Proces mrocznych sztuk

Proces mrocznych sztuk

Hannibal Traven,
Profesor Nauk Magicznych Uniwersytetu Wiedzy Tajemnej, Cesarskie Miasto

HISTORIA

Historia Nekromancji, powszechnie zwanej Czarną czy Mroczną Sztuką, sięga czasów sprzed jakichkolwiek zapisków historycznych. Wszystkie najdawniejsze kodeksy prawne wspominają o niej jako o zakazanej pod karą śmierci. Niezależni studenci sztuk magicznych kontynuowali jednak badania nad nią.

Zakon Psijic z wyspy Artaeum, prekursor naszej Gildii Magów, również zakazał korzystania z mrocznych sztuk, nie tylko dlatego, że są groźne, lecz z powodu swych wierzeń o świętych i przeklętych duchach przodków, które czyniły z nekromancji herezję. I po raz kolejny: znamy wiele opowieści o uczniach i nauczycielach, którzy zignorowali ów zakaz. Gdy Vanus Galerion opuszczał Artaeum, nie zgadzał się z Psijicami w wielu kwestiach, ale również sprzeciwił się, by w jego Gildii uczono nekromancji.

Od czasów Vanusa Galeriona minęło niemal 1100 lat i gildii przewodziło wielu magów o różnych poglądach. Nieustannie padało zatem pytanie o nekromancję. Zakazy Galeriona nigdy nie zostały odwołane, ale podejście do czarnych sztuk zmieniało się nieustannie. Niektórzy arcymagowie ignorowali je całkowicie, inni zwalczali je, jeszcze inni, wedle plotek, sami byli nekromantami.

Jako nowy przywódca Gildii Magów, czuję się zobowiązany wyznaczyć pewne reguły dotyczące tej kwestii. Choć mam własne zdanie dotyczące Czarnej Sztuki, poradziłem się dwóch szczycących się najszerszą wiedzą magów Cesarstwa, Uczonego Maga Votha Karlyssa z Corinth i Uczonego Maga Ullicety gra-Korg z Orsinium; nasza rozmowa trwała dwa dni.

Przedstawiam poniżej podsumowanie najistotniejszych punktów debaty oraz argumenty i

kontrargumenty, które doprowadziły do opracowania rezolucji Gildii Magów w sprawie nekromancji.

ARGUMENTY

Argument Mistrzyni gra-Rogg: Nekromancja jest słabo poznaną sztuką. Nie sprawimy, że zniknie, jeśli ją zignorujemy. Jako instytucja intelektualna zajmująca się badaniem sztuk i nauk magicznych, mamy obowiązek wobec prawdy. Autocenzura naszych badań kłóci się z naszą misją neutralności i obiektywizmu.

Kontrargument Mistrza Karlyssa: Gildia Magów musi zrównoważyć poszukiwanie wiedzy odpowiedzialnością, ostrożnością i standardami etycznymi. Nie jest „cenzurowaniem" studenta nakazanie mu ostrożności w działaniu i czystości motywów. Ustanawianie reguł i granic nie zagraża wolności studenta - co więcej, jest niezbędne, by jego wolność miała sens.

Argument Mistrza Karlyssa: Nekromancja jest wyklęta w całym cywilizowanym świecie. Jeśli Gildia publicznie ogłosi poparcie dla niej, wzbudzi strach i wrogość wśród ludności. Vanus Galerion pragnął, by nasza instytucja nie była elitarna i separatystyczna jak Zakon Psijic. Możemy zignorować zdanie ogółu, ale na własne ryzyko. Z pewnością stracilibyśmy koncesje i nadania w wielu regionach, w tym, najprawdopodobniej, w całym Morrowind, gdzie sprzeciw wobec nekromancji jest bardzo silny.

Kontrargument Mistrzyni gra-Rogg: Tak, powinniśmy pamiętać o troskach społeczeństwa, ale nie powinny one wyznaczać granic naszych badań. Dla wielu niewykształconych osób „nekromanta" to po prostu synonim złego maga. Szaleństwem jest pozwalać, by uprzedzenia i niepełne zrozumienie ograniczały naszą pracę. Obrazą wobec obiektywizmu badań jest porzucać ich sferę wyłącznie z powodu opinii publicznej.

Argument Mistrzyni gra-Rogg: Nekromanci to przekleństwo Tamriel. Czy pracują w samotności, czy w sojuszu ze sloadami lub Mannimarco, Królem Robaków, odpowiedzialni są za wszelkiego rodzaju zombie, szkielety i inne nieumarłe bestie grasujące po wielu krainach. Aby najskuteczniej zwalczać to zagrożenie, musimy zrozumieć moce nekromantów, a nie uczynimy tego, ograniczając nasze badania nad ich magią.

Kontrargument Mistrza Karlyssa: Nikt nie przeczy zagrożeniu ze strony Czarnych Sztuk

- jest to w istocie treść mojego sprzeciwu wobec udostępnianiu ich nowicjuszom. Jesteśmy w stanie i powinniśmy wiedzieć, do czego zdolni są nasi przeciwnicy, ale nie możemy wpaść w pułapkę zbyt bliskiego przyglądania się ich praktykom, gdyż tam leży straszliwe niebezpieczeństwo. Jeśli ich mroczna magia skusi nas, nikt nie wyjdzie na tym dobrze.

Argument Mistrza Karlyssa: Nekromancja jest niebezpieczna z natury. Nie jest możliwe studiowanie jej jako hobby. Najprostsze zaklęcia wymagają rozlania krwi i natychmiast wprowadzają zepsucie w duszę maga. Nie jest to moje przekonanie, lecz po prostu fakt. Nieodpowiedzialnością byłoby uczyć i zachęcać do korzystania z magii, która wielokrotnie okazała się niszczycielska dla czarodzieja i całego świata.

Kontrargument Mistrzyni gra-Kogg: Wszystkie Szkoły są groźne dla niewtajemniczonych. Prosta Kula Ognista ze szkoły Zniszczenia jest w stanie w rękach nowicjusza wyrządzić wielkie szkody nie tylko innym, ale też samemu magowi. W naturze Mistycyzmu leży uwolnienie umysłu maga od logiki, przyjęcie na siebie swego rodzaju tymczasowego obłędu, który też w pewien sposób oznacza wprowadzanie zepsucia w duszę.

Argument Mistrzyni gra-Kogg: Gildia zezwala już na pewne formy nekromancji. „Szkoły" są, jak wiemy, sztucznymi konstruktami, stworzonymi przez Vanusa Galeriona, by podzielić magię na wyraźne obszary badań i ułatwić jej naukę. Zmieniały się wielokrotnie, ale u swych podstaw, co wie każdy Mistrz, są ze sobą połączone. Kiedy student Przywoływania wzywa ducha strażniczego, dotyka szkoły Nekromancji. Gdy zaklinacz korzysta z zamkniętej w klejnocie duszy, również możemy go uznać za winnego praktykowania Czarnej Sztuki. Szkoła Mistycyzmu, jak wspominałam, również ma powiązania z nekromancją. Stwierdzać, że uczniowie nie mają prawa uczyć się o nekromancji to ograniczać ich znajomość innych, bardziej uznanych Szkół.

Kontrargument Mistrza Karlyssa: Tak, Szkoły są połączone ze sobą, ale standardowe zaklęcia w każdej z nich przeszły próbę czasu. Wiemy, że student Mistycyzmu, właściwie poinstruowany, nie dozna trwałej szkody przy używaniu swej sztuki. Jest to pytanie o ekstrema - o granice, które wyznaczymy naszym badaniom. Nekromancja ze swej natury polega na tym, że mag zapuści się dalej w ciemność, niż powinien, co praktycznie gwarantuje jego zniszczenie. Nie ma dla niej miejsca w Gildii Magów.

PODSUMOWANIE

Ryzyko związane ze studiowaniem Nekromancji przewyższa jej przydatność. Gildia nie pragnie cenzurować badań swych członków, ale nie będzie tolerować studiów nad Czarną Sztuką, oprócz ograniczonych badań do celów walki z jej użytkownikami. Pozwolenie na to zostanie udzielone tylko wyjątkowym osobom, które udowodniły, że są wysoce uzdolnione i bardzo ostrożne, a i wtedy wyłącznie z moim wyraźnym pozwoleniem i przy moim nadzorze.

POSŁOWIE

Z żalem stwierdzam, że plotki o tym, jakoby Mistrzyni Ulliceta gra-Rogg była nie tylko apologetką Nekromancji, lecz sama ją praktykowała, okazały się prawdziwe. Rycerze Lampy, dowiedziawszy się o tym, usiłowali aresztować ją w siedzibie Gildii w Orsinium, ale udało jej się umknąć. Ufamy, że nowy Uczony Mag przewodzący gildii w Orsinium okaże się bardziej odpowiedzialny.

Choć nie zgadzałem się z nią, szanowałem logikę jej argumentacji na tyle, by przedstawić tutaj jej punkt widzenia i nie widzę powodu, by go usuwać. Szkoda jednak, że jej zainteresowanie „prawdą" okazało się tylko eufemizmem na jej opętanie przez Czarną Sztukę.

Ta niefortunna sytuacja ilustruje tylko, jak bardzo członkowie Gildii muszą strzec się pokus Nekromancji i wypatrywać oznak infiltracji naszej organizacji przez jej praktyków.

Proces mrocznych sztuk

FormId	skyrim.esm:01B011
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01B011
Editor ID	SkillIllusion3
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyIllusionBook
Value (gold)	60
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	Skill: Iluzja
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook, GiftWizardSpecial
Locations	5
Leveled lists	0
Scripts	0

© Bethesda Softworks LLC and the authors of the mods in the load order.
Exported and generated with SkyrimSourceExporter.