Wzmocnienie rzeczywistości. Każdy zadający obrażenia Czar Jadraxa ma 8 punktów (lub zadaje 6 kości).

Demoniczne Moce: 3 punkty Prędkości błyskawicy, Projekcja emocji. Jadrax zna wszystkie Ścieżki Mrocznego Czarostwa na poziomie 5.

Natura: Sędzia

Postawa: Gbur

Atrybuty: Siła 5, Zręczność 4, Wytrzymałość 8 (zamiast Cech Społecznych oraz Umysłowych wykorzystaj Gnozę)

Zdolności: Alchemia 5, Autorytet 3, Badania 9, Bójka 2, Czujność 4, Ekspresja 3, Etykieta 5, Informatyka 3, Intuicja 4, Kosmologia 7, Kultura 2, Lingwistyka 4, Nauka 3, Okultyzm 9, Prawo 6 (Zasady Piekła), Przebiegłość 7, Świadomość 7, Technologia 4, Walka Wręcz 3, Wysportowanie 4, Zagadki 8, Zastraszanie 6, Znajomość (każda na 4)

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

Arete: 7

Opis: Jadrax jest pradawnym demonem okultystycznych tajemnic. Był jednym z pierwszych demonów, które podzieliły się czarną sztuką ze śmiertelnikami. Kontroluje swój własny kult, wspomniany wcześniej w tym rozdziale.

Wygląd: Jadrax wygląda tak, jak wyobraża sobie patrząc na niego osoba, tak długo, jak jego tożsamość pozostaje enigmatyczna. Wszyscy postrzegają go jak tajemniczą figurę, która dzieli się swą sekretną wiedzą.

Odgrywanie: Studiowałeś wszystkie demoniczne sztuki i zdobyłeś wiele dusz. Teraz odczuwasz przyjemność nauczając śmiertelników demonicznych tajemnic tylko po to, by obserwować jak rujną sobie życie. Jesteś jednym z najlepiej wykształconych demonów i z powodu swego wielkiego intelektu jesteś często wzywany przez potężniejsze demony.

Kusiciel: Vugarius, Kradnący Dech

Siła Woli 9, Szał 8, Gnoza 8, Moc 45

Czary: Jak Jadrax, powyżej. Powodujące obrażenia Czary Vugariusza zadają po 10 punktów (lub 7 kości).

Demoniczne Moce: Sprowadzenie obiektu (wielki czarny miecz: Siła +4, ST 7), Oczy Otchłani, 4 punkty Prędkości błyskawicy, Przejście w Zaświaty. Vugarius ma 5 punktów w Ścieżce Pożądania i Cierpienia, Ogniach Pieklnych oraz w Przywołaniach.

Natura: Architekt

Postawa: Dyrektor

Atrybuty: Siła 5, Zręczność 7, Wytrzymałość 8 (zamiast Cech Społecznych oraz Umysłowych wykorzystaj Gnozę)

Zdolności: Autorytet 5, Bójka 4, Czujność 3, Ekspresja 4, Etykieta 4, Intuicja 3, Kosmologia 7, Krycie się 3, Lingwistyka 4, Okultyzm 6, Przebiegłość 7, Świadomość 8, Uniki 5, Walka Wręcz 3, Wysportowanie 4, Zagadki 4, Zastraszanie 6

Opis: Vugarius od dawna jest ciemniejszy człowiekowi. Przez wieki odczuwał ogromną przyjemność powodując śmierć małych dzieci. Nie może zabrać ich dusz, jednak mimo to bardzo go cieszy obserwowanie ich śmierci. Zbiera wszakże dusze swych wyznawców. Demon ten jest brutalny i cieszy go ból innych. Ofiary oraz kary w jego kulcie przyjmują najbardziej możliwe sadystyczne formy.

Wygląd: Vugarius rzadko pojawia się swoim kultystom, jednak kiedy to czyni, przybiera formę szczupłego starca w wieku przynajmniej 90 lat. Nosi czarny garnitur z czarną różą w klapie. Pachnie siarką, zaś gdy mówi, ludzie słyszą go równie wyraźnie w myślach, jak w uszach.

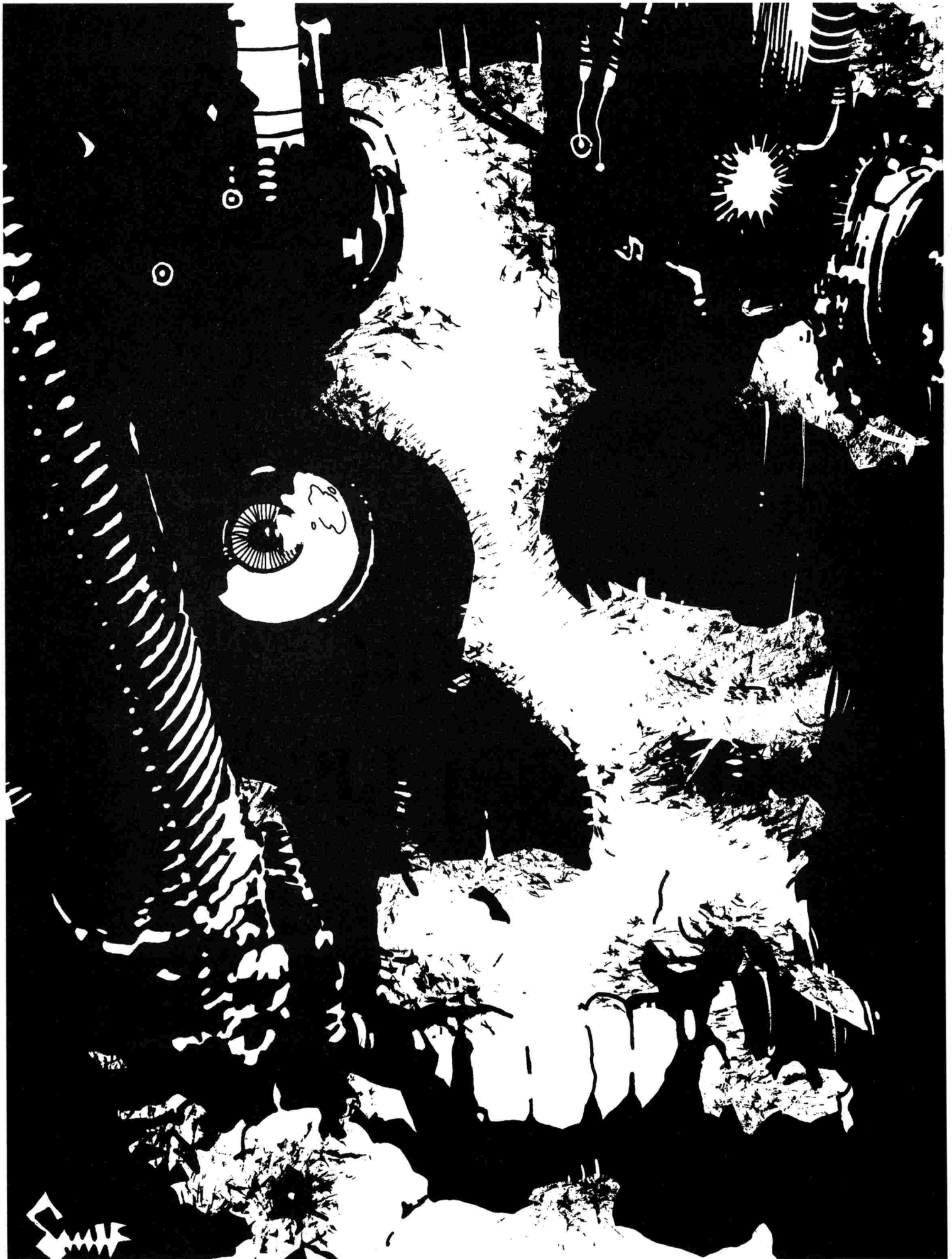
Odgrywanie: Cieszy cię ból i śmierć śmiertelników, zwłaszcza dzieci. Skierowałeś na ścieżkę zła całe miasteczko w Nowym Meksyku, które wkrótce sprowadzi cię na Ziemię. Jeśli im się nie powiedzie, zaczniesz zmuszać do służby inne miasteczka, nigdy bowiem nie zdawałeś sobie sprawy, że to takie proste. Jeśli im się uda, będziesz przemierzał Ziemię, powodując ogromne zniszczenia.

Demoniczny Lord: Grostolis, Arcyksiążę Inferna

Opis: Grostolis jest jednym z najpotężniejszych demonów. Uzyskał wielką potęgę zbierając dusze, a teraz bardzo niewiele wymaga od ludzkości. Mimo to bawi się czasami ze swoim kultem, który dorósł do robiących wrażenie rozmiarów.

Wygląd: Ten niemal bóg objawia się każdemu tak, jak sobie życzy. Choć rzadko manifestuje się na Ziemi, jego moce w Umbrze są takie, że wymyka się wszelkim statystykom.

Odgrywanie: Jesteś arcyksięciem, który przewodzi wielu legionom. Nikt nie może ci się sprzeciwić. Jesteś wcieleniem czystego zła, a wszystko, czego dotkniesz, zostaje skażone mroczną energią. Jesteś występny i podstępny, a poza tym starasz się zdobyć jeszcze większą władzę w Infernalnej hierarchii.



Rozdział Piąty: Umród

Na zewnątrz
Zbiera się cyrk
Przesunął się powoli wzdłuż skąpanego deszczem bulwaru.
Procesja szła dopóki nie skończył się krzyk
Oślawieni dziwacy opuszczają miasto
Kieruje nimi dziwne pragnienie
Niewidzialne dla ludzkiego oka
Karnawał się skończył.
– Dead Can Dance, „The Carnival is Over”

Dziwni mieszkańcy



Zachariasz podszedł z werwą do błyszczącego pałacu, a za nim śpiesznie podążył Nick.

– Hej, zwolnij! – wrzasnął Nick. – Na prawdę wydaje mi się, że to ja powinienem się tutaj zająć przedstawianiem. Nie pasujesz do nich za bardzo, wiesz przecież.

Zachariasz zatrzymał się i odwrócił, by spojrzeć na Nicka z pogardą. – Czyżby? To, że „podryguję” z tymi wyrzutkami, z którymi ty się zadajesz, dyskwalifikuje mnie tutaj?

– No cóż, tak. Spójrz na fakty: ci Lordowie są nieprzewidywalnymi istotami. Jeden zły ruch i będą skłonni wrzucić cię

do któregoś z lochów dla niewolników, o którym w danej chwili pomyślą – chyba że, oczywiście, uznają cię za czarującego. A wiesz co, stary, nie sędzę, żebyś taki był.

– Hmm. Dziękuję ci, o Kultysto Ekstazy, za twoje mądre i istotne słowa. A teraz dorośnij! Czy znasz Tytuł i Rangę tego, do którego chcemy się zwrócić? Czy znasz jego Dominium i Służących? Czy potrafisz określić, jakie Miejsce zajmuje na Dworze? Albo też odgadnąć, od jak dawna jest Parem, a w związku z tym czy wiesz, jak się do niego zwracać? Hmmm? Powiedz mi to!

Nick rozejrzał się nerwowo. – Uch... Tego, zobaczmy... Oceniając po wyglądzie tego miejsca, musi być dość wysoko postawiony. Wicehrabia?

Zachariasz potrząsnął głową i skrzyżowawszy ramiona czekał na prawidłową odpowiedź.

– A więc musi być Hrabia.

Zachariasz przytaknął. – A teraz jego Dominium?

Nick znów się rozejrzył. – Uch, no cóż, ma tutaj sporo budynków, które wyglądają na drogie. Um, wydaje mi się, że jest Lordem... Dobrobytu i Bogactwa?

Zachariasz potrząsnął głową.

– No dobrze, to kim jest? – spytał Nick ze zrezygnowaniem.

Zachariasz uśmiechnął się. – Lord Ulmo włada wszelkimi sprawami Profesji i Gildii, zwłaszcza w związku z Cechem. Jego Służącymi są Gnomy, które wykonały Machiny Przemysłu. Byłeś blisko z Bogactwami, jest z nimi bowiem sprzymierzony, a jego Kolorem jest Pentagram Ziemi. Bardzo byś go jednak uraził, gdybyś nie zaczął przedstawiania się jakąś wspaniałą pochwałą jego Prac.

Zachariasz stał spoglądając na Nicka, który mrknął coś pod nosem.

– Co? Co to było? – spytał Zachariasz.

– Nic. Powiedziałem tylko, że to ty powinienesz dokonać przedstawienia – rzekł Nick.

– Dobrze – Zachariasz odwrócił się i znów zaczął iść w stronę pałacu.

Nick szedł za nim, mrucząc: – Żeby zaufać, że cholerny Porządek Hermesa zajmie się tymi biurokratycznymi bzdu-rami...

Gdzieś tam oni istnieją. Inni. Ci, którzy nie są tacy jak my. Dla niektórych, na przykład dla Technokracji, owi Inni są przyczyną ogromnej paranoi. Przelewają oni swoje obawy na tych z zewnątrz. Dla pozostałych, głównie magów Tradycji, Inni są fascynującym źródłem, szansą poznania i rozwinięcia percepcji oraz świadomości. Ci Inni są postrzegani jako potencjalna pomoc na ścieżce do Wstąpienia.

Umbra mieści w sobie wiele dziwnych osób, miejsc oraz istot. Magowie nazywają mieszkańców duchowego świata Umrodem. (Wilkołaki określają ich po prostu jako „duchy”, lub też za pomocą ich rodzaju, na przykład Szponiak czy Inkarna, patrz niżej.) Istnieje wiele odrębnych rodzajów Umrodu, wystarczająco dużo, by wymykały się prostym opisom oraz próbom klasyfikacji. Dalekie rubieże Głębokiej Umbrы najwyraźniej zawierają istoty zupełnie niezrozumiałe dla ludzkiego rozumu (przynajmniej na razie...).

Czym są duchy?

Duchy są definiowane jako te istoty, które mieszkają w Umbrze (zarówno Bliskiej, jak i Głębokiej). Ujmując to jednak ściślej, są stworzeniami, których „fizyczne” ciała składają się z efemery, a nie z materii. Efemera jest materią Umbrы, zwłaszcza w Świecie Duchów oraz Astralnej Umbrze (materią Zaświatów jest plazma, więcej szczegółów znajduje się w **Upiorze: Zapomnieniu**).

Śmiertelnicy nie mogą oddziaływać na duchowe istoty bez magii, chyba że duch dokonał materializacji, lub też śmiertelnik ma jakieś głębokie duchowe powiązania (krew Garou lub Fey albo też trzy lub więcej kropek w magii Ducha). Życie oraz Materia są bezużyteczne w Umbrze. Wiele Dziedzin Umbrы jest jednak stworzonych z materii i stosuje się do nich zwyczajne zasady, chyba że stwierdzono inaczej. Jeśli chodzi o manipulowanie przedmiotami w Umbrze, efemera okazuje się bardzo elastyczną substancją, jednak na duchy z Siłą Woli nie można tak łatwo oddziaływać.

Zasady **Magi** dotyczące duchów zostały zmienione, aby uzyskać zgodność z **Wilkołakiem** – ich nowe wersje znajdują się w Dodatku. Więcej szczegółów na temat efemery można znaleźć w podręczniku do **Wilkołaka, Umbra: The Velvet Shadow**.

Podział zewnętrznych istot

Określenie „Umród” odnosi się do całej gamy nieziemskich istot. Nawet najmądrzejsi magowie spierają się, jeśli chodzi o ich podział: to, co ktoś postrzega jako boga, przez drugiego może być uważane za potężnego ducha, inny zaś będzie je widział jako jakąś pozawymiarową istotę. Poniżej zamieszczona klasyfikacja może jednak wyjaśnić Narratorowi poszczególne rodzaje Umrodu. Powinny one pozostać spowite mgłą tajemnicy dla graczy.

• **Bogowie (znani również jako Celestiny, Incarny, Istoty, Czyści):** Kością niezgody jest kwestia, czy te istoty są tylko „duchami”. Podobno marzenia tych potężnych istot ukształtowały Tellurię. Niezależnie od swego pochodzenia, istoty owe są uosobioną potęgą i wygląda na to, że są starsze niż ludzkość. Niewątpliwie jest, że istnieje jakaś więź pomiędzy bogami a ich wyznawcami (lub też jej brak). Nie-

znanym pozostaje jednak wpływ, jaki ludzkość wywiera na te stworzenia.

• **Duchy (poniżej w ramce znajduje się lista ich rang oraz rodzajów):** Termin ten często stosowany wobec widm, duchów żywiołów oraz uosobionych idei, jednak w istocie określa istoty składające się nie z materii, a z efemery. Magya Życia oraz Materii jest przeciwko nim bezskuteczna i rzadko spotyka je prawdziwa śmierć.

• **Widma (znane również jako upiory, Niespokojni Zmarli):** Dusze zmarłych ludzi (lub innych istot), które nie chcą odejść na ostateczny odpoczynek. Owymi zjawami oraz duchami przodków kierują pasje. Można na nie oddziaływać oraz walczyć z nimi za pomocą magii Ducha, dysponując one jednak własnymi mocami, które mogą zastosować.

• **Stworzenia z Dziedzin:** Istoty z materialnych Dziedzin, będące w równym stopniu substancją jak każdy mag. Albo przechodzą bezpośrednio ze swoich Dziedzin na Ziemię, albo też podróżują po Umbrze za pomocą magii Ducha.

• **Demony i Demoniczne Hordy:** Rozdział Czwarty bardziej szczegółowo opisuje te istoty. Prawdziwe demony są duchami obdarzonymi mocą materializowania się na Ziemi. Demoniczne Hordy są często pozawymiarowymi materialnymi istotami, które nie są w stanie przekroczyć Rękawicy korzystając z własnej mocy. Do tej ostatniej kategorii wrzuca się zazwyczaj tajemnicze Zigg'Raugglurr oraz Ka Lu-on.

• **Duchy Paradoksu:** Efemeralne stworzenie powstałe z uosobionego strachu. Niektóre tworzą się spontanicznie, inne zaś mają własne Dziedziny. Patrz Rozdział Drugi.

• **Mityczne Bestie:** Materialne stworzenia, które uciekły (lub zostały zabrane) do Umbrы oraz Dziedzin, gdy magya na Ziemi została stłumiona. Niektóre podróżują dzięki własnym mocom, inne zaś muszą zostać przyzwane lub przeniesione za pomocą magii Ducha. Zazwyczaj są istotami fizycznymi, choć niektóre potężne mityczne idee manifestują się jako duchowi Preceptorzy. Do tej ostatniej kategorii zalicza się mieszkańców Cyfrowej Pajęczyny. Więcej – w Rozdziale Trzecim.

Trzy Światy



Umbra składa się z trzech odrębnych światów (płaszczyzn, planów itd.): Środkowej, albo też Świata Duchów, znanego wilkołakom; Zaświatów, albo też Mrocznej Umbry, krainy zmarłych; oraz Górnego Świata, albo też Astralnej Umbry (czasami nazywanej Wysoką Umbłą). To właśnie Astralną Umbłą są głównie zainteresowani magowie.

Niektórzy magowie mają do czynienia z innymi światami (Mówcy Marzeń ze Światem Duchów, albo Eutanatosi z Zaświatami), jednak reszta Tradycji ma trudności z wchodzeniem do nich. W większości przypadków przekraczanie niewidzialnych linii pomiędzy tymi trialistycznymi paradygmatami wymaga zmiany w świadomości, woli zaakceptowania oraz zrozumienia praw i zasad władającej nimi „natury”. Wysoka wartość Kosmologii pomaga rozproszyć barierę uprzedzeń.

Niemal każdy Przebudzony człowiek (z odpowiednią wartością Sfery Ducha) posiada głęboko w sobie zdolność, która pozwala mu wchodzić do Świata Duchów – jest to pierwotne dziedzictwo. Umiejętność ta jest jednak niemal zawsze wymazywana przez lata społecznych oraz cywilizacyjnych uwarunkowań, do takiego stopnia, że nawet większość Przebudzonych ma trudności z zaakceptowaniem go. Każdego człowieka dotknęła pradawna wojna ludzkości z naturą. Przebudzony Awatar nie jest w stanie uleczyć tych blizn w przeciągu jednej nocy. Jedynie Mówcy Marzeń oraz Verbeni dostosowali się z powrotem do tego najbardziej naturalnego ze światów. Magom o Esencji Pierwotnej również łatwiej jest wchodzić do światów.

Nikt nie wkracza do Mrocznej Umbry, chyba że jest martwy. Magowie zawsze są w stanie stworzyć wyjątek do każdej reguły i niektórzy z nich wchodzi do krainy umarłych, gdy ich serca jeszcze biją. Nie jest to łatwe, a sam proces pozbawił niektórych próbujących życia (a przynajmniej sprawił, że wielu posiwiały włosy). Eutanatosi znają więcej takich sekretów.

Astralna Umbra jest płaszczyzną, w której stronę skierowany jest Przebudzony Awatar maga. Jak stwierdził kiedyś mag Porządku Hermesa: „Podobieństwa się przyciągają; istoty o wysokiej naturze w naturalny sposób się wznoszą, zaś istoty o niskiej naturze w naturalny sposób padają”. Tak więc, Przebudzeni w naturalny sposób zmierzają do Wysokiej Umbry, podczas gdy bestie oraz umarli są przyciągani gdzie indziej. Mówcy Marzeń oraz Eutanatosi określają oczywiście taką filozofię jako niedokładną, idealistyczną, arogancką oraz beznadziejnie zachodnią. Mimo to nie mają lepszego wyjaśnienia dla tego fenomenu.

Poglądy Technomanty

Świat duchów wzbudza w Technokracji frustrację. Opiera się ich największym wysiłkiem, kłóci się z ich paradygmatami i wytycza plac zabaw dla technomagii oraz jej bardziej mistycznej odmiany. Iteracja X w ogóle odmawia zaakceptowania świata du-



chów. Utrzymuje, że Umbra to po prostu konstrukty pradawnych magów, które w końcu padną przed wolą nauki. Progenitorzy są bardziej pragmatyczni, tamtejsza płynna rzeczywistość przyciąga ich zmysł odkrycia. Istnieją (oczywiście!) naturalne prawa, które władają tym miejscem, jednak dziwna natura molekularnej struktury Umbry skłania do badań... Syndykat wie więcej o Umbrze niż chciałby przyznać. Ich wydział wykonawczy posiada znane powiązania z kilkoma paranormalnymi badaczami, którzy zagłębiają się w zbiorowej nieświadomości, a skierowane na zdobycie danych najazdy na ich Konstrukty wskazują, że Syndykat ma rozległe, choć fragmentaryczne, informacje na temat Trzech Światów. Nowy Światowy Porządek bezskutecznie próbował unicestwić Światy wymazując je ze zbiorowych przekonań. Podobnie jak pozostali, przyznają oni, że coś tam jest, jednak odmawiają stwierdzenia, że owo coś jest w jakiś sposób ponadnaturalne.

Jedynie Inżynierowie Próźni mają umysł otwarty na Umbrę. Misje wymazania Światów z egzystencji są skazane na zagładę i wiedzą o tym. Zamiast tego ich badania kierują się ku wyjaśnieniu duchowych fenomenów w sposób, który zadowoli pozostałych Technomantów. W tym celu zgłębiają Głęboką Umbrę, poznają magię Ducha, wyliczają sprzymierzeńców z Umrodu oraz chwytają przedstawicieli każdego możliwego gatunku, niszcząc manifestacje, które wyrwywają się spod kontroli. Inne Konwencje tolerują ekscentryzmy Inżynierów dla dobra Bariery. To właśnie Poszukiwacze Próźni odkryli tajemnice umysłu, przestrzeni, formy oraz ducha, które pozwoliły Porządkowi Rozumu wzmocnić Rękawicę i podporządkować nieznany świat.

Niewielu Technomantów jest silnych w magii Ducha. W związku z tym, że wymyka się ona ich statycznym przekonaniom. Iteracja X uważa Ducha za nieistniejącą Sferę wpływów i nic o niej nie wie. Jedynie Syndykat i Inżynierowie Próźni mogą, dla potrzeb gry, poznać nie więcej niż drugi poziom magii Ducha. Istnieją oczywiście wyjątki, są one jednak rzadkie, zaś towarzysze spoglądają na nie z podejrzliwością.

Wysoka Umbra: świat idei

Elric posłał swój umysł krętymi tunelami logiki, poprzez nieskończone równiny idei, poprzez góry symbolizmu oraz nieskończone wszechświaty alternatywnych prawd...

– Michael Moorcock, *Elric z Melniboné*

Astralna Umbra jest miejscem określonym przez idee. Podstawą dla wszystkiego są tam koncepcje oraz symbolika, choć zrozumienie owych koncepcji może być bardzo mozolne. Często wprawiają w zakłopotanie i są enigmatyczne. Wśród spotykanych tu dziwnych istot znajdują się żyjące koncepcje, duchowe stworzenia reprezentujące pewne ideały, jak platońskie formy. Tak więc mag może czasami napotkać kolor czerwony, choć komunikowanie się z nim jest całkowicie odmienną sprawą. To, że owe „idee” wydają się posiadać motywację, nie oznacza, że mają inteligencję. Znany Kultysta Ekstazy o imieniu Xeno twierdzi jednak, że odbył kiedyś zażartą dyskusję z „ideą dualizmu” (spierał się o pluralizm). Ci, którzy go znają, mruczą, że miał wtedy narkotykowy odłot, on jednak mówi, iż właśnie to pozwoliło mu rozmawiać z tą istotą.

Do Umbralnych Dziedzin zalicza się osławione niebiosy oraz piekła, które wycięły spory fragment owej pozbawionej formy duchowości poprzez potęgę zbiorowej nieświadomości. Choć prawdziwe następne żywota mają miejsce w Zaświatach (patrz niżej), spora liczba dusz, które oddawały się intelektualnym koncepcjom, a nie duchowym wierzeniom, kończy w tych Dziedzinach przed lub po śmierci. Większość z nich przywiewają tu umowy lub pakt, jednak niektórzy rzadcy śmiertelnicy, którzy podróżują astralnie lub wzniesli się na wyższy poziom oświecenia (w tym, choć nie tylko, prawdziwi magowie), przechodzą do Astralnych Dziedzin, nie mając wcale takiego zamiaru.

Astralne Dziedziny są ukształtowane przez wszelkiego rodzaju idee – niektóre podobno przypominają szachownice, długie korytarze z możliwościami oczekującymi za każdymi drzwiami, usiane geomidami krajobrazy lub zagrożone wiktoriańskie czytelnice. Możliwości są praktycznie nieograniczone. Dobrym źródłem dla astralnych krajobrazów jest sztuka M. C. Eschera. Umbra obfituje w wizualne iluzje, w wyniku czego wielu magów gubi się podczas podróży – skreć źle, a znajdziesz się w odwróconej do góry nogami wersji twojego celu. Astralna Umbra jest podobna do podróży przez króliczą norkę do Krainy Czarów Lewisa Carolla.

Jedną z wielu tutejszych dziwacznych Dziedzin jest Ściana Zbiorowości, najwyraźniej odzwierciedlenie ludzkiej zbiorowej nieświadomości. Istnienie Ściany jest faktem; odwiedziło ją wielu magów. Dostawanie się tam nie jest jednak stałym procesem. Istnieją podobno rot, które mogą tam przenieść, jednak to zwykle plotki.

Środkowa Umbra: duchowe odbicia

Słyszę jak stary głos mówi

– Nie oddalaj się bardzo od krainy

Pory roku mają swoje zwyczaje

Których nie zrozumie żaden śmiertelnik.

– Loreena McKinnett, „Courtyard Lullaby”

Świat rzeczy Takich, Jakimi Są oferuje prawdziwe odbicie natury Tellurii, na wiele sposobów wolne od idei ludzkości. Choć intelektualni magowie z założenia przechodzą do Wysokich Dziedzin, czarodzieje dostrojeni do natury mogą znaleźć się tutaj.

Dziedziny Umbry odzwierciedlają głębokie sny oraz kosmarmy Wszystkich. Erebus oczyszcza błędne dusze, zaś Pole Bitwy i Królestwo Ohyd, uosabiają przemoc i konflikt. Pangea ukazuje, jaka była niegdyś Ziemia, podczas gdy Szrama wiję się pod najgorszymi aspektami Technokracji. Ci, którzy podróżują Księżycowymi Mostami Świata Duchów, muszą stykać się z innymi istotami niż Epifiaki z Wysokiej Umbry – duchami zwierząt, roślin, księżycy, żywiołakami oraz podstępnyymi Zmorami. Często podróżują tędy Garou, dzięki swemu pochodzeniu zaznajomieni z wieloma mieszkańcami. Nie istnieje lepszy przewodnik po tym świecie niż Teurg (szaman) Garou – jeśli uda ci się go znaleźć.

Więcej szczegółów można odnaleźć w podręczniku podstawowym do **Wilkołaka** oraz w dodatkach do niego: **Umbra: The Velvet Shadow** oraz **Księga Żmija**.

Wskazówki dla Narratora: Trzy Światy

Zewnętrzne krainy Umrodu są tymi aspektami **Maga**, które niosą za sobą największe wyzwania. Dzięki swojej naturze opierają się łatwym klasyfikacjom i trudnym statystykom. W Trzech Światach wszystko jest możliwe, zwłaszcza w odległych Dziedzinach Głębokiej Umbrzy. Wprawdzie **Księga Cieni** wchodzi w głębsze szczegóły na temat świata duchów, ale i poniższe sugestie powinny rzucić trochę światła na prowadzenie gier w Umbrze.

- Utrzymuj nieprzewidywalność. Świat duchów złożony jest z możliwości. Nie pozwól, aby stał się nieruchomy lub prosty.

- Pamiętaj, że wszechświat jest ogromnym miejscem. W Tellurii istnieje więcej istot, niż kiedykolwiek bylibyśmy w stanie wydać. Jeśli jakaś Dziedzina wydaje ci się dobrym pomysłem, dopasuj ją do jednego z Trzech Światów i dopracuj szczegóły.

- Unikaj zasłaniania materialnego świata. Ziemia jest w końcu rzeczywistością, o którą magowie walczą. Wspaniałości innych światów skusiły już wielu potężnych czarodziejów...

- Pożyw poczucie smaku swoje i twoich graczy.

Walka, magia i nawigacja

Fizyczne wejście do Umbrzy wymaga Ducha 3, choć Duch 2 oraz Umysł 5 mogą przenieść do świata duchów świadomość maga. Korespondencja nie przeniesie maga ze świata fizycznego do duchowego, pozwoli jednak na przemieszczanie zmysłów po Umbrze, jeżeli mag ma wysoką wartość Kosmologii. Umiejętność ta jest niezbędna, by odnajdywać drogę w Umbrze. Bez niej czarodzieje całkowicie się gubią.

Poruszanie się po Światach wymaga testów Spryt + Kosmologia, gdzie stopień trudności waha się od 5 do 10. Łatwiej jest, jeśli mag już tam kiedyś był lub ma przewodnika. Gubienie się jest ryzykowne, zaś pech może okazać się fatalny. Umbralne ścieżki – airt, księżycowe mosty itd. – obniżają trudność podróży.

Jak stwierdzono wcześniej, magia Życia oraz Materii jest bezwartościowa, chyba że mag ma do czynienia z materialnym (lub Zmaterializowanym) przeciwnikiem. Sfera Ducha działa jak magia Życia, gdy stosuje się ją wobec istot z plazmy lub efemery, zaś Entropia 4 + Pierwsza 2 zadaje takim istotom obrażenia na ich ojczystym terenie.

W Bliskiej Umbrze cała magia uważana jest za przypadkową. W Głębokiej Umbrze Paradoks w ogóle nie istnieje i możliwe są spektakularne Efekty. Magowie wykorzystują tu do magicznych testów całe swoje Arete. Nowicjusze powinni zachowywać się ostrożnie.

Prowadzenie Wysokiej Umbrzy

Duchy tej Umbrzy sięgają od wcieleń niegodziwości oraz cnoty (demony i anioły) do abstrakcyjnych idei, które komunikują się za pomocą telepatii. Obserwator ma często większy wpływ na sposób postrzegania ducha niż on sam – jeśli mag spodziewa się ujrzeć cnotę jako średniowiecznego anioła, często właśnie tak ją zobaczy.

Prowadzenie przygód w Wysokiej Umbrze może być sporym wyzwaniem. Sztuczka polega na tym, że sam Narrator nie musi rozumieć duchów. Tak naprawdę, im mniej je rozumie, tym mniejszą szansę mają gracze na określenie, o co chodzi w tej dziedzinie, a to prowadzi do złoapotania. Najlepszą metodą jest popuścić wodzy, wykorzystywać wszelkie skojarzenia, jakie przyjdą na myśl, korzystać z reakcji graczy na duchy jako pewnego rodzaju wzoru Rorschacha. Wprowadzaj do opowieści wszystko, co tylko przyjdzie ci do głowy. Nie obawiaj się, po prostu rób to, konsekwencjami będziesz się martwić później. I niech rozwiązywanie przez graczy zagadek podsunie ci jeszcze więcej pomysłów.

Ci, którzy lubią szarpać gordyjski węzeł zagadek i paradoksów, mogą pomyśleć o kilku problemach, które dadzą graczom w czasie następnej gry. Dobrze do tego celu są książki z zagadkami umysłowymi. Można je wprowadzić w formie zadających pytania duchów. Kiedy gracze rozwiążą prawidłowo łamigłówkę, albo też doprowadzą jakoś do jej rozwiązania, można będzie ujawnić jakąś istotną dla gry wskazówkę.

Prowadzenie Środkowej Umbrzy

Świat ten syntetyzuje najlepsze oraz najgorsze aspekty odzwierciedlanej przez niego rzeczywistości (czy też działa to w drugą stronę? Gracze nigdy nie powinni mieć co do tego pewności). Czyste oraz duchowe miejsca wyglądają niczym pełne kolorów polanki, zaś przyczółki Technokracji przypominają osnute grubą pajęczyną klatki, po których przemyskają Pajaki Wzorca. Dziedziny Horyzontalne przywołują na myśl dryfujące balony lub struktury w Umbrze – wiszą w przestrzeni, połączone kablami Kwintesencji, która tworzy ich portale na Ziemi. Większość jest niedostępna od strony świata duchów, chyba że ma jakieś określone, prowadzące do środka „tylne drzwi”.

Mystyczny krajobraz powinien mieć bardziej pierwotną, zmysłową fakturę niż rozumowa Wysoka Umbra. Widoki, dźwięki oraz zapachy są wyraźniejsze niż gdziekolwiek na Ziemi, a wiele rzeczy posiada wewnętrzne duchy (patrz poniżej). Można tu dostrzec również zepsucie, w formie chciwych Zmór (też poniżej).

Fizyka oraz atmosfera Świata Duchów pochodzi z legend pierwotnych ludów z całego świata, czy to od Indian z południowego zachodu, jakuckich szamanów z Syberii, czy też australijskich Aborygenów. Wszyscy od dzieciństwa znamy te albo podobne historie i z łatwością możemy je przywołać, jeśli się postaramy. Jeśli utkniesz, weź po prostu dziecięcą książkę i wykorzystaj jej treść jako temat opowieści.

Prowadzenie Niskiej Umbrzy

Radzimy Narratorom, aby unikali Martwych Ziem. Są one przerażające oraz tajemnicze i takimi powinny pozostać. Jeśli śmierć, a nawet pólśnienie w Cienistych Krainach, stanie się wiedzą ogólnie dostępną dla magów, straci swą mistykę. Nawet Eutanatosi tutaj nie pasują. Narratorzy powinni nakładać straszne kary i niebezpieczeństwa na magów, którzy udają się do Dziedziny Śmierci.

Niska Umbra: krainy śmierci

Wiele drobnych rzeczy tworzy dla niego to, co najważniejsze

Jednak nikt nie powinien być zdolny zrobić tego, co on osiągnął

Kiedy jego białe kości staną się nagie

Wiatr będzie owiewał je wiecznie

– „Dwa kruki” (tradycyjna piosenka ludowa)

Niewielu magów jest w stanie odwiedzić Krainy Umarłych i wrócić bez szwanku. Jeszcze mniej wie, jak je odnaleźć. Większość podróżnych albo popada w szaleństwo, albo też ich dusze zostają im wydarte z ciał przez mściwych umarłych. Jedynie Eutanatosi, niektórzy Nephandi oraz garstka Mówców Marzeń zna tajemnice tego świata.

Tradycja Śmierci wysyła swoich nowych członków na krótką wyprawę do tak zwanych Cienistych Ziem, gdzie niespokojni umarli rozmawiają z nimi albo też próbują zdobyć

ich dusze dla nieznanych celów. Niektórzy nigdy nie wracają z tej podróży, większości jednak się to udaje, wylaniają się z wizjami na wpół zrujnowanego świata, gdzie zmierzch oblewa ponurą Penumbra. Nieliczni szczęśliwcy twierdzą, że ujrzeli Wielki Beztwór, wir, w którym dusze są pozbawiane nadziei, przerabiane oraz poddawane reinkarnacji. Wielu Eutanatosów powraca z litością dla niespokojnych umarłych, którzy czują przerażenie przed owym cyklem. Mówią, że tak wiele zjaw trzyma się zbyt kurczowo swych poprzednich istnień zamiast znów włączyć się w karmiczne koło. Owi nieszczęśliwcy wszystko niszczą i powinni albo zostać ułożeni do ostatecznego spoczynku, albo wykorzystani do przybliżenia ziemskich celów Tradycji.

Więcej informacji na temat Zaświatów można znaleźć w **Upiorze: Zapomnieniu**.

Umbralne istoty



Wszystkie poniższe istoty mają pewne Cechy wyjątkowe dla stworzeń astralnych. Owe Cechy są czasami rozpoznawane przez samą istotę, jednak tak naprawdę zostały stworzone przez magów Porządku Hermesa we wczesnym średniowieczu. Zostały zaadoptowane przez Radę Dzieciwiciu jako metoda rozpoznawania istot astralnych. Dwór Cieni wydaje się lubić tę zabawę.

Dominium: Reprezentuje nie tylko fizyczne terytorium (dziedzinę bądź domenę), lecz także psychiczny status, działanie bądź zaletę, nad którymi istota ma kontrolę. Ta zazwyczaj szeroka kategoria daje Narratorowi wizję, jakimi mocami może dysponować stworzenie i w jaki sposób może pomóc postaciom (oczywiście w zamian za coś od nich).

Tytuł: Posiadana przez istotę ranga: Większe Byty, Lordowie, Preceptorzy oraz Słudzy. Podwójne tytuły odzwierciedlają stworzenia z Wysokiej oraz Środkowej Umbry lub alternatywne sposoby postrzegania.

Służący: Inne stworzenia, które są powiązane z istotą, zawsze o niższym tytule. Lordowie mogą mieć za Służących Preceptorów oraz Sługi, zaś Preceptorzy jedynie Sługi.

Większe Byty

Owe stworzenia wykraczają poza umbralne ograniczenia, istnieją w otchłaniach Głębokiej Umbry poza Horyzontem. Większe Byty są zbyt wielkie, zbyt przytłaczające, by można było opisać je jakimikolwiek Cechami. Przyjmij po prostu, że otrzymują wszystko, czego chcą. Choć niektóre manifestują swoje wpływy w materialnym świecie, są praktycznie boskie. Są marzycielami, którzy wprawili wszechświat w ruch. Pomińmy tego ich dobrobyt odzwierciedla ich status na Ziemi.

Gaja

Niektórzy magowie, głównie Mówcy Marzeń, mówią, że Gaja, Matka Ziemia, jest nadrzędnym duchem Tellurii i że istoty światów są Jej dziećmi. Inni magowie określają tego stwórczego ducha jako Boga, Allacha, Yrmira, Wakinyan Tanka lub po prostu Jedyne. Technokracja oczywiście zaprzecza, by istniał.

Dominium: Wszystko (albo tylko Natura)

Tytuł: Większy Byt

Służący: Duchowi magowie, wilkołaki Garou, duchy zwierząt, roślin oraz kamieni, religijni Śpiący

Ialdabaoth

Wielu Nephandi czi i mówi o pradawnym, złym bycie, który nazywają Ialdabaothem i uważają go za odpowiedzialnego za wszystkie niedoskonałości świata. Określają go również jako Żmija, aczkolwiek niektórzy Nephandi mówią, iż „Żmij” jest jedynie bestialskim bądź emocjonalnym aspektem Ialdabaotha. Owi magowie twierdzą, że Ialdabaoth jest całą istotą, że Ial, inny duch reprezentujący spryt i intelekt, oraz Żmij, połączyli się, by stworzyć całość. Inni Nephandi spierają się jednak z tym i wiadomo, iż toczyli wojny spowodowane tą religijną kwestią. Mówcy Marzeń, którzy znają kosmologię Garou, nie umieszczają tego „Żmija” na poziomie Gai, lecz będą określać go jako Celestinę z Triady (patrz niżej). Inne religie nazywają tę istotę Lucyferem, Szatanem, bądź też rozmaitymi innymi imionami.

Ialdabaoth jest pewnym rodzajem węzowej istoty, kusi-cielem szerzącym zło. On (?) jest niezwykle przebiegły i niemal niemożliwe jest go przechytrzyć (choć Ial jest podobno troszkę przymglony). Spoczywa gdzieś w Głębokiej Umbrze, jednak podobno w Astralnej Umbrze istnieje kilka powiązanych z nim Dziedzin.

Dominium: Zepsucie, Kuszenie

Tytuł: Większy Byt

Służący: Niektórzy magowie Nephandi, demony, duchy węży

Uthra lub Celestiny

Są to, dość dosłownie, bogowie. Są czczeni (choć nie wyznawani) przez Niebiański Chór jako istoty bliższe Jedyne niż ludzie. Mówi się, że były pierwszymi myślami Stwórcy o Świecie Tel-lurii, z biegiem czasu wyewoluowały w potężne i złożone istoty, mimo to zachowując swą czystość. Niektórzy magowie przypuszczają, że są one pierwszymi odłamkami Czystych, większymi i czystszyimi niż drzazgi znajdujące się w posiadaniu ludzkości.

Niektórzy nazywają takie istoty Celestinami. Ich potęgą rozciąga się od Wielkiej Triady (Żmij, Tkaczka i Dzikun) z kosmologii Garou do starych bogów z przeszłości ludzi. Inni określają je Uthra, nie naturalne koncepcje, lecz intelektualne. Większość wymaga pewnego rodzaju powiązania z materialnym światem, aby mieć tam jakiś wpływ, i wiadomo, że od czasu do czasu tworzy formę awatara (wcielenia boskiej potęgi, nie odłamka duszy). Owe awatary, kiedy się manifestują, są niewyobrażalnie potężne. „Prawdziwa” forma tych istot posiada jeszcze większą moc.

Istoty te są zbyt potężne, by można je odzwierciedlić Cechami, i niemal zawsze spotyka się je poprzez ich służących oraz awatary, zazwyczaj potężne Eony, totemy lub Strzępiaki. Wielu przybiera formę pradawnych lub zapomnianych bogów oraz bogiń, wygnanych z powszechnych ludzkich wierzeń, lecz mimo to potężnych.

Powszechne aspekty ludzkiej natury oraz naturalne fenomeny – wojna, dobrobyt, urodzaj, litość, mądrość, śmierć, sny, rzemiosło, radość, krzywda i wiele innych – posiadają jakieś naturalne Celestiny, która uosabiają te zjawiska. Niektóre kulturowe kosmologie łączą je również z ciałami planetarnymi – Luna, Helios i Jowisz to zaledwie kilka przykładów. Awatary owych istot posiadają setki imion oraz tożsamości – napotykaną aspekt zależy od tego, co ktoś spodziewa się ujrzeć. Avatar Celestiny szczęścia może wyglądać jak Tyche, Kore, Biały Bawół albo anioł Rafael. To obserwator decyduje (zazwyczaj podświadomie), jakie wcielenie Celestiny ujrzy. Wszystkie aspekty są jedną istotą, choć ich zwolennicy mogliby się z tym nie zgodzić.

Dominium: Pewien wybrany aspekt

Tytuł: Uthra/Celestiny

Służący: Eony, Inkarna, totemy, awatary

Pomniejsze moce

Żółty błazen nie bawi się

Jednak delikatnie pociąga za sznurki

I uśmiecha się gdy lalki tańczą

Na dworze karmazynowego króla

– King Crimson, „The Court of the Crimson King”

Owe istoty, *nigdy* nie określane jako „pomniejsze” w swojej obecności, mimo wszystko zajmują niższą pozycję

w niedoskonałym ludzkim zrozumieniu kosmicznych bytów. Większość rezyduje albo w Dziedzinach Wysokiej Umbry, służąc większym bytom w odzwierciedlaniu umysłu, albo w Środkowym Świecie, uosabiając pierwotną naturę.

Wiele astralnych istot lubi się bawić w politykę oraz angażować w inne ludzkie rozrywki. Są ukształtowane przez świadome kaprysy i wole, odzwierciedlają więc ludzką naturę oraz kulturę w większym stopniu niż ich bardziej związani z naturą odpowiednicy ze Środkowej Umbry.

Duchy ze Środkowego Świata nie angażują się w ludzkie banały. Ich natura nie jest ukształtowana przez ludzką próżność, lecz przez żywiołową siłę. Mimo to większość pragnie jakiejś więzi z materialnym światem. Legendy głoszą, że istnieją boskie byty Niższych Światów, jednak często są to astralne aspekty gorszej strony ludzkości, nie jakieś szczególne duchy. Zaświaty mieszczą w sobie jednak wiele sekretów.

Eony/Inkarny

Eony są Służącymi Uthra oraz Celestin. Większość wymyka się prostym klasyfikacjom. Ich Dominiami są ideały oraz koncepcje i zwykle łączą się ze sobą, by dać początek rozmaitym permutacjom swoich idei (np. Teza i Antyteza tworzą Syntezę). Inkarny reprezentują pewne siły lub oblicza natury i zyskują bądź tracą w takim samym stopniu, jak ich ziemskie aspekty. Wszystkie Eony oraz Inkarny mają swoje Dziedziny.

Astralne Eony objawiają się często w małych podaspektach zwanych Epifiakami. Owe mniejsze duchy koncentrują w sobie odłamek esencji Eona i uosabiają go. Epifiak pokoju może wyglądać jak serdeczna matczyna kobieta, lśniąca kula delikatnego błękitnego światła lub szlachetny historyczny strażnik pokoju. W tym przypadku manifestacje również zależą bardziej od tego, czego chce lub spodziewa się zobaczyć

Umbralne moce

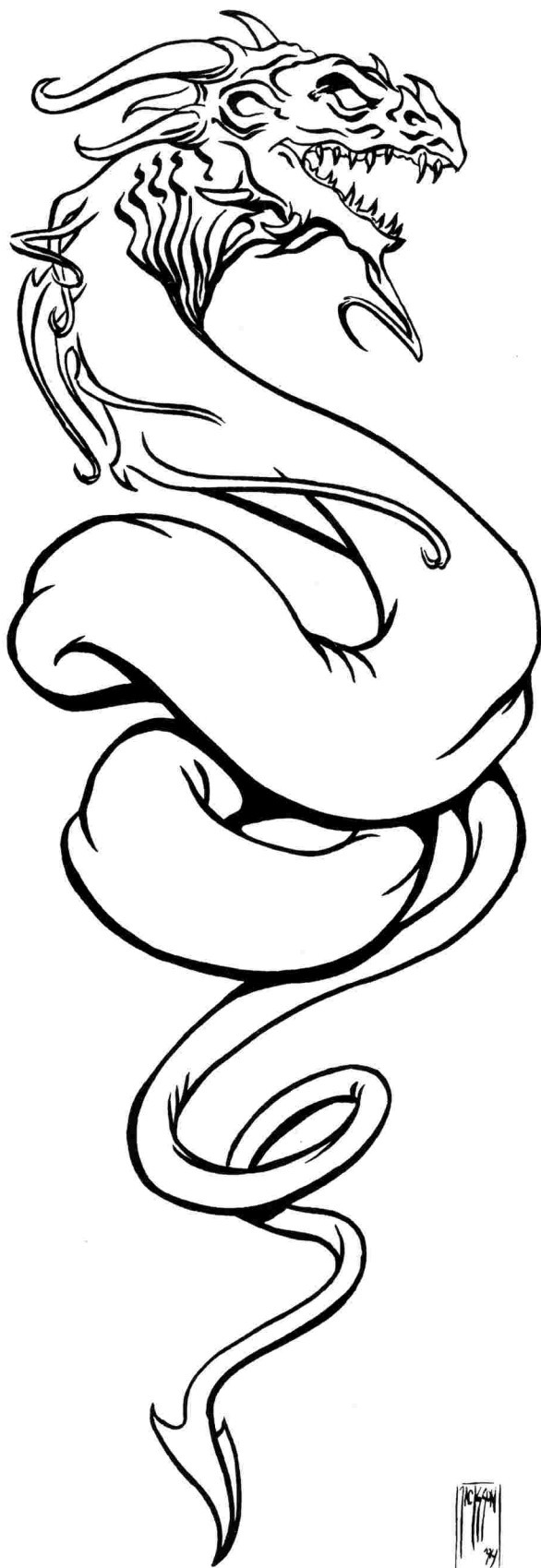
Poniżej znajduje się hierarchia uzgodniona przez Radę Dziewięciu magów. Technokracje określa takie istoty jako „obcych”, jeśli w ogóle zdaje sobie sprawę z ich istnienia. Przy każdej kategorii podano przykłady.

Większe Byty

- Gaja/Bóg/Jedyny
- Ialdabaoth/Szatan/Żmij
- Uthra/Celestiny

Pomniejsze moce

- Eony/Inkarny
- Lordowie
 - Awatary totemów
 - Demoniczni Lordowie
 - Dwór Cieni (patrz niżej)
- Preceptorzy
 - Strzępiaki/totemy watah
 - Służący Dworu
- Słudzy
 - Służący Dworu
 - Szpioniaki/Epifiaki
- Dziwaczne duchy (które nie pastują do żadnej określonej rangi)
 - Żywiołaki (zasięg od Inkarn do Sług)
 - Naturae
 - Zmory (zasięg od Inkarn do Sług)



mag niż od jakiejś ustalonej formy – w Umbrze myśl naprawdę kształtuje esencję.

Bardziej pierwotne kosmologie określają Eony jako Inkarny. Choć takie istoty wciąż są zasadniczo bogami, służą znajdującym się nad nimi potężniejszym bytom (a przynajmniej tak to wygląda, być może tak się tylko wydaje ograniczonemu ludzkiemu pojmowaniu). Eony oraz Inkarny przyjmują też od czasu do czasu materialną formę lub opiekują się śmiertelnymi służącymi. Czczone przez Garou duchy totemów dają wybranym plemionom większe przysługi, odwiedzając swoich podopiecznych w snach oraz wizjach. Do tych potężnych duchów zalicza się cztery żywioły, Żądze Żmija, a także zwierzęce totemy, jak Fenris, Lew, Pegaz czy Kruk.

Dominium: Idee lub koncepcje (każdy Eon włada jedną), siły natury

Tytuły: Eony lub Inkarny

Służący: Lordowie, totemy, pomniejsze koncepcje, śmiertelne awatary

Awatary totemów oraz Strzępiaki

Nie mylić z przebudzonymi Awatarami. Te manifestacje Inkarn odwiedzą plemiona ludzi oraz Garou, którzy wciąż je wyznają, dając im pomoc oraz nauczając specjalnej magii i mądrości. Choć są nieludzko potężne, można je spotkać, targować się, a nawet, z trudnością, walczyć z nimi.

Hermetyczni skrybowie schierarchizowali te istoty jako odpowiednio Lordów i Preceptorów Umrodu, jednak same duchy odmawiają brania udziału w intrygach Dworu Cieni. Zamiast tego zajmują się wybrańcami swych Inkarn. Wyraźny podział pomiędzy Inkarnami totemów a awatarami totemów od stuleci nie daje zasnąć magom hermetycznym. Mówcy Marzeń oraz Verbena są przekonani, że takie klasyfikacje to tylko strata czasu.

Demoniczni Lordowie

Owe występne istoty, opisane szczegółowo w Rozdziale Czwartym, przewodzą w bitwie o intelektualne zepsucie. Choć mają materialne odpowiedniki, które mogą z nimi rywalizować w kosmicznej mocy, dają złu ludzką twarz. W przeciwieństwie do Inkarn Żądz Żmija, które przypominają, te słabsze istoty mają odrębne osobowości oraz znaczne moce. Większość jest według hermetycznych tekstów uznana za Lordów. Wszystkie istoty są jednak równe i większe demony mogą równie dobrze istnieć jako mroczni bogowie lub Inkarny Maeljin. Z takim złem nie można stanąć twarzą w twarz i w związku z tym brakuje ich w demonicznych katalogach.

Umbralny Dwór

Nawet świat astralny nie jest wolny od polityki – drobne zasady oraz regulacje życia dworskiego są tutaj nawet ściślej przestrzegane niż na Ziemi. Rada Dziewięciu jest doskonale świadoma obecności Dworu Cieni, lub też Umbralnego Dworu, złożonego z niezwykle potężnych Lordów oraz Preceptorów. Niedługo napradawniejsi Lordowie zebrali się razem i stworzyli Dwór, aby określić różnice i utrwalić swoje dome-

ny. Dzisiejsi magowie uważają to za „zasuwkę”, jaką te potężne istoty założyły na zmienny świat Umbry. Od tego czasu Dwór stał się zgnuśnialy i nudny, jednak wciąż ma w sobie więcej dynamizmu niż jego ziemskie odpowiedniki.

Nie każda istota z Umbry jest członkiem Dworu lub uznaje jego prawo do sprawowania władzy. Tak naprawdę można go uważać za zaledwie jedną z frakcji Umrodu. W związku jednak z tym, iż łatwiej nawiązywać z nim kontakty niż z siłami natury, Rada Dziewięciu często się do niego zwraca.

Dwór nie angażuje się w Wojnę Wstąpienia. Jego członkowie są w znacznej mierze bardziej zajęci własnymi domenami, często bardzo odległymi od konfliktów Ziemi. Kiedy sprzymierzają się z magami przeciwko Technokracji, robią to z własnych powodów, rzadko dla dobra wszechświata jako całości (patrz Patronat, poniżej). Niektórzy członkowie Dworu mogli być niegdyś ludzkimi magami, jednak z powodu tego, iż większość z nich zajmuje swoje pozycje u władzy dłużej niż sięga ludzka pamięć, niemal niemożliwe jest stwierdzenie tego na pewno. Z pomniejszych dworzanami łatwiej jest osiągnąć kontakty na poziomie ludzkim, a nawet z pewną nutą sympatii, powołując do istnienia pewien rodzaj więzi z ludzkością, wykraczającej poza zwykłe interesy.

Trzy Dwory

Istnieją podobno trzy różne dwory, w pewien sposób powiązane, jednak każdy działa niezależnie. Są to: Dwór Zachodni, Dwór Wschodni i Dwór Egipski.

Członkowie Dworu Zachodniego często przypominają intelektu oraz duchy wspomniane w licznych hermetycznych tekstach, datujących się do starożytnej Grecji i jeszcze wcześniej. Porządek Hermesa jest w posiadaniu największej ilości wiedzy związanej z tymi bytami, choć znaczna jej część wydaje się nieaktualna. Członkowie Wschodniego Dworu czasami przypominają istoty z mitów oraz legend Azji, od chińskich bogów do japońskich bohaterów. Bractwo Akashic wydaje się najlepiej rozumieć te byty, choć woli unikać kontaktów z nimi. Dwór Egipski jest tajemnicą dla wszystkich, jeszcze bardziej oddalony od dzisiejszych spraw ludzkości niż pozostałe dwa. Jego członkowie przypominają często zwierzęcogłowych bogów ze starożytnego Egiptu.

Krążą również pogłoski o Łoży Nieba, która nie uznaje władzy pozostałych dworów i uważa je za intruzów w ich Dziedzinach. Mówi się, iż członkowie Łoży przypominają bogów oraz boginie wielu „prymitywnych” religii, od przedkolumbijskiej Ameryki Północnej do wysp Polinezji.

Ranga oraz Tytuł Zachodnich Lordów

Wszyscy Lordowie i Preceptorzy Dworu Zachodniego podporządkowują się hierarchii rang i tytułów. Dokładne tytuły oraz ich pozycja w hierarchii zmieniały się przez wieki. Aktualna metodologia przypomina angielski system parostwa, zwłaszcza jego odmianę z ery wiktoriańskiej. System ten uważany jest za kaprys potężniejszych Lordów, bawiących się w dworskie gry udawania. Niektórzy twierdzą nawet, iż jest to pieczołowicie przygotowana kpina z epoki wiktoriańskiej, nagana dla samej królowej oraz technokratycznego porządku, który rozwił za jej panowania.



W naturze takie społeczne i materialne podziały określa pozycja w łańcuchu pokarmowym, jednak w Astralnej Umbrze są to rodowody oraz parostwo (choć znacznie częściej zaśszczone niż genetyczne). W przeciwieństwie do naturalnego świata, jeśli ktoś nie jest odpowiedni, by piastować urząd bądź rolę, nie może zostać po prostu zastąpiony przez betę zagryzającą starą alfę – należy przestrzegać magicznych praw, albo nastąpi katastrofa (takie jest życie...). Jest to cud oraz zhora cywilizacji.

Wszyscy magowie zgadzają się jednak, iż te dworskie przebrania są właśnie przebraniem. Prawdziwa hierarchia dworu zależy ostatecznie od mocy i wieku.

Aktualna zachodnia hierarchia wygląda jak następuje:

- Lordowie: Król/Królowa, Książę/Księżna, Markiz/Markiza (czasami Margrabia/Margrabini), Hrabia/Hrabina, Wicehrabia/Wicehrabina, Baron/Baronessa

- Preceptorzy: Chorąży, Rycerz/Dama albo Pani (z różnych Porządków)

- Służący: Dziedzic, Profesje

Magowie nie mają miejsca w tej hierarchii, chyba że należą do dworu. Jest to możliwe, aby poprzez wielkie czyny lub bezmierną wiedzę zostać „podniesionym do parostwa” przez Lordów, aby zostać pasowanym na rycerza. Wielu doświadczonych magów, którzy biorą udział w towarzyskich oraz politycznych grach Dworu Cieni, jest rycerzami w jednym z Porządków, zaś kilku starych magów otrzymało wyższe tytuły, jednak zdarza się to rzadko.

Umbralny Dwór może być zabawny dla postaci, a frustrujący dla graczy. Niezależnie od tego kim są, żadne postacie z **Maga** nie mogą się zbliżyć do tych istot w wieku lub parostwie. Jest to więc podobne do odwiedzania dworu jako osoba z zewnątrz – po prostu do niego nie należysz. Możesz być cenionym gościem, jednak nigdy nie będziesz do niego naprawdę pasował.

Nie oznacza to, że gracze nie powinni mieć swoich zwycięstw na dworze – podobnie jak w prawdziwym świecie również tutaj rządzą tumany. Pomyśl o królu przedstawionym w *Trzech muszkietierach* Dumasa. D'Artagnan i jego banda nigdy nie mogli stać się prawdziwą szlachtą, jednak mieli zabawę z brania udziału w dworskiej intrydze.

Sludzy: Służący i Szponiaki

Witam tych emisariuszy Zewnętrznych regionów do świadczenia z otwartymi ramionami i modłę się do wszystkiego, co nimi włada, aby zabrali mnie w swoje granice... Bówiem mój głód jest wielki.

– John Miskmin, „The Hunger” (Cenobium #9)

Służący, duchy w formie przypominającej ludzką (nazywani również oszalamiającą różnorodnością określeń, od He-stilków do Xlenoblobów), zwykle służą potężniejszym panom, jednak często zakładają własne Dziedziny i zajmują się własnymi sprawami, mając nadzieję na powiększenie mocy lub wpływów. Kiedy objawiają się na Ziemi (co rzadko się zdarza), robią to, aby skłaniać ludzi, by wyrządzali im przysługi lub też dawali im dostęp do ludzkich przyjemności.



Szponiaki są prostszymi duchami natury, niemal bezmyślnymi służącymi Inkarn, Szponiaków lub Garou, którzy je przyzywają. Do tej kategorii należą duchy opiekuńcze, przywiązane do fetyszy efemery oraz widmowe Drony, podobnie jak Pajaki Wzorca, głupie, kierowane instynktami Zmory, które zaspokajają ludzkie kaprysy oraz technokratyczne wpływy. Epifiaki są manifestacjami idei Eonów (patrz wyżej).

Obydwa rodzaje niższych duchów mają w najlepszym przypadku inteligencję przeciętnego człowieka, choć będą udawać, że są sprytniejsze. Czary takich istot są ograniczone, zaś wyładowanie Paradoksu może zniszczyć ich materialną formę. Mimo to przebieglejsi Służący mają silny przyciółek w wyobraźni śmiertelników. Nieliczni Śpiący, którzy spotkali nieziemskie stworzenia, wpadli w natychmiastową obsesję. Nawet magowie nie są odporni na pokusę tego, co nieznanne, a Służący są często pierwszym, co czarodziej widzi w świecie duchów.

Żywiolaki, Naturae i Zmory

Poniższe rodzaje duchów są powszechne dla Środkowej Umbry. Jako aspekty natury rzadko spotyka się je w innych miejscach, chyba że zostały przyzwane lub przywiązane.

Hermetyczne teksty nie klasyfikują tych duchów, uważając je za niewarte głębszej analizy aspekty większych istot. Uduchowieni magowie zdają sobie sprawę z krótkowzroczności takiego podejścia. Ich świat jest ożywiony cieniami zepsucia, porządku oraz naturalnej mistyki. Wiele podręczników do **Wilkołaka – Księga Żmija, Umbra, Szał w...**, a także podręcznik podstawowy **Wilkołaka** oraz **Podręcznik Gracza** – wchodzi w większe szczegóły na temat duchów Środkowej Umbry niż my tutaj możemy sobie pozwolić.

Żywiolaki: Klasyczne marionetki hermetycznych magów, sięgające od bezmyślnych strzępków ożywionej esencji do podobnych bogom Lordów Umrodu władających osobistymi Dziedzinami. Przyzywanie tych pierwszych wymaga jedynie prostej, choć potężnej, rotacji. Negocjacje z tymi drugimi powinny być przeprowadzane ostrożnie – chyba, że ktoś chce pływać w Jeziorze Płomieni, dopóki nie spali się na węgiel!

Lordowie Żywiolów nie mają czasu ani cierpliwości dla gier Astralnego Dworu. Choć w toku dziejów magowie wielokrotnie się nad nimi zastanawiali, pozostali równie nieporuszeni i niezgłębieni, jak personifikowane przez nich esencje.

Naturae: Te duchy dzikich ostępów można najczęściej znaleźć na nie zanieczyszczonych Polankach, odbiciach miejsc, które nie zostały dotknięte przez rozkład. Wiele naturae to duchy zwierząt martwych oraz tych, które przemieły, inne zaś powstają w wyniku specjalnego znaczenia bądź pięknego określonego miejsca.

Mówi się, iż w Erze Mitycznej wszystkie rzeki i drzewa miały duchy. Teraz Umbra jest w znacznej mierze jałowa i jedynie kilka takich miejsc ma duchy.

Zmory: Odzwierciedlenia wiecznego zepsucia. Zmory różnią się od demonów tym, że wymykają się racjonalnym ideom. Zmory uosabiają mrok na podstawowym poziomie. Nie handlują duszami ani nie tworzą kultów, choć opętują

chętnych lub nieuważnych, po czym ujeżdżają ich aż do śmierci i jeszcze później.

Te złe duchy rozciągają się od bezmyślnych Szponiaków do Inkarn nazywanych Żądzami Żmija, które uosabiają niepowstrzymane aspekty zniszczenia i nienawiści. Ci, którzy znają wilkołaki, twierdzą, iż zwierzoludzie walczą ze zmorami bez żadnej litości. Mówi się, że Garou uważają magów i wampirów za opętanych przez Zmory złodziei, a nawet jeszcze gorszych...

Fomori (liczba pojedyncza *fomor*) są ludźmi opętanymi przez Zmory. Otrzymują wielką moc, jednak są w pewien sposób naznaczeni lub zdeformowani. Wielu fomori to bezmyślni, zdeformowani kanibale, którzy czają się w lasach oraz w pobliżu składowisk odpadów. Niektórzy zachowują jednak świadomość oraz wygląd i infiltrują ludzkie społeczeństwo. Nephandi Malfeanie wykorzystują fomori jako pionki i akolitów, zaś Syndykat zatrudniał podobno tych nieszczęśników przeciwko potężnym magom. Jako istoty opętane przez duchy fomori opierają się Paradoksowi, choć dysponują nieziemskimi mocami. Działa na nich niewiara i w związku z tym nie żyją długo.

Patronat

Duchy wymagają opieki, aby pozostać aktywnymi i zdolnymi do działania. Patroni są zwykle potężniejsi niż ich wasale, choć niektórzy z nich mogą być słabsi, dostarczając wszelako potrzebnych usług, niedostępnych z innego źródła. Tak wygląda związek pomiędzy ludźmi a bogami.

Wielu duchom z Astralnej Umbry brakuje potężnych opiekunów i dlatego muszą polegać na czci płynącej ze strony ludzi i mającej zapewnić im wiarę niezbędną do przedłużania egzystencji. Wiele z obrzędów i ceremonii powiązanych ze starymi pogańskimi świętami miało na celu dać astralnemu duchowi ziemską Kwintesencję, w zamian za pomoc ducha. Bez takiej czci bóg może umrzeć. Wielu z nich zginęło, z biegiem wieków ludzkość zapomniała ich imiona.

Większość duchów natury, Naturae i Totemy, są wasalami Gai, zachowują więc pierwotną więź z Pierwszą. Owe duchy, od dawna zapomniane przez ludzkość i uznawane za bajki oraz dziecięce opowieści, nie potrzebują czci ludzi, aby przetrwać. Ich związek z Matką Ziemią wystarcza. To samo odnosi się do Zmór, które czerpią swe życie od Żmija.

Owo niezbędne połączenie z ludźmi, którego wymagają astralne duchy, jest błogosławieństwem dla magów. Porządek Hermesa już dawno zdał sobie sprawę, jak manipulować tymi transakcjami w „interesach”, by uzyskać jak największy zysk, i wciąż wykorzystuje to wobec Dworu Cieni.

Narratorzy powinni sobie uświadomić, że bogowie potrzebują śmiertelników, zwłaszcza tak potężnych jak magowie. Magowie zaś mogą to wykorzystać, by uzyskać większą moc, nieosiągalną w inny sposób. Nie usprawiedliwia to jednak braku człowieczeństwa ze strony czarodzieja. Astralne duchy będą odmawiać kontaktu z magiem, który nie wykazuje odpowiedniego szacunku. Bogowie wiedzą, że potrzebują magów, zaś magowie potrzebują bogów. Bogowie wymagają jednak, aby gra toczyła się w sposób prawidłowy.

Postacie



Są to cienie z przeszłości Xaviera...

– Dead Can Dance, „Xavier”

Wszystkie duchy posiadają Czar Kompas.
Inne Czary można odnaleźć w Dodatku.

Eon: Abba-il-Eon

Abba-il-Eon jest niezwykle potężnym duchem, na tym samym poziomie co Inkarna. Jego duchowe Cechy są zbyt wysokie, aby można je było stworzyć. Kiedy jednak Materializuje się w fizycznej formie (głównie w Umbralnych Dziedzinach, rzadko na Ziemi), jego Cechy wyglądają następująco:

Esencja: Pierwotna

Natura/Postawa: Niezłębialna

Atrybuty: Siła 9, Zręczność 10, Wytrzymałość 10, wszystkie Społeczne i Umysłowe Cechy 25

Zdolności: Autorytet 5, Bójka 5, Ekspresja 5, Uniki 5, Walka Wręcz 5

Pozycja: nie dotyczy

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

Siła Woli: 20

Arete: 10

Kwintesencja: 20



Paradoks: 0

Opis: Abba-il-Eon stał się świadomy swej egzystencji przed tysiącami. Istniał on tysiącami wcześniej, jednak nie miał samoświadomości, która później pozwoliła mu uświadomić sobie swą odrębność, swe ego. („On” jest jedynie zaimkiem używanym dla wygody, Eon rzadko miewa określoną płęć.) Od tego czasu dokonał wielu rzeczy, wykuwając w Umbrze *Sh'kinas* (dziedziny światła), z których jego słudzy angażują się w działania ludzkości. Ostatecznym celem Abby-il-Eona jest zjednoczenie siebie z resztą wszechświata, innymi słowy (zjednoczenie Czystych oraz ich licznych odłamków.

Wygląd: Jego prawdziwe jestestwo jest zbyt jasne, by można na nie patrzeć nie wypalając sobie oczu, często więc przybiera wizerunek króla, z powiewającymi szatami oraz paradnym mieczem.

Odgrywanie: Jesteś niezłębialnym bytem, reprezentujesz sobą poziom świadomości oraz oświecenia nieosiągalny dla większości ludzi. Każde wyrażenie powinno być pewnego rodzaju paradoksem, chociaż wewnątrz niego wiję się nic rozumowania, związana zazwyczaj ze sprawiedliwością lub moralnością oraz z problemem ewolucji duszy.

Lord Umrodu: Pani Beloia

Siła Woli 9, Szał 7, Gnoza 12, Moc 75

Czary: Wszystkie poza czarami Zmór

Dominium: Ciekawość

Esencja: Poszukująca

Natura/Postawa: Różnie

Po Materializacji, która kosztuje ją 23 punkty Mocy, ma następujące Cechy:

Atrybuty: Siła 5, Zręczność 5, Wytrzymałość 5 (zamiast Cech Społecznych oraz Umysłowych wykorzystaj Gnozę)

Zdolności: Bójka 3, Ekspresja 4, Uniki 3, Walka Wręcz 3

Pozycja: nie dotyczy

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

Siła Woli: 9

Arete: 9

Kwintesencja: 15

Paradoks: 0

Opis: Beloia służy Abbie-il-Eonowi. Niektórzy sądzą, że jest ona ciekawością samego Abby-il-Eona, która uzyskała kształt i świadomość, przemierzając Umbrę w poszukiwaniu doświadczenia i zrozumienia. Jej cele są takie jak jej Pana – zespolić Czystych, czemu stara się sprzeciwić Ialdabaoth.

Wygląd: Beloia wygląda jak kobieta-rycerz, osłonięta lśniącą zbroją, z wiecznie wzburzonym płaszczem na ramionach. Nie jest to oczywiście jej prawdziwa postać, która tak naprawdę przypomina chmurę wielokolorowych i jaskrawych gazów.

Odgrywanie: Kieruje tobą pragnienie poznania świata i zrozumienia go lepiej. Z tego powodu chętnie stykasz się



z ludźmi oraz innymi formami życia, które się do ciebie zbliżają, mając nadzieję na uzyskanie kolejnego elementu do kosmicznej łamigłówki oświecenia. Jesteś jednak zaprzysięgłym wrogiem sług Ialdabaotha i będziesz z nimi walczyć, kiedy tylko nadarzy się okazja. Nie zawahasz się przed włączeniem innych do owej walki, nawet wbrew ich woli.

Preceptor: Baron Vlaxon

Siła Woli 8, Szał 10, Gnoza 7, Moc 55

Czary: Stworzenie Obiektu, Materializacja, Wzmocnienie Rzeczywistości

Dominium: Granice

Esencja: Dynamiczna

Natura/Postawa: Brutal/Tradycjonalista

Po Materializacji, która kosztuje go 31 punktów Mocy, ma następujące Cechy:

Atrybuty: Siła 6, Zręczność 5, Wytrzymałość 5, (zamiast Cech Społecznych oraz Umysłowych wykorzystaj Gnozę)

Zdolności: Bójka 5, Czujność 5, Świadomość 5, Uniki 5, Walka Wręcz 5, Zastraszanie 5

Pozycja: nie dotyczy

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

Siła Woli: 8

Arete: 6

Kwintesencja: 12

Paradoks: 0

Opis: Obowiązkiem Barona Vlaxona jest pilnowanie Granic. Tak, do niego należy odpieranie wszelkich nieprzyjrzalnych sił, które przekraczają Horyzont. Siły muszą być wrogi Dworowi Cieni. Potęgi, które są wrogi ludzkości, lecz neutralne dla Dworu, mogą przejść bez problemu. Posiada on ogromną fortecę z oknami wychodzącymi na każdy fragment granicy pomiędzy Horyzontem a Bliską Umbrą Astralnego Świata. Przez te okna spoglądają jego żołnierze, wypatrując nadchodzących wrogów. Przez wieki wojska Barona przerzedziły jednak swoje szeregi i nie każde okno jest zawsze pilnowane. Tak więc nieprzyjaciele wciąż prześlizgują się przez granicę.

Jeśli wróg zostanie wykryty, Baron jest o tym powiadamiany. Natychmiast dmie w swój potężny róg, który zwisa z krokwi w jego wielkiej sali. Basowe dudnienie owego rogu jest słyszalne w każdej Domenie Dworu i po określonych członkach Dworu oczekuje się, iż zbiorą się i wymaszerują na spotkanie najeźdźców. Od wielu lat instrument nie został użyty.

Wygląd: Baron jest postawnym mężczyzną, wysokim i hulaśliwym. Zawsze nosi na sobie napierśnik, jednak reszta stroju to ubiór dworski. Szykując się do bitwy, bierze wielki młot bojowy.

Odgrywanie: Jesteś szczęśliwą duszą. Choć pozostawiono cię, abyś zgnął na tej granicy, daleko od Dworu, ani trochę cię to nie martwi, bowiem twoja sala jest pełna łupów, które twoi żołnierze przynieśli z sekretnych wypraw za Horyzont. Najazdy te łamią jednak zasady Dworu, rób więc, co tylko się da, by utrzymać je w tajemnicy.



Strzępiak: Lune

Siła Woli 8, Szał 4 (8 podczas pełni), Gnoza 7, Moc 35

Czary: Otwarcie Księżykowego Mostu (Koszt 5; tworzy efekt łączący dwa miejsca lśniącym tunelem), Odtworzenie

Lune są Strzępiakami Luny, Inkarny księżycy. Wyglądają jak migoczące wstążki otoczone złoto-błękitnymi aurami. Porozumiewają się empatycznie, przechodząc w różne kształty, gdy bezgłośnie porozumiewają się z innym duchem. Ruchy te stają się coraz bardziej niestabilne wraz ze zwiększaniem się księżycy. Zachowanie Lun zależy ściśle od faz księżycy. Podobnie jak ich pani, są podatne na szaleństwo w czasie pełni.

Luny służą czasami za przewodników przyjaznym magom, głównie Pierwotnym Verbeną. Jeśli jednak Lune cierpi z powodu szaleństwa, nie ma żadnej gwarancji, że zaprowadzi podróżnego tam, gdzie chce się on udać.

Sludzy: Hestilki

Siła Woli 8, Szał 10, Gnoza 7, Moc 55

Czary: Empatyzacja (jak Umysł 2 Patos), Leczenie, Materializacja, Transformacja

Esencja: Poszukujący

Natura/Postawa: Ekscentryk/Bon Vivant

Po Materializacji, która kosztuje je 22 punkty Mocy, mają następujące Cechy:

Atrybuty: Siła 3, Zręczność 2, Wytrzymałość 5 (zamiast Cech Społecznych oraz Umysłowych wykorzystaj Gnozę)

Zdolności: Bójka 2, Czujność 2, Świadomość 5, Tortury 5, Uniki 3, Uwodzenie 5, Walka Wręcz 2, Zastraszanie 5

Pozycja: nie dotyczy

Opis: Z Astralnej Dziedziny zmysłowych ekscesów (ożywianej, jak niektórzy mówią, przez Kultystów Ekstazy) Hestilki prowadzą chętnych do przyjemności oraz cierpień, o których najbardziej szaleni inkwizytorzy i sybaryci mogliby tylko zamarzyć. Naturalnie podróż do ich drzwi jest dość trudna w tych pełnych desperacji czasach, kiedy to wszystko, nawet ekscesy, wydaje się tracić znaczenie. Oferowane przez nie przyjemności – wykrzywiające umysł odloty oraz niekończąca się orgazmiczna jedność – przenikają się z wyszukanym sadyzmem (leczonym magią) – parzeniem, rozrywaniem, przekłuwaniem, wypalaniem oraz krótko trwającymi okaleczeniami – gdy kształt ducha zmienia się, by lepiej pasował do nastroju.

Krążą pogłoski, iż Kultysta, który dokonuje Wstąpienia, dołącza do Hestilków, jednak większość magów Ekstazy temu zaprzecza. Za dziwną Dziedziną tych duchów mogą stać Nephandi, jednak goście, którzy wrócili zaledwie zmęczeni, twierdzą, iż doświadczenia są czysto konsensualne i kończą się w chwili, gdy „ofiara” sobie tego życzy. Sceptycy wskazują, iż to tylko wzmaga zepsucie. Prawda pozostaje nieznana. Mimo to emisariusz na Dwór Cieni, szykowny hermafrodyta o imieniu Khemmm, zebrał sporo mocy oraz przysług. Być może nawet sami bogowie potrzebują odmiany...

Wygląd: Siewcy Ekstazy odzwierciedlają pragnienia swoich klientów, od seksualnych ekscesów do ohydnych koszmarów. Ulubione formy zależą od kultury, jaką określony Hestilk sobie upodobał. Duchy te są znane ze swojej skłonności do

naśladowania ludzkiej mody oraz kaprysów i często błakają się po Ziemi w poszukiwaniu nowych stylów lub trendów, które mogłyby skopiować.

Odgrywanie: Czczysz bezdenną studnię zmysłowości, jaką wykopała ludzkość. Ich odczucia – które z nimi dzielisz – są ograniczone jedynie twoją wyobraźnią. Twoja sztuka waha się od wyszukanej i subtelnej do taniej, wykorzystaj jednak każdą możliwość, by dać swoim klientom – i sobie – nowy dreszczyk.

Żywiolaki

Duchy te są manifestacjami żywiołów, cegłami Gai oraz wszelkiego życia. W ostatnich latach klasyczna koncepcja czterech żywiołów powietrza, ognia, ziemi i wody została zastąpiona przez odkrycie mnogości innych żywiołaków. Rzekniewicie, w miejskich domenach przebiegli magowie nawiązali kontakt z duchami szkła, metalu oraz plastiku. Poziom mocy żywiołaków jest różny – niektóre to zaledwie Szponiaki, inne zaś są równie potężne jak Inkarny. Poniżej znajdują się przykłady żywiołaków, które można napotkać lub przyzwać.

Żywiolak Powietrza

Siła Woli 3, Szał 8, Gnoza 7, Moc 40

Czary: Wyzwolenie Wiatru, Odtworzenie, Wzlot

Żywiolak Ziemi

Siła Woli 10, Szał 4, Gnoza 5, Moc 40

Czary: Pancerz, Materializacja, Trzęsienie Umbry

Żywiolak Ognia

Siła Woli 5, Szał 10, Gnoza 5, Moc 30

Czary: Powiew Płomieni, Wyzwolenie Ognia

Żywiolak Wody

Siła Woli 6, Szał 4, Gnoza 10, Moc 30

Czary: Oczyszczenie z Zarazy, Powódź, Leczenie

Żywiolak Elektryczności

Siła Woli 6, Szał 7, Gnoza 5, Moc 40

Czary: Kontrola Systemów Elektrycznych, Błyskawice, Spięcie

Żywiolak Szkła

Siła Woli 4, Szał 7, Gnoza 7, Moc 45

Czary: Materializacja, Strzaskanie Szkła, Rzucenie Szklą

Szponiaki Duchy Zwierząt

Duchy zwierząt są podobne do swoich fizycznych odpowiedników, jednak zazwyczaj mają jakąś specjalną mityczną moc. Ogromna różnorodność zwierzęcych duchów uniemożliwia jakąkolwiek klasyfikację. Pierwotni spirytualiści wierzą, że wszystkie Szponiaki oraz Strzępiaki, które są duchami

zwierząt, są powiązane z patronującymi im Inkarnami Totemu, w starych legendach nazywanymi „ojcami zwierząt”. Żyją oni podobno gdzieś w zaciszu Bliskiej Umbry.

Poniżej znajdują się przykładowe zwierzęce Szponiaki:

- **Wąż**

Siła Woli 5, Szał 6, Gnoza 8, Moc 20

Czary: Paraliżujące Spojrzenie (Koszt 1, jak rota Pierwszej 2 **Tarcie Kości**. Cztery kostki „Arete”)

- **Sowa**

Siła Woli 7, Szał 4, Gnoza 6, Moc 20

Czary: Materializacja

- **Sokół**

Siła Woli 10, Szał 6, Gnoza 5, Moc 25

Czary: Zachwyt (Koszt 1, jak efekt Umysłu 2 **Empatia**)

Dziecięta

Dziecięta są duchami drzew, ich prawdziwymi duszami. Utrzymują fizyczną formę drzewa, lecz w Umbrze mogą być widoczne jako luminescencyjne, odziane w luźne szaty postaci, śpiące wewnątrz drzewa. Ich miłe oraz mądre twarze pilnują otoczenia, zaś zielone oczy obserwują każdego, kto przechodzi obok.

Duchowa forma Dziecięcia zależy głównie od fizycznego położenia drzewa. W dzikich ostępach duch jest wspaniały i majestatyczny, w mieście zaś wygląda na zakurzonego i chorego. Dziecięta są zazwyczaj Szponiakami lub Strzępiakami, choć niezwykle stare lub potężne mogą być Inkarnami (są wtedy zazwyczaj związane z pradawnymi drzewami i są nazywane Dębowymi Królami).

Siła Woli 7, Szał 3, Gnoza 8, Moc: różnie (20 dla młodego drzewka, 80 i więcej dla bardzo starej sekwoi).

Czary: Oczyszczenie z Zarazy, Wyczucie Lasu

Szponiaki: Duchy Tkaczki

Duchy te są niezliczonym pomiotem Tkaczki, Celestyny kosmicznej statyki. Większość jej duchów wygląda jak pająki lub dziwne geometryczne wzory; wszystkie posiadają Czar Wzmocnienie Rzeczywistości.

Pająk Wzorca

Pająki Wzorca są najczęstszymi i najliczniejszymi sługami statyki. Obeznani z duchami Technomanci często wykorzystują te stworzenia. Choć Pająki są głównie robotnikami, mogą również zaatakować tych, którzy im przeszkadzają, na wieczność chwytając ich w zwapniałą statyczną sieć.

Siła Woli 6, Szał 4, Gnoza 6, Moc 25

Czary: Zwapnienie, Wzmocnienie Rzeczywistości

Pająk Sieciarz

Pająki Sieciarze zamieszkują Cyfrową Pajęczynę, półmaterialną, półduchową Dziedzinę samą w sobie. Duchy te mogą odkryć szczegóły na temat dowolnych danych obecnych w sieci. Pająki Sieciarze mogą przemieszczać się jedynie wzdłuż linii telefonicznych lub kablami komputerowymi

i można je zablokować oprogramowaniem zabezpieczającym (które samo jest często Pajakiem Sieciarzem).

Sieciarze są wykorzystywane przez przebiegłych Wirtualnych Adeptów oraz innych bawiących się w hackerstwo magów do zdobywania informacji o instytucjach i korporacjach. Wyglądają jak małe pająki dryfujące wzdłuż dziwnych fraktalnych wzorów energii i są niezwykle użyteczne w wykradaniu oprogramowania. Wszystkie działania związane z elektroniką i komputerami, w których uczestniczą Pająki Sieciarze, mają obniżony o połowę stopień trudności oraz koszt.

Siła Woli 8, Szał 4, Gnoza 9, Moc 40

Czary: Odtworzenie, Wzmocnienie Rzeczywistości, Duchowy Bezład

Zmory Calibarra

Żądza Żmija Żarłoczności nakazuje tej słabej Zmorze, by opętała ofiarę i skłoniła ją do obciążenia się na śmierć. Kiedy Zmora napotyka odpowiedniego kandydata (po umbralnym poszukiwaniu), wzbudza w nim wszechogarniający głód, testując swój Szał przeciwko Sile Woli nieszczęśnika. Jeśli ofiara się podda, zaczyna łapczywie jeść, zyskując jeden Poziom Zdrowia na godzinę (jedna godzina na każdy sukces Zmory).

Podobna Zmora, Goobarri, zakaża swą ofiarę niezaspokalnym pragnieniem wygrywania we wszystkich grach zręcznościowych lub losowych. Śmiertelnik pod wpływem tej Zmory będzie grać nieprzerwanie przez dzień na każdy sukces, trwoniąc pieniądze, czas oraz poświęcenie jakimkolwiek innym zadaniom i obowiązkom.

Siła Woli 3, Szał 5, Gnoza 4, Moc 15

Czary: Skłanianie (koszt 3), Odtworzenie

Tempestory

Ta brutalna i niezwykle niszczycielska Zmora objawia się na terenach o niskiej Rękawicy lub w miejscach, do których została doprowadzona, by wyzwolić swój chaos. Kiedy się materializuje, rozrywa materiały odpowiadające jej czarom, zaczynając od najbardziej delikatnych. Magowie, którzy chcieli uwięzić żywiołaka, mają czasami do czynienia z Tempestorami wysłanymi im przez niezadowolonych Lordów Żywiołaków.

Tempestory są głupie jak pień i wyglądają jak masywne bawoły. Ich esencja przemienia się w to, czego akurat używają – od ognia poprzez wodę do mglistych chmur, szkła lub czegokolwiek innego – utrzymują jednak podstawowy, byczy wygląd. Niszczą wszystko dookoła, dopóki nie zostaną odegnane, wolą jednak obiekty materialne od istot żyjących. Trudno jest je trafić fizycznymi atakami (ST 8), choć nie mają żadnych Atrybutów.

Siła Woli 4, Szał 7, Gnoza 4, Moc 50

Poziomy Zdrowia po Materializacji: 14

Czary: Powiew Płomieni (5 kości), Kontrola Systemów Elektrycznych (3 punkty), Wyzwolenie Ognia (3 punkty), Wyzwolenie Wiatru (10 punktów), Powódź (5 punktów), Mroźny Oddech (5 kości), Błyskawice (5 kości), Materializacja (8 punktów), Strzaskanie Szkła, Rzucanie Szklą



Dodatek: Zasady

*Zaprawdę, kreacja jest wiecznym tańcem,
Każdy obrót badaniem
Wdzięcznej pauzy, celu
I zawsze zastanawiającej zmiany!*
– Hapsburg, jasnowidz Sierot

Nowe zasady duchów



Wraz z tą **Księgą Szaleństwa** zmieniliśmy reguły gry dotyczące duchów, aby odzwierciedlały zasady podane w **Drugiej Edycji Wilkołaka**, zarówno dla rozjaśnienia, jak i dla możliwości łączenia systemów. Zamieszczone poniżej nowe reguły dają światu duchów głębszy wymiar, oddzielając go od zwyczajnego świata materii.

Odwiedzanie

Magowie mogą przejść do świata duchów albo wykorzystując 3. bądź 4. poziom magii Ducha (kiedy to przechodzą przez Rękawicę), lub też dzięki Efektowi Umysłu 5 **Eteryzacja** (który przesyła do Astralnej Umbry sam umysł). Ci, którzy wchodzą fizycznie do Umbry, mogą wykorzystywać dowolną magię lub podejmować dowolne wymarzone działania (jeśli są

w stanie, patrz niżej). Astralni podróżnicy są jednak ograniczeni do mentalnych zadań i działań. Jakakolwiek stosowana magia musi funkcjonować przez więź mentalną. Więcej szczegółów znajduje się w podręczniku do **Maga** przy Umyśle 5.

Umbralna walka

Kiedy mag wchodzi o Umbry, wykonując „krok w bok” lub otwierając bramę w Rękawicy, przechodzi do świata, w którym zwyczajne zasady rzeczywistości nie mają zastosowania. Warte zauważenia są następujące cechy:

- Paradoks, choć istnieje, jest zredukowany – mag nie musi nic robić, by ukryć swe magiczne dziedzictwo. Cała magia jest uważana za przypadkową, niezależnie od formy, jaką przybiera. Mag testuje przy Efektach swoje całe Arete, nie zaś górny limit narzucony przez statyczną rzeczywistość.

• Świat wygląda bardziej jak odzwierciedlenie tego, czym jest, niż tego, czym wydaje się być dla materialnych oczu. Wysocka Umbra przypomina wyraźny, wykonany w wysokiej rozdzielczości obraz rzeczywistego świata; w porównaniu z nim statyczna rzeczywistość wydaje się zamglona. Środkowa Umbra chwyta zmysłową żywiołową siłę, która trwa obok śmiertelnej elastyczności. Mroczna Umbra dla tych, którzy się do niej udali i wrócili, odzwierciedla zniszczenie tego, co wydaje się najbardziej żywotne w pozostałych dwóch światach. Wszystkie trzy miejsca są bardzo *odmienne* – duchowi podróżnicy wchodzą do zupełnie nowej krainy.

• Materialne istoty nie mogą fizycznie zranić duchów, chyba że się one Zmaterializują (patrz niżej). Wilkołaki z jakiegoś powodu wymykają się tej zasadzie, podobnie jak magowie, którzy przekroczyli trzeci poziom w magii Ducha. Inni ludzie zauważają, że ich ręce lub broń przechodzą przez efemerę. Talizmany oraz magia działają jednak zwyczajnie na duchową materię.

• W Umbrze stopnie trudności wszystkich ataków zwiększają się o jeden.

• Ataki wykonywane przeciwko Atrybutowi przeciwnika (na przykład duch Unikający, by umknąć przed nadciągającym pociskiem Sił) są rozstrzygane przeciwko ich Siłom Woli. Aby Uniknąć, powyższy duch wykona zamiast rzutu Zręczność + Uniki test Siły Woli przeciwko sukcesom maga.

Duchowa walka

Duchy nie atakują fizycznie, zamiast tego stosują Siłę Woli oraz Szał przeciwko ST 6. Atakujący duch wykona więc test swojej Siły Woli, by trafić postać, a następnie rzuci swój Szał, by zranić ją, jeśli trafienie się powiodło – Umród nie naciera fizycznie na intruza, lecz kieruje na niego swój gniew. Każdy pomyślny atak Szałem może zadać jedno poważne obrażenie. Mag może je wyparowywać albo za pomocą kontrmagii Ducha, ST 6 (tylko Duch, żadna inna Sfera nie podziela), albo też testując swoje Arete przeciwko ST 8. Każdy sukces obniża zadane przez ducha obrażenia o jeden Poziom Zdrowia. Jeśli duchy walczą ze sobą, zamiast Zdrowia redukują sobie wzajemnie Moc.

Duchy nie mogą wyparowywać obrażeń, pozwala im na to tylko Czar Pancerz. Choć Zmaterializowany duch może otrzymać na Ziemi poważne obrażenia, nie ma różnicy pomiędzy rodzajami ran w Umbrze. Obrażenia to obrażenia. Efemeryczne istoty zredukowane do Mocy 0 rozplywają się, czasami po to, by się później Odtworzyć, czasami – by zupełnie zginąć.

Zmaterializowane duchy atakują, wyparowują lub bronią się Atrybutami po Materializacji, choć za ich Społeczne oraz Umysłowe Cechy wciąż odpowiada Gnoza. Jeśli owe istoty zostaną zredukowane poniżej Zdrowia 0, powrócą na chwilę do swego umbralnego stanu.

Pościg

Uciekający duch testuje swą Siłę Woli przeciwko ST 6. W związku z tym, że jest na własnym terenie, rozpoczyna z trzema automatycznymi sukcesami. Mag, który zrobił krok w bok do Umbry, rzuca na swą Zręczność + Wysportowanie, aby za

nim podążyć. Jeśli zaś wszedł za pomocą magii Umysłu (patrz niżej), testuje własną Siłę Woli. Stopień trudności dla obu jego rzutów wynosi 8, jako że *nie* jest na swoim terenie. Gdy duch uzyska więcej niż 10 sukcesów, ucieka bez problemu. Czar Odtworzenie pozwala Umrodowi dokonać tego bez potrzeby rzutów, co jest naprawdę denerwujące dla wizytujących magów!

Cechy duchów

Duchy różnią się w wielu aspektach od fizycznych istot. Zamiast fizycznych Atrybutów oraz Zdolności mają następujące Cechy: Siłę Woli, Szał, Gnozę, Moc oraz Czary. Poniżej wyjaśniono, w jaki sposób używają owych Cech.

Siła Woli

Siła Woli pozwala duchowi wykonywać „fizyczne” działania: atakować przeciwnika, ścigać innego ducha, a nawet lecieć przez Umbrę. Tego rodzaju rywalizacje pomiędzy duchami są zazwyczaj rozstrzygane przez kontrakcję Siły Woli.

ST	Działanie
3	łatwe
5	całkiem proste
6	normalne
8	trudne
10	praktycznie niemożliwe

Szał

Szał jest gniewem i cierpieniem ducha. Duch może niszczyć i ranić inne duchy oraz istoty materialne właśnie swoim Szałem. Za każdy sukces w teście Szału zostaje zadane jedno obrażenie, a gdy ofiarą jest duch, traci on jeden punkt Mocy.

Gnoza

Gnoza jest tym, czego duch używa w jakichkolwiek Społecznych bądź Umysłowych rzutach, albo też w dowolnym teście przekształcającym parametry sytuacji. Na przykład konkurs łamigłówek z duchem mógłby zostać rozwiązany, używając Sprytu + Zagadek pytającego skontrolowanych przez Gnozę ducha – ten, kto uzyska więcej sukcesów, wygrywa. Duch testuje również swą Gnozę, gdy próbuje kogoś zastraszyć, wystraszyć lub ogłupić. Odnosi się to nie tylko do Umbry. Jeśli można je zastosować, Społeczne Umiejętności dodaje się do Gnozy Umrodu (np. Gnoza + Zastraszanie).

Moc

W przeciwieństwie do Garou, duchy rzadko wykorzystują swą Gnozę w atakach. Zamiast tego używają „baterii” mistycznej energii, którą wyciągają z Umbry, by podtrzymać swoje istnienie. „Bateria” ducha jest znana jako Moc i może być obniżana dzięki specjalnym zdolnościom oraz obrażeniom. Kiedy Moc ducha osiągnie zero, duch rozplywa się w Umbrze na liczbę godzin równą 20 minus jego Gnoza, po których Odtwarza się z jednym punktem Mocy. Ewentualnie, mag, który zna rotę Ducha 4 **Kreacja Fetysza**, może przywiązać Umród do fetysza. Przedmiot ten nie będzie się jednak nadawał do użyt-

ku, dopóki duch nie odzyska Mocy (patrz niżej). Nie trzeba mówić, że jest to dobry sposób na wkurzenie wielu duchów.

Odzyskiwanie Mocy

Kiedy duch ma mało Mocy, zaczyna stawać się przezroczysty, jakby nie w pełni się tam znajdował. Jeśli Moc została utracona w walce, duch będzie wyglądał na poszarpanego.

Duchy mogą odnowić swą Moc wchodząc w stan całkowitej nieaktywności, nazywany Drzemką. W tym czasie Umród odnajduje w Umbrze odosobnione miejsce i dryfuje tam w głębokim śnie. Za każdą godzinę, w której duch zupełnie nic nie robi, odzyskuje jeden punkt Mocy. Wielu duchowych magów spiera się o to, czy duchy wtedy śnią.

Kiedy duch jest w Drzemce, można go z łatwością związać za pomocą magii Ducha, niezależnie od jego aktualnego poziomu Mocy lub też braku zgody z jego strony. Kiedy duch zostaje przywiązany do fetysza, automatycznie wchodzi w Śpiączkę i pozostaje w niej aż do uwolnienia – moce fetysza są uaktywniane przez użytkownika, nie przez ducha. Świeżo stworzony fetysz nie będzie działał, dopóki duch nie odzyska w pełni swej Mocy (co w przypadku potężniejszych duchów może zająć dużo czasu).

Ruch

Wszystkie duchy mogą lecieć (i dryfować) przez Umbrę. Maksymalną odległością (w metrach), jaką mogą przebyć w ciągu jednej tury, jest 20 + Siła Woli.

Umbra nie zawsze jest dokładnym geograficznym odpowiednikiem naszego świata, czasami nasze odległości nie przekładają się na te w krainie duchów. Narrator może swobodnie modyfikować dystans, gdy prowadzi opowieść w Umbrze. Penumbra (strefa bezpośrednio otaczająca fizyczną rzeczywistość) utrzymuje jednak odległości analogiczne do fizycznego świata (jeden metr zawsze jest równy jednemu metrowi).

Komunikacja

Umród mówi innym językiem niż istoty fizyczne. Duchowa komunikacja nie tyle jest językiem, co formą telepatii, obustronnym zrozumieniem wypowiedzianego zamysłu tego drugiego. Nie każdy jest w stanie zrozumieć duchy. Efekt Ducha 2 **Wezwanie Ducha** jest niezbędny, aby rozmawiać i rozumieć duchy, chyba że owe istoty również mówią ludzkim językiem.

Czary

Każdy duch dysponuje specjalnymi mocami, znanymi jako Czary. Użycie tej magii wymaga zazwyczaj pewnej ilości Mocy. Jeśli nie stwierdzono inaczej, czar trwa przez scenę. Czary zorientowane na walkę utrzymują się jednak tylko przez jedną turę na każde użycie. Moce te nie wywołują Paradoксу.

Czary Powszechne Czary

- **Leczenie:** Pozwala duchowi leczyć fizyczne istoty (jak magowie), a nawet własną Zmaterializowaną formę. Duch wydaje jeden punkt Mocy na każdy Poziom Zdrowia, albo trzy, gdy obrażenia są poważne.

- **Materializacja:** Duch znający Zakłęcie potrafi materializować się i oddziaływać na świat fizyczny. Aby mógł to zrobić, jego Gnoza musi być przynajmniej taka, jak poziom Rękawicy w danym miejscu. Podczas Materializowania Umród musi poświęcić Moc, aby stworzyć postać materialną i nadać sobie Cechy fizycznego ciała. Mimo to, przy testach Społecznych i Umysłowych nadal wykorzystuje się Gnozę. Koszt Mocy jest następujący:

Koszt Mocy	Cecha
1	Za jeden poziom Atrybutu Fizycznego
1	Za dwa poziomy Zdolności
1	7 Poziomów Zdrowia (jako śmiertelny)
1	Za dodatkowy Poziom Zdrowia (każdy dodatkowy poziom zwiększa rozmiary)
1	Za jeden wyleczony Poziom Zdrowia (regeneracja obrażeń zadanych formie fizycznej), trzy, jeśli obrażenia były zadane przez wyładowanie Paradoксу lub magię Ducha
1	Broń: za kość poważnych obrażeń zadawanych oprócz Siły (Ugryzienie to jedna kość, Pazury (dwie itd.)

Umród nie mając nałożonych ograniczeń na poziomy Atrybutów i Zdolności. Jeśli poświęci dostatecznie wiele Mocy, mogą stworzyć sobie niezwykle silne lub szybkie ciała. Większość ma jednak ustaloną „pierwotną” formę, w której zazwyczaj się Materializuje.

Przykład: Zmora pragnie Zmaterializować się w świecie fizycznym, aby skuteczniej terroryzować śmiertelnych. Chce mieć następujące cechy: Siła 3, Zręczność 4, Wytrzymałość 3, Bójka 4, Unik 3, Krycie się 3 i siedem Poziomów Zdrowia. Forma ta kosztuje 16 punktów Mocy.

Duch może pozostać Zmaterializowany tak długo, jak zechce, ale nie wolno mu wkroczyć w obszar, gdzie poziom Rękawicy jest wyższy niż jego Gnoza. Zmaterializowany duch nie może odnawiać swej Mocy, chyba że posiada umożliwiający mu to Zakłęcie. Jeśli Zmaterializowany duch zostanie zaatakowany, obrażenia odejmowane są od jego Poziomów Zdrowia. Gdy zostaną one zredukowane do zera, rozproszy się w światach duchów i nie będzie mógł ponownie użyć tego Zakłęcia przez 20 godzin minus wartość jego Gnozy.

Zauważ, że odniesione przez ducha poważne obrażenia redukują zarówno jego Poziomy Zdrowia, jak i Moc. W ten sposób duch nie może bezkarnie szkodzić podczas pobytu na Ziemi.

- **Odtworzenie:** Czar ten pozwala duchowi na rozproszenie się i Odtworzenie gdzieś indziej, zwykle z dala od przeciwników. Koszt wynosi 20 punktów.

- **Pancerz:** Ten czar daje duchowi jedną kostkę wyparowań na każdy wydany punkt Mocy. Jest to jedyny sposób, za pomocą którego duch jest w stanie wyparowywać obrażenia, chyba że jest Zmaterializowany.

- **Wycucie Airtów:** Większość duchów ma naturalne wycucie airtów (kierunków) w świecie duchów i jest w stanie podróżować po nim bez większych trudności. Odnalezienie określonej rzeczy kosztuje jeden punkt Mocy.

Specjalne czary

- **Błyskawice:** Duch potrafi wytwarzać błyskawice i kierować je w przeciwników. Koszt wynosi dwa punkty Mocy za kość zadawanych obrażeń.

• **Dezorientacja:** Posiadana jedynie przez duchy Dzikuna oraz niektóre demony. Duch może całkowicie zmienić drogowskazy oraz kierunki dzięki pomyślnemu testowi Gnozy (ST 6 lub poziom Rękawicy, zależnie od tego, co jest wyższe). Koszt Mocy wynosi dwa.

• **Duchowa statyka:** Pozwala duchowi podnieść poziom Rękawicy w danym rejonie o jeden. Koszt 10 punktów.

• **Kontrola układów elektrycznych:** Duch może sprawować kontrolę nad układami elektrycznymi. Wykonuje test Gnozy (ST od 3 do 9, zależnie od złożoności obwodu). Koszt wynosi od jednego do pięciu punktów.

• **Mowa Umysłu:** Dysponujący tym zaklęciem duch może przemawiać bezpośrednio do czyjegoś umysłu, jak rotą Umysłu 3 **Telepatia**. Koszt wynosi trzy punkty za kość.

• **Mroźny oddech:** Duch wydycha chłodne powietrze. Koszt wynosi jeden punkt Mocy na każdą kość obrażeń.

• **Okruchy lodu:** Duch może ciskać w ofiarę odłamkami lodu. Koszt wynosi pięć punktów Mocy na trzy kości obrażeń.

• **Otwarcie Księżykowego Mostu:** Tworzy mistyczny Księżykowy Most biegnący z jednego miejsca do drugiego, nie jest wymagana obecność Wężła. Maksymalna odległość wynosi 1500 kilometrów. Koszt jest równy pięć.

• **Oczyszczenie z Zarazy:** Czar ten oczyszcza duchowe zepsucie w okolicy. Koszt wynosi 10 punktów.

• **Podmuch Ognia:** Duch może wystrzelić w przeciwników jeźdźcem płomieni. Koszt wynosi dwa punkty Chi za kość poważnych obrażeń.

• **Powódź:** Duch może sprawić, iż wszystkie wody w okolicy podniosą się gwałtownie, powodując powódź. Koszt wynosi pięć punktów mocy na obszar o promieniu półtora kilometra.

• **Rozerwanie Rzeczywistości:** Duch może zakłócić rzeczywistość jakiejś substancji, a w związku z tym zmodyfikować jej umbralną formę za pomocą testu Gnozy. Duch może, na przykład, po pomyślnym rzucie stworzyć drzwi w ścianie, co pozwoli mu przejść na drugą stronę. Stopień trudności określony jest przez poziom wywoływanej zmiany oraz jak interesujące, rozsądne i sprytne jest zamierzone działanie. Liczba uzyskanych sukcesów określa, jak bardzo zmiana się powiodła. Pech w teście jest wyjątkowo bolesny i powoduje, iż duch traci punkt Gnozy. Koszt w Mocy sięga od dwóch do dziesięciu punktów (również w zależności od stopnia zmiany).

• **Roztrzaskanie Szklą:** Duch może sprawić, iż całe szkło w okolicy popęka (Gnoza, ST 6). Koszt wynosi 3.

• **Rzucanie szklą:** Duch może kierować w intruzów odłamki szklą. Można zadać trzy kości obrażeń, Koszt wynosi pięć.

• **Spicie:** Duch może spowodować spicie w obwodach elektrycznych (test Gnozy, ST 6). Koszt wynosi trzy punkty Mocy.

• **Śledzenie:** Duch może bezbłędnie wytropić swoją ofiarę. Koszt wynosi pięć punktów Mocy.

• **Transformacja:** Duch może przybrać dowolny wybrany kształt. Nie uzyskuje zdolności ani mocy nowej postaci, jedynie jej kształt i wygląd. Koszt wynosi pięć punktów Mocy.

• **Trzęsienie Umbry:** Duch jest w stanie spowodować, iż Umbra zatrzęsie się z taką siłą, iż wszyscy, którzy stoją, padną na ziemię. Każdy w polu działania otrzyma obrażenia od

duchowego wstrząsu. Koszt wynosi pięć punktów Mocy na każde trzy metry promienia zasięgu oraz dwa punkty Mocy na kość poważnych obrażeń.

• **Ukazanie:** Za pomocą tego Zaklęcia duch może objawić się ziemskiemu obserwatorowi nie przybierając formy materialnej, nie może jednak w żaden sposób oddziaływać na świat materialny. Jest to specjalność demonów, które za jego pomocą dręczą swoje ofiary. Koszt wynosi pięć punktów Mocy.

• **Wpływ:** Umród może zmienić nastrój celu w podobny sposób, jak za pomocą rotą Umysłu **Podświadomy Impuls**. Nie musi mówić, aby wykorzystać to Zaklęcie, a efekty są bardziej stopniowe niż nagle. Każda kość efektu kosztuje trzy punkty Mocy.

• **Wyzwolenie ognia:** Po udanym teście Gnozy duch wytwarza w pobliżu siebie niewielkie ognie. Stopień trudności jest zmienny (od 3 dla małych ogienków do 9 przy prawdziwej poźdźde). Koszt wynosi od jednego do pięciu punktów Mocy.

• **Wyzwolenie wiatru:** Duch może wywołać wiatr. Koszt jest zmienny, od jednego punktu za bryzę do dwudziestu za tornado.

• **Wzlot:** Duch może podnieść stworzenie o wymiarach człowieka w powietrze. Koszt Mocy wynosi 3.

• **Wzmocnienie rzeczywistości:** Zaklęciem tym dysponują jedynie duchy sprzymierzone z Technomantami. Pozwala ono utkać Pajęczynę Wzorca, wzmacniając w ten sposób prawa i władzę statycznej rzeczywistości nad Umbra. Zaklęcie wymaga jedynie testu Siły Woli. Jeśli duch uzyska wystarczającą liczbę sukcesów, jest w stanie stworzyć tak trwałą duchową ścianę, że nie da się jej przekroczyć. Stopień trudności określa się na podstawie poziomu zestalenia oraz tego, jak ciekawy, rozsądny i przebiegły jest opis wykonywania tej czynności. Liczba uzyskanych sukcesów określa, jak duża jest ściana. Koszt waha się od jednego do dwudziestu punktów Mocy, zależnie od skali przedsięwzięcia.

Sukces powoduje, że przedmiot lub duch staje się bardziej materialny. „Poziomy Zdrowia” przedmiotu podnoszą się o jeden za każdy sukces. Efekt utrzymuje się przez około dobę. Każdy duch może wykonać tylko jeden test dla jednego przedmiotu.

• **Zamrożenie:** Duch może drastycznie obniżyć temperaturę w najbliższej okolicy. Koszt wynosi trzy punkty Mocy na każde 10 metrów promienia oraz trzy dodatkowe punkty za każdą kość obrażeń, które otrzymują wszyscy w okolicy. Pierwsze trzy punkty obniżają temperaturę do mrozu, każde następne trzy jeszcze bardziej ją redukują.

• **Zmysł lasu:** Duch może wyczuć wszystko, co znajduje się w jego ziemskiej, drzewnej domenie. Koszt wynosi 10.

• **Zwapienie:** Zaklęcie to posiadają jedynie Pajaki Wzorca albo niektóre Duchy Paradoksu. Pozwala ono duchowi przywiązać cel do Sieci Wzorca. Wykonuje się test Siły Woli przeciwko Siłce Woli ofiary. Każdy sukces odejmuje jeden od jej Atrybutów Fizycznych (w przypadku duchów od Siły Woli). Jeśli Atrybuty lub Siła Woli zostaną zredukowane do zera, ofiara jest przykuta do Sieci Wzorca, dopóki nie zostanie uwolniona. Ratownicy muszą zaatakować pajęczynę i zadać jej tyle obrażeń, ile sukcesów uzyskał duch. Koszt w punktach Mocy wynosi dwa.

- **Z duchem:** Jest to przerażająca moc najgorszych duchów Paradoксу oraz demonów. Dzięki temu Zakłęciu człowiek może zostać wyrwany ze świata materialnego i wciągnięty prosto do Dziedziny Umbrzy. Jeśli Umród w teście Siły Woli uzyska cztery lub więcej sukcesów (ST 7), śmiertelnik przedostaje się przez Rękawicę do osobistej Dziedziny ducha. Może próbować ucieczki – jeśli zdoła... Koszt wynosi 25 punktów Mocy. Zakłęcie zabiera ducha wraz z jego celem.

Czary Zmór oraz demonów

- **Dotyk Zarazy:** Duch może sprowadzić na kogoś to, co w nim najgorsze. Po udanym ataku cel musi natychmiast wykonać test Siły Woli. Jeśli się on nie powiedzie, przez kilka następnych godzin osobowość ofiary będzie przytłoczona negatywnymi emocjami. Pech w teście Siły Woli powoduje, że „rozstrój osobowości” staje się trwały. Koszt wynosi dwa punkty Mocy.

- **Korupcja:** Duch potrafi szeptać złe sugestie wprost do ucha ofiary, która czuje chęć ulegnięcia im. Koszt wynosi jeden punkt Mocy.

- **Opętanie:** Demon lub Zmora może opętać istotę żywą lub nieożywioną przedmiot. Zawładnięcie wymaga udanego testu Gnozy (ST jest równy Sile Woli ofiary). Liczba sukcesów określa, jak szybko nastąpi przejście, zgodnie z tabelą:

Sukcesy	Czas
1	sześć godzin
2	trzy godziny
3	jedna godzina
4	piętnaście minut
5	pięć minut
6+	natychmiast

Przed opętaniem ofiary duch znajduje ciemne, niedostępne miejsce w Umbrze i pozostaje tam, koncentrując się na opętaniu. Nie może wtedy podejmować żadnych innych działań. Jeśli podejmie walkę duchową, więź zostanie zerwana. Opętujące duchy są zazwyczaj strzeżone przez inne, podobne im istoty, które pilnują, aby nikt nie przeszkadzał.

Duch, który opętał ofiarę, jest w stanie ujawniać określone cechy i zdolności poprzez przejęte ciało. Tacy nieszczęśnicy są znani jako fomori (patrz Rozdział Piąty). Więcej szczegółów na temat demonicznego opętania można znaleźć w Rozdziale Czwartym.

- **Ożywienie:** Pozwala demonowi przejąć martwe ciało i wysłać je przeciwko żyjącym. Ożywiony w ten sposób zombie ma Atrybuty Fizyczne o wartości 3, 7 nie powodujących kar Poziomów Zdrowia oraz Bójkę 3, jednak żadnych innych Atrybutów. Działa to jedynie z jednym ciałem na raz. Występne demony mogą wykorzystywać swoje Atrybuty Społeczne lub Gnozę przez ciało ofiary, by zastraszać, nękać, uwodzić lub krzywdzić żyjących. Kosztuje 10 punktów Mocy (i jest tego warte!).

Ritualis Infernal: Sztuka Mrocznego Czarostwa



Wszystko jest próżną wiedzą i fałszywym proroctwem.

– John Milton, *Raj utracony*

Mroczne Czarostwo, znane również jako Ritualis Infernal oraz Mroczna Taumaturgia, jest nowym rodzajem magicznej mocy w **Magu**. Bardzo radzimy Narratorom, aby nie pozwalali postaciom graczy zdobywać tej mocy – w zamierzeniu mają jej używać tylko naprawdę złe istoty. Mroczne Czarostwo jest rodzajem magii ludowej, która nie korzysta ze swobodnych energii Diabolisty, czerpie je natomiast z Piekła. Sztuka ta jest całkowicie oparta na formach rytualnych i musi być odprawiana zgodnie z nimi.

Ritualis Infernal nie wywołuje Paradoксу, jednak aby uzyskać odpowiednie działanie, konieczne jest jego odpowiednie przeprowadzenie. Odprawienie niektórych rytuałów może wymagać całej sceny, potężne zaś mogą zabrać całe dni. Wiele wymaga akcji złożonych – zazwyczaj do uzyskania Efektu potrzebne jest 5 – 10 sukcesów. Pech podczas rytuału niemal zawsze ma katastrofalne skutki. W związku ze swoim wewnętrznym dynamizmem magowie nie mogą używać takiej statycz-

nej magii (w przeciwieństwie do magii) – nie leży już ona w ich naturze. Rytuały Prawdziwej Magii opisano poniżej.

Specjalne kategorie rytualizmu nazywają się Ścieżkami – każda z nich zajmuje się jednym określonym rodzajem magii. Rytuały Mrocznego Czarostwa nie przychodzą łatwo i bez cenny. Zdobycie tych mocy, udostępnianych przez demony, wymaga paktów i służby.

Poniżej zamieszczono Ognie Piekielne, Ścieżkę Przyzywania, a także Ścieżkę Pożądania i Cierpienia. Istnieje jeszcze wiele innych i Narrator może je stworzyć, opierając się na podanych tutaj Ścieżkach. Wampiryczni infernaliści znają podobno wiele mrocznych sekretów, jednak ich magia jest najprawdopodobniej oparta na ludzkiej krwi. Śmiertelnicy praktykują inny rodzaj magii.

Ścieżki

Przybywam, powrócę

Opętam two ciało i sprawię, że spłoniesz

Mam ogień, mam siłę

Mam mo, c by moje zło osiągnęło swój cel

– Iron Maiden, „The Number of the Beast”



Ogień Piekielny

Moc ta pozwala Diaboliście przyzywać oraz kontrolować substancję znaną jako Ogień Piekielny. Energia ta wygląda jak ogień, tyle że pojawia się w rozmaitych kolorach i oddziałuje na tych, którzy są odporni na zwyczajne płomienie. Nie ma żadnych związanych z tą Ścieżką rytuałów – albo się ją zna, albo nie. Stworzenie Piekelnego Ognia wymaga przynajmniej jednego sukcesu przeciwko ST 6. Ciskanie w kogoś płomieniem zwiększa ST do 8.

Poziom Ścieżki wskazuje, jak wielkie obrażenia zadaje przywołany ogień – im wyższy poziom praktyki, tym gorętsze płomienie. Ogień Piekielny zadaje poważne obrażenia i pali połowę obrażeń (zaokrąglając w dół) w każdej turze po pierwszej, dopóki nie zostanie stłumiony. Można go zgasić w taki sam sposób, jak zwyczajne płomienie.

- Jedna kość obrażeń
- Dwie kości obrażeń
- Trzy kości obrażeń
- Cztery kości obrażeń
- Pięć kości obrażeń

Ścieżka Przywoływania

Najbardziej niebezpieczny rodzaj czarnej magii. Rytuały przywołujące sprowadzają stworzenia – zwykle demony – z jakiegos piekła. Stwór pojawia się dzięki mocy samego rytuału. Istota ma swobodę działania, tak więc najlepiej jest zaplanować sposób kontrolowania go bądź skłonienia do robienia czegoś, do czego zostało sprowadzone. Wszystkie przywołania wymagają złożonego testu Charyzma + Ścieżka (ST ustalony przez Narratora, zwykle 9), zakończonego przynajmniej 8 sukcesami. Każdy rodzaj Umrodu lub określony osobnik wymagają oddzielnego rytuału. Zastosowanie złego obrzędu może doprowadzić do katastrofy.

Każdy poziom tej Ścieżki oferuje rytuały istotnych faz przywoływania. Po pierwsze, czarodziej musi nauczyć się zwracać do swego celu. Na tym etapie uczy się sprowadzać na świat pomniejszych duchy. Następnie uczy się wzywać demony służących (poziom 3) oraz kusicieli (poziom 4 i 5). Wyższe poziomy Przywoływania mogłyby najprawdopodobniej sprowadzić demonicznych lordów, jednak trudno natknąć się na takie rytuały. Przywiązywanie, odegnanie oraz ochrona przed takimi istotami niemal nie wchodzi w rachubę.

Przywiązywanie, odegnanie i ochrona

Każdy poziom posiada rytuały, które pozwalają infernaliście przywiązać lub odegnąć ten poziom demona lub ochronić się przed nim, gdy się pojawi. Rytuały te są trudniejsze do zdobycia niż samo przywoływanie – demony nie mają ochoty sprzedawać swoich sekretów! Śmiertelnik, który chce przyzywać demona służącego, nie potrzebuje jednego rytuału, lecz czterech rytuałów trzeciego poziomu (przywołanie, przywiązanie, odegnanie i ochrona), by wszystko poszło prawidłowo. Większość infernalistów nie podejmuje niezbędnych środków ostrożności...

• Rytuały przywiązania pozwalają diaboliście zmusić demona do służby. Obrzęd może przyjąć dowolną formę, jakiej zażyczy sobie Narrator. Może wymagać znajomości Prawdzi-

wego Imienia postaci, obiecania duszy jako zapłaty, listy, która precyzuje cenę stworzenia za służbę lub dowolnych innych rzeczy. Rytuały przywiązania, jak wszystkie rytuały, powinny być różne dla każdej istoty. Przywiązanie wymaga testu Oddziaływanie + Ścieżka (ST ustalony przez Narratora, zazwyczaj 8).

- Rytuały odegnania pozwalają adeptowi czarnych sztuk zmusić stworzenie do powrotu tam, skąd przybyło. Niektóre z tych rytuałów określają również ilość czasu, przez jaki istota ta nie będzie w stanie wrócić na Ziemię. Odegnanie wymaga testu Inteligencja + Ścieżka (ST ustalony przez Narratora, zazwyczaj 9).

- Znaki Ochrony są specjalnymi symbolami, glifami i oznaczeniami, które chronią użytkownika przed określonym rodzajem stworzenia. Istnieje wiele Znaków Ochrony, od małych, trzymanyh w ręku symboli, do wielkich magicznych kręgów. Do zastosowania Znaków wymagany jest test Spryt + Ścieżka (ST ustalony przez Narratora, zazwyczaj 7).

Poziomy Ścieżki

- **Wezwanie:** Początkujący czarodziej uczy się, w jaki sposób wzywać nieziemskie istoty i zwracać się do nich (patrz **Wezwanie Ducha**). Różne rytuały tego poziomu pozwalają mu skontaktować się ze stworzeniami duchowymi, choć nie będzie miał nad nimi władzy. Demony wykorzystują to jako rodzaj dzwonka zapowiadającego późniejszy posiłek.

- **Przywoływanie Ducha:** Na tym poziomie rytuały pozwalają czarodziejowi przyzywać pomniejszych duchy (Szponiaki, małe żywiołaki lub Sługi o niskiej mocy, patrz Rozdział Piąty), jednak nie demony. Rytuały takie wymagają akcji złożonej Charyzma + Ścieżka, ST 8. Inne rytuały pozwalają przywołującemu przywiązywać, odganiać lub blokować te duchy. Na każdy rodzaj wymagany jest oddzielny rytuał, np. rytuał ducha zwierzęcia, rytuał żywiołaka, rytuał Hestilka itd.

- **Mniejsze Przywoływanie:** Przywołujący może teraz przyzywać, wiązać, odegnąć lub zablokować demony w randze służących (Rozdział Czwarty) lub potężniejsze Sługi. Podobnie jak w przypadku wszystkich poziomów tej Ścieżki, należy znaleźć lub otrzymać oddzielne rytuały dla każdego rodzaju istoty i każdego aspektu przyzwania. Większość tych obrzędów wymaga jakiegoś rodzaju krwawej ofiary oraz przynajmniej dziesięciu sukcesów przy ST 9.

- **Podstawowe Przywoływanie:** Mogą teraz zostać przyzwani niskopoziomowi kusiele (jak Vugarius), jeśli czarodziej jest wystarczająco odważny. Istoty te są cholernie potężne i mają określone imiona – aby przywołanie było skuteczne, należy użyć odpowiedniego imienia. Niektóre demony dają te rytuały, aby pozwolić swym ulubionym marionetkom kontaktować się ze sobą, nigdy jednak nie przekazują im odpowiednich przywiązań czy odegnań. Inne oferują rytuały wiążące ich rywali, wykorzystują swe śmiertelne pionki, by walczyły za nich i brały na siebie odwet.

- **Wielkie Przywołanie:** Na tym poziomie Ścieżki można na krótki czas przyzywać największych kusicieli (jak Jadrax). Próbuje takiego rytuału czarodziej powinien być naprawdę pewien, co robi...

Magia Ludowa

Śmiertelnej formie magii brakuje płynności Prawdziwej Magii, jednak mimo to ma swoje zalety. W związku z tym, iż nie wypacza rzeczywistości nagłą siłą woli, nie wywołuje również Paradoксу. Choć efekty Magii Ludowej są niewielkie, ograniczone i czasochłonne, wykorzystuje ona tę małą część śpiącego Awatara, którą posiadają wszystkie istoty. Pomimo to ludowi czarodzieje nie mogą obniżyć swych stopni trudności za pomocą Kwintesencji. Należy to do domeny Prawdziwej Magii.

Mroczne Czarodziejstwo jest rodzajem Magii Ludowej, który czerpie energię ze złego, ograniczonego Przebudzenia (patrz Rozdział Czwarty). Praktykujący tę moc czarodzieje nie muszą studiować lub ćwiczyć, by opanować te „poziomy” rzemiosła. Potrzebują tylko sprzedać swą duszę lub powiększyć swój piekielny dług.

Każda Ścieżka odzwierciedla formę magicznej dziedziny. Dla każdej posiadanej przez czarodzieja Ścieżki można zakupić rytuały, jednak tylko do poziomu posiadanego przez postać w Ścieżce. Czarodziej z zaledwie drugim poziomem Przywoływania nie może poznać rytuału czwartego poziomu – nie zrozumiałby, co próbuje osiągnąć.

Pakty inicjujące dadzą infernaliście trzy kropki Mrocznego Czarostwa oraz trzy rytuały za bardzo niską cenę. Od tej chwili musi on wykonywać coraz to nowsze i większe przysługi, by zwiększyć swą moc. Naprawdę poważne pakty – na przykład natychmiastowe sprzedanie duszy – dają czarodziejowi pięć kropek oraz sześć rytuałów (i znacznie mniej do zaoferowania później).

Koszt

Pakt inicjujący	10 punktów
Pakt poważny	15 punktów + dusza
Nowa Ścieżka	7 punktów
Poziomy Ścieżki	Ścieżka x 5
Nowe rytuały	Ścieżka x 4

Przykład: Diamonda Plai skontaktowała się z Jadraxem i zgodziła się wypełnić jego żądania. Dała jej trzy kropki oraz trzy rytuały w wybranej przez nią Ścieżce. Zdecydowała się na Ścieżkę Przywoływania oraz Pożądania i Cierpienia, biorąc dwie kropki w pierwszej i jedną w drugiej. Jej rytuały powielają ten sam schemat – dwa w pierwszej, jeden w drugiej. Od tej chwili Diamanda będzie musiała więcej oferować (i wydawać punkty doświadczenia, jeśli, Boże broń, jest postacią gracza), aby zwiększać swoje Ścieżki i rytuały.

Demony uwielbiają dawać więcej swym marionetkom. Początkowe porozumienie daje zaledwie przedsmak mocy, wystarczający, by uderzył do głowy. Im silniejszy staje się infernalista, tym większe są przysługi i koszt. Czarodzieje władający potężną czarną magią muszą oferować więcej niż kiedykolwiek będą w stanie spłacić.

Czarodzieje zazwyczaj testują Inteligencję + poziom ich Ścieżki, by pomyślnie użyć magii. Większość rytuałów wymaga czasu, jednak niektóre są całkiem szybkie. Odprawienie najpotężniejszych rytuałów może zabrać godziny, a nawet dni. Większość wymaga akcji złożonych, gdzie przeciętnym stopniem trudności jest 6, jednak może podskoczyć nawet do 9 lub 10, jeśli chodzi o coś naprawdę wielkiego (na przykład przyzywanie demona).

Ścieżka Pożądania i Cierpienia

Ta Ścieżka została wykorzystana, by wypaczyć wiele dusz. Przyjemności tych rytuałów wnoszą śmiertelników na tak ekstazyne wysokości, iż nigdy nie chcą odejść, zaś czarodzieje wyćwiczeni w torturach mogą wracać do najmroczniejszych chwil Inkwizycji. Obydwa rodzaje stymulacji są całkowicie duchowe. Żaden znak czy rana nie stanowią świadectwa doświadczonych uciech czy cierpień. Wielu czarodziejów wykorzystuje obydwie odczucia na zmianę, zwłaszcza w obrębie swych kultów. Gwałtowne doznania mogą wytworzyć w uczestnikach rytuału głęboką zależność mieszaną ze strachem.

Przyjemności tej Ścieżki są silnie seksualne. Choć samo uprawianie miłości nie jest do gruntu złe, rytuały tej Ścieżki są równoznaczne z magicznym gwałtem. Ofierze nie daje się wyboru – po prostu odpowiada. Sadyzm rytuałów cierpienia jest chyba oczywisty.

Silne przyjemności lub ból, jakimi włada ta Ścieżka, mogą pozbawić osobę Siły Woli, pozbawić ją świadomości, lub też po prostu kontrolować jej uczucia. Uzyskane przez infernalistę sukcesy są odejmowane od pul kości ofiary, dopóki rytuał się nie zakończy. Kiedy jest od jednego do trzech sukcesów, cel jest lekko podniecony. Przy czterech, pięciu ogarnia go zmysłowość i traci jeden punkt Siły Woli na każdy sukces po trzecim. Sześć lub więcej sukcesów powoduje przeładowanie zmysłów, a ofiara traci Poziomy Zdrowia, dopóki czarodziej nie skończy. Te Poziomy leczą się szybko (jeden na turę) i okrutny infernalista może kończyć i zaczynać, kończyć i zaczynać... doprowadzając ofiarę do bezmyślnego poddania się.

Ścieżka ta wymaga Cechy Społecznej (zazwyczaj Oddziaływania, choć Charyzma lub Wygląd też mogą się przydać) + wartość Ścieżki. Stopniem trudności jest Siła Woli ofiary + 3. Łatwo będzie wpłynąć na śpiącego z Siłą Woli 2, jednak twarde mag (Siła Woli 8) będzie praktycznie niemożliwy do kontrolowania. Istnieje wiele rytuałów do tej Ścieżki – stwórz swoje własne w oparciu o te, które zostały podane niżej.

Wartość Ścieżki

- Dwie kości
- Cztery kości
- Sześć kości
- Osiem kości
- Dziesięć kości

Rytuały żądzy

• **Ekstaza:** Moc ta powoduje w kimś innym intensywną przyjemność, wywołaną po prostu przez styczność skóry. Tak długo jak osoba jest dotykana, będzie odczuwać przyjemność. Kontakt można utrzymywać dowolnie długo.

• **Zauroczenie:** Dzięki temu prostemu rytuałowi infernalista podświadomie podnieca ofiarę, kiedy tylko znajdzie się w jej bliskości. Dodaje to jego sukcesy z czarodziejstwa do wszelkich testów Społecznych (zazwyczaj Uwodzenia lub Przebiegłości), które stosuje na danym celu. Rytuał działa tylko przez jedną scenę i przeciwko wybranej ofierze. Jeśli na przykład Diamonda zechciałaby uwieść hermetycznego maga Simone, musi odprawić ten rytuał. Jeśli uzyska trzy sukcesy przeciwko Sile Woli Simone + 3 (w sumie 7), będzie mogła

dodać je do wszystkich testów Oddziaływania + Przebiegłości, które będzie w tej scenie wykonywać przeciwko magowi. Simone złapał haczyk.

••• **Fala przyjemności:** Czarodziej może wywoływać przyjemność na odległość – musi po prostu skrzyżować z ofiarą wzrok, by uzyskać z nią kontakt. Raz ustanowiona więź trwa tak długo, jak cel znajduje się w polu widzenia, jeśli infernalista koncentruje się na jej utrzymaniu. Efekty są takie same jak w przypadku **Ekstazy**. Jednocześnie można oddziaływać tylko na jedną osobę.

•••• **Paraliż:** Moc ta wymaga kontaktu dotykowego. Jest bardzo podobna do **Ekstazy**, ma jednak tak przytłaczającą siłę, iż niewielu jest w stanie oprzeć się jej efektom. Powoduje, iż jej podmiot zachowuje przez cały czas świadomość, niezależnie od otrzymywanych „obrażeń”. Jest bombardowany przyjemnością, nie może się poruszać, myśleć, ani podejmować żadnych innych działań poza odczuwaniem przyjemności, chyba że wykona test Siły Woli, ST 8, aby oprzeć się odczuciom. Jeśli ofiara przerwie czar, przyjemność ulega zatrzymaniu, choć jej efekty pozostają.

••••• **Masowa żądza:** Rytuał wzbudza masową erotyczną ekstazę w grupie ludzi. Infernalista „uruchamia” dwie osoby na każdy sukces, na tak długo, jak znajdują się w okolicy. Za pomocą akcji złożonej można wywołać szal w sporej liczbie ludzi. Trudność takiego wyczynu zależy od zgromadzonego tłumu – banda studentów da 4 lub 5, podczas gdy rozpalenie klasztoru mnichów wymagać będzie 9 lub 10. Ogarnięte żądzą grupy pograżą się na okres sceny w nieskrępowanym seksie, choć postacie, które chcą się opierać, mogą wykonać test Siły Woli, by utrzymać spodnie na miejscu.

Rytuały tortury

• **Ból:** Moc ta pozwala infernaliście zadawać ból przez kontakt dotykowy. Efekt trwa tak długo, jak utrzymuje się ów kontakt. Ból jest tak strasznie silny, iż często stosuje się go na potrzeby tortur. Czarodziej ma możliwość określenia dokładnej natury bólu oraz tego, czy będzie on działał na całe ciało ofiary, czy też tylko na jego część.

•• **Głód:** Rytuał ten powoduje, iż ciało ofiary zaczyna być targane ogromnym głodem. Czar może wprowadzić wampiryzm i wilkołaki w szal, śmiertelnicy zaś będą się czołgać po ziemi. Nic, co ofiara je, nie jest w stanie zaspokoić łaknienia, dopóki infernalista nie skończy rytuału. Podobna moc trzeciego poziomu pozwala czarodziejowi oddziaływać w ten sposób na kogoś, kto nie znajduje się w pobliżu.

••• **Agonia:** Działa tak samo jak **Ból**, jednak efekty pozostają nawet po przerwaniu kontaktu. Ofiara musi dojść do siebie tak, jakby straciła pięć Poziomów Zdrowia z powodu poważnych ran, choć nie widać żadnych fizycznych blizn. Zmniejszonej liczbie kości towarzyszy straszny ból, który powinien być zauważalny w sposobie odgrywania postaci. „Rany” można zaleczyć empatyczną magią Umysłu, jednak niczym innym. Choć te widmowe obrażenia leczą się w normalnym tempie, bólu nie można stłumić.

•••• **Szpony Piekła:** Są jeszcze gorsze niż **Agonia**. Moc **Szponów Piekła** jest tak wielka, iż ofiara odnosi trwałe ob-

rażenia. Osoby, którym nie powiedzie się test Siły Woli o stopniu trudności 7, umrą w cierpieniu (albo wpadną w letarg, jeśli są niemartwe). Jeśli im się uda, nie będą w stanie wykonać jakiegokolwiek czynności i w każdym skrawku swego ciała będą odczuwać niewyobrażalny ból. Moc jest uaktywniana przez fizyczny kontakt, lecz może być podtrzymywana przez infernalistę w nieskończoność bez potrzeby dotyku, jeśli może on koncentrować się na zadawaniu bólu.

••••• **Masowe cierpienie:** Podobnie jak **Masowa żądza**, rytuał ten wzbudza **Agonię** w grupie osób, na tych samych warunkach i z podobnymi efektami, co rytuał przyjemności. Ból ten trwa tak długo, jak długo infernalista podtrzymuje moc. Obrzęd jest szczególnie ceniony podczas ofiar, a obserwowanie go jest tak przerażające, iż każdy świadek z choćby częstką człowieczeństwa musi wykonywać testy Siły Woli albo wpadnie w szaleństwo.

Demoniczne Piętna

Nie wszystko złoto co się świeci.

– Alain de Lille, *Parabola*

Moce dawane przez demony tym, którzy im służą, nazywane są Piętnami. Otrzymują je często ci, którzy nawet nie sprzedali swych dusz – niektórzy praktykujący czarną sztukę przyzywają i przywiązują demony, lecz zgadzają się je wypuścić w zamian za Piętna. Mimo to, w związku ze swoim złym pochodzeniem, Piętna mają wypaczający efekt na „właścicieli”.

Demony określają te moce Piętnami, mają bowiem nadzieję otrzymać kiedyś duszę śmiertelnika i w ten sposób go naznaczają. Piętna kształtują Awatara osoby otrzymującej zgodnie z wolą demona. Ma to niewielki efekt na Śpiących, może być jednak katastrofalne dla magów.

Piętna mają poziomy, które mniej więcej odpowiadają ich sile. Otrzymanie mocy oznacza, iż ktoś dokonał formalnej umowy z demonem, zazwyczaj związanej z jakimś paktem. Najpotężniejsi diabolisci dokonują często układów wymiany z kilkoma demonami. Pakty sięgają od „prostych” przysług aż do zastawienia duszy diabolisty.

Zakres paktu	Otrzymane punkty Piętna
Drobna przysługa	1
Typowa przysługa	2-3
Istotna przysługa	4-6
Istotna i niebezpieczna przysługa	7-8
W zamian za duszę	9-10

Postać, która otrzyma choć jedno Piętno, wykształca coś, co jest określane jako „Wiedźmowa brodawka”. Jest to miejsce, przez które demon wlewa swą niegodziwą esencję, dając w ten sposób Piętno. Postać posiadająca 5 lub mniej punktów Piętna jest jedynie częściowo Przebudzona. Kiedy ma więcej niż 5 punktów, staje się w pełni Przebudzona, jednak jej Awatar jest zakuty w kajdany demona. Postać taka traci na zawsze możliwość czynienia Prawdziwej Magii, chyba że wcześniej była magiem. Jej rola w rzeczywistości została już ustanowiona.

Demoniczne Piętna nie podlegają Paradoxowi. Choć bardziej można na nich polegać i są mniej niebezpieczne w obecno-

ści Śpiących, płaci się za nie wielką i wieczną cenę. Odporność na Paradoxa nie oznacza, iż magowie, Technomanci oraz łowcy czarownic nie będą ściągać demonicznych postaci, a wręcz przeciwnie. Większość Piętn nie działa w czasie świąt, a wiele z nich nieprawidłowo funkcjonuje w obecności osób z Prawdziwą Wiarą.

Przykładowe Piętna

Pancerne ciało (różnie): Piętno to daje infernaliście jedną dodatkową kostkę do wyparowywania obrażeń za każdy ulokowany w nim punkt, maksymalnie pięć. Im większa jednak jest ochrona, tym bardziej staje się ona zauważalna.

Prędkość błyskawicy (różnie): Za każde pięć umieszczonych w Piętnie punktów diabolista może wykorzystać w turze jedną dodatkową akcję bez potrzeby dzielenia puli kości. Można w ten sposób wydać do 15 punktów.

Nadsiła (różnie): Diabolista otrzymuje jeden dodatkowy punkt siły za każde 3 punkty ulokowane w Piętnie, maksymalnie do Siły 8.

Sprawdzenie przedmiotu (4 pkt.): Piętno to pozwala użytkownikowi przywołać magicznie jeden przedmiot. Kiedykolwiek tylko diabolista zapragnie, by w jego dłoniach pojawiła się wyznaczona rzecz, musi tylko wypowiedzieć magiczne słowo.

Oczy Otchłani (4 pkt.): Wpatrując się w oczy ofiary diabolista może spowodować, iż poczuje się ona pusta i wyprana z emocji. Jeśli diabolista wykona pomyślny test Charyzma + Okultyzm (ST jest równy sile woli ofiary), nie będzie ona również w stanie podjąć jakiegokolwiek czynności, poza spoglądaniem w oczy czarodzieja. Efekt utrzymuje się przez jedną turę na sukces.

Chowaniec Imp (4 pkt.): Piętno to daje diaboliscie za chowania małe demoniátko. Aby je stworzyć, wykorzystaj Cechę Pozycji Chowaniec. Jest on lojalny wobec diabolisty, jednak bardziej wobec swych demonicznych panów.

Forma bestii (5 pkt.): Diabolista może przemienić się w określone naturalne zwierzę. Postać otrzymuje wszelkie posiadane przez ten gatunek naturalne zdolności. Wymaga to testu Inteligencja + Okultyzm (ST 7). Efekt trwa przez jedną scenę.

Znak Inferna (5 pkt.): Piętno to czyni diabolistę odpornym na wszelkie formy gorące i ognia, poza Ogniem Piekielnym. Żaden atak płomieniami nie wyrządzi mu krzywdy, choć jego ubrania bądź ekwipunek mogą spłonąć albo wybuchnąć.

Plugawa dłoń (6 pkt.): Prawa dłoń infernalisty otrzymuje moc zabijania roślin, wypaczania drewna, rdzewienia metalu oraz wywoływania gnicia w każdym dotkniętym ciele. Efekt daje jedno poważne obrażenie na sukces (test Zręczność + Bójka) i utrzymuje się przez godzinę. Przez tydzień po użyciu tego Piętna diabolista cierpi w tej dłoni z powodu silnego artretyzmu.

Przesyłanie emocji (6 pkt.): Diabolista może wywołać w swojej ofierze dowolne emocje, wydając punkt Siły Woli oraz wykonując pomyślny test Spryt + Empatia (ST jest równy Sile Woli celu). Efekt utrzymuje się przez jedną scenę na sukces.

Regeneracja (9 pkt.): Diabolista posiada moc leczenia ran, zwyczajnych i poważnych, oprócz tych zadanych przez magię Pierwszej, magów Niebiańskiego Chóru lub osoby z Prawdziwą Wiarą, poprzez wydawanie jednego punktu Siły Woli na każdy uleczony Poziom Zdrowia.

Prawdziwa Magya: Rytuał



Główną zasadą magyi jest połączenie. Wszechświat jest płynnym, wiecznie się zmieniającym wzorcem energii, nie zaś zbiorem ustalonych oraz oddzielnych zjawisk. To, co oddziałuje na jedną rzecz, oddziałuje również w pewien sposób na wszystkie pozostałe. Wszystko razem splata się w tkaninie istnienia.

– Starhawk, *Spiralny taniec*

Choć Prawdziwa Magya nie wymaga tego samego rodzaju statycznej formy, co Magia Ludowa – a wręcz przeciwnie – cięzar zbiorowej niewiary zmusza czasami do większego wysiłku niż proste „No cóż, wydaje mi się, że to działa w ten sposób, więc tak jest”, aby funkcjonowała. Jest to szczególnie prawdziwe w przypadku przyzywania oraz przenikania Rękawicy. Próbujący tego dokonać magowie walczą zarówno ze statyczną rzeczywistością, jak i, zazwyczaj, z wolą innych, potężniejszych istot. Tak więc poważne wyczyny wymagają rytuałów.

Magyczne rytuały są wykonywane jak wszystkie inne magyczne Efekty, szczegóły zależą od przekonań zajmującego się nimi maga (bądź magów). Różnica polega na czasie, jakiego wymagają rytuały. Niektóre potężne zadania – przyzywanie żywioła, czyszczenie myśli całej gromady ludzi, zatrzymywanie biegu księżyca – zmuszają do magycznych akcji złożonych, często ze stopniami trudności wyższymi niż normalnie. Forma rytuału zależy od tego, kto go wykonuje. Ważne jest, na czym skupia się moc, oraz liczba uzyskanych sukcesów.

Monumentalne wyczyny dodają 3 lub więcej do magycznych stopni trudności, które powinny minimalnie wynosić 7 – takie wydarzenia mogą stać się kluczową częścią opowieści, a nawet Sagi. Takie zonglowanie nie jest dowolne – rzeczywistość też ma swoje granice. Szczegóły zależą od zamierów maga, dramatycznych ograniczeń czasowych oraz znaczenia wyczynu dla całego świata.

Przykład: Herr Flax nie może przeprowadzić swojego kumpla Haasshh'Ykka Niszczyciela przez Horyzont i Rękawicę za pomocą prostego (?) Efektu Duch 5/Życie 5/Pierwsza 2 – gdyby tak było, świat już dawno leżałby w gruzach. Niewiara oraz zbiorowy nacisk miliardów myślących (i niezbyt myślących) istot, które chcą przetrwać, wzmacnia Bariery przed zbliżającym się Haasshh'Ykkiem. Flax będzie musiał uzyskać dużo sukcesów – 15 lub więcej – aby przeprowadzić Niszczyciela,

zaś stopień trudności będzie wynosił 10. Aby ułatwić sobie zadanie, Flax poświęca wiele Kwintesencji (10) oraz dorzuca wielką dziką orgię, by spowodować ciepłe przyjęcie Haasshh'Ykka (Flax dodaje do tej mieszanki swą Umiejętność Wielkie Rytuały). Mimo to trudność spada jedynie do 7. Daje to kabale graczy, która odkryła spisek, czas na zakłócenie porządku i uratowanie świata.

Należy dodać, że pech w magycznej akcji złożonej niszczy wszystko. Z takiego niepowodzenia mogą powstać ogromne wyładowania Paradoксу. Wprawdzie pomniejsze magyczne rytuały – wróżenie, leczenie wiarą itp. – mogą przejść jako przypadkowe, przywołania oraz powodujące trzęsienia ziemi zakłócenia zawsze są wulgarnie. Jedynie demoniczna wola pozwala diaboliscie ominąć Paradoks, jednak koszt jest dość wysoki.

Ofiary

Magowie spierają się na temat znaczenia rytualnych ofiar. Teorie mówią o swobodnej Kwintesencji, falowaniu Rękawicy, strumieniach energii życiowej, demonicznej (lub boskiej) przyjemności, podzieleniu Awatara oraz zwykłym sadyzm. Każda z tych hipotez ma swoich zwolenników i przeciwników. Mimo to kilka rodzajów magyi, zwłaszcza mrocznej, wymaga żywych ofiar.

Metafizyka Magyi nie dopuszcza potrzeby żywych ofiar – sama wola powinna osiągnąć wszystko, co musi być osiągnięte. Niektórzy magowie mogą sądzić, iż takie czyny są konieczne, by mogli skupić swą wolę (lub ich panów...), albo też że z poświęconych ciał otrzymają dodatkowy zastrzyk Kwintesencji. Większość uważa to za formalność, znak, że ktoś jest wystarczająco szczery, by dla uzyskania swego celu mógł oddać to, co dla niego cenne. Ci, którzy stykają się z tym, co niezemskie, wiedzą, iż demony i bogowie wymagają pewnego rodzaju hołdu.

W kategoriach gry żywe ofiary, ludzkie bądź inne, nie wspomagają magycznych czynów. Mogą, w przypadku czarnej magii, uformować konieczną ścieżkę do rytualnego skupiska mocy, nie dodają jednak Kwintesencji, ani też nie obniżają stopnia trudności (chyba że w tym czasie została użyta magya Pierwszej – patrz Księga Trzecia **Księgi Cieni**). Ritualis Infernal wymaga często żywych ofiar, jednak nie jest to Prawdziwa Magya. Ci, którzy zostali prawdziwie Przebudzeni, wiedzą, iż moc zmiany jest wewnątrz własnego Ja.

Nowa wiedza



Mniejszy wstyd przynosi niewiedza niż niechęć do nauki.

– Benjamin Franklin, *Poor Richard's Almanack*

Poniższe kategorie Wiedzy są nieocenione w kontaktach z Umbrą. Ich sekrety nie są powszechnie znane – początkujące postacie nie mogą ich wykupić. Jedynie doświadczenie oraz ciężko zdobyta wiedza pozwala je osiągnąć.

Imiona Duchów

Dzięki tej Zdolności mag ma dostęp do imion Umrodu lub mitycznych bestii. Informacje te są nieocenione przy przyzywaniu – inaczej wiele istot nie odpowiedziałoby, zaś inne czułyby się urażone. Prawdziwe Imiona takich stworzeń, jeśli w ogóle możliwe do zdobycia, są pilnie strzeżone. Magowie, którzy wiedzą za dużo, mogą znaleźć się w większych kłopotach niż ktoś, kto nic nie wie.

Wiedza ta jest często przekazywana w zamian za przysługi wobec innych magów, Mentorów, innych duchów lub mądrych istot ponadnaturalnych. Kotołaki Bastet oraz Teurgowie Garou są dobrymi źródłami takich informacji, jeśli uda się z nimi nawiązać współpracę.

- Ignorant: Wiesz, jak wezwać jednego czy dwa Szponiaki.
- Poinformowany: Znasz imiona kilku mitycznych bestii i możesz je przyzywać bez większych obaw.

- Kompetentny: Możesz handlować tajemnicami i znasz dość istotne imiona. Istnieje spora szansa, że jak zawołasz, to otrzymasz odpowiedź.

- Rozsądny: Znasz kilka Prawdziwych Imion, a także nazwy większości mitycznych bestii, wielu przedstawicieli Umrodu oraz kilka demonów i potężnych duchów. Twoja wiedza może im się nie podobać.

- Mędrzec: Zapis Akashic oraz biblioteka Doisetep to dla ciebie zabawki. Możesz nazwać setki duchów oraz bestii i wzywać je z pewnością siebie. Prawdziwe Imiona są trochę niebezpieczniejsze, masz jednak około tuzina z nich w swojej kolekcji. Posiadasz spore znajomości wśród nieziemskich istot, choć są niechętne wobec władzy, jaką masz nad nimi.

Tę Zdolność mają: bibliotekarze, Bastet, Corax, Maruderzy, uczeni, wysocy magowie hermetyczni, naprawdę odważni piraci danych.

Specjalizacje: demony, europejskie stworzenia mityczne, duchy Paradoксу, mistyczne istoty Dalekiego Wschodu, Umbralny Dwór, żywiołaki, Słudzy, Preceptorzy, Lordowie (bardzo niebezpieczne!).

Znajomość Duchów

Większość zawartej w tej książce wiedzy jest nieznana. Niewielu magów może odnieść się do Umbralnego Dworu,

Metafizyki Paradoксу oraz imion kusicieli i mitycznych istot z jakimkolwiek rzeczywistym autorytetem. Tajemnice z tych stron powinny pozostać do wiadomości graczy (i Narratora), zaś ich postacie muszą zdobyć do nich dostęp – jeżeli kiedykolwiek im się uda!

Znajomość Duchów odzwierciedla praktyczną wiedzę na temat świata duchów oraz jego mieszkańców. Nawet magowie, którzy podróżowali do Dziedzin i rozmawiali z Umrodem, będą pełni błędnych koncepcji i wykluczających się teorii.

- Ignorant: Chcesz powiedzieć, że istnieje świat duchów?
- Poinformowany: Słyszałeś kilka opowieści i mogłeś spotkać w życiu jakieś duchy.

- Kompetentny: Masz praktyczną wiedzę na temat zewnętrznych Dziedzin i znasz nazwy niektórych ich mieszkańców.

- Rozsądny: Dysponujesz wiedzą, za którą inni by zabilili. Szanuj ją.

- Mędrzec: Tajemnice świata duchów pozostają łamigłówką, jednak ty masz więcej elementów niż inni.

Tę Zdolność mają: magowie hermetyczni, pradawni czarodzieje, okultyści, spirytualiści, zmiennokształtni, mądrzy szamani, umbralni podróżnicy.

Specjalizacje: Wysoka Umbra, Środkowa Umbra, Cieniste Ziemie (bardzo rzadko), metafizyka, istoty duchowe.

Znajomość Dworu

Ta kategoria Wiedzy daje magowi praktyczną wiedzę na temat zasad oraz reguł Umbralnego Dworu, zarówno pisanych, jak i niepisanych. Zdolność ta jest niezbędna przy długotrwałej styczności z dworem – bez niej szanse na popelnienie poważnego *faux pas* są niemal pewne. Może być również używana jako uzupełnienie do Dyplomacji, Wysokich Rytuałów, Przebiegłości, Ekspresji, Uwodzenia oraz każdej innej Zdolności, która jest stosowana przed członkami Dworu.

- Ignorant: Wiesz, kiedy się zamknąć, a kiedy powiedzieć: „Tak, Wasza Wysokość! „

- Poinformowany: Możesz się dość pewnie przedstawić Członkowi.

- Kompetentny: Możesz przedstawiać przed Dworem Związki i może nawet ktoś się do nich zwróci.

- Rozsądny: Masz ucho na Dworze i możesz poznać opinie w określonych sprawach.

- Mędrzec: Dwór pasował cię na Rycerza – masz prawo, aby wszyscy Słudzy Dworu zwracali się do ciebie „Sir”.

Tę Zdolność mają: magowie Porządku Hermesa, podlizywacze.

Specjalizacje: Zachodni Dwór, Wschodni Dwór, Egipski Dwór, sposoby zwracania się, osoby u władzy (członkowie), prawa, Dominia itd. itp.

Zalecana literatura

Książka ta bez wątpienia nie jest kompendium na temat demonów oraz adeptów czarnej magii. Istnieją tuziny, jeśli nie setki, innych godnych polecenia pozycji. Dla osób wchodzących na nieznany teren poniższy spis może okazać się przydatny i skłonić do dalszych poszukiwań. Jak w przypadku całego folkloru Śpiących, pamiętaj, aby przyjmować wszystkie te dary ze sporą rezerwą. Starannie unikaliśmy podawania tytułów prawdziwych tekstów demonologicznych, bowiem sugerowanie przez nas takich pozycji jako uzupełnień do gry byłoby z naszej strony straszliwą nieodpowiedzialnością.

- Alighieri, Dante – *Piekieło*

Każdy, kto musi wiedzieć, dlaczego to tutaj zamieściliśmy, powinien wrócić do szkoły średniej.

- Bener, Stephen Vincent – *The Devil and Dan'l Webster*

Krótkie i dość swobodne spojrzenie na targowanie się z diabłem. Najlepsze okazuje się chyba, gdy dochodzi do układów ze służącymi lub kusicielami, choć nie można nie wspomnieć o człowieku z niezwykłym talentem oratorskim.

- Brust, Steven – *To Reign in Hell*

Pomysłowe przytoczenie Anielskiego Buntu z sympatycznymi „upadłymi aniołami”. Może być użyte w niektórych okolicznościach, prawdziwych lub fałszywych, jako informacja, czym są prawdziwe demony i anioły w wielkim konflikcie, albo też by uzyskać wgląd w mechanizmy ziemskich organizacji, jak na przykład Umbralnego Dwo-ru.

- Carus, Paul – *The History of the Dead and the Ideas of Evil*

Skłaniające do przemyśleń spojrzenie na rozwój (i regres) koncepcji uosobionego zła w zachodniej cywilizacji.

- Chaosium Games, Mag – *Zew Cthulhu*

Wspaniałe źródło tematów, nastroju, intryg oraz stworzeń opartych na niesławnej mitologii H. P. Lovecrafta (patrz niżej).

- Dann, Jack and Dozois, Gardner – *Demons!*

Jedna z bardzo dobrych serii antologii wydanych przez Ace Books; znajdują się w niej wybitne opowieści o diabłach i demonach, w tym klasyczny utwór Harlana Ellisona „Grail”.

- DC Comics – *John Constantine: Hellblazer*, *Swamp Thing* (zwłaszcza lata Allana Moore'a), *Sandman* i *Doctor Occult*.

Serie te zostały już wymienione wcześniej, wywołują jednak robiące szczególne wrażenie wizje demonów, istot duchowych oraz podróży astralnej.

- de Givry, Grillot – *Witchcraft, Magic, and Alchemy*

Ta książka, przez wiele lat uważana za skarbnicę wiedzy na temat Legionów Nocy, zawiera znajome, wykonane w technice drzeworytu, portrety ważniejszych demonów. Znajdują się też w niej istotniejsze rodzaje magicznych pieczęci oraz szczegóły na temat opowieści Śpiących w kwestii demonów i średniowiecznych praktyk magicznych.

- Early, Christopher i Chupp, Sam – *Maleficium* i *Pax Dei*

Te dodatki do *Ars Magica* oferują wiele szczegółów na temat Inferna i Niebios oraz sług obydwu. Pierwotnie tę grę (oraz suplementy) wydał White Wolf, teraz jest dostępna w *Wizards of the Coast*.

- Lehner, Ernst and Johanna – *Picture Book of Devils,*

Demons and Witchcraft

Fascynujące, kreatywne, a czasami zabawne spojrzenie na sposoby portretowania demonów w zachodniej sztuce.

- Lewis, C. S. – *Listy Starego Diabła do Młodego*

Przed Narnią był Screwtape, pomniejszy stary demon, który przekazywał swemu młodemu bratankowi Wormwoodowi wiedzę na temat człowieczeństwa, pokus oraz grzechów w serii ponurych i humorystycznych listów, które składają się na książkę. Znajdują się tam szczegóły dotyczące roli demonów w kwestii pokus oraz stopnia, w jakim muszą angażować się w proces wypaczania. Zanim zwrócił się w stronę fikcji, Lewis był szanowanym teologiem filozofem. Poświęcone J. R. R. Tolkienowi.

- Lovecraft, Howard Philips – różne pozycje
Kompendium Tego, Co Nie Powinno Istnieć.

- Marlowe, Christopher – *Tragiczna historia doktora*

Fausta

Klasyczna sprawa demonicznego paktu oraz służby. Lektura obowiązkowa dla przyszłych *barabbi* oraz Narratorów pragnących dopracowanego tła pod demoniczne układy.

- Milton, John – *Raj utracony*

Kolejna klasyka, która była podstawą dla *To Reign in Hell* Brusty. Oryginalne spojrzenie na upadek Lucyfera i jego gromady. Bunt zajmuje pierwszą połowę książki, reszta natomiast jest poświęcona Tworzeniu, Rajowi oraz Utracie Łaski z Lucyferem jako Szatanem kusicielem.

- Pratchett, Terry – *Kolor magii* i *Blask fantastyczny*

Dziwaczna i ciekawa kosmologia w lżejszym nastroju niż inne zamieszczone tu pozycje.

- Time-Life Books – *Wizards and Witches*

Fragment serii *Enchanted World*. Zgłębiają mity oraz legendy Śpiących na temat magii, od Merlina do czasów Inkwizycji. Dobra, strawna i niezbyt ezoteryczna lektura. Drugi rozdział opisuje takich „czarodziejów”, jak Roger Bacon i Michael Scot, demoniczne paktory oraz kontakty z istotami ponadnaturalnymi.

KSIEGA

Szałeństwa

Mrok szczerzy kły

Poza horyzontem ciemne moce szarpia obrzeżami rozsądku,
bijąc w materię rzeczywistości w poszukiwaniu ostatecznego mroku.

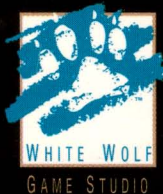
Nephandi, Kusieciele
Maruderzy, Piechota Chaosu
Demony, Władcy Dusz
Duchy Paradoksu, Zmora Magów
Umród, Żyjące Zagadki

Czym są? Dlaczego istnieją? Czy możemy stawić im wszystkim czoła?
I co się stanie jeśli nie zdołamy?

...i jest Głódny!

Księga Szałeństwa jest suplementem do Maga: Wstąpienie,
badającym mroczniejsze obszary zasięgu magii,
zawierającym:

- szczegóły na temat najgroźniejszych wrogów maga
- tuziny mistycznych stworzeń z Mrocznej Strony
- wskazówki dla narratora, kosmologię i wiele więcej.



ISA Sp. z o.o.
e-mail: isa@isa.pl
www.isa.pl



GRY DLA DOJRZAŁYCH UMYŚŁÓW

ISBN 83-87376-38-8



9 788387 376383
WW 4251PL

