





1. Dworzec. To tutaj, poprzez Bramę Wieczności, przybywają dusze po śmierci. Lądują w przestronnym i przenikniętym światłem pałacu dworcowym w stylu wiktoriańskiej Anglii. Obecnie obszar znajduje się pod oblężeniem Piekieł: wszędzie wokół słychać huk, niczym ekipy wyburzającej, sypią się tynki. Dlatego dusze ewakuuje stąd surowa i małomówna Anielica w Błękitnym Berecie chóru anielskiego Książąt, z ciężkim karabinem maszynowym w dłoniach, ze szramą na lewym udzie, tuż poniżej skórzanych szortów z pasem wojskowym i nożem; uszkodzone ma lewe skrzydło, które utraciło część piór. To pierwsze spotkanie po Drugiej Stronie i od razu kilka mitów i uświęconych prawd runie w gruzy. Jedno jest pewne: nie trafiliście do nieba. A nawet jeśli mieliście trafić, ktoś was wstrzymał na ziemi niczyjej: w Otchłani.

2. Autostrada Interstate 66. Zbudowana przez rzutkich i zakochanych w Postępie mieszkańców Metropolis, międzystanowa autostrada łączy miasta Umbry – krainy, w której odbijają się jak w zwierciadle światy żywych i ich namiętności. Nic dziwnego – znajdujemy się na równinach Czyśćca. 66 komunikuje z sobą Metropolis, Emptiness i Utopię na wybrzeżu Zatoki Tears of Sorrow (Gorzkich Łez).

3. Metropolis, czyli Miasto-Tych-Którzy-Nie-Wiedzą-Że-Umarli. Post-apokaliptyczna, technokratyczna metropolia ze świata cyberpunka bądź Matriksu, wraz ze wszystkimi błędami i podłościami ludzkiej natury, która nadal nie chce uwierzyć, że już nie istnieje. Ze względu na resztki ziemskiej natury Umbry, moce Niebios i Piekieł nie mają tu wstępu inaczej, niż incognito i przejazdem. Globalna sieć umbryjska ma połączenia-zombie z ziemską.

4. Most do Raju, zerwany przez sabotażystów z Ziemi Potępionych i pochłonięty przez wędrującą pustynię Żarłocznych Piasków. Ten kawałek drogi dusze muszą przebyć piechotą, unikając spotkań z nomadami i dzikimi bestiami z Pustyni Nicości.

5. Żarłoczne Piaski oraz ich mieszkańcy pochłoną każdego, kto jest niedostatecznie ostrożny i zbacza z wytyczonych szlaków. Po Drugiej Stronie nie można umrzeć ponownie i właśnie dlatego potworne męki bycia pożerany i pochłanianym mogą tu trwać dosłownie całą wieczność! Tylko Amulet Istnienia oraz rejestracja na węzle Przyzwań (lokalnym pentagramie) może ocalić przed tym losem, jednak dusze rzadko kiedy na tym etapie są wyposażone w takie luksusy.

6. Katedra Izis (Aset) oraz grobowce Pierwszych Rodziców mającą swymi wyniosłymi bryłami w szarościach Otchłani. Katedra została splugawiona dawno temu, a kontakt ze staroegipską boginią życia i słońca zerwany. Szkoda, piękna bogini była bardzo życzliwie oddana służbie Boskiemu Universum. Mówi się, że to jacyś nadgorliwcy w drodze do Edenu, którym pozostało zbyt wiele wspomnień ze świata żywych, dokonali desakralizacji w „dobrej wierze”, walcząc „z pogaństwem i sektami”.

7. Cokolwiek zdoła wyrosnąć podczas pory deszczowej, a czego nie przykryją Żarłoczne Piaski, to pada ofiarą **Plagi Szarańczy**, która od niezmiernych pokoleń nadal nawiedza tę krainę i z każdym nowym pokoleniem nabiera wprawę w niszczeniu.

8. Kapitularz Krzyżowców, których za ich czasów nikt nie zdołał osądzić, czy dokonali więcej dobra, czy popełnili zła, a zatem – gdzie przynależą ich dusze. Wyrok zawieszono i jak się mówi, cynicznie wykorzystano obietnicę ich wyzwolenia w celu zdobycia oddanych wojowników do pilnowania niespokojnej granicy. Ich ponura złość nadal rośnie, co w zupełności wystarcza, aby ponownie odrzucić ich pisma o rozgrzeszenie. Agenci zła starają się ich potajemnie przeciągnąć na stronę Piekieł, z podobnym jednak skutkiem.

9. Szlak Oczyszczenia, który przechodzi każda istota, chcąc dostać się z Czyścica do Edenu. Na końcu drogi czeka stary znajomy, Anioł Śmierci. Dusze – zależnie od osobowości ich byłych właścicieli – albo boją się tego spotkania i odrzucenia, albo z utęsknieniem oczekują spotkania z wyzwolicielem. Jednak Śmierć jest bezstronna i choć dysponuje straszliwą mocą, jest bardzo sympatyczną i miłą w obyciu Anielicą. Można ją także spotkać pod Monolitem Dnia i Nocy, na którym – obecnie już jako hobby – niestrudzenie odmierza eony i epoki istnienia wszystkich narodów.

10. Jeden z najbardziej osobliwych, antycznych relikwów nad rzeką Styks i budzący zdumienie konstrukt – **Dom Wschodzącego Słońca**. To stąd Słońce rozpoczyna swą wędrówkę po ziemskim niebie, oraz kończy ją już poza światem ludzkim, poza wymiarami i murami umysłu, w jakich postrzegają je ludzcy astronomowie.

11. Złoty Cielec na Kamiennym Ołtarzu. Podobno każdy, kto złoży mu pokłon, otrzyma za towarzysza demona, który wskaże mu niezawodną i prostą drogę do Piekieł. Czy są jacyś chętni?

12. Morze Martwe, które być może jest odbiciem tego ziemskiego. Jego wody są trujące dla ludzi, a paraliżujące dla nieumarłych.

13. Porzucona przed zakończeniem **Wieża Babel** – oszłamiająca konstrukcja rzekomej wszechmocy ludzkiej myśli i inżynierii. Rzeczywiście, budzi zawroty głowy swoim orientalnym przepychem i rozmachem. Jej podziemia kryją wiele pułapek i podobno, adekwatną liczbę skarbów – użytecznych nawet po Tej Stronie. Natomiast z jej szczytów można oglądać Ziemię Potępionych i zapewne tam też odeszli jej próżni i skłócenicy zarządcy.

14. Tron Baala, już po tamtej stronie granicy Piekieł. To mówi o nim dostatecznie wiele.

15. Dawna granica przed Inwazją Demonów, nad którą, na pamiątkę ran poległych obrońców i niezliczonych mąk pochwyconych jeńców, zawisł Księżyca Nabrzmiały Krwią, jak w Apokalipsie.

16. Dwory Chaosu, pyszne i kosztowne siedziby demonich książęcych rodów, zwaśnionych między sobą i zjednoczonych w jeszcze większym lęku przed ich wspólnym Władcą z Piekieł. Ludzki umysł nie jest w stanie ogarnąć wielowymiarowego rozwarstwienia Złamanego Horyzontu Zdarzeń – dziedziny władców Chaosu. Demony lubują się w obłudzie, jaki to miejsce sprowadza na ludzkich potępionych niewolników, i celowo budują swe konstrukty ze spaczeniem i złamaniem wszelkich praw logiki. Tu zawsze słyhać dudnienie wnętrzości Zaświatów oraz wszystko nabiera ogniście bursztynowych i rubinowych odcieni, niczym przez olbrzymi krwawy witraż.

17. Siedem Kręgów Piekła, samo centrum imperium, które wyrosło wokół serca Lucyfera, wypuszczającego odnogi na wszelkie strony. Siódmy Krąg jest w całości ciałem Szatana, stworzonym z jego rozrastających się tkanek i organów. Nie może się poruszać, ale nie stał się przez to ani trochę mniej przerażający i groźny. Oparta na telepatii, panuje tu nadzorcza i dowódcza sieć Nadir.

18. Podmorska świątynia-pałac Lilith, demonicznej królowej Piekieł. Stąd wyruszają jej zastępy, aby dokonywać opętań ludzkich wybrzeży oraz wzbudzać śmiercionośne powodzie. Nie ma na tyle obłąkanego żeglarza, który by przyjął ją jako swoją patronkę.

19. Neutralna i podległa (czy aby na pewno?) samemu Bogu forteca Jeźdźców Apokalipsy. Podobnie jak Śmierć, bezstronnych, ale zupełnie innych z usposobienia – oni kochają się w zniszczeniu i zarazie, które wywołują. Cóż, bliskość Ziemi Potępionych zmienia każdego na podobieństwo ich Władcy.

20. Iglica Błyskawic, dająca złudne poczucie bezpieczeństwa od wzroku demonów z domeny Piekieł. Tu ogniskują się wszystkie cierpienia, zadane na ziemi torturami prądem i przy pomocy elektroniki w rękach morderców. To nie jest piękne sanktuarium sił Przyrody. Bliskość cybernetycznego Metropolis działa przyciągająco.

21. Wyrocznia. Ci, Którzy Widzą – Cherubini z najwyższych chórów anielskich – założyli kiedyś latarnię morską oraz Wyrocznię na Bezbrzeżnym Oceanie, aby prowadzić tych, którzy oddalili się o wiele za daleko, w przerośni i dosłownie, od bezpiecznych brzegów nadziei. Port ostatniej szansy na zachowanie człowieczeństwa przed zanurzeniem się w odmętach królowej Lilith.

22. Miasto na Wodzie, do złudzenia przypominające ziemską Wenecję, to miasto wiecznego karnawału – który został gwałtownie przerwany przez jakieś globalne, tragiczne wydarzenie. Do tej pory, jeden raz w ciągu doby, dobiega z głębin dzwonienie tajemniczych dzwonów. To dziwny konstrukt, który ma jednakowo blisko do Boskiego Universum, co do czyścicowej Umbry. Niektóre istoty dobijają tutaj między sobą sekretne interesy i podpisują cyrografy.

23. Celtyckie Drzewo Życia, symbol połączenia Nieba i Ziemi, jest żywym sztandarem nieśmiertelnych krain Nieba. Raj miłośników Natury w swej pierwotnej, nienaruszonej przez nic, dzikości.

24. New Jerusalem wraz z dwoma miastami najwyższych chórów anielskich: Seraph (Serafinów – Tych, Którzy Płoną Mocą) oraz Tronów. Miasto wolnej wymiany i wolnej miłości, podobne trochę do Metropolis, ale (nomen omen) o niebo szczęśliwsze.

25. Eden, Rajski Ogród, rozciągający się w dolinie Dwóch Rzek – jak opisano to zaskakująco dokładnie w Biblii – to docelowe miejsce tych wszystkich, którzy chcą na zawsze odpocząć i radować się pełnią. Stąd pochodzi wszelkie stworzenie. Niektórzy chcą ciągle na nowo doświadczać i poznawać Bóstwo, dlatego opuszczają Raj i powracają na ziemię jako kolejne osoby. Niektórzy mają na tyle spletaną karmę, że wręcz muszą dokonać jeszcze jednej podróży, aby ją rozwikłać i odpowiedzieć na własne pytania o Boga i samych sobie, by móc się z Nim/Nią w pełni zjednoczyć.

26. Cherub (Ci, Którzy Widzą Oblicze Boga) oraz miasta niższego Kręgu chórów anielskich: Panowania, Moce i Potęgi. Wszelka dzisiejsza moc Stwarzania i Kreacji wypływa z tych osiedli.

27. Atrium Anioła Śmierci. Śmierć rzadko tu przemieszkuje, bowiem zawsze ma dużo ciekawych rzeczy do zrobienia i na tym, i na tamtym świecie. Niewątpliwym przywilejem Anielicy Śmierci jest stanięcie na drodze tych, którzy aspirują do Raju i powitanie ich – bądź odrzucenie! Ci, którzy są naznaczeni Ofiarą Krwi – przechodzą, a Anioł Śmierci nie czyni im szkody. Wiele dusz, w tym europejskich mnichów oraz oświeconych mistyków z Dalekiego Wschodu, wita Anioła Śmierci jak starą znajomą, ponieważ byli już za życia umarli dla świata.

28. Najbardziej promieniejące z miejsc – Tron Nieba, mieszkanie samego Boga.

*Ty, który mieszkasz w chmurze pełnej ognia,
Ty, który siedzisz na tronie z szafirów
Istot tajemnych otoczony chórem:
Boże chwały wielkiej.*

*Ty, co zamykasz cały Wszechświat w dłoni,
Czynisz z obłoków posłuszne rydwany,
Jako swych posłów Ty kierujesz wichry:
Boże Stworzycielu.*



Mnóstwo avatarów, ta sama Niewyraźalna Prawda. W chmurach okalających niebotyczny szczyt, mieszkają Archaniołowie i Aniołowie (Stróżowie) – społeczność najniższego i najbardziej zapracowanego chóru aniołów. To także źródło rajskiej sieci Zenith.