

**Oto lista zawierająca przetłumaczone opisy 50 Istot z książki
„Summoning Spirits: The art of magical evocation” autorstwa
Konstantinos**

OGIEŃ

1. Djin / Dżin

Tytuł/Typ: Król Żywiołu

Sfera: Ogień

Wygląd: Ten duch wygląda na nieco starszego, ale ma potężne mięśnie. Ubrany jest w czerwoną szatę przewieszoną przez prawe ramię. Djin ma płomienie zamiast włosów, które nieustannie poruszają się wokół jego ciężko wyglądającej, złotej korony.

Wiedza/Zadania: Ten Król Ognia może wyjaśnić kilka zastosowań tego elementu w magicznych działaniach. W szczególności może cię nauczyć, jak wzmocnić dowolne rytuały o ognistej naturze esencją żywiołów potrzebną do osiągnięcia sukcesu. Jeśli go przywołasz, nauczysz się także wielu nowych rodzajów ognistych magicznych rytuałów, o których istnieniu nawet nie miałeś pojęcia, pod warunkiem, że obiecasz, że nigdy nie ujawnisz ich nikomu innemu. Podobnie jak inni królowie żywiołów, Djin może podać ci imiona i pieczęcie kilku Żywiołaków w swoim królestwie, które możesz chcieć przywołać.

2. Seraph / Seraf

Tytuł/Typ: Władca Żywiołu / Anioł

Sfera: Ogień

Wygląd: Seraf ma zazwyczaj ostry wyraz twarzy, pozbawiony zmarszczek. Jest ubrany jedynie w złotożółte płomienie i ma szczupłą, ale dobrze rozwiniętą sylwetkę. Prawie niemożliwe jest uniknięcie patrzenia w jego płonące oczy, które wydają się krytykować każdy twój ruch.

Wiedza/Zadania: Jedną z najpotężniejszych rzeczy, których może nauczyć ta istota, jest manipulowanie Żywiołem Ognia w ciele. W rezultacie możesz dać sobie energię do wykonania dowolnych zadań, niezależnie od tego, czy są one magiczne, czy nie. Może także nauczyć Cię, jak przygotować mikstury, które pomogą Ci kontrolować tę energię w sobie lub w innych. Podobnie jak Dżin, Seraf może ci opowiedzieć o wielu salamandrach, które możesz przywołać, aby osiągnąć różne cele.

3. Aral

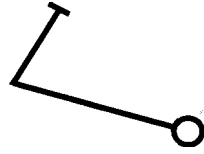
Tytuł/Typ: Anioł

Sfera: Ogień

Wygląd: Aral ma wychudzoną twarz i nosi jasnoniebieską szatę. Na głowie nosi jasnoniebieski hełm ze skrzydłami. Posiada męskie ciało, lecz nie aż tak



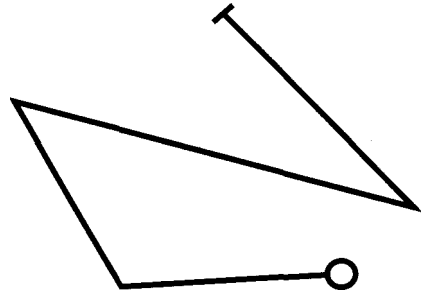
Djin



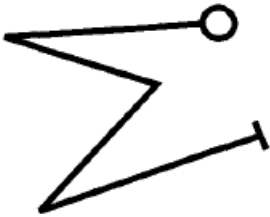
Seraph



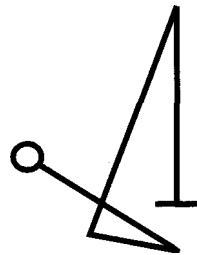
Aral



Nichsa



Tharsis



Taliahad

umięzione jak poprzednie Istoty Ognia. Aral ma duże złote skrzydła, które po rozłożeniu są niesamowite, ponieważ można zobaczyć na nich tańczące cienie płomieni.

Wiedza/Zadania: Anioł ten ma zdolność kontrolowania fizycznej manifestacji Żywiołu Ognia i może nauczyć cię, jak faktycznie manipulować ciepłem i płomieniami poprzez zastosowanie specjalnych rytuałów. Zanim jednak zastosujesz tę technikę, musisz spełnić kilka wymagań, które Aral ci wyjaśni, gdy go przywołasz.

WODA

1. Nichsa

Tytuł/Typ: Władca Żywiołu

Sfera: Woda

Wygląd: Nichsa, jak wszystkie istoty wodne, jest przyjemny dla oka. Szczególnie ten król wygląda młodo, ma blond włosy i niebieskie oczy. Jego korona wygląda, jakby była zrobiona ze szkła, a jego szata, niczym zrobiona ze stale wirującego niebieskiego płynu. Patrzenie na to jest dość dezorientujące.

Wiedza/Zadania: Ten Król Wody może nauczyć Cię, jak używać Żywiołu Wody w rytuałach, aby je wzmocnić. Może także poinstruować cię o niesamowitej praktyce kontrolowania pogody, szczególnie deszczu i mgły.

2. Tharsis

Tytuł/Typ: Władca Żywiołu / Anioł

Sfera: Woda

Wygląd: Tharsis wydaje się być niemal androgyniczny. Jego twarz i górna część ciała wydają się być męskie, a jednak od pasa w dół jest niewątpliwie kobieca. Szata tej istoty wykonana jest z żółtego przezroczystego materiału.

Wiedza/Zadania: Tharsis jest niezwykle pomocny w sprawach miłości i związków. Ten władca może cię nauczyć, jak posługiwać się magią wodną, która zapewnia spokój we wszelkiego rodzaju związkach, i może wyjaśnić prawdę kryjącą się za koncepcją bratnich dusz.

3. Taliahad

Tytuł/Typ: Anioł

Sfera: Woda

Wygląd: Taliahad jawi się jako wyjątkowo piękna młoda kobieta o całkowicie fioletowych oczach, w które patrzenie jest niebezpiecznie hipnotyczne. Jej

skóra jest gładka i nieskazitelna w kolorze kości słoniowej i jest naga, z wyjątkiem szarej szarfy zawiązanej wokół jej talii. (Uwaga: Przeczytaj ponownie ostrzeżenie podane we wstępie, aby nie dać się zafascynować istotami tego typu).

Wiedza/Zadania: Taliahad posiada ogromną wiedzę w sztuce magii talizmanów. Może nauczyć cię, jak tworzyć i ładować talizmany, aby osiągnąć niemal dowolny cel. Jeśli pragniesz pomocy w znalezieniu odpowiedniego partnera dla siebie lub kogoś innego, Taliahad może faktycznie przeprowadzić cię przez magiczny rytuał talizmaniczny, aby to osiągnąć. Jeśli zapytasz ją o ten rytuał, podpowie Ci, kiedy należy ją ponownie przywołać, aby skutecznie go wykonać.

POWIETRZE

1. Paralda

Tytuł/Typ: Król Żywiołu

Sfera: Powietrze

Wygląd: Król ten pojawia się jako rycerz w zbroi otoczony chmurami. Ma skrzydła na hełmie i butach, a jego zbroja jest wykonana ze złotożółtego metalu. Twarz Paraldy sprawia wrażenie głęboko zamyślanej.

Wiedza/Zadania: Paralda jest doskonałym nauczycielem w obszarze uczenia się nowego rzeczy. Może pokazać Ci, jak przyswajać nowe idee i nauczyć, jak stworzyć eliksir, który pomoże Ci wzmocnić kontrolę nad siłami umysłu związanymi z żywiołem Powietrza. Zakres specjalizacji Paraldy nad procesami umysłowymi obejmuje również telepatię i może nauczyć cię, jak opanować tę psychiczną zdolność.

2. Ariel

Tytuł/Typ: Władca Żywiołu / Anioł

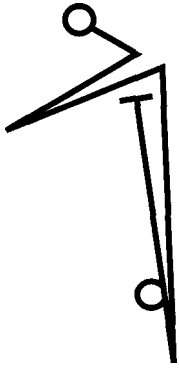
Sfera: Powietrze

Wygląd: Ariel jawi się jako szczupły, niemal kobiecy mężczyzna. Ma złote skrzydła i nosi szarą szatę ze złotożółtym paskiem. Jego głowę otacza jasna aura.

Wiedza/Zadania: Ariel może uczyć kilku nauk duchowych i przyrodniczych. On jest skarbnicą wiedzy teoretycznej i praktycznej. Jedną z jego najbardziej niesamowitych umiejętności jest uczenie maga, jak skutecznie używać niemal każdej formy wróżenia.



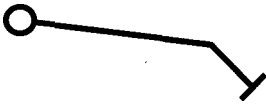
Ariel



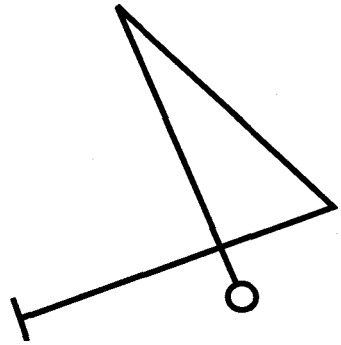
Paralda



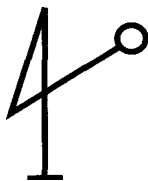
Ariel



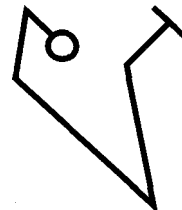
Chassan



Ghob



Kerub



Phorlakh

3. Chassan

Tytuł/Typ: Anioł

Sfera: Powietrze

Wygląd: Chassan wydaje się androgyniczny, ma szeroką, kobiecą twarz i szczupłe, męskie ciało ubrane w długą, brązową spódnicę.

Wiedza/Zadania: Chassan może cię nauczyć, jak kontrolować fizyczne manifestacje Żywiołu Powietrza, zwłaszcza wiatru. Pracując z nim, nauczysz się rytuałów, które pomogą ci manipulować wiatrami w niesamowitym stopniu. Ponadto rygorystyczne praktykowanie rytuałów, których się nauczysz, może pozwolić ci opanować lewitację poprzez zmianę ciśnienia powietrza nad i pod tobą, jak wyjaśni Chassan.

ZIEMIA

1. Ghob

Tytuł/Typ: Król Żywiołu

Sfera: Ziemia

Wygląd: Ghob pojawia się jako niski, brodaty mężczyzna z ciemnymi włosami i luminescencyjnymi oczami świecącymi na ciemnozielony kolor. Jest ubrany w brązową szatę i nosi naszyjnik z dużym czarnym kryształowym wisiorkiem.

Wiedza/Zadania: Ten Król Żywiołu może nauczyć ciebie jak kontrolować siły rządzące tym żywiołem w magicznych rytuałach. Może ci także pokazać, jak przywołać różne gnomy, aby pomogły ci w podziemnych przedsięwzięciach, takich jak poszukiwanie skarbów i wykopaliska archeologiczne. Oprócz nauczania tych ważnych technik magicznych, Ghob może również wyjaśnić, czym jest prawdziwa alchemia i nauczyć cię, jak zastosować tę naukę w swoim życiu.

2. Kerub

Tytuł/Typ: Władca Żywiołu / Anioł

Sfera: Ziemia

Wygląd: Ten władca jest niski i ciężki, a jednocześnie bardzo muskularny. Ma niezwykle cienkie nogi i nosi fioletową szatę. Twarz Keruba sprawia wrażenie wykutej z kamienia, a jego poważny wyraz twarzy prawie nigdy nie znika. Na palcach nosi kilka pierścionków z dużymi klejnotami.

Wiedza/Zadania: Kerub jest doskonałym nauczycielem mistycznych właściwości klejnotów. Może pokazać ci sposoby wykorzystania kryształów i innych rodzajów klejnotów do osiągnięcia niemal każdego magicznego celu, jaki możesz wymyślić. Władca ten posiada również wiedzę na temat wróżbiarskiej sztuki geomancji i może nauczyć Cię, jak skutecznie jej używać.

3. Phorlakh

Tytuł/Typ: Anioł

Sfera: Ziemia

Wygląd: Phorlakh jest dość wysokim, androgynicznym aniołem. Ma twarz i genitalia kobiety, ale silne, muskularne ciało mężczyzny. Jest ubrany jedynie w ciemnofioletową szarfę przerzuconą przez prawe ramię.

Wiedza/Zadania: Phorlakh jest biegły w praktycznym magicznym użyciu Energii Żywiołu Ziemi. Jeśli pragniesz pomocy w zdobywaniu pieniędzy lub innych form obfitości lub stabilności, ten anioł może ci pomóc, pokazując, jak wykonywać proste rytuały w tym celu. Możesz także przypisać Phorlakhowi zadanie sprawdzenia, gdzie powinieneś szukać pracy lub możliwości.



ISTOTY ZE SFER PLANETARNYCH LUB SEFIROTÓW

Jak wspomniałem wcześniej, w każdym przypadku wyjaśniona zostanie sferyczna natura każdego podanego bytu. Należy zauważyć, że nagłówek Malkuth nie obejmuje odpowiedniej planety ani bytów planetarnych. Dzieje się tak, ponieważ planetarna zgodność tej sfery składa się z czterech elementów, których mieszkańcy zostali już wyjaśnieni. Dlatego podany jest tylko archanioł sefiry Malkuth.

URAN / KETHER

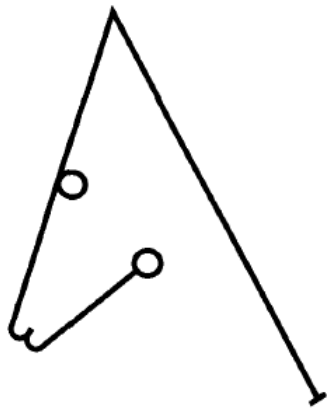
1. Metatron

Tytuł/Typ: Archanioł

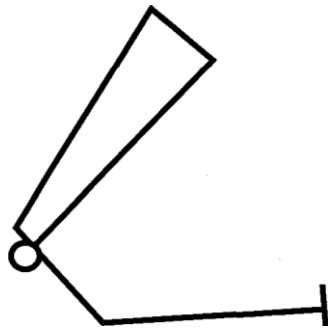
Sfera: Kether

Wygląd: Niesamowita postać, Metatron jawi się jako ogromna istota o jaskrawym białym świetle. Cechy Metatrona są trudne do rozróżnienia ze względu na jego jasność, ale można wyraźnie rozpoznać jego zarys od klatki piersiowej w górę. W dłoni trzyma zwój.

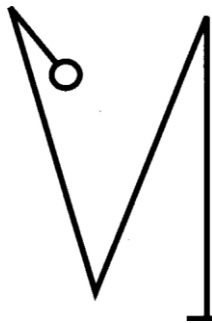
Wiedza/Zadania: Tego archanioła należy przyzywać tylko wtedy, gdy chcesz podążać ścieżką prowadzącą do prawdziwej biegłości. Metatron może nauczyć cię, jak pracować nad ukończeniem Wielkiego Dzieła i może pomóc ci znaleźć odpowiedniego nauczyciela lub magiczną grupę, z którą możesz pracować.



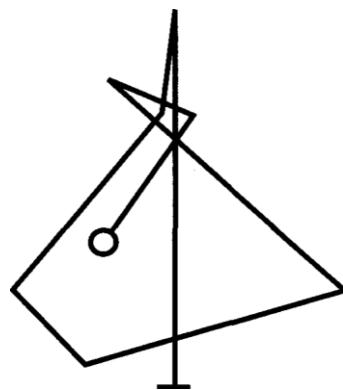
Metatron



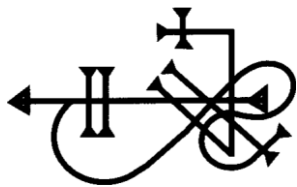
Tefin



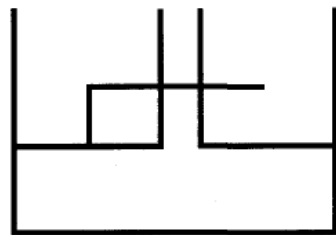
Raziel



Mephitah



Tzaphkiel



Aratron



Mephitahl

2. Teftin

Tytuł/Typ: -

Sfera: Uran

Wygląd: Teftin pojawia się jako starszy i mądrze wyglądający mężczyzna z długimi włosami białe włosy. W lewej ręce trzyma książkę, w prawej duży czarny tablet wyświetlający obrazy. Jego szata wygląda, jakby była wykonana z metalicznej tkaniny.

Wiedza/Zadania: Jeśli interesujesz się technologią, to jest istota, z którą warto pracować. Teftin może pomóc Ci w opracowaniu nowych technologii oraz naprawie lub ulepszeniu istniejących. Spojrzenie na jego tablet pozwoli Ci rzucić okiem na kilka przyszłych urządzeń i nawet jeśli w ogóle nie jesteś zainteresowany rozwojem żadnego z nich, poznanie naszej technologicznej przyszłości jest nadal niezwykle fascynujące. Pisarze science fiction mogą chcieć przywołać tego ducha, aby pomógł im wymyślić nowe i realistyczne pomysły.

NEPTUN / CHOKMAH

1. Raziel

Tytuł/Typ: Archanioł

Sfera: Chokmah

Appearance: Głowę Raziela otacza świecąca żółta aura, która utrudnia dostrzeżenie jego twarzy. Nosi szatę z szarego materiału, który wydaje się wirować, jakby był wykonany z cieczy. Raziel wydaje się dość wysoki i ma duże, błękitne skrzydła. W dłoniach trzyma dużą szarą księgę.

Wiedza/Zadania: Ten archanioł posiada wiedzę w kilku sztukach mistycznych i może wyjaśnić prawdę kryjącą się za wieloma okultystycznymi prawdami we wszechświecie. Jedną z najciekawszych rzeczy, jakie Raziel może ci dać, jest zrozumienie prądów energii w magicznym wszechświecie i sposobów manipulowania nimi do różnych celów.

2. Mepsitahl

Tytuł/Typ: -

Sfera: Neptun

Wygląd: Istota ta pojawia się jako młoda kobieta o białych włosach i zielonych oczach. Nosi niebiesko-zieloną szatę i opaskę na głowę tego samego koloru z fioletowym klejnotem pośrodku, która zakrywa obszar trzeciego oka.

Wiedza/Zadania: Mepsitahl może nauczyć Cię, jak opanować kilka okultystycznych zdolności, takich jak telekineza, jasnowidzenie i telepatia. Ćwiczenia, których Cię nauczy, nie przypominają żadnych praktyk, które kiedykolwiek wykonywałeś i jeśli wykonywałeś je regularnie

osiągniesz znakomite rezultaty. Upewnij się, że masz pod ręką notatnik, aby zapisać to, co mówi Mepsitahl, ponieważ ma on mnóstwo informacji, którymi może się podzielić.

SATURN / BINAH

1. Tzaphkiel/Zapkiel

Tytuł/Typ: Archanioł

Sfera: Binah

Wygląd: Ten anioł jest nieco onieśmielający. Pojawia się jako wysoki mężczyzna ubrany w czarną szatę. Na głowie nosi niebieską egipską nemyse, a na szyi czerwony amulet. Często trzyma ciemną różdżkę w prawej ręce i świecący kubek w lewej. Jego skrzydła są w kolorze jasnego srebra.

Wiedza/Zadania: Ten archanioł jest wszechwiedzący, ponieważ widział wszystko, co kiedykolwiek się wydarzyło. Dzięki temu może ci zdradzić wiele ukrytych prawd, ale najpierw musi przekonać cię o konieczności ich poznania. Upewnij się, że twoje intencje, prosząc o pomoc Tzaphkiela, są czyste, ponieważ będzie on w stanie cię przejrzeć, jeśli kłamiesz.

2. Aratron

Tytuł/Typ: Duch Olimpijski

Sfera: Saturn

Wygląd: Aratron pojawia się jako szczupły, brodaty mężczyzna jadący na czarnym smoku (jeśli ci to przeszkadza, poproś go, aby zsiadł z konia, a tak się stanie). Jego szata jest wykonana z czarnego materiału pokrytego wielobarwnymi klejnotami, które wydają się świecić.

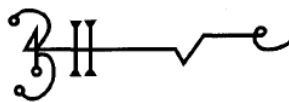
Wiedza/Zadania: Ten duch olimpijski ma zdolność transmutacji elementów. Potrafi petryfikować tkankę organiczną i zmieniać kamienie w różne klejnoty. Jeśli wezwiesz go na plan fizyczny, zrobi to za ciebie, ale czas trwania jego manifestacji będzie się zmieniał, jak wyjaśni. Oprócz powodowania zmian zewnętrznych, Aratron może pomóc ci dokonać zmian w twoich subtelnym ciałach, które poprawią twoje zdrowie, pozwolą ci wykonywać magiczne rytuały z większym sukcesem i pomogą ci ukończyć Wielkie Dzieło ponownego zjednoczenia twojej świadomości z Boskością. To ostatnie jest prawdziwym celem Alchemii. Aratron może także przekazać ci imiona i pieczęcie kilku bytów, które pomogą ci w wykonywaniu magii alchemicznej.



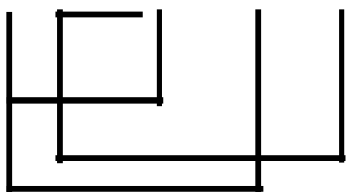
Tzaphkiel



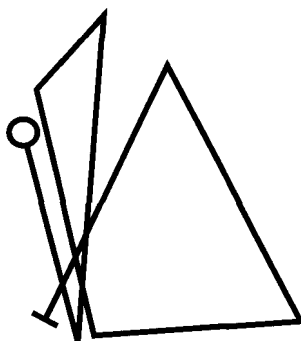
Harayel



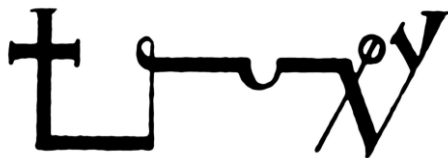
Tzadqiel



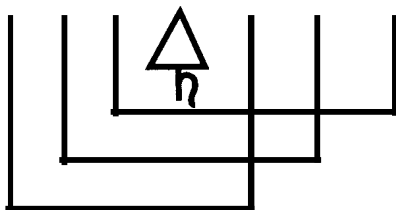
Bethor



Riprimay



Samael



Phalegh

3. Riplinay

Tytuł/Typ: -

Sfera: Jowisz

Wygląd: Kiedy po raz pierwszy przywołasz Riplinay, pojawi się on jako duży niebieski paw. Jeśli poprosisz go o zmianę wyglądu, zamieni się w niebieską chmurę i przekształci się w mężczyznę z głową pawia, ubranego w złotą szatę

Wiedza/Zadania: Riplinay ma niesamowitą zdolność patrzenia w przyszłość i przewidywania zmian gospodarczych. Pomoże Ci zaplanować, w które akcje warto inwestować, a także przewidzieć warunki rynkowe, które zapewnią Ci przewagę inwestycyjną również w innych obszarach.

MARS / GEBURAH

1. Samael

Tytuł/Typ: Archanioł

Sfera: Geburah

Wygląd: Samael pojawia się jako wojownik ubrany w czerwoną tunikę. Nosi zielone płyty pancerza i żelazny hełm. Nosi wagę sprawiedliwości i ma duże zielone skrzydła.

Wiedza/Zadania: Najbardziej imponującą cechą tego archanioła jest jego wiedza nt. karmy. Samael może pokazać Ci, jak nadrobić złą karmę, a co za tym idzie, jak oczyścić się w tym wcieleniu. Ten archanioł działa również jako swego rodzaju sędzia i może działać na twoją korzyść, aby zapewnić sprawiedliwość. Pomoc Samaela może być szczególnie pomocna, jeśli jesteś uwikłany w jakiś spór prawny, ale pomoże on tylko wtedy, gdy uzna, że jesteś uczciwy.

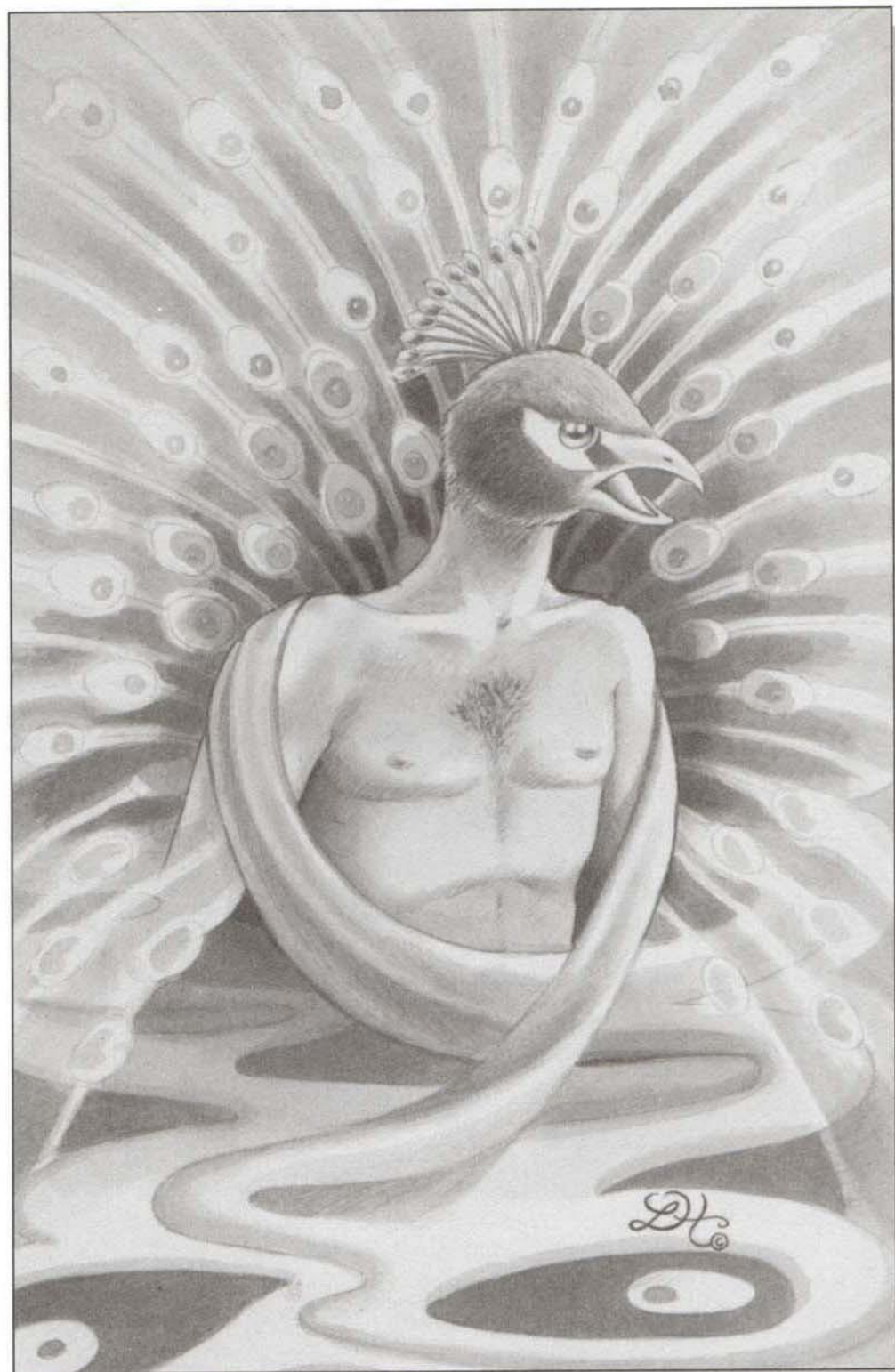
2. Phalegh

Tytuł/Typ: Duch Olimijski

Sfera: Mars

Wygląd: Phalegh jawi się jako silny wojownik o płonących oczach. Nosi czerwoną tunikę i dzierży długi żelazny miecz.

Wiedza/Zadania: Jeśli potrzebujesz odwagi, siły lub energii, aby wykonać jakieś trudne zadanie, wezwij Phalegh'a, a on obdarzy cię tymi cechami. Jeśli Twój zawód wymaga od Ciebie odwagi i wewnętrznej siły (np. żołnierz lub policjant), to ten duch pomoże Ci bez trudu wykonywać swoje obowiązki. Ale dla tych z nas, którzy pełnią bardziej cywilne role, energia Phalegh'a jest nadal bardzo pomocna.



Riprinay

3. Sartmulu

Tytuł/Typ: -

Sfera: Mars

Wygląd: Istota ta pojawia się jako wysoki, muskularny mężczyzna ubrany w opancerzoną spódnicę. Jego długie, ciemne włosy sprawiają wrażenie wyrzeźbionych w kamieniu.

Wiedza/Zadania: Sartmulu może nauczyć Cię, jak trenować fizycznie i magicznie, aby stać się silnym i zdrowym. Osoby pragnące zostać ciężarowcami lub kulturystami będą bardzo zadowolone z efektów współpracy z tą życzliwą Istotą.

SŁOŃCE / TIPHARETH

1. Rafał

Tytuł/Typ: Archanioł

Sfera: Tiphareth

Wygląd: W swoim aspekcie Archanioła ze sfery Tiphareth, Rafał pojawia się w blasku złotego światła. Jego ciało wydaje się być trójwymiarowym przedłużeniem samego światła.

Wiedza/Zadania: Rafała często nazywa się Boskim Uzdrawicielem. Jeśli ty jesteś chory lub znasz kogoś, kto choruje, skontaktowanie się z Rafaelem może pomóc tej osobie wyzdrowieć. Należy pamiętać, że ze względów karmicznych czasami magia lecząca nie może pomóc osobie, która musi doświadczyć określonej choroby. Ten archanioł wyjaśni ci to wszystko, kiedy go przywołasz. Raphael ma również dużą wiedzę w zakresie nauk hermetycznych i może działać jako nauczyciel w tej dyscyplinie.

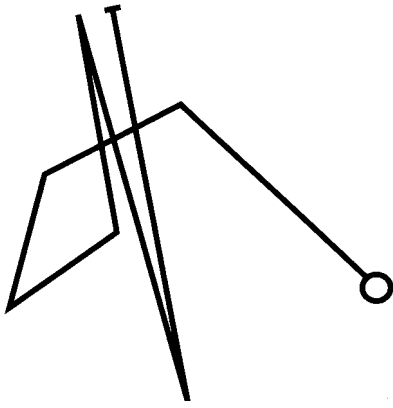
2. Och

Tytuł/Typ: Duch Olimijski

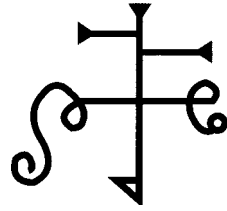
Sfera: Słońce

Wygląd: Och pojawia się jako mężczyzna w koronie, ubrany w złote szaty i jadący na lwie. W prawej ręce trzyma berło, które daje jasne, złote światła, które prawie oślepia.

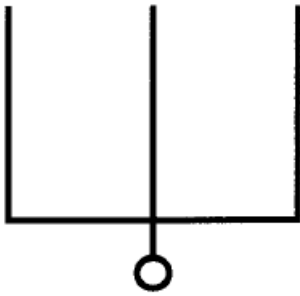
Wiedza/Zadania: Mądrość tego ducha jest fascynująca. Może ci o tym opowiedzieć wiele tajemnic na świecie i pokazać, jak leczyć innych. Och ma również niesamowitą zdolność pracy ze złotem i może pokazać, jak pracować z tą substancją w okultystyczny sposób nieznanym większości ludzi.



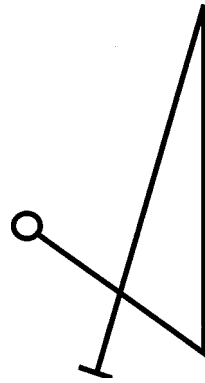
Sartmulu



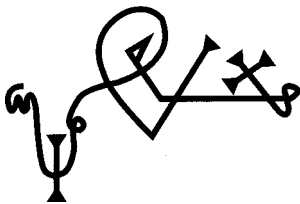
Raphael



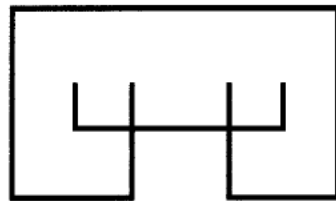
Och



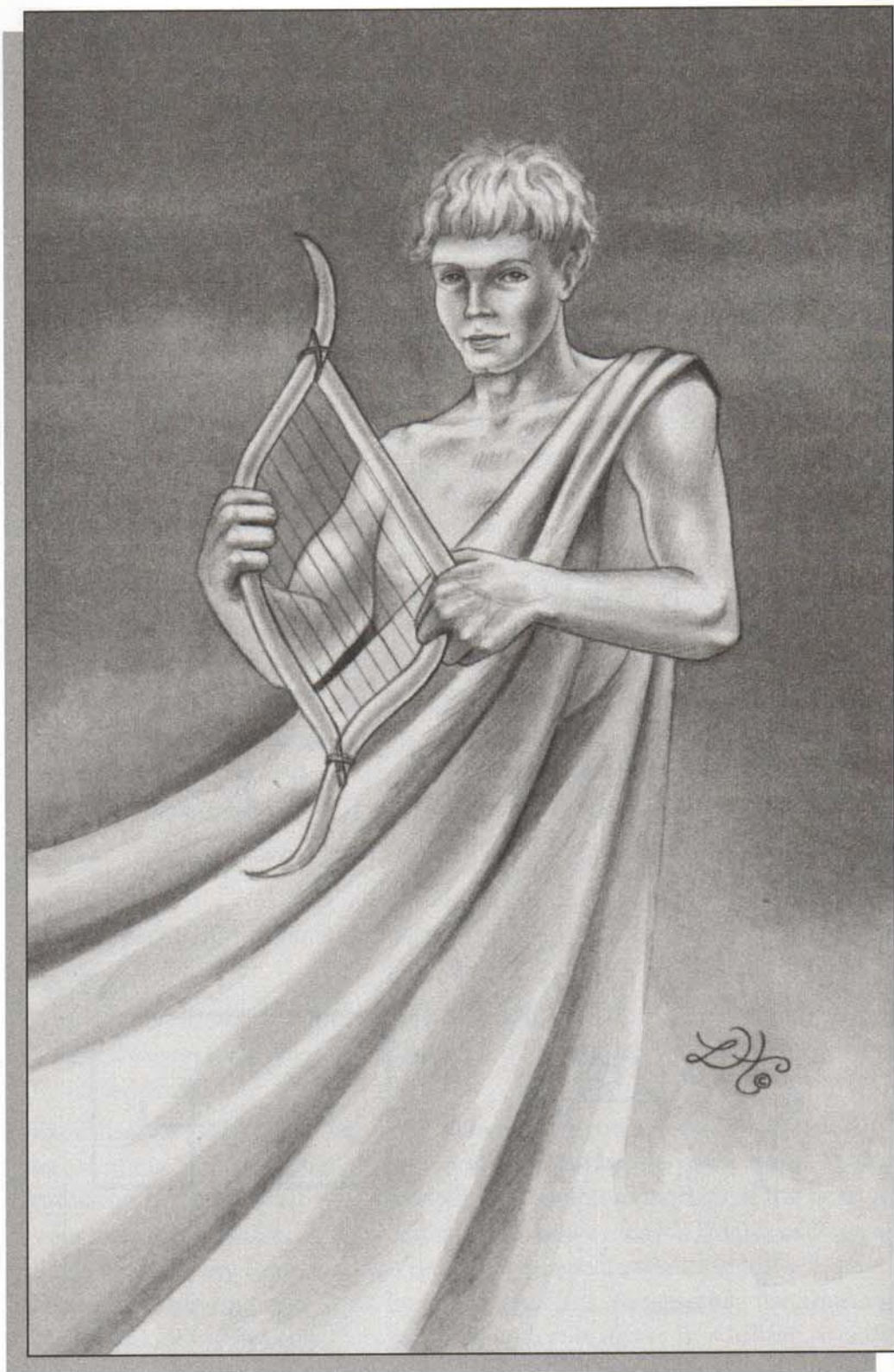
Menqel



Haniel



Hagith



Amsariah

3. Amsariah

Tytuł/Typ: -

Sfera: Wenus

Wygląd: Istota ta pojawia się jako młody mężczyzna ubrany w zieloną szatę z wyglądu rzymską, przewieszoną przez jego ramię. Ma krótkie blond włosy i zielone oczy i nosi harfę z rogami.

Wiedza/Zadania: Amsariah jest doskonałą istotą do przywołania, jeśli jesteś muzykiem lub artystą innego rodzaju. Ten duch pomoże Ci stworzyć arcydzieła sztuki w dowolnym medium. Wie również, jak przygotować ziołowy eliksir pobudzający kreatywność. Jednakże, prosząc go o tę formułę, bądź wytrwały, gdy Amsariah wystawia na próbę, determinację maga, który go przywołuje. Pierwszy przepis, który ci poda, może zawierać zioła, o których nigdy nie słyszałeś. Jeśli tak się stanie, poinformuj go o odkryciu jego zamierzonego błędu, a on poda ci właściwą formułę.

MERKURY / HOD

1. Michał

Tytuł/Typ: Archanioł

Sfera: Hod

Wygląd: Jako Archanioł rządzący sferą Hod, Michał pojawia się jako anioł ze skrzydłami, w pomarańczowych i szmaragdowych szatach. W prawej dłoni trzyma długą włócznię.

Wiedza/Zadania: Michał jest jedną z najpotężniejszych Istot Ochronnych we wszechświecie. Niezależnie od tego, czy potrzebujesz porady na ten temat, czy też faktycznej ochrony fizycznej, Michał chętnie Ci pomoże. Ten Archanioł ma również dużą wiedzę w sztuce ewokacji, a ze względu na jego inne zadanie jako Archanioł Ognia, jego imię jest wpisane w Trójkacie Sztuki. Może odpowiedzieć na wszelkie pytania dotyczące zaawansowanych technik ewokacji, a nawet nauczyć cię nowych metod wywoływania istot.

2. Ophiel

Tytuł/Typ: Duch Olimpijski

Sfera: Merkury

Wygląd: Ophiel pojawia się jako młody mężczyzna ubrany w szatę, która stale zmienia kolor. W prawej ręce trzyma różdżkę; po jego lewej stronie siedzi biały pies.

Wiedza/Zadania: Ophiel jest doskonałym nauczycielem praktyki okultystycznej. Może pokazać ci, jak wykonać niemal każdy rodzaj magicznego rytuału i pomóc ci ustalić codzienny plan ćwiczeń, który pomoże ci awansować jako mag.



Hihaiiah

Ophiel może także odkryć lokalizacje ksiąg okultystycznych lub narzędzi, których potrzebujesz, ale których nie możesz znaleźć.

3. Hihaiiah

Tytuł/Typ: Anioł

Sfera: Merkury

Wygląd: Anioł ten pojawia się jako kobieta w średnim wieku z rudymi włosami. Nosi szarą szatę i czerwony pasek, a w prawej ręce trzyma żółty zwój.

Wiedza/Zadania: We wszechświecie kryje się wiele tajemnic okultystycznych, będących na widoku poprzez użycie symboliki. Hihaiiah może pokazać ci, jak znaleźć prawdziwe znaczenie tych symboli używanych na świecie. Kiedy już nauczysz się je rozszyfrowywać, będziesz zdumiony, jak wiele praktycznej wiedzy okultystycznej jest dostępne, choć nigdy nie wyjaśniono ich na piśmie. Jeśli o to poprosisz, Hihaiiah pokaże ci również, jak stworzyć własne potężne magiczne symbole do wykorzystania w rytuałach. Pojawią się one na zwoju, kiedy go rozwinie, lub, jeśli wolisz, Hihaiiah narysuje je na papierze, który dostarczysz (oczywiście jest to możliwe tylko wtedy, gdy zostanie przywołany na plan fizyczny). Te astralne ślady symboli na papierze znikną tak samo, jak podpisy duchów, więc możesz chcieć odrysować je atramentem podczas rytuału.

KSIEŻYC / YESOD

1. Gabriel

Tytuł/Typ: Archanioł

Sfera: Yesod

Wygląd: W swoim aspekcie Archanioła rządzącego sferą Yesod Gabriel pojawia się jako skrzydlaty anioł z falowanymi srebrnymi włosami, ubrany w fioletowo-czarną szatę.

Wiedza/Zadania: Gabriel jest rozjemcą, którego wpływ może wpłynąć na całą planetę. Jest także znakomitym nauczycielem sztuki prawdziwego skryngu. Mam przez to na myśli, że może cię nauczyć, jak postrzegać określone wydarzenia w przeszłości, teraźniejszości i przyszłości, niezależnie od ich lokalizacji.

2. Phul

Tytuł/Typ: Duch Olimpijski

Sfera: Księżyc

Wygląd: Phul pojawia się jako myśliwy, niosąc łuk w lewej ręce. Nosi zieloną tunikę ze srebrną zbroją, a na plecach ma kołczan ze strzałami.

Wiedza/Zadania: Duch ten ma księżycową zdolność kontrolowania wód Ziemi. Phul może przyzywać ondyny / (żywiolaki wody), które wykonają dowolne przydzielone



ci zadania (zobacz Rodział 1 by zobaczyć listę umiejętności tych Istot). Oprócz kontrolowania żywiołu wody Phul może pokazać ci, jak pracować ze srebrem, aby stworzyć bardzo potężne talizmany. Kiedy ci się pojawi, pamiętaj, aby zapytać go również o metodę prawdziwej projekcji astralnej, ponieważ ta praktyka otworzy przed tobą w przyszłości kilka magicznych możliwości, w tym formę podróży w czasie.

3. Vimarone

Tytuł/Typ: -

Sfera: Księżyc

Wygląd: Vimarone pojawia się jako mężczyzna z długimi brązowymi włosami, ubrany w fioletową szatę. W prawej ręce nosi srebrne lustro.

Wiedza/Zadania: Istota ta może nauczyć cię, jak manifestować obiekty na płaszczyźnie fizycznej, tworząc je najpierw na płaszczyźnie mentalnej i astralnej. Kiedy po raz pierwszy będziesz praktykował ten rodzaj magii, przekonasz się, że manifestacja obiektu, na którym się skoncentrowałeś, może zająć nawet miesiąc. Jednakże w miarę praktyki odkryjesz, że czas potrzebny na manifestację obiektu stanie się krótszy, a ostatecznie niemal natychmiastowy.

MALKUTH

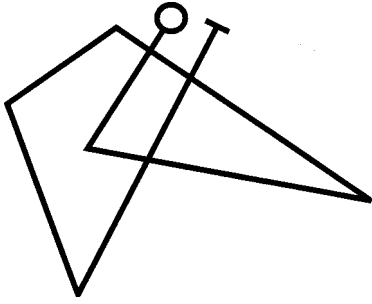
1. Sandalphon

Tytuł/Typ: Archanioł

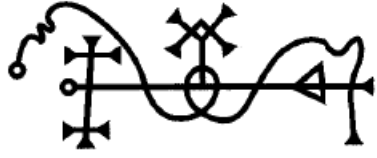
Sfera: Malkuth

Wygląd: Sandalfon pojawia się jako wysoki anioł ubrany na czarno. Jego szata wydaje się być zrobiona z czystej energii, a jeśli się jej przyjrzeć, staje się oczywiste, że nieustannie emituje ciemne iskry energii.

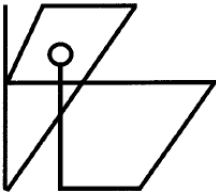
Wiedza/Zadania: Podstawową funkcją tego archanioła jest pełnienie roli przewodnika. Jeśli potrzebujesz porady dotyczącej komunikacji z istotami ze sfer żywiołów lub planet, Sandalphon może pomóc Ci poprowadzić Cię we właściwym kierunku. Ponadto, jeśli kiedykolwiek będziesz miał wątpliwości co do kierunku, w jakim podąża twoja duchowa ścieżka, skontaktuj się z Sandalphonem w celu uzyskania porady.



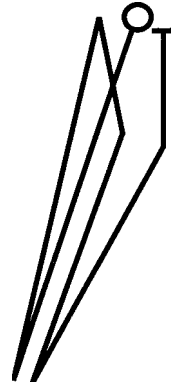
Amsariah



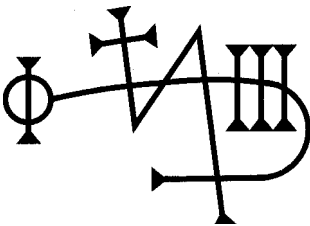
Michael



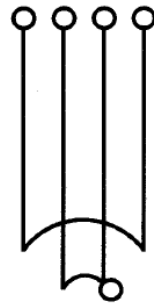
Ophiel



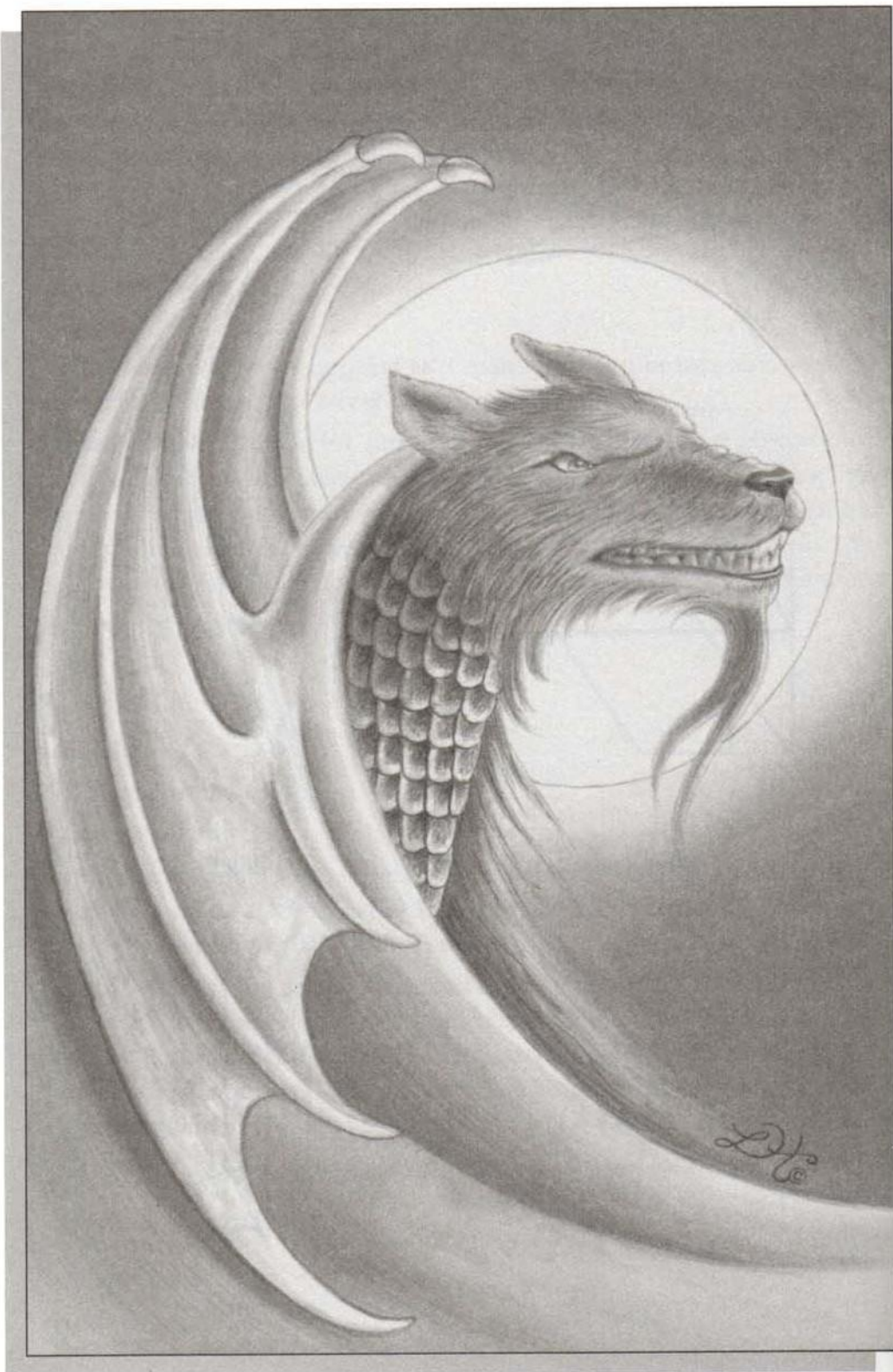
Hihaiah



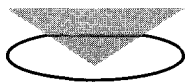
Gabriel



Phul



Sirchade



1. Sirchade

Tytuł/Typ: -

Sfera: -

Wygląd: Tego ducha trochę trudno dostrzec, gdy go wzywasz po raz pierwszy. Sirchade objawia się jako połączenie kilku różnych typów zwierząt, z psią głową, skrzydłami przypominającymi nietoperza i łuskowatym ciałem. Nakazanie temu duchowi, aby poprawił jego wygląd, spowoduje, że przybierze on postać zamaskowanej postaci o nie tak ludzkiej twarzy, ponieważ jego usta będą nadal nieco wydłużone.

Wiedza/Zadania: Sirchade posiada zdolność przywoływania i kontrolowania zwierząt wszelkiego typu. Może nauczyć cię rytuałów i technik dokonywania podobnych wyczynów oraz pokazać, jak zrobić amulet, który odstraszy niebezpieczne zwierzęta od ciebie. Jeśli masz ulubionego zwierzaka, Sirchade będzie w stanie pokazać Ci, jak nawiązać z nim specjalną więź, czyniąc go szczególnym typem chowańca.

2. Bael

Tytuł/Typ: Król/Goecki

Sfera: -

Wygląd: Kiedy po raz pierwszy przywołałem tego ducha, pojawił się jako duża ropucha. Kazałem mu przybrać bardziej ludzki wygląd i tak zrobił. Jego twarz wydaje się raczej kocia, gdy jest w ludzkiej postaci, a jego uszy są lekko spiczaste.

Wiedza/Zadania: Bael może cię nauczyć, jak stać się niewidzialnym. Podobnie jak inne techniki magiczne, skutki niewidzialności są początkowo odczuwalne jedynie na płaszczyźnie mentalnej i astralnej. Niewidzialność na płaszczyźnie mentalnej powoduje, że ludzie cię ignorują, jeśli cię nie szukają. Jednakże opanowana na płaszczyźnie astralnej sprawia, że twoja obecność staje się niewykrywalna, nawet jeśli ktoś aktywnie cię szuka. Niewidzialność na płaszczyźnie fizycznej oczywiście uczyni cię przezroczystym. Nigdy nie udało mi się wykonać tego ostatniego rodzaju niewidzialności, czego można było się spodziewać, ponieważ Bael twierdzi, że opanowanie tej sztuki do tego stopnia zajmuje lata.

3. Frucisierre

Tytuł/Typ: -

Sfera: -

Wygląd: Duch ten pojawia się jako wysoki, wychudzony mężczyzna o szarej, pomarszczonej skórze. Ubrany jest w czarną arabską szatę i podobne nakrycie głowy.

Trochę niepokojącą cechą tego ducha jest para wypełnionych cieniem, pustych oczodołów. Nie jestem do końca pewien, dlaczego pojawia się w ten sposób, ponieważ nie odpowiadał na moje pytania na ten temat.

Wiedza/Zadania: Frucisierre ma zdolność dawania magicznego życia przedmiotom. W najprostszej formie moc ta pozwala mu tworzyć potężne talizmany; przy pełnej sile umożliwia mu tworzenie fizycznych egregorów lub golemów. Technika tworzenia eterycznych egregorów podana w rozdziale 10 nie jest tak zaawansowana, jak niektóre metody fizyczne, których naucza ten duch; będzie jednak wymagał od ciebie zachowania tej wiedzy w tajemnicy. Nauczy cię także słowa mocy, którego nigdy nie wolno zapisywać, a jedynie zapamiętać. To słowo jest kluczem do wykonywania rytuałów, których uczy.

4. Fomeus

Tytuł/Typ: Markiz/Goecki

Sfera: -

Wygląd: Duch ten nie może przyjąć ludzkiej postaci. Przejawia się jako duże wodne stworzenie ze skrzelami na szyi, płetwami na grzbiecie i dużymi oczami. Forneus nie wygląda tak groźnie jak stworzenie z czarnej laguny, ale też nie jest zbyt przyjemny dla oka.

Wiedza/Zadania: Pomimo swojego niezwykłego wyglądu Forneus jest duchem pomocnym w pracy, jeśli próbujesz opanować język obcy. Od udzielania wskazówek dotyczących nauki po pokazywanie, jak magicznie przyspieszyć proces uczenia się, Forneus może pomóc Ci nauczyć się dowolnego języka w stosunkowo krótkim czasie. Ponadto, jeśli masz dokument napisany w innym języku, ten duch może go przetłumaczyć, gdy będziesz go czytać na głos.

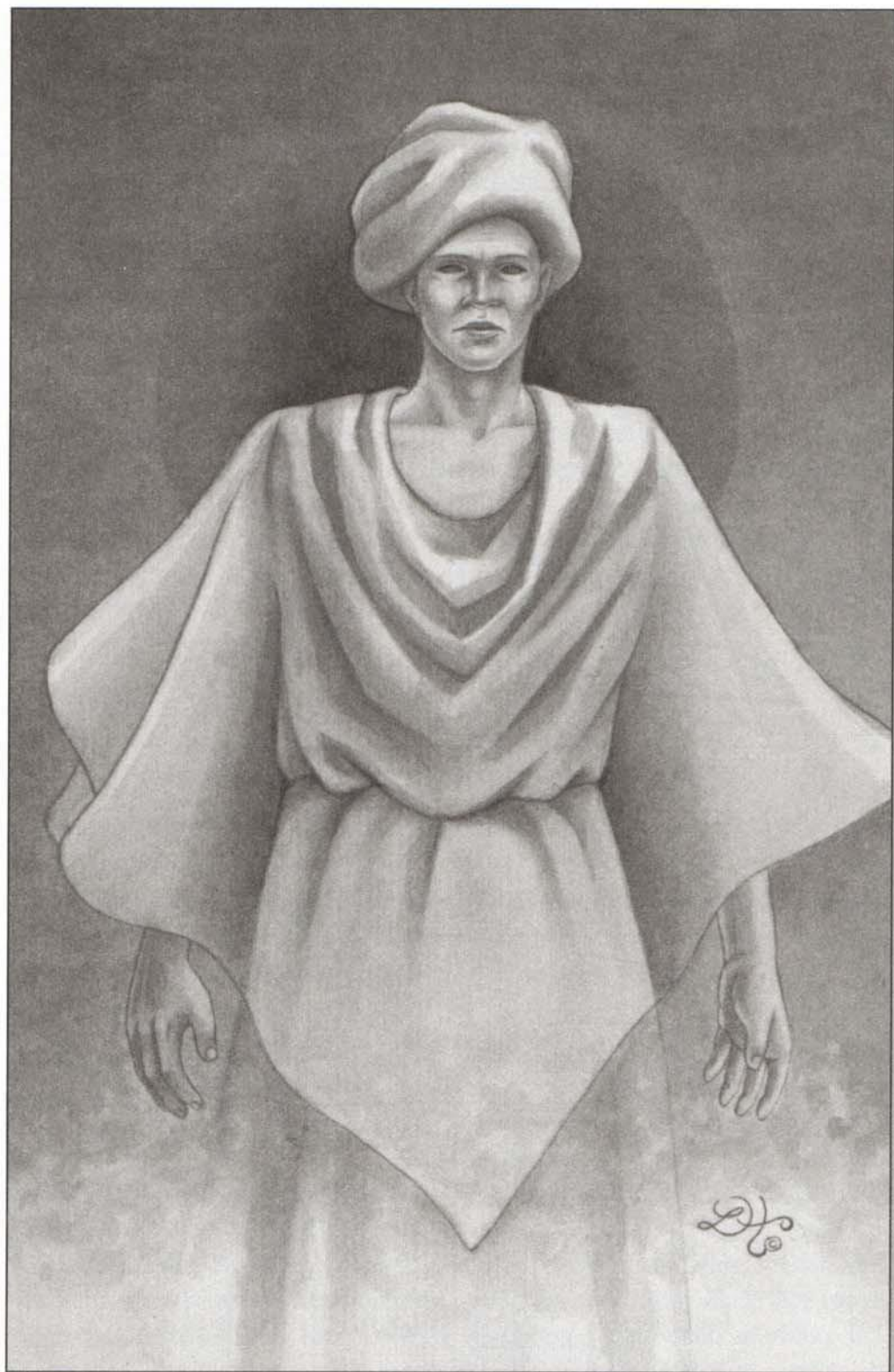
5. Marbas

Tytuł/Typ: Prezydent/Goecki

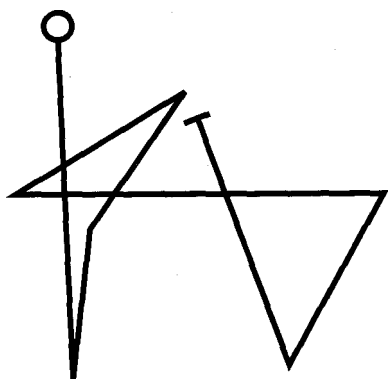
Sfera: -

Wygląd: Marbas pojawia się jako duży lew i na twój rozkaz przemienia się w człowieka z głową lwa. Jakkolwiek dziwny może wydawać się jego wygląd, nie ma w nim nic odstraszającego.

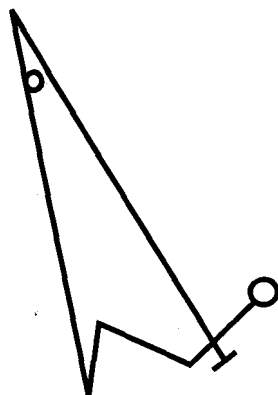
Wiedza/Zadania: Ten przyjazny duch może wyleczyć niemal każdą chorobę. Kiedy wyślesz Marbasa, aby wyleczył chorego, dotknięty będzie miał sen o nieśmiałym i przyjaznym lwie i obudzi się w znacznie lepszym nastroju. Oprócz zdolności uzdrawiania, Marbas ma także dużą wiedzę na temat architektury i inżynierii mechanicznej. Dzięki swojej specjalizacji Marbas jest w stanie znaleźć i naprawić wady zarówno u ludzi, jak i urządzeń mechanicznych.



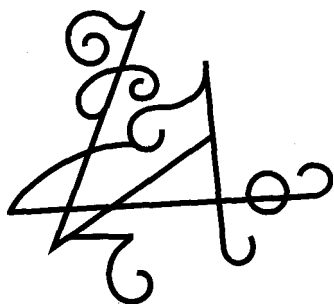
Frucisierre



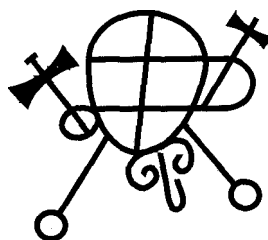
Vimarone



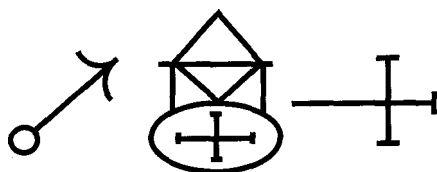
Sandalphon



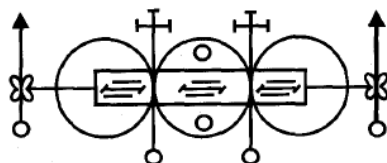
Sirchade



Bael



Frucisierre



Forneus

6. Hiepacth

Tytuł/Typ: -

Sfera: -

Wygląd: Hiepacth pojawia się jako ciemnoskóra kobieta o egipskich rysach. Ma długie czarne włosy, duże, przenikliwe oczy i nosi czarno-szary płaszcz, który zakrywa jej ciało.

Wiedza/Zadania: Ten duch może pomóc Ci znaleźć zaginioną osobę, pod warunkiem, że masz jakieś fizyczne powiązanie, na przykład przedmiot, który należał do tej osoby lub podpis. Z jakiegoś powodu Hiepacth nie będzie działać ze zdjęciem. Musisz przywołać Hiepacth na plan fizyczny, aby jej moc zadziałała skutecznie. Gdy to zrobisz, wsuń wybrany przedmiot w trójkąt, aby mogła ona dotrzeć do zaginionej osoby poprzez ustanowione w ten sposób połączenie. Kiedy to nastąpi, Hiepacth zniknie na kilka chwil, a następnie wróci z wiadomością o lokalizacji zaginionej osoby. Jeśli osoba, którą próbujesz znaleźć, ukrywa się celowo i Hiepacth uważa, że ma to uzasadnienie, forma jej odpowiedzi może być różna – od zagadki po całkowity brak odpowiedzi. Hiepacth szanuje prywatność osób, których szuka.

7. Naberius

Tytuł/Typ: Markiz / Goecki

Sfera: -

Wygląd: Naberius nie może przyjąć ludzkiej postaci. Zawsze pojawia się jako czarny żuraw.

Wiedza/Zadania: Duch ten posiada dużą wiedzę w wielu dziedzinach nauk humanistycznych i ścisłych. Jeśli potrzebujesz pomocy w nauce do testu lub chciałbyś wyjaśnić złożoną teorię lub zasadę, Naberius jest doskonałym duchem do pracy.

8. Minoson

Tytuł/Typ: -

Sfera: -

Wygląd: Minoson pojawia się jako mężczyzna z dużą, łysą głową i okrągłymi niebieskimi oczami. Nosi tylko zielone spodnie.

Wiedza/Zadania: Ten duch jest mistrzem wszelkiego rodzaju statystyk i może pomóc w zestawieniu wszelkiego rodzaju danych, w tym szans na wygraną w niektórych grach losowych. Po jego przywołaniu, noszenie jego naładowanej pieczęci podczas hazardu ułatwi ci wygraną. Minoson raczej nie uczyni cię bardzo bogatym,

ale przynajmniej jego pomoc powinna gwarantować ci powtarzalną wygraną w grach losowych, co gwarantuje, że zawsze wyjdiesz na swoje.

9. Seere

Tytuł/Typ: Książę / Goecki

Sfera: -

Wygląd: Seere pojawia się jako dobrze ubrany, ozdobiony klejnotami mężczyzna jadący na białym, skrzydlatym koniu.

Wiedza/Zadania: Duch ten jest doskonałym zwiadowcą lub zbieraczem informacji. Może udać się w dowolne miejsce na planecie i niemal natychmiast powrócić z każdą informacją, o którą poprosisz. Seere jest bardzo pomocny i wydaje się niemal zadowolony z wybierania się na takie podróże. Jest jedną z najbardziej przyjaznych nieaniołowych istot, z jakimi można pracować.

10. Nemod

Tytuł/Typ: -

Sfera: -

Wygląd: Nemod pojawia się jako łysy starzec ubrany w srebrną szatę. Jego twarz pozostaje przez cały czas całkowicie pozbawiona wyrazu, co może sprawić, że poczujesz się trochę nieswojo, gdy będziesz się z nim komunikować po raz pierwszy.

Wiedza/Zadania: Nemod jest duchem pomocnym, jeśli ćwiczysz ewokacje. Jak wspomniałem wcześniej, duchy często kłamią i warto wiedzieć, czy mówią prawdę, czy nie. Nemod może nauczyć cię kilku sposobów określania szczerości duchów, a co ciekawe, także ludzi. Zanim porozmawiasz z kimś na ważny temat, możesz przywołać Nemoda, aby upewnić się, że słyszysz prawdę. Metody, których uczy Nemod w celu znalezienia prawdy, mogą wydawać się proste, ale są skuteczne.

11. Purson

Tytuł/Typ: Król/Goecki

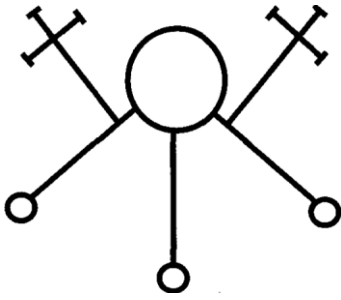
Sfera: -

Wygląd: Purson pojawia się jako mężczyzna z głową lwa, niosący w prawej ręce węża i jadący na dużym, czarnym niedźwiedziu.

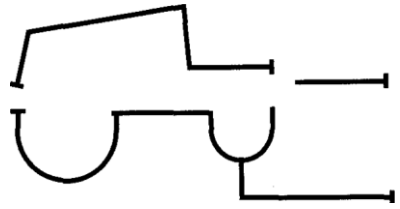
Wiedza/Zadania: Duch ten jest bardzo mądry i wydaje się niemal wszechwiedzący, gdy mówi o historii i przyszłości. Może opowiedzieć Ci historie o tym, jak żyli starożytni ludzie, a także podać lokalizacje ich cywilizacji i skarbów.



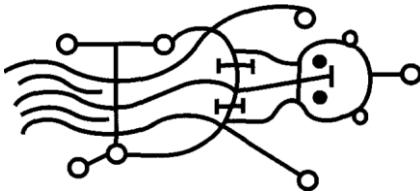
Hiepacth



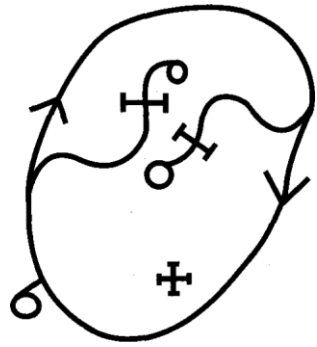
Marbas



Hiepatch



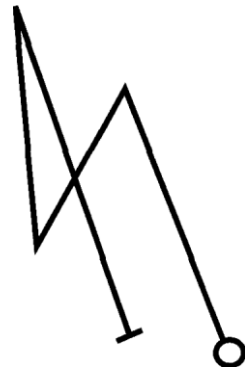
Naberius



Minoson



Seere



Nemod

Jeśli lubisz czytać o historii, obcowanie z tym duchem będzie dla Ciebie fascynujące. Purson potrafi także z niezwykłą dokładnością przewidzieć najbliższą przyszłość, choć wydaje się, że ta moc ogranicza się do zdarzeń losowych i rzadko potrafi odpowiedzieć na konkretne pytania dotyczące przyszłości.

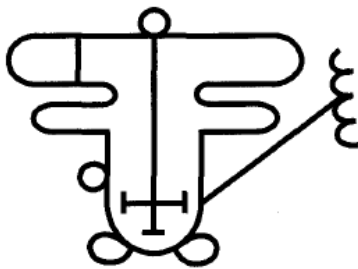
12. Ose

Tytuł/Typ: Prezydent/ Goecki

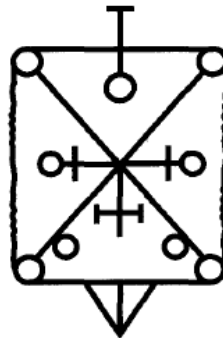
Sfera: -

Wygląd: Kiedy po raz pierwszy został przywołany, Ose pojawia się jako duży, czarny lampart. Na Twój rozkaz przybierze wygląd mężczyzny o ciemnych rysach, ubranego w futrzany, czarny płaszcz.

Wiedza/Zadania: Ose może nauczyć Cię niesamowitej sztuki zmiany kształtu. Oczywiście opanowanie tej techniki na płaszczyźnie fizycznej będzie wymagało wielu lat praktyki, ale opanowanie jej na płaszczyźnie astralnej może również przynieść wspaniałe efekty. Na przykład, jeśli kiedykolwiek poczujesz się niepewnie, zmiana kształtu ciała astralnego na smoka sprawi, że agresorzy poczują potrzebę trzymania się z daleka, nawet jeśli nie będą mogli zrozumieć dlaczego.



Purson



Ose