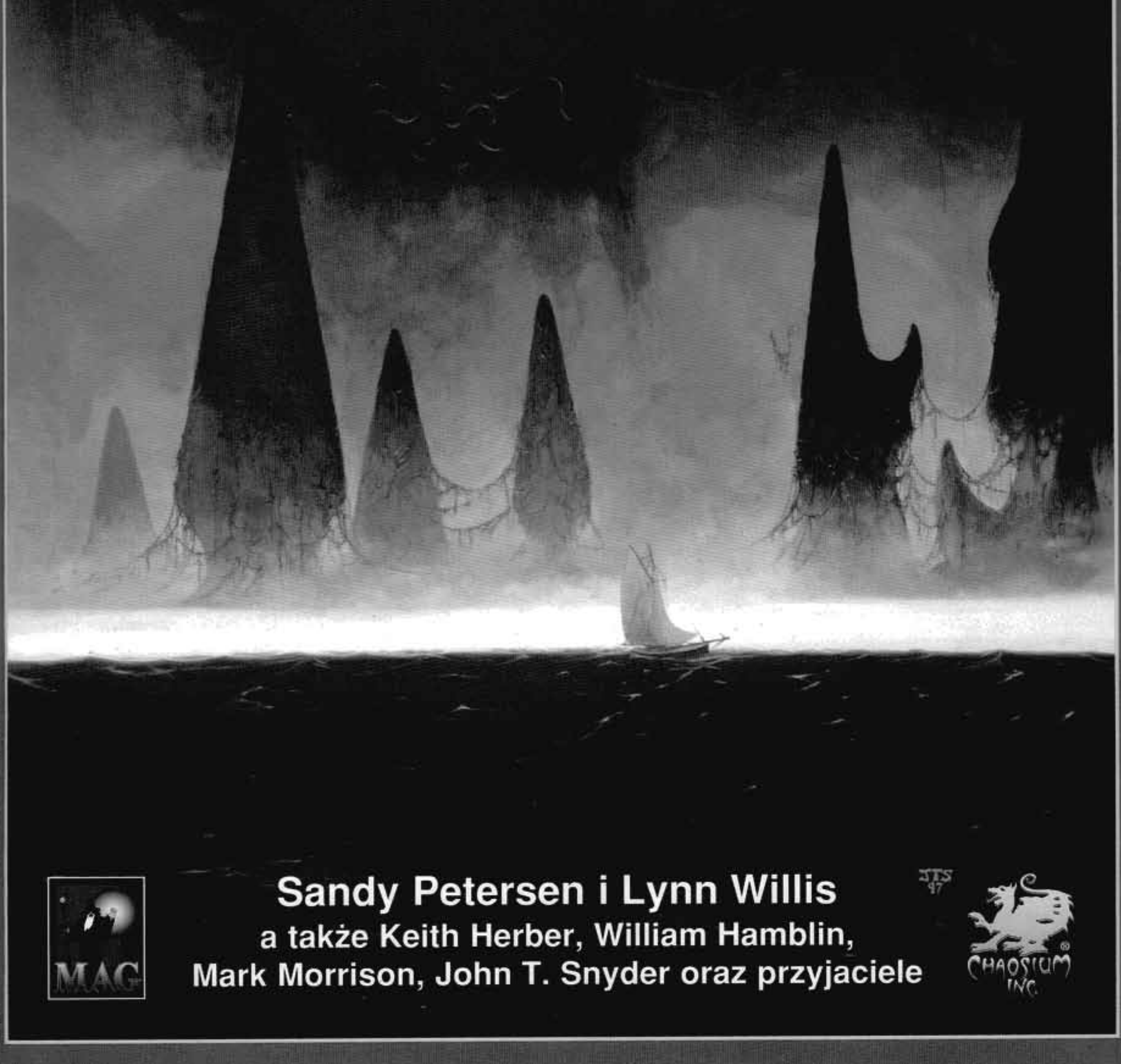
Gra fabularna osadzona w światach H. P. Lovecrafta

ZEW CTHULHU™

Podstawowy podręcznik dla graczy i Strażników Tajemnic



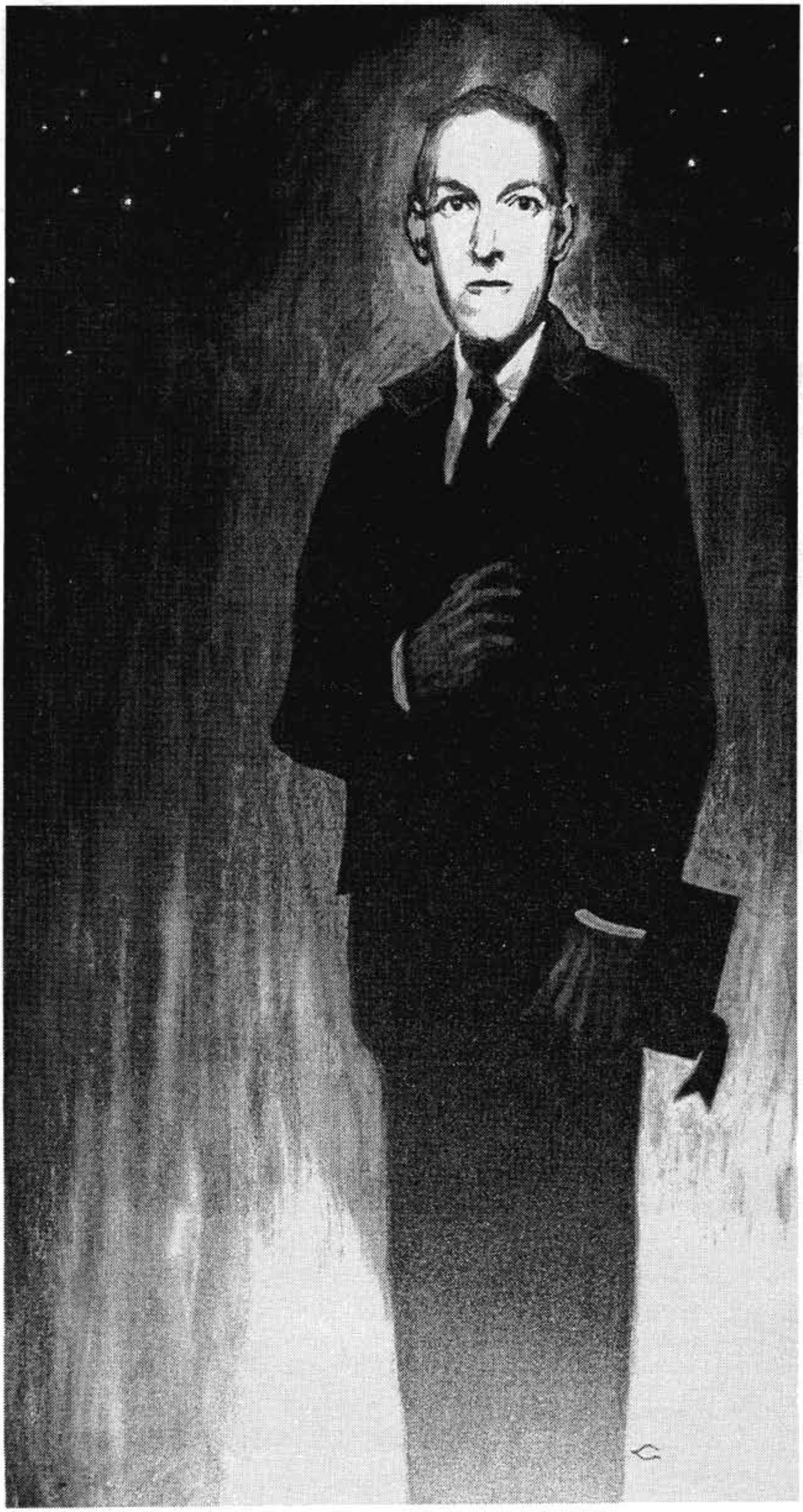
Sandy Petersen i Lynn Willis

a także Keith Herber, William Hamblin,
Mark Morrison, John T. Snyder oraz przyjaciele

MAG

JTS 97

CHAOSIUM INC.



Howard Phillips Lovecraft

Autor, nauczyciel, dżentelmen

1890-1937

ZEW CTHULHU

EDYCJA 5.5

Gra fabularna osadzona w światach H. P. Lovecrafta

Sandy Petersen
większość tekstu wydania z 1983 roku

i

Lynn Willis
większość aktualnego tekstu

pozostałe materiały
Keith Herber, Kevin Ross, Mark Morrison, William Hamblin, Scott David Aniolowski
Michael Tice, Shannon Appel, Eric Rowe, Bruce Ballon, William G. Dunn,
Sam Johnson, Brian M. Sammons, Jan Engan i przyjaciele

ilustracja na okładce
John T. Snyder

ilustracje na stronach tytułowych oraz marginesach
Paul Carrick

pozostałe ilustracje
Gene Day, Tom Sullivan, Lori Deitrick, Gus DiZerega, Chris Marrinan,
Dreyfus, Lisa A. Free, Earl Geier, John T. Snyder, Tony Ackland, Drashi Khendup

projekt i redakcja Lynn Willis

projekt graficzny Shannon Appel

korekta Janice Sellers

WERSJA POLSKA

przekład
Jacek Brzeziński, Miłosz Brzeziński, Rafał Gałecki, Ryszarda Grzybowska,
Maciej Kocuj, Tomek Kreczmar, Artur Marciniak, Jan Rodriguez, Jerzy Rzymowski,
Marek Soczówka, Wojciech T. Szypuła, Kuba Żurek

redakcja
Miłosz Brzeziński, Jarosław Grzędowicz,
Tomek Kreczmar, Darosław J. Toruń

redaktor linii Tomek Kreczmar

korekta Elżbieta Szelest

opracowanie grafiki Jarosław Musiał

skład komputerowy Tomek Laisar Fruń

CHAOSIUM® INC.

Autorzy

Keith Herber napisał rozdział o *Necronomiconie*, prehistorię Mitów, informacje o H. P. Lovecraftcie i Mitach Cthulhu, przygodę *Na granicy ciemności* oraz (wspólnie z Kevinem A. Rossem) księgi Mitów Cthulhu. Mark Morrison i Lynn Willis są autorami *Stepującego nieboszczyka*. Les Brooks stworzył gotowych do gry Badaczy i opracował ekwipunek oraz ceny. Kevin A. Ross przejrzał wiele tekstów i uzupełnił znaczną cześć materiału oraz statystyki. Scott Aniolowski skoncentrował się na potworach, ich opisach i cechach. Dawno temu Bill Dunn napisał przewodnik po utracie Poczytalności. William Hamblin stworzył tekst Sadowsky'ego zatytułowany „In Rerum Supernatura". Michael Tice, Eric Rowe i Shannon Appel napisali większość zawartych w podręczniku informacji dotyczących Poczytalności. Shannon Appel jest również autorem rozdziału o technologii obcych, w którym wykorzystał stare pomysły; przejrzał także raz jeszcze rozdziały dotyczące stworów, bóstw i prehistorii Mitów. Bruce Ballon (konsultant psychiatryczny firmy Chaosium) dodał przydatne informacje do rozdziału o Poczytalności, a także opracował wszystkie wiadomości dotyczące leczenia i leków. Jan Engan przyłożył rękę do na nowo opracowanego wyboru ksiąg okultystycznych. Brian Sammons stworzył natomiast tabelę z dodatkowymi księgami Mitów. Sam Johnson napisał uwagi dotyczące zasad turniejowych do rozdziału przeznaczonego dla prowadzących, opracował również tabelę broni i modyfikatory w zbiorze narzędzi Strażnika.

Specjalne podziękowania należą się Johnowi Tarnowskiemu.

Grę testowali

Oryginalną wersję gry *Zew Cthulhu* testowali w Utah Steve Marsh, James Memmot, Wade Round, Paul Work, Scott Clegg, Marc Hutchison, Bill Hamblin i Eric Petersen. Testerami Chaosium byli Al Dewey (Strażnik) oraz w porządku alfabetycznym: Yurek Chodak, Allan Dalcher, Charlotte Coulon, Al Dewey, Bruce Dresselhaus, Jerry Epperson, Sherman Kahn, Ken Kauger, Charlie Krank, Fred Malmburg, Hal Moe, Steve Perrin, Rory Root, Greg Stafford, Anders Swenson i Lynn Willis.

Specjalne podziękowania

Specjalne podziękowania należą się autorom pierwszej wersji gry (szczególnie Steve'owi Perrinowi) oraz grupie graczy związanych w 1978 roku z systemem *RuneQuest*, publikowanym teraz przez Avalon Hill, z którego zaczerpnięto podstawy mechaniki *Zewu Cthulhu*. Mark Morrison wspomniał, że kiedy miał jakiś problem z fizycznymi działaniami postaci, wpierw sięgał po system *RuneQuest*. Nie tylko on tak robił.

Sandy Petersen, autor oryginalnych zasad, pracował długi czas nad swym dziełem z wielkim zacięciem. Jego wpływ na *Zew Cthulhu* pozostał znaczny, szczególnie dzięki pomysłom i uwagom dotyczącym ekonomii reguł. Słowa Sandy'ego był wielokrotnie rozważane i często korzystaliśmy z jego rad.

Dodatkowe podziękowania

Wraz z upływem czasu, materiał dotyczący Mitów był uzupełniany o scenariusze i artykuły ludzi w taki czy inny sposób związanych z kręgiem Lovecrafta. Po niemal dwóch dekadach niemożliwością staje się dokładne określenie, kto czego dokonał. Dlatego też chcemy podziękować autorom wszystkich suplementów, począwszy od *Cieni Yog-Sothotha*, a skończywszy na ostatnich produktach, wydanych w 1998 roku. Oto oni, w porządku alfabetycznym: Chris Adamas, Jamie Anderson, Marion Anderson, Phil Anderson, Scott Aniolowski, Sandy Antunes, Shannon Appel, Ugo Bardi, William A. Barton, Mark Beardsley, Fred Behrendt, Andre Bishop, Gustaf Bjorsten, Sean Branney, Russell Bullman, Bernard Caleo, James Cambias, K. L. Campbell-Robson, John Carnahan, Yurek Chodak, Stacy Clark, Harry Cleaver, Jacqueline Clegg, John Scott Clegg, Morgan Conrad, Peter Corless, Matthew J. Costello, Alan K. Crandall, Peter Dannseys, Gregory W. Detwiler, Michael DeWolfe, Larry DiTillio, Ralph Dula, William G. Dunn, Chris Dykins, E. C. Fallworth, Phil Frances, D. H. Frew, Geoff Gillan, Ed Gore, Mark Grundy, Owen Guthrie, Nick Haggar, David Hallet, William James Hamblin III, David A. Hargrave, Mark Harmon, Steve Hatherly, Bob Heggie, Erik Herber, Keith Herber, Tony Hickie, Herbert Hike, Kathy Ho, Susan Hutchinson, Marc Hutchison, L. N. Isinwyll, Kevin W. Jacklin, Peter F. Jeffery, Sam Johnson, Drashi Khendup, Steve Kluskens, J. Todd Kingrea, Michael LaBossiere, Richard T. Launius, Michael Lay, Nigel Leather, Christian Lehmann, Andrew Leman, Thomas Ligotti, Jean Lishman, Penelope Love, Toivo Luick, Doug Lyons, Michael MacDonald, Barbara Manui, Wesley Martin, Randy McCall, Paul McConnell, Robert McLaughlin, Kurt Miller, John B. Monroe, Mark Morrison, Scott Nicholson, Gary O'Connell, Jeff Okamoto, Sandy Petersen, Mark Pettigrew, Thomas W. Phinney, Glenn Rahman, Steven C. Rasmussen, Kevin Ross, Liam Routt, Eric Rowe, Marcus L. Rowland, Gregory Rucka, Brian M. Sammons, Justin Schmid, Cyndy Schneider, Janice Sellers, Sam Shirley, John Sullivan, Gary Sumpter, Neal Sutton, Lucya Szachnowski, Michael Szymanski, G.W. Thomas, Michael Tice, Richard L. Tierney, John Tynes, Justin Tynes, Fred Van Lente, Russell Waters, Richard Watts, Chris Williams, Lynn Willis, M. B. Willner, Jay J. Wiseman, Elizabeth A. Wolcott, Todd A. Woods, William A. Workman, Benjamin Wright.



Call of Cthulhu is published by Chaosium Inc.

Edycja polska: Wydawnictwo MAG

This revised Edition *Call of Cthulhu* is copyright © 1981, 1983, 1992, 1993, 1995, 1998 by Chaosium Inc.; all rights reserved.

Text of Polish translation is copyright © 1995, 1998.

Call of Cthulhu is the registered trademark of Chaosium Inc.

Wydawnictwo MAG is an authorized user.

This Polish edition of *Call of Cthulhu Role-Playing Game* is licensed from Chaosium Inc.

Polska edycja gry *Zew Cthulhu* na podstwaie licencji firmy Chaosium Inc.

Ilustracja na okładce: Cthulhu towers above the outskirts of R'lyeh. ©1998 John T. Snyder; all rights reserved.

Produkcja: Wdawnictwo MAG

ul. Cypryjska 54, 02-761 Warszawa, tel. (0-22) 6424545, 6428285

Chaosium, Inc., 950-A 56th Street, Oakland CA 94608-3129, U.S.A.

ISBN 83-86572-19-1

Warszawa 1998

Spis treści

Zew Cthulhu **7**
I. Koszmar z gliny 8
II. Opowieść inspektora LeGrasse'a 11
III. Szlaeństwo na morzu. 16
Mechanika Gry **21**
Wprowadzenie 23
Terminy występujące w grze 28
Źródła 32
Badacze 34
Tworzenie Badacza 36
Przykładowe zawody 40
Uwagi o osobowości
w zależności od zawodu 42
Stworzenie Harveya Waltersa 46
Zasady Gry i umiejętności. 48
Tabela porównawcza 50
Zasady gry dotyczące obrażeń 52
Zasady walki 54
Zasady walki bronią palną 56
Tabela broni 58
Umiejętności i ich wartości początkowe 62
Poczytalność i obłęd 69
Obłęd i leczenie 76
Przykład Gry 80
Magia 82
Wybrane księgi okultystyczne 84
Ważniejsze księgi Mitów I 86
Ważniejsze księgi Mitów II 88
Pierwszy czar Harveya 92
Źródła **95**
Mity Cthulhu 96
Necronomicon 101
Howard Phillips Lovecraft 104
In rerum supernatura 108
Choroby psychiczne 114
Wiedza Strażnika Tajemnic 118
Zestaw narzędzi Strażnika Tajemnic .. 124
Stworzenia Mitów 132
Technologia Obcych 156
Panteon Mitów 160
Bestie i potwory 178
Bohaterowie Lovecrafta 187
Księga Magii 191
Czary:
„Nawiązanie kontaktu z bóstwem" ... 195
„Nawiązanie kontaktu" 197
„Przywołanie/Spętanie" 205
„Wezwanie/Odesłanie" 211
„Zaklęcie przedmiotu" 215
Scenariusze **219**
Nawiedzenie 220
Na granicy ciemności 225
Szaleniec 233
Stepujący nieboszczyk 236
Dodatki **245**
Kraina Lovecrafta 246
Przewodnik po Arkham 246
Miejsca i wydarzenia 248
Podróże: lądowe, morskie, powietrzne. . 250
Opcjonalne zasady:
pościgi samochodowe 250
Czas i prędkość podróżowania 252
Ceny wyposażenie i usług 254
Lata 90. XIX w. 254
Lata 20. XX w. 256
Teraźniejszość 258
Dodatki do *Zewu Cthulhu* 260
Klęski żywiołowe i katastrofy 261
Wydarzenia okulystycznet,
kryminalne i futurystyczne 264
Sto lat historii 267
Komiks 270
Przykładowe postacie – 1890. 272
Przykładowe postacie – 1920. 273
Przykładowe postacie – 1990. 275
Karta postaci – 1/2 wielkości 276
Blankiet telegramu 276
Karty postaci 277
1890. (przód). 278
1920. (przód). 278
1990. (przód). 278
wszystkie okresy (przód) 278
Karta potwora 281
Pomoce do Gry 282

Przedmowa

Witaj w grze *Zew Cthulhu*! Jeżeli kiedykolwiek wciągnęła Cię historia o duchach lub zostałeś oczarowany którymś z filmowych horrorów, za chwilę czeka Cię prawdziwa uczta. Odsłoń zasłonę, oddzielającą kruche człowieczeństwo od czającej się poza czasem i przestrzenią grozy. Zbadaj zapomniane ruiny, nawiedzone puszcze i nie nazwane zagrożenia.

Wkrocz w świat gry *Zew Cthulhu!*

Po raz pierwszy ten system został wydany w 1981 roku. Od tego czasu w Stanach Zjednoczonych ustanowiono trzy nagrody, przyznawane za wyjątkowo dobrze opracowane gry. *Zew Cthulhu* zdobył je wszystkie. Grę wydano również w innych językach – fińskim, francuskim, hiszpańskim, japońskim, niemieckim, polskim, węgierskim i włoskim. Dodatki do tego systemu zdobyły ponad pięćdziesiąt nagród, zarówno w Stanach Zjednoczonych, jak i poza nimi. W 1996 roku gra *Zew Cthulhu* została nagrodzona najbardziej prestiżową nagrodą w świecie gier fabularnych – „Origins Hall of Fame".

Prozę Lovecrafta poznałem jako dziecko. Podczas II wojny światowej znalazłem zniszczoną książkę. Był to zbiór jego opowiadań. Czytałem je przez całą noc i zostałem na zawsze oczarowany. Jeżeli Ty też kochasz Lovecrafta, to masz okazję spotkać się z jego twórczością w inny sposób. Co zrobisz na miejscu bohaterów opowiadań mistrza? Czy rozwiążesz wszystkie zagadki? Czy uratujesz świat przed przerażającymi istotami z głębin? Czy staniesz twarzą w twarz z shoggotami i nie oszalejesz? Teraz masz okazję się o tym przekonać!

S. P.





Dedykacja

Mojemu ojcu, który zachęcił mnie do czytania
Lovecrafta i fantastyki. Właśnie w należącej do niego
książce znalazłem pierwsze lovecraftowskie opowiadanie,
które przeczytałem – „Model Pickmana". Dziękuję, tato.
— S. P.





Przedmowa do wydania polskiego

Z ogromną dumą oddajemy do rąk Szanownego Czytelnika pierwsze wydanie podręcznika podstawowego do gry **Zew Cthulhu** w wersji 5.5. Powodów do owej dumy jest wiele. By wymienić tylko najważniejsze należy zauważyć, iż po raz pierwszy na polskim rynku pojawia się kolejna wersja systemu fabularnego, a tym samym na oczach polskiego Czytelnika odbywa się niejako ewolucja systemu. Dać to może okazję do rozmyślań i prognoz ku czemu zmierzają wydawcy i autorzy gier fabularnych na świecie.

Po wtóre dumni jesteśmy jako redaktorzy, że udało nam się wydać nową wersję **Zewu Cthulhu**, wraz z jej wydaniem zachodnim. Dowodzi to faktu, że w dziedzinie gier fabularnych staliśmy się już w oczach zagranicznych wydawców rynkiem co najmniej znaczącym.

Po trzecie, wreszcie, wydanie nowej wersji zbiegło się niemal idealnie z momentem wyczerpania nakładu poprzedniego wydania, który wskazuje na ogromny, acz nie przewidywany wzrost zainteresowania systemem **Zew Cthulhu** w ogóle. Ów wzrost popytu jednoznacznie wskazał nam konieczność wzmożenia starań o jak najszybsze wydanie najnowszej wersji podręcznika podstawowego w języku polskim.

Po czwarte, wydanie nowego podręcznika było niemal koniecznością w sytuacji w jakiej znalazł się system **Zew Cthulhu**. Pojawiają się nowe trendy w prowadzeniu i charakterze sesji tego systemu, kilka wpływowych firm promuje swoje indywidualne podejście do lovecraftowskiego horroru. Aby wszystko to dobrze zaadaptować do ram wyznaczanych przez system, należało nieco przebudować jego posady. Nowa edycja jest o wiele bardziej plastyczna pod względem rządzących nią reguł – jest przede wszystkim o wiele prostsza.

Uważny Czytelnik bez trudu dostrzeże, iż znaczna część materiałów nie została zmieniona w stosunku do poprzedniej wersji. Jednakowoż dokonano kilku istotnych usprawnień i modyfikacji zasad, które winny diametralnie poprawić jakość rozgrywki. Niemało jest także zupełnie nowego materiału. Kosztem wykluczenia fragmentów nie będących do prowadzenia gry niezbędnymi, rozszerzono objętość kilku rozdziałów, których tematyka jest dla rozgrywki kluczowa. Całkowicie niemal zmieniła się szata graficzna.

Na koniec wypada powiedzieć, że nasze starania opłaciły się. Jesteśmy pewni, że oddajemy do Waszych rąk produkt ciekawszy, o wiele bardziej przydatny i wnoszący wiele do idei gier fabularnych.

Życzymy wszystkim udanych sesji, przerażonych graczy i wielu chwil uniesień. Z tym podręcznikiem nie powinno być to takie trudne.

Wydawnictwo MAG



Zew Cthulhu

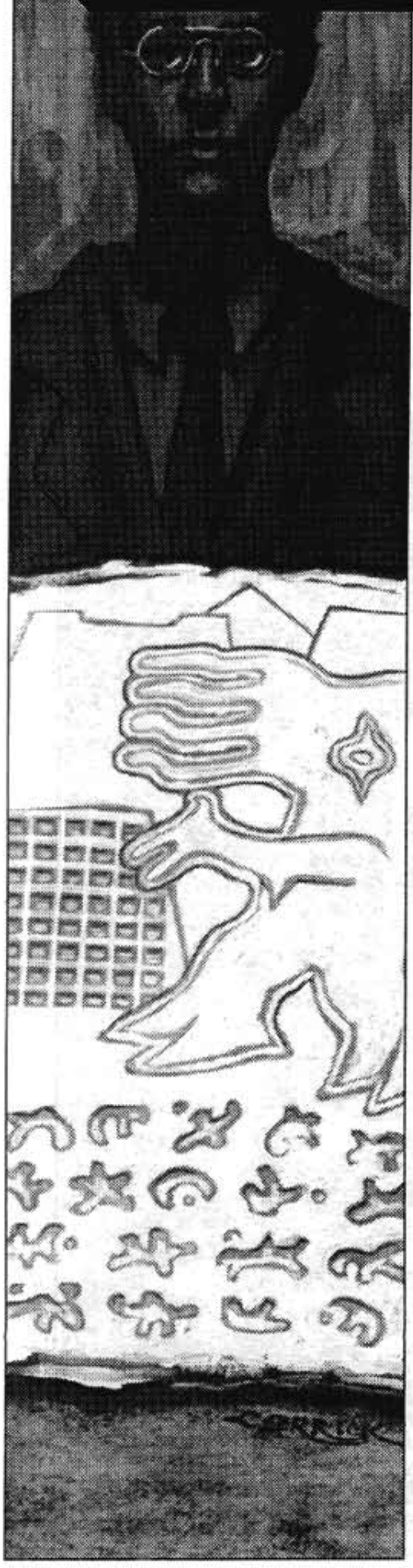
Horror z gliny 8
Opowieść inspektora Legrasse'a 11
Szaleństwo na morzu 17



Zew Cthulhu



Howard Phillips Lovecraft



„Nie jest wykluczone, że są pozostałości tych wielkich sił i istot... pozostałości bardzo odległego okresu, kiedy świadomość wyrażała się, być może, w kształtach i formach dawno już zanikłych, jeszcze przed zalewem rozwijającej się ludzkości. Formach, o których tylko poezja i legenda zachowały przelotne wspomnienie, zwąc je bogami, potworami, mitycznymi istotami wszelkiego gatunku i rodzaju..."

– Algernon Blackwood

I.
Horror z gliny

Wydaje mi się, że największym dobrodziejstwem na tym świecie jest fakt, że umysł ludzki nie jest w stanie skorelować całej swej istoty. Żyjemy na spokojnej wyspie ignorancji, pośród czarnych mórz nieskończoności i wcale nie jest powiedziane, że w swej podróży zawędrujemy daleko. Nauki – a każda z nich dąży we własnym kierunku – nie wyrządziły nam jak dotąd większej szkody; jednakże pewnego dnia, gdy połączymy rozproszoną wiedzę, otworzą się przed nami tak przerażające perspektywy rzeczywistości, a równocześnie naszej strasznej sytuacji, że albo oszalejemy z powodu tego odkrycia, albo uciekniemy od tego śmiercionośnego światła przenosząc się w spokój i bezpieczeństwo nowego mrocznego wieku.

Teozofowie w swoich domniemaniach wskazują na niesamowity ogrom kosmicznego cyklu, w którym nasz świat i rasa ludzka to tylko wydarzenia przejściowe. Napomykają o dziwnych pozostałościach stosując określenia, które zmroziłyby krew w żyłach, gdyby nie zamaskowano ich łagodnym optymizmem. Ale to nie teozofowie przyczynili się do mego przelotnego zetknięcia się z zakazanymi eonami, które przeszywają mnie dreszczem, gdy o nich myślę, i przyprawiają niemal o szaleństwo, gdy o nich śnię. Zetknięcie się z nimi, tak jak i z wszystkimi przejawami straszliwej prawdy, nastąpiło w momencie przypadkowego łączenia całkiem różnych rzeczy: wiadomości z gazety i notatek zmarłego profesora. Mam nadzieję, że już nikt więcej nie będzie się tym zajmował; jedno jest pewne, że jeśli będę żył, nigdy świadomie nie dostarczę ogniwa do tego strasznego łańcucha. Myślę, że profesor także zamierzał zachować milczenie odnośnie tej części, która była mu znana, i że zniszczyłby swoje notatki, gdyby nie zabrała go nagła śmierć.

Moja znajomość tej sprawy datuje się od przełomu 1926 i 1927 roku, a konkretnie od śmierci wujecznego dziadka, George'a Gammela Angella, emerytowanego profesora języków semickich w Brown University, Providence, Rhode Island. Profesor Angell był powszechnie cenionym autorytetem w dziedzinie starożytnych zapisów i dyrektorzy najsławniejszych muzeów często zasięgali jego opinii; tak więc jego odejście w wieku dziewięćdziesięciu dwóch lat upamiętniło się wielu znakomitym osobom. Jednakże tajemnicze okoliczności jego śmierci wzbudziły szerokie zainteresowanie wśród miejscowej ludności. Profesor zmarł wracając z Newport; nagle się przewrócił, jak powiadają świadkowie, potrącony przez Murzyna, wyglądającego na marynarza, który wyłonił się z jednego z tych dziwnych mrocznych zaułków na stromym zboczu wzgórza, przez które wiodła krótsza droga od morza do domu zmarłego profesora na Williams Street. Lekarze nie znaleźli żadnych obrażeń, a po burzliwej naradzie doszli do wniosku, że przyczyną śmierci były dziwne zmiany patologiczne w sercu, spowodowane szybkim wejściem starszego człowieka na strome wzgórze. Wtedy nie widziałem powodu, by mieć odmienne zdanie, z czasem jednak zrodziła się we mnie wątpliwość, a nawet coś więcej.

Jako spadkobierca i egzekutor mego wujecznego dziadka – był bowiem bezdzietnym wdowcem – miałem obowiązek przejrzeć dokładnie wszystkie jego dokumenty. W tym celu przewiozłem cały komplet jego akt i skrzyneczek do mego domu w Bostonie. Duża cześć materiału, który połączyłem w jedną całość, zostanie później opublikowana przez Amerykańskie Stowarzyszenie Archeologiczne, oprócz zawartości jednej skrzyneczki, która wydała mi się niezwykle zagadkowa i której nie miałem ochoty ujawniać przed innymi. Była zamknięta i nie mogłem znaleźć kluczyka, aż wpadłem na pomysł, by obejrzeć dokładnie pierścień, który profesor nosił zawsze w kieszeni. Udało mi się nim otworzyć, ale wtedy stanąłem przed jeszcze większą i jeszcze trudniejszą do pokonania przeszkodą. Bo i cóż miała znaczyć dziwna płaskorzeźba w glinie, bezładne zapiski i jakieś wycinki? Czyżby mój wuj na starość stał się wyznawcą najbardziej wyrafinowanej szarlatanerii? Postanowiłem odszukać ekscentrycznego rzeźbiarza, który był odpowiedzialny za to oczywiste zakłócenie spokoju umysłowego starego człowieka.

Płaskorzeźba była nierównym prostokątem o wymiarach pięć na sześć cali, a grubości około jednego cala; niewątpliwie nowocześnie zaprojektowana, została jednak wykonana w sposób daleki od nowoczesnej techniki i koncepcji. Bo choć rozliczne i szaleńcze są fantazje futuryzmu i kubizmu, nieczęsto odtwarzają one tajemniczą regularność, jaka się kryje w prehistorycznych zapisach. A z pewnością ta rzeźba kryła w sobie jakieś zapisy; jednakże moja

pamięć, choć posiadłem wnikliwą znajomość dokumentów i zbiorów mego wuja, zawodziła mnie i w żaden sposób nie mogłem zidentyfikować tego szczególnego przypadku.

Oprócz zupełnie oczywistych hieroglifów była tam też figura niewątpliwie obrazkowa w zamierzeniu, choć jej impresjonistyczne wykonanie uniemożliwiało odczytanie jakiejkolwiek koncepcji. Zdawała się być jakimś potworem albo symbolem przedstawiającym potwora, o kształcie, który tylko schorzała wyobraźnia mogła wymyślić. Jeżeli powiem, że moja cokolwiek ekstrawagancka wyobraźnia podsuwała mi jednocześnie obrazy ośmiornicy, smoka i karykatury człowieka, nie będę niewierny duchowi tej płaskorzeźby. Gąbczasta, zakończona mackami głowa wieńczyła groteskową i pokrytą łuskami figurkę ze szczątkami skrzydeł; ale najbardziej szokujący i przerażający był ogólny jej zarys. Tło tej figurki przypominało cyklopową architekturę.

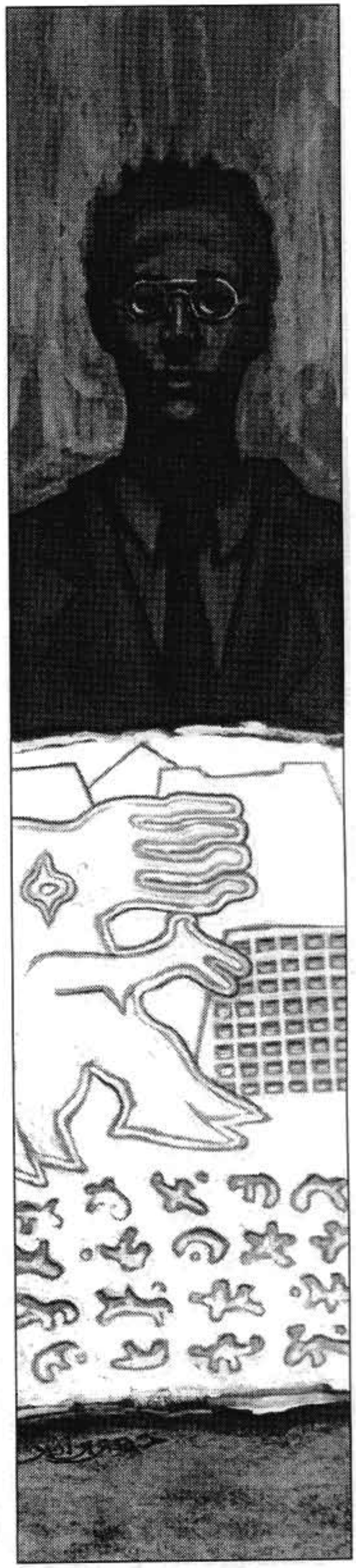
Pismo towarzyszące tej osobliwości, poza stosem wycinków gazetowych, wyszło spod ręki profesora Angella i to w ostatnich czasach; nie miało ambicji stylu literackiego. Zasadniczy dokument nosił nagłówek KULT CTHULHU i był starannie wypisany drukowanymi literami, żeby uniknąć błędnego odczytania niespotykanego słowa. Manuskrypt został podzielony na dwa działy, z których pierwszy był zatytułowany: „1925 – Sen i rozprawa na temat snu H.A.Wilcoxa, Thomas St.7, Providence, R. I.", a drugi: „Opowieść inspektora Johna R.Legrasse, Bienville St. 121, Nowy Orlean, La., w 1908 roku A.A.S.Mtg. Notatki na temat Same i prof. Webba sprawozdanie". Rękopisy były krótkie i pobieżne, zawierały opowieści dziwnych snów różnych osób, cytaty z teozoficznych ksiąg i czasopism (zwłaszcza z Atlantis i Lost Lemuria), komentarze na temat długotrwałych sekretnych stowarzyszeń i tajemnych kultów, z odniesieniem do fragmentów mitologicznych i antropologicznych książek źródłowych, takich jak „Złota gałąź" Frazera oraz „Kult wiedźm w Zachodniej Europie" Miss Murray. Wycinki odnosiły się głównie do ostrych schorzeń umysłowych i objawów szaleństwa lub manii prześladowczych z okresu wiosny 1925.

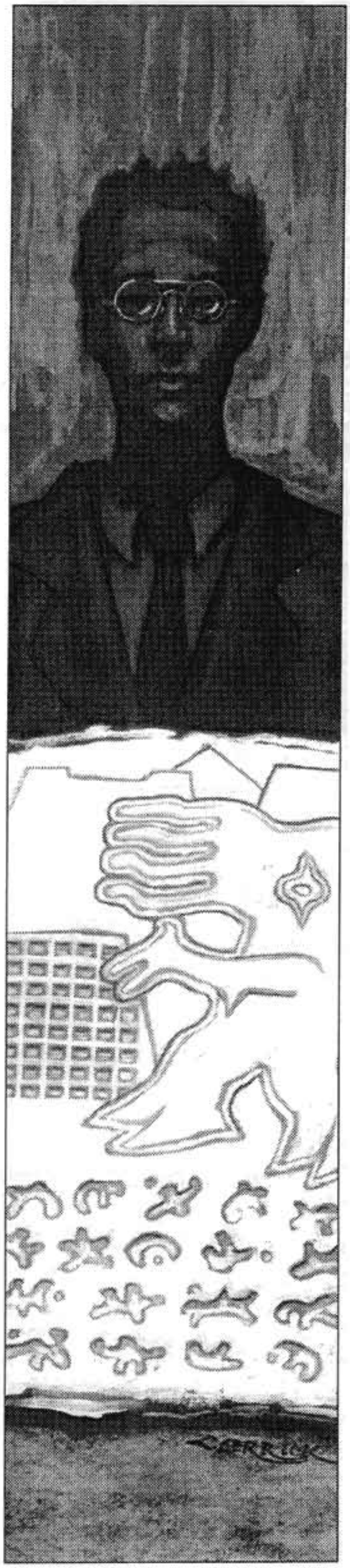
Pierwsza część głównego manuskryptu zawierała szczególnie niezwykłą opowieść. Okazuje się, że 1 marca 1925 roku szczupły, ciemnowłosy młodzieniec o neurotycznych cechach, ogromnie podniecony, złożył profesorowi Angellowi wizytę przynosząc z sobą osobliwą płaskorzeźbę w glinie, która wtedy była jeszcze mokra, świeżo wykonana. Okazał wizytówkę z nadrukiem Henry Anthony Wilcox i wuj rozpoznał w nim najmłodszego syna znanej mu szacownej rodziny, studiującego rzeźbę w Szkole Modelarskiej w Rhode Island, a mieszkającego samotnie w budynku Fleur–de–Lys w pobliżu uczelni. Wilcox był młodzieńcem niezwykłym, uważanym za geniusza, ale trochę ekscentrycznym i od dzieciństwa zwracał na siebie uwagę opowiadaniem dziwnych historii i dość osobliwych snów. Sam siebie określał jako „psychicznie nadwrażliwego", ale stateczni mieszkańcy starego handlowego miasta powiadali, że jest po prostu „dziwny". Nigdy nie włączał się w życie otoczenia, aż w końcu stopniowo przestano go w ogóle dostrzegać i znany był tylko nielicznej grupie estetów z innych miast. Klub Artystyczny w Providence, usiłujący za wszelką cenę zachować swój konserwatyzm, uznał go za przypadek całkiem beznadziejny.

Rzeźbiarz zwrócił się z bezceremonialną prośbą do gospodarza, jako znawcy archeologii, o zidentyfikowanie hieroglifów na płaskorzeźbie. Mówił w jakiś senny, sztuczny sposób, w którym czuło się pozę i odpychającą układność; mój wuj, odpowiadając, zareagował dość ostro, bo wyraźna świeżość rzeźby mogła świadczyć o pokrewieństwie ze wszystkim, tylko nie z archeologią. Odpowiedź młodego Wilcoxa, która wywarła takie wrażenie na wuju, że zapamiętał ją i zapisał dosłownie, była wprost fantastyczna i poetycka, co zapewne cechowało też całą z nim rozmowę, a co ja uznałem za wielce dla niego charakterystyczne. Powiedział: „Bo rzeczywiście jest nowa, jako że wykonałem ją wczoraj w nocy śniąc o dziwnych miastach; a sny są starsze niż zadumany Tyr, pogrążony w kontemplacji Sfinks czy opasany ogrodami Babilon".

I wtedy to rozpoczął tę zawiłą opowieść, która nagle zbudziła uśpioną pamięć i gorączkowe zainteresowanie wuja. Ubiegłej nocy miało miejsce lekkie trzęsienie ziemi, najbardziej odczuwalne w Nowej Anglii, co żywo pobudziło wyobraźnię Wilcoxa. Odpoczywając zapadł w dziwny sen o wielkich miastach Cyklopów zbudowanych z bloków Tytana i sięgających nieba monolitów, które ociekały zielonym szlamem. Wszystkie ściany i kolumny pokryte były hieroglifami, a z jakiegoś nieokreślonego miejsca na dole dobywał się głos, który nie był głosem; chaotyczne doznanie, które tylko fantazja mogła przetworzyć w dźwięk, a które on usiłował przekazać za pomocą liter prawie nie do wymówienia: „Cthulhu fhtagn".

Ten werbalny galimatias stał się kluczem do pewnego wspomnienia niepokojącego i groźnego, a jednocześnie fascynującego dla profesora Angella. Wypytał Wilcoxa o wszystko z naukową dokładnością i w wielkim skupieniu przyjrzał się płaskorzeźbie, którą Wilcox wykonał podczas snu, zziębnięty, tylko w piżamie, i nad którą obudził się w kompletnym oszołomieniu. Wuj winił swój wiek – Wilcox tak potem zeznał – za to, że tak powoli rozpoznawał zarówno hieroglify, jak i obrazkowy wzór. Wiele jego pytań wydało się gościowi zupełnie bez związku, zwłaszcza te, w których usiłował powiązać wzór z kultami albo społecznościami; Wilcox nie mógł też zrozumieć coraz to powtarzających się obietnic milczenia, jakie mu składał profesor w zamian za przyjęcie na członka jakiegoś rozpowszechnionego mistycznego czy pogańskiego stowarzyszenia religijnego. Kiedy profesor Angell przekonał się, że rzeźbiarz naprawdę nie ma pojęcia o kultach ani systemach tajemnej wiedzy, zwrócił się do niego z prośbą, aby zdawał mu relacje ze wszystkich swoich snów. To zaowocowało, bo w manuskrypcie są opisy codziennych wizyt młodego człowieka, podczas których snuł zdumiewające opowieści o swoich nocnych wizjach. Dominował w nich straszliwy i paraliżujący widok ciemnych, ociekających szlamem kamieni oraz podziemny głos przekazujący jakąś informację w sposób monotonny, zagadkowy i pozbawiony sensu, dający się określić tylko jako bełkot. Dwa dźwięki powtarzane najczęściej można oddać za pomocą następujących liter: „Cthulhu" i „R'lyeh".





23 marca, jak było dalej w manuskrypcie, Wilcox się nie zjawił; po przeprowadzeniu wywiadu w miejscu zamieszkania okazało się, że zapadł na jakąś dziwną gorączkę i rodzina zabrała go do domu na Waterman Street. Krzyczał przez całą noc, budząc pozostałych artystów mieszkających w tym budynku, na przemian to tracąc świadomość, to popadając w delirium. Wuj natychmiast zatelefonował do rodziny i bacznie od tej pory obserwował ten przypadek; odwiedzał też często doktora Tobeya na Thayer Street, który opiekował się pacjentem. Rozgorączkowany umysł Wilcoxa krążył wokół jakichś dziwnych spraw, a doktor mówiąc o tym aż się wzdrygał. Były więc opowieści o jego dawnych snach, ale i o jakiejś przedziwnej wielkiej rzeczy, która przebywa na „milowych wysokościach". Nigdy nie określił wyraźnie tego obiektu, ale szalone słowa, jakie wypowiadał od czasu do czasu, powtórzone przez doktora Tobeya, przekonały profesora, że jest on identyczny jak owo nieokreślone monstrum, które chciał odtworzyć w rzeźbie podczas snu. Wzmianki o tym obiekcie, wedle doktora, były zawsze wstępem do letargu, w jaki popadał młody człowiek. Dziwna rzecz, ale jego temperatura niewiele przekraczała granice normy, natomiast stan ogólny świadczył raczej o autentycznej gorączce niż o jakimkolwiek zakłóceniu umysłowym.

2 kwietnia, około trzeciej po południu, ustąpiły wszelkie symptomy choroby Wilcoxa. Usiadł prosto na łóżku, zdziwił się swoją obecnością w domu, nieświadom zupełnie tego, co zdarzyło się we śnie czy na jawie od 22 marca. Lekarz orzekł, że stan jego zdrowia jest już dobry i Wilcox wrócił po trzech dniach do swojego mieszkania; ale też i przestał być pomocny profesorowi Angellowi. Wraz z powrotem do zdrowia zniknęły wszelkie ślady dziwnych snów i mój wuj przestał prowadzić notatki z jego nocnych wizji po tygodniu bezcelowych i nie związanych z tematem sprawozdań z najzupełniej normalnych snów.

Tu się kończyła pierwsza część manuskryptu, lecz wzmianki odnoszące się do pewnych rozproszonych zapisów dostarczyły mi dużo materiału do myślenia – w gruncie rzeczy tak dużo, że tylko wrodzony sceptycyzm, kształtujący wtedy moją filozofię, może być odpowiedzialny za ciągłą nieufność w stosunku do artysty. Wspomniane notatki były opisem snów rozmaitych osób z tego samego okresu, w którym młody Wilcox składał dziwne wizyty. Mój wuj, wydaje się, szybko rozwinął ogromny, na szeroką skalę zakrojony wywiad pośród wszystkich niemal przyjaciół, do których mógł bez posądzenia o zuchwalstwo zwrócić się z prośbą o relację z ich snów z podaniem daty co ciekawszych sennych wizji z przeszłości. Na prośbę tę reagowano w różny sposób, jednakże spotkał się ze znacznie większym odzewem niż każdy przeciętny człowiek posiadający do pomocy sekretarkę. Korespondencja w wersji oryginalnej nie zachowała się, ale jego notatki były dokładnym i naprawdę wiele znaczącym sprawozdaniem. Relacje przeciętnych ludzi ze sfer towarzyskich i biznesu – stanowiących tradycyjną „sól ziemi" Nowej Anglii – okazały się prawie zupełnym fiaskiem, jednak pojedyncze przypadki niespokojnych, acz nie sprecyzowanych impresji nocnych pojawiają się tu i ówdzie, zawsze między 23 marca a 2 kwietnia – w okresie delirium młodego Wilcoxa. Naukowcy byli trochę pod ich większym wpływem – dość niejasny opis czterech przypadków nasuwa przelotne obrazy niepokojących krajobrazów, a jeden wspomina o lęku przed czymś wykraczającym poza przyjęte granice wyobraźni.

Dopiero od artystów i poetów nadeszły pomyślne dla wuja odpowiedzi i jestem przekonany, że rozpętałaby się panika, gdyby ktoś był w stanie porównać i opublikować zanotowane uwagi. W tej jednak sytuacji, z powodu braku oryginalnych listów, uznałem, że kompilator musiał zadawać wiodące pytania albo też sam zredagował listy będące świadectwem tego, co skrycie postanowił zobaczyć. Dlatego też wciąż czułem, że Wilcox, w pewnym stopniu świadom wszystkich danych będących od dawna w posiadaniu mego wuja, okpiwał starego naukowca. Opowieści estetów stanowiły bulwersującą opowieść. Między 28 lutego a 2 kwietnia ogromna większość z nich śniła o dziwnych rzeczach, a nasilenie tych snów znacznie narastało w okresie delirium rzeźbiarza. Ponad jedna czwarta spośród tych, którzy cokolwiek donosili, opisywała sceny i dźwięki niewiele odbiegające od tych, które podawał Wilcox, a poniektórzy zwierzali się z przeszywającego ich lęku przed ogromną i jakąś niesłychaną rzeczą widzianą pod koniec snu. Jeden przypadek, szczególnie podkreślony w tym opisie, był bardzo smutny. Powszechnie znany architekt, skłaniający się ku teozofii i okultyzmowi, uległ gwałtownemu napadowi szaleństwa w okresie delirium Wilcoxa i po kilku miesiącach wyzionął ducha, wołając bez ustanku, aby go ocalono przed jakimś zbiegłym z piekieł stworem. Gdyby wuj opatrywał swe przypadki imieniem, zamiast posługiwać się tylko cyfrą, podjąłbym osobiste badania w celu potwierdzenia ich wiarygodności, bądź, do czego skłaniały mnie wówczas moje poglądy, udowodnienia fałszerstwa. Ale te były dokładnie opisane. Często zastanawiałem się, czy wszystkie osoby, które profesor wypytywał, były równie zaskoczone, jak te tu opisane. Dobrze się składa, że żadne wyjaśnienie do nich nie dotrze.

Wycinki prasowe, jak już wspomniałem, wskazywały na przypadki paniki, obłędu i ekscentryczności w danym okresie. Profesor Angell zatrudnił chyba całe biuro, bo liczba notatek była wprost niesamowita, a źródła rozproszone po całej kuli ziemskiej. Tu oto było samobójstwo nocą w Londynie: człowiek śpiący samotnie, krzyknąwszy przeraźliwie, wyskoczył przez okno. Inny wycinek cytował zaskakujący list do wydawcy gazety w Południowej Ameryce, w którym jakiś fanatyk przepowiada straszną przyszłość na podstawie makabrycznej wizji sennej. Przesłane opisy z Kalifornii przedstawiają kolonię teozofów odzianych en masse w białe szaty, dla jakiegoś chwalebnego spełniania życzeń, które nigdy się nie ziszczą, a z Indii z kolei mówią niejasno o niepokoju tamtejszych mieszkańców, jaki zauważono pod koniec marca. Na Haiti nasilają się orgie czarnoksiężników, zaś afrykańska forpoczta donosi o złowieszczych rozruchach. Amerykańscy inspektorzy na Filipinach stwierdzają, że pewne plemiona sprawiają im kłopoty w tym czasie, a nocą z 22 na 23 marca nowojorską policję atakują rozhisteryzowani

Lewantyńczycy. W zachodniej części Irlandii występują zamieszki i krążą różne legendy, natomiast pełen fantazji malarz, Ardois–Bonnot, wystawia bluźnierczy obraz „Pejzaż ze snu" na paryskim wiosennym wernisażu 1926 roku. A tak liczne kłopoty zanotowano w zakładach dla psychicznie chorych, że chyba tylko cudem lekarska korporacja nie dostrzegła dziwnego paralelizmu i nie wyciągnęła przerażających wniosków. Ogromny stos wycinków zachwiał mój racjonalizm, choć dalej byłem przekonany, że Wilcox znał już wcześniej sprawy, o jakich wspomina profesor.

II.
Opowieść inspektora Legrasse'a

Dawniejsze sprawy, z powodu których sen rzeźbiarza i jego płaskorzeźba stały się kwestią tak wielkiej wagi dla mego wuja, są tematem drugiej części obszernego manuskryptu. Okazuje się, że niegdyś profesor Angell ujrzał piekielne zarysy niesamowitego potwora, głowiąc się nad jakimiś nieznanymi hieroglifami, i usłyszał złowieszcze sylaby, które można było odtworzyć tylko jako „Cthulhu"; a wszystko w tak pełnym zamętu i strasznym powiązaniu, że trudno się dziwić, iż molestował młodego Wilcoxa pytaniami i domagał się szczegółowych danych.

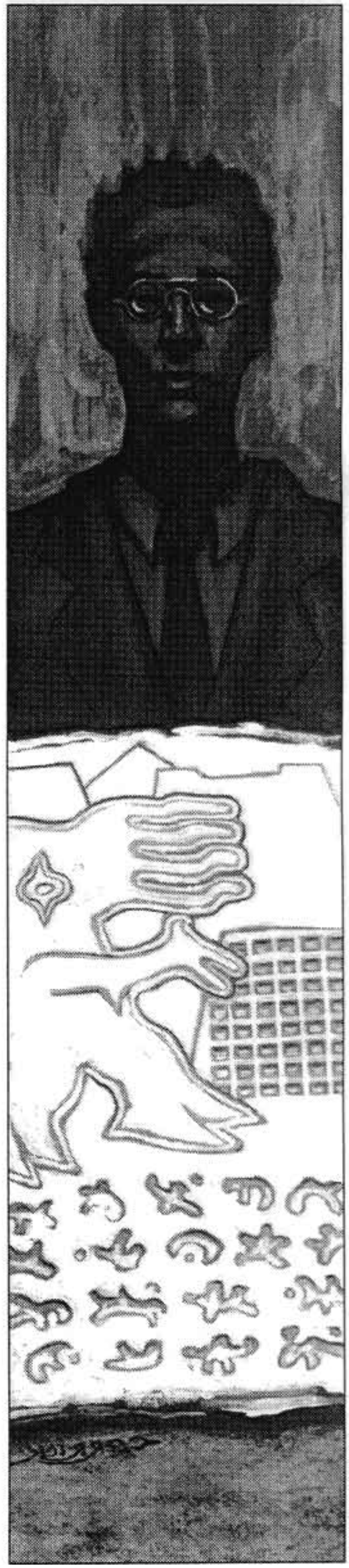
To wcześniejsze zdarzenie miało miejsce w 1908 roku, siedemnaście lat temu, podczas dorocznego zebrania Stowarzyszenia Amerykańskich Archeologów w St. Louis. Profesor Angell, stosownie do swego autorytetu i osiągnięć naukowych, spełniał czołową rolę we wszystkich rozważaniach, był też jednym z pierwszych, do którego zgłosiło się kilka osób spoza stałego grona, jako do wybitnego przedstawiciela świata naukowego, z prośbą o prawidłową odpowiedź na ich pytania i fachowe rozwiązanie nurtujących ich problemów.

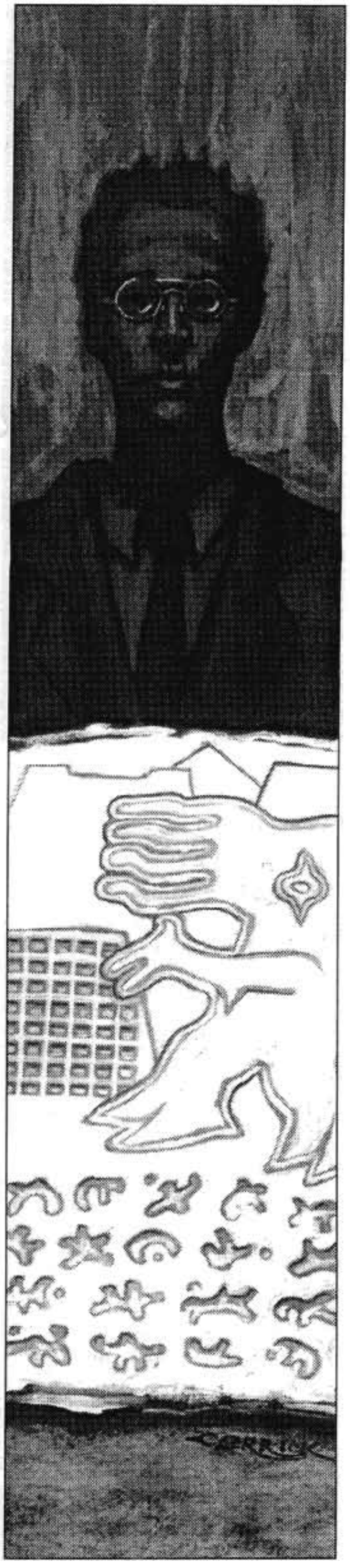
Głównym przedstawicielem grona outsiderów, który zresztą wkrótce stał się centralnym obiektem zainteresowania całego zgromadzenia, był mężczyzna w średnim wieku, o dość pospolitym wyglądzie, który przyjechał aż z Nowego Orleanu, aby zdobyć pewne informacje, raczej szczególnej natury, nieosiągalne w żadnym z lokalnych źródeł. Nazywał się John Raymond Legrasse i był inspektorem policji. Powodem tej wizyty, groteskową, budzącą odrazę i niewątpliwie bardzo starą kamienną statuetkę, której pochodzenia nie był w stanie ustalić.

Trudno przypuszczać, aby inspektor Legrasse interesował się choćby w najmniejszym stopniu archeologią. Wręcz przeciwnie, jego pragnienie, aby wyjaśnić tę zagadkę, miało charakter czysto profesjonalny. Statuetka, bożek, fetysz, cokolwiek to było, została znaleziona kilka miesięcy temu w lasach rosnących na moczarach na południe od Nowego Orleanu podczas obławy na czarnoksiężników, którzy mieli odbywać tam swoje sabaty; tak niezwykłe i tak niesamowite były obrzędy związane z tą statuetką, że policja nie miała wątpliwości, iż natknęła się na jakiś tajemniczy kult, zupełnie nieznany i o wiele bardziej szatański niż wszelkie znane dotąd, najbardziej mroczne kulty szamanów afrykańskich. O jej pochodzeniu, poza chaotycznymi i wprost niewiarygodnymi opowieściami, jakie z trudem wydobyto od schwytanych członków zgromadzenia, nie dowiedziano się absolutnie niczego; stąd usilne dążenie policji, aby nauka o starożytności pomogła zidentyfikować ten przerażający symbol i przyczynić się do wyśledzenia kultu aż po samo jego źródło.

Inspektor Legrasse nie spodziewał się, że statuetka wywoła aż taką sensację. Jedno spojrzenie wystarczyło, aby wszyscy zebrani tam ludzie nauki popadli w stan euforycznego podniecenia; stłoczyli się wokół niego, by przyjrzeć się maleńkiej statuetce, której niepojęta osobliwość i autentyczny powiew najbardziej odległej starożytności otwierały zupełnie nieznane możliwości. Żadna ze sławnych szkół rzeźbiarskich nie potrafiła rzucić światła na ten niesamowity przedmiot, a jednak na jego zielonkawej powierzchni, z nieznanego kamienia, były wyryte ślady setek, a nawet tysięcy lat.

Figurka, która zaczęła przechodzić z rąk do rąk dla dokładniejszych oględzin, miała około siedmiu, może nawet ośmiu cali wysokości i została wykonana w sposób mistrzowski i wysoce artystyczny. Przedstawiała potwora o niewyraźnych antropoidalnych kształtach, głowie ośmiornicy i twarzy pełnej macek, tułowiu gąbczastym i pokrytym łuskami, ogromnych szponach na przednich i tylnych łapach i długich, wąskich skrzydłach z tyłu. Zdawała się zionąć przerażającą i jakąś nienaturalną złośliwością, była jakby trochę wypukła, i korpulentna. Osadzona została na kwadratowym bloku albo postumencie pokrytym nieczytelnymi znakami. Końce skrzydeł dotykały tylnego brzegu podstawy, podczas gdy długie, zakrzywione szpony skrzyżowanych i podkurczonych zadnich nóg obejmowały brzeg od przodu i sięgały, jedną czwartą długości, pod spód podstawy. Głowa wyrastająca jakby z nóg, była pochylona do przodu, tak że koniuszki czułek na twarzy ocierały się o wielkie przednie szpony obejmujące podkurczone i uniesione kolana. Statuetka wyglądała jak żywa i tym bardziej budziła lęk, że jej pochodzenie było tak całkowicie nieznane. Nie ulegało wątpliwości, że jej wiek był nieogarniony; nawet w najdrobniejszym szczególe nie wykazywała związku z żadnym rodzajem sztuki przynależnym do młodej cywilizacji – a właściwie do żadnej cywilizacji znanej na tym świecie. Nawet tworzywo, z którego została wykonana, było tajemnicze, ponieważ miękki, zielonoczarny kamień ze złocistymi i opalizującymi cętkami i prążkami nie przypominał żadnego znanego w geologii czy mineralogii kamienia. Znaki na podstawie były równie zaskakujące i nie do odczytania; nikt spośród obecnych, choć zgromadziła się reprezentacja ekspertów w tej dziedzinie z połowy świata, nie potrafił znaleźć choćby najmniejszego podobieństwa do jakichkolwiek znanych im, nawet najstarszych języków. Znaki te, podobnie jak sama statuetka i materiał, z którego została wykonana, przynależały do jakichś bardzo odległych czasów, nieznanych rodzajowi ludzkiemu; sugerowały, napełniając grozą, ogromnie dawne i bezbożne życie, w którym nasz świat i nasze wyobrażenia nie mają żadnego udziału.





A jednak, kiedy członkowie tego zgromadzenia potrząsali głowami jeden po drugim i przyznawali zgodnie, że nie potrafią rozwikłać problemu inspektora, znalazł się ktoś, komu wydawało się, że chyba wie co nieco o tej przerażającej statuetce i piśmie na postumencie, po czym z pewnym onieśmieleniem opowiedział dziwną historię. Był to William Channing Webb, profesor antropologii w Princeton University, badacz naukowy raczej mało znany.

Profesor Webb został zaangażowany czterdzieści osiem lat temu jako członek wyprawy badawczej do Grenlandii i Islandii w poszukiwaniu pewnych napisów runicznych, których jednak nie udało mu się odnaleźć; a daleko na zachodnim brzegu Grenlandii natknął się na niezwykłe plemię czy też kult zdegenerowanych Eskimosów, odprawiających dziwne obrzędy ku czci szatana, a już szczególnie zmroziła go ich pełna premedytacji i odrażająca żądza krwi. Była to religia, o której inni Eskimosi raczej mało wiedzieli, a na którą reagowali jedynie wzruszeniem ramion mówiąc, że pochodzi z okresu bardzo dawnych eonów, jeszcze przed stworzeniem świata. Oprócz potwornych obrzędów i ofiar składanych z ludzi odprawiali jakieś niesamowite, odziedziczone po przodkach rytuały, przeznaczone dla nadrzędnego, starszego diabła albo tornasuka; z tych rytuałów profesor Webb sporządził fonetyczny zapis słuchając wiekowego angekoka albo duchownego–czarownika, odtworzywszy te dźwięki za pomocą rzymskich liter w miarę możności jak najdokładniej. Teraz jednak największe znaczenie miał bożek, którego w tym kulcie otaczano czcią i wokół którego wykonywano tańce, gdy zorza polarna wznosiła się wysoko nad okryte lodem skalne urwiska. Była to, jak stwierdził profesor, bardzo prymitywnie wykonana kamienna płaskorzeźba, a na niej szkaradny obraz i jakieś tajemnicze pismo. Zgodnie z tym, co zapamiętał, przypominała w ogólnych zarysach tego właśnie leżącego teraz przed zebranymi potwora.

Powyższe dane, przyjęte przez członków zgromadzenia z największym zdumieniem i powątpiewaniem, wzbudziły jeszcze większe zainteresowanie inspektora Legrasse; zasypał profesora pytaniami. Mając zanotowany i przepisany tekst rytuału czarowników na moczarach, których jego ludzie aresztowali, zwrócił się z prośbą do profesora, aby przypomniał sobie możliwie najdokładniej sylaby, jakie zapisał wśród diabolicznych Eskimosów. Nastąpiły teraz wyczerpujące porównania szczegółów, po czym zapanował moment naprawdę przerażającej ciszy, kiedy zarówno detektyw, jak i naukowiec ustalili identyczną zgodność frazy obu diabelskich rytuałów odległych od siebie o taki szmat świata. To, co w istocie zarówno eskimoscy czarownicy, jak i kapłani na moczarach w Luizjanie śpiewali maleńkim bożkom, tak się mniej więcej przedstawiało – poszczególne słowa można było odgadnąć na podstawie przerw ustalonych tradycyjnym zwyczajem w śpiewanej frazie:

Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagi fhtagn

Legrasse miał w tym względzie przewagę nad profesorem Webbem, ponieważ kilku z jego więźniów przekazało mu znaczenie tej frazy, zgodnie z wyjaśnieniem, jakie otrzymali od starszych celebrantów. Tekst brzmiał mniej więcej tak:

W tym domu w R'lyeh czeka w uśpieniu zmarły Cthulhu.

Teraz inspektor Legrasse na usilne nalegania zebranych zaczął opowiadać możliwie najdokładniej o swojej przeprawie z czcicielami bożka na moczarach; była to opowieść, do której mój wuj, jak się zdołałem zorientować, przywiązywał szczególną wagę. Graniczyła ona z najdzikszymi mrzonkami mitomana i teozofa i ujawniała zadziwiający stopień kosmicznej wyobraźni pośród takich mieszańców krwi i pariasów, po których najmniej można się było tego spodziewać.

1 listopada 1907 roku nowoorleańska policja otrzymała pilne wezwanie na tereny moczarów i lagun, znajdujące się na południu. Tamtejsi osadnicy, w większości prymitywni, ale prostoduszni potomkowie Lafitte'ów, żyli w panicznym lęku przed czymś nieznanym, co zakradło się do nich nocą. Były to niewątpliwie praktyki czarnoksięskie, ale z takim okropieństwem jeszcze się dotychczas nie spotkali; kilka ich kobiet i kilkoro dzieci zniknęło w momencie, gdy rozległo się złowieszcze bicie bębna w głębi mrocznych, nawiedzonych lasów, do których nie zaglądał żaden z okolicznych mieszkańców. Dochodziły stamtąd oszalałe krzyki, jęki udręczonych i zawodzenia mrożące krew w żyłach, pojawiły się też roztańczone, diabelskie płomienie; zastraszony posłaniec powiedział, że przekracza to już wytrzymałość miejscowej ludności.

Tak więc grupa dwudziestu policjantów w dwóch wozach i automobilu wyruszyła późnym popołudniem z roztrzęsionym posłańcem jako przewodnikiem. Na końcu przejezdnej drogi wysiedli i dalej brnęli już pieszo pokonując całe mile w milczeniu pośród przerażających cyprysowych lasów, do których dzień nigdy nie zaglądał. Paskudne korzenie i zwisające złowieszczo pętle hiszpańskiego mchu zagradzały im przejście, a co pewien czas zwalisko wilgotnych kamieni albo szczątki zmurszałego muru będące przypomnieniem, jak schorzałe jest to miejsce, potęgowały nastrój grozy, którą budziło każde zniekształcone drzewo i każda kępa porosła grzybami. W końcu wyłoniło się przed nimi osiedle bezładnie rozproszonych ubogich chat; rozhisteryzowani mieszkańcy wybiegli i zgromadzili się wokół migocących latarek. Gdzieś daleko rozlegało się ledwo słyszalne stłumione bicie w bębny; co pewien czas, wraz z powiewem wiatru, dobiegał ścinający krew w żyłach krzyk. Poprzez jasne poszycie, spoza bezkresnych ścieżek lesistej nocy zdawało się przenikać czerwonawe światło. Mieszkańcy tej osady drżeli na myśl, że muszą pozostać sami, i każdy z nich zalękniony, kategorycznie odmawiał, aby się zbliżyć choćby na krok w stronę tego diabelskiego miejsca obrzędów, wobec tego inspektor Legrasse wraz z dziewiętnastoma kolegami zapuścił się bez przewodnika w czarne sekrety koszmaru, z jakim jeszcze się w życiu żaden z nich nie zetknął.

Teren, na który wkroczyła policja, miał z dawna ustaloną złą reputację, był absolutnie nieznany, bo nie dotknęła go stopa białego człowieka. Krążyły legendy o tajemniczym jeziorze, którego nie ujrzał jeszcze żaden śmiertelnik, a w którym mieszka ogromny, biały, polipowaty

stwór o błyszczących ślepiach; tubylcy szeptali, że czarty o skrzydłach nietoperza wylatują z jam w głębi ziemi, aby oddawać mu cześć o północy. Powiadali, że przebywał tam jeszcze przed d'Ibervillem, przed La Sallem, przed Indianami, nawet już wtedy, kiedy w lasach nie było ani zwierząt, ani ptaków. Była to zmora nocna, a zobaczyć ją – znaczyło umrzeć. Prześladowała jednak ludzi w snach, wiedzieli więc o niej wystarczająco dużo, aby się trzymać z daleka. Orgia czarowników odbywała się teraz na samym krańcu tego odrażającego terenu, co było już wystarczająco okropne; miejsce odprawiania czarów przerażało tubylców bardziej niż wstrząsające odgłosy i same wydarzenia.

Tylko poezja albo obłęd mogły usprawiedliwić wrzaski, jakie docierały do ludzi Legrasse'a, kiedy brnęli poprzez czarne grzęzawisko w kierunku czerwonego blasku i przytłumionego bicia w bębny. Istnieją odgłosy właściwe ludziom i właściwe zwierzętom; straszne jednak są one wtedy, gdy słyszymy głosy ludzkie, a zdają się je wydawać jakieś bestie. Zwierzęca furia i wyuzdana orgia wzbijały się do demonicznych wyżyn, przecinane wyciem i skrzeczącym wrzaskiem najwyższej ekstazy, która wybuchała i wibrowała w tym spowitym nocą lesie niczym złowroga burza dobywająca się z piekielnych głębi. Od czasu do czasu słabsze sterowane zawodzenie cichło i to, co zdawało się być dobrze wyćwiczonym chórem ochrypłych głosów, przeradzało się w przyśpiewkę, w której rozbrzmiewała ta ohydna fraza czy też rytuał:

Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagi fhtagn.

Kiedy dotarli do miejsca, w którym drzewa się przerzedzały, natknęli się na prawdziwe widowisko.

Czterech spośród ludzi Legrasse'a cofnęło się, jeden zemdlał, a dwaj, pod wpływem doznanego wstrząsu, wydali z siebie przeraźliwy krzyk, który na szczęście zagłuszyła rozszalała kakofonia orgii. Legrasse chlusnął bagnistą wodą w twarz omdlałego policjanta, po czym wszyscy stanęli dygocąc, niemal zahipnotyzowani strasznym widowiskiem.

W naturalnej przesiece, jaką było bagnisko, widniała porosła trawą wyspa wielkości około akra, bez drzew i w miarę sucha. Na niej to właśnie podskakiwała i wiła się horda ludzkich potworów, jeszcze bardziej niesamowita niż na obrazach Sime'a czy Angaroli. Naga gromada hybrydów ryczała, wyła i spazmatycznie wyginała się wokół ogromnego ognia w kształcie pierścienia; gdy rozchylała się zasłona dymu, ukazywał się stojący w samym środku ogniska wielki granitowy monolit, wysoki na jakieś osiem stóp; na jego wierzchołku spoczywała absurdalnie mała i dziwacznie wyrzeźbiona statuetka. Z szerokiego kręgu dziesięciu platform rozstawionych w regularnych odstępach wokół spowitego ogniem monolitu zwisały głową w dół ciała owych mieszkańców osady, którzy zniknęli. Pośrodku tego właśnie kręgu stojący kołem wierni skakali i ryczeli, przesuwając się w prawo w bezustannych bachanaliach pomiędzy kręgiem ciał i płonącym ogniskiem.

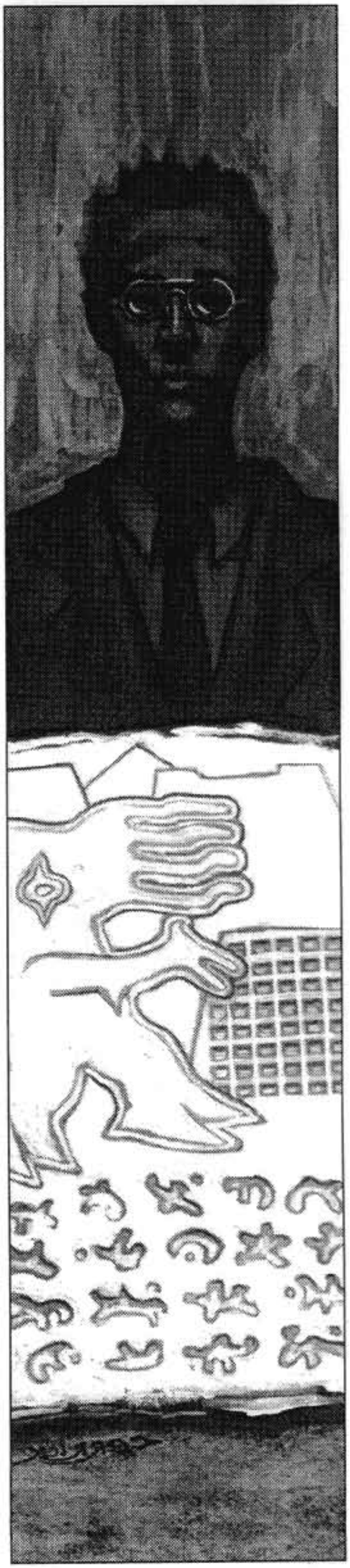
Może zadziałała tu wyobraźnia, a może rozbrzmiewające echo, ale jeden spośród członków wyprawy, Hiszpan, ogromnie podekscytowany, twierdził, że słyszał w dali, w głębi nie objętego blaskiem ognia lasu starych legend i koszmaru, odzew na odprawiany obrzęd. Z człowiekiem tym, który nazywał się Joseph D. Galvez, spotkałem się potem i rozmawiałem; okazał się roztargniony i skłonny do bujnej fantazji. W swoich rozważaniach sięgał nawet tak daleko, że wspominał coś o cichym trzepocie wielkich skrzydeł, o błyszczących oczach i ogromnej białej masie przeświturającej spoza odległych drzew – myślę jednak, że nasłuchał się zbyt wielu tubylczych zabobonów.

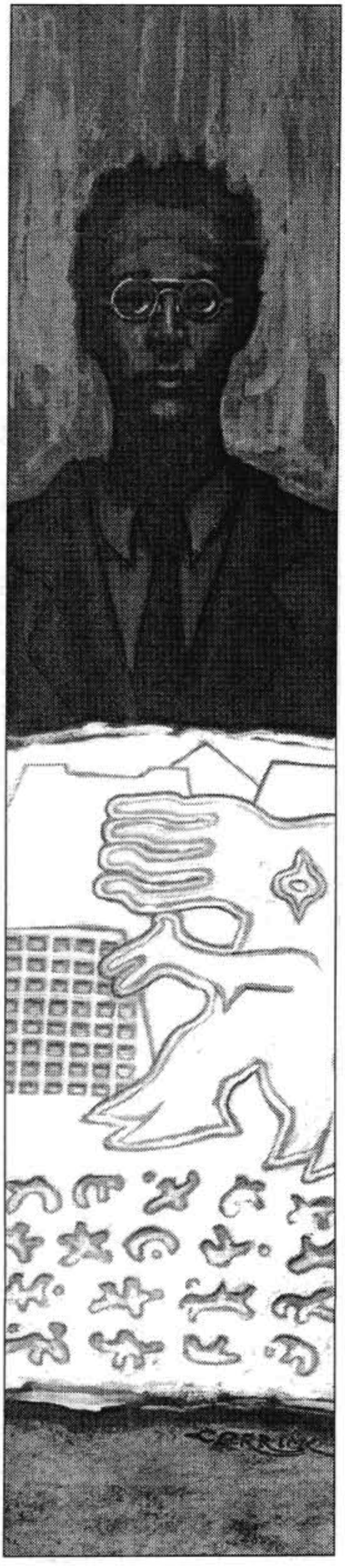
Chwila przerażającego milczenia, jakie ogarnęło ludzi Legrasse'a, nie trwała jednak długo. Pobudził ich obowiązek; choć w tym tłumie celebrantów było około stu mieszańców krwi, policjanci zaopatrzeni w broń rzucili się bez wahania na to budzące wstręt zgromadzenie. Przez pięć minut trwał zgiełk i chaos nie do opisania. Padały oszalałe ciosy, strzały, tłum rozproszył się na wszystkie strony: w końcu jednak Legrasse zdołał się doliczyć około czterdziestu siedmiu ponurych jeńców, którym natychmiast kazał się ubrać i ustawić w szeregu pomiędzy dwoma rzędami policjantów. Pięciu spośród wyznawców tego obrzędu zostało zabitych, dwóch ciężko rannych ich towarzysze nieśli na zaimprowizowanych noszach. Legrasse ostrożnie zdjął z monolitu rzeźbę i zabrał ją ze sobą.

Po bardzo forsownej i nużącej podróży jeńcy zostali przesłuchani na posterunku i okazało się, że wszyscy są ogromnie prymitywnymi mieszańcami krwi i objawiają zaburzenia umysłowe. W większości byli to marynarze, Murzyni i Mulaci, głównie z Indii Zachodnich albo portugalskiej Brava z wysp Cape Verde; wykonywali czarnoksięskie praktyki oddając się heterogenicznemu kultowi. Jednakże już po zadaniu im kilku pytań stało się oczywiste, że zachodzi tu zjawisko o wiele głębsze i starsze niż murzyński fetyszyzm. Choć tak zwyrodniali i ignoranccy, obstawali ze zdumiewającą konsekwencją przy przewodniej idei swojej szkaradnej wiary.

Czcili, jak sami powiadali, Wielkie Dawne Bóstwa, które żyły przed wiekami, kiedy to jeszcze nie było ludzi, a które przybyły do tego młodego świata prosto z nieba. Teraz już ich tutaj nie ma, są głęboko pod ziemią i pod dnem oceanów; ale ich ciała zwierzyły swoje tajemnice pierwszemu człowiekowi podczas snu i on to właśnie stworzył kult, który nigdy nie zaniknie. To właśnie ich kult, który, jak twierdzili jeńcy, zawsze istniał i będzie istniał, skrywany na dalekich pustkowiach i w mrocznych zakątkach świata, dopóki wielki Cthulhu nie powstanie ze swego spowitego mrokiem domu w potężnym mieście R'lyeh znajdującym się pod wodą i nie obejmie znowu władzy nad światem. Pewnego dnia, kiedy gwiazdy będą gotowe, rozlegnie się jego wołanie, a tajemniczy kult będzie trwał w oczekiwaniu na jego wyzwolenie.

Do tego czasu nic więcej nie wolno mówić. Jest to tajemnica, której nie zdołają wyjawić żadne tortury. Ludzkość nie jest sama pośród wszystkich rzeczy na ziemi, których jesteśmy świadomi, bowiem z ciemności przybywają cienie i nawiedzają swoich wiernych. Nie są to jednak





Wielkie Bóstwa. Człowiek ich jeszcze nie widział. Wyrzeźbione bóstwo to wielki Cthulhu, ale nikt nie potrafiłby powiedzieć, czy tak właśnie owe bóstwa wyglądają. Nikt też nie potrafiłby teraz odczytać starego napisu, ale słowa te zostały kiedyś wypowiedziane. Słowa nucone podczas obrzędu nie są tajemnicą – nigdy jednak nie mówi się ich głośno, tylko szeptem. A znaczą: „W tym domu w R'lyeh czeka w uśpieniu zmarły Cthulhu".

Tylko dwaj jeńcy okazali się na tyle zdrowi na umyśle, aby ich można było powiesić, pozostałych przekazano do różnych zakładów psychiatrycznych. Wszyscy wyparli się udziału w morderstwie podczas obrzędów i twierdzili, że ludzie ci zostali zabici przez Bóstwa o Czarnych Skrzydłach. które przybyły do nich ze swej siedziby pośród nawiedzonych lasów. Jednakże żadnego sensownego zeznania nie dało się wydobyć informacji o tych tajemniczych sprzymierzeńców. Jedynie od bardzo wiekowego Metysa nazwiskiem Castro policja zdołała co nieco wyciągnąć, on zaś utrzymywał. że zawijał do różnych dziwnych portów i tam rozmawiał z nieśmiertelnymi wodzami kultu, żyjącymi pośród gór w Chinach.

Stary Castro pamiętał fragmenty strasznych legend, które podważały teorie teozofów i dowodziły, że zarówno świat, jak i człowiek istnieją od niedawna i są rzeczywiście zjawiskiem przemijającym. Były eony, podczas których inne Rzeczy panowały na ziemi i miały swoje wielkie miasta. Pozostałości tych Rzeczy – jak oświecili go nieśmiertelni Chińczycy – można jeszcze teraz spotkać w postaci gigantycznych skał na wyspach Pacyfiku. Zmarły one przed wieloma wiekami, nim jeszcze nastał człowiek, są jednak sposoby, za pomocą których można je przywrócić do życia, kiedy gwiazdy osiągną właściwe położenie w cyklu wieczności: Przybyły z gwiazd i sprowadziły ze sobą swoje wizerunki.

Te Wielkie Stare Bóstwa, wyjaśniał dalej Castro, nie miały ciała ani krwi. Posiadały kształt – czyż nie świadczył o tym ten posążek? – ale nie były zbudowane z materii. Kiedy gwiazdy ustawią się we właściwej pozycji, Bóstwa będą mogły wędrować poprzez niebo ze świata do świata; zaś póki gwiazdy nie mają odpowiedniej konfiguracji, Bóstwa nie mogą żyć. Ale choć teraz nie żyją, to naprawdę nie umierają nigdy. Spoczywają w kamiennych domach w swoim wielkim mieście R'lyeh, zabezpieczone czarami potężnego Cthulhu do czasu chwalebnego zmartwychwstania, kiedy to gwiazdy i ziemia będą znowu gotowe na ich przyjęcie. Wtedy jednak jakaś siła z zewnątrz musi przyczynić się do ich uwolnienia. Czary, dzięki którym istnieją, jednocześnie powstrzymują je od poruszania się, mogą więc tylko leżeć rozbudzone w ciemności i rozmyślać przez całe miliony upływających lat. Wiedzą o wszystkim, co się dzieje we wszechświecie, bowiem porozumiewają się za pomocą przekazywanych myśli. Nawet teraz rozmawiają ze sobą w swoich grobowcach. Kiedy po nieprzeliczonych wiekach chaosu nastali pierwsi ludzie, Wielkie Stare Bóstwa przemówiły do najwrażliwszych spośród nich kształtując ich sny, bo tylko tą drogą ich język mógł dosięgnąć cielesnych ssaków.

– Wtedy to właśnie – wyjawił szeptem Castro – pierwsi ludzie stworzyli kult małych bożków, które pokazały im Wielkie Stare Bóstwa; bożki zostały sprowadzone na ziemię w tajemniczych wiekach wprost z mrocznych gwiazd. Ten kult nie zaniknie, dopóki gwiazdy nie zajmą właściwego miejsca, a tajemni kapłani nie wyzwolą wielkiego Cthulhu z grobu, aby przywrócił do życia swoich podwładnych i objął panowanie na ziemi. Czas ten łatwo będzie rozpoznać, ponieważ ludzie staną się podobni do Wielkich Starych Bóstw; wolni i swobodni, poza zasięgiem dobra i zła, odrzucą wszelkie prawa i zasady moralne, będą krzyczeć, zabijać i pławić się w radości. Wyzwolone Stare Bóstwa nauczą ludzi, jak krzyczeć, jak zabijać, jak radować się i bawić, a cała ziemia rozgorzeje ofiarą całopalną ekstazy i wolności. Tymczasem jednak ich kult, wyrażany w odpowiednich obrzędach, musi ożywiać pamięć tych dawnych zwyczajów i duchów, zapowiadając ich powrót na ziemię.

Dawniej ludzie porozumiewali się w snach ze Starymi Bóstwami spoczywającymi w grobach, ale potem coś się stało. Wielkie kamienne miasto R'lyeh, wraz z monolitami i grobowcami, skryło się pod falami; głębokie wody, pełne pierwotnej tajemnicy, przez które nawet myśl nie może przeniknąć, odcięły wszelki z nimi kontakt. Jednakże pamięć nigdy nie ginie, a wielcy kapłani twierdzą, że miasto znowu się wyłoni, gdy gwiazdy zajmą prawidłową pozycję. Wtedy wynurzą się z głębi ziemi czarne duchy, pokryte pleśnią i widmowe, pełne tajemnych wieści nagromadzonych w otchłaniach pod niedostępnym dnem oceanów. O nich jednak stary Castro nie miał odwagi mówić. Natychmiast przerwał swą opowieść i żadne perswazje ani też prośby nie zdołały go nakłonić do kontynuowania tego tematu. O rozmiarach Starych Bóstw nawet słowem nie chciał wspomnieć. Wyjawił tylko, że główny ośrodek kultu znajduje się, jak przypuszczał, pośród nieprzebytych arabskich pustyni, gdzie Irem, miasto Pillarów, spoczywa ukryte i nietknięte. Kult ten nie ma żadnego związku z europejskim kultem czarownic i jest znany wyłącznie członkom tego ugrupowania. Żadna książka na świecie nawet o nim nie wspomina, choć nieśmiertelni Chińczycy twierdzą, że są dwie wzmianki w „Necronomiconie" szalonego Araba, Abdula Alhazreda, które wtajemniczeni mogliby odczytać dowolnie, zwłaszcza ten często dyskutowany kuplet:

> Nie jest umarłym ten, który może spoczywać wiekami.
> Nawet śmierć może umrzeć wraz z dziwnymi eonami.

Legrasse, mocno poruszony i z lekka oszołomiony, na próżno wypytywał o historyczną przynależność tego kultu. Castro, oczywiście, wyznał prawdę, kiedy powiedział, że jest to głęboka tajemnica. Uczeni z Tulane University nie potrafili rzucić żadnego światła ani na kult, ani na ten posążek, wobec tego detektyw przybył do najwyższych autorytetów w kraju i usłyszał niewiele więcej poza grenlandzką opowieścią profesora Webba.

Gorączkowe zainteresowanie, jakie wzbudziła wśród zebranych opowieść Legrasse'a, a także przywieziona przez niego statuetka, znalazło odbicie w korespondencji poszczególnych uczestników zebrania; natomiast w oficjalnej publikacji stowarzyszenia niewiele wzmiankowano na ten temat. Ostrożność zawsze cechuje tych, którym zdarza się zetknąć z szarlatanerią i czarami. Legrasse wypożyczył na pewien czas statuetkę profesorowi Webbowi, który jednak wkrótce zmarł. Została zwrócona Legrasse'owi i wciąż znajduje się w jego posiadaniu, a niedawno miałem nawet możność ją sobie obejrzeć. Jest rzeczywiście potworna i bez wątpienia podobna do rzeźby młodego Wilcoxa.

Nie dziwię się, że opowieść rzeźbiarza tak bardzo wzburzyła mego wuja, bo przecież znał już relację Legrasse'a. Można sobie wyobrazić, jakie myśli wzbudziło w nim to, co usłyszał od wrażliwego młodego człowieka, który ujrzał we śnie nie tylko samą figurkę i dokładny zapis hieroglifami, jak na statuetce znalezionej na bagnach i na grenlandzkiej diabelskiej płaskorzeźbie, ale jeszcze na dodatek usłyszał wyraźnie co najmniej trzy słowa formuły wymówionej przez eskimoskich wyznawców kultu w Luizjanie. Wydaje się więc najzupełniej oczywiste, że profesor Angell z miejsca zainteresował się tą sprawą i chciał ją poznać jak najdokładniej; ja jednak w głębi ducha podejrzewałem, że młody Wilcox gdzieś usłyszał o tym kulcie i po prostu zmyślał opowieści o swoich snach, aby kosztem mego wuja podtrzymać tę tajemnicę. Zgromadzone wycinki z gazet i opowieści o różnych snach były dość przekonującym świadectwem; jednakże mój racjonalny umysł i niezwykłość całej tej sprawy skłoniły mnie do wyciągnięcia wniosków, które wydały mi się najrozsądniejsze. Tak więc, po dokładnym zapoznaniu się z manuskryptem i zestawieniu go z teozoficznymi i antropologicznymi notatkami, a także z opowieścią Legrasse'a, odbyłem podróż do Providence, żeby zobaczyć się z rzeźbiarzem i powiedzieć mu kilka słów prawdy o tym, że tak bez ogródek okpił uczonego i starego człowieka.

Wilcox nadal mieszkał sam w budynku Fleur-de-Lys na Thomas Street, będącym szkaradną wiktoriańską imitacją siedemnastowiecznej bretońskiej architektury, który ozdobionym stiukami frontonem puszył się wśród pięknych domów w stylu kolonialnym położonych na wzgórzu i zażywał cienia pod najwspanialszą w Ameryce georgiańską strzelistą wieżą. Zastałem go przy pracy i z miejsca zorientowałem się po rozrzuconych we wszystkich pokojach rzeźbach, że mam do czynienia z autentycznym i wybitnym talentem. Jestem przekonany, że kiedyś zyska rozgłos jako jeden z największych dekadentów: teraz wyraża się w glinie, ale kiedyś w przyszłości ujawni w marmurze wszystkie te mary nocne i twory fantazji, które Arthur Machen pokazuje w swojej prozie, a Clark Ashton Smith w poezji i malarstwie.

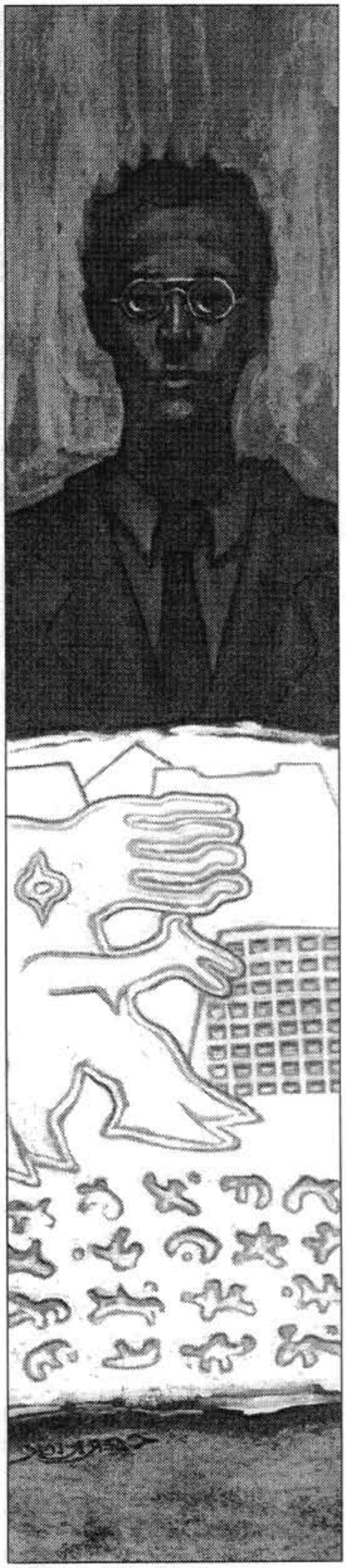
Ciemny, drobny, niedbale ubrany, ledwie obrócił się słysząc pukanie i spytał, czego sobie życzę, nawet nie z zaciekawieniem; mój wuj wzbudził w nim ciekawość wypytując tak dociekliwie o jego sny, ale nigdy nie wyjawił mu przyczyny swojego zainteresowania. Ja również nie przyczyniłem się do wzbogacenia jego wiedzy w tym zakresie i starałem się, zachowując pozory, jak najwięcej z niego wyciągnąć.

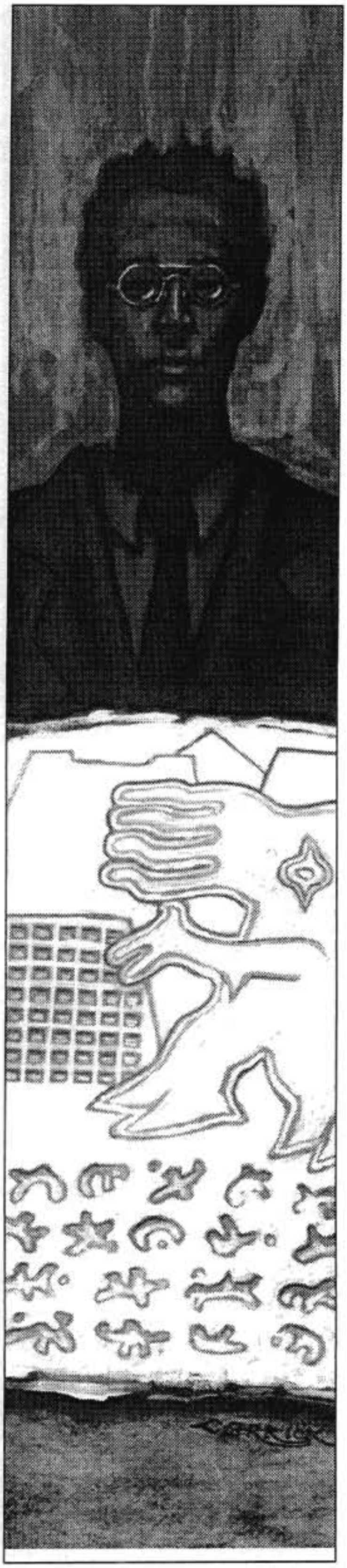
Szybko zorientowałem się, że opowieści o jego snach były naprawdę szczere i nie budzące wątpliwości. To właśnie one i wciąż jeszcze żywe ich wspomnienia wywarły wpływ na całą jego dalszą twórczość; pokazał mi statuetkę będącą wytworem schorzałej wyobraźni, której zarysy, świadczące o sile ciemnych mocy, głęboko mną wstrząsnęły. Nie przypominał sobie, aby kiedykolwiek przedtem widział taki przedmiot, znany mu był tylko ze snu, a jego ręce kształtowały go bezwiednie. Był to bez wątpienia potwór z jego majaczeń sennych. Nie ulegało wątpliwości, że nie miał najmniejszego pojęcia o kulcie, otoczonym tak ścisłą tajemnicą, może jedynie wuj uchylił rąbka tajemnicy surowo strzeżonej w jego katechizmie; znowu więc zacząłem się zastanawiać, w jaki sposób zostały mu przekazane tak niesamowite wrażenia.

Mówił o swoich snach dziwnie poetyckim stylem; ze straszliwą wyrazistością zobaczyłem ociekające wodą miasto Cyklopów zbudowane z oślizgłego zielonego kamienia – którego wymiary geometryczne, jak Wilcox dość osobliwie zaznaczał, były nieprawidłowe – i słyszałem w przerażającym oczekiwaniu nieustanne, półprzytomne wołanie z podziemi: „Cthulhu fhtagn", „Cthulhu fhtagn".

Słowa te stanowiły część strasznego rytuału, który mówił o sennym czuwaniu zmarłego Cthulhu w kamiennej krypcie w mieście R'lyeh, co mną wstrząsnęło do głębi mimo tak racjonalnego stosunku do tej sprawy. Byłem przekonany, że musiał przypadkiem usłyszeć kiedyś o tym kulcie i wkrótce zapomniał o tym, pogrążony w powodzi równie niesamowitej lektury i własnej wyobraźni. Potem, przy jego wzmożonej wrażliwości, znalazło to podświadomy odzew w snach, w płaskorzeźbie i w tej potwornej statuetce, którą trzymałem teraz w rękach; jeśli było to pewnego rodzaju oszukaństwo w stosunku do mego wuja, to najzupełniej niewinne. Ten młody człowiek, chwilami trochę afektowany, chwilami wykazujący brak dobrych manier, nie budził mojej sympatii; ale nie mogłem mu odmówić ani talentu, ani uczciwości. Rozstałem się z nim przyjaźnie, życząc mu sukcesu, na jaki zasługiwał jego talent.

Sprawa tego kultu wciąż mnie fascynowała i chwilami snuły się przede mną wizje mojej własnej sławy, związanej z badaniem źródeł jego pochodzenia i wszelkich z nim związków. Wybrałem się więc do Nowego Orleanu, rozmawiałem z Legrasse'em i innymi uczestnikami dawnej obławy na czarnoksiężników, zobaczyłem tę straszną statuetkę, a nawet miałem możność zadać kilka pytań schwytanym jeńcom przebywającym jeszcze w więzieniu. Stary Castro, niestety, zmarł przed kilkoma laty. Wszystko, co usłyszałem z pierwszej ręki, choć nie było w tym nic więcej ponad to, co mój wujek tak szczegółowo potwierdził w swoich zapisach, na nowo obudziło moje zainteresowanie; czułem, że odkryłem ślad prawdziwej, tajemnej i bardzo starej religii, dzięki czemu mogę się stać sławnym antropologiem. Mój stosunek do tej sprawy miał w dalszym ciągu podłoże materialistyczne





i pragnąłem, aby nadal taki pozostał, a zbieżność sprawozdań ze snów i wycinków zebranych przez profesora Angella przyjmowałem z niewytłumaczalną przekorą.

Jak już wspomniałem, zacząłem podejrzewać, a teraz mogę już powiedzieć, że wiem na pewno, iż mój wuj nie zmarł śmiercią naturalną. Przewrócił się na wąskiej dróżce prowadzącej przez wzgórze ze starej przystani wkrótce po przypadkowym zderzeniu się z jakimś murzyńskim marynarzem. Nie zapomniałem o obławie w Luizjanie na marynarzy, którzy byli wyznawcami tego kultu, i nie zdziwiłbym się, gdybym się dowiedział o ich skrytych metodach i zatrutych igłach, równie bezlitosnych i znanych od najdawniejszych czasów, jak wszystkie tajemnicze obrzędy i wierzenia. To prawda, że Legrasse'a i jego ludzi pozostawiono w spokoju, ale w Norwegii pewien marynarz, który dużo widział, nie żyje. Czyżby dogłębne badania prowadzone przez mego wuja, po zapoznaniu się z relacjami rzeźbiarza, dotarły do złowieszczych uszu? Wydaje mi się, że profesor Angell zmarł, ponieważ wiedział za dużo albo mógł się dowiedzieć za dużo. Czy mnie to również czeka, zobaczymy, bo niewątpliwie ja także niemało się dowiedziałem.

III.
Szaleństwo na morzu

Jeżeli niebo chciałoby mnie kiedykolwiek obdarzyć swoimi łaskami, to pragnąłbym, aby rezultaty mego przypadkowego zetknięcia się z leżącym przygodnie skrawkiem papieru zostały na zawsze zatarte. Na pewno nie zwróciłbym nań uwagi, gdyż był to stary numer australijskiego dziennika „Sydney Bulletin", z 18 kwietnia 1925 r. Nawet biuro wycinków, które w czasie wydania tego dziennika pieczołowicie zbierało materiały do badań naukowych mego wuja, nie zainteresowało się tym numerem.

Już prawie zaniechałem dociekliwych poszukiwań wszystkiego, co wiązało się z „Kultem Cthulhu", jak nazywał go profesor Angell, i wybrałem się do mego uczonego przyjaciela do Paterson w New Jersey; był kustoszem miejscowego muzeum i znanym mineralogiem. Oglądając pewnego dnia przechowywane okazy, poukładane niedbale na półkach w magazynie na tyłach muzeum, zwróciłem uwagę na dość dziwne zdjęcie w jednej ze starych gazet, na której rozłożone były kamienie. Był to „Sydney Bulletin", o którym wspomniałem, jako że mój przyjaciel miał szerokie koneksje we wszystkich stronach świata; na zdjęciu tym widniała niezbyt wyraźna rycina koszmarnej kamiennej statuetki, niemal identycznej z tą, jaką znalazł na bagnach Legrasse.

Czym prędzej wyciągnąłem gazetę spod drogocennego przedmiotu i starannie przeczytałem opis; rozczarowałem się jednak, bo nie był zbyt obszerny. Niemniej zawarte w nim wiadomości miały wielkie znaczenie dla coraz już rzadziej prowadzonych przeze mnie poszukiwań; ostrożnie wydarłem ten fragment zamierzając natychmiast przystąpić do akcji. A oto, co zawierał:

TAJEMNICZY, BEZPAŃSKI STATEK ZNALEZIONY NA MORZU
„Viligant" przybywa z pozbawionym załogi nowozelandzkim jachtem na holu.
Na pokładzie znajduje się jeden człowiek żywy i jeden trup.
Opowieść o desperackiej walce i śmierci na morzu.
Ocalony żeglarz odmawia jakiejkolwiek relacji z niezwykłej przygody.
Znaleziono przy nim dziwnego bożka. Badania w toku.

Należący do Spółki Morrison frachtowiec „Viligant", który wypłynął z Valparaiso, przybył dziś rano do portu w Darling holując pokonany i uszkodzony, ale dobrze uzbrojony parowy jacht „Alert" z Dunedin, N.Z., który został dostrzeżony 12 kwietnia na południowej szerokości geograficznej 34°21', a zachodniej długości geograficznej 152°17', z jednym człowiekiem żywym i drugim zmarłym na pokładzie.

„Viligant" wypłynął z Valparaiso 25 marca, a 2 kwietnia zboczył z wytyczonego kursu z powodu niezwykle silnego sztormu i olbrzymich fal. 12 kwietnia dostrzeżono bezpański statek; choć wydawał się całkiem opustoszały, znaleziono jednak na pokładzie człowieka, ale był prawie nieprzytomny, zaś drugi nie żył już co najmniej od tygodnia.

Żyjący człowiek ściskał w ręku kamiennego bożka o przerażającym wyglądzie, wysokości około jednej stopy, ale uczeni uniwersytetu w Sydney, Royal Society, a także muzeum na College Street nie znają jego pochodzenia, natomiast pozostały przy życiu człowiek twierdzi, że znalazł go w kabinie jachtu, w maleńkiej kapliczce rzeźbionej w dość pospolite wzory.

Po odzyskaniu przytomności opowiedział niezwykłą i przedziwną historię piractwa i rzezi. Jest to Gustav Johansen, Norweg, człowiek inteligentny, drugi oficer na dwumasztowym szkunerze „Emma" z Auckland, który wypłynął 20 lutego do Callao wraz z załogą składającą się z jedenastu osób.

„Emma" zboczyła z kursu daleko na południe z powodu strasznego sztormu, jaki zerwał się 1 marca, i 22 marca na południowej szerokości geograficznej 49°51', a zachodniej długości geograficznej 128°34' napotkała „Alert", pod dowództwem dziwnie i złowrogo wyglądającej załogi z Kanakas, składającej się głównie z mieszańców krwi. Kapitan Collins otrzymał stanowczy rozkaz odwrotu, ale odmówił; bez żadnego ostrzeżenia posypały się na szkuner strzały z mosiężnych dział armatnich, stanowiących część wyposażenia jachtu.

Załoga „Emmy", jak relacjonuje pozostały przy życiu oficer, podjęła walkę i choć szkuner zaczął tonąć z powodu uszkodzenia dna statku, udało im się dopłynąć do jachtu wroga i dostać na pokład. Zmuszeni byli zabić wszystkich, mimo ich pewnej przewagi liczebnej, ponieważ walczyli w sposób bezwzględny i wyjątkowo brutalny, ale też i dosyć niezdarny.

Trzy osoby spośród załogi, łącznie z kapitanem Collinsem i pierwszym oficerem Greenem, poległy w walce; pozostałych osiem osób pod dowództwem drugiego oficera Johansena uruchomiło zdobyty jacht i wzięło kurs w stronę, skąd przypłynął, aby przekonać się, z jakiej to przyczyny domagano się od nich odwrotu.

Okazuje się, że następnego dnia ujrzeli małą wysepkę, przy której się zatrzymali, choć o jej istnieniu nie wspominają żadne źródła; tam właśnie na brzegu zmarło sześciu członków załogi, ale Johansen jest dziwnie powściągliwy w tej sprawie, napomyka zaledwie, że wpadli do jakiejś rozpadliny skalnej.

Potem już tylko Johansen i jego współtowarzysz uruchomili jacht, usiłując dalej żeglować, lecz 2 kwietnia zmógł ich silny sztorm.

Od tej chwili aż do momentu ocalenia 12 kwietnia Johansen pamięta niewiele, nawet nie przypomina sobie, kiedy zmarł jego współtowarzysz, William Briden. Nie było żadnej konkretnej przyczyny śmierci Bridena – najprawdopodobniej nastąpiła wskutek silnych przeżyć i wyczerpania.

Depesza z Dunedin donosi, że „Alert" był znany jako statek handlowy i miał złą reputację na przybrzeżnych wodach. Należał do grupy kolorowych marynarzy, których częste spotkania i nocne eskapady w lasy nie budziły większej ciekawości; wypłynął w wielkim pośpiechu tuż po sztormie i trzęsieniu ziemi, jakie miało miejsce 1 marca.

Nasz korespondent w Auckland przekazuje bardzo pochlebne informacje o „Emmie" i jej załodze, a samego Johansena określa jako mądrego i wartościowego człowieka.

Admiralicja wszczyna jutro śledztwo w tej sprawie i ma nadzieję, że skłoni Johansena do obszerniejszej relacji.

I to już wszystko, jeszcze tylko zdjęcie diabolicznego posążku. Ale jakież myśli kłębiły się teraz w mojej głowie! Oto nowy skarbiec wiadomości o kulcie Cthulhu i świadectwo, że swoim zasięgiem obejmuje zarówno morze, jak i ląd. Z jakiego powodu załoga „Alertu" wydała „Emmie" rozkaz odwrotu krążąc po tych wodach ze swoim koszmarnym bożkiem? Cóż to za nieznana wyspa, na której sześciu członków załogi „Emmy" zginęło, a Johansen tak niechętnie o tym mówi? Jakie są wyniki śledztwa admiralicji i co jest wiadome o tym szkodliwym kulcie w Dunedin? A co najbardziej zdumiewające, to niezwykła i wprost zaskakującą zbieżność dat, która nadawała złowieszcze, a teraz już niezaprzeczalne znaczenie różnym wydarzeniom, tak skrzętnie spisywanym przez mego wuja.

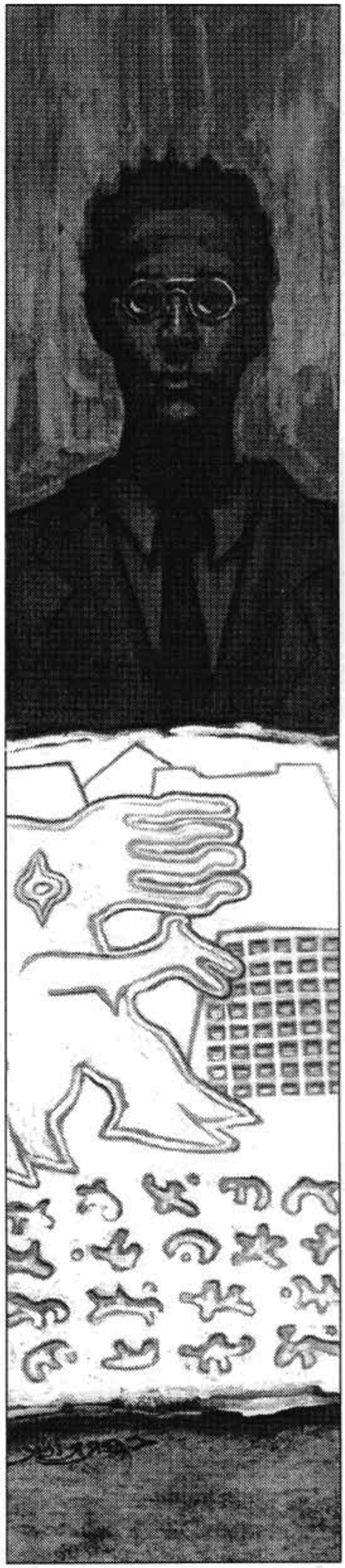
1 marca – u nas 28 lutego wedle czasu międzynarodowego – nastąpiło trzęsienie ziemi i zaczął się sztorm. „Alert", wraz ze swą hałaśliwą załogą, wypłynął w wielkim pośpiechu z Dunedin, jakby wezwany władczym rozkazem, zaś na drugiej półkuli poeci i artyści zaczęli śnić o dziwnym, ociekającym wodą mieście Cyklopów, natomiast młody rzeźbiarz stworzył podczas snu przerażający wizerunek Cthulhu. 23 marca załoga „Emmy" wylądowała na nieznanej wyspie, na której zginęło sześciu jej członków; w tym czasie sny co wrażliwszych ludzi charakteryzowały się wzmożoną wyobraźnią i pogrążały się w mroku pełnym lęku przed strasznym pościgiem olbrzymiego potwora, natomiast architekt popadł w obłęd, a rzeźbiarz ni stąd ni zowąd uległ delirium! A jak to było ze sztormem, który zerwał się 2 kwietnia? Kiedy ustały sny o mieście Cyklopów, zaś Wilcoxa bez żadnego śladu opuściła wysoka gorączka? Co to wszystko miało znaczyć? A na dodatek jeszcze te aluzje starego Castro do zatopionych, a zrodzonych wśród gwiazd Starych Bóstw i ich ponownym przyjściu na świat; o ich niezniszczalnym kulcie i władzy nad snami. Czyżbym dreptał na krawędzi kosmicznego horroru, nie do zniesienia dla człowieka? Jeśli tak jest, musi to być horror w zasięgu pojęcia wyłącznie umysłu, bo przecież 2 kwietnia położył kres temu, co zaczynało stanowić jakieś potworne zagrożenie dla duszy ludzkiej.

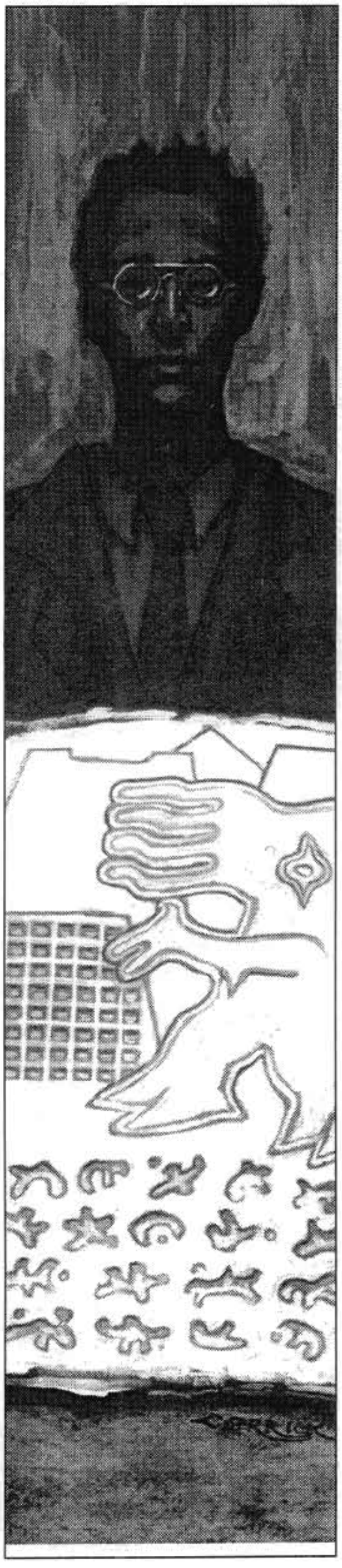
Wieczorem, po całym dniu wypełnionym rozlicznymi depeszami i ustaleniami, pożegnałem mego przyjaciela i wyruszyłem pociągiem do San Francisco. Nim upłynął miesiąc, byłem już w Dunedin; tam jednak okazało się, że niewiele wiedzą o wyznawcach tego dziwnego kultu, snujących się po starych nadmorskich tawernach. Szumowiny portowe były zbyt powszechnym zjawiskiem, aby miały przyciągać czyjąkolwiek uwagę; jednakże tu i ówdzie wspominano pewną wyprawę mieszańców w głąb lasu, podczas której dochodziły ciche odgłosy bębnów i widać było czerwony płomień w odległych górach.

W Auckland dowiedziałem się, że jasnowłosy Johansen powrócił siwy po przeprowadzonym w Sydney śledztwie, które jednak nic nowego nie wniosło. Sprzedał dom na West Street i przeniósł się z żoną do swojej siedziby w Oslo. Nic więcej nie mówił przyjaciołom o swoich emocjonujących przeżyciach, powtórzył to samo, co zeznał przedstawicielom admiralicji. Jedyne, co mogli dla mnie zrobić, to podać mi jego adres w Oslo.

Pojechałem z kolei do Sydney i przeprowadziłem rozmowę z marynarzami i członkami admiralicji, ale nie dowiedziałem się niczego rewelacyjnego. W Circular Quay w Sydney zobaczyłem „Alert", który został sprzedany i pływał jako statek handlowy, ale to też nic mi nie dało. Przykucnięty bożek, z głową sepii, tułowiem smoka, skrzydłami pokrytymi łuską i postumentem zapisanym hieroglifami był przechowywany w muzeum w Hyde Parku; przyglądałem mu się długo i dokładnie – było to niezwykle precyzyjne bóstwo, równie tajemnicze, antyczne i wykonane z dziwnego, niespotykanego na ziemi materiału, jak statuetka Legrasse'a, tylko o mniejszych wymiarach. Dla geologów, jak poinformował mnie kustosz, okazało się to prawdziwą zagadką; twierdzili, że nie ma na świecie skały, z której został wykonany ten bożek. Wtedy to przypomniałem sobie ze zgrozą, co stary Castro powiedział Legrasse'owi o pierwotnych Wielkich Bóstwach: „Przybyły z gwiazd i sprowadziły ze sobą swoje posągi".

Poruszony do głębi i z zamętem w głowie, jakiego nigdy dotychczas nie doświadczyłem, postanowiłem odwiedzić Johansena w Oslo. Natychmiast wyruszyłem statkiem płynącym do





stolicy Norwegii i pewnego dnia w jesiennej porze wysiadłem na starannie utrzymanym wybrzeżu w cieniu Egebergu.

Dowiedziałem się, że Johansen mieszka w Starym Mieście Króla Harolda Haardrada, które przez całe stulecia zachowało nazwę Oslo, podczas gdy większe miasto przyjęło nazwę Christiania. Pojechałem tam taksówką i z bijącym sercem zapukałem do drzwi schludnego starego domu, od frontu pokrytego tynkiem. Otworzyła mi kobieta w czerni, o smutnej twarzy; doznałem wielkiego rozczarowania, kiedy powiedziała mi słabą angielszczyzną, że Gustava Johansena już nie ma na tym świecie.

Wkrótce po powrocie zmarł, ponieważ przeżycia na morzu w 1925 roku, jak wyznała jego żona, załamały go. Nie powiedział jej nic więcej poza tym, co przekazał ogółowi, zostawił jednak manuskrypt – w „sprawach technicznych", jak to określił – w języku angielskim, najwyraźniej po to, żeby ustrzec ją przed ewentualnym przeczytaniem. Szedł wąską uliczką w pobliżu doków Gothenburga, gdy z okienka na poddaszu spadła mu na głowę sterta papierów. Dwaj hinduscy marynarze podbiegli natychmiast i pomogli mu wstać, ale nim przybył ambulans, już nie żył. Lekarze nie stwierdzili żadnej konkretnej przyczyny śmierci, poza ogólnym wyczerpaniem i osłabieniem serca.

Czułem, że do szpiku kości przenika mnie groza i że nie opuści mnie, dopóki nie spocznę na zawsze – „przypadkowo" lub w jakiś inny sposób. Przekonawszy wdowę, że moje związki z jej mężem dotyczą właśnie owych „technicznych spraw", które upoważniają mnie do przeczytania tego manuskryptu, wypożyczyłem dokument i zabrałem się do czytania na statku płynącym do Londynu.

Był to prosty, chaotyczny zapis – post facto pamiętnik naiwnego marynarza, w którym starał się przypomnieć każdy dzień całej tej koszmarnej podróży. Nie potrafię dosłownie powtórzyć treści, gdyż jest ogromnie zawiła i rozwlekła, ale przekazanie samego jej sensu wystarczy, aby zrozumieć, dlaczego chlupot fal o burtę był dla mnie nie do zniesienia i musiałem sobie zatkać uszy watą.

Johansen, dzięki Bogu, nie znał całej prawdy, mimo że widział miasto i tę Rzecz, ale ja już nie zaznam spokojnego snu mając świadomość tych wszystkich okropności, które czają się nieustannie poza życiem w czasie i przestrzeni, i wszystkich tych bezbożnych bluźnierstw ze starszych gwiazd, które drzemią pod wodami mórz, a które są znane i czczone przez wyznawców koszmarnego kultu, zawsze gotowych do ich wyzwolenia i wydostania na świat, gdy tylko trzęsienie ziemi wydobędzie ponownie to wielkie kamienne miasto ku słońcu i powietrzu.

Podróż Johansena rozpoczęła się tak, jak zeznał admiralicji. „Emma" z ładunkiem wypłynęła z Auckland 20 lutego i znalazła się w zasięgu sztormu o straszliwej sile, spowodowanym przez trzęsienie ziemi, które musiało wyzwolić z dna morskiego koszmary nawiedzające w owym czasie sny rozmaitych ludzi. Statek, odzyskawszy równowagę, płynął swoim kursem, gdy 22 marca został zatrzymany przez „Alert"; czytając ten fragment, wyczuwałem żal Johansena, jaki ogarnął go na widok zbombardowanego i tonącego ich statku. O ciemnoskórych fanatykach kultu na „Alercie" wspomina Johansen z wyraźnym lękiem. Przejawiali jakieś ohydne cechy, zagłada zdawała się być traktowana przez nich niemal jak obowiązek i Johansen wykazuje szczere zdumienie, że podczas przesłuchania w sądzie jego załodze zarzucono bezwzględność postępowania. Potem, płynąc na zdobytym jachcie pod dowództwem Johansena, wiedzeni ciekawością, ujrzeli wielką kamienną kolumnadę wyrastającą z morza, a na 47°9' południowej szerokości geograficznej i na 126°43' zachodniej długości geograficznej natknęli się na błotnisty, mulisty brzeg i na wyniosłe budownictwo Cyklopów, będące namacalnym dowodem najstraszliwszego postrachu ziemi – koszmaru miasta R'lyeh, zbudowanego w niezmierzonych eonach, których nie obejmuje historia, przez ogromne, odrażające poczwary przybyłe z mrocznych gwiazd. W tym mieście spoczywał wielki Cthulhu oraz jego horda skryta w zielonych, mulistych grobowcach, która przekazywała, po niezliczonych cyklach, swoje myśli; to one właśnie wywoływały u wrażliwych ludzi sny pełne lęku i wzywały władczym głosem wiernych do wzięcia udziału w pielgrzymce wyzwolenia i odrodzenia. Tego wszystkiego Johansen nie podejrzewał, ale Bóg jeden wie, co wkrótce zobaczył.

Przypuszczam, że tylko jeden szczyt góry, szkaradna twierdza-monolit, w której spoczywał wielki Cthulhu, wyłonił się z wody. Kiedy myślę o rozmiarach tego wszystkiego, co może się tam w dole znajdować, mam ochotę przestać istnieć. Johansen i jego ludzie zostali porażeni strachem przez kosmiczny majestat ociekającego wodą Babilonu starszych demonów i z pewnością odgadli bez żadnych oświecających wskazówek, że to nie ma związku z tą ani też inną znaną nam planetą. Lęk przed niewiarygodną wielkością tego zielonawego kamiennego bloku, przed zdumiewającym podobieństwem ogromnych posągów i płaskorzeźb do przedziwnej statuetki znalezionej w małej kapliczce na „Alercie", przebija wyraźnie z każdego słowa manuskryptu przerażonego marynarza.

Nie mając najmniejszego pojęcia o futuryzmie Johansen prawie osiągnął tę wiedzę opisując miasto, bo zamiast mówić o jakiejś określonej jego strukturze czy budowli, rozwodzi się tylko nad niesamowitym wrażeniem, jakie robią olbrzymie kąty i kamienne powierzchnie – zbyt wielkie, aby podlegały prawom czy właściwościom tej ziemi, świętokradcze z powodu ohydnych wizerunków i hieroglifów. Wspominam o nich, ponieważ wiąże się to z czymś, o czym napomykał Wilcox opowiadając o swoich straszliwych snach. Powiedział, że geometria tego miejsca widzianego we śnie wykraczała poza granice normy, nie zgadzała się z prawem Euklidesa, a poza tym miejsce to wydzielało paskudną woń nie znaną pośród naszych sfer niebieskich i we wszechświecie. A teraz prosty marynarz odnosił te same wrażenia stojąc oko w oko z ową straszną rzeczywistością.

Johansen i jego ludzie podpłynęli do pochyłego, mulistego brzegu monstrualnego akropolu i ślizgając się zaczęli się wspinać na tytaniczne wilgotne bloki, które najprawdopodobniej nie były schodami przeznaczonymi dla zwykłych śmiertelników. Słońce na niebie zdawało się jakby wypaczone, kiedy się na nie patrzyło poprzez polaryzującą miazmę dobywającą się z tego perwersyjnego, nasiąkniętego morzem wnętrza, i jakaś niesamowita groza oraz niepewność czaiły się chytrze w tych zwariowanych, zwodnych wymiarach rzeźbionej skały, na której za pierwszym spojrzeniem widziało się wypukłość, za drugim wklęsłość.

Wszystkich odkrywców ogarnęła jakaś dziwna trwoga, jeszcze nim zdołali dostrzec coś bardziej określonego niż skała, szlam i wodorosty. Każdy z nich najchętniej umknąłby natychmiast, gdyby nie obawa przed wzgardą pozostałych, i tylko dla pozoru rozglądali się – na próżno, jak się okazało – za jakąś drobną pamiątką.

Portugalczyk Rodriguez wspiął się aż do samego podnóża monolitu i wydał okrzyk na widok tego, co tam zobaczył. Wszyscy pozostali udali się więc za nim i spoglądali z wielkim zaciekawieniem na ogromne wyrzeźbione wrota wraz ze znaną już płaskorzeźbą w kształcie kałamarnicy-smoka. Przypominały, jak napisał Johansen, wielkie wrota stodoły; wszyscy byli przekonani, że są to drzwi, z powodu rzeźbionej belki, progu i framug, choć nie mogli się zdecydować, czy leżą one płasko jak drzwi zapadowe, czy pochyło jak zewnętrzne drzwi do piwnicy. Wedle słów Wilcoxa, wymiary geometryczne w tym miejscu były na opak. Trudno byłoby stwierdzić, czy morze i ziemia mają tutaj kształt horyzontalny, ponieważ pozycja wszystkiego wydawała się zupełnie niespotykana.

Briden pchnął skałę w kilku miejscach, bez żadnego rezultatu. Donovan idąc wzdłuż brzegu delikatnie przesuwał po niej ręką i co pewien czas naciskał ją w różnych miejscach. Potem bezskutecznie usiłował się wspiąć po groteskowym kamiennym kształcie – a można by to nazwać wspinaczką, gdyby ów kształt nie był w gruncie rzeczy poziomy – i wszyscy nie mogli się nadziwić, że na tym świecie znajdują się aż tak ogromne wrota. Natomiast na samym wierzchu płaszczyzna wielkości akra delikatnie i stopniowo stawała się wklęsła, po czym wszyscy ujrzeli, że jest dziwnie ruchoma.

Donovan prześlizgnął się albo też w jakiś sposób przeskoczył poprzez te ościeże, czy też obok nich, i dołączył do swoich towarzyszy, którzy obserwowali niezwykłe zjawisko jakby cofania się szkaradnie rzeźbionego portalu. W całej tej fantazji pryzmatycznego zniekształcenia przesuwał się on ukośnie, w sposób zupełnie nieprawdopodobny, będący zaprzeczeniem wszelkich praw materii i perspektywy.

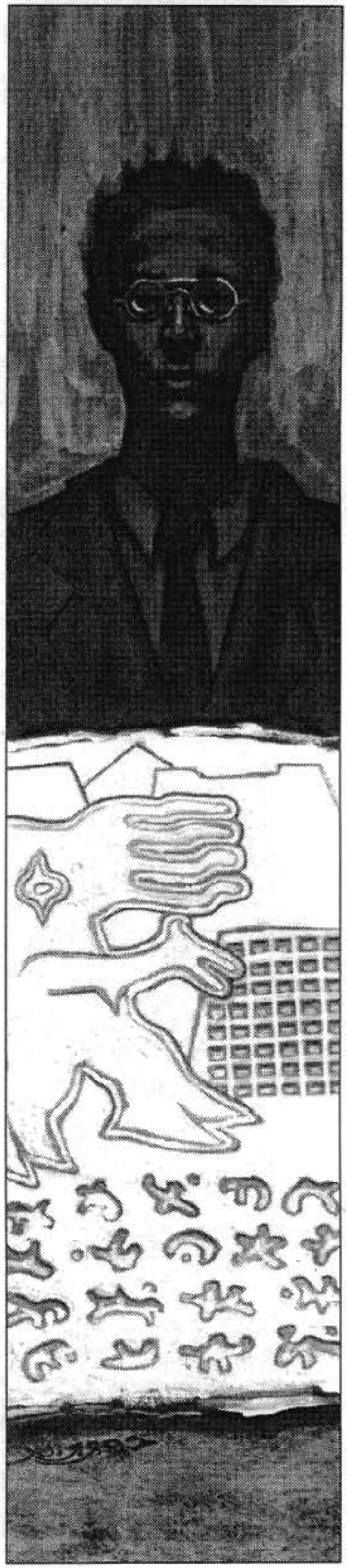
Otwór ział czernią niemal namacalną. Ten mrok był jednak zjawiskiem pozytywnym; przesłaniał bowiem część wewnętrznych ścian, które byłyby widoczne, a w tym momencie buchał ze swego uwięzienia trwającego całe eony lat niczym dym, zaciemniając nawet słońce, kiedy tak wymykał się chyłkiem na trzepoczących błoniastych skrzydłach wprost ku pomarszczonemu, wklęsłemu niebu. Woń dobywająca się z nowo otwartych głębi była wprost nie do zniesienia, a po chwili Hawkins, mający dobre ucho, posłyszał na samym dole nieprzyjemny, jakby bulgocący głos. Wszyscy zamienili się w słuch, stojąc w milczeniu, gdy nagle wysunęło się To, kapiące i oślizłe, po omacku przecisnęło przez czarne wrota swoje galaretowato-zielone cielsko i wydostało się na powietrze miasta zatrutego szaleństwem.

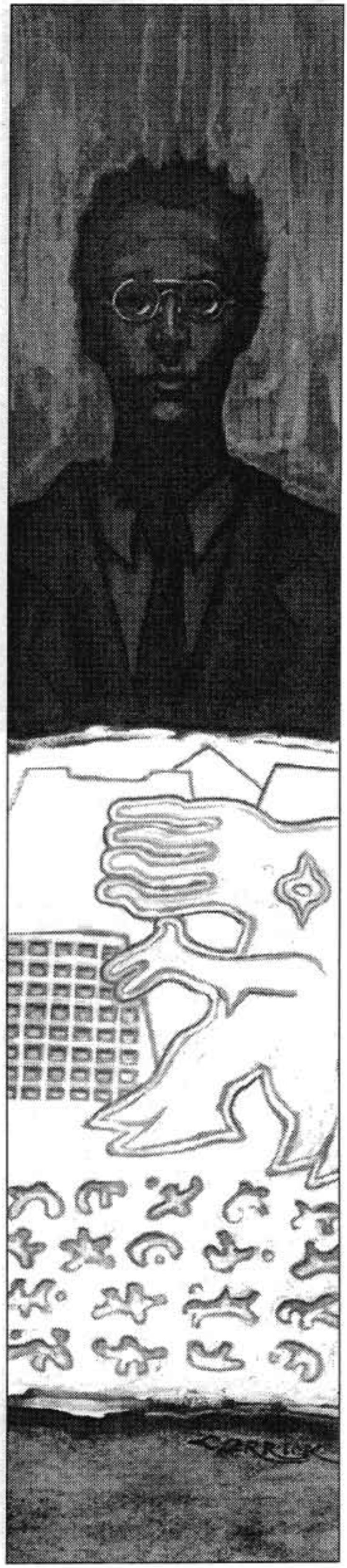
Pismo biednego Johansena, kiedy o tym wspomina, świadczy o zupełnym wyczerpaniu. Spośród sześciu mężczyzn, którzy nigdy nie dotarli do statku, dwóch zginęło na miejscu w tym przerażającym momencie, zabił ich strach, jaki nimi zawładnął. Nie sposób opisać tej Rzeczy – nie ma słów dla takiej otchłani wrzasku i trwającego od niepamiętnych czasów obłędu, dla tak niesamowitych zjawisk będących zaprzeczeniem materii, siły i porządku panującego w kosmosie. Góra szła, a raczej człapała. Boże drogi! Czyż można się dziwić, że na drugim końcu świata architekt dostał obłędu, a biednego Wilcoxa trawiła gorączka w tym telepatycznym momencie? Ta Rzecz bożków, zielona, lepka ikra z gwiazd, obudziła się, aby domagać się swoich praw. Gwiazdy znalazły się we właściwej pozycji i czego nie zdołał dokonać odwieczny kult i jego wytyczony program, tego dokonała całkiem przypadkowo gromada nieświadomych marynarzy. Po niezliczonych latach wielki Cthulhu był znowu wolny i spragniony uciechy.

Nim ktokolwiek zdążył się zorientować, zwiotczałe szpony porwały trzech mężczyzn. Byli to Donovan, Guerrera i Angstrom. Parker poślizgnął się, gdy trzej pozostali mknęli jak szaleńcy po bezkresnym horyzoncie, pokrytym zielonym osadem w kierunku statku i Johansen zaklina się, że pochłonął go kamienny kąt, który znalazł się tam zupełnie niespodziewanie; kąt, który był ostry, a sprawiał wrażenie rozwartego. Tak więc tylko Briden i Johansen dotarli do łodzi i desperacko płynęli w stronę „Alertu", podczas gdy ten straszliwy potwór opadł na muliste kamienie i niezdecydowanie zaczął krążyć nad brzegiem wody.

Parowiec nie ucierpiał na tyle, by pójść na dno, choć opuściła go cała załoga, trzeba tylko przez parę minut gorączkowo uwijać się z góry na dół pomiędzy kołami i maszynami, żeby go uruchomić. Powoli, powoli, pośród wynaturzonych koszmarów tej nieprawdopodobnej scenerii „Alert" zaczął burzyć śmiercionośną wodę, tymczasem na kamiennym brzegu-kostnicy, nie należącym do tego świata, tytaniczna Rzecz pochodząca z gwiazd śliniła się i mamrotała niczym Polifem rzucający przekleństwa na odpływający statek Odyseusza. Wtem, śmielej niż wspomniany Cyklop, Wielki Cthulhu wślizgnął się pod wodę i rozpoczął pościg wzniecając olbrzymie fale o sile dotąd niespotykanej. Briden, który się obejrzał, dostał obłędu i co chwila wybuchał śmiechem, a pewnej nocy, kiedy Johansen w gorączce wędrował po statku, znalazł go w kabinie już bez życia.

A jednak Johansen się nie poddał. Zdając sobie sprawę, że owa Rzecz z pewnością zawładnie „Alertem", jeśli statek nie rozwinie pełnej szybkości, zdecydował się na czyn desperacki;





uruchomił najwyższe obroty silnika, po czym niby błyskawica pobiegł na pokład i odwrócił koło. Morze huczało wirując i pieniąc się, a kiedy statek wznosił się na coraz wyższych falach, dzielny Norweg skierował go wprost na ścigającą galaretę, która unosiła się nad wzburzoną wodą niczym ster diabelskiego galeonu. Ohydna głowa kałamarnicy z wijącymi się czułkami uniosła się prawie do bukszprytu niezłomnego statku, ale Johansen pruł przed siebie niczym nie zrażony.

Rozległ się huk, jakby pękła dętka, rozlało się coś w rodzaju grząskiej, cuchnącej brei jakby z rozłupanego samogłowu, roztoczył się smród tysiąca otwartych grobów, a odgłosu, jaki temu towarzyszył, nie przelałby na papier żaden kronikarz. Przez chwilę cały statek został skażony gryzącą, oślepiającą zieloną chmurą, po czym już tylko na rufie wrzała jadowita kipiel; dalej zaś – o Boże! – rozproszona masa tej niesamowitej, pochodzącej z niebios ikry łączyła się znowu w galaretowate tworzywo przybierając swą ohydną pierwotną postać, a tymczasem odległość od niej zwiększała się z każdą sekundą, w miarę jak „Alert" nabierał coraz większej szybkości pod wpływem silnego działania pary.

I to wszystko. Potem Johansen już tylko rozmyślał nad bożkiem umieszczonym w kabinie i wykonywał ledwie parę niezbędnych funkcji, takich jak przygotowanie jedzenia dla siebie i tego śmiejącego się, obłąkanego człowieka. Po tym pierwszym, bardzo odważnym zrywie przestał sterować statkiem; tak jakby stracił wtedy duszę. 2 kwietnia zerwał się sztorm, a jego świadomość pogrążyła się w mroku. Ma poczucie widmowego wirowania po nieznanych morzach nieskończoności, oszałamiającej jazdy na ogonie komety poprzez toczący się wszechświat, a także histerycznego przerzucania się z piekła na księżyc i z księżyca do piekła, przy wtórze rozchichotanego chóru pokrętnych, wesołkowatych starszych bogów i zielonych, nietoperzoskrzydłych, szyderczych diabłów.

Nadeszło wyzwolenie z tego snu – „Viligant", sąd admiralski, ulice Dunedin i długa powrotna droga do domu w okolice Egebergu. Nie mógł tego opowiedzieć nikomu, uznaliby go za szaleńca. Postanowił to wszystko opisać jeszcze przed śmiercią, ale żona nie powinna się o tym dowiedzieć. Śmierć będzie dobrodziejstwem, jeśli tylko zdoła zatrzeć te wspomnienia.

Ten właśnie dokument przeczytałem i włożyłem do blaszanego pudełka koło płaskorzeźby i notatek profesora Angella. Tam też włożę mój własny opis, ten sprawdzian mojego stanu psychicznego, w którym zgromadzone jest wszystko to, co, mam nadzieję, po raz drugi nigdy więcej nie będzie gromadzone. Ujrzałem to wszystko, co jest koszmarem tego świata, ale od tej chwili zarówno wiosenne niebo, jak letnie kwiaty będą dla mnie zatrute. Nie sądzę jednak, aby czekało mnie długie życie. Tak jak odszedł wuj i biedny Johansen, tak i ja odejdę. Zbyt wiele wiem, a kult wciąż żyje.

Cthulhu też wciąż żyje, jak sądzę, w kamiennej otchłani, która jest jego schronieniem od czasu, gdy słońce było jeszcze młodą planetą. Jego przeklęte miasto jest znowu zatopione w morzu, gdyż „Viligant" popłynął na to miejsce po kwietniowym sztormie; jednakże wyznawcy Cthulhu na ziemi wciąż ryczą i harcują, i popełniają mordy wokół bożka ustawionego na monolicie w odludnych miejscach. Cthulhu musiał niespodziewanie utonąć i zapaść się w swoją czarną otchłań, bo w przeciwnym razie świat rozbrzmiewałby teraz krzykiem przerażenia i obłędu. Kto wie, jaki będzie koniec? To, co się wynurzyło, może zatonąć, a to, co zatonęło, może się wynurzyć. Potwór czeka i drzemie w głębinie, a rozkład rozprzestrzenia się wokół chylących się do upadku miast. Czas nadejdzie – ale nie wolno mi o tym myśleć, nie mogę! Błagam tylko, aby wykonawcy mego testamentu zabezpieczyli ten manuskrypt, jeżeli mnie przetrwa, przed zuchwalstwem i dopilnowali, aby ludzkie oko na nim nie spoczęło.

Mechanika Gry

Wprowadzenie 23
Badacze 36
Zasady i umiejętności 48
Poczytalność i obłęd 69
Przykład Gry 80
Magia 82

1920.

Imię Badacza _____
Zawód _____
Uczelnie, Tytuły naukowe _____
Miejsce urodzenia _____
Zaburzenia psychiczne _____
Płeć _____ Wiek _____

Cechy i testy

S ___ ZR ___ INT ___ Pomysłowość ___
KON ___ WG ___ MOC ___ Szczęście ___
BC ___ P ___ WYK ___ Wiedza ___
99-Mity Cthulhu ___ Modyfikator obrażeń ___

Punkty Poczytalności

Obłęd	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Punkty Magii

Nieprzytomny	0	1	2	3						
4	5	6	7	8	9	10	11			
12	13	14	15	16	17	18	19			
20	21	22	23	24	25	26	27			
28	29	30	31	32	33	34	35			
36	37	38	39	40	41	42	43			

Wytrzymałość

Martwy	-2	-1	0	1	2	3				
4	5	6	7	8	9	10	11			
12	13	14	15	16	17	18	19			
20	21	22	23	24	25	26	27			
28	29	30	31	32	33	34	35			
36	37	38	39	40	41	42	43			

Karta Badacza – lata 1920.
Imię gracza _____
Zew Cthulhu

Umiejętności Badacza

- ❑ Antropologia (01%) ___
- ❑ Archeologia (01%) ___
- ❑ Astronomia (01%) ___
- ❑ Biologia (01%) ___
- ❑ Charakteryzacja (01%) ___
- ❑ Chemia (01%) ___
- ❑ Elektryka (10%) ___
- ❑ Farmacja (01%) ___
- ❑ Fizyka (01%) ___
- ❑ Fotografowanie (10%) ___
- ❑ Geologia (01%) ___
- ❑ Historia (20%) ___
- ❑ Historia naturalna (10%) ___
- ❑ Jeździectwo (05%) ___

Język obcy (01%)
- ❑ _____ ___
- ❑ _____ ___
- ❑ _____ ___

Język ojczysty (WYK x5%)
- ❑ _____ ___
- ❑ Korzystanie z bibliotek (25%) ___
- ❑ Księgowość (10%) ___
- ❑ Mechanika (20%) ___
- ❑ Medycyna (05%) ___
- ❑ Mity Cthulhu (01%) ___
- ❑ Nasłuchiwanie (25%) ___
- ❑ Nawigacja (10%) ___
- ❑ Obsługa ciężkiego sprzętu (01%) ___
- ❑ Okultyzm (05%) ___
- ❑ Otwieranie zamków (01%) ___
- ❑ Perswazja (15%) ___
- ❑ Pierwsza pomoc (30%) ___

Pilotowanie (01%)
- ❑ _____ ___
- ❑ _____ ___
- ❑ Pływanie (25%) ___
- ❑ Prawo (05%) ___
- ❑ Prowadzenie samochodu (20%) ___
- ❑ Przebieranie się (01%) ___
- ❑ Psychoanaliza (01%) ___
- ❑ Psychologia (05%) ___

Rzemiosło (05%)
- ❑ _____ ___
- ❑ _____ ___
- ❑ Rzucanie (25%) ___
- ❑ Skakanie (25%) ___
- ❑ Skradanie się (10%) ___
- ❑ Spostrzegawczość (25%) ___

Sztuka (05%)
- ❑ _____ ___
- ❑ _____ ___
- ❑ Sztuki walki (01%) ___
- ❑ Targowanie się (05%) ___
- ❑ Tropienie (10%) ___
- ❑ Ukrycie czegoś (15%) ___
- ❑ Ukrywanie się (10%) ___
- ❑ Uniki (ZR x2%) ___
- ❑ Wiarygodność (15%) ___
- ❑ Wmawianie (05%) ___
- ❑ Wspinanie się (40%) ___
- ❑ _____ ___
- ❑ _____ ___
- ❑ _____ ___
- ❑ _____ ___
- ❑ _____ ___

Broń palna
- ❑ Karabin (25%) ___
- ❑ Karabin maszynowy (15%) ___
- ❑ Pistolet (20%) ___
- ❑ Pistolet maszynowy (15%) ___
- ❑ Strzelba (30%) ___

Broń

Walka wręcz	*%*	*Obr.*	*Ręka*	*Zasięg*	*At./r*	*WT*	*Broń palna*	*%*	*Obr.*	*Zaw.*	*Zasięg*	*At./r*	*St./r*	*WT*
❑ Uderzenie pięścią	50	1k3+mo	1	0	1	nd	❑ _____							
❑ Chwyt	25	specjalne	2	0	1	nd	❑ _____							
❑ Cios głową	10	1k4+mo	0	0	1	nd	❑ _____							
❑ Kopnięcie	25	1k6+mo	0	0	1	nd	❑ _____							
❑ _____							❑ _____							
❑ _____							❑ _____							

Informacje osobiste

Imię Badacza _____
Miejsce zamieszkania _____
Rysopis _____

Rodzina i przyjaciele _____

Przypadki obłędu _____

Rany i obrażenia _____

Znaki szczególne i blizny _____

Historia Badacza

Dochody i oszczędności

Dochody _____
Gotówka _____
Oszczędności _____
Rzeczy osobiste _____

Nieruchomości _____

Wyposażenie i ekwipunek

Przeczytane księgi Mitów

Napotkane istoty

Magiczne przedmioty i znane czary

Przedmioty _____ Czary _____

KARTA BADACZA (CAŁOSTRONICOWA ZNAJDUJE SIĘ NA STR.277-280)



WPROWADZENIE



Zapoznanie z Mitologią.
Strażnicy i Odkrywcy Tajemnic. Cele gry.
Czego można spodziewać się dalej?
Kości i inne pomoce do gry.
Źródła i propozycje lektur.

ZEW CTHULHU jest grą fabularną utrzymaną w konwencji horroru, opartą na twórczości Howarda Phillipsa Lovecrafta i kilku jego kontynuatorów. Utwory pisane przez Lovecrafta w latach dwudziestych i trzydziestych naszego stulecia sprawiły, że stał się pisarzem kultowym jeszcze przed swoją śmiercią w 1937 roku. Od tego czasu jego sława wciąż rosła i obecnie jest postrzegany jako jeden z głównych amerykańskich autorów opowieści grozy dwudziestego stulecia. Pisał utwory utrzymane zarówno w konwencji tradycyjnej science fiction jak i gotyckiego horroru. Miał też sporo niebeletrystycznych dokonań literackich, do których można zaliczyć opatrzoną komentarzami historię Quebecu, pracę krytyczną „Supernatural Horror in Literature", a także obszerną korespondencję. Wydawnictwo Arkham House opublikowało pięć tomów, zawierających jego listy.

Termin „Mitologia Cthulhu" stworzył August Derleth, autor i wydawca. Upowszechnienie ukrywających się pod tym terminem fabuł i wątków stało się trwałym pomnikiem pamięci Lovecrafta. Serie jego opowieści traktowały o diabolicznych istotach, zwłaszcza o Wielkich Przedwiecznych, a także o księgach wiedzy tajemnej, wśród których poczesne miejsce zajmuje straszliwy *Necronomicon* – księga wielkiej mocy. Mitologia Cthulhu wzięła swą nazwę od imienia jednej z boskich istot, Cthulhu (*ku-THU-lu* to najłatwiejszy, ale nie obowiązkowy sposób wymawiania). Zawiera między innymi przepowiednie, że wielu Wielkich Przedwiecznych, w tym sam Cthulhu, przebudzi się i sprowadzi na świat zagładę „gdy gwiazdy znajdą się w odpowiednim układzie".

Te historie pobudziły wyobraźnię innych autorów, wśród których było wielu protegowanych i przyjaciół samego Lovecrafta. Wkrótce zaczęli oni wzbogacać tę mitologię. Do dziś ciągle powstają nowe opowieści o Cthulhu, pisane przez spadkobierców spuścizny literackiej Lovecrafta.

Niniejsza gra kontynuuje te tradycje. Młodzi twórcy z całego świata stworzyli ponad trzydzieści podręczników ze scenariuszami i innymi dodatkami. Książki te publikowane są nie tylko w języku angielskim, ale też regularnie tłumaczone, a nawet pisane po francusku, niemiecku, japońsku, włosku i hiszpańsku.

Nie wszystkie napisane przez Lovecrafta wspaniałe opowieści grozy związane są z Mitologią Cthulhu. Podobnie nie każdy scenariusz do gry *Zew Cthulhu* odwołuje się do tych mitów. Przecież przerażające wydarzenia i podłe uczynki istnieją również z dala od tej mitologii.

Podstawy gry

W każdej rozgrywce biorą udział gracze, dzielący się na dwa rodzaje. Większość grających stanowią Badacze, którzy usiłują w trakcie rozgrywki odkrywać tajemnice i wyjaśniać zagadkowe wydarzenia. Jeden z graczy pełni zaś rolę Strażnika Tajemnic. To właśnie on wybiera scenariusz lub tworzy własną fabułę, opisuje scenerię, kieruje spotkanymi przez Badaczy bohaterami niezależnymi i pomaga w odnajdywaniu właściwych rozwiązań. Ponieważ Strażnik Tajemnic musi poświęcić czas na dodatkowe przygotowania, gracze dość często zmieniają się rolami.

Gra *Zew Cthulhu* opiera się na rozwiniętym współdziałaniu między graczami (odgrywającymi role Badaczy) a Strażnikiem Tajemnic, który przedstawia im świat i rozgrywające się w nim przygody. W gruncie rzeczy gra jest tylko rozmową. Niektóre sytuacje i spotkania przedstawione są w scenariuszach tylko w ogólnym zarysie i wtedy gracze, w imieniu swych bohaterów, opisują Strażnikowi to, co robią. Ten ostatni, czuwając nad przestrzeganiem zasad gry, informuje ich, czy mogą podjąć proponowane przez siebie działania, ewentualnie opisuje im czynności, które muszą podjąć, by zrealizować swe pomysły. Jeżeli zamierzenia graczy okażą się niemożliwe do realizacji, Strażnik poprzestanie na przedstawieniu im dalszego biegu wypadków. Losowe wyniki rzutów kostkami dodają dramatyzmu. Często zdarza się, że Badacz o włos uniknie śmierci lub nawet pokona kogoś dużo od siebie potężniejszego.

Zasady gry sprawiają, że świat, w którym rozgrywane są przygody, staje się bardziej zrozumiały. Definiują one, co można zrobić podczas gry, a czego nie można. Rozstrzygają obiektywnie o tym, czy dane działanie zakończy się sukcesem, czy porażką.

Zew Cthulhu to gra, w której celem jest odkrywanie tajemnic. Największe znaczenie mają umiejętności związane z wiedzą i umysłem. Znajomość łaciny i umiejętne korzystanie z bibliotek są często więcej warte niż perfekcyjne posługiwanie się pistoletem.

Pierwsze rozdziały w tym podręczniku przeznaczone są zarówno dla Badaczy, jak i dla Strażnika Tajemnic. Końcowe rozdziały zostały napisane z myślą o prowadzącym grę, ale pozostali gracze też mogą się z nimi zapoznać, jeśli tylko będą mieli na to ochotę.

Początkujący gracze, którzy nie zetknęli się dotąd z grami fabularnymi, na końcu podręcznika znajdą przydatną im terminologię

GRACZE

Każdy gracz, który nie pełni roli Strażnika Tajemnic, posiada w grze jednego lub więcej bohatera – Badacza (zwanego czasem również Odkrywcą Tajemnic). Podczas gry usiłuje on mówić i działać zgodnie z osobowością odgrywanej przez siebie postaci. Często jest bardzo zabawnie tworzyć Badaczy całkowicie odmiennych od siebie. Na przykład bezwzględnego, prywatnego detektywa, opryskliwego taksówkarza, czy też zblazowanego milionera w smokingu.

Gracz może posiadać dwóch lub nawet trzech Badaczy jednocześnie. O tym, ilu z nich może brać jednoczesny udział w rozgrywce, decyduje Strażnik Tajemnic. Najczęściej jednak jeden gracz prowadzi jednego Odkrywcę.

Wcielając się w rolę Badacza, gracz ma obowiązek postępować zgodnie z wybranym zawodem i umiejętnościami. To właśnie stanowi sedno gry fabularnej. Spróbuj ograniczyć się tylko do tego, co wie twój Odkrywca. (Pamiętaj, że w niektórych przypadkach ma on o wiele skromniejszą wiedzę niż ty, ale posiada też wiadomości, o których możesz nie mieć pojęcia. W takich przypadkach pomocne są wykonywane przez Strażnika testy poszczególnych umiejętności). Spróbuj tak wyraziście rozwinąć osobowość swego Badacza, aby inni gracze wiedzieli,

czego mogą się po nim spodziewać w danej sytuacji. Tak by mogli powiedzieć: „Stary, dobry Al. Byliśmy pewni, że to zrobisz".

Zew Cthulhu propaguje interesujący model tworzenia indywidualnej osobowości bohatera, ponieważ kształtuje się tu ona w wyniku podejmowania trudnych decyzji: czy to będzie dobre, jeśli spalimy farmę pełną wyznawców zła, gdy tymczasem w majestacie prawa działanie takie jest zwykłym morderstwem? Postępując zgodnie z osobowością własnego Badacza wpływa się na wyobraźnię innych graczy. Jest to jeden z istotniejszych elementów gry.

STRAŻNIK

Gracz, który pełni rolę Strażnika, kieruje całą grą. Używa gotowego scenariusza lub tworzy własną przygodę. Zna fabułę i stopniowo odkrywa przed graczami zawarte w niej tajemnice. Ma bezpośredni wpływ na to, jak zachowują się spotkane przez Badaczy osoby, duchy czy potwory. Strażnik ma obowiązek tak przygotować i poprowadzić scenariusz, by nie zostać posądzonym o stronniczość. Musi też zadbać, aby przeciwnicy drużyny byli sprytni i niebezpieczni. Powinni oni stanowić dla Badaczy poważne wyzwanie, w przeciwnym wypadku gracze będą się nudzić.

Strażnik Tajemnic musi znać zasady gry, aby móc odpowiadać graczom na pytania i uczciwie prowadzić rozgrywkę. Powinien przeczytać zasady tworzenia bohaterów, informacje o systemie gry i zdrowiu psychicznym, a także trochę na temat magii i mitologii. Informacje na temat poszczególnych potworów i opisy czarów znajdują się w odpowiednich rozdziałach. Można do nich sięgnąć w trakcie rozgrywki i nie ma potrzeby uczyć się ich na pamięć (to dopiero byłby wyczyn). Warto rzucić okiem na rozdział „Wiedza Strażnika Tajemnic".

Teraz należy wybrać jeden z zawartych w tej książce krótkich scenariuszy. Strażnik musi go przeczytać i zaprosić kilku przyjaciół. Razem wylosują Badaczy (trzeba mieć przygotowaną odpowiednią ilość kart dla postaci) lub wykorzystają znajdujące się na końcu podręcznika wypełnione już karty z Odkrywcami Tajemnic (w tym przypadku każdy z graczy ma do rozdzielenia pomiędzy umiejętności dodatkowe 60 punktów i nic więcej nie musi robić).

Strażnik powinien streścić graczom zasady i zaopatrzyć ich w kopie przydatnych w grze tabel, które znajdują się na końcu książki. Kiedy rozpocznie się gra, nie należy przejmować się pomyłkami, jakie zdarzą się podczas pierwszej rozgrywki. Na razie Strażnik ma prawo je popełniać.

Kiedyś nadejdzie czas, że Strażnik zechce pisać własne scenariusze. Powinien wcześniej dokładnie zapoznać się z tymi, które są zamieszczone w podręczniku lub z innymi oryginalnymi przygodami. Scenariusze drukowane w pismach są zwykle drobiazgowe i zawierają wiele przydatnych, dodatkowych informacji.

Jeżeli pojawiają się jakieś wątpliwości, zawsze można zajrzeć do odpowiedniego rozdziału, a zwłaszcza odnieść się do części zatytułowanej „Wiedza Strażnika Tajemnic".

Do rozpoczęcia zabawy potrzeba tylko tego podręcznik i kilku kości do gry.

CELE GRY

Celem tej utrzymanej w konwencji horroru gry fabularnej jest miłe spędzenie czasu. Znajdowanie przyjemności w przeżywaniu strachu jest częścią ludzkiej natury. Nieodzowne jest przy tym przyśpieszone bicie serca i zimny pot na czole. Oczywiście jest to przyjemne tylko wtedy, gdy nie dzieje się naprawdę. Jedni muszą odpoczywać po związanych ze strachem przeżyciach, dla innych to one są odpoczynkiem. *Zew Cthulhu* jest tu odpowiednim środkiem, pozwalającym na przemian straszyć graczy i dodawać im otuchy.

Ta gra jest także sposobem na przedstawienie mrocznej filozofii Lovecrafta. Badacze dowiedzą się, jak postrzegał on ludzi, inne istoty, historię. Natrafią na tajemnicze księgi magii, które stworzył. Do stworzonego przez niego świata można również podejść z przymrużeniem oka, co także powinno dostarczyć wam przyjemności. Lovecraft pisał też wesołe historie i śmiał się ze swojej twórczości. Wielokrotnie zaskakiwał tym przyjaciół. Za każdym jednak razem Lovecraft pisał z coraz większym zaangażowaniem i większą przyjemnością. To samo stanie się z graczami. Im więcej odbędą sesji, tym lepiej będą się bawić i z tym większym zaangażowaniem podejdą do następnej przygody.

Współpraca

Zew Cthulhu jest grą towarzyską. Kilkoro ludzi, fantazjując, bawiąc się wyobraźnią i odtwarzając role w grze fabularnej, zawsze, wspólnym wysiłkiem połączonej imaginacji, stworzy więcej i lepiej, niż jedna osoba.

Współdziałanie zwiększa szansę przeżycia. Na przykład ekspedycja do zamieszkanych przez ghule ruin nie zakończy się szczęśliwie, jeśli Badacze nie będą się wzajemnie ostrzegać przed niebezpieczeństwem i udzielać innym pierwszej pomocy. Obojętnie, czy chcesz pozować na kłamcę, czy też na anioła, musisz jasno pokazać innym graczom prawdziwy charakter swego Badacza po to, by mogli oni odpowiednio reagować na twoje postępowanie. O tym, czy Odkrywcy będą ze sobą współpracować, decydują oczywiście sami gracze. Badacze mogą być zarówno miłymi ludźmi, jak i nieokrzesanymi brutalami (cokolwiek wymyślą kreujący ich realni ludzie). To, jaką będą odgrywać rolę, zależy tylko od pomysłowości biorących udział w rozgrywce.

Równie istotna jest współpraca między graczami a Strażnikiem Tajemnic. Ten ostatni zajmuje się tworzeniem świata, organizowaniem gry i prezentowaniem wieli różnych szczegółów. Jednak i dla niego jest to przecież gra i powinien z niej czerpać przyjemność.

Jeżeli Badacze na długo zapamiętają swoje przygody, to jest to niewątpliwy, wspólny sukces Strażnika i pozostałych graczy. Jedyną możliwą, prawdziwą przegraną jest słaba sesja. Jeżeli jakaś misja się nie powiedzie, Badacze mogą zawsze za jakiś czas do niej powrócić. A może czeka już kolejne wyzwanie, które zaprzątnie ich uwagę? Najważniejsze jest przecież wczuwanie się w swojego bohatera.

Co kryje w sobie gra

Istotę gry określają fragmenty stworzonej przez Lovecrafta Mitologii Cthulhu. Duże znaczenie mają też pewne pomysły i utwory niektórych przyjaciół pisarza, bowiem jego twórczość i korespondencja wpłynęły na wiele umysłów. Mitologia Cthulhu przenika czas i przestrzeń. Jednak niektóre księgi, zawierające wiedzę tajemną nie zostaną jeszcze napisane lub opublikowane w czasach, w których będzie toczyć się wasza gra. Większość scenariuszy do gry *Zew Cthulhu* osadzona jest w realiach Stanów Zjednoczonych Ameryki około 1920 roku. Druga połowa lat dwudziestych i pierwsza połowa lat trzydziestych to właśnie ten okres, w którym powstała większa część dzieł Lovecrafta.

Niektórym graczom większą przyjemność sprawi gra w bardziej staroświeckiej epoce. Dla nich może się ona toczyć w 1890 roku na terenie Anglii. Tym zaś, którzy uważają świat roku 1920 za dziwny, męczący i zbyt ubogi w broń palną, proponujemy umiejscowić grę w 1990 roku, w którym dziury po kulach służą jako klimatyzacja. Wkrótce do wszystkich tych epok zostaną



„W CZŁOWIECZEJ NATURZE LEŻY ZNAJDOWANIE PRZYJEMNOŚCI W ODCZUWANIU STRACHU!"

opublikowane specjalne dodatki. Podręczniki dotyczące poszczególnych okresów wzbogacają świat gry, odwołując się do historycznych informacji. Żadna epoka nie jest lepsza ani gorsza od innej. Osadź grę w czasach, które ci najbardziej odpowiadają. Jeśli tylko chcesz, wprowadź jakieś innę epoki.

Historyczne realia powinny być w grze tak prawdziwe, jak tylko jest to możliwe. Cały świat, w zależności od epoki, wygląda inaczej. Na przykład pewne zachowania, które dziś wydają się wstrętne, były kiedyś całkiem zwyczajne i powszechnie aprobowane. Patrząc z dzisiejszej perspektywy możemy łatwo spostrzec, że rasizm, ksenofobia, nietolerancja religijna i dyskryminacja seksualna były jeszcze nie tak dawno naturalnymi składnikami życia, a nawet dość często wyraźnie je eksponowano. Lokalne, stanowe i federalne prawo popierało segregację i dyskryminację wszelkiego rodzaju. Siły społeczne, posiadające duże wpływy, aprobowały w pełni ten stan rzeczy.

Autorzy scenariuszy mogą zdecydować się na ignorowanie historii społecznej lub włączać do swych fabuł specyficzne dla tej historii elementy. Zarówno jedno, jak i drugie podejście prezentowane jest w publikowanych scenariuszach. Nie wolno jednak dopuścić, aby pojawiające się w scenariuszach informacje o wcześniejszych epokach (a także o teraźniejszości) uwłaczały pamięci tych, którzy cenili wolność, sprawiedliwość i byli nonkonformistami na długo, zanim przyszliśmy na świat.

Oczekiwania i rozgrywka

ZEW CTHULHU różni się swym klimatem i nastrojem od innych gier fabularnych. W większości z nich prowadzeni przez graczy bohaterowie dążą do konfrontacji i pokonują napotykane na swej drodze przeszkody i przeciwników przez proste ich fizyczne unicestwienie. W scenariuszach do *Zewu Cthulhu* tego typu strategia zwykle prowadzi do katastrofy. Większość pochodzących z zaświatów istot jest tak potężna i wytrzymała, że podjęcie z nimi otwartej walki gwarantuje Badaczowi makabryczną śmierć. Często nawet przelotne spojrzenie na któreś z tych przerażających stworzeń może doprowadzić Odkrywcę do obłędu. Co więc w takim razie mogą zrobić gracze?

ZBIERANIE INFORMACJI

Przede wszystkim, gracze muszą dokładnie poznać swoich wrogów. Wymagać to może wizyty w bibliotece albo, rozmowy okolicznymi mieszkańcami. Badacze mogą sięgać też po gazety, prywatne pamiętniki i inne, związane z tajemnicą świadectwa. Być może pomocne okażą się też księgi wiedzy tajemnej. Aby zaoszczędzić czas, Odkrywcy mogą rozdzielić między siebie zadania i udać się w różne miejsca, oczywiście dopóki będzie to jeszcze bezpieczne.

Często najpożyteczniejsze informacje zawiera prasa i pamiętniki. Informacji, które już wkrótce uratują komuś życie, dostarczyć mogą: biblioteki, roczniki gazet, rejestry urodzin i zgonów, dokumenty towarzystw historycznych, lekarzy i prawników, urzędników i księży, a także prywatnych organizacji, takich jak izba handlowa. Nie przejmujcie się zbytnio wyborem miejsc, w których będziecie prowadzić poszukiwania. Słuchajcie uważnie Strażnika Tajemnic, on naprowadzi was na właściwy trop.

Publikowane scenariusze zawierają często cytaty, fragmenty zapisków, wyciągi z dokumentów czy listy. Są one przeznaczone dla graczy, którzy w trakcie sesji będą się z nimi zapoznawać i odpowiednio je interpretować. Te materiały zawierają wskazówki lub inne pożyteczne informacje – inaczej nie byłyby zamieszczane.

Zachowajcie ostrożność, wypytując okolicznych mieszkańców i postarajcie się zachowywać przyjaźnie wobec każdego, kogo spotkają odgrywani przez was Badacze. Rozważcie zawsze to, co mają do powiedzenia inni. Nawet jeżeli w danym momencie nie dysponują żadną ciekawą informacją, kiedyś mogą okazać się bardzo pomocni. Jako tropiciele nadprzyrodzonych sił, Badacze muszą postępować ostrożnie i zjednywać sobie jak największą liczbę sprzymierzeńców – wszystko może okazać się w przyszłości przydatne.

NA SCENIE

Prowadząc dochodzenie, Badacze przeczesują teren w poszukiwaniu śladów. Przeszukują biurka i szafy, sprawdzają kieszenie ofiar i starają się dociec, co tak naprawdę się zdarzyło. Strażnik Tajemnic musi być cierpliwy, dać Odkrywcom czas na myślenie i działanie, jeśli tylko mogą coś znaleźć. Jeżeli jednak nie ma nic do odkrycia, powinien odpowiednio pokierować graczami. Warto pamiętać, że nie jest bez znaczenia sposób, w jaki stawia się pytania i uzyskuje odpowiedzi.

Zachowaj środki ostrożności i trzymaj się w grupie, gdy tylko zacznie zbliżać się niebezpieczeństwo: może właśnie przybywa coś złego, albo nawet jeszcze gorszego. Jeśli to Coś przybędzie i nie ma żadnego sposobu, by To odesłać, nie wahaj się uciec. Szybkie nogi to twój najlepszy przyjaciel. Twój Badacz może zawsze wrócić tu później.

PRZYGOTOWANIE PLANU

Jeśli rozumiesz sytuację, przygotuj plan, który pozwoli ci rozwiązać problem. Początkujący gracze nawet nie przypuszczają, że niebezpieczeństwo jest zwykle zbyt poważne, aby stawać z nim twarzą w twarz. Kompetentny Strażnik Tajemnic powinien dopasowywać niebezpieczeństwo do możliwości Badaczy. Oczywiście dopóki wyraźnie nie okaże się, że znowu przesadził.

Jeśli zdarzy się katastrofa i Badacze zostaną pokonani przez jakieś przerażające stwory, to ci, którzy uciekną i wyjdą z przygody cało, mogą wspominać ją jako „historię, którą lepiej pozostawić niedopowiedzianą". Oczywiście, jeżeli Strażnik się zgodzi, Odkrywcy będą mogli później powrócić do takiego nie dokończonego scenariusza. Wcześniej jednak powinni zdobyć trochę więcej doświadczenia i lepiej się przygotować. W gestii Strażnika leży wzmocnienie występujących w scenariuszu potworów i dodanie kilku nowych niebezpieczeństw. Strach wzmaga się przecież wraz z upływem czasu.

UŻYJ SWEGO ROZUMU

Najprostszą i najbezpieczniejszą drogą do osiągnięcia zwycięstwa jest użycie potęgi rozumu. W większości publikowanych przygód istnieją sposoby na pozbycie się lub rozwiązanie każdego problemu z użyciem niewielkiej, bądź nawet żadnej siły fizycznej. Zawsze jednak istnieje ryzyko utraty zdrowia psychicznego.

W zasadzie powinno się prowadzić walkę tylko ze stworami, które zdążyły już zaatakować. W innych przypadkach należy raczej polegać na recytowaniu formuły zawartej w manuskrypcie; rozbiciu lustra, przez które prowadzi droga w zaświaty; stopieniu nawiedzanej statuetki czy temu podobnych działaniach.

Jeżeli Badacze odkryją już, że stary, zniszczony szyb górniczy jest nawiedzany przez straszliwego demona, to nie muszą schodzić tam ponownie, narażając się na zjedzenie lub utratę

zdrowych zmysłów. Powinni raczej podłożyć ogień pod kopalniane podpory, wysadzić dynamitem szyb albo, zalewając betonem wejścia, pogrzebać stwora, być może nawet na zawsze.

RÓŻNI BADACZE

Czy każdy Badacz powinien się specjalizować? Jedną z najbardziej przydatnych postaci jest stary, mądry profesor, który zna obce języki, potrafi odczytać manuskrypty i zbierać do kupy przyprawiające o szaleństwo zaklęcia, przydatne do odsyłania plugawych Istot tam, skąd przybyły. Ktoś taki nie jest przeważnie zbyt przydatny w walce fizycznej, a jego zdrowie psychiczne jest zwykle nadwerężone na skutek studiowania Mitologii.

Zupełnie odmienną postacią jest twardy gość, gotów zarówno do walki na pięści, jak i na pistolety. Ktoś taki pozostawia innym tajemnicze aspekty Mitologii Cthulhu, biorąc na siebie rolę ochroniarza i zwiadowcy. Jest pomocny w kontaktach z policją i gangsterami.

Jeszcze kimś innym może być Badacz posiadający konkretne umiejętności, na przykład: potrafi dobrze prowadzić samochód lub pilotować samolot, zna się na elektryce i mechanice, a także jest wirtuozem wśród włamywaczy. Odmiennym rodzajem Odkrywcy jest osoba znająca ulicę, czyli posiadająca w mieście znajomości wśród żebraków i włóczęgów, i potrafiąca się z nimi dogadać.

Można zaproponować naprawdę wiele różnego typu postaci. Żaden Badacz nie może wszystkiego umieć i być przygotowany na każdą ewentualność. Jednak, działając w dobrze dobranej grupie, poszczególni Odkrywcy Tajemnic mogą doskonale się uzupełniać.

WIĘKSZA LICZBA BADACZY

Wiedząc, że pojedyncza osoba nie może zrobić wszystkiego, niewątpliwie popieramy udział tak wielu Badaczy, jak jest to tylko możliwe. Jednak Strażnik Tajemnic będzie raczej niechętnie współpracował z hordą biegających w koło Odkrywców, którzy wszędzie zaglądają i zadają po kilkanaście pytań naraz. Chociaż niektórzy gracze uważają, że niestosowne jest jednoczesne prowadzenie więcej niż jednego Odkrywcy Tajemnic, to jednak inni mogą bez problemu w tym samym czasie odgrywać role dwóch lub trzech Badaczy. Jeżeli takie będzie życzenie, a Strażnik wyrazi zgodę, każdy może prowadzić dwóch bohaterów. Coś takiego zdecydowanie poszerza pulę umiejętności i doświadczeń oraz sprawia, że gracz nie zostaje wyłączony z rozgrywki, gdy jego Badacz popadnie w obłęd lub odniesie ciężkie obrażenia. Jeżeli na przykład grupa Odkrywców postanowi się rozdzielić (nie powinno się jednak tego robić w niebezpiecznej sytuacji) – „wy, chłopaki, popilnujcie samolotu, a my wejdziemy do jaskini" – wtedy Badacze, należący do jednego gracza rozdzielają się i gracz taki będzie brał udział w akcji, bez względu na to, gdzie będzie miała ona miejsce.

UNIKANIE STRZELANINY

Każdy gracz ma własne uczucia i przyzwyczajenia. Jeżeli w przygodach często pojawiają się gangsterzy i zagraniczni szpiedzy, wszyscy Badacze będą prawdopodobnie nosić przy sobie broń. Ilość śmiercionośnych narzędzi gwałtownie rośnie im bliżej 1990 roku i praktycznie wypiera broń białą. Z drugiej strony w przygodach, podczas których Badacze poświęcają większość czasu na studiowanie przerażających tajemnic Mitologii Cthulhu, pistolet może się przydać jedynie do popełnienia samobójstwa w obliczu śmierci lub całkowitego obłędu.

Oczywiście można mieć broń palną na wszelki wypadek. Nie należy jednak na niej zbytnio polegać. Większość potężnych potworów to obce istoty, pochodzące z zupełnie innego świata, które są odporne na strzały i eksplozje. Jeżeli plan zakłada, że coś takiego ma zostać uśmiercone, to nie ma on szans powodzenia. Trzeba wymyślić inny.

Strzelaniny zawsze przyciągają policję, straż miejską, gangsterów i wszystkich, mających coś wspólnego z prawem i porządkiem. Jeżeli Badaczom zdarzy się zabić miejscowego kapłana Yog-Sothotha bez wcześniejszego przekonania policji, że jest to absolutnie konieczne, zostaną zapewne aresztowani, skazani i prawdopodobnie skończą na krześle elektrycznym.

Strażnik Tajemnic powinien dość szybko zauważyć, kiedy jedyną odpowiedzią Badaczy na spotykające ich problemy stanie się sięganie po broń. Należy wtedy odpowiednio zareagować. Trzech lub czterech uzbrojonych po zęby wyznawców Yiga z pewnością przekona Odkrywców, że nie jest to dobra metoda. W grze *Zew Cthulhu*, jak w realnym świecie, broń jest zabójcza. Lepiej jej unikać.

Pomoce do gry

Kości; najważniejsze rzuty

Ludzie, którzy jeszcze nie mieli do czynienia z grami fabularnymi, zapewne nie widzieli dotąd innych kości niż sześcienne. Różne rodzaje tych kolorowych bryłek można znaleźć w zajmujących się sprzedażą gier sklepach.

Zew Cthulhu opiera się w znacznej części na trzech rodzajach rzutów kośćmi – oznacza się je jako k100, k8 i k6. Rzuty te rozstrzygają czy Badaczowi uda się dobrze wykorzystać daną umiejętność, ile kto straci punktów Wytrzymałości, jakie będą współczynniki nowego Odkrywcy itp. Te same kości służą też do wykonywania innych, o wiele rzadszych rzutów oznaczanych w grze jako k20, k10, k4, k3 i k2.

Stojąca przed liczbą literka „k" zastępuje słowa „rzut kością". Znajdujący się za literą numer to przedział, z którego należy wylosować liczbę: k8 oznacza, że losujemy którąś z liczb od 1 do 8, a k100, że w losowaniu biorą udział numery od 1 do 100. Dla wygody każdy gracz używa zwykle własnego kompletu kości, ale równie dobrze można się dzielić mniejszą ilością kostek.

K100 (RZUT PROCENTOWY)

Do rzutu procentowego (oznaczonego w grze symbolem k100) potrzebne są dwie dziesięciościenne kości w różnych kolorach. Każda ze ścian takiej kostki ma któryś z następujących numerów: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0. Po jednoczesnym rzuceniu obydwu kości należy odczytać znajdujące się na górnych bokach liczby.

Odczytuj konsekwentnie wynik na jednej z kości jako cyfrę dziesiątek, a wynik na drugiej, jako cyfrę jedności: jeżeli wypadną cyfry 2 i 3, odczytaj je jako liczbę 23, jeżeli wypadnie 0 i 1 wylosowaną liczbą będzie 1, wyniki 1 i 0 zostaną odczytane jako 10. Rezultat 0 i 0 odczytać należy jako 100.

K8 (KOŚĆ OŚMIOŚCIENNA)

Ta pojedyncza kostka ma osiem ścian, z których każda ma na sobie któryś z następujących numerów: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 lub 8. Odczytuj zawsze cyfrę, znajdującą się na górnym boku.

K6 (KOŚĆ SZEŚCIENNA)

Jest to zwykła, najpopularniejsza kostka. Ma sześć boków z numerami 1, 2, 3, 4, 5, 6. Odczytuj zawsze cyfrę znajdującą się na górnym boku.

Terminy występujące w grze

ATAKI OSOBISTE: *Uderzenie pięścią, kopnięcie, cios głową* lub *chwyt*. Nie uzbrojony człowiek może w rundzie walki wykonać jeden z tych czterech ataków.

BADACZ (ODKRYWCA) TAJEMNIC: Stosowana w mechanice gry nazwa, którą określa się bohatera prowadzonego przez gracza.

CECHY: Osiem współczynników, które losuje każdy Badacz – Siła, Kondycja, Budowa Ciała, Inteligencja, Moc, Zręczność, Wygląd i Wykształcenie. Dziewiąty – Poczytalność – wynika z Mocy. Cechy określają ogólne zdolności postaci, ale nie mają dużego wpływu na uczenie się umiejętności.

CTHULHU (firma Chaosium zaleca ułatwioną wymowę: *ku-tulu*): Jego ogromne cielsko spoczywa w uśpieniu w przerażającym, zatopionym R'lyeh i powstanie znowu „kiedy gwiazdy znajdą się we właściwym położeniu". Jeden z Wielkich Przedwiecznych. Na Ziemi jest wielu kultystów oddających mu cześć. Cthulhu stworzył w swych opowieściach H. P. Lovecraft i od tej chwili potwór pojawiał się w setkach czy nawet tysiącach utworów innych autorów. Najlepiej został opisany w opowiadaniu HPL „Zew Cthulhu".

FOBIA/FETYSZ: Uporczywy, nielogiczny strach (dokładnie wyjaśniony w rozdziale „Poczytalność i obłęd"). W grze jest to sposób na scharakteryzowanie czasowego lub długotrwałego obłędu. Dla potrzeb systemu fetysz to przeciwieństwo fobii.

HOBBY: Tworząc postać można na wybrane przez siebie umiejętności rozdzielić INT x 10 punktów.

HORROR: W języku angielskim uczucie łączące strach i odrazę – zgroza. Uczucie, które odpowiada nie tylko zagrożeniu, ale także świadomości olbrzymiego zła i niesprawiedliwości. Lovecraft nazywał horror nadnaturalny „literaturą kosmicznego strachu" i mówił, że „nie ma lepszego dowodu niż szaleństwo, które opanowuje autorów i zmusza ich do uwolnienia... do pozbycia się z umysłów fantastycznych obrazów, które w innym wypadku będą ich jeszcze długo nawiedzały".

KRZYŻYK (TEST DOŚWIADCZENIA): Kiedy Badaczowi uda się wykorzystać jakąś umiejętność, Strażnik może powiedzieć coś w tym stylu: „Postaw krzyżyk przy tej umiejętności". Wtedy należy zaznaczyć kwadracik, który znajduje się na karcie obok nazwy danej zdolności. Później, na prośbę Strażnika, wykonuje się test doświadczenia, dzięki któremu można podnieść o 1k10 punktów poziom umiejętności.

LEKI PSYCHOTROPOWE: W dzisiejszych czasach, tak długo, jak Badacza stać na taki lek i może go przyjmować, gracz może uniknąć odgrywania objawów wywołanych pewnymi schorzeniami umysłowymi. Przyjmowanie leków psychotropowych nie czyni Badacza odpornym na dalszą utratę Poczytalności.

MDLENIE: Omdlewanie nie jest teraz modne, mimo to bohaterowie Lovecrafta są neurotykami i robią to dalej. Jeśli twój Badacz jest za twardy, by zemdleć, to może jest też wystarczająco silny, aby zaciągnąć resztę Odkrywców w bezpieczne miejsce.

MEDYCYNA: Umiejętność, dzięki której można choremu lub rannemu Odkrywcy natychmiast przywrócić 1k3 punkty Wytrzymałości. Zwiększa ona również szybkość naturalnego leczenia, pod warunkiem, że chorym opiekuje się lekarz.

MITY CTHULHU: Bogowie, bóstwa, potwory i wiedza o wielkim wszechświecie, która nie zawsze odpowiada temu, w co wierzą ludzie.

MODYFIKATOR OBRAŻEŃ: Modyfikator stosowany podczas walki wręcz.

NECRONOMICON: Napisany w ósmym stuleciu, pod arabskim tytułem *Kitab Al-Azif*, jest najpotężniejszą księgą dotyczącą Mitów Cthulhu. Zawiera potężne zaklęcia i opisy miejsc oraz tajemnic. Krążą pogłoski, że czytający księgę bardzo często popadali w szaleństwo.

OBŁĘD CZASOWY: Kiedy Odkrywca straci w przeciągu godziny gry 20% lub więcej posiadanych Punktów Poczytalności, automatycznie popada na kilka tygodni w obłęd.

OBŁĘD DŁUGOTRWAŁY: Kiedy Punkty Poczytalności Badacza spadną do zera, wariuje i nie można nim więcej grać.

OBRAŻENIA: W języku gry mówimy, że atak spowodował obrażenia. Obrażenia lub rany zaznacza się zazwyczaj zmniejszając Wytrzymałość ofiary.

OTRZYMYWANIE: Aby odróżnić Badacza od prowadzącego go gracza, mówimy, że Odkrywca *otrzymał wynik rzutu*. Dzięki temu postacie nie noszą ze sobą kości, a gracze nie muszą się bać śmierci lub popadnięcia w obłęd.

P: Maksymalna wartość Poczytalności, współczynnik równy Moc x 5. Ta wartość prawie nigdy nie ulega zmianie, chociaż może, jeśli MOC się zmieni.

PAROWANIE (BLOKOWANIE): Można stosować przeciw atakom wręcz. Postać może próbować parować raz w rundzie – blokuje lub zmienia kierunek ataku. Szansa na udane parowanie wynosi tyle samo, ile procentowa szansa trafienia daną bronią. Należy na początku rundy ustalić, czyj cios się paruje.

PIERWSZA POMOC: Za jej pomocą można uleczyć Badacza z 1k3 punktów obrażeń.

POCZYTALNOŚĆ: Każda postać jest poczytalna, niezależnie od liczby Punktów Poczytalności, chyba że liczba PP osiągnie 0 albo Strażnik ogłosi, że w wyniku urazu postać czasowo lub na stałe popadła w obłęd. Patrz obłęd, powyżej.

PODSTAWOWA SZANSA: procentowa szansa z jaką nie wykształcony w danej dziedzinie Badacz może z powodzeniem użyć odpowiadającej tej dziedzinie umiejętności. Niektóre umiejętności nie mogą być wykorzystywane przez niewykształcone osoby, dlatego podstawowa szansa wynosi tylko 1%. Z drugiej strony, każdy ma dużą szansę na udane wykorzystanie innych umiejętności, takich jak wspinaczka, dlatego mają one wyższą szansę podstawową.

PROCENTY: W mechanice gry, dowolne związane ze sobą liczby (ułamki 100), które w sumie dają 100. Procenty można odejmować i dodawać do siebie. Jeśli od 60% odejmiemy 10%, otrzymamy 50%. Jeżeli jednak od 60% odejmiemy jedną dziesiątą (dziesięć procent), otrzymamy 54%.

PRZEBICIE: Wynik rzutu 1k100, który jest mniejszy lub równy jednej piątej procentowej szansy trafienia. Przebicie oznacza, że atak był bardzo udany i w konsekwencji wykonuje się dwa rzuty na zadawane obrażenia. Niektórzy Strażnicy rozszerzają pomysł „przebicia" na wszystkie umiejętności. W tym wypadku tak niski rzut oznacza, że Badaczowi działanie powiodło się naprawdę dobrze.

PSYCHOANALIZA: Terapeutyczna umiejętność, która łagodzi na pewien czas efekt czasowego i długotrwałego obłędu. Jej użycie może przywrócić Badaczowi pewną ilość Punktów Poczytalności.

PUNKTY MAGII: Używa się ich do rzucania i podtrzymywania działania czarów. Można je wydawać. Powracają w całości w przeciągu 24 godzin. Badacz traci przytomność, kiedy Punkty Magii spadną do zera.

PUNKTY POCZYTALNOŚCI: *Aktualne* Punkty Poczytalności to liczba punktów podana na Karcie Badacza w ramce Punktów Poczytalności. *Maksymalne Punkty Poczytalności* równe są 99 minus procentowa wartość współczynnika Mity Cthulhu Badacza. Liczba Punktów Poczytalności może rosnąć lub maleć, choć trzeba zaznaczyć, że PP nie są rutynowo odzyskiwane, jak Punkty Magii, czy Punkty Żywotności.

RUNDA WALKI: Elastyczny okres czasu, w którym wykonuje się ruchy, używa broni czy umiejętności. Działania wykonuje się w kolejności ustalonej przez ZR – od najwyższej wartości tej cechy do najniższej.

RZUTY PROCENTOWE: Większość wykonywanych w grze *Zew Cthulhu* rzutów to rzuty 1k100 (rzuty procentowe). Umiejętności mają również wartość procentową. Żadna z umiejętności Badacza nie może wzrosnąć powyżej 99%.

SCENARIUSZ, PRZYGODA, KAMPANIA: opracowane, zagmatwane opowiadanie przeznaczone do wykorzystania w grze role-playing, zawierające ciąg zdarzeń, charakterystyki postaci, zasady specjalne, a także zaklęcia i opisy, które Badacze mogą uznać za użyteczne lub ciekawe.

SKUCHA: Wynik 00 na k100 oznacza automatyczną porażkę, być może nawet tragiczną w skutkach.

STRAŻNIK TAJEMNIC: Osoba, która zna wszystkie tajemnice fabuły, opisuje sytuacje i bohaterów, określa jakiej umiejętności można użyć, a jaki rzut trzeba wykonać. Często gracze stają się na pewien czas Strażnikami.

SUKCES: Udany rzut k100 jest równy lub niższy od wyznaczonej wartości (wartość ta ulega zmianie). Rzut 01 na k100 jest najlepszym z możliwych. Patrz również: skucha.

TABELA PORÓWNAWCZA: Tabela z ustalonymi, procentowymi wartościami. Ułatwia rozwiązanie sytuacji, w których jeden współczynnik przeciwstawiany jest drugiemu – wykonuje się rzut 1k100. Patrz rozdział „Mechanika gry i umiejętności".

TEST POCZYTALNOŚCI: Rzut 1k100, którego wynik porównuje się z posiadanymi właśnie przez Badacza Punktami Poczytalności. Pomaga to ustalić jego reakcję na przerażające, straszliwe sytuacje.



TEST UMIEJĘTNOŚCI: Rzut 1k100. Sukces następuje wtedy, gdy wynik jest mniejszy lub równy procentowemu poziomowi umiejętności. Porażka, kiedy jest większy.

UMIEJĘTNOŚĆ: Wiedza lub fizyczne zdolności, które posiada Badacz lub które są dla niego dostępne. Wiele umiejętności, które posiadają Bohaterowie Niezależni, jest nieznanych Odkrywcom. Nie są elementami gry i powinny być znane tylko Strażnikom. Są dla Badaczy nieosiągalne.

UTRATA PRZYTOMNOŚCI: Postać, której Punkty Magii osiągnęły zero lub której Wytrzymałość spadła do jednego lub dwóch, traci przytomność. Tak samo dzieje się z bohaterem, który w wyniku jednego ataku straci połowę swojej Wytrzymałości i nie przejdzie testu KON na 1k20. Utrata przytomności trwa przynajmniej przez jedną rundę walki – dokładny czas ustala Strażnik. Udane użycie *pierwszej pomocy* lub *medycyny* może sprawić, że nieprzytomny przebudzi się.

WALKA WRĘCZ: Sposób walki lub używanie mięśni i broni, takiej jak np. miecz. Ataki osobiste, takie jak choćby *uderzenie pięścią* to również walka wręcz.

WIELCY PRZEDWIECZNI, BOGOWIE ZEWNĘTRZNI: Te istoty lub moce są bóstwami Mitów Cthulhu. Ogólnie rzecz biorąc na nic nie zważają, są aroganccy i w najwyższym stopniu źli.

WSKAŹNIK CZARÓW: Liczba, przez którą mnoży się INT Badacza. Otrzymana w ten sposób wartość, to procentowa szansa Odkrywcy na nauczenie się czaru po przeczytaniu jakiejś księgi magii.

WYTRZYMAŁOŚĆ: Średnia z KON i BC postaci. Ich liczba zmniejsza się, co odpowiada otrzymywaniu obrażeń. Nie ma to wpływu na grę, chyba że pozostaną jeden lub dwa punkty Wytrzymałości, bowiem wtedy postać traci przytomność. Bohater ginie, kiedy Wytrzymałość spadnie do zera lub poniżej.

ZASADY SZCZEGÓŁOWE: W rozdziale dotyczącym zasad, kilka stron poświęcono zasadom dotyczącym szczególnych sytuacji. Zasady szczegółowe dotyczą m.in. walki, broni palnej, obrażeń od ognia, topienia się, itp.

ZAWÓD: Określa, co Badacz robił, ale w żaden sposób nie determinuje, jak powinien działać.

ZDROWIENIE: Umiejętne użycie *pierwszej pomocy* może *natychmiast* przywrócić 1k3 Punkty Wytrzymałości. Wszystkie postacie w naturalny sposób zdrowieją, odzyskując 1k3 punkty Wytrzymałości na tydzień czasu gry. Kiedy postać leży w szpitalu, udany test *medycyny* również przywraca 1k3 punktów Wytrzymałości. Wynika z tego, że w najlepszych okolicznościach Badacz może odzyskać 3k3 punktów Wytrzymałości.

ZEWNĘTRZNI BOGOWIE: Władcy wszechświata, na szczęście dla nas są na tyle zaślepieni sobą, że działają podobnie jak siły natury. Tylko Nyarlathotep, posłaniec Zewnętrznych Bogów, wydaje się być bardziej zainteresowany zrozumieniem i obserwacją ludzi.

SYLWETKA MROCZNEGO MŁODEGO

K4 (KOŚĆ CZWOROŚCIENNA)

Typowa egipska piramida ma pięć boków, ta podobna trochę do niej kostka ma jednak cztery ściany. Na każdej ze ścian znajdują się trzy różne numery. Wynikiem jest liczba widniejąca u podstawy na trzech widocznych po rzucie ścianach. Jest to jedyna na danym boku pionowa cyfra.

INNE RZUTY

Czasami gracze muszą wykonać w trakcie gry rzuty typu k20, k10, k5 lub k3. Rzuty te można wykonywać przy pomocy trzech podstawowych kości (k100, k8 i k6). Jeśli ktoś ma ochotę, może nabyć dodatkowo kostki dwudziesto- i czworościenne.

- Rzut k20 możemy wykonać przy pomocy kostki dziesięciościennej i kostki sześciennej. Jeżeli na k6 wypadnie 1, 2 lub 3, to wynikiem losowania będzie odczytana z kostki dziesięciościennej cyfra z przedziału od 1 do 10 (0 czytamy jako 10). Natomiast jeśli na k6 wypadnie 4, 5 lub 6, to należy dodać 10 do liczby, która zostanie wylosowana na dziesięciościennej kości.
- Rzut k10 wykonujemy po prostu jedną z dwóch kości procentowych.
- Rzut k5 wykonujemy jedną z kości procentowych, dzieląc rezultat na dwa: wynik 1 lub 2 = 1, a wynik 9 lub 0 = 5.
- Rzut k4 wykonujemy kością ośmiościenną, dzieląc wynik przez dwa: rezultat 1 lub 2 = 1, a rezultat 7 lub 8 = 4. Możemy zrobić to też kością sześcienną, ignorując cyfry 5 i 6.
- Rzut k3 wykonujemy kością sześcienną i dzielimy wynik tego rzutu przez dwa: rezultat 1 lub 2 = 1, a rezultat 5 lub 6 = 3.
- Rzut k2 możemy wykonać przy pomocy kostki sześciennej, dzieląc uzyskany wynik przez trzy: rezultaty 1, 2, 3 = 1, a rezultaty 4, 5, 6 = 2.

KOMBINACJE

Czasami w zasadach bądź w scenariuszach wymagane są różne kombinacje rzutów. Pojawiają się zapisy, mówiące o tym, ile razy trzeba rzucić daną kością. Na przykład: 2k6 oznacza, że należy dwukrotnie rzucić kostką sześcienną i zsumować wyniki. Jeżeli nie masz do tego wystarczającej ilości kostek, rzuć kilkakrotnie tymi, które posiadasz.

Czasami do wyniku rzutu coś się jeszcze dodaje. Możesz na przykład natknąć się na zapis 1k6+1. Oznacza to, że do wyniku rzutu kością sześcienną należy dodać jeden. Końcowym rezultatem rzutu 1k6+1 będzie któraś z następujących liczb: 2, 3, 4, 5, 6 lub 7.

Mogą być wymagane również rzuty, do których potrzebne są kości różnych typów. Jeżeli potwór zadaje obrażenia w ilości 1k6+1+2k4, to dokładne ich ustalenie wymaga rzutu trzema wspomnianymi w zapisie kostkami, zsumowania otrzymanych wyników i dodania jedności. Jeżeli przy którymś z opisanych ataków potwora pojawi się zapis +mo, oznacza to, że Strażnik musi dodać do uzyskanego na kościach rezultatu wynikający z siły modyfikator (mo). Przeważnie jednak statystyki potworów uwzględniają ich siłę w doborze kości, przy pomocy których określa się zadawane przez nie obrażenia.

Karta Badacza

Na karcie Badacza gracz powinien przechowywać wszystkie dane swojego bohatera. Najnowsza wersja takiej karty znajduje się na końcu tej książki. Możesz ją skopiować tyle razy, ile zechcesz. Zauważ, że istnieją różne wersja dla roku 1890, 1920 i 1990. Jeśli nie masz żadnej koncepcji, wybierz kartę przeznaczoną dla 1920 roku. Na karcie Badacza wypisane są wszystkie umiejętności, potrzebne bohaterowi do rozwiązywania tajemnic. Następny rozdział wyjaśnia, jak taką kartę wypełnić.

Figurki; położenie w grze

W *Zew Cthulhu* można grać prowadząc tylko i wyłącznie dialog, nie korzystając z figurek i specjalnych akcesoriów, innych niż kostki i karty Badaczy. Wielu uważa, że do dobrej zabawy w zupełności wystarczą odpowiednie słowa, które wywołają nastrój grozy.

Są jednak tacy, którzy twierdzą, że figurki, żetony i flamastry pomagają zespolić wyobraźnię wszystkich graczy. Dzięki ustawieniu figurek w szyku marszowym łatwo można określić, kto do kogo może zwracać się szeptem, a kto będzie musiał krzyczeć. Wiadomo też, kto idzie na końcu i ma szansę zauważyć, że Badacze są śledzeni, a komu grozi wpadnięcie w zastawione na drodze sidła. Sami musicie zdecydować, który sposób gry będzie wam bardziej odpowiadał.

Użycie figurek może pomóc w wyjaśnianiu powstających w trakcie gry wątpliwości. Łatwiej jest wtedy rozstrzygnąć, kto znajduje się w polu rażenia rewolweru lub czy danej osobie można udzielić pierwszej pomocy jeszcze w tej samej rundzie, czy też dopiero w następnej. Dokładne ustalenie położenia w trakcie gry pozwala odpowiedzieć na pytania typu: „Co można zobaczyć w świetle latarki?" i „Gdzie stoi słoń?". Jednak niektórym takie dokładne odwzorowywanie każdej sytuacji może wydać się nieco denerwujące. Jeżeli Strażnik i gracze tego sobie życzą, w rozgrywce, oprócz figurek, można stosować plansze i żetony z innych gier.

Takie rekwizyty mogą dodawać dramaturgii, choć są tacy, którzy uważają je za niepoważne. Niektórym graczom trudno jest sobie wyobrazić, że kawałek styropianu może być czymś innym niż zwykłym kawałkiem styropianu. Dla innych jest to świetna zabawa i prześcigają się wzajemnie w wykorzystywaniu podczas gry różnych akcesoriów: elementów pochodzących z makiet miniaturowych kolejek, foremek do pieczenia ciasteczek, dziwnych przedmiotów ze skrzynek z narzędziami, fragmentów domków dla lalek, zepsutych zabawek, nie wykorzystanych części z plastikowych modeli do sklejania. Twierdzą, że pozwala im to inaczej spojrzeć na każdą, nawet nudną i nieciekawą sytuację. Dzięki temu mogą wpaść na niekonwencjonalne rozwiązania i dostrzec nowe możliwości zastosowania taktycznych manewrów lub wykorzystania konkretnych umiejętności.

Figurki do gry to metalowe statuetki wysokości około dwóch i pół centymetra, stabilnie osadzone na szerokich podstawkach. Można się na nie natknąć w różnych grach i w sklepach dla hobbistów lub zamówić je pocztą. Wiele osób ze względów ekonomicznych preferuje figurki plastikowe. Nie są one produkowane z myślą o grach fabularnych, ale mogą być równie użyteczne.

Rzadko kto posiada wszystkie modele, które są używane w trakcie gry. Naturalną rzeczą jest więc ich wymienne stosowanie. Niezależnie od tego, czy w trakcie gry są używane figurki, Strażnik często szkicuje na kartce plan miejsca, w którym znaleźli się Badacze (zaznaczając przy tym odpowiednią skalę). Kiedy dochodzi do walki, niektórzy ustawiają figurki i ponownie szkicują teren w odpowiedniej do nich skali.

PO PRAWEJ: PIERWSZA Z SERII SCENEK POROZRZUCANYCH PO TYM PODRĘCZNIKU, PRZEDSTAWIAJĄCA MIEJSCA NAJCZĘŚCIEJ NAWIEDZANE PRZEZ POTWORY MITÓW I CODZIENNOŚĆ ŻYCIA W LATACH DWUDZIESTYCH.


CRS 78
GENE DAY

Źródła

CHAOSIUM INC.

Pytania dotyczące gry, nowych produktów, propozycje czy komentarze dotyczące podręczników należy przesyłać listownie na adres Chaosium Inc., 950-A 56th Street, Oakland CA 94608-3129, USA, e-mail: chaosium@chaosium.com, www.chaosium.com. List powinien zawierać kopertę zwrotną ze znaczkiem. Osoby, które chcą napisać jakiś tekst, winny wpierw poprosić o przesyłanie rad i wskazówek. Prosimy przysyłać listy, nie telefonować.

WYDAWNICTWO MAG

Wszystkie pytania dotyczące polskiego (i angielskiego) wydania gry *Zew Cthulhu*, planowanych dodatków itd. można również przesyłać na adres Wydawnictwa MAG: ul. Cypryjska 54, 02-761 Warszawa, Polska. W liście powinna znaleźć się koperta zwrotna ze znaczkiem i adresem. Można nas znaleźć również przez Internet:

WWW: www.mag.com.pl

e-mail: mag@mag.com.pl lub krzaku@mag.com.pl

LOVECRAFT W ORYGINALE

Większość ważnych utworów HPLa opublikowało wydawnictwo Arkham House. Trzy pozycje (w twardej oprawie) są najważniejsze: „Dunwich Horror and Others", „At the Mountains of Madness" oraz „Dagon and Other Macabre Tales". Wydano również wiele utworów w miękkiej oprawie. Znajdziesz je w prawie każdej księgarni.

LOVECRAFT PO POLSKU

W Polsce nie wydrukowano wszystkich utworów Lovecrafta. Wydano tylko kilka zbiorów jego autorstwa, opublikowano również kilka opowiadań w czasopismach (m.in. „Magia i Miecz" i „Kruk"). Pozycje książkowe to:

„Zew Cthulhu" (Czytelnik, 1974)

„Szepczący w ciemności" (CoLibri RTW, 1992)

„W Górach Szaleństwa" (As-Editor, 1990)

„Przypadek Charlesa Dextera Warda" (As-Editor i Nowe Wydawnictwo Polskie, 1991)

„Dagon" (Wydawnictwo S.R., 1994, 1996)

„Reanimator" (Wydawnictwo S.R., 1995)

„W poszukiwaniu nieznanego Kadath" (Wydawnictwo S.R., 1996)

„Kolor z przestworzy" (Wydawnictwo S.R., 1996)

„Ukochani zmarli" (Wydawnictwo S.R., 1996; jest to zbiór opowiadań innych autorów zredagowanych przez HPLa).



SYLWETKI DWÓCH MO-GO, TAJEMNICZYCH GRZYBÓW Z YUGGOTH.



DLA OBŁĄKANYCH

Abyś mógł rozpoznać współkultystów na odległość, firma Chaosium Inc. od dawna sprzedaje związane z Cthulhu koszulki, kubki do kawy, plakaty, a nawet „Miskatonic U. Graduate Kit". Wydawnictwo MAG również rozpoczęło produkcję cthulhistycznych koszulek. Po rzeczach osobistych rozpoznasz swych przyjaciół.

GRA KARCIANA

Wydawnictwo Chaosium Inc. opublikowało również grę karcianą związaną tak z systemem *Zew Cthulhu*, jak i ze światem Lovecrafta. Zatytułowano ją „Mythos" i opatrzono w wiele dodatków.

FIGURKI

Licencje na produkowanie figurek do gry *Zew Cthulhu* posada RAFM Co., Inc., 20 Parkhill Road East, Cambridge, Ontario, N1R 1P2 Canada.

WYDANIA W INNYCH JĘZYKACH

Podajemy spis wydań w innych językach – tytuł pozycji i nazwę firmy, która posiada licencję.

Wydanie angielskie – dowiaduj się o *Call of Cthulhu*; Chaosium Inc.

Wydanie fińskie – informacje: TK-Kustannus Oy, Fredikinkatu 14 1 2-3, 00120 Helsinki, Finland.

Wydanie francuskie – *L'Appel de Cthulhu*, Jeux Descartes, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Paris, Cedex 15, Francja.

Wydanie hiszpańskie – *La Llamada de Cthulhu*, JOC Internacional, San Hipòlit 20, 08030 Barcelona, Hiszpania .

Wydanie japońskie – informacje: Hobby Japan Co., Ltd., 5-26-5 Sendagaya, Shibuya-ku, Tokyo 151, Japonia.

Wydanie niemieckie – *Auf Cthulhus Spur*, Pegasus Spiele, Dieselstrasse 1, 61169, Friedberg, Niemcy.

Wydanie polskie – *Zew Cthulhu*, Wydawnictowo MAG, ul.Cypryjska 54, 02-761 Warszawa, Polska.

Wydanie węgierskie – *Cthulhun Kutsu*, Latomas Kerekedelmi is Szolgaltats Betiti Tarasag, 8000 Szikesfehirvar, Radnsti tir 1, Węgry.

Wydanie włoskie – *Il Richiamo di Cthulhu*, Stratelibri s.r.l., Via Paisiello no. 4, 20131 Milano, Włochy.

JAK ZNALEŹĆ KONKRETNE OPOWIADANIE?

W języku polskim wydano jedynie kilka pozycji Lovecrafta. Poniżej podajemy spis książek, wraz z listą zawartych w nich opowiadań.

Zew Cthulhu, Szepczący w ciemności* i *Kolor z przestworzy: Zew Cthulhu, Widmo nad Innsmouth, Kolor z przestworzy, Duch ciemności, Koszmar w Dunwich, Muzyka Ericha Zanna (tego opowiadania brak w zbiorze „Kolor z przestworzy")

W Górach Szaleństwa: W Górach Szaleństwa

Przypadek Charlesa Dextera Warda: Przypadek Charlesa Dextera Warda

Dagon: Dagon, Hypnos, Artur Jermyn, Zenzania Rudolpha Cartera, Przemiana Juana Romero, Festyn, Zły duchowny, Z otchłani, Księżycowe moczary, Bestia w jaskini, Ulica

Reanimator: Koszmar w Red Hook, Herbert West – Reanimator, Alchemik, W Górach Szaleństwa, Przerażający Staruch, Przerażający Staruch II

W poszukiwaniu nieznanego Kadath: Poza murem snu, Grobowiec, Poezja i bogowie, Obcy, Drzewo, Koty Ultharu, Zagłada Sarnathu, Droga Iranona, Zewnętrzni Bogowie, Celephais, Polaris, Biały statek, Srebrny klucz, W poszukiwaniu nieznanego Kadath

Ukochani zmarli: Skrzydlata śmierć (Hazel Heald), Ukochani zmarli (C. M. Eddy, Jr.), Pożeracz duchów (C. M. Eddy, Jr.), Z otchłani czasu (Hazel Heald), Elektryczny kat (Adolphe de Castro), Sploty meduzy (Zealia Bishop), Groza na plaży Martina (Sonia H. Green), Nocny ocean (R. H. Barlow), Wzgórze (Zealia Bishop)





BADACZE

Opisujemy proces tworzenia bohatera, przedstawiamy elementy istotne dla wszystkich postaci w grze oraz przybliżamy problem określania życiorysu.



GRACZE wcielają się w role „Badaczy" albo „Odkrywców Tajemnic", nazywanych tak dlatego, że podstawowym elementem gry jest właśnie „badanie" czy „odkrywanie" tajemnic, związanych głównie z mitologią Cthulhu. Warto, żebyś zwrócił uwagę na fakt, że listę umiejętności rozpoczyna „antropologia". Jakkolwiek jest to efektem alfabetycznego uporządkowania haseł, zauważ, że naszej listy nie otwiera „aikido" czy „atakowanie". Odkrywcy Tajemnic nie są maszynami do zabijania. Są niezwykli tylko dzięki wiedzy, którą posiadają.

Pod zwyczajną, codzienną fasadą świata odnajdują przerażającą prawdę. Świat i wszechświat są szalone i niewymownie odrażające. Prawa fizyki są zmienne. Gatunek ludzki wykształcił się w czymś w rodzaju inkubatora, do którego dostępu broni wypaczenie praw natury. Poza jego wnętrzem, przez czas i przestrzeń, rozciąga się prawdziwy kosmos, a w nim żerują niewyobrażalne moce.

Obce światy i istoty różnią się znacznie od ziemskich. Kilka potężnych stworów, które żyły gdzieś w przestworzach, przybyło na Ziemię i na niej pozostało. Informacje na ich temat znajdują się w rozdziale „Mity Cthulhu".

Ludzie, którzy zaczynają podziwiać lub rozumieć te istoty, ulegają stopniowym przemianom (w grze oznacza to, że gromadzą punkty *Mitów Cthulhu*). Zamiana prawd, w które kiedyś wierzyli, na nowe narusza ich równowagę umysłową i powoduje, że stopniowo alienują się ze swego środowiska. Wszystkich ogarnia szaleństwo. (Dlatego też w grze spada wartość Poczytalności wraz ze wzrostem *Mitów Cthulhu*).

W końcu Badacze odnajdują granicę swych możliwości, zdając sobie sprawę, że pojedynczy człowiek nie jest w stanie pokonać niebezpieczeństw i sił Mitów. Mogą zdecydować się poświęcić swe życie w walce, niczym frontowi żołnierze, lub zrezygnować z bezpośrednich działań, jak wojenni weterani. Nie rezygnują z odpowiedzialności, lecz przekazują ją młodszym i silniejszym od siebie, jak to w życiu zwykle bywa.

Ambicją gry *Zew Cthulhu* jest wykreowanie świata jak najbliższego realnemu. Dlatego też śmierć jest poważnym zagrożeniem, a prowadzeni przez graczy bohaterowie nie są nadludźmi. Badacze żyją nie tylko pojedynkami rewolwerowymi, ale też emocjami. Wiele umiejętności (jak antropologia), ważnych dla życia w cywilizacji, nie tylko istnieje w grze, ale też odgrywa w niej znaczącą rolę; nie zwiększają jednak one umiejętności walki. Gra jest osadzona w realiach historycznych, a nie fantastycznych. Społeczeństwa, które w niej istnieją, mają wiele cech charakterystycznych – własne cele i priorytety, a także sposoby na pozbywanie się ludzi, którzy czynią zbyt wiele szkód, przyciągają zbyt dużo uwagi, czy też są po prostu niebezpieczni.

Jak wszystko inne, również odgrywanie roli staje się łatwiejsze wraz z upływem czasu. Zawsze, zanim rozpoczniesz grę, powinieneś mieć jakąś koncepcję swego bohatera. Poza tym pozwól, by twego Badacza ukształtowały wydarzenia z życia, pozwól mu się rozwijać. Graj różne role, odgrywając różne postacie. Wybierz spośród swych bohaterów tego, który wydaje ci się najbardziej odpowiedni do przygody. Następnie poczekaj, aż jego osobowość określi się w akcji. Zawsze stwarzaj sobie bohaterów, których będziesz mógł odgrywać z przyjemnością.

Tworzenie bohatera jest uzależnione również od tego, jakie cechy i umiejętności posiada. Omówimy to poniżej. Ale prawdziwa gra polega na ubieraniu tych liczb w wyobraźnię.

Cechy

W TYM rozdziale i kilku następnych będziemy mówić głównie o Badaczach, jednak znajdujące się tu informacje dotyczą wszystkich występujących w grze ludzi, istotnych na tyle, żeby określić ich charakterystyki.

Tworzenie Badacza rozpocznij od wylosowania cech. Cecha, zwana także współczynnikiem, to jedna z dziewięciu liczb, które określają bohatera. Mówiąc w skrócie, zawsze lepiej mieć wyższe cechy niż niższe. Te liczby można porównać do szkieletu i mięśni; nasze ciała są różnych rozmiarów i mają różne proporcje, lecz wszyscy ludzie mają głowy, serca itd. W grze każda cecha oznacza jeden z aspektów Badacza – jego inteligencję, zręczność itd. Te ujednolicone wielkości ułatwiają określenie względnej wartości i możliwości bohaterów i sugerują pewne sposoby ich działania i reagowania w czasie gry.

Losuje się je za pomocą kostki z tego samego powodu, dla którego grający w tenisa używają siatki – z kontekstu wynika znaczenie.

Współczynniki rzadko wzrastają w czasie gry, ponieważ Badacze są tworzeni jako osoby dojrzałe i już się nie rozwijają. Cechy czasem spadają na skutek obrażeń fizycznych lub magicznych. Strażnik Tajemnic musi sam opisać efekt niskiego poziomu określonej cechy, choć podajemy przy każdej z nich pewne wskazówki. Opis powinien pasować do sytuacji w grze i mieć odpowiedni nastrój – przerażający, smutny, zabawny. Taka strata jest zawsze ciosem dla Badacza. Każdy gracz utożsamia się z osobowością prowadzonego przez siebie bohatera, więc zdarzenia tego typu mogą budować odpowiedni, dramatyczny nastrój gry.

S (SIŁA)

Określa siłę mięśni Badacza. Wykorzystaj ją do rozstrzygnięcia, ile może on podnieść, popchnąć, pociągnąć, czy też jak mocno może się czegoś uczepić. Ta cecha jest potrzebna do określenia obrażeń, które bohater zadaje w walce bezpośredniej. Odkrywca Tajemnic, którego siła spada do zera, jest inwalidą, niezdolnym do wstania z łóżka.

KON (KONDYCJA)

Określa zdrowie, witalność i wigor. Pozwala też stwierdzić, jak długo Badacz jest w stanie przeżyć bez powietrza. Może ulec zmianie na skutek działania trucizn i chorób. Badacze, którzy mają wysoką Kondycję, mają również wysoką Wytrzymałość i lepiej znoszą obrażenia.

Poważne obrażenia fizyczne lub atak mągiczny mogą obniżyć KON. Jeśli spadnie ona do zera, Badacz umiera.

BC (BUDOWA CIAŁA)

Cecha BC określa jedną liczbą wagę i wzrost Badacza. Wykorzystuj ją, gdy będzie on musiał spojrzeć ponad czymś lub przecisnąć się przez mały otwór. Może się nawet zdarzyć, że będziesz musiał określić czyja głowa wystaje ponad trawę. BC pomaga ustalić wytrzymałość i modyfikator obrażeń. BC może się zmniejszać na skutek utraty kilku kończyn, choć w takim wypadku częściej obniża się ZR. Prawdopodobnie, jeśli Badacz straci całą swą BC, znika – a gdzie, wiedzą chyba tylko bogowie.

INT (INTELIGENCJA)

Inteligencja określa szybkość uczenia się, zdolność zapamiętywania i analizy oraz świadomość otoczenia. W celu opisania różnych okoliczności Strażnicy Tajemnic mnożą INT przez różne liczby, a następnie rzucając k100 chcą otrzymać wynik mniejszy lub równy od iloczynu. Szczególnie popularny jest test INT x 5, zwany Testem Pomysłowości. Więcej informacji na jego temat znajduje się dalej w zasadach.

Szansa wpadnięcia na trudniejsze pomysły, plany, koncepcje jest mniejsza, więc mniejszy jest również mnożnik: INTx2, INT x 1. Takie testy określają, czy Badacz domyślił się czegoś, łącząc posiadane przez siebie informacje, unikając pytania gracza np. o to, czy z istnienia wulkanu wynika fakt, że świat ma płynne jądro.

Badacz bez INT jest bełkoczącym bezmyślnie idiotą.

Inteligencja określa ilość punktów do rozdzielenia pomiędzy umiejętności wynikające z zainteresowań osobistych oraz to, jak szybko Badacz może nauczyć się czaru Mitów.

Jeśli wysokość inteligencji Badacza stoi w sprzeczności z wysokościami współczynników wylosowanych później, jest to tylko okazja do stworzenia ciekawej postaci. Badacz z wysokim wykształceniem i niską INT może być pedantycznym nauczycielem lub drugorzędnym artystą – kimś, kto zna fakty, lecz nie zna ich znaczeń. Odwrotnie, wysoka INT i niskie wykształcenie może oznaczać ignorancję – wiejskiego chłopaka lub biednego imigranta, którego przygoda w wielkim mieście dopiero się zaczęła; nie będzie jednak głupi.

MOC (MOC)

Moc oznacza siłę woli. Czym wyższa Moc, tym wyższe są zdolności używania magii. Moc nie określa zdolności przywódczych, które zależą od odgrywania roli. Jej wysokość lub ilość Punktów Magii (którą oblicza się na podstawie mocy) określają odporność na atak magiczny lub hipnozę. Badacz pozbawiony mocy przypomina zombie i jest niezdolny do używania magii.

MOC x 5 to Test Szczęścia, który dokładniej opiszemy dalej. MOC x 5 to także początkowa ilość Punktów Poczytalności Badacza. Punkty Magii, w przeciwieństwie do Mocy, są wydawane i odzyskiwane z powrotem; sama Moc rzadko ulega zmianom. Nawet jeśli się zmieni, nie wynika z tego zmiana Poczytalności.

Osoby znające magię Mitologii Cthulhu potrafią zwiększyć swą Moc. Strażnicy Tajemnic powinni zapoznać się z tekstem w ramce zatytułowanej „Jak to jest z czarodziejami", znajdującej się pod koniec rozdziału o magii.

ZR (ZRĘCZNOŚĆ)

Im badacze posiadają wyższą Zręczność, tym są szybsi, zwinniejsi i bardziej elastyczni fizycznie. Test Zręczności może być

Metody opcjonalne



„Tworzenie Badacza" podsumowuje proces losowania nowej postaci. „Stworzenie Harveya Waltersa", na końcu rozdziału, opisuje powstawanie Badacza i kryjący się za nim sposób myślenia gracza na konkretnym przykładzie. Jeśli szukasz wskazówek, spójrz na którąś z tych stron.

NIE ODPOWIADA MI MÓJ BADACZ

Losowanie charakterystyk Badacza zajmuje minutę czy dwie. Dopracowanie szczegółów może zabrać ponad pół godziny. Zastanów się, czy stworzony Badacz przypadł ci do gustu. Jeśli nie, odrzuć jego charakterystykę i zacznij ponownie.

MOJE RZUTY SĄ WCIĄŻ ZA NISKIE

Za zgodą Strażnika Tajemnic, możesz rzucać 2k6+6 zamiast 3k6. Zachowaj jedynie rzut 3k6+3 dla WYK.

NAJPIERW ZAWÓD?



„Tworzenie Badacza" zakłada, że wybierzesz jego zawód w oparciu o wylosowane współczynniki, ale bardziej może ci odpowiadać tworzenie postaci pod kątem wybranego zawodu („Chcę stworzyć lekarza"). W takim przypadku, będziesz musiał zmienić współczynniki. Można to zrobić na różne sposoby. Twój Strażnik może wybrać jeden z poniższych lub wypracować własną metodę.

1) Rozdziel wartości ośmiu współczynników wedle uznania. Na przykład twój Badacz ma WG 11 i WYK 17. Czy WYK 17 ma znaczenie dla gwiazdy filmowej? Zamień wartości – teraz Badacz ma WG 17 i WYK 11.

2) Przenieś trzy punkty z jednego współczynnika na drugi. Możesz to zrobić najwyżej trzy razy.

3) Zsumuj wszystkie współczynniki oprócz P. Rozdziel punkty wedle uznania, z wyjątkiem WYK, które nie może przekroczyć 21. S, KON, BC, INT, MOC i ZR nie mogą być wyższe niż 18, żaden współczynnik nie może być niższy niż 3. P musi się równać MOC x 5.

Ważne rzuty kostkami

S, KON, MOC, ZR, WG – rzuć 3k6

BC, INT – rzuć 2k6+6 WYK – rzuć 3k6+3

P: MOCx5	Szczęście: MOCx5
Pomysłowość: INTx5	Wiedza: WYKx5

Przykładowi Badacze – str. 274

TWORZENIE

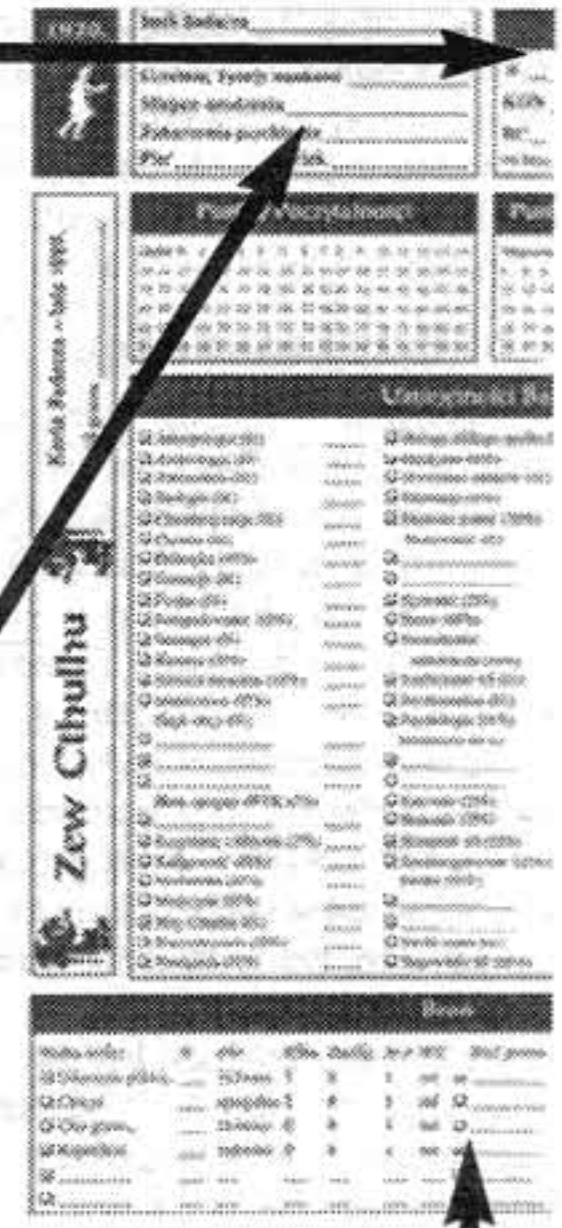
1. Określ cechy

Przygotuj sobie czystą kartę Badacza. Upewnij się, że jest odpowiednia dla okresu, w którym będziesz grać. Wpisz swoje imię w rubryce z boku karty.

- Określ S, KON, MOC, ZR i WG rzucając dla każdej z cech 3k6. Zapisz wyniki w odpowiednich miejscach na karcie Badacza. Używaj ołówka. Pisz lekko, abyś mógł to później zetrzeć.
- Określ BC i INT za pomocą rzutów 2k6+6. Zapisz wyniki.
- Określ WYK za pomocą rzutu 3k6+3. Zapisz wynik.
- P równe jest Mocy x 5. Zapisz wynik.

Te liczby są szkieletem twego Badacza. Teraz oblecz go w ciało, określając znaczenie wylosowanych liczb.
Jeśli chcesz stworzyć przedstawiciela określonego zawodu, sięgnij do „Opcjonalnych metod".





6. Określ dodatkowe szczegóły

Nie musisz robić tego teraz, ale prędzej czy później uzupełnij pozostałe informacje na temat twojego Badacza. Zapisz szkoły, w których się uczył i tytuły naukowe. Wpisz miejsce urodzenia.

Znaki szczególne, blizny i przypadki obłędu mogą się pojawić w trakcie gry.

Upewnij się, czy zapisałeś swoje imię we właściwym miejscu. Powinieneś wpisać je z boku karty Badacza. U góry karty powinno się znaleźć imię twojego Badacza.

Minimalny wiek twojego Badacza wynosi WYK+6 lat. Za każde 10 lat, które dodasz Badaczowi, możesz dodać jeden punkt do WYK i rozdzielić 20 punktów między umiejętności zawodowe. Wraz z wiekiem człowiek zaczyna się „sypać": za każde 10 lat powyżej 40 roku życia, odejmij 1 punkt od S, KON, ZR lub WG.

Tylna strona karty Badacza mówi właściwie sama za siebie. Spójrz do rozdziału „Badacze", pod nagłówek „Druga strona karty" (str.44).

5. Wybierz broń.

Ramka „Broń do walki wręcz" zawiera cztery rodzaje ataków dostępne dla każdego: informacje o nich znajdziesz w Tabeli Broni na stronach 58-59. Wpisz modyfikator obrażeń obok każdego ataku w ramce „Broń do walki wręcz", chyba że wynosi on zero (np. 1k3+1k4 dla umiejętności Uderzenie pięścią).

Broń biała i pięści to broń do walki wręcz, pistolety i strzelby to broń palna.

Dostępność broni palnej zależy od wybranej epoki. Na przykład karabiny M16 nie istniały w latach 20-tych naszego wieku.

Jeśli przydzielasz punkty na umiejętności związane z bronią palną, dodaj te punkty zarówno do umiejętności posługiwania się odpowiednią klasą broni (z przodu karty Badacza), jak i do konkretnego typu. Na przykład dodanie dwudziestu punktów do rewolweru kaliber .38 oznacza, że wartość zapisana w ramce „Broń palna" wyniesie 40%, ale także umiejętność Pistolet (zapisana wyżej) podniesie się o 20%, podobnie jak umiejętność posługiwania się każdą podobną bronią (jeśli Badacz będzie nią dysponował).

Majątek i roczny dochód Badacza

Wybierz odpowiednią epokę gry – lata 1890-te, 1920-te lub czasy obecne.

Dla lat 1890-tych, rzuć 1k10: wynik 1 = 500$ + wikt i opierunek, 2 = 1000$, 3 = 1500$, 4 = 2000$, 5 = 2500$, 6 = 3000$, 7 = 4000$, 8 i 9 = 5000$, 10 = 10000$.

Dla lat 1920-tych, rzuć 1k10: wynik 1 = 1500$ + wikt i opierunek, 2 = 2500$, 3 i 4 = 3500$, 5 = 4500$, 6 = 5500$, 7 = 6500$, 8 = 7500$, 9 = 10000$, 10 = 20000$.

Dla czasów obecnych, rzuć 1k10: wynik 1 = 15000$, 2 = 25000$, 3 = 35000$, 4 = 45000$, 5 = 55000$, 6 = 75000$, 7 = 100000$, 8 = 200000$, 9 = 300000$, 10 = 500000$.

Badacz posiada również nieruchomości i inny majątek o wartości równej pięć razy roczny dochód: Badacz zarabiający rocznie 55000$ posiada majątek wart 225000$. Jedna dziesiąta tej wartości to gotówka, jedna dziesiąta to papiery wartościowe możliwe do spieniężenia w 30 dni. Pozostałe 80% to dom, stare księgi i cokolwiek co może być odpowiednie dla postaci.

BADACZA

PATRZZ TAKŻE:
Umiejętności: str. 60
Broń: str. 58
Zawody: str. 40



2. Określ testy

- W ramce współczynników wpisz wartość Pomysłowości (INT x 5), Szczęścia (MOC x 5) i Wiedzy (WYK x 5).
- Dodaj S i BC. W tabeli poniżej znajdź modyfikator obrażeń dla uzyskanej wartości. Wpisz modyfikator obrażeń do karty Badacza. Wynik może być dodatni lub ujemny, jeśli wynosi 0, wpisz „brak".
- Wpisz wartość 99 w rubryce 99 – Mity Cthulhu. Jeśli twój Badacz zdobędzie punkty do tej umiejętności, obniż odpowiednio wartość tego współczynnika.

3. Określ punkty

Ramka Wytrzymałości znajduje się poniżej ramki Cech i Testów. Dodaj do siebie KON i BC, a następnie podziel wynik przez 2 (ułamki zaokrąglając w górę). Zakreśl uzyskany wynik w ramce Wytrzymałości. Gdy twój Badacz będzie tracił Punkty Żywotności, skreślaj je ołówkiem tak, abyś mógł wyczyścić skreślenia, gdy będzie je odzyskiwał. Zakreślona liczba to maksymalna Wytrzymałość Badacza.

W ramce Punktów Magii zakreśl liczbę równą Mocy Badacza. Gdy będzie on tracił Punkty Magii, skreślaj je ołówkiem tak, abyś mógł wyczyścić skreślenia, gdy Badacz je odzyska. Zakreślona liczba to maksymalna liczba Punktów Magii dla twojego Badacza.

W ramce Poczytalności zakreśl liczbę równą P. Punkty Poczytalności rosną i maleją – używaj skreśleń dla zaznaczenia ich bieżącej liczby. P nie ulega zmianie chyba, że zmieni się MOC. Ze wzrostem liczby punktów znajomości Mitów Cthulhu, zaczerniaj wartości P przekraczające 99 – Mity Cthulhu. Zaczernione Punkty Poczytalności stanowią górną granicę, ponad którą Badacz nie może wyjść.

4. OKREŚL ZAWÓD I UMIEJĘTNOŚCI

A. Znajdź właściwą epokę w ramce „Majątek i roczny dochód Badacza" i rzuć 1k10: twój Badacz ma właśnie taki majątek i dochody. Wpisz wartości w ramce „Dochody i majątek Badacza" z tyłu karty Badacza.

B. Wybierz zawód, który uważasz za najwłaściwszy, biorąc pod uwagę charakterystyki i dochody Badacza. Wybierz z przykładowych profesji podanych w rozdziale „Badacze" albo omów ze swoim Strażnikiem stworzenie nowego zawodu. Jeśli chcesz wybrać określony zawód, pod który dopasowałeś już charakterystyki, spójrz do ramki „Opcjonalne metody" na stronie 37 i skorzystaj z jednej z zaproponowanych tam metod, a następnie powróć tutaj.

Pomnóż WYK Badacza razy 20 i rozdziel uzyskane punkty między umiejętności przypisane do twojego zawodu. W żadnej umiejętności nie możesz mieć więcej niż 99 punktów.

Wartości dla walki wręcz i broni palnej znajdziesz w Tabeli Broni w rozdziale „Mechanika gry". Zapisz je w ramkach u dołu pierwszej strony karty Badacza.

C. Pomnóż INT Badacza przez 10. Uzyskasz w ten sposób punkty dla jego prywatnych zainteresowań. Możesz przy ich pomocy podnieść każdą ze swoich umiejętności oprócz Mitów Cthulhu. Dodaj wydane punkty do podstawowej szansy podanej na karcie Badacza i do punktów, które miałeś zapisane już wcześniej w wolnych miejscach na prawo od danej umiejętności. Zsumuj liczbę punktów dla każdej umiejętności.

Wykorzystaj każdy punkt – niewykorzystane punkty przepadają.

Umiejętności związane z walką znajdziesz w ramkach „Broń do walki wręcz" i „Broń palna", poniżej ramki „Umiejętności Badacza".

Nie musisz wydawać punktów na wszystkie umiejętności. Jedna umiejętność opanowana na 70-80% może być znacznie cenniejsza niż dwie na 35-40%.

MODYFIKATORY OBRAŻEŃ

S+BC	*MO*
2 do 12	-1k6
13 do 16	-1k4
17 do 24	+0
25 do 32	+1k4
33 do 40	+1k6
41 do 56	+2k6
57 do 72	+3k6
73 do 88	+4k6

Za każde kolejne +16 lub resztę powyżej dodaj kolejne 1k6.



wykonany dla sprawdzenia, czy Badaczowi udało się złapać czegoś, by nie spaść, utrzymać w pozycji pionowej przy silnym wietrze lub na lodzie, wykonać jakieś subtelne zadanie albo pochwycić coś niezauważalnego. Podobnie jak w przypadku innych cech, trudność testu zależy od mnożnika, który ustala Strażnik.

Badacz ZR ma nieskoordynowane ruchy i nie jest w stanie podejmować żadnych działań fizycznych, jeśli nie wykona udanego Testu Szczęścia. W walce postać posiadająca wyższą ZR pierwsza uderza lub strzela, wobec czego może być w stanie rozbroić lub unieszkodliwić przeciwnika, zanim tamten zdąży zaatakować.

ZR x 2 określa początkową wartość procentową umiejętności uniki.

WG (WYGLĄD)

Wygląd określa na ile postać jest przystojna lub piękna, przyjazna i atrakcyjna seksualnie. Testy WG pomnożone przez stosowny współczynnik mogą być przydatne w sytuacjach towarzyskich lub gdy Badacz próbuje wywrzeć dobre pierwsze wrażenie na przedstawicielu płci przeciwnej – być może w połączeniu z testem wmawiania lub targowania się. Wygląd jest jednak powierzchowną cechą i pierwsze wrażenia nie musi być wcale trwałe. WG określa to, co Badacz widzi w lustrze, a nie jego osobistą charyzmę czy zdolności przywódcze.

Badacz bez WG jest wyjątkowo odrażający, a jego wygląd wszędzie prowokuje komentarze i szokuje.

WYK (WYKSZTAŁCENIE)

Ta cecha opisuje formalny i faktyczny stopień wykształcenia bohatera oraz liczbę lat, jaką zajęło mu opanowanie materiału. Określa ilość posiadanych informacji, lecz nic nie mówi o umiejętności inteligentnego ich zastosowania. Częściowo determinuje ilość punktów, które Badacz może przeznaczyć na swe umiejętności. Test WYK x 5 nazywany jest Testem Wiedzy i jego opis znajduje się poniżej. WYK x 5 określa też wartość procentową umiejętności język ojczysty.

Badacz bez WYK jest jak nowo narodzone dziecko lub człowiek cierpiący na amnezję – nie ma żadnej wiedzy o świecie. WYK 12 sugeruje, że bohater skończył high school, większe oznacza, że spędził kilka lat w college'u. WYK 16 oznacza, że Badacz ma wykształcenie wyższe. Badacz o wysokim WYK nie musi mieć formalnego wykształcenia, lecz może być dobrym obserwatorem i samoukiem.

Udany test WYK z odpowiednim mnożnikiem pozwala zidentyfikować istniejący obecnie język ludzki.

Patrz również „Tworzenie Badacza".

P (POCZYTALNOŚĆ)

Poczytalność Badacza określa się mnożąc MOC x 5. Nie jest ona współczynnikiem podstawowym, lecz jest bardzo istotna dla bohaterów i stanowi ważny element gry. Poświęciliśmy jej cały podrozdział – aby go zrozumieć, trzeba pojąć różnice pomiędzy cechą P., Punktami Poczytalności i maksymalną Poczytalnością. Punkty Poczytalności zmieniają się; cecha P. nie .

Maksymalna Poczytalność nigdy nie przekracza 99. P=99 obrazuje najsilniejszy umysł, jaki można sobie wyobrazić, umysł, który jest zdolny do odparcia i wytrzymania nawet największych szoków emocjonalnych. Z drugiej strony, 30 Punktów Poczytalności wskazuje na umysł wiotki, słaby, który może popaść w okresowe szaleństwo lub nawet trwały obłęd. Punkty Poczytalności traci się spotykając niektóre mityczne potwory i stając w obliczu pewnych naturalnych zjawisk. Traci się je również, ucząc się czarów i rzucając je.

Liczba Punktów Poczytalności Badacza nigdy nie może przekroczyć 99 minus aktualna wysokość *Mitów Cthulhu*. Istnieje możliwość odzyskania utraconych Punktów Poczytalności, lecz tylko do tej liczby; można nawet zwiększyć ilość posiadanych punktów powyżej początkowej wartości, choć proces ten jest długotrwały.

Testy współczynników

Strażnicy Tajemnic powinni stosować testy współczynników w sytuacjach, do których nie pasują żadne testy umiejętności, albo też wtedy, gdy wszyscy Badacze powinni mieć możliwość przeprowadzenia testu.

ZMIANY WARTOŚCI CECH

Jeśli wartość odpowiedniej cechy ulegnie zmianie, natychmiast zmieniają się również wartości Pomysłowości, Szczęścia i Wiedzy. Podobnie, gdy odpowiednie cechy ulegną zmianie, zmieniają się również Wytrzymałość i Modyfikator Obrażeń.

Punkty Magii nie muszą się natychmiast zmienić. Jeśli Badacz posiada nadmiarowe Punkty Magii, maksimum zmniejszy się dopiero wówczas, gdy je zużyje.



SCENA: CMENTARZ (I)

TEST POMYSŁOWOŚCI (INT x 5)

Test Pomysłowości odzwierciedla umiejętność zgadywania oraz zdolność interpretacji rzeczy oczywistych. Jeśli do określonej sytuacji nie pasuje test żadnej z umiejętności, będzie on opisywał umiejętność pojmowania zagadnienia i ogólnie – zdolność do rozwiązywania naglących problemów intelektualnych. Test Pomysłowości jest szczególnie wygodny do sprawdzania świadomości: czy Badacz obserwuje i rozumie to, co widzi? Czy uświadamia sobie szczególne odczucia, dotyczące zgromadzenia ludzi czy miejsca, w którym przebywa? Czy coś jest nie w porządku z tym wzgórzem?

Zachowaj umiejętność *spostrzegawczość* na okazje, w których będzie chodziło o dostrzeżenie szczególnie trudnych śladów lub rzeczy, których nie da się dostrzec na pierwszy rzut oka. Test psychologii stosuj wtedy, gdy sprawa dotyczy pojedynczych osób.

TEST SZCZĘŚCIA (MOC x 5)

Czy Badacz przypadkiem zabrał ze sobą jakąś szczególnie przydatną rzecz? Czy to właśnie jego zaatakuje Kroczący Między Światami? Czy stanie na desce, która się złamie, czy na tej, która zaskrzypi? Szybkim sposobem na znalezienie odpowiedzi na te pytania jest właśnie Test Szczęścia.

Szczęście to zdolność pojawiania się we właściwym miejscu o właściwym czasie. Ten test przeprowadza się często w sytuacjach wyjątkowych, szczególnie wówczas, gdy Strażnik pragnie, by Badacze mieli większe szanse procentowe – większe, niż gdyby chciał przetestować na przykład skakanie lub uniki.

TEST WIEDZY (WYK x 5)

Wszyscy ludzie mają szczątkowe informacje na każdy temat. Test Wiedzy określa, co znajduje się w pamięci Badacza; jest on obliczony jako procentowa szansa na to, że jego wykształcenie dostarczy tej informacji.

Badacz może wiedzieć, czy należy wlewać kwas do wody, czy wodę do kwasu (nawet jeśli nigdy nie zajmował się *chemią*), pamiętać geografię Tybetu (bez testu *nawigacji*) lub wiedzieć, ile nóg mają pajęczaki (nie posiadając ani jednego punktu *biologii*). Rozpoznanie współczesnych języków ludzkich to wyśmienite zastosowanie Testu Wiedzy.

Ponieważ nikt nie wie wszystkiego, więc najwyższa wartość współczynnika Wiedzy nigdy nie przekracza 99 punktów – nawet wówczas, gdy Badacz ma WYK 21.

MODYFIKATOR OBRAŻEŃ (S+BC, patrz tabela)

Wszystkie istoty fizyczne mają modyfikator obrażeń. Idea tego współczynnika jest prosta: większe, silniejsze istoty przeważnie zadają więcej fizycznych obrażeń niż ich słabsi i mniejsi pobratymcy.

Modyfikator obrażeń oblicza się dodając S i BC i odszukując otrzymany wynik w tabeli „Modyfikator obrażeń". Każdy zakres rezultatów odpowiada jakiemuś rzutowi kostką. W walce bezpośredniej dodaj wskazany rzut do wszystkich uderzeń postaci, niezależnie od tego, czy korzysta ona ze swej broni naturalnej (np. pięści), czy też ze sztucznej (pałka, nóż) i od tego, czy uderza w żywego wroga, czy w jakiś przedmiot (np. drzwi).

- Przedmioty rzucane: dodaj połowę modyfikatora obrażeń rzucającego do obrażeń zadanych przez przedmiot.
- Nie dodawaj modyfikatora obrażeń, jeśli postać korzysta z broni palnej lub innych rodzajów ataków niezależnych od siły i budowy ciała.
- Nigdy nie dodawaj modyfikatora obrażeń do ugryzienia.
- Dla uproszczenia możesz ignorować modyfikator obrażeń biegnących postaci. Zasady zawsze podają przeciętne modyfikatory obrażeń istot.

WYTRZYMAŁOŚĆ (średnia arytmetyczna KON i BC)

Wszystkie istoty fizyczne mają swą wytrzymałość. Oblicz ją, sumując KON i BC i dzieląc wynik przez 2, ułamki zaokrąglając w górę.

Gdy Badacz zostanie zraniony lub odniesie obrażenia, za pomocą ołówka odznacz na karcie ilość utraconych punktów Wytrzymałości. Stracone punkty są odzyskiwane naturalnie z szybkością 1k3 na tydzień czasu gry. Umiejętności *pierwsza pomoc* i *medycyna* umożliwiają natychmiastowe odzyskanie 1k3 punktów, jeśli zostaną użyte bezpośrednio po ich utracie.

- Gdy Wytrzymałość spadnie do 2 lub mniej, Badacz traci przytomność i nie ma wpływu na grę.
- Gdy Wytrzymałość spadnie do 0 lub mniej, Badacz umiera, chyba że jego wytrzymałość wzrośnie do +1 do końca następnej rundy. Patrz umiejętności *pierwsza pomoc* i *medycyna*.

PUNKTY MAGII (MAKSIMUM = MOC)

Ilość Punktów Magii (PM) Badacza jest równa jego Mocy. Można je wydawać rzucając czary lub zwalczając wpływy psychiczne. Regenerują się naturalnie: wszystkie powracają w przeciągu 24 godzin. Regeneracja trwa szybciej, jeśli Badacz nie wydał wszystkich.

Jeśli Punkty Magii spadną do 0, Badacz jest emocjonalnie wyczerpany i traci przytomność do czasu, gdy jego PM nie wzrosną do 1. Jeśli spadnie Moc Badacza, ilość jego Punktów Magii nie maleje, dopóki nie zostaną one wydane. Wtedy regenerują się już tylko do nowego maksimum. Jeśli Moc wzrośnie, liczba Punktów Magii natychmiast zaczyna się stopniowo zwiększać.

Życiorys

LICZBY określające cechy i wynikające z nich współczynniki stanowią podstawę do określenia Badacza. Jednak większość pomysłów i zdolności, dzięki którym postać będzie interesująca i będzie się nią przyjemnie grało, to kwestia wyboru, nie rzutów kostkami.

Przeanalizuj kartę Badacza, szukając pomysłów na użyteczne dla ciebie elementy życiorysu. Oprzyj je na rzeczywistej historii. Poniżej podajemy jedynie kilka podstawowych wytycznych.

PŁEĆ BADACZA

Badacz może być mężczyzną lub kobietą. Zasady gry nie czynią rozróżnień pomiędzy tymi płciami; żadna z nich nie ma w ich obliczu zalet ani wad. Niektóre opublikowane scenariusze mogą rozważać wpływ płci na zachowanie określonych społeczności, lecz Strażnicy mogą te informacje oczywiście zignorować.

IMIĘ I WIEK

Imię bohatera może być jakiekolwiek, jakie gracz uzna za zabawne i ciekawe. Wybrany wiek może być uzależniony od zwiększenia WYK – patrz „Tworzenie Badacza" tuż przed tym rozdziałem.

Przykładowe zawody

W TEJ grze nie ma klas postaci; może tu zaistnieć dowolna ilość zawodów. Te, które mają szczególny związek z twórczością Lovecrafta oznaczyliśmy gwiazdkami. Inne stanowią sugestie dla graczy i Strażnika, który może je potraktować jako przykłady bohaterów niezależnych. Możesz oczywiście stworzyć znacznie więcej zawodów. Najlepiej ograniczyć ilość umiejętności do 8 lub mniej, gdyż w przeciwnym wypadku pojęcie „zawodu" stanie się niewyraźne i bezsensowne.

***ANTYKWARIUSZ** – sztuka, targowanie się historia, prawo, korzystanie z bibliotek, język obcy, spostrzegawczość + jedna inna umiejętność, stanowiąca specjalność osobistą.

ARTYSTA – sztuka, wmawianie, historia, fotografowanie, psychologia, spostrzegawczość + dwie inne umiejętności, stanowiące specjalności osobiste.

***BOGACZ** – wiarygodność, jeździectwo + dowolne cztery inne umiejętności.

CZŁOWIEK PLEMIENNY – historia naturalna, nasłuchiwanie, okultyzm, pływanie, rzucanie spostrzegawczość, targowanie się i jedna dowolna umiejętność.

CZŁOWIEK SCENY – sztuka, wiarygodność, uniki, wmawianie, nasłuchiwanie, język obcy, psychologia + dowolna inna umiejętność.

***DETEKTYW POLICYJNY** – targowanie się, wmawianie, pistolet, prawo, perswazja, psychologia, spostrzegawczość + inna umiejętność, stanowiąca specjalność osobistą.

DOWÓDCA WOJSKOWY – księgowość, targowanie się, wiarygodność, pistolet, historia, nawigacja, perswazja, psychologia.

***DZIENNIKARZ** – wmawianie, język obcy, język ojczysty, perswazja, fotografowanie, psychologia + dwie inne umiejętności, stanowiące specjalności osobiste.

FARMER/LEŚNIK – elektryka, pierwsza pomoc, mechanika, historia naturalna, spostrzegawczość, skradanie się + dowolna inna umiejętność, stanowiąca specjalność osobistą.

HAKER / KONSULTANT – elektronika, elektryka, fizyka, język obcy, korzystanie z bibliotek, wmawianie, znajomość komputerów i jedna dowolna umiejętność.

INŻYNIER – chemia, elektryka, geologia, korzystanie z bibliotek, mechanika, fizyka + dwie inne umiejętności, stanowiące specjalności osobiste.

POLICJANT – wmawianie, pierwsza pomoc, pistolet, pałka policyjna, prawo, nasłuchiwanie + dowolne dwie umiejętności wybrane spośród następujących: prowadzenie samochodu, sztuki walki, jeździectwo, spostrzegawczość.

KSIĘGOWY – księgowość, pierwsza pomoc, historia, korzystanie z bibliotek, nasłuchiwanie, język obcy, perswazja, psychologia.

***LEKARZ** – biologia, wiarygodność, pierwsza pomoc, łacina, medycyna, farmacja, psychoanaliza i psychologia.

MISJONARZ – sztuka, pierwsza pomoc, mechanika, historia naturalna, perswazja, język obcy + dwie inne umiejętności.

MÓWCA (RZECZNIK) – charakteryzacja, perswazja, psychologia, wiarygodność, wmawianie, uniki i jedna dowolna umiejętność.

MUZYK – sztuka, targowanie się, wmawianie, nasłuchiwanie, perswazja, psychologia + dwie inne umiejętności, stanowiące specjalności osobiste.

OFICER ARMII – księgowość, nawigacja, perswazja, Prawo, psychologia, targowanie się, wiarygodność i jedna dowolna umiejętność.

PARAPSYCHOLOG – antropologia, historia, korzystanie z bibliotek, okultyzm, fotografowanie, psychologia + dowolna inna umiejętność, stanowiąca specjalność osobistą.

PILOT – astronomia, elektryka, fizyka, mechanika, nawigacja, obsługa ciężkiego sprzętu, pilotowanie i jedna dowolna umiejętność.

PISARZ – historia, korzystanie z bibliotek, język obcy, perswazja, psychologia + dwie inne umiejętności, stanowiące specjalności osobiste.

POLICJANT – chwyt, pierwsza pomoc, prawo, psychologia, uniki, wmawianie i dwie z poniższych umiejętności: jeździectwo, prowadzenie samochodu, spostrzegawczość, sztuki walki, targowanie się.

PRAWNIK – targowanie się, wiarygodność, wmawianie, prawo, korzystanie z bibliotek, perswazja, psychologia + dowolna inna umiejętność.

 # PROFESOR – wiarygodność, korzystanie z bibliotek, język obcy, perswazja, psychologia + dowolne dwie spośród następujących umiejętności: antropologia, archeologia, astronomia, biologia, chemia, geologia, historia, medycyna, historia naturalna, fizyka + jedna dodatkowa umiejętność, stanowiąca specjalność osobistą.

PRYWATNY DETEKTYW – targowanie się, wmawianie, pistolet, prawo, otwieranie zamków, fotografowanie, psychologia + dowolna umiejętność spośród następujących: ukrywanie się, nasłuchiwanie, sztuki walki, skradanie się, spostrzegawczość.

PRZESTĘPCA – targowanie się, wmawianie, otwieranie zamków, skradanie się, spostrzegawczość, pistolet + dwie inne umiejętności, stanowiące specjalności osobiste.

REWOLUCJONISTA – ukrycie czegoś, pistolet, ukrywanie się, sztuki walki, perswazja, karabin, spostrzegawczość + dodatkowa umiejętność, stanowiąca specjalność osobistą.

SPORTOWIEC – wspinanie się, uniki, skakanie, jeździectwo, pływanie, rzucanie + dwie inne umiejętności, stanowiące specjalności osobiste.

WŁÓCZĘGA – targowanie się, wmawianie, ukrywanie się, nasłuchiwanie, historia naturalna, spostrzegawczość, skradanie się + dowolna inna umiejętność, stanowiąca specjalność osobistą.

ZELOTA – korzystanie z bibliotek, ukrycie czegoś, ukrycie się, uerswazja, usychologia, dwie z poniższych umiejętności: chemia, elektryka, farmacja, prawo, strzelba i jedna dowolna umiejętność.

ŻOŁNIERZ – nasłuchiwanie, mechanika, pierwsza pomoc, strzelba, skradanie się, ukrywanie się, uniki i jedna dowolna umiejętność.

SZKOŁY I STOPNIE NAUKOWE

Badacz może kończyć dowolne szkoły i mieć takie stopnie naukowe, jakie chce. Oczywiście powinno to być zgodne z jego WYK, chyba że Badacz jest głupcem lub kombinatorem (oba te rodzaje bohatera nadają się do gry i mogą być całkiem zabawne).

MIEJSCE URODZENIA

Określ narodowość Badacza. Zasady gry nie preferują żadnych narodów ani kultur. Ten wybór jednakże może powodować pewne konsekwencje: na przykład językiem ojczystym osoby urodzonej w Stanach Zjednoczonych będzie angielski, urodzonej w Quebec – francuski, pochodzącej z Nowego Meksyku – hiszpański lub navaho, a bohater pochodzący z San Francisco może rozpocząć życie mówiąc po kantońsku.

ZNAKI SZCZEGÓLNE, BLIZNY, CHOROBY UMYSŁOWE

To miejsce możesz wypełnić, jeśli coś szczególnego w życiorysie Badacza spowodowało zmiany jego wyglądu, oszpecenie lub rany psychiczne. Zasady gry nie przewidują negatywnych konsekwencji za takie rzeczy, chyba że są one bardzo poważne – np. utrata ręki, nogi, oka. W takich przypadkach poradź się swego Strażnika Tajemnic.

RYSUNEK

Jeśli chcesz, narysuj tu twarz swego Badacza, albo też wklej zdjęcie wycięte lub skserowane z jakiegoś czasopisma czy książki. To bardzo dobry sposób na przedstawienie swej postaci innym graczom – nawet mała fotografia może wiele powiedzieć. Szczególnie przydatne mogą okazać się zdjęcia gwiazd filmowych z lat 1920-1930, niezależnie od ery, w jakiej toczy się gra.

Jeśli nie chcesz rysować ani wklejać tu obrazka, to miejsce może służyć na notatki lub informacje, które później przepiszesz na tylnej stronie karty.

Umiejętności i zawody

Prawie 2/3 przedniej strony karty postaci jest przeznaczone na umiejętności – jest to miernik ich znaczenia.

Umiejętność w grze *Zew Cthulhu* to coś pomiędzy zdolnością a zrozumieniem. Sama złożoność tej definicji prowadzi do odmiennego jej wykorzystania w różnych sytuacjach. Wobec tego ktoś, kto ma doktorat z biologii dobrze rozumie problemy nauk biologicznych. Poza tym, ma również całkiem niezłą wiedzę o najbardziej znanych w tej dziedzinie teoretykach i eksperymentatorach, wie, w jakich czasopismach publikowane są wyniki tych badań i gdzie oni nauczają i pracują. Gracz pyta: „Czy mój Badacz, Sam zna jakichś biologów z Uniwersytetu Miskatonic?". Strażnik zastanawia się i wykonuje Test Szczęścia. Udaje się. „Tak", odpowiada, „znasz Millera, który jest parazytologiem. Być może będzie on w stanie zidentyfikować istotę, którą znaleźliście".

Czasem zdarzają się nawet jeszcze bardziej pośrednie powiązania pomiędzy posiadanymi umiejętnościami a aktualnymi potrzebami. Ogólnie, umiejętności określają znaczną część ludzkich dokonań, a przynajmniej ten ich fragment, który jest przydatny w grze fabularnej.

ZAWODY

Zawód Badacza informuje o tym, na co poświęcał w przeszłości czas. Ta przeszłość odbija się na umiejętnościach, które bohater posiada obecnie. Wybierz zawód ze względu na umiejętności, które oferuje – nie traktuj go zbyt poważnie. W grze nie istnieją klasy postaci.

Niektóre zawody mają szczególny związek z twórczością Lovecrafta: antykwariusz, pisarz, bogacz, lekarz, dziennikarz, detektyw policyjny i profesor. Na liście przykładowych zawodów są one oznaczone gwiazdkami. Inne mają mniej wspólnego z Lovecraftowskimi bohaterami, lecz mogą się wydać interesujące graczom.

Zawód wiąże się z pakietem umiejętności; np. umiejętności antykwariusza to: sztuka, targowanie się, historia, prawo, korzystanie z bibliotek, język obcy, spostrzegawczość i jedna dodatkowa – odzwierciedlająca jakiś szczególny element przeszłości bohatera – którą może dowolnie wybrać gracz. Niektóre zawody nie dają takiej możliwości wyboru, inne pozwalają wybrać dwie umiejętności.

PUNKTY UMIEJĘTNOŚCI

Jeśli wybierzesz już zawód swego bohatera, pomnóż jego WYK przez 20. W ten sposób otrzymujesz liczbę punktów, które możesz rozdzielić na wartości procentowe umiejętności związanych z twoim zawodem. Nie musisz przydzielać punktów wszystkich umiejętności, lecz tracisz te, których nigdzie nie umieścisz. Definicje wszystkich umiejętności znajdują się w rozdziale „Mechanika gry".

Zsumuj liczbę punktów, którą przydzieliłeś każdej z umiejętności z liczbą wydrukowaną na karcie przy jej nazwie. Na przykład, jeśli przydzielisz 25 punktów na umiejętność *rzucanie*, zauważ, że obok niej znajduje się liczba 25%. Wobec tego



„NAJTAŃSZĄ I NAJBEZPIECZNIEJSZĄ Z METOD NA OSIĄGNIĘCIE ZWYCIĘSTWA JEST UŻYCIE ROZUMU"

Uwagi o osobowości w zależności od zawodu

Poniższe uwagi odpowiadają wybranym zawodom, która są opisane poniżej. W tym miejscu chcemy przybliżyć trochę różne zawody, żeby pokazać, na jak wiele pozwalają. Nie musimy chyba dodawać, że twój antykwariusz, pisarz lub artysta może być zupełnie różny od tego, co my prezentujemy. Niektóre uwagi przedstawiają bardziej tło niż samą postać, gdyż właśnie taki sposób prezentacji jest chyba bardziej przydatny. Kilka jest związanych z konkretnym okresem historycznym, choć większość da się przenosić w czasie bez problemu. Jeśli chcesz, możesz połączyć ze sobą elementy dwóch szkiców. W ten sposób stworzysz bardziej kompletny wizerunek swego Badacza.

Przedstawieni poniżej ludzie są przeciętni. Jeśli natychmiast potrzebujesz ich charakterystyk, wybierz je spośród przykładowych Badaczy, znajdujących się na końcu tej książki. Większość poniższych uwag napisana jest w rodzaju męskim, gdyż takiego wymagają wcześniejsze okresy historyczne, choć podajemy również prawdopodobieństwo wystąpienia żeńskiego odpowiednika.

OPIS KILKU PROFESJI

ANTYKWARIUSZ – Delektuje się ponadczasową wspaniałością dzieł i ich wykonaniem oraz mocą starożytnej wiedzy. Jest to najbardziej Lovecraftowski zawód. Rzadko zajmuje się sprzedawaniem tego, co uwielbia. Częściej niezależne źródła dochodu umożliwiają mu rozwijanie zainteresowań rzeczami starymi i tajemniczymi. Potrafi szybko oceniać wartość przedmiotów i ma giętki umysł. Bawi go głupota ignorantów, przemądrzałych i chciwych – choć być może są to ślady jego własnego obłędu? Czasem może być kobietą, choć ten zawód jest zbyt obsesyjny i perwersyjny dla tej płci.

ARTYSTA – Zapatrzony w siebie i swe własne wizje, lecz obdarzony talentem, który umożliwia mu wyrażenie siebie. Często ma napady twórczego natchnienia. Zazwyczaj jest to malarz albo rzeźbiarz, choć w latach 90. naszego wieku akademickie rozważania zmieniły określenie sztuki na tyle, że talent i wykonanie stały się mniej ważne od umiejętności prezentacji swych intencji. Niezależnie od tego, czy posiada prawdziwy talent, czy też nie, jego ego musi być silne i twarde, gdyż artysta pokonał przeszkody na początku kariery i zmusił się do pracy do chwili osiągnięcia pierwszego sukcesu. Ten zawód jest dostępny zarówno dla mężczyzny, jak i dla kobiety.

BOGACZ – Ma tak dużo pieniędzy, że wynajmuje specjalistów, którzy się nimi zajmują. Jest dobrze wykształcony, choć nie kształcił się systematycznie i nie musiał niczego osiągnąć w żadnej dziedzinie. Pieniądze pozwalają mu na ekscentryczność i otwartość. Ma mnóstwo czasu na naukę tego, jak być urzekającym i wyrafinowanym. Prawdziwy charakter bogacza zdradzają rzeczy, które robi w wolnym czasie. Poza sprawami finansowymi, jego stosunki rodzinne mogą być całkiem dziwne. Może nim być mężczyzna bądź kobieta.

CZŁOWIEK PLEMIENNY – Plemię jest grupą, w której pierwszeństwo mają jedność społeczności i tradycja. Zazwyczaj taka grupa jest stosunkowo niewielka. Wartościami w niej rządzącymi nie są ogólne zasady prawne i powszechnie uznawane prawa jednostki, lecz płynące bezpośrednio z wnętrza każdego jej członka własne poczucie honoru i poczucie przynależności do plemienia. Nagrody, chwała, zemsta, podarunki – wszystkie te rzeczy muszą dotyczyć członka plemienia osobiście. Jeśli ma on traktować swych przywódców czy wrogów jako ludzi honorowych, musi ich znać osobiście. W sensie przynależności rodzinnej, struktura plemienna istnieje w każdym okresie, nawet w latach 90. naszego wieku. Członkiem plemienia może być osoba dowolnej płci, choć przeważnie od niej uzależnione są jego powinności i obowiązki.

CZŁOWIEK SCENY – Może być tancerzem, śpiewakiem, żonglerem, sportowcem, muzykiem lub kimkolwiek, kto zarabia występując przed publicznością. Ci ludzie uwielbiają, gdy się ich ogląda; uwielbiają pokazywać na scenie, co najlepiej potrafią, a najbardziej uwielbiają aplauz widowni. Takie skłonności można zauważyć już u dzieci w wieku 3-4 lat, choć talent, który umożliwi sukces może być przez lata ukryty. Rodziny przedstawicieli show-biznesu stanowią wspaniałe inkubatory. Może nim być mężczyzna lub kobieta. Ten zawód nie cieszy się szacunkiem w latach 90. XIX wieku, lecz pieniądze, które zarobiły gwiazdy Hollywood w latach 20. Naszego wieku zmieniły ten pogląd i w latach 90. jest już ogólnie poważany.

DETEKTYW POLICYJNY – Detektywi policyjni zazwyczaj prowadzą dane śledztwa. Rzadko jednakże mają możliwość skoncentrowania swej uwagi na jednej sprawie. W Stanach Zjednoczonych jeden detektyw w tym samym momencie może odpowiadać jednocześnie za kilkadziesiąt, czy nawet kilkaset otwartych spraw. Jego podstawowym zadaniem jest zgromadzenia takiej ilości materiałów dowodowych, która umożliwi oskarżenie a idąc dalej – skazanie podejrzanego. Detektywi oddzielają prawdę od kłamstw dzięki poszlakom i rekonstrukcji zdarzeń, a nie dzięki psychologicznym umiejętnościom. Detektyw i oskarżyciel mają zawsze oddzielne biura, dzięki czemu mogą oddzielnie ocenić materiał dowodowy przed procesem. W latach 90. naszego wieku kilka kobiet spróbowało swych sił w tym zawodzie, lecz we wcześniejszych czasach uprawiali go wyłącznie mężczyźni.

DZIENNIKARZ – Opisuje bieżące zdarzenia i wypadki, pisząc tyle słów dziennie, ile pisarz nie napisałby w ciągu tygodnia. Dziennikarze pracują dla dzienników, magazynów i serwisów wiadomości radia i telewizji. Najlepsi opisują rzeczywistość, lecz sami trzymają się z dala od zepsucia i egoizmu, których doświadczają. Jednak rzeczywistość niektórych z nich przytłacza tak, że którzy pod jej ciężarem stają się nieczuli na wszystko z wyjątkiem mocy swych własnych słów. We wcześniejszych okresach prawie wyłącznie mężczyźni; w latach 90. XX wieku zarówno mężczyźni, jak i kobiety.

LEKARZ – Może być lekarzem ogólnym, chirurgiem lub innym specjalistą, psychiatrą lub (szczególnie w latach 90. XIX wieku i 20. XX) niezależnym naukowcem. Poza jego celami osobistymi istnieją trzy cechy charakterystyczne dla tego zawodu: pomaganie pacjentom, zdobywanie pieniędzy

i pestiżu oraz kształowanie bardziej racjonalnego i mądrzejszego społeczeństwa. Zawód lekarza jest jednym z tych, które rodzice polecają swym dzieciom, jeśli chcą, by wyrosły na odpowiedzialnych i szanowanych obywateli. Udana praktyka wymaga poświęcenia i mnóstwa czasu. Może nim być mężczyzna lub kobieta. W latach 90. naszego wieku lekarze płci żeńskiej nie są już czymś niezwykłym.

MISJONARZ – Za cel życiowy przyjął sobie głoszenie słowa bożego. Może być niezależny od wszystkiego, z wyjątkiem swej własnej wizji, bądź może być przedstawicielem jakiejś większej organizacji – wtedy musiał w jakiś sposób zademonstrować umiejętność prowadzenia tego typu działalności. Mądry misjonarz potrafi skupić się na człowieczeństwie ludzi, których nawraca i nie myli obcych zwyczajów z ludzkimi duszami, dzięki czemu sprawy takie jak dieta, ubranie, zachowanie nie stają się najważniejsze. Granica pomiędzy moralnością i religią jest płynna, więc dobry misjonarz musi umieć ukrywać swe emocje, mieć poczucie humoru i umieć wyraźnie odróżnić siebie od boga, którego wiarę głosi. We wszystkich okresach na całym świecie można spotkać misjonarzy chrześcijańskich i islamskich. Podobnie ma się sprawa z nauczycielami buddyzmu i hinduizmu w latach 90. naszego wieku. Są to zarówno mężczyźni, jak i kobiety.

PARAPSYCHOLOG – Prestiżowe uniwersytety nie nadają tytułów naukowych z parapsychologii. Autorytet naukowca zależy całkowicie od tego, jaką cieszy się reputacją, więc ci najszacowniejsi posiadają stopnie naukowe w zbliżonych dziedzinach – fizyce, psychologii i medycynie. Ludzie badający tę naukę przeważnie są szczególnie wyczuleni na niewidoczne i mistyczne siły – chcą udowodnić ich istnienie w naukowy sposób. Tak powstaje niezwykłe połączenie wiary i wątpliwości. Parapsycholog może czasem mieć kłopoty z oddzieleniem tych przeciwstawnych uczuć. Osoba, której nie interesuje obserwacja, eksperyment i dowodzenie nie jest naukowcem, choć może być okultystą.

PISARZ – W odróżnieniu od dziennikarza, pisarz używa słów do określenia i badania warunków ludzkiego życia, w szczególności skali ludzkich wrażeń i doznań. Mówi się, że pisarz nie tyle pisze, co przepisuje; pracuje w samotności, a zyski nie nastrajają zbyt optymistycznie. Tylko niewielka grupka zarabia duże pieniądze w latach 90. XX wieku, choć w dawniejszych czasach można się było z tej pracy bez problemu utrzymać. Zwyczaje pisarzy są bardzo zróżnicowane. Przeważnie wycofują się z życia w okresach intensywnego tworzenia. Ci, którzy wciąż są rozmowni i towarzyscy, stracili wenę twórczą albo – być może – nie mieli jej od początku. Może nim być mężczyzna lub kobieta.

PROFESOR – Przede wszystkim zawód ten oznacza posiadanie tytułu naukowego, dzięki któremu można otrzymać pracę w większości uczelni całego świata. Profesor jest w stanie wykładać i prowadzić prace badawcze, posiada również określoną reputację w środowisku akademickim związanym z jego specjalizacją. Oczywiście może nie mieć zielonego pojęcia o innych dziedzinach nauki – taki Badacz może być bardzo interesującą postacią w grze. Profesorowie, którzy nie są niezależni i nie porzucili swych uniwersytetów, są z nimi związani poprzez obowiązki wobec uczelni i studentów. Indiana Jones miał szczęście, gdyż dyrektor jego wydziału zezwalał mu na długie nieobecności; twój Badacz może nie mieć tak wyrozumiałego szefa. We wszystkich okresach istniały uczone-kobiety, choć nawet w latach 90. XX wieku istnieją działy nauki (np. inżynieria), w których przedstawicielki tej płci są rzadkością.

PRYWATNY DETEKTYW – W większości krajów prywatny detektyw musi posiadać licencję wydawaną przez policję oraz musi zawierać prywatne umowy, gwarantując je swą uczciwością. Jeśli zostaną mu udowodnione nadużycia, traci licencję, a w rezultacie i pracę. Prywatny detektyw działa przeważnie w sytuacjach, w których policja ma niewiele do zrobienia: zbiera informacje i dowody dla klientów w sprawach cywilnych, tropi niewiernych małżonków i wspólników lub pracuje jako agent cywilnego obrońcy w sprawach kryminalnych. W klasycznych powieściach detektywistycznych prywatny detektyw zostaje wynajęty do zbadania jakiejś zwykłej sprawy cywilnej lub prywatnej (np. niewierny małżonek), a później, w trakcie rozwiązywania zagadki, zostaje wciągnięty w śledztwo związane z morderstwem lub serią morderstw. Jak każdy profesjonalista, potrafi łatwo oddzielić osobiste odczucia od pracy i pracuje zarówno dla oskarżonego, jak i oskarżającego, w zależności od tego, kto mu płaci. Często zdarza się, że prywatny detektyw w przeszłości był policjantem, dzięki czemu może wykorzystywać znajomości, które sobie wówczas wyrobił. Zazwyczaj nie powodzi mu się zbyt dobrze w interesach i nigdy nie cierpi na nadmiar gotówki. Jego kodeks postępowania i umiejętność szybkiego orientowania się w każdej sytuacji pozwalają wybaczyć mu jego maniery. W zależności od miejsca i obowiązującego w nim prawa policyjne doświadczenie może być mniej lub bardziej potrzebne. Proporcjonalnie, więcej kobiet pracuje jako prywatni detektywi, niż jako detektywi policyjni.

REWOLUCJONISTA – Gardzi łatwym życiem i walczy o lepsze życie dla ludzi. Niewielu z nich wyznaje filozofię agresji, lecz nastawiona pokojowo większość jest tak stała w swoich poglądach, jak ci, którzy podkładają bomby i zabijają. Walczy o zniesienie różnic społecznych i granic oraz o równość dla wszystkich. Żyje pośród biednych i uciśnionych. Jego ideologia często łączy elementy religii, nacjonalizmu i sprawiedliwości społecznej. Jest przeważnie młodym człowiekiem, choć jeśli jego walka trwa długo, może być również w starszym wieku. Chudy, czysty, posiada głęboką wiarę w przyszłość i słuszność swych dążeń. Może być kobietą.

WŁÓCZĘGA – W przeciwieństwie do ludzi biednych, włóczędzy decydują się z własnej woli na wędrowniczy tryb życia, z powodów społecznych, filozoficznych, seksualnych bądź ekonomicznych. Czasem podejmują pracę nawet na kilka miesięcy, lecz ich głównym dążeniem jest wędrowanie i odosobnienie, a nie komfort i zażyłość. Taki styl życia wydaje się być typowo amerykański, lecz występuje wszędzie, gdzie podróżowanie nie jest samo w sobie szczególnie niebezpieczne. Włóczędzy są przeważnie płci męskiej, gdyż taki tryb życia często jest ryzykowny.

ZELOTA – skupiony i wizjonerski, gardzący łatwym życiem, zelota głosi wizję lepszego losu dla ludzkości lub jakiejś grupy uznanej przez niego za szczególnie wartościową. Niektórzy zeloci nagłaśniają swoje idee stosując przemoc, ale pokojowa większość jest i tak nieugięta. Wszyscy pragną dowieść słuszności swych przekonań. Zelota może być dowolnego wieku i płci.

Psychiatra

Doktor medycyny może być psychiatrą. Procentową wartość umiejętności psychiatrycznych doktora medycyny oblicz dodając połowę wartości *medycyny* i połowę *psychoanalizy*. W odróżnieniu od psychoanalityka, psychiatra może wypisywać recepty na leki psychotropowe i ma posadę w szpitalu.

Psychiatra diagnozuje dysfunkcje umysłowe i zaleca terapię. Może także zidentyfikować przyczyny leżące u podstaw choroby psychicznej.

musisz dodać te dwie liczby i wpisać aktualną wartość tej umiejętności, która wynosi 50%.

Żadna umiejętność nie może przekroczyć 99%. Z wyjątkiem *Mitów Cthulhu*, im wyższa wartość procentowa, tym lepiej.

HOBBY

Badacze czasem mają również własne zainteresowania i zajmują się różnymi rzeczami nie tylko dla pieniędzy. Pomnóż INT x 10. W ten sposób otrzymujesz liczbę punktów, które możesz rozdzielić pomiędzy dowolne umiejętności z wyjątkiem Mitów Cthulhu.

BROŃ

Nawet, jeśli nie przydzielisz punktów za umiejętności walki, twój Badacz ma spore wartości bazowe, jeśli chodzi o posługiwanie się różnymi rodzajami broni. Zastanów się nad jego przeszłością. W każdym okresie historycznym liczba prawdziwych ekspertów od broni była niewielka, większość wykazywała wyłącznie bierną znajomość. Z wyjątkiem kilku zawodów (np. żołnierz), dodatkowe punkty przeznaczone na umiejętności walki muszą wynikać z hobby.

Druga strona karty

Można grać Badaczem, który ma już określone wszystkie charakterystyki liczbowe, choć jeszcze niewiele o nim wiadomo. Pytania o te sprawy mogą nigdy nie zostać zadane, można na nie nie odpowiedzieć. Powinny jednakże być traktowane jako prawdopodobne, a odpowiedzi na nie, jeśli wyda się to zabawne lub celowe, warto zanotować na odwrotnej stronie karty.

DOCHODY BADACZA

Dochody mogą być w tej grze ważne lub nie. Wielu Strażników nigdy nie zwraca uwagi na pieniądze i własność osobistą, rzadko również podejmują sprawy finansowe oryginalne scenariusze. Zarabianie i wydawanie pieniędzy ma znaczenie tylko w dużych kampaniach, gdyż te mogą wymuszać dokładność. Skonsultuj się w tej sprawie ze swoim Strażnikiem.

W „Stworzeniu Badacza" opisana jest metoda określająca dochody Odkrywcy. Niektórzy Strażnicy mogą uznać za właściwe zmianę podanych tam sum, żeby dostosować je do swego indywidualnego stylu gry.

Dochody mogą uwidocznić biegłość Badacza w uprawianym przez niego zawodzie, a także to, na ile on go satysfakcjonuje, podobnie jak się to dzieje w prawdziwym życiu. Ekstremalne sprzeczności, np. włóczęga z lat 1990. zarabiający 105 000 dolarów rocznie, wymuszają odgrywanie wysoce oryginalnej roli!

ŻYCIORYS

Pomysły, które składają się na życiorys, nie muszą być zdumiewające. Rzeczy niezwykłe wywodzą się ze zwyczajnych, uzyskując z czasem znaczenie, kontekst i głębię. Zacznij od spraw codziennych, a cuda nastąpią później.

Na przykład, czy twój Badacz jest zakochany? Zaręczony? Żonaty? Czy ma dzieci? Czy jest rozwiedziony? Być może są z tym związane jakieś tragedie? Jakie szkoły ukończył? Jakie zawarł przyjaźnie?

Czy ma doświadczenie wojskowe? Gdzie i kiedy je nabył? Co się wtedy wydarzyło? Kim byli jego przyjaciele? Czy ma jakieś medale lub nagany?

Kim jest jego rodzina? Jakie jest jej pochodzenie? Stopniowo poznaj jego ojca, matkę, rodzeństwo, ciotki, wujków, kuzynów itd., żywych i martwych.

Jaki jest twój Badacz? Jeśli spędzisz trochę czasu nad jego kartą, możesz dojść do ciekawych wniosków. Zwróć uwagę na jego cechy i umiejętności – może wynikną z tego jakieś wskazówki lub sprzeczności. Czy jest cichy, spokojny, awanturniczy, pożądliwy, nadąsany, przyzwoity, bystry, roztrzepany, tajemniczy, litościwy, skąpy, niski, ciemnowłosy, wysoki, blady, przystojny, okropny, szczery, niedbały, elegancki, dokładny, gwałtowny, rycerski, nerwowy, rozsądny, silny, umięśniony, żwawy, nieśmiały, dworski, impulsywny, pobudliwy, głupi, łysy, brodaty, gruby, kaleki, włochaty, ulizany, czy jakiś zupełnie inny? Gdy już znajdziesz słowa, które opiszą twoją postać, zapisz je na tylnej stronie karty.

OSTATECZNY LOS

W trakcie gry może się okazać, że twój Badacz stanie się przywódcą, sławnym pisarzem lub znanym okultystą albo po prostu dobrym detektywem. Może być ważnym specjalistą, do którego wszyscy się zgłaszają, jeśli trzeba zrobić coś związanego z jego zawodem.

Wiele przygód związanych jest z udaremnianiem złośliwych planów Wielkich Przedwiecznych. To, czy tego typu zajęcie przyniesie długie, dostatnie życie, czy raczej dramatyczne, które zalśni krótko jak spadająca gwiazda, zależy od losu i uwagi gracza.

Badacze prowadzeni nierozważnie szybko zginą lub popadną w obłęd. Jest to bardzo podobne do rzeczywistości, z tym, że w grze Odkrywca, który walczy ze złem i czyni w tym celu wszystko, co w jego mocy, zawsze będzie się cieszył poważaniem.



SCENA: CMENTARZ (II)

STWORZENIE HARVEYA WALTERSA

Tu zaczyna się opowieść o tym, jak powstał Harvey Walters, znany nowojorski dziennikarz, mistyk i badacz spraw nadnaturalnych. Gracz bierze do ręki czystą kartę postaci, ołówek, 3 kostki sześcienne i otwiera podręcznik na rozdziale „Tworzenie Badacza".

CECHY

S (Siła). Losuje się ją, rzucając 3k6. Gracz wyrzuca 4, prawie najgorszy z możliwych wyników. W rezultacie nowy Badacz jest wyjątkowym słabeuszem. Lecz losującego nie ogarnia przerażenie, gdyż *Zew Cthulhu* jest niezwykłą grą i gwiazdy mogą się jeszcze dobrze dla niego ułożyć.

ZR (Zręczność). Losuje się ją, rzucając 3k6. Wypada 12, powyżej średniej – uniki Badacza wynoszą 24%. Odkrywca, który posiada wysoką Zręczność, a niewielką Siłę, może nastawić się na umiejętności, dla których ZR jest najważniejsza; może być choćby dobrym tancerzem lub maszynistką.

INT (Inteligencja). Losuje się ją, rzucając 2k6+6. Wypada 17, bardzo dobry wynik. Z tego Badacza jeszcze ktoś może być! Zaciekawienie gracza wzrasta, losuje on następną cechę...

KON (Kondycja). Losuje się ją, rzucając 3k6. Wypada 14, znów wysoka wartość. Wytrzymałość fizyczna kompensuje tragiczną wartość Siły.

WG (Wygląd). Losuje się go, rzucając 3k6. Wypada 17, znów niezły wynik. Niezależnie od innych wad, Badacz dysponuje naprawdę ciekawą osobowością.

MOC (Moc). Losuje się ją, rzucając 3k6. Wypada 9. Nikt, kogo Moc wynosi 9, nie będzie w stanie dokonać wielkich czynów za pomocą magii. Podobnie Badacz posiadający Szczęście 45%, nie powinien liczyć na to, że uratuje go ono z niebezpiecznych sytuacji.

BC (Budowa Ciała). Losuje się ją, rzucając 2k6+6; wypada 16. Gdy tylko kostki przestają się toczyć, gracz zaczyna myśleć o swoim Badaczu jako o mężczyźnie. Ma on BC 16, wobec czego jest słaby, lecz nieźle zbudowany. Być może ma nadwagę, a być może jest częściowo sparaliżowany po wypadku. Niewiele znaczące liczby mogą sugerować cechy osobowości Badacza. Odgrywanie polega na wyjaśnieniu niezwykłych kombinacji cech. Najpierw przychodzi graczowi do głowy imię. Nigdy nie miał Badacza o imieniu Harvey, a wydaje mu się, że będzie ono odpowiednie. Od teraz bohater będzie się nazywał Harvey.

Punkty Poczytalności. Oblicza się je, mnożąc MOC przez 5. Harveyowi wychodzi 45. Nie najgorzej, choć poniżej przeciętnej. Być może jest on nerwowy i żyje w napięciu, a być może przeżył już jakieś mistyczne zdarzenie, które odbiło się na jego osobowości.

WYK (Wykształcenie). Losuje się je, rzucając 3k6+3. Wypada 16, niezły wynik, wystarczający, by Harvey skończył college. Jego gracz stwierdza, że posiada on tytuł *Master of Arts* (odpowiednik magistra), który wprawdzie nie jest poparty wysokością cechy, jednakże w zasadzie nie ma większego wpływu na grę. Harvey mówi językiem angielskim na 80%. Gracz chce, by bohater był młody, więc pozostaje przy wieku 22 lat (WYK + 6 lat).

Pomysłowość. Harvey na INT 17, wobec czego jego Pomysłowość wynosi INT x 5=85%. Jest całkiem inteligentny i z dużym prawdopodobieństwem jest w stanie opracować realne plany.

Szczęście. Harvey ma MOC 9, więc jego Szczęście wynosi MOC x 5=45%. Częściej ma pecha, niż farta. Powinien polegać na pomysłach i wiedzy, nie licząc zbytnio na rezultat rzutu kostką.



Wiedza. Badacz ma WYK 16, wobec czego jego Wiedza wynosi WYK x 5=80%. Dużo pracował w szkole, wiele się nauczył i zawsze będzie czerpał z tego korzyści.

Modyfikator obrażeń. Suma S i BC Harveya wynosi 4+16=20. Po sprawdzeniu modyfikatora obrażeń w tabeli w rozdziale „Badacze", okazuje się, że wynosi on 0.

Wytrzymałość. Suma KON i BC wynosi 14+16=30. Podzielona przez 2 daje początkową Wytrzymałość Harveya, która wynosi 15. Jest to wartość wystarczająca, by przeżyć, jednak Badacz nie jest wojownikiem – ze swoim umysłem i urokiem, powinien raczej starać się rozwiązywać problemy drogą pokojową.

Punkty Magii. Harvey ma ich tyle, ile wynosi jego MOC – czyli 9. W tym momencie graczowi przychodzi na myśl nazwisko Badacza – Walters. Ostatnio oglądał film, w którym uczestniczyła bardzo nerwowa osoba o tym właśnie nazwisku, która kojarzy mu się z Harveyem.

ŻYCIORYS

Harvey żyje w latach 20. Naszego wieku. Gracz Losuje jego dochody wg. „Tabeli dochodów" – wypada 2, dzięki czemu Badacz ma 5500$ w kieszeni i drugie 5500$ w banku (Strażnik złośliwie decyduje, że reszta posiadłości Harveya to spadek, który stanie się jego własnością dopiero, gdy jego rodzice umrą). Chwilowo dysponuje wystarczającą ilością gotówki, lecz przewidująco zaczyna rozglądać się za pracą.

WYBÓR UMIEJĘTNOŚCI

Harvey Walters ma być dziennikarzem, a gracz, który go prowadzi decyduje, że będzie pracował w Enigma Magazine, który zajmuje się tajemnicami okultyzmu.

WYK Badacza wynosi 16, wobec czego otrzymuje on 16x20=320 punktów, za pomocą których może zwiększyć początkowe wartości swych umiejętności. Są to punkty „zawodowe", które można rozdzielić wyłącznie pomiędzy umiejętności wymienione w opisie zawodu „dziennikarz". Ponieważ zawsze znajduje się tam nie więcej niż 8 umiejętności, można by rozdzielić 320 punktów „po równo", tzn. Po 40. Lecz gracz prowadzący Harveya nie zrobi czegoś tak nudnego.



Język ojczysty wynosi już 80%, więc gracz postanawia nie zwiększać go. Decyduje się natomiast, że nauczy się *łaciny* – wartość początkowa tej umiejętności wynosi 0%, więc gracz poświęca 50 punktów. Harvey posługuje się teraz łaciną, językiem często spotykanym w poszukiwaniach elementów Mitologii Cthulhu, na 50%. Pozostało 270 punktów.

Dodaje 60 punktów do *wmawiania*, podnosząc je do 65%, a także zwiększa *perswazję* o 50, do 55%. Żeby wiedzieć więcej o ludziach, z którymi rozmawia, poświęca 55 punktów, by osiągnąć *psychologię* 60%. Harvey jest dociekliwym reporterem, potrafi zadawać właściwe pytania i ma sposoby, by otrzymać uczciwą odpowiedź. Dzięki *perswazji*, może nawet przekonywać ludzi do siebie, zyskując sprzymierzeńców. Pozostało 105 punktów „zawodowych".

Każdy reporter musi zbierać dowody. Gracz poświęca 20 punktów, żeby osiągnąć *fotografię* 30%, ponieważ w latach 20. Zdjęcie jest dowodem. Pozostało 85 punktów.

Dziennikarz ma możliwość wyboru dwóch umiejętności, stanowiących jego osobiste specjalności. Harvey decyduje się na *archeologię* (poświęca na nią 80 punktów, otrzymując 80%) oraz *prawo* (poświęca na nie 5 punktów, osiągając 10%). W ten sposób gracz wydał wszystkie punkty, wynikające z zawodu dziennikarza. Harvey dysponuje przydatnymi dziennikarzowi umiejętnościami służącymi do komunikacji z ludźmi oraz zna się na ważnej dla Badacza Mitów dziedzinie – archeologii.

INT Harveya wynosi 17, wobec czego dysponuje on 17x10=170 punktami „zainteresowań". Mogą być one wydane na dowolne umiejętności. Gracz decyduje się przeznaczyć 60 punktów na *pilotowanie samolotów* (osiągając 60%), gdyż wydaje mu się to ciekawe, oraz, ze względu na doświadczenie w grze *Zew Cthulhu*, przeznacza 40 punktów na *korzystanie z bibliotek*, osiągając 65%. Zostało 70 punktów. Gracz dodaje 20 do *nasłuchiwania* (osiąga 45%), 25 do *okultyzmu* (30% – gdyby miał tutaj niską wartość, mogłoby to sprawiać trudności w jego pracy), 15 do *targowania się* (20%) i 10 do *wiarygodności* (25% – to kolejna niezbędna umiejętność dla osoby, której praca polega na kontaktach z innymi ludźmi). Wszystkie punkty zostały w ten sposób rozdzielone.

Gracz nie zdecydował się na zwiększenie żadnych umiejętności związanych z walką, gdyż Harvey jest intelektualistą, a nie wojownikiem. Jeśli jakiś element tej postaci jest mało realistyczny, to jest nim wysoka *archeologia* (zamiast niej można było podnieść *wiarygodność*, która otworzyłaby Harveyowi drzwi do domów klasy wyższej i umożliwiłaby awans). Wybór archeologii jest bezpośrednio związany z tematyką gry.

Oczywiście Harvey dysponuje wieloma innymi umiejętnościami – ich wartości są wydrukowane w nawiasach na karcie Badacza, w tabelach broni itp.

Gracz wyposaża Harveya w umiejętność *taniec towarzyski* w rubryce *sztuka* (jej wartość wynosi 5%). Choć w praktyce niewiele zostało wykorzystane z wstępnych rozważań o roli Zręczności, ta umiejętność w jakiś sposób ratuje początkowy zamysł. Harvey jest już gotową do gry postacią, lecz gracz wciąż jeszcze zbiera dotyczące go pomysły. Odrzuca pomysł postarzenia go – w tej chwili jest interesującym młodym człowiekiem, lecz starszy o 10 czy 20 lat byłby całkiem zwyczajny.

Na koniec gracz musi określić wygląd Badacza. Ponieważ zna już wszystkie unikalne właściwości tej postaci, więc bez większych problemów wyobraża go sobie. Jest tak zadowolony z ogólnego kształtu Harveya, że rysuje niewielki, przedstawiający go portret, w odpowiednim miejscu karty Badacza. Często po prostu wkleja tam kopie zdjęć gwiazd filmowych z lat 30. – wtedy inni gracze bez problemu domyślają się, o jaki rodzaj Badacza mu chodzi.

HISTORIA BADACZA

Na koniec gracz wymyśla krótką historię Badacza. Harvey ukończył kurs dziennikarstwa na Uniwersytecie Miskatonic. Jest on odważnym człowiekiem, ma interesującą osobowość, lecz jest delikatny fizycznie i emocjonalnie. Gracz nie wie jeszcze, co dokładnie oznacza niska S, lecz chwilowo będzie go odgrywać jako leniucha, który zawsze znajdzie sobie kogoś, kto poniesie za nim paczkę lub zmieni koło samochodowe.

Dziadek Harveya zdobył spore bogactwa w czasie wojny secesyjnej, jednakże jego ojciec i starszy brat stracili już większość tych pieniędzy uprawiając hazard lub wydali je na tajemnicze przedsięwzięcia, o których nie chcą rozmawiać.

To wszystko, co gracz musi wiedzieć. Odgrywanie roli Harveya odsłoni więcej informacji o nim, dostarczając również zabawy.

ZASADY GRY I UMIEJĘTNOŚCI

Ruch; czas gry; procentowe rzuty kostką; obrażenia i leczenie; korzystanie z umiejętności; zasady dla Strażników Tajemnic; opisy umiejętności.

Zasady kierują grą. Pozwalają one traktować graczy sprawiedliwie – tak aby każdy uczestnik posiadał teoretycznie równe szanse na udział w ostatecznym zwycięstwie. W grze *Zew Cthulhu* gracze stanowią jedną ze stron, podczas gdy Strażnik Tajemnic odgrywa wszystkie inne role, w tym również rolę natury. Jednakże gra nie musi się kończyć bilansem zerowym, i gdy wszyscy dobrze odgrywają swą rolę obie strony zwyciężają.

Zasady określają granice tego, co gra ma rozstrzygać, włączając w to rodzaje biorących w niej udział postaci i ich działania. Nowi gracze rozumieją to dosłownie, pytając: „Kim powinienem być?". Każda reguła ogranicza się sama, gdyż byłoby głupio próbować opisać wszystkie sytuacje za pomocą zasad. W miejscach, gdzie zasady się pokrywają, zdrowy rozsądek musi wyrównać szwy.

Ruch

Szybkości poruszania się zależą od gatunku. Szybkości zwierząt i potworów określone są w rozdziale „Uzupełnienia", za pomocą liczby, znajdującej się przy słowie Szybkość. Ludzie poruszają się z prędkością do 8 jednostek na rundę walki.

Ta liczba odzwierciedla przeciętną zdolność do poruszania się, której jednakże nie można osiągnąć w biegu na 100m przez płotki ani w maratonie. Na karcie Badacza nie znajduje się rubryka Szybkość, gdyż wszyscy ludzie poruszają się z takim samym maksimum. Dokładna prędkość i pokonywane odległości rzadko są istotne w grze. Jeśli Strażnik chce, może rozciągnąć jednostkę od metra do kilku metrów, w zależności od sytuacji. Jeśli prędkość i odległości staną się ważne, Strażnik może sprecyzować odległość lub, jeszcze lepiej, odpowiedzieć na pytanie w języku gry: „Możesz tam dotrzeć w czasie jednej rundy walki".

Szybkości poruszania są proporcjonalne. Zwierzęta, istoty nadnaturalne i pojazdy mogą być szybsze lub wolniejsze od ludzi. Dzięki zachowaniu proporcji, łatwo rozstrzygnąć wynik wyścigu. Możesz ocenić jego przebieg, odejmując mniejszą Szybkość od większej. Stąd tygrys (Szybkość 10) zbliża się do swej ludzkiej ofiary o 2 jednostki na rundę lub zostawia w tyle poruszających się pieszo ludzkich myśliwych o co najmniej 2 jednostki na rundę.

Poruszanie się nie musi być odzwierciedlane za pomocą żetonów i figurek, przesuwanych na stole. Strażnik może ustalić scenę, na której toczy się akcja, a określenia intencji poszczególnych stron mogą być dość ogólne. Jeśli nie zostało opisane położenie poszczególnych uczestników zdarzenia w stosunku do siebie, Strażnik może użyć Testów Szczęścia lub innej losowej metody na określenie tego, który z Badaczy jest blisko lub daleko, który jest atakowany, a który nie itd.

OPEROWANIE POJĘCIEM RUCHU

Jeśli szybkości poruszania się poszczególnych istot są różne, odległość między uciekającym i ścigającym zmniejsza się lub zwiększa, aż do ostatecznej ucieczki lub złapania.

Przy długim biegu, Strażnik może również zażądać przeprowadzenia testów KON, aby sprawdzić, kto pierwszy opadnie z sił.

Pomiędzy przeciwnikami, należącymi do tego samego gatunku, przeprowadzaj testy porównujące KON z KON, ZR z ZR, *pływanie z pływaniem* itd., korzystając z Tabeli Porównawczej.

Jeśli Badacz zostanie zraniony bądź jest osłabiony, może poruszać się nieco wolniej, z prędkością, którą ustala Strażnik Tajemnic.

Czas gry

Walki i spotkania, które mogą zakończyć się walką, są rozgrywane w rundach walki – dokładniej o tym w znajdującym się dalej rozdziale „Walka".

Czasem zasady wskazują na dłuższy przedział czasu. Na przykład, odnalezienie informacji w bibliotece może wymagać całego dnia. Naturalne powracanie do zdrowia trwa całe tygodnie. Natomiast Punkty Magii regenerują się w 24 godziny.

Czas gry jest fikcyjny: nie ma nic wspólnego z czasem rzeczywistym. Jest również zmienny. Płynie z taką prędkością, jaką określi Strażnik. Strażnicy bez przerwy przyspieszają i zwalniają upływ czasu, by utrzymać wartką akcję swej opowieści – na tym polega ich rola. Gdy nic się nie dzieje, Strażnik może skomentować to po prostu: „Upłynęło kilka dni". W podobnej liczbie sylab noże zamknąć upływ roku.

Gracze rzadko mają okazję do przeprowadzenia więcej niż jednej próby wykonania jakiegoś testu w rozsądnym przedziale czasu gry. Czas ten się zmienia, zależnie od umiejętności i sytuacji. Jazda na galopującym koniu, który wymknął się spod kontroli, może wymagać kilku testów *jeździectwa* w przeciągu minuty lub dwóch czasu gry, podczas gdy ktoś, męczący się nad zrozumieniem nudnego i obszernego „Codex Vobiscum" może wykonywać testy łaciny mniej więcej co tydzień.

CZAS WYKORZYSTYWANIA UMIEJĘTNOŚCI

Wykorzystanie umiejętności zazwyczaj również zabiera trochę czasu. Umiejętności walki można używać co rundę, lecz te, które podsumowują pewien proces, mogą odzwierciedlać upływ godzin lub nawet dni czasu gry.

Częstotliwość, z jaką można wykonywać test określonej umiejętności, zależy od ilości czasu, która według Strażnika, jest potrzebna na wykonanie jakiejś czynności. Przykładowo, test *korzystania z bibliotek* zwykle odzwierciedla 4 godziny lub więcej, podczas których Badacz ma ciągle zajęcie, natomiast prosta praca, jak np. otwarcie zablokowanych drzwi za pomocą mechaniki, może zająć 15 minut. Bez dodatkowych komplikacji (w rodzaju potwora, który dyszy za twoimi plecami), prosta praca mechaniczna może zostać przeprowadzona kilka razy dziennie.

Działania

ZWYKŁE działanie, wykonane w typowej sytuacji, może powieść się automatycznie, jednakże w krytycznych przypadkach, np. podczas ataku, należy je rozpatrywać za pomocą rzutu kostką. Większość takich rzutów wykonuje się za pomocą k100. Kostka procentowa jest podstawowa w grze. Pozostałe rodzaje kostek służą przeważnie do określania cech lub obrażeń zadanych w walce.

DZIAŁANIA WYKONYWANE AUTOMATYCZNIE

Rutynowe działania fizyczne i intelektualne w codziennych okolicznościach zawsze się udają. Nie musisz rzucać kostką, by sprawdzić, czy udaje ci się iść lub biec, mówić, słyszeć i widzieć. Zazwyczaj również w standardowych sytuacjach nie potrzeba sprawdzać, czy poprawnie używasz umiejętności. Lecz czynności zwykle mogą się stać w jednej chwili niezwykłe.

NIEZWYKŁE OKOLICZNOŚCI

Jeśli próbujesz wykonać zwykłe działania lub użyć umiejętności w niebezpiecznych warunkach, pod drobiazgową kontrolą lub w sposób, który wymaga koncentracji, musisz rozstrzygnąć powodzenie za pomocą rzutu kostką.

Umiejętności takie jak *pilotowanie samolotu*, *wspinaczka* czy *strzelanie* – te wyjątkowo dramatyczne i na wskroś niebezpieczne – zawsze, gdy zostaną użyte, wymagają testu.

Strażnik określa, kiedy potrzebny jest rzut i jak ma on wyglądać – czy ma to być test umiejętności, cechy (zmodyfikowany z uwagi na specjalne okoliczności) lub wykonany przy użyciu Tabeli Porównawczej.

Rzuty k100

Powodzenie testu umiejętności lub cechy określa się z pomocą rzutu 1k100, wykonywanego przez gracza. Strażnik przeprowadza rzuty dla bohaterów niezależnych. Jeśli wynik jest mniejszy lub równy procentowej wartości umiejętności Badacza, czynność się udaje. W przeciwnym wypadku, działanie nie powiodło się. W tym ostatnim przypadku Strażnik zazwyczaj określa pewien przedział czasu, jaki musi upłynąć, zanim bohater będzie mógł wykonać kolejną próbę.

Przykład: *Samolot Harveya wpadł w wir powietrza, lecąc nad górami. Badacz usiłuje desperacko zachować kontrolę nad pojazdem. Jego umiejętność* pilotowanie samolotu *wynosi 60%, więc aby się mu to udało, gracz musi rzucić 60 lub mniej na 1k100.*

Rzuty wg Tabeli Porównawczej

Jeśli przeciwstawia się jedną cechę drugiej, korzysta się z Tabeli Porównawczej. W górnym wierszu znajdź liczbę odpowiadającą cesze aktywnej bądź atakującej. Następnie w lewej kolumnie odszukaj liczbę równą cesze pasywnej bądź broniącej się. Wartość znajdująca się na przecięciu kolumny i wiersza to najwyższy wynik rzutu 1k100, przy którym cecha aktywna przeważa.

Za pomocą tej tabeli można porównywać te same lub różne współczynniki. Jeśli, na przykład, Badacz zachce podsadzić swego przyjaciela, należy przeciwstawić jego S przeciw BC jego towarzysza.

Przykład: *W trakcie pościgu za podejrzanym Harvey Walters musi otworzyć drzwi. Są one zablokowane z S 6. Biedny Harvey ma tylko S 4. Po odszukaniu przecięcia odpowiedniego wiersza i kolumny w Tabeli Porównawczej okazuje się, że Harvey ma 40% szans na otwarcie tych drzwi. Gracz musi rzucić 40 lub mniej na 1k100.*

Co wynika z doświadczenia

Jedną z większych przyjemności w grach fabularnych jest możliwość rozwoju postaci, począwszy od jej stworzenia. Szczególnie istotne jest zwiększanie wartości umiejętności, gdyż im częściej Odkrywca Tajemnic używa określonej umiejętności, tym staje się w niej lepszy. Badacze, rozwiązując zagadki, pokonując przeciwności losu i rozwijając swe umiejętności, zapamiętują momenty, w których nastąpiły zmiany i cieszą się nimi.

KRZYŻYK

Krzyżyki stawia się na karcie Badacza przy odpowiednich umiejętnościach. Jeśli Odkrywca wykorzysta którąś z umiejętności w szczególnie udany sposób, Strażnik może pozwolić graczowi postawić obok niej krzyżyk. W ten sposób bohater może uczyć się, korzystając ze swych doświadczeń.

Niezależnie od tego, jak często Badacz w czasie przygody użyje tej samej umiejętności, może postawić tylko jeden krzyżyk, dopóki Strażnik nie zażąda wykonania testu doświadczenia. Test doświadczenia to tylko jeden rzut dla każdej z zaznaczonych umiejętności. Przeważnie testy doświadczenia przeprowadza się po zakończeniu scenariusza, bądź po kilku epizodach.

Gdy Strażnik zażąda przeprowadzenia testu doświadczenia, sprawdź na swej karcie przy jakich umiejętnościach zaznaczyłeś krzyżyki. Dla każdej z tych umiejętności rzuć 1k100.

- Jeśli wynik będzie wyższy od aktualnej wartości procentowej umiejętności, ta wartość wzrasta o 1k10 punktów.
- Jeśli wynik będzie równy lub niższy od aktualnego poziomu umiejętności, Badacz nie wyciągnął żadnych wniosków ze swych doświadczeń i wartość procentowa nie ulega zmianie.

Zastosuj tę procedurę dla każdej z zaznaczonych umiejętności, a następnie wymaż wszystkie krzyżyki, znajdujące się na twej karcie. Nigdy nie zaznacza się krzyżyka przy umiejętności *Mity Cthulhu*.

O Tabeli Porównawczej

Szanse określone w Tabeli Porównawczej wyliczone są na podstawie następującego wzoru:

Podstawowa szansa powodzenia = 50%

plus cecha aktywna x 5

minus cecha pasywna x 5

Mimo, że Tabela Porównawcza podana w podręczniku ma na osiach tylko liczby do 31, jej wymiary mogą zostać rozciągnięta w nieskończoność. Wyniki są cały czas poprawne,

Szybko możesz znaleźć odpowiednie miejsce w tabeli w następujący sposób: odejmij mniejszą liczbę od większej i wynik pomnóż przez 5. Następnie rezultat dodaj lub odejmij od 50. Wtedy otrzymasz szansę procentową. To, czy dodajesz, czy odejmujesz, zależy tylko od tego, czy większą liczbą jest cecha aktywna, czy pasywna.

Tabela Porównawcza

Cecha aktywna

Cecha pasywna	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
1	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
2	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	*Obszar automatycznego sukcesu*					–	–	–	–
3	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–						–	–	–	–
4	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
5	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
6	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
7	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
8	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
9	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
10	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
11	–	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
12	–	–	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
13	–	–	–	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	–	–	–	–	–	–	–	–	–
14	–	–	–	–	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	–	–	–	–	–	–	–	–
15	–	–	–	–	–	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	–	–	–	–	–	–	–
16	–	–	–	–	–	–	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	–	–	–	–	–	–
17	–	–	–	–	–	–	–	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	–	–	–	–	–
18	–	–	–	–	–	–	–	–	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	–	–	–	–
19	–	–	–	–	–	–	–	–	–	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	–	–	–
20	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	–	–
21	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	–
22	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
23	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
24	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
25	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
26	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
27	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
28	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
29	–	–	–	–	*Obszar automatycznego nieopowodzenia*														–	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
30	–	–	–	–															–	–	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
31	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50

Test jest udany, gdy rzucisz na 1k100 liczbę równą lub mniejszą od odczytnaje z tabeli.

Bardzo udane użycie umiejętności, którą Badacz zna słabo jest dość trudne, jednakże jeśli to nastąpi, dość prosto jest zwiększyć jej wartość podczas testu doświadczenia. I na odwrót, jeśli Badacz jest w czymś ekspertem, łatwo jest mu odnieść powodzenie, jednakże trudno nauczyć się czegoś nowego. Stopniowo zwiększanie wartości procentowej staje się coraz trudniejsze.

Przykład: *Harvey, reporter „Enigma Magazine", znajduje się na wspaniałej maskaradzie, zorganizowanej przez okultystyczne Bractwo Srebrnego Zmierzchu. Chce wywrzeć wrażenie na swej partnerce i popisuje się wiadomościami z archeologii. Test umiejętności udaje się, lecz Strażnik nie zezwala na postawienie krzyżyka, gdyż Harvey niczego się nie nauczył. Mogłoby być inaczej, gdyby na przykład poprawnie zidentyfikował fragment starożytnej ceramiki. Później Harvey zauważa trzech mężczyzn w smokingach, wymykających się wejściem dla służby. Postanawia skradać się za nimi. Wypada 07 na 1k100 – test się udaje. Strażnik mówi, by gracz postawił krzyżyk przy umiejętności* skradanie się *na karcie Harveya, gdyż wie, że ewentualne niepowodzenie testu groziłoby Badaczowi poważnymi konsekwencjami.*

90% I WIĘCEJ

Jeśli w trakcie gry któraś z umiejętności Badacza wzrośnie do poziomu 99% lub więcej, otrzymuje on 2k6 Punktów Poczytalności. Ta nagroda odzwierciedla samozaparcie, potrzebne do opanowania umiejętności w tak wysokim stopniu i płynące z tego poczucie własnej wartości. Wyjątkiem od tej zasady jest umiejętność *Mity Cthulhu*.

Obrażenia fizyczne

WYTRZYMAŁOŚĆ mierzy względny stan zdrowia Badaczy oraz ilość obrażeń, którą mogą oni odnieść. Utrata Wytrzymałości wskazuje na obrażenia fizyczne, otrzymane w wyniku ataku lub w wypadku. Atak – to suma obrażeń, zadanych przez jednego przeciwnika w kilku kolejnych, powiązanych ze sobą rundach walki. Obrażenia otrzymane w wyniku wypadku dotyczą również konsekwencji działań sił przyrody, np. huraganu.

Fizyczne obrażenia powodowane są, z niewielkimi wyjątkami, przez fizyczne czynniki, takie jak upadek z dużej wysokości lub postrzał. Mówimy, że ataki bohaterów *zadają obrażenia*. Badacz, który został skutecznie zaatakowany *odnosi obrażenia* lub, bardziej dokładnie, traci Wytrzymałość.

Gdy Badacz zostanie zraniony, odejmij odniesione przez niego obrażenia od aktualnej, zapisanej na jego karcie Wytrzymałości. Jeśli Strażnik nie zdecyduje inaczej lub gdy obrażenia zadane w jednym ataku nie są większe niż połowa aktualnej Wytrzymałości, zraniony Badacz funkcjonuje normalnie, chyba że jego Wytrzymałość spadnie do 2 punktów lub niżej. Wówczas traci przytomność lub umiera, w zależności od jego Wytrzymałości. Punkt graniczny jest zupełnie abstrakcyjny – ułatwia prowadzenie notatek i w ogóle prowadzenia gry.

Opis obrażeń powinien zależeć od ich rodzaju. Należy go odpowiednio udramatyzować. Dlatego też Badacz nie zostanie po prostu trafiony, lecz trafiony w jedną lub drugą rękę, upadek nie spowoduje po prostu straty Wytrzymałości, lecz złamanie kostki lub kręgosłupa. Strażnik może zadecydować, że czynność taka jak wspinanie się po drabinie stanie się niemożliwe- az uwagi na odniesione wcześniej obrażenia.

OGŁUSZENIE

Nokaut, porażenie prądem, upadek lub inny rodzaj obrażeń mogą spowodować przypadkowe ogłuszenie Badacza na 1k6 rund walki. Ogłuszona osoba może parować ciosy lub *unikać*, choć nie może robić nic innego. Strażnik decyduje o tym, kiedy nastąpi ogłuszenie – przeważnie ma to miejsce w wyniku specjalnego lub krytycznego trafienia. Ogłuszenie może, lecz nie musi powodować straty punktów Wytrzymałości.

SZOK

Jeśli w wyniku jednej rany Badacz straci co najmniej połowę swej aktualnej Wytrzymałości, gracz musi wyrzucić na 1k100 liczbę równą lub mniejszą od jego KON x 5. W przeciwnym wypadku Odkrywca traci przytomność.

UTRATA PRZYTOMNOŚCI

Jeśli Badaczowi zostały tylko 1 lub 2 punkty Wytrzymałości, automatycznie traci przytomność i nie może odtąd brać aktywnego udziału w grze. Mimo że żyje, nie przebudzi się, dopóki jego Wytrzymałość nie wzrośnie do co najmniej 3 punktów. Strażnik może we własnym zakresie określić alternatywny okres czasu, po jakim Badacz odzyskuje przytomność.

Czas może uleczyć ranę na tyle, by Badacz mógł się odczołgać. Można także mu pomóc za pomocą testu *pierwszej pomocy* lub *medycyny*.

ŚMIERĆ

Gdy Wytrzymałość Badacza spadnie do zera lub poniżej, umiera on na końcu następnej rundy walki. Przez te kilka sekund jego przyjaciele mogą interweniować. Patrz poniżej w części „Leczenie".

Utrata przyjaciela to smutne wydarzenie. Przypomina o konieczności wspólnego działania podczas gry i dokładnego przemyślenia jej przebiegu po skończonej sesji.

Leczenie

Wszystkie istoty żywe odzyskują siły w naturalny sposób. W grze, Badacz regeneruje 1k3 punkty Wytrzymałości przez tydzień, aż osiągnie Wytrzymałość początkową. Wobec tego odzyskanie 7 punktów Wytrzymałości w naturalny sposób zajmuje 3-7 tygodni. Powrót do zdrowia mogą przyspieszyć umiejętności *pierwsza pomoc* i *medycyna*.

Jeśli Badacz posiada co najmniej 3 punkty Wytrzymałości, porusza się i działa bez żadnych ujemnych modyfikatorów, oczywiście poza tym, że przy tak niskiej Wytrzymałości nawet niewielkie obrażenia mogą go zabić.

PIERWSZA POMOC, MEDYCYNA

Udany test jednej z tych umiejętności natychmiast przywraca 1k3 punkty Wytrzymałości, utracone w jednym ataku lub podczas jednego wypadku. Oczywiście ten sam Badacz może wykorzystać kilka takich testów do uleczenia obrażeń, otrzymanych w wyniku kilku różnych ciosów lub wypadków.

Badacz leczony za pomocą *pierwszej pomocy* wraca do zdrowia w naturalnym tempie, więc pod koniec każdego tygodnia należy zwiększyć jego Wytrzymałość o 1k3 punkty. Badacz leczony za pomocą *medycyny* wraca do zdrowia z szybkością 2k3 punktów Wytrzymałości na tydzień, łącznie z pierwszym tygodniem (w sumie, w pierwszym tygodniu wracają mu 3k3 punkty Wytrzymałości, ze wstępną pomocą włącznie).

Każde wykorzystanie umiejętności dotyczy tylko jednego obrażenia. Medycyna zastępuje leczenie naturalne. Gdy zostanie zastosowana, wszystkie obrażenia są leczone ze zwiększoną

Zasady dotyczące obrażeń

OBRAŻENIA mogą być spowodowane przez wiele różnych czynników. W ich wyniku Badacz traci punkty Wytrzymałości, które później może odzyskać podczas leczenia. Rzadziej bywa, że w wyniku obrażeń zmniejsza się zarówno Wytrzymałość, jak i BC – są to takie obrażenia, w wyniku których bohater nigdy nie odzyskuje pełnej sprawności – np. utrata nogi.

KWAS

Obrażenia zadawane przez kwas zależą od jego siły. Jest zbyt wiele możliwości, aby zrobić coś więcej niż tylko je ogólnie określić. Dla potrzeb gry uznajemy, że interesuje nas jedynie „znaczący kontakt", taki jak zanurzenie ręki, ramienia, czy innej części ciała człowieka.

- Słaby kwas powoduje utratę 1k3 punktów Wytrzymałości na rundę.
- Mocny kwas powoduje utratę 1k4 punktów Wytrzymałości na rundę.
- Bardzo mocny kwas powoduje utratę 1k6 punktów Wytrzymałości na rundę.

UTONIĘCIE, UDUSZENIE

Używaj tych zasad w przypadku tonięcia, gdy nie powiedzie się test umiejętności *pływanie*, kiedy Badacze duszą się lub gdy chcesz udramatyzować działanie chmury gazu, w której nie ma tlenu.

Kiedy Odkrywca nie może oddychać, gracz musi podczas pierwszej rundy walki wykonać test KON x 10 (rzut 1k100). W drugiej rundzie kryzysu, sukces zmniejsza się do wysokości KON x 9. W trzeciej – do KON x 8 i tak dalej, aż osiągnie KON x 1 i od tego czasu nie będzie się zmieniał.

Zaskoczony Badacz nie będzie miał czasu na wzięcie głębokiego oddechu, więc Strażnik powinien zmniejszyć początkową szansę, na przykład do wysokości KON x 6.

Jeżeli test się nie powiedzie, Odkrywca Tajemnic wciągnął do płuc nie powietrze, a jakąś inną substancję, zależnie od sytuacji. Powoduje to poważne uszkodzenia układu oddechowego lub mózgu – utrata 1k6 punktów Wytrzymałości. W każdej następnej rundzie Badacz automatycznie traci kolejne 1k6 punktów Wytrzymałości, aż do chwili, kiedy umrze, ucieknie lub zostanie uwolniony.

WYBUCH

Wybuch wywołuje zarówno szok, jak i obrażenia. Siłę eksplozji określa się w zależności od jej mocy i promienia jej działania, liczonego w metrach.

W naszych zasadach siła wybuchu zmniejsza się o 1k6 na każdy dodatkowy metr odległości od centrum eksplozji. Tak więc laska dynamitu zadaje 5k6 obrażeń w promieniu dwóch metrów, 4k6 w promieniu 3-4, 3k6 w promieniu 5-6 itd. Potężne pociski do czołgów, produkowane w końcu XX wieku, zadają 15k6 obrażeń w promieniu 4 metrów, 14k6 w promieniu 5-8 metrów, 13k6 w promieniu 9-12 itd.

Aby określić zadane obrażenia, zmniejsz Wytrzymałość wszystkich ofiar o wyrzuconą liczbę. Dla każdej z nich wykonaj oddzielny rzut.

Kiedy podwoimy ładunek, siła wybuchu również się zwiększy – zadawane obrażenia i promień eksplozji zwiększają się o połowę. Jeżeli zaś zmniejszymy go o połowę, to obrażenia i promień zmniejszą się o jedną trzecią.

UPADEK

Swobodny upadek powoduje utratę 1k6 punktów Wytrzymałości na każde 3 metry wysokości lub każdą ich część powyżej pierwszych 3 metrów. Jeżeli podczas upadku wykona się pozytywny test umiejętności *skakanie*, Badacz traci o 1k6 mniej punktów Wytrzymałości (ponieważ był przygotowany). Ponieważ każdy rzut k6 wykonuje się niezależnie, Odkrywca może podczas upadku z 3 metrów stracić do 5 punktów Wytrzymałości, nawet jeśli powiedzie mu się test *skakania*.

OGIEŃ

W zależności od sytuacji, Strażnik powinien zmieniać moc i działanie ognia, który przeraża lub rani Badaczy. Istnieje wiele rodzajów i powodów powstawania ognia. Temperatura płomieni waha się od kilkuset do tysięcy stopni Celsjusza. Wielkość ognia zmienia się od trzymanej w rękach pochodni do wielkiego, piekielnego pożaru. Obrażenia mogą być spowodowane przez uduszenie lub oddychanie toksycznymi gazami, bądź też zwyczajny, bezpośredni kontakt z płomieniem.

- Trzymana w ręku pochodnia zadaje w każdej rundzie, w której dotyka ofiary, 1k6 obrażeń. Ofiara musi wykonać Test Szczęścia. Jeżeli powiedzie jej się, to uniknęła zapalenia się włosów i ubrania. W innym przypadku rzeczy te zaczną się palić i ofiara będzie otrzymywać w każdej rundzie 1k6 obrażeń (nie jest już potrzebne dotykanie jej pochodnią). Chcąc ugasić ogień, trzeba wykonać Test Szczęścia lub *pierwszej pomocy*, a także Test Poczytalności (by sprawdzić, czy ofiara nie wpadła w panikę).
- Duży ogień zadaje w każdej rundzie 1k6+2 obrażenia. Włosy i ubranie ofiary zajmują się ogniem.
- Badacz stojący w płonącym pokoju przeciętnej wielkości traci 1k6+2 punkty Wytrzymałości w każdej rundzie. Ponadto należy w każdej rundzie wykonywać Test Szczęścia lub nastąpi uduszenie (wtedy należy wykonać rzuty tak, jak jest to opisane przy tonięciu).
- Duże pożary zależą od sytuacji i należy je opisywać pojedynczo. Za każdym jednak razem powinny grozić śmiercią.
- Poważne oparzenia (Badacz otrzymał od ognia więcej obrażeń, niż połowa jego Wytrzymałości) mogą zmniejszyć WG lub KON oraz Wytrzymałość.

TRUCIZNY

Każda trucizna opisana jest przez liczbę – im jest ona wyższa, tym substancja jest bardziej śmiertelna. Tę liczbę będziemy nazywać mocą trucizny.

Porównaj moc trucizny z KON Badacza (korzystając z Tabeli Porównawczej). Trucizna jest siłą, która atakuje. Jeżeli przeważy KON ofiary, to nie dzieje się nic dobrego – zazwyczaj traci ona tyle punktów Wytrzymałości, ile wynosi moc trucizny.

Kiedy trucizna nie przeważy KON, to dzieje się coś mniej niebezpiecznego – ofiara traci tyle Wytrzymałości, ile wynosi połowa mocy trucizny, a może nawet w ogóle nie otrzymuje obrażeń (zależy to od decyzji Strażnika).

Tabela obok określa działanie typowej dawki trucizny, którą należy traktować ogólnie jako jedną dawkę (np. ugryzienie przez węża, pigułka). Strażnik powinien zmienić opisy, aby lepiej odpowiadały sytuacji.

Najszybciej działające trucizny zaczną wywoływać efekty w przeciągu rundy walki lub najwyżej dwóch. Śmierć wywołana cyjankiem może nastąpić już po minucie. Wiele trucizn nie działa tak szybko, więc zabójcy muszą być subtelni. Opisane symptomy to tylko kilka z wielu możliwości.

szybkością. Test jednakże musi być przeprowadzany co tydzień – w przypadku niepowodzenia szybkość wraca do naturalnej.

Wytrzymałość nie może wzrosnąć powyżej średniej z BC+KON.

POWRÓT DO ŻYCIA

Jeśli przed końcem rundy walki następującej po rundzie, w której Badacz zmarł, zostanie on skutecznie uleczony za pomocą *pierwszej pomocy* lub *medycyny* oraz jeśli w wyniku tego jego Wytrzymałość wzrośnie do co najmniej +1, przyjmujemy, że był on blisko śmierci, lecz jeszcze nie zginął.

OBRAŻENIA I LECZENIE: PRZYKŁAD

Uciekając przed groźnym kultystą, Harvey skacze przez otwarte okno. Spada na ziemię z wysokości 5 metrów i traci 2k6 punktów Wytrzymałości z powodu upadku minus 1k6 punktów za udany test skakania.

Ponieważ początkowo miał 15 punktów Wytrzymałości, utrata 6 punktów nie jest dla niego szokiem. Harvey kontynuuje ucieczkę, posiadając jeszcze 9 punktów Wytrzymałości.

Z tyłu rozlegają się szczekanie psa i głośne krzyki. Zza rogu wyjeżdża samochód i wpada na naszego bohatera. Szczęśliwie w wyniku uderzenia traci on 5 punktów, jednak miał ich już tylko 9. Strażnik żąda testu KON x 5. Gracz Harveya rzuca 71-powyżej, więc Badacz pada nieprzytomny na ulicę. Kierowca, dobry samarytanin, stosuje *pierwszą pomoc*, przywracając mu 2 punkty Wytrzymałości (ma ich teraz 6). Harvey był już wcześniej ranny, więc Strażnik decyduje, że nie odzyska przytomności. Kierowca kładzie bohatera na tylnym siedzeniu i rusza do Szpitala Świętej Marii w Arkham.

Tamtejszy lekarz wykonuje udany test *medycyny*, cucąc Badacza, nastawiając mu łokieć i bandażując dwa złamane żebra. Harvey był już leczony za pomocą *pierwszej pomocy*, więc lekarz nie jest w stanie przywrócić pozostałych punktów straconych w wypadku. Leczy jednakże 1k3 punkty z 6, które Badacz utracił, skacząc z budynku. Teraz Wytrzymałość nieustraszonego bohatera wynosi 8, tylko o 7 punktów poniżej wartości maksymalnej. Strażnik postanawia, że Badacz odzyska przytomność.

Harvey zostaje w szpitalu na kilka dni, wobec czego pod koniec pierwszego tygodnia wracają mu kolejne 2k3 punkty Wytrzymałości (opieka szpitalna zastępuje naturalne leczenie). Pod koniec tygodnia ma już 12 punktów Wytrzymałości. Wychodzi ze szpitala. Teraz jego Wytrzymałość wraca w naturalnym tempie, zwiększając się o 1k3 punkty tygodniowo. (Jeśli pozostawałby w dalszym ciągu pod opieką lekarską, szybkość powracania do zdrowia wciąż wynosiłaby 2k3 punkty tygodniowo). Pod koniec następnego tygodnia Harvey odzyskuje kolejne 2 punkty, a pod koniec kolejnego ma ich już 15. Dla celów gry, Harvey jest uważany za całkowicie zdrowego, lecz gracz, który go prowadzi, może pamiętać o małej bliźnie lub o odczuwanym co pewien czas bólu łokcia. Może również te informacje zanotować na swej karcie.

WALKA

ZASADY przeprowadzania walk rozróżniają ataki, których dokonuje się wręcz i za pomocą broni palnej. Oba te rodzaje zawierają w sobie różne sposoby przeprowadzania ataku. Walka wręcz to m.in. *uderzenie pięścią*, *nóż* i *pałka*. Broń palna to *pistolety*, *karabiny* i *strzelby*.

W wyniku udanego ataku ofiara może stracić punkty Wytrzymałości. Ich ilość zależy od zastosowanej broni, dzięki czemu możliwe jest całe spektrum rozmaitych wyników. Zróżnicowanie to zwiększone jest jeszcze przez fakt, że niektóre istoty są opancerzone (co modyfikuje ilość utraconych punktów Wytrzymałości) oraz, że niektóre dodatkowe zasady mogą wpływać na wynik walki.

Lista wybranych broni znajduje się kilka stron dalej. W tej grze dopuszczalne są wszystkie możliwe ich rodzaje. Te znajdujące się w tabeli uznaliśmy za najbardziej powszechne lub typowe, pomagające opisać inne rodzaje. Większa tabela broni znajduje się na końcu podręcznika. Strażnik może ograniczyć możliwości posiadania tego rodzaju ekwipunku.

Następne podrozdziały opisują problemy specyficzne dla różnych rodzajów broni.

RUNDA WALKI

Walka jest przeprowadzana w rundach, z których każda trwa od kilku do kilkunastu sekund. *Runda walki* to dość umowna i elastyczna jednostka czasu, w której wszyscy, którzy chcą coś zrobić, mogą wykonać przynajmniej jedno działanie. Zdecydowanie istotniejsze jest to, żeby wszyscy Badacze mieli równe szanse wcielenia swych pomysłów w życie niż to, by runda walki trwała dokładnie określoną ilość czasu. Jeśli okaże się, że nierówność ta stanie się zbyt duża, Strażnik musi opracować jakiś kompromis.

Przykładowe trucizny

Trucizna	*Szybkość działania*	*Moc*	*Symptomy*
cyjanek	1-15 minut	20	oszołomienie, konwulsje, zaćmienie wzroku
arszenik	30 min.-24 godz.	16	silny ból, wymioty,
strychnina	10-20 min.	20	ostre skurcze mięśni, duszenie się
jad kobry	15-60 min.	16	konwulsje, niemożność oddychania
jad grzechotnika	15-60 min.	10	wymioty, skurcze, żółknięcie skóry
jad skorpiona	24-48 godz.	9	ostry ból, osłabienie, krwotok
jad czarnej wdowy	2-8 godz.	7	dreszcze, pocenie się, senność
belladonna	2 godz. – 2 dni	16	przyspieszona akcja serca niewyraźny obraz, konwulsje
amanita	6-24 godz.	15	ostry ból gardła, wymioty, żółtaczka
kurrara	prawie natychmiast	25	paraliż mięśni, niemożność oddychania
chloroform	prawie natychmiast	15	utrata przytomności, ciężki oddech
chlorowodan	1-3 min.	17	nieprzytomny przez 1 godz., każda dodatkowa porcja przedłuża efekt o 1 godz. oraz zwiększa szanse na niemożność oddychania o 10%

ZASADY WALKI

PANCERZ

Niektóre potwory mają między innymi także współczynnik *pancerz*, który opisuje twardą skórę, muskuły, tłuszcz bądź nadnaturalne ciało. Ludzie mogą nosić wiele różnego rodzaju pancerzy, począwszy od wzmocnionej skóry, a skończywszy na zatrzymującym kule kevlarze. Jak dużo i jakiego rodzaju obrażenia powstrzymuje pancerz? To Badacze muszą wypraktykować. Wiadomo, że kolczuga bardzo dobrze chroni przed nożami, ale jest nic nie warta w przypadku elektryczności. Trzeba jeszcze pamiętać, że nawet najpotężniejszy pancerz nie uratuje Odkrywcy, który jest po prostu głupi.

Kiedy kula przebije pancerz, nie ulega on zniszczeniu. Ma przecież dużą powierzchnię, a kule i noże tworzą w nim naprawdę małe otwory. Szansa, że pocisk przebije pancerz dwa razy w tym samym miejscu jest tak niska, że nie warto jej brać pod uwagę.

W mechanice gry pancerz sprawia, że od zadanych obrażeń odejmuje się jego wartość (czyli Wytrzymałość). Poniżej podajemy przykładowe Wytrzymałości pancerzy (w wypadku ochrony przed bronią sztychową i pociskowo-rzutową).

Przykłady pancerzy

Ciężka kurtka skórzana	1 WT
Hełm z czasów I wś	2 WT
Skóra słonia	4 WT
3 cm twardego drewna	5 WT
Hełm armii USA z lat 1990	5 WT
Ciężka kamizelka z kevlaru	8 WT
20 cm betonu	9 WT
Ciężki pancerz bojowy	12 WT
3 cm kuloodpornego szkła	15 WT
3 cm stali	19 WT
Duży worek z piaskiem	20 WT

UNIKI

Strażnicy, pamiętajcie, że każdy Badacz posiada tę umiejętność. Wraz z Testem Szczęścia może to być ostatnia szansa Odkrywcy Tajemnic. Pamiętajcie, by prosić o jej testowanie.

PRZEBICIE

Atak powodujący przebicie może być wynikiem uderzenia ostrzem broni białej lub postrzału z broni palnej, z wyjątkiem strzelb, które nie strzelają zwykłymi pociskami. Przebicie następuje, kiedy Badacz wyrzuci podczas trafienia jedną piątą (lub mniej) procentowej wartości odpowiedniej umiejętności. W takim wypadku broń kłuta lub pocisk trafiły w ważną część organizmu, przecięły kilka arterii bądź wbiły się w jakiś organ lub mięsień.

Przykład: Poziom umiejętności *pistolet* Harveya wynosi 20%. Dzieląc 20 przez 5 otrzymujemy 4, więc jeśli gracz wyrzuci 04 lub mniej na 1k100, to strzał wywoła przebicie.

- Przebicie powoduje więcej obrażeń. Wykonaj dwa rzuty i dodaj do siebie wyniki obu – to będą zadane obrażenia. Na przykład, przebicie wywołane strzałem z dwudziestki dwójki zada 2k6 obrażeń. W teorii tym pistoletem można strzelić trzy razy w rundzie walki – 6k6 obrażeń zadanych przez trzy małe pociski.
- Niektóre istoty Mitów są odporne na przebicia.
- Przebicie może również spowodować broń do walki wręcz. W takim wypadku grzęźnie ona w ciele ofiary. Atakujący może jej użyć ponownie aż na 1k100 wyrzuci mniej, niż wynosi szansa trafienia tą bronią. Podczas wyciągania nie zadaje się dodatkowych obrażeń.

PAROWANIE

Podczas walki wręcz odpierający ataki może zdecydować się odparować cios przeciwnika – zablokować lub odchylić uderzenie. Szansa sparowania wynosi tyle, ile procentowy poziom umiejętności posługiwania się daną bronią (ewentualnie atakiem osobistym). Parowanie to działanie defensywne i nigdy nie wywołuje obrażeń.

Jedna osoba może blokować ciosy przeciwnika tylko raz w rundzie walki. Na jej początku, zanim ktokolwiek zaatakuje, obrońca stwierdza, który cios i którego atakującego będzie parował. Jeśli zostanie znokautowany lub ogłuszony zanim spadnie cios, to nie może go zablokować.

Wszystkie obrażenia absorbuje przedmiot (a nie parujący), którym cios został zablokowany. Przedmiot zostaje zniszczony, jeżeli zadane obrażenia przekroczą jego Wytrzymałość. Obrażenia, które przekroczyły WT przedmiotu, otrzymuje parujący.

- Osobistymi atakami można parować osobiste ataki.
- Badacz może blokować tnącą i przebijającą broń większością broni do walki wręcz oraz karabinami i strzelbami. Osobistymi atakami nie można odparowywać broni, nie otrzymując obrażeń. Jeśli jednak walczący znajdują się w zasięgu ręki i Badacz ma wyższą ZR, to może spróbować, *chwycić* broń, co w efekcie zadziała jak parowanie. Patrz *chwyt* w części opisującej umiejętności.
- Rapierem, szpadą, większością mieczy i szabli można atakować i parować w tej samej rundzie.
- Do parowania można użyć strzelb, karabinów i większych pistoletów maszynowych. Nie można jednak w tej samej rundzie blokować ciosu i strzelać. Kiedy zadane obrażenia przekroczą Wytrzymałość broni palnej, to więcej nie da się z niej wystrzelić, choć można jej dalej używać do parowania.
- Dwa następujące po sobie chwyty działają jak parowanie. Pierwszy prowadzi do kontaktu między walczącymi, a drugi pozwala na złapanie broni lub władającej nią ręki.
- Można w tej samej rundzie *blokować* i *unikać ciosów* – jest to dobry sposób na unikanie obrażeń.

ZASKOCZENIE

W pierwszej rundzie ataku z zaskoczenia Strażnicy winni o połowę zmniejszyć ZR ofiar. W wypadku całkowitego zaskoczenia, broniący się nie powinien mieć prawa do wykonania ataku w pierwszej rundzie. Zaskoczeni mają prawo parować widoczne ataki lub ich *unikać*.

Gdy Badacze i inni bohaterowie wykorzystali swe możliwości działania, runda walki się kończy i może się zacząć następna.

ZRĘCZNOŚĆ A KOLEJNOŚĆ PRZEPROWADZANIA ATAKÓW

Możliwość zaatakowania jako pierwszy jest prawie tak samo ważna jak przeprowadzenie skutecznego ataku. Kolejność atakowania określa się porównując ZR walczących. Atakują oni w kolejności od największej ZR do najmniejszej. Jeśli dwóch bohaterów lub więcej ma taką samą ZR, kolejność ustala się za pomocą rzutu k100 (pierwszeństwo ma ten, kto osiągnął niższy wynik).

- Jeśli w tej samej walce używana jest broń do walki wręcz i broń palna, najpierw strzela się z przygotowanej i wymierzonej broni palnej, a dopiero później dochodzi do walki wręcz (Szybciej naciska się spust, niż wyciąga pałkę i uderza).
- Po tych pierwszych strzałach uporządkuj na nowo ZR, włączając w to wszystkich, którzy przeprowadzają automatyczne działania, korzystają z jakiejś odmiany cechy, używają umiejętności lub rzucają czar.
- W tym drugim cyklu ZR weź pod uwagę (a) osoby wykonujące ataki wręcz, (b) osoby strzelające, które muszą wyciągnąć broń lub przyłożyć się do strzału i (c) osoby strzelające po raz drugi w rundzie. Wszystkie te działania wykonuje się w kolejności określonej przez ZR.
- Broń palna, która ma *trzy strzały* na rundę, strzela w końcowej części rundy jeszcze raz, korzystając z połowy ZR strzelca.

W czasie kilku rund można wykonać kilkakrotnie więcej ataków bronią palną, niż za pomocą broni do walki wręcz. Bronią automatyczną można wykonać nawet trzydzieści razy więcej ataków. Jednak scenariusze rzadko wymagają przeprowadzenia takich bitew. Strzeż się strzelanin: oznaczają one, że Badacze podjęli błędne decyzje.

Walka wręcz

W grze *Zew Cthulhu* może zostać użyta wszelka broń do walki wręcz. Możliwości jest wiele, a niektóre z nich są tak dziwne, że bezcelowe byłoby wymienianie ich wszystkich jako umiejętności (z wyjątkiem *uderzenia pięścią*, *ciosu głową*, *kopnięcia* i *chwytu*). Niektóre z głównych ich rodzajów zostały omówione poniżej. Cztery własne ataki są omówione dalej, w części mówiącej o umiejętnościach.

Większość broni do walki wręcz można użyć w trakcie rundy walki do przeprowadzenia jednego ataku i jednego odparowania. Ataki własne mają zastosowanie ograniczone do blokowania ciosu przeciwnika. Noże nie posiadające jelca nie mogą służyć do parowania. Patrz „Parowanie" w „Zasadach walki".

Broń do walki wręcz, która jest wykorzystywana do ataku, nigdy nie uszkadza samej siebie. Stosując tego typu broń, dodawaj pełny modyfikator obrażeń, z wyjątkiem sytuacji, gdy tą bronią rzucasz (wówczas dodawaj połowę modyfikatora obrażeń).

PAŁKI I BROŃ OBUCHOWA.

Przez pałki rozumiemy m.in. pałkę policyjną, łom, gałęzie, kamienie i pogrzebacze. Jest to broń tak zróżnicowana pod względem wielkości, wagi i materiału, że nie może występować pod jedną umiejętnością, więc korzystają z różnych: *duża pałka*, *mała pałka* i *łom*.

Niektóre z nich, jak łom i kamienie, nie mogą zostać wykorzystane do parowania. Ogromna maczuga może zadawać 1k10 punktów obrażeń, jednakże osoba, która będzie nią walczyć, musi dysponować S co najmniej 13. Pałki nigdy nie przebijają. Podstawowe wartości umiejętności *małe pałki* i *wielkie pałki*

Inne zasady walki

PÓŁMROK, CIEMNOŚĆ, NIEWIDZIALNOŚĆ

Jeśli czegoś nie widać, to bardzo ciężko w to trafić, znaleźć lub nawet zauważyć. Kiedy w takiej sytuacji Badacz wykonuje jakieś działania, Strażnik powinien zmniejszyć – powiedzmy o połowę – odpowiednią umiejętność (jeśli wszystko dzieje się przy świetle księżyca) lub uzależnić jej udane wykorzystanie od testu MOC razy jakaś niewielka liczba. Jeżeli ciemności są takie, że Odkrywca nie może w żaden sposób działać, Strażnik powinien zmniejszyć szansę aż do 01. Z niektórych umiejętności, takich jak np. sprawdzanie położenia na mapie, nie da się w zasadzie korzystać, jeśli nic nie widać.

ATAK WYWOŁUJĄCY NOKAUT

Korzystaj z tej zasady, kiedy ofiara ma stracić przytomność, a nie zostać zraniona. Gracz lub Strażnik powinien przed wykonaniem ataku powiedzieć, jakie są jego intencje. Nokaut można wywołać tylko *uderzeniem pięścią*, *kopnięciem*, *chwytem*, *ciosem głową* bądź pałką czy inną bronią obuchową.

Sprawdź, ile atak zadał obrażeń, tak jak robi się to zawsze. Jednak wynik trzeba porównać z Wytrzymałością ofiary (korzystając z Tabeli Porównawczej). Sukces oznacza, że została ona znokautowana na kilka minut. Jednocześnie otrzymała tylko jedną trzecią wyrzuconych obrażeń. Kiedy atak się powiedzie, ale ofiara zwycięży w teście na Tabeli Porównawczej, to nokaut nie nastąpił, a ofiara otrzymuje normalne obrażenia.

- Ataki wywołujące nokaut działają na ludzi, ale nie na istoty nadnaturalne.
- Strażnik może uznać, że ataki wywołujące nokaut będą działały na istoty z głębin, ghoule, lub inne humanoidalne stwory.

Udany test *medycyny* lub *pierwszej pomocy* natychmiast budzi ofiarę.

CZĘŚCIOWE UKRYCIE

Strażnicy powinni zmniejszać szansę na trafienie lub zauważenie ukrytej osoby tylko wtedy, kiedy naprawdę ciężko zobaczyć jakąś część ciała lub ubrania. W wypadku częściowego ukrycia warto posłużyć się Testem Pomysłowości, dzięki któremu można zobaczyć coś nie całkiem schowanego.

RZUCANIE PRZEDMIOTAMI

Kiedy ktoś rzuca przedmiotami, dodaj do zadanych obrażeń tylko połowę jego modyfikatora obrażeń. Na przykład, w wypadku potwora, którego modyfikator obrażeń wynosi 2k6, Strażnik powinien dodać +1k6 lub +2k3 do obrażeń, jakie zada przedmiot. Modyfikator obrażeń, który posiada Badacz, znajduje się w wyznaczonym miejscu na jego karcie. Patrz również umiejętność *rzucanie*.

DWIE SZTUKI BRONI

Podczas rundy walki można w obu rękach trzymać broń do walki wręcz. Niestety, w jednej rundzie można zaatakować tylko raz i tylko raz zablokować cios przeciwnika. Patrz również *Dwa pistolety* w „Zasadach walki bronią palną".

Zasady walki bronią palną

BROŃ AUTOMATYCZNA, SERIE

Z broni w pełni automatycznej, takiej jak pistolet maszynowy Thompson, można strzelać seriami (kilka wystrzałów), opierając się na ZR osoby, która z niej korzysta. Każdy pocisk, wystrzelony w serii, zwiększa szansę trafienia o 5 procent. Trzeba jednak pamiętać, że bez względu na ilość pocisków, szansa trafienia może się co najwyżej podwoić.

Trafienie w pojedynczy cel jest sprawdzane tylko jednym rzutem. Jeśli udało się trafić, należy rzucić odpowiednią kostką, aby ustalić, ile kul doszło ofiary. Na przykład, jeśli w serii było 8 pocisków, aby określić liczbę trafień, rzuca się 1k8. Jeśli wystrzelono 3 kule – 1k3. Tylko pierwszy pocisk może wywołać efekt przebicia (oczywiście, jeśli przebicie nastąpiło). Niektórzy Strażnicy, aby ułatwić sobie i innym życie, uznają, że seria może mieć tylko taką liczbę pocisków, jaką łatwo jest wyrzucić kostkami – 6, 8 itd.

- Na linii ognia może się znaleźć więcej celów. Wtedy szansa trafienia się nie zmienia: każdy cel może zostać trafiony i dla każdego wykonuje się oddzielny rzut. Strzelający ustala, ile kul przeznaczonych jest dla jednej ofiary.
- Kiedy ofiary, jedna lub kilka, znajdują się w szerokim stożku ognia karabinu (np. grupa idąca w dół korytarzem lub tunelem, czy gdziekolwiek, gdzie jest mało miejsca) zwiększa to szansę na trafienie. Pamiętaj jednak, że może się ona co najwyżej podwoić.

Opis Strażnika powinien w każdej sytuacji zawierać informacje, dzięki którym Badacz może wybrać najlepszą taktykę.

DUŻY CEL

W duże rzeczy łatwiej trafić. W wypadku stworów, za każde 10 BC powyżej 30 zwiększaj szansę trafienia o 5 procent, ale tylko w wypadku strzelania pociskami z np. karabinu, śrutem itp. ze strzelb lub rzucania przedmiotami. Należy doliczyć modyfikatory wynikające z odległości (zwiększanie zasięgu, strzelanie z bardzo bliska).

WYBÓR STRZELBY

Strzelby mogą być dwulufowe lub blokowo-ślizgowe. W latach 90. XIX wieku większość była dwulufowa, a w naszych czasach są w zasadzie tylko półautomatyczne lub blokowo-ślizgowe. Z dwulufówek można strzelać obiema kulami naraz (w ten sam cel) – wykonuje się wówczas dwa rzuty na trafienie, opierając się na stałej ZR. Można też w tej samej rundzie lub w dwóch różnych rundach wystrzelić jedną kulę po drugiej. W zależności od rodzaju nabojów, ze strzelb blokowo-ślizgowych można strzelać raz lub dwa razy w rundzie.

ZWIĘKSZENIE ZASIĘGU

Badacz może wystrzelić na zasięg dwa razy większy niż podstawowy, zmniejsza jednak wtedy szansę trafienia o połowę. Może również strzelić na trzy razy większą odległość niż podstawowy zasięg, ale szansa wynosi wtedy jedną czwartą zwykłej. Oddanie strzału na odległość cztery razy większą niż zasięg zmniejsza szansę do jednej ósmej itd. Strażnik może uznać, że naprawdę duży zasięg zmniejszy zadane przez kule obrażenia (ponieważ pocisk powoli zwalnia).

ŁADOWANIE REWOLWERÓW

W rewolwerach zostawia się zazwyczaj pustą komorę, która znajduje się pod kurkiem, ponieważ w innym wypadku znajdująca się w kaburze, kieszeni czy walizce broń może łatwo wystrzelić w najmniej oczekiwanym momencie. Strażnicy mogą pilnować Badaczy, którzy bez stresów noszą naładowane rewolwery. W wątpliwej sytuacji sprawę można rozsądzić, wykonując Test Szczęścia.

ZAWODNOŚĆ, ZBLOKOWANIE

Jeżeli rzut na trafienie był wyższy lub równy zawodności, to wystrzał nie nastąpił. Zawodność zmienia się w zależności od broni. Sprawdź „Tabelę wybranych broni", aby ustalić konkretną liczbę.

- Jeżeli broń to rewolwer lub karabin odtylcowy, nastąpił po prostu niewypał.
- Jeśli broń jest automatyczna, półautomatyczna, blokowo-ślizgowa lub dźwigniowa, to nastąpiło zablokowanie zamka przez nie wystrzelony nabój lub łuskę.

Odblokowanie zajmuje 1k6 rund walki oraz wymaga udanego testu *mechaniki* lub odpowiedniej umiejętności broni (np. za pomocą udanego testu umiejętności *pistolet* można odblokować pistolet). Strzelec może próbować tej operacji w nieskończoność, aż zniszczy mechanizm, osiągając w teście rezultat 96-00.

STRZAŁ Z BARDZO BLISKA

Szansa na trafienie zostaje podwojona, jeśli zasięg jest bardzo bliski. „Bardzo bliski zasięg" oznacza odległość równą ZR strzelającego razy 30 centymetrów. Ilość zadanych obrażeń nie zmienia się.

WYCELOWANIE, UŻYCIE TELESKOPU

Z tej zasady można korzystać tylko wtedy, kiedy strzela się z karabinów. Strzelający składa się starannie do strzału i celuje. Oddaje tylko jeden strzał w rundzie walki, opierając się na połowie ZR. Efekt to podwojenie podstawowego zasięgu i podwojenie bardzo bliskiego zasięgu karabinu.

Podobnie podwaja się podstawowy zasięg broni, która została wyposażona w teleskop. Jeśli strzelający korzysta z teleskopu i na dodatek wycelowuje, jego szansa na trafienie zwiększa się czterokrotnie.

PRZEŁADOWANIE

Załadowanie dwóch naboi do rewolweru, półautomatycznego pistoletu lub dowolnego karabinu czy strzelby zajmuje jedną rundę walki. Zmiana magazynka również zajmuje jedną rundę. Na włożenie nowej taśmy do karabinu maszynowego trzeba poświęcić dwie rundy.

Można również włożyć tylko jeden nabój do komory i wystrzelić, opierając się na połowie ZR (jeśli tylko Badacz czuje taką potrzebę). Lepiej jednak schować się za ścianą i w spokoju przeładować.

TŁUMIKI

Tłumik to gruba, długa tuba, wypełniona deflektorami. Montuje się go na lufie broni palnej, dzięki czemu odgłos wystrzału zostaje wyciszony. Dzieje się tak, ponieważ tłumik uniemożliwia swobodne rozprężanie się gazów wylotowych, ceną użycia takiego sprzętu jest jednak zmniejszenie prędkości początkowej pocisku i skrócenie zasięgu do połowy. Zwykle tłumiki wykonuje się na zlecenie. Psują się po oddaniu 1k100+10 wystrzałów, jednakże im potężniejsza broń, tym szybciej to nastąpi.

W przypadku większości broni palnej, aby zamontować tłumik, trzeba trochę popracować. Nie można w niego jednak wyposażyć strzelby ani karabinu maszynowego. W latach 20. i 90. XX wieku tłumiki są nielegalne, a w latach 90. XIX wieku kontrolowane przez władze.

DWA PISTOLETY

Można w obu rękach trzymać po jednym pistolecie i z obu wystrzelić w jednej rundzie. Należy wtedy stosować zasadę „Strzelania bez celowania", która znajduje się poniżej. Nie można w ten sposób korzystać z innej broni palnej – zbyt trudno jest tego dokonać, zachowując celność.

STRZELANIE BEZ CELOWANIA

Liczba strzałów na rundę określa ile razy można wystrzelić z danej broni, zakładając, że korzystający z niej chce w coś trafić i poświęca czas na celowanie. Kiedy jednak Badacz chce po prostu wygarnąć na oślep, może wystrzelić cztery razy w rundzie z każdego pistoletu i półautomatycznego karabinu, cztery razy z każdej broni dźwigniowej i blokowo-ślizgowej oraz dwa razy z każdej tłokowo-obrotowej. Szansa strzelającego na trafienie wynosi jedną piętą zwykłej, a przebicie następuje jedynie wtedy, kiedy wynik rzutu będzie 01-05.

mogą być zastosowane (jeśli Strażnik uzna to za stosowne) do walki krzesłami barowymi, fragmentami poręczy i innymi małymi meblami.

Pałki i inna broń obuchowa mogą zostać użyte do ataków wywołujących nokaut.

SZPADY, RAPIERY

Szermierka prowadzona za pomocą szpady i rapieru jest dość podobna, wobec czego do tej broni stosuje się jedną umiejętność. Broń taka może przebijać. Laski ze szpadami w środku możesz uznać za ostre szpady.

NOŻE

Noże do skalpowania, rzeźnickie, myśliwskie, sprężynowe, sztylety i noże kuchenne mogą być z powodzeniem wykorzystywane jako groźna broń. Stosuje się do nich jedną umiejętność. Noże mogą przebijać.

ATAKI WŁASNE

W grze rozróżniamy cztery ataki własne (*uderzenie pięścią, cios głową, kopnięcie* i *chwyt*), które może wykorzystać osoba nie uzbrojona. Wszyscy ludzie znają te rodzaje ataku. Używa się ich pojedynczo, a umiejętność dotycząca każdego z nich wzrasta oddzielnie podczas testów doświadczenia. Są one dokładnie omówione w rozdziale poświęconym umiejętnościom. Szczególnie złożoną umiejętnością jest chwyt, więc wymaga on dokładniejszego omówienia.

- Po udanym teście *sztuk walki*, obrażenia zadane w ataku własnym są podwajane.
- Atak wywołujący nokaut może zadać mniejsze obrażenia, niż normalny. Patrz „Zasady walki".
- Ogólnie, atak własny może zostać zablokowany (sparowany) przez broń do walki wręcz lub inny własny atak. *Chwyt* można zablokować tylko innym *chwytem.*
- Opcjonalnie Strażnik może określić efekt ugryzienia człowieka. Ni powoduje ono utraty Wytrzymałości, może jednak przerwać chwyt człowieka, jeśli gryzący zwycięży w pojedynku MOC kontra MOC (wynik ustala się korzystając z Tabeli Porównawczej).

MIECZE, SZABLE

Istnieje wiele różnej broni tego typu. Niektóra jest jednoręczna, inna wymaga użycia dwóch rąk. Do każdej potrzebna jest oddzielna umiejętność. Niektóra może przebijać, a inna jest kawaleryjską bronią tnącą i może służyć do blokowania (maą względnie tępe zakończenie).

KORZYSTANIE Z BRONI PALNEJ

Z bronią palną związanych jest pięć umiejętności: *pistolet, pistolet maszynowy, karabin, strzelba* i *karabin maszynowy.* Początkowo Badacze posiadają te umiejętności w niewielkim stopniu, oprócz tego, że w latach 90. XIX wieku nie istniały pistolety maszynowe. Umiejętności te są omówione dokładniej w rozdziale poświęconym umiejętnościom.

W ramce obok, zatytułowanej „Zasady walki bronią palną" znajdują się reguły dotyczące posługiwania się bronią palną w szczególnych okolicznościach.

Badacz może wystrzelić z dowolnej broni i ma pewną szansę na trafienie. Strażnik może jednak stwierdzić, że poprawne załadowanie i wystrzelenie ze starego urządzenia (np. pistoletu skałkowego) wymaga dodatkowo udanego testu umiejętności *historia.*

Zwiększenie zdolności posługiwania się konkretną bronią zwiększa ogólną umiejętność. Tak więc, np. w przypadku *pistoletu*, zwiększenie szansy na trafienie rewolwerem kaliber .45 zwiększa również szansę na trafienie pistoletem kaliber .22. Zmian należy dokonywać na karcie Badacza w umiejętnościach oraz w części dotyczącej walki wręcz i broni palnej.

- Nie każda broń, której dotyczy jedna umiejętność mają tę samą podstawową wielkość. Choćby magnum .44 jest rewolwerem tak ciężkim i nieporęcznym, że używający go powinni mieć mniejszą szansę trafienia niż w przypadku innego pistoletu.
- Bazowe zasięgi zostały określone w dwóch tabelach, opisujących broń.
- Pociski mogą przebijać, ale kule do strzelb nie.
- Badacz może parować ciosy w walce wręcz, używając karabinu, strzelby czy nawet dużego pistoletu maszynowego. Niestety, ta broń nie jest przystosowana do tego, by tak jej używać. Kiedy pojedyncze uderzenie uszkodzi broń na więcej punktów, niż wynosi jej wytrzymałość, nie da się z niej już więcej wystrzelić.

KRÓTKI PRZYKŁAD WALKI

Harvey Walters, przeszukując starą rezydencję Crowninshield w pobliżu Arkham, natknął się na rabusia. Złodziej usłyszał kroki Harveya i przygotował rewolwer do strzału, zanim nasz Badacz wyszedł zza rogu. Harvey zastanawiał się nad źródłem podejrzanych dźwięków i podniósł złamaną nogę od krzesła, lecz nie przygotował jej do uderzenia.

Rewolwer kalibru .32 złodzieja jest gotowy do użycia, wobec czego strzela on pierwszy, mimo że jego ZR wynosi 10, a Harveya – 12. Złodziej posiada umiejętność pistolet *na poziomie 25%. Wartość ta jest podwajana z uwagi na odległość bezpośrednią, jednakże znów dzielona przez 2 z powodu księżycowej nocy – wobec czego wynosi ona w dalszym ciągu 25%. Strażnik rzuca 72 – pudłuje.*

Harvey, ze ZR 12, zamierz się nogą od krzesła – posiada ona szansę trafienia pałką równą 25%. Jego graczowi wypada 84 – nie trafia.

Złodziej znów strzela ze ZR 10 i Strażnik wyrzuca 85 – znów pudło. Ponieważ trzydziestka dwójka strzela trzy razy na

Akcesoria do broni palnej

LUNETY I CELOWNIKI LASEROWE

Do karabinów wyposażonych w lunetę pomnóż przez dwa podstawowy zasięg ataku. Jeśli na danej broni zamontowano lunetę do precyzyjnego celowania, pomnóż podstawowy zasięg przez cztery. Celownik laserowy upoważnia do mnożenia podstawowego zasięgu przez cztery, bez dodatkowych modyfikacji.

SUPRESORY (TŁUMIKI)

Tłumik jest gwintowaną tuleją, którą nakręca się na lufę broni palnej (karabinu lub pistoletu) w celu wygłuszenia hałasu wystrzału. Efektem ubocznym jest spowolnienie prędkości pocisku i zmniejszenie do połowy podstawowego zasięgu ataku. Tłumiki robione są na zamówienie i mogą być wykorzystane przy wystrzeleniu najwyżej K100 + 10 pocisków, zanim staną się bezużyteczne. Tłumika nie można stosować na ciężkie karabiny maszynowe, ani na strzelby, choć znajdują zastosowanie do małych karabinków, jak UZI. Tłumiki są nielegalne wszędzie od 1920 roku do dziś i podlegają lokalnej jurysdykcji od 1890 roku.

Tabela broni

	Szansa podstawowa	Obrażenia	Podstawowy zasięg ataku	Ataki na rundę	Pojemność magazynka. WT	Okres hist. cena w $	Zawod--ność	Powszechność w okresie
BROŃ DO WALKI WRĘCZ								
szpada*	20	1k6+1+mo	dotyk	1	–	10	4/6/70	–	wszystkie
laska ze wszpadą*	20	1k6+mo	dotyk	1	–	10	10/25/100	–	wszystkie
rapier*	10	1k6+1+mo	dotyk	1	–	15	6/20/150	–	wszystkie
szabla kawaleryjska	15	1k8+1+mo	dotyk	1	–	20	15/30/75	–	wszystkie
lanca kawaleryjska*	10	1k8+1+1k6**	dotyk	1	–	15	15/25/150	–	wszystkie
topór	20	1k8+2+mo	dotyk	1	–	15	3/5/10	–	wszystkie
siekiera / sierp	20	1k6+1+mo	dotyk	1	–	12	2/3/9	–	wszystkie
nóż bojowy / sztylet	25	1k4+2+mo	dotyk	1	–	15	1/2/15	–	wszystkie
nóż rzeźnicki*	25	1k6+mo	dotyk	1	–	12	1/2/7	–	wszystkie
nożyk* (scyzoryk)	25	1k4+mo	dotyk	1	–	9	.50/2/6	–	wszystkie
maczuga / pałka z ołowiem	40	1k8+mo	dotyk	1	–	4	.60/2/15	–	wszystkie
duża pałka / kij krykietowy / pogrzebacz	25	1k8+mo	dotyk	1	–	20	1/3/35	–	wszystkie
mała pałka	25	1k6+mo	dotyk	1	–	15	1/3/35	–	wszystkie
garota	15	duszenie***	dotyk	1	–	1	.20/.50/3	–	wszystkie
bat (bykowiec_	05	1k3 lub schwytanie	3m	1	–	4	2/5/50	–	1890, 1920
bumerang bojowy	% rzucanie	1k8	patr rzucanie	1/2	–	8	1/2/40	–	rzadki
kamień (rzucony)	% rzucanie	1k4	patr rzucanie	1	–	–	–	–	wszystkie
włócznia	% rzucanie	1k8+1	patr rzucanie	1/2	–	15	1/1/25	–	rzadki
Quoit	25	1k6+1+1/2 mo	patr rzucanie	1	–	15	.05	–	wszystkie
płonąca pochodnia	10+ % zapalenie ubrania	1k6	dotyk	1	–	15	.05	–	wszystkie
taser (strzałkowy)†	20	ogłuszenie	ZR x0.3m (max 4,5m)	1	różnie	8	400	95	obecnie
taser (kontaktowy)	% cios pięścią	ogłuszenie	dotyk	1	różnie	7	200	97	obecnie
gaz obezwładniający†	ZR x5	ogłuszenie 2k10min	1/2 x ZR x0.3m	1	25 dawek	4	10	00	obecnie
przewód elektryczny 110V	% elektryka	1k8 + ogłuszenie	dotyk	1	–	6, bezpieczniki	–	–	1920, obecnie
przewód elektryczny 220V	% elektryka	2k8 + ogłuszenie	dotyk	1	–	6, bezpieczniki	–	–	obecnie
piła łańcuchowa††	20%	2k8	dotyk	1	–	20	$300	97	obecnie
BROŃ PALNA KRÓTKA								
pistolet strzałkowy	20	1k6+1	10 metrów	1/4	1	8	15/30/300	95	rzadki
automatyczny .22	20	1k6	10 metrów	3	6	6	25/190	00	1920, obecnie
Derringer .25 (1 lufa)	20	1k6	3 metry	1	1	5	4/12/55	00	1890,1920
rewolwer .32 lub 7.65mm	20	1k8	15 metrów	3	6	10	6/15/200	00	wszystkie
automatyczny .32 lub 7.65mm	20	1k8	15 metrów	3	8	8	20/350	99	1920, obecnie
rewolwer Magnum .357	20	1k8+1k4	20 metrów	1	6	11	425	00	obecnie
rewolwer .38 lub 9mm	20	1k10	15 metrów	2	6	10	8/25/200	00	wszystkie
automatyczny .38	20	1k10	15 metrów	2	6	8	30/375	99	1920, obecnies
Glock 17 9mm Auto	20	1k10	20 metrów	3	17	8	500	98	obecnie
Luger P08	20	1k10	20 metrów	2	8	9	75/600	99	1920, obecnie
rewolwer .41	20	1k10	15 metrów	1	6	10	20	00	1890
rewolwer Magnum .44	15	2k6+2	25 metrów	1	6	12	475	00	obecnie
rewolwer .45	20	1k10+2	15 metrów	1	6	10	10/30/300	00	wszystkie
automatyczny .45	20	1k10+2	15 metrów	1	7	8	40/375	00	1920, obecnie
IMI Desert Eagle	20	3k6+3	25 metrów	1	7	9	650	94	obecnie
KARABINY								
Springfield .58	25	1k10+4	55 metrów	1/4	1	12	10/25/325	95	rzadki
tłokowo-odrzutowy .22	25	1k6+2	25 metrów	1	6	9	10/13/70	99	wszystkie
dźwigniowy .30	25	2k6	45 metrów	1	6	8	12/19/150	98	wszystkie
Martini-Henry .45	25	1k8+1k6+3	75 metrów	1/3	1	12	15/5/275	00	1890
wiatrówka pneumatyczna płk. Moran	15	2k6+1	20 metrów	1/3	1	7	200	88	1890
Garand M1, M2	25	2k6+2	100 metrów	1/2	8	11	400	00	II WŚ i później
karbin SKS	25	2k6+1	80 metrów	2	10	10	500	97	obecnie
Lee-Enfield .303	25	2k6+4	100 metrów	1/2	10	12	25/50/300	00	wszystkie
tłokowo-odrzutowy .30-06	25	2k6+4	100 metrów	1/2	5	12	30/75/175	00	wszystkie
półautomatyczny .30-06	25	2k6+4	115 metrów	1	5	12	275	00	obecnie
Marlin .444	25	1k8+1k6+4	85 metrów	1	5	12	400	98	obecnie
strzelba na słonie (2 lufy)	15	3k6+4	90 metrów	1 lub 2	2	12	100/400/1800	00	wszystkie
STRZELBY								
20-gauge (2 lufy)	30	2k6/1k6/1k3	10/20/45m	1 lub 2	2	12	25/35/rzadki	00	1890,1920
16-gauge (2 lufy)	30	2k6+2/1k6+1/1k4	10/20/45m	1 lub 2	2	12	30/40/rzadki	00	1890,1920
12-gauge (2 lufy)	30	4k6/2k6/1k6	10/20/45m	1 lub 2	2	12	30/40/rzadki	00	1890,1920
12-gauge (pompka)	30	4k6/2k6/1k6	10/20/45m	1	5	10	75/45/100	00	1920, obecnie
12-gauge (pół-automatyczna)	30	4k6/2k6/1k6	10/20/45m	2	5	10	75/45/100	00	obecnie
12-gauge (2 lufy, obrzyn)	30	4k6/1k6	5/10m	1 lub 2	2	14	15/ND/ND	00	1920
10-gauge (2 lufy)	30	4k6+2/2k6+1/1k6	10/20/45m	1 lub 2	2	12	35/rzadki/rzadki	00	1890
12-gauge Bellini M3	30	4k6/2k6/1k6	10/20/45m	2	7	14	895	00	obecnie
12-gauge SPAS	30	4k6/2k6/1k6	10/20/45m	1	8	6	600	98	obecnie

	szansa	obrażenia	zasięg	ataki	magaz.	WT	koszt	zawodność	okres
KARABINY AUTOMATYCZNE									
AK-47 lub AKM	25	2k6+1	85 metrów	2 lub seria	30	12	200	00	obecnie
AK-74	25	2k8	110 metrów	2 lub seria	30	12	1000	97	obecnie
Barrett Model 82	25	2k10+4	190 metrów	1	11	12	3000	96	obecnie
FN FAL	25	2k6+3	90 metrów	1 lub seria	20	11	1500	97	obecnie
Galil AR	25	2k6+3	100 metrów	1 lub seria	20	12	2000	98	obecnie
M16A2	25	2k8	115 metrów	1 lub seria 3	30	11	ND	97	obecnie
Steyer AUG	25	2k6	110 metrów	1 lub seria	30	12	1100	99	obecnie
Beretta M70/90	25	2k6	110 metrów	1/3/seria	30	12	2800	99	obecnie
PISTOLETY MASZYNOWE									
Thompson	15	1k10+2	20 metrów	1 lub seria	20/33	8	ND/ND	96	1920
Heckler & Koch MP5	15	1k10	40 metrów	2 lub seria	15/30	10	ND	97	obecnie
Ingram MAC-11	15	1k8	20 metrów	3 lub seria	32	6	750	96	obecnie
Skorpion SMG	15	1k8	20 metrów	3 lub seria	20	6	ND	96	obecnie
Uzi SMG	15	1k10	35 metrów	2 lub seria	32	8	1000	98	obecnie
KARABINY MASZYNOWE									
Model 1882 Gatling Gun	15	2k6+4	90 metrów	seria	200	20	1000/200/6500	96	1890
Browning Aut. Rifle M1918	15	2k6+4	85 metrów	1/2 lub seria	20	11	ND/800	00	1920
Browning .30 M1917A1 (taśma)	15	2k6+3	135 metrów	seria	250	12	–/3000/ND	96	1920
Maschinengewehr-42 7.92mm (taśma)	15	2k6+4	180 metrów	seria	300	18	rzadki	00	II WŚ
FN Minimi, 5.56mm (magazynek, taśma)	15	2k8	115 metrów	seria	30/200	11	ND	99	obecnie
MATERIAŁY WYBUCHOWE, BROŃ CIĘŻKA									
koktail Mołotowa	% rzucanie	2k6 + szcz. żeby podpalić	rzucanie	1/2	tylko 1	1	ND/ND	95	1920, obecnie
pistolet sygnałowy (flara)	25	1k10+1k3 ogień	10	1/2	1	11	10/15/75	00	wszystkie
wyrzutnik granatów M79	25	3k6 / 2m	20	1/3	1	12	ND	99	obecnie
laska dynamitu	% rzucanie	5k6 / 2m	rzucanie	1/2	tylko 1	1	1/2/5	99	wszystkie
elektrobomba	% elektryka	k6 / 3m	w miejscu	jednoraz.	tylko 1	3	ND/ND/ND	95	wszystkie
plastik (C-4), 120g	% elektryka	6k6 / 3m	w miejscu	jednoraz.	tylko 1	15	ND	99	obecnie
granat ręczny	% rzucanie	4k6 / 4m	rzucanie	1/2	tylko 1	8	ND/ND	99	1920, obecnie
moździerz 81mm	01	6k6 / 6m	450 metrów	2	oddzielnie	10	ND	00	obecnie
działo 75mm	01	10k6 / 2m	450 metrów	1/4	oddzielnie	40	3000/1500/–	99	1920, obecnie
działo czołgowe 120mm, stabilizowane	01	15k6 / 4m	1800 metrów	1	oddzielnie	35	ND	00	obecnie
działo okrętowe, 125mm, stabilizowane	01%	12k6/4m	2700 metrów	2	auto-mgzn	50	ND	98	obecnie
mina przeciwpiechotna	ukrycie czegoś + % szczęście	4k6 / 5m	w miejscu	w miejscu	jednoraz.	9	ND/ND	99	1920, obecnie
mina „Claymore"	% szczęście	6k6+6/3k6+2/1k6	10/25/45m	w miejscu	jednoraz.	12	ND	99	obecnie
miotacz płomieni	05	2k6 + szok	25 metrów	1	min. 10	6	ND/ND	93	1920, obecnie
mini-działko GE****	15	2k6+4	360 metrów	33	4000	14	ND	98	obecnie
składane działko przeciwczołgowe LAW*****	15	8k6/1m	135 metrów	1	1	10	ND	98	obecnie

+mo – plus modyfikator obrażeń, który zależy od osoby.

specjalne – zobacz zasady dotyczące chwytu w części dotyczącej umiejętności.

ogłuszenie – może tylko parować przez 1 lub 1k6 rund, zależnie od decyzji Strażnika; test Mocy, aby nie zostać czasowo oślepionym.

wiatrówka płk. Morana – wykorzystuje sprężone powietrze, co czyni ją stosunkowo cichą w działaniu.

1/2, 1/3 – jeden strzał na dwie / trzy rundy.

1 lub 2 – można strzelić z jednej lub obu luf naraz.

* – tą bronią (klasą broni) można dokonać przebicia.

** – obrażenia zadawane z grzbietu końskiego.

*** – użyj zasad dotyczących utonięcia aby określić utratę Wytrzymałości lub śmierć.

**** – ciężkie działko maszynowe typu Gatlinga, często instalowane w helikopterach. Ręczne używanie broni wymaga min. 16 S i 16 BC.

– do tej broni nie stosuje się zasad bezpośredniego zasięgu.

– przebicie odcina losową kończynę.

seria – niedostępne dla cywilów; podane ceny dotyczą czarnego rynku.

ND – niedostępne w wersji automatycznej albo w ogóle. Posiadanie broni automatycznej jest nielegalne. Istnieje możliwość przerobienia.

Zawodność – każdy atak zakończony wynikiem równym lub wyższym od tej liczby oznacza, że broń zawiodła. W przypadku rewolweru, łamanej strzelby lub broni tłokowo-obrotowej jest to tylko niewypał. Dla broni dźwigniowej oznacza to zacięcie się. Naprawienie zaciętej broni zajmuje 1k6 rund i wymaga udanego rzutu na Mechanikę lub odpowiednią umiejętność posługiwania się bronią (np. z pomocą umiejętności Strzelba można naprawić zaciętą strzelbę). Użytkownik może próbować do skutku, albo do zniszczenia mechanizmu, które następuje przy wyniku 96-00 w teście Mechaniki.

naboje do strzelby – 10-gauge 1k10+8, 12-gauge 1k10+6, 16-gauge 1k10+5, 20-gauge 1k10+4; zasięg 45m; mogą przebijać.

rzadkie – antyki, dostępne dla kolekcjonerów albo nielegalne.

Okres hist. i cena – obecne ceny dotyczą rynku kolekcjonerskiego, ceny w 1920 r. – nie.

2m, 3m, itd. – zasięg, w którym wybuch zadaje pełne obrażenia. W każdym metrze ponad ten zasięg obrażenia maleją o 1k6.

Mina „Claymore" – za podstawowy zasięg przyjmij 120 stopni.

rundę, więc złodziej ma okazję strzelić po raz trzeci, tym razem ze ZR 5 (połowa ZR 10). Teraz Strażnikowi wypada 00 – uszkodzenie broni, które zostaje zinterpretowane jako niewypał. Lecz opisuje tylko to, co widać – słychać głośne kliknięcie, a broń nie wypaliła.

Gracz Harveya sądzi, że rabusiowi musiały skończyć się pociski – jest to odważne przypuszczenie, a Strażnik go nie poprawia. Mówi tylko, że strzelec jest zdziwiony, że jego broń nie wystrzeliła i opuszcza pierwszy strzał w następnej rundzie. Harvey, wierząc w swą przewagę, uderza nogą od krzesła – bronią sklasyfikowaną jako lekka pałka, zadająca 1k6 obrażeń. Gracz wyrzuca 01 – trafienie! Kostka pokazuje 4 punkty obrażeń (pamiętaj, że Harvey nie posiada modyfikatora obrażeń). Strażnik najpierw mówi, że rabuś wrzeszczy z bólu, potem stwierdza, że, z uwagi na bardzo niski wynik na 1k100, Harvey trafił w rękę, w której jego przeciwnik trzymał rewolwer, wytrącając go. Broń toczy się po ziemi na tyle daleko, by złodziej nie mógł jej dosięgnąć. W ten sposób kończy się druga runda walki. Na początku trzeciej rundy bezbronny złodziej może liczyć tylko na własną ZR. ZR Harveya jest wyższa, więc atakuje swą pałką pierwszy – niestety, nie trafia – rzut kostką wynosi 22, a umiejętność Badacza jest dzielona przez 2 z uwagi na panujący półmrok. Strażnik postanawia, że złodziej raczej ucieknie, niż będzie kontynuował walkę z tym tajemniczym mistrzem pałki. Rabuś odwraca się i ucieka, zostawiając zwycięskiego Harveya na polu bitwy.

Mimo że waga zwycięstwa Badacza zmniejsza się znacznie, gdy okazuje się, że w porzuconym pistolecie były jeszcze 4 naboje, jednak Strażnik nagradza jego odwagę krzyżykiem. Po tygodniu lub dwóch Strażnik zarządza, by wszyscy gracze wykonali testy doświadczenia. Wówczas Harvey zwiększa swą umiejętność mała pałka *(noga od krzesła) do 32%.*

Opisy umiejęnośći

Poniższe opisy to ogólne zestawienie tego, co reprezentuje każda z umiejętności. Oczywiście nieprzewidziane okoliczności wymuszają określanie nowych zastosowań dla nich i ich interpretacji – nietypowe sposoby ich wykorzystania musisz przedyskutować ze swoim Strażnikiem Tajemnic. Obok nazwy każdej umiejętności znajduje się ujęta w nawiasy podstawowa wartość procentowa.

Punkty umiejętności odnoszą się do wiadomości, które są dostępne dla bohaterów w określonej epoce, a nie do ogólnej wiedzy, którą hipotetycznie można poznać. Z tego powodu fizyk z poziomem 60% w 1990 roku będzie miał znacznie więcej wiadomości, niż fizyk z poziomem 90% w 1890 roku (oczywiście gdyby mieli okazję porównać swą wiedzę i doświadczenie).

ANTROPOLOGIA (01%)

Umożliwia bohaterowi rozpoznanie sposobu życia człowieka na podstawie jego zachowania. Jeśli posiadacz tej umiejętności obserwuje przez pewien czas inną kulturę od wewnątrz, albo też korzysta z dotyczących tej kultury opracowań, może próbować przewidzieć jej dążenia i obowiązujące w niej zasady, nawet jeśli materiały, których używał, były niekompletne. Jeśli antropolog poświęci miesiąc na badanie określonej kultury, jest w stanie zrozumieć, na jakich prawach się ona opiera. Jeśli skorzysta dodatkowo z psychologii, może próbować przewidzieć działania i wierzenia jej przedstawicieli. Umiejętność ta jest szczególnie użyteczna, jeśli stosuje się ją do istniejących kultur.

ARCHEOLOGIA (01%)

Umożliwia ocenę wieku artefaktów dawnych kultur i rozpoznawanie ich, a także wykrywanie falsyfikatów. Jeśli archeolog zbada jakieś miejsce, jest w stanie określić jego dawne wykorzystanie i sposób życia tych, którzy tu szczątki pozostawili. Może się tu również okazać użyteczna znajomość antropologii. Archeologowie specjalizują się w poszczególnych okresach historycznych i kulturach.

ASTRONOMIA (01%)

Badacz, który posiada tę umiejętność wie (lub wie, jak się dowiedzieć), które ciała niebieskie są w zenicie o określonej porze dnia i nocy, kiedy zdarzają się zaćmienia i deszcze meteorów oraz jak nazywają się ważniejsze gwiazdy. Uczony może być w stanie wyznaczyć orbity poszczególnych obiektów, rozważać życie gwiazd lub (w latach 90. XX wieku) znać się na radioastronomii.

BIOLOGIA (01%)

Wiadomości o życiu, włączając w to botanikę, cytologię, ekologię, genetykę, histologię, mikrobiologię, fizjologię, zoologię itd. Stopień rzeczywistej wiedzy Badacza zależy od epoki, w której toczy się gra. Za pomocą tej umiejętności można na przykład wynaleźć szczepionkę przeciw jakiejś ohydnej, mitycznej bakterii albo zbadać właściwości halucynogenne rzadkiej rośliny.

CHARAKTERYZACJA (01%)

Korzystający z tej zdolności zmienia sylwetkę, strój i/lub głos, aby sprawiać wrażenie innej osoby (konkretnej lub nie). W zadaniu może pomóc makijaż teatralny, podobnie jak przyciemnione światło. Szansa wykrycia charakteryzacji wzrasta przy dużych zmianach w wieku, wzroście, języku i przy zmianie płci. Aby upodobnić się do konkretnej osoby (w przeciwieństwie do pewnego rodzaju osoby) – wykonuj test na połowę umiejętności *charakteryzacji*. Taką iluzję najlepiej podtrzymuje się z większej odległości.

Udany test *spostrzegawczości* lub *psychologii* może sprawić, że obserwator stanie się podejrzliwy. Udany test *wmawiania* zmniejsza szansę użycia tych umiejętności o 10%.

Chociaż wyjaśnianie wyników leży w gestii Strażnika, szczególnie niski test *charakteryzacji* może oznaczać, że przebrana postać jest wyjątkowo przekonywująca i zdolna do wprowadzenia w błąd nawet najbliższych osób. Nieudany test *charakteryzacji* sprawia, że dadzą się zauważyć wyraźne niezgodności w zachowaniu lub sposobie wysławiania. Szczególnie nieudany rzut, 99-00 oznacza: „Ta osoba wygląda podejrzanie. Natychmiast trzeba się tym zająć!".

CHEMIA (01%)

Znajomość budowy substancji, wpływu, jaki wywiera na nie temperatura, energia i nacisk oraz tego, jak te substancje oddziałują na siebie wzajemnie. Dzięki *chemii* Badacz może w przeciągu dnia lub dwóch, posiadając odpowiednie materiały i wyposażenie, stworzyć lub wyizolować skomplikowany związek chemiczny, włączając w to proste materiały wybuchowe, trucizny, gazy i kwasy. Chemik może również przeprowadzić analizę nieznanej substancji, posiadając właściwy sprzęt i odczynniki.

CHWYT (25%)

To szczególny rodzaj ataku, często wykorzystywany do unieruchomienia przeciwnika bez ranienia go. Atak *chwytem* może być zablokowany za pomocą udanego, kontrującego *chwytu* lub innego rodzaju ataku, ale tylko w pierwszej rundzie walki.

Jeśli chwyt powiedzie się w pierwszej rundzie i nie zostanie zablokowany, ofiara zostaje schwytana i atakujący może wykonać którąś z następujących czynności:

- Unieruchomienie przeciwnika – przeważając jego S swą własną S (wynik ustala się korzystając z Tabeli Porównawczej). Jeśli się to uda, ofiara zostaje unieruchomiona do chwili, aż atakujący wykona inną akcję.
- Powalenie przeciwnika – udaje się automatycznie, jeśli zostanie przez atakującego wykorzystane.
- Nokaut przeciwnika w pierwszej lub późniejszej rundzie: patrz zasada nokautu.
- Rozbrojenie przeciwnika. Jeśli powiodą się testy *chwytu* w dwóch kolejnych rundach, oznacza to, że Badacz unieruchamia przeciwnika w pierwszej rundzie i wytrąca mu broń w drugiej.
- Zadanie obrażeń. Przeciwnik musi być schwytany. Wówczas atakujący musi wykonać drugi udany test *chwytu* w którejś z kolejnych rund. Wtedy ofiara traci 1k6 punktów Wytrzymałości plus modyfikator obrażeń atakującego. Zadawanie obrażeń w kolejnych rundach wymaga oczywiście kolejnych udanych testów umiejętności *chwyt*.
- Uduszenie przeciwnika. Zaczynając od określonej rundy atakujący zaczyna dusić ofiarę (wg zasad *tonięcia*). Atakujący nie musi wykonywać kolejnych testów *chwytu*.

W każdym z powodujących obrażenia chwytów ofiara jest unieruchomiona i może wyzwolić się tylko dzięki zwycięstwu podczas porównania Sił atakującego i swojej (korzystając z Tabeli Porównawczej).

CIOS GŁOWĄ (10%)

Umiejętność często używana w ulicznych bójkach, pozwala na trafienia w brzuch, skroń, nos, podbródek lub ciemię. Część efektu tego ataku wynika z jego zaskakującej szybkości. Nie można odparować *ciosu głową*, jednakże *sztuki walki* wzmacniają jego działanie i można do niego zastosować zasadę nokautu.

ELEKTRONIKA (01%)

Dotyczy naprawy sprzętu elektronicznego i pozwala tworzyć proste urządzenia elektroniczne. Występuje dopiero w latach 1990. We wcześniejszych okresach zastępuje ją *fizyka* i *elektryka*. W przeciwieństwie do napraw elektrycznych, w elektronice nie można dorobić sobie części na poczekaniu – bez odpowiedniego układu scalonego Badacz prawdopodobnie nic nie będzie mógł zrobić.

ELEKTRYKA (10%)

Umożliwia Badaczowi dokonywanie napraw i przeróbek sprzętu elektrycznego – zapłonu samochodowego, silników elektrycznych i alarmów przeciwwłamaniowych. Nie spełnia tej samej roli, co elektronika z lat 1990. Naprawa urządzenia elektrycznego może wymagać specjalnych części bądź narzędzi. Jeśli szukasz zatrudnienia w latach 1920. ta umiejętność, wraz z *mechaniką*, może okazać się dość przydatna.

FARMACJA (01%)

Osoba dysponująca tą umiejętnością potrafi rozpoznawać, wytwarzać i aplikować szeroką gamę naturalnych lub sztucznych leków, a także zna ich efekty uboczne i dotyczące ich przeciwwskazania. Zna się również na truciznach i odtrutkach. Umiejętność nie pozwala na diagnozowanie chorób i przepisywanie leków, choć Badacz może znać wiele symptomów i być w stanie wybrać odpowiednie środki przeciw zatruciom.

FIZYKA (01%)

Pozwala zrozumieć teorię ciśnienia, materii, ruchu, magnetyzmu, elektryczności, optyki, radioaktywności i podobnych zjawisk. Również w pewnym stopniu umożliwia skonstruowanie prostych urządzeń doświadczalnych. Stopień wiedzy zależy od okresu historycznego. Praktyczne urządzenia, takie jak samochody, nie są już domeną fizyki (choć jakieś szczególne lub eksperymentalne mogą być, może w połączeniu z *elektroniką* lub *mechaniką*).

FOTOGRAFOWANIE (10%)

Dotyczy zarówno umiejętności robienia zdjęć, jak i filmowania. Pozwala na robienie dobrych zdjęć, odpowiednie ich wywoływanie i powiększanie. Nieudany test powoduje powstanie rozmytego obrazu lub zdjęcie nie ujmuje tego, co Badacz chciał uchwycić. W latach 1990. umiejętność ta dotyczy także obsługi kamer wideo i sprzętu odtwarzającego kasety.

GEOLOGIA (01%)

Umożliwia Badaczowi dokonanie przybliżonej oceny wieku warstwy skalnej, rozpoznanie rodzaju osadów i gleb, rozróżnianie minerałów i kryształów, wyszukiwanie obiecujących miejsc do prowadzenia wykopalisk, przewidywanie zjawisk wulkanicznych i sejsmicznych, lawin itp. Sherlock Holmes był ekspertem w dziedzinie londyńskiej gleby i mógł śledzić człowieka, studiując brud na jego butach.

HISTORIA (20%)

Wskazuje na fakt, że Badacz pamięta historię kraju, miasta lub regionu, ze szczególnym uwzględnieniem zdarzeń odnoszących się do określonej sytuacji. Zmniejsz szansę testu, jeśli Badacz próbuje sobie przypomnieć jakiś wyjątkowo mało znany fakt. Za pomocą udanego testu *historii* można zidentyfikować zapis wymarłego języka, albo też rozpoznać jakąś starożytną technologię.

HISTORIA NATURALNA (10%)

Początkowo – studium życia roślin i zwierząt w ich naturalnym środowisku. Już w latach 1890. nauka ta była podzielona na wiele oddzielnych dyscyplin. Jako umiejętność odzwierciedla wiedzę farmerów, rybaków, natchnionych amatorów i hobbistów. Umożliwia rozpoznawanie gatunków i orientowanie się w ich zwyczajach oraz środowisku ich występowania, pozwala się również domyślać charakterystycznych cech określonych gatunków. Wiedza może, lecz nie musi być dokładna – jest to sfera upodobań, tradycji i zainteresowań. Wykorzystuj *historię naturalną*, żeby ocenić jakość konia lub to, czy kolekcja motyli jest faktycznie wspaniała, czy po prostu ładnie opakowana.

JEŹDZIECTWO (05%)

Dotyczy udomowionych koni, osłów i mułów w łatwym terenie. Jazda na wielbłądzie wiąże się z obniżonym poziomem procentowym tej umiejętności. Zawierają się tu również podstawowe wiadomości dotyczące opiekowania się wierzchowcami, uprzęży i tego, co zrobić z galopującym zwierzęciem.

UMIEJĘTNOŚCI I ICH WARTOŚCI POCZĄTKOWE

umiejętność	wartość początkowa
Antropologia	01%
Archeologia	01%
Astronomia	01%
Biologia	01%
Charakteryzacja	01%
Chemia	01%
Chwyt	25%
Cios głową	10%
Elektronika	01%
Elektryka	10%
Farmacja	01%
Fizyka	01%
Fotografowanie	10%
Geologia	01%
Historia	20%
Historia naturalna	10%
Jeździectwo	05%
Język obcy	01%
Język ojczysty	WYK x 5%
Karabin	25%
Karabin maszynowy	15%
Kopnięcie	25%
Korzystanie z bibliotek	25%
Księgowość	10%
Mechanika	20%
Medycyna	05%
Mity Cthulhu	00%
Nasłuchiwanie	05%
Nawigacja	10%
Obsługa ciężkiego sprzętu	01%
Okultyzm	05%
Otwieranie zamków	01%
Perswazja	15%
Pierwsza pomoc	30%
Pilotowanie	01%
Pistolet	20%
Pistolet maszynowy	15%
Pływanie	25%
Prawo	05%
Prowadzenie samochodu/powozu	20%
Psychoanaliza	01%
Psychologia	05%
Rzemiosło	05%
Rzucanie	25%
Skakanie	25%
Skradanie się	10%
Spostrzegawczość	25%
Strzelba	30%
Sztuka	05%
Sztuki walki	01%
Targowanie się	05%
Tropienie	10%
Uderzenie pięścią	50%
Ukrycie czegoś	15%
Ukrywanie się	10%
Uniki	ZR x 2%
Wiarygodność	15%
Wmawianie	05%
Wspinanie się	40%
Znajomość komputerów	01%

UWAGI O UMIEJĘTNOŚCIACH

Znajomość komputerów i elektronika są dostępne tylko w latach 1990.

W latach 1890. powożenie jest standardową umiejętnością o wartości początkowej 20%, a prowadzenie samochodu ma wartość początkową 01%. W latach 1920. i później, powożenie ma wartość początkową 01%, a prowadzenie samochodu – 20%.

W latach 1890. pilotowanie może być tylko pilotowaniem balonu lub pilotowaniem łodzi. W latach 1920. może być pilotowaniem balonu, sterowca, samolotu bądź łodzi. W latach 1990. – pilotowaniem awionetki, odrzutowca, samolotu pasażerskiego, myśliwca, helikoptera, balonu, sterowca bądź łodzi.

W latach 1890. psychoanaliza nie jest umiejętnością zawodową lekarza.

W latach 1890. nie można kupić pistoletu maszynowego.

Rozszerzone tabele broni podają dodatkowe umiejętności dotyczące ataku i broni.

KTÓRE Z UMIEJĘTNOŚCI SĄ NAJBARDZIEJ UŻYTECZNE?

Odpowiedź na to często zadawane pytanie zależy głównie od stylu gry, stosowanego przez graczy oraz przez Strażnika. W oryginalnych scenariuszach jednakże zazwyczaj przydaje się kilka z następujących:

Mity Cthulhu – główna umiejętność w grze, lecz czym bardziej ją zwiększasz, tym twa Poczytalność spada. Zwiększa się wyłącznie w trakcie gry – nie posiadasz jej na początku.

Korzystanie z bibliotek – test tej umiejętności wykonywany jest praktycznie w każdym scenariuszu; bezcenna do odszukiwania tropów, wskazówek i tła wydarzeń.

Spostrzegawczość – użyteczna do odszukiwania różnych tropów i przedmiotów. Często spotykana w publikowanych scenariuszach.

Język obcy – księgi Mitów i inne dokumenty często nie są pisane po angielsku czy polsku, a nawet są nieprzetłumaczalne na te języki.

Targowanie się/wmawianie – umożliwiają szybkie zmylenie, oszukanie przeciwnika lub dokonanie szybkiego targu z prawie każdą osobą. Perswazja zajmuje dużo czasu.

Wiarygodność (1890)/Znajomość komputerów (1990) – ważne umiejętności dla różnych okresów historycznych.

Broń palna/do walki wręcz – przydatna w odpowiednich okolicznościach. Bezwartościowa przeciw istotom nadprzyrodzonym.

Umiejętność akademicka, np. astronomia, fizyka – jedna lub dwie przydadzą się w scenariuszu, tylko które?

Medycyna/pierwsza pomoc – utrzymuje Badaczy przy życiu.

Psychologia/psychoanaliza – pierwsza pozwala poznać motywacje innych ludzi, druga oferuje przydatną pierwszą pomoc i terapię dla tych, którzy przeżyją w trakcie gry poważny szok psychiczny.

SZKOLENIE

Jeśli masz wystarczająco dużo pieniędzy, możesz nauczyć się wszystkiego. Szkolenie ma sens oczywiście tylko w kampaniach, gdzie ci sami gracze spotykają się regularnie i rozumieją się nawzajem. Strażnicy muszą określić szczegóły.

Bez szczególnego powodu nie powinno się zdarzyć, by ktoś poszedł do szkoły i zdobył więcej niż 1k10 punktów umiejętności w ciągu sześciu miesięcy. Strażnik określa, czy można uczestniczyć w kilku kursach jednocześnie i czy udział Badacza w zajęciach jest wystarczający. Po ukończeniu okresu szkolenia, Badacz wykonuje test doświadczenia.

Jeśli Strażnik Tajemnic uzna to za stosowne, Badacz, który uczy się pod okiem dobrego nauczyciela może otrzymać więcej punktów lub okres nauki może zostać skrócony. Jednakże dostęp do takiego nauczyciela można uzyskać tylko dzięki jakimś wyjątkowym osiągnięciom lub ogromnemu uporowi, gdyż wielu studentów współzawodniczy o takie prawo.

Niektóre umiejętności walki (jak szermierka) są tak rzadko używane, że jedynym sposobem ich zdobycia są specjalistyczne szkoły.

POZNAWANIE UMIEJĘTNOŚCI OD ZERA

W poprzednich edycjach, siedemnaście umiejętności zaczynało się od 00%. Było to czasami kłopotliwe i nierzeczywiste, ponieważ większość ludzi ma niewielkie pojęcie o wszystkim, czy przynajmniej powinna liczyć na szczęśliwy traf. Jeśli więc umiejętność Badacza wynosi na starych kartach 00% to zmień ją na 01%. (wyjątkiem są *Mity Cthulhu*).

Jeśli wierzchowiec zrobi coś niespodziewanego, np. wierzgnie, szansa utrzymania się w siodle jest równa procentowej wartości umiejętności. Badacz, który wypadnie z siodła traci 1k6 punktów Wytrzymałości, niezależnie od tego, czy przyczyną był upadek zwierzęcia, jego śmierć, czy nieudany test *jeździectwa*. Udany test *skakania* zmniejsza tę stratę o 1k6 punktów.

Utrzymanie broni w czasie jazdy wymaga posiadania zarówno umiejętności *jeździectwo*, jak i umiejętności w danej broni powyżej 50%. Strażnik może w takiej sytuacji zastosować dodatkowe modyfikatory.

JĘZYK OBCY (01%)

Określ ten język. Badacz może znać dowolną ilość języków obcych. Umiejętność odzwierciedla szansę na poprawne mówienie, czytanie i pisanie w języku innym niż ojczysty.

Nie powinno się wybierać języków starożytnych lub nieznanych, w rodzaju Aklo. Czasami Strażnik może zdecydować, że w określonym dokumencie lub fragmencie mowy istnieje kilka szczególnie trudnych punktów i przeprowadzi oddzielne testy dla każdego z nich. Może również obniżyć szanse powodzenia testu, jeśli zostanie napotkana archaiczna forma języka. W większości sytuacji do zrozumienia całej książki wystarczy jeden test *języka obcego*.

Jeśli Badacz ma jakiekolwiek punkty w określonym języku obcym, zawsze połapie się, o co chodzi w normalnej rozmowie. Dopiero jeśli ma co najmniej INTx5 punktów, może zostać wzięty za człowieka, dla którego określony język jest ojczysty. Na karcie Badacza znajduje się miejsce dla kilku języków obcych.

W celu rozpoznania teraźniejszego języka ziemskiego, przeprowadź Test Wiedzy. W celu rozpoznania języka obcych, przeprowadź test *Mirów Cthulhu* lub – być może – *okultyzmu*.

JĘZYK OJCZYSTY (WYK x 5%)

Określ ten język. Większość ludzi w okresie niemowlęcym i we wczesnym dzieciństwie używa jednego języka. Dla większości mieszkańców Stanów Zjednoczonych tym językiem jest amerykańska odmiana angielskiego. Niezależnie jednak od tego, jaki język będzie wybranym przez gracza językiem ojczystym, jego wartość początkowa wynosi WYK x5, wobec czego Badacz poprawnie mówi, czyta i pisze w nim z taką lub wyższą szansą. W większości sytuacji użycie języka ojczystego nie wymaga przeprowadzania testu. Jeśli jakiś dokument sprawia szczególne problemy przy czytaniu lub też jest w archaicznej odmianie języka, Strażnik może zmniejszyć szanse Badacza.

KARABIN (25%)

Umożliwia strzelanie z dowolnego rodzaju karabinu. Użyj tej umiejętności, jeśli chcesz wystrzelić serię z karabinu wojskowego typu z lat 1990., a także gdy strzelasz nabojem karabinowym ze strzelby.

Szybkostrzelność jest zależna od broni, odrzutu i czasu, który jest potrzebny na ponowne wycelowanie.

Jeśli tak zadecyduje Strażnik, strzelanie z karabinu skałkowego wymaga dodatkowo udanego testu *historii*.

Strażnik Tajemnic może uznać za stosowne, by potraktować *karabin* i *strzelbę* jako jedną umiejętność, rozróżniając tylko amunicję: naboje i kule.

KARABIN MASZYNOWY (15%)

Korzystaj z tej umiejętności zawsze, gdy strzelasz seriami z broni znajdującej się na dwu- lub trójnogu. Jeśli strzelasz pojedynczymi pociskami z broni stojącej na dwunożnym stojaku, użyj umiejętności *karabin*, jeśli jest ona wyższa. Różnice między karabinem, pistoletem maszynowym i lekkim karabinem maszynowym mogą być w latach 1990. nieznaczne.

KOPNIĘCIE (25%)

Kopnięcie jest wystarczająco silne by zadać obrażenia, niezależnie od miejsca, w które trafi i od tego, czy jest to po prostu zwykłe, proste uderzenie w szczękę lub genitalia, czy też elegancki cios karate lub kopnięcie dwiema nogami, gdy Badacz leży na ziemi. *Kopnięcie* może służyć do blokowania innych ciosów. *Sztuki walki* mogą podnieść jego efektywność, lecz zasadę nokautu stosuj tylko w wyjątkowych okolicznościach.

KORZYSTANIE Z BIBLIOTEK (25%)

Na wiele sposobów jest to najbardziej użyteczna umiejętność w grze. Umożliwia ona Badaczowi wyszukanie określonej książki, gazety lub odniesienia w bibliotece czy zbiorze dokumentów, pod warunkiem, że szukana rzecz znajduje się w danym miejscu. Każde użycie tej umiejętności zajmuje 4 godziny ciągłego przeszukiwania. Badacz rzadko będzie miał okazję przeprowadzić dziennie więcej niż 2 próby.

Za pomocą tej umiejętności można odnaleźć zamkniętą sprawę lub szczególny zbiór rzadkich książek, lecz żeby móc się z nimi zapoznać, mogą być potrzebne dodatkowo: *wmawianie*, *perswazja*, *targowanie się*, *wiarygodność*, *łapówka* lub *specjalna rekomendacja*.

KSIĘGOWOŚĆ (10%)

Ta umiejętność określa wiedzę Badacza o księgowości i umożliwia zrozumienie finansowego statusu osoby prywatnej lub przedsiębiorstwa. Dzięki tej umiejętności, przeglądając księgi, można odkryć oszustwa finansowe, przekupstwo i łapówki, malwersacje oraz to, czy informacje o kondycji finansowej firmy odpowiadają rzeczywistości. Przeglądając stare rachunki można dowiedzieć się w jaki sposób w przeszłości zdobywano i tracono pieniądze (zboże, niewolnictwo, alkohol), a także – komu i za co płacono.

MECHANIKA (20%)

Umożliwia Badaczowi naprawianie uszkodzonych maszyn lub konstruowanie nowych, ale prostych. Za pomocą tej umiejętności można zbudować podstawowe narzędzia stolarskie bądź hydrauliczne. Jest to umiejętność podobna do *elektryki* – do naprawiania bardziej skomplikowanych urządzeń mogą być potrzebne obie. Czasem potrzebne będą również specjalne narzędzia i części. Do otwierania zamków, oprócz tych najprostszych, będziesz musiał mieć specjalne narzędzia. Patrz *otwieranie zamków*.

MEDYCYNA (05%)

Umożliwia diagnozę i leczenie ludzkich słabości, chorób, urazów, zatruć itp. Pozwala również na wydawanie opinii o stanie zdrowia. Jeśli w określonym okresie historycznym nie jest dostępne lekarstwo na jakąś dolegliwość, każda próba leczenia będzie niepełna, niepewna lub nieskuteczna. Jeśli test się nie powiedzie, Badacz korzystający z tej umiejętności musi odczekać pewien okres, by go powtórzyć, jednakże inny lekarz może to zrobić w następnej rundzie.

- W nagłym przypadku, raz na atak lub obrażenie, udany test medycyny może natychmiast przywrócić 1k3 punkty Wytrzymałości.
- W tej samej lub następnej rundzie walki, w której Badacz umarł, można go przywrócić do życia, jeśli otrzymane 1k3 punkty zwiększą jego Wytrzymałość do co najmniej + 1.

- Badacz leczony za pomocą *medycyny* wraca do zdrowia z prędkością 2k3 punktów Wytrzymałości na tydzień.
- Udany test *medycyny* natychmiast przywraca przytomność ofierze nokautu i, jeśli Strażnik uzna to za stosowne, osobie nieprzytomnej.
- Strażnik może uznać, że pacjent jest nieuleczalnie chory. Patrz również *pierwsza pomoc*.

MITY CTHULHU (00%)

Mimo że *Mity Cthulhu* są jedną z umiejętności, w praktyce różnią się znacznie od pozostałych. Nikt nie może zdobyć *Mitów Cthulhu* ani jako umiejętności zawodowej, ani jako hobby. Udane korzystanie z tej zdolności również nie zwiększa jej współczynnika. Poziom umiejętności *Mity Cthulhu* zwiększa się poprzez: (1) spotkania z istotami związanymi z Mitami Cthulhu, czego rezultatem jest utrata Poczytalności, (2) szaleńcze wizje, umożliwiające wgląd w naturę wszechświata lub (3) czytanie zakazanych ksiąg i dokumentów. Czasem na zwiększenie się tej umiejętności może wpłynąć obecność na jakiejś ceremonii lub uczestnictwo w jakimś wydarzeniu. Badacze nie pragną mieć zbyt wielu punktów w tej umiejętności, gdyż *99 minus Mity Cthulhu* to maksymalna ilość Punktów Poczytalności, którą bohater może mieć.

Gdy Badacz natknie się na jakiś ślad istnienia potworów rodem z Mitów Cthulhu, będzie w stanie je zidentyfikować, jeśli wykona udany test tej umiejętności. Gracz może również przeprowadzić test, żeby dowiedzieć się czegoś o zachowaniu tych istot lub o czymś, co mogą posiadać. Udany test może również pomóc zidentyfikować rzucane zaklęcie, jeśli bohater obserwuje rytuał, lub rozpoznać księgę Mitów, jeśli przejrzy tylko kilka stron. Z takich działań nie wynika żadne doświadczenie i wartość *Mitów Cthulhu* nie wzrasta.

Nawet człowiek, który posiada 99% *mitów Cthulhu*, nie ma całkowitej o nich wiedzy. W praktyce nawet Wielcy Przedwieczni nie wiedzą wszystkiego; 100% posiadane przez nich odzwierciedla raczej stopień zrozumienia istoty Mitów w porównaniu z rozumieniem ich przez ludzi, jednakże nawet oni nie są w stanie przeniknąć wszystkich tajemnic mitologii. Mrok Mitów jest nieskończony – jeśli wydaje ci się, że widzisz już ich całość, jest to tylko chwilowe złudzenie.

NASŁUCHIWANIE (25%)

Określa umiejętność interpretacji i zrozumienia dźwięków, włącznie z podsłuchiwanymi rozmowami, fragmentami rozmowy zza zamkniętych drzwi i szeptami w kawiarni. Strażnik może wykorzystać tę umiejętność do sprawdzenia, czy Badacz zda sobie sprawę ze zbliżającego się niebezpieczeństwa – czy obudzi go dźwięk łamanej gałązki...

NAWIGACJA (10%)

Pozwala odnaleźć właściwą drogę przy dobrej pogodzie i w czasie sztormu, w dzień i w nocy. Osoby posiadające wyższe wartości tej umiejętności znają się na istniejących w określonej epoce tablicach astronomicznych, mapach, instrumentach nawigacyjnych i urządzeniach do lokalizacji satelitarnej. Rezultaty testu tej umiejętności nie powinny być ujawniane – Badacze powinni sami dojść z czasem do tego czy się on powiódł, czy nie. Umiejętność tę można wykorzystywać również do zmierzenia jakiegoś obszaru i stworzenia jego mapy. Może to dotyczyć zarówno wyspy o powierzchni wielu kilometrów kwadratowych, przejścia podziemnego, jak i pokoju.

OBSŁUGA CIĘŻKIEGO SPRZĘTU (01%)

Wymagana do prowadzenia i kierowania czołgiem, koparką, dźwigiem i wielkimi machinami budowlanymi. Gdy Badacz zna już tę umiejętność, nie trzeba wykonywać jej testów, z wyjątkiem przypadków szczególnie trudnych lub niebezpiecznych, bądź działań wykonywanych w złych warunkach. W przypadku bardzo zróżnicowanych rodzajów maszyn, Strażnik może obniżyć szansę przeprowadzenia testu, jeśli napotkane trudności są w większości nie znane wcześniej użytkownikowi – np. ktoś, kto przywykł do prowadzenia buldożerów nie będzie w pełni sprawnie kierował silnikiem parowym w maszynowni statku.

OKULTYZM (05%)

Ta umiejętność pozwala rozpoznawać okultystyczne akcesoria, słowa i koncepcje, a także identyfikować księgi magicznych zaklęć i teksty okultystyczne. Pomaga również je tłumaczyć i interpretować. Zrozumienie niektórych książek może zwiększyć wartość *okultyzmu*. Niektóre książki okultystyczne są wymienione w rozdziale „Magia". Ta umiejętność nie dotyczy zaklęć, książek i magii, związanych z *mitologią Cthulhu*, jednakże, ponieważ większość ignorantów, wierzących w Wielkich Przedwiecznych, wierzy również w okultyzm, może się często przydać.

OTWIERANIE ZAMKÓW (01%)

Badacz może za pomocą tej umiejętności naprawiać zamki, dorabiać klucze, otwierać drzwi wytrychami i innymi narzędziami. Próba otwarcia szczególnie trudnych zamków może mieć mniejsze szanse powodzenia. Badacz może otwierać drzwi samochodowe, okna bibliotek, chińskie pudełka-łamigłówki itp., a również neutralizować proste systemy alarmowe. Skomplikowane sejfy, grobowce i inne poważne systemy ochronne są poza zasięgiem tej umiejętności. Jeśli Badacz próbuje zrobić coś bezszelestnie, Strażnik może połączyć test *otwierania zamków* z testem *mocy* lub *zręczności*.

PŁYWANIE (25%)

Umiejętność utrzymywania się na powierzchni i poruszania się w wodzie i innych cieczach. Jeśli Badacz znajdzie się w zanurzeniu, przeprowadź test tej umiejętności, aby zobaczyć czy nie utonie i czy będzie w stanie się poruszać. Nieudany test *pływania* oznacza początek tonięcia. Tonąca osoba może wykonać w następnej rundzie kolejny test *pływania* – jeśli się on powiedzie, wynurza się na powierzchnię i może zaczerpnąć oddech. Jeśli uda się kolejny test, może poruszać się w wodzie. Jeśli drugi test się nie powiedzie, Badacz znów zaczyna tonąć.

PERSWAZJA (15%)

Służy do przekonywania ludzi do określonych pomysłów i koncepcji. Podobnie jak *wmawianie*, może być wykorzystywana do wpajania nie zawsze prawdziwych przekonań. Jednak w przeciwieństwie do *wmawiania*, efekt *perswazji* jest trwały – może obejmować miesiące, czy nawet lata, aż rzeczywistość lub inna próba *perswazji* zmienią przekonania ofiary. Użycie tej umiejętności może zająć godzinę lub więcej, w zależności od tego, co chce się osiągnąć.

PIERWSZA POMOC (30%)

Jest to procentowa szansa ocucenia nieprzytomnego lub ogłuszonego towarzysza, nastawienia złamanej kończyny, opatrzenia oparzenia, uratowania niedoszłego topielca itp. Pierwsza pomoc nie leczy chorób, ani subtelnych dolegliwości fizycznych, nie skutkuje również przeciw zatruciom, chyba że

Strażnik Tajemnic wyrazi zgodę. Badacz leczony za pomocą *pierwszej pomocy*, wraca do zdrowia z szybkością 1k3 punktów tygodniowo. Jeśli znajdzie się w szpitalu pod opieką kogoś, kto przeprowadzi udany test *medycyny*, szybkość ta wzrasta do 2k3 punktów tygodniowo.

Jeśli test *pierwszej pomocy* się nie powiedzie, można przeprowadzić następny dopiero po rozsądnym czasie. Oczywiście zaraz, w następnej rundzie, może spróbować swych sił ktoś inny.

- Udany test tej umiejętności umożliwia natychmiastowe uleczenie 1k3 punktów Wytrzymałości, utraconych na skutek pojedynczego ataku lub obrażenia. Dlatego też Badacz, który został kilkakrotnie postrzelony (podczas kilku różnych ataków), może otrzymać *pierwszą pomoc* dla każdej z nich. Więcej szczegółów na ten temat znajdziesz w rozdziale „Obrażenia".
- Jeśli Badacz zginie, może zostać przywrócony do życia w tej samej lub następnej rundzie, jeśli dzięki otrzymanym 1k3 punktom jego Wytrzymałości wzrośnie do + 1 lub więcej.
- Udany test *pierwszej pomocy* automatycznie cuci ogłuszonego i, jeśli Strażnik tak zadecyduje, każdego nieprzytomnego. Jeśli Badacz otrzyma skuteczną *pierwszą pomoc*, kolejne próby wykorzystania zarówno tej umiejętności, jak i *medycyny* nie przynoszą już żadnych rezultatów. Oczywiście nowe obrażenia mogą być leczone zupełnie niezależnie. Wykorzystanie tej umiejętności zajmuje rundę walki lub tyle czasu, ile określi Strażnik. Patrz również *medycyna*.

PILOTOWANIE (01%)

Wodno-powietrzny odpowiednik *prowadzenia*. Umiejętność kierowania pojazdem pływającym bądź latającym. Badacz może posiadać kilka odmian tej umiejętności, które zapisuje sobie w wolnych miejscach karty; każda z nich ma wartość początkową 01%. Bez wiarygodnego wyjaśnienia w historii postaci, umiejętność ta powinna dotyczyć tylko średniej wielkości łodzi.

- Umiejętności pilotowania pojazdów latających zmieniały się z epoki na epokę. *Pilotowanie łodzi* nie zmienia się i nie czyni rozróżnienia pomiędzy statkami żaglowymi i motorowymi. Zarówno pojazdów powietrznych, jak i wodnych dotyczą takie same warunki, modyfikujące test: zła pogada, zła widoczność, uszkodzenia.
- Badacz, który posiada co najmniej 1 punkt umiejętności może rozpocząć podróż i ustawić żagle lub wystartować w spokojny dzień, przy dobrej widoczności. Testy należy przeprowadzać podczas sztormów, nawigowania za pomocą instrumentów, słabej widoczności i w innych, trudnych sytuacjach.

PILOTOWANIE ŁODZI: zrozumienie zachowania małych łodzi motorowych lub żaglowych na wietrze, podczas pływów; umiejętność określania ukrytych przeszkód dzięki obserwacji wiatru i fal; rozpoznawanie nadchodzących sztormów. Początkującym żeglarzom trudność może sprawiać nawet zacumowanie łodzi wiosłowej.

PILOTOWANIE STATKU POWIETRZNEGO: zrozumienie działania ogólnej klasy pojazdów (patrz niżej). Test *pilotowania* musi zostać wykonany podczas każdego lądowania, nawet w najlepszych warunkach. Jeśli warunki są dobre, podwaja się szansa jego powodzenia. Jeśli warunki są złe, pilot ląduje z normalną wartością procentową umiejętności. Zwykle niepowodzenia odzwierciedla jedynie pewne uszkodzenie pojazdu, które musi zostać naprawione przed kolejnym startem – pilot i pasażerowie otrzymują jedynie minimalne obrażenia. Rezultat 00 to wypadek, z co najmniej jednym zabitym na miejscu.

- Każda klasa pojazdów wymaga odrębnej umiejętności, która powinna zostać wymieniona na karcie niezależnie od innych, chyba że Strażnik uzna inaczej: 1890. tylko pilotowanie balonów; 1920. tylko pilotowanie balonów/sterowców/cywilnych awionetek; 1990. pilotowanie cywilnych awionetek, pilotowanie cywilnych odrzutowców, pilotowanie samolotów pasażerskich, pilotowanie myśliwców odrzutowych, pilotowanie helikopterów.

PISTOLET (20%)

Stosuje się do wszystkich broni pistoletopodobnych, strzelających pojedynczymi pociskami. Jeśli strzelasz serią z pistoletów maszynowych (MAC-11) Uzi) w latach 1990., użyj umiejętności *pistolet maszynowy*. Szybkostrzelność pistoletów zależy od ich odrzutu i czasu potrzebnego na ponowne wycelowanie.

Umiejętne naładowanie i strzelenie z pistoletu skałkowego może, jeśli Strażnik uzna to za stosowne, wymagać dodatkowego testu *historii*.

PISTOLET MASZYNOWY (15%)

Korzystaj z tej umiejętności, strzelając z pistoletu maszynowego. Niektóre pistolety maszynowe, np. Skorpion z lat 1990., są tak małe, że strzelając pojedynczymi pociskami powinieneś korzystać z umiejętności *pistolet*. W latach 1890. ten rodzaj broni nie występuje.

PRAWO (05%)

Odzwierciedla szanse Badacza na znajomość aktualnie potrzebnego przepisu prawnego, precedensu, procedury prawnej bądź dworskiej. W obcym kraju zmniejsz szanse na udany test do połowy, chyba że Badacz spędził 30-INT miesięcy na studiowaniu praw tego kraju.

PROWADZENIE SAMOCHODU/POWOZU (20%)

Wszyscy posiadający tę umiejętność potrafią prowadzić samochód lub niewielką ciężarówkę (łącznie z wykonywaniem zwykłych manewrów). Jeśli Badacz chce zgubić „ogon" lub dogonić kogoś, musi wykonać test tej umiejętności (jego przeciwnik powinien zrobić to samo). Rzuty należy wykonywać dopóki któryś z testów się nie powiedzie. Aby wykonać niebezpieczny manewr, należy przeprowadzić test *prowadzenia*. W latach 90. XIX wieku umiejętność ta zwie się *prowadzenie powozu*. Poziom umiejętności *prowadzenie samochodu* ludzi z tego okresu wynosi 01%. Podobnie Badacze z późniejszych czasów *prowadzą powozy* na 01%.

PSYCHOANALIZA (01%)

Umożliwia opanowanie trwałego lub czasowego obłędu na dzień lub kilka dni. Jeśli stan chorobowy utrzymuje się dłużej, choroba powraca i tylko czas może ją wyleczyć. Proces leczenia może zająć nawet godzinę i można go przeprowadzić tylko raz na jedną utratę Poczytalności, niezależnie od tego, ilu jest psychoterapeutów.

- Leczenie u psychoterapeuty może zwiększyć Poczytalność podczas długotrwałej choroby psychicznej i być może przyspieszyć rehabilitację. Patrz rozdział „Poczytalność i obłęd".
- *Psychoanaliza* nie może zwiększyć Punktów Poczytalności powyżej MOC x 5, ani powyżej *99-Mity Cthulhu*.

Umiejętność dotyczy terapii emocjonalnych, a nie procedur freudowskich. W latach 1890. praktycznie nie była znana formalna psychoterapia, choć niektóre procedury są tak stare, jak ludzkość. W latach 1920. psychoanalizę traktowano z podejrzliwością i często uważano ją za szarlatanerię.

PSYCHOLOGIA (05%)

Umiejętność, którą w pewnym stopniu posiadają wszyscy ludzie. Umożliwia wysnuwanie, na podstawie obserwacji człowieka, wniosków dotyczących jego motywacji i osobowości. W większości przypadków Strażnik powinien wykonywać testy tej umiejętności w tajemnicy i ujawniać tylko uzyskane przez Badacza informacje, niezależnie od tego, czy są one prawdziwe, czy fałszywe. Gracze nie powinni się spodziewać, że dzięki tej umiejętności przenikną sprytne oszustwo, chyba że Odkrywca zdobędzie zaufanie swego przeciwnika.

RZEMIOSŁO (05%)

Rzemiosło to wyuczona umiejętność tworzenia i naprawiania przedmiotów lub ich szczególnego upiększania. Wymaga sprawności manualnej i talentu. Jako zajęcie rzemiosło przynosi większy zarobek niż zwykła praca fizyczna, ale mniej niż normalna profesja.

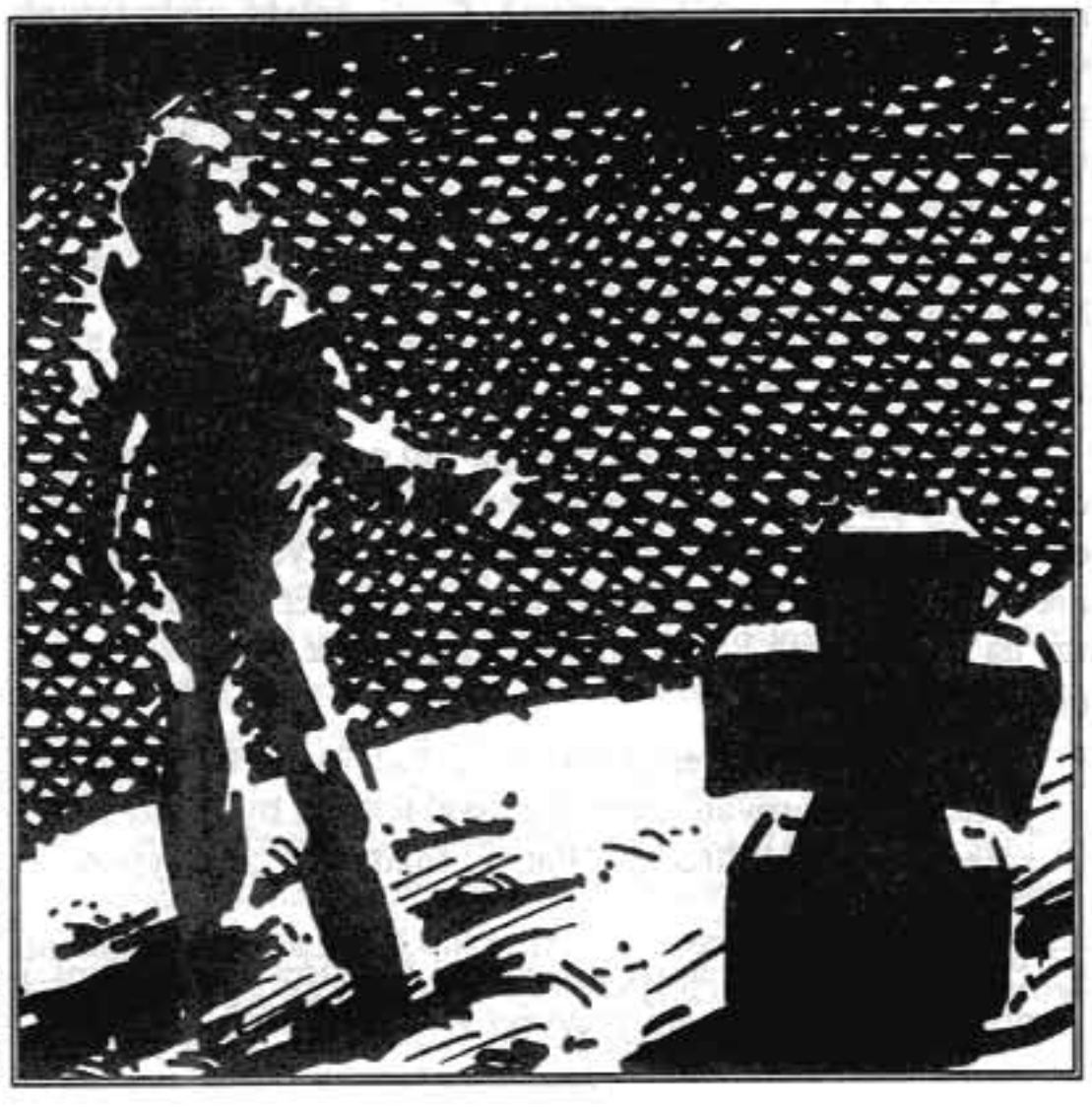
Istnieje ogromna ilość rodzajów rzemiosła – od malarza pokojowego przez poskramiacza lwów do kasiarza. Określ konkretne rzemiosło na karcie Badacza, w podobny sposób, jak przypadku *sztuki:* np. *rzemiosło (szewc), rzemiosło (fryzjer), rzemiosło (wypalacz szkła).*

Tworzenie lub naprawa czegoś wymaga zazwyczaj sprzętu i czasu, w razie konieczności do określenia przez Strażnika. Przy szczególnie niskim wyniku, rzemieślnik wykonał przedmiot niezwykłej jakości. Przy nieudanym rzucie, przedmiot może rozpaść się przy pierwszym użyciu albo nie pasować do większej całości. Udany test *rzemiosła* może przynieść informacje na temat przedmiotu, takie, jak kiedy i gdzie został wykonany, kto go wykonał, jakiej techniki wykonania użyto.

RZUCANIE (25%)

Użyj tej umiejętności, aby trafić cel przypadkowym przedmiotem lub właściwą stroną rzucanego przedmiotu (np. ostrzem noża lub maczety). Rozsądnie wyważony obiekt wielkości dłoni można rzucić na odległość 3 x (S Badacza – BC obiektu), liczone w metrach. Obiekt specjalnie przeznaczony do rzucania można rzucić na odległość 6 metrów x (S Badacza – BC obiektu) – potoczyć może się jeszcze dalej. Strażnik musi dobrać mnożnik odpowiedni dla określonego przedmiotu – piłka baseballowa zachowuje się zupełnie inaczej niż, na przykład, oszczep.

Jeśli test *rzucania* nie powiedzie się, losowo określ miejsce upadku, w zależności od tego, jak odległy był otrzymany wynik od pożądanego.



SCENA: CMENTARZ (III)

SKAKANIE (25%)

Jeśli test się powiedzie, Badacz może podskoczyć i złapać obiekt wiszący na wysokości równej dwukrotności jego wzrostu, skoczyć w dół z wysokości równej jego wzrostowi, skoczyć w dal z miejsca na odległość równą wzrostowi lub też skoczyć w dal z rozbiegu na odległość równą dwukrotności jego wzrostu. Jeśli Badacz spada z dużej wysokości, udany test *skakania* zmniejsza odniesione przez niego obrażenia o 1k6 punktów.

SKRADANIE SIĘ (10%)

Sztuka bezszelestnego przemieszczania się, nie ostrzegając tych, którzy mogliby nasłuchiwać. Jeśli Badacz chce się cicho poruszać w ukryciu, można użyć tej umiejętności w połączeniu z *ukrywaniem się*. Wówczas przeprowadza się jeden test i jego wynik porównuje z procentowymi wartościami obu umiejętności. Patrz również *ukrywanie się*.

SPOSTRZEGAWCZOŚĆ (25%)

Pozwala Badaczowi Tajemnic dostrzec sekretne przejście lub pomieszczenie, schowanego intruza, ukryty ślad, interesującą wskazówkę, zamaskowany samochód, zasadzkę itd. Jedna z najważniejszych umiejętności w grze, posiada oczywiste zastosowania.

STRZELBA (30%)

Ta umiejętność pozwala na strzelanie z dowolnej broni śrutowej. Ponieważ ładunek zostaje rozproszony w pewnym obszarze, szansa trafienia nie zmniejsza się wraz z odległością, za to zmniejszają się zadawane obrażenia. Jednym strzałem można trafić 1k3 znajdujące się blisko siebie cele w odległości 10-20 metrów, albo 1k6 takich celów w odległości 20-50 metrów. O tym, czy cele są wystarczająco blisko siebie, by ta zasada została zastosowana, decyduje Strażnik.

Strzelby dwulufowe mogą zostać obcięte, żeby było je łatwiej ukryć. Odpowiednie dane znajdziesz w tabelach broni. W Stanach Zjednoczonych, w latach 1920. taka broń stała się nielegalna.

Strzelając nabojem karabinowym, zastosuj umiejętność *karabin*. Strażnik Tajemnic może uznać za stosowne, by potraktować *karabin* i *strzelbę* jako jedną umiejętność, rozróżniając tylko amunicję: kulę i nabój.

SZTUKA (05%)

Określ: piosenka, instrument muzyczny, malowanie, gotowanie itp. – dowolna sztuka nieliteracka, którą może uprawiać w swym życiu twórcza osoba. Jeśli test umiejętności się powiedzie, to dzieło lub występ są udane i publiczność jest zadowolona. Porażka oznacza, że artysta był nieprzekonywający. Artyści Lovecrafta wyznają tradycyjne muzy, jednak Strażnik może w szerszy sposób zinterpretować pojęcie sztuki – poczynając od baseballa, a kończąc na żonglerce. Gracz powinien zanotować na swej karcie Badacza uprawiany styl i środek wyrazu:

śpiewak operowy, malarz itp. Karta zawiera kilka rubryk, w których możesz umieścić różne wersje tej umiejętności.

SZTUKI WALKI (01%)

Możesz zastosować tę umiejętność, atakując za pomocą uderzenia pięścią, ciosu głową, kopnięcia lub chwytu. Jeśli rzut na trafienie jest mniejszy lub równy procentowej wartości *sztuk walki* atakującego, zadawane są podwójne obrażenia. Tak więc w wyniku uderzenia pięścią przeciwnik otrzymuje 2k3 plus modyfikator obrażeń. *Sztuki walki* podwajają obrażenia, zadawane przez sam atak, lecz nie podwajają żadnych modyfikatorów.

Osoba posiadająca tę umiejętność może tuż przed atakiem wybrać ten, który chce zablokować i nie musi tego określać na początku rundy.

Nawet za pomocą *sztuk walki* nie można odbić pocisków.

Ludzie wymyślili sztuki walki, by radzić sobie w sytuacjach, w których nie mogli posiadać broni. Są to: judo, aikijutsu, aikido, capoera, karate, savate, tae kyun lub tae kwon do, różne odmiany kung fu itd. Wybierz jedną z nich lub wymyśl nową. W latach 1890. i 1920. sztuki te były sekretne, a techniki zazdrośnie strzeżone.

TARGOWANIE SIĘ (05%)

Ta umiejętność pozwala na zdobycie czegoś po rozsądnej cenie. Badacz musi określić cenę, za którą chce nabyć określoną rzecz, za każde 2% różnicy pomiędzy ceną oferowaną i ceną proponowaną musi odjąć 1% od punktów swej umiejętności. Sprzedawca nigdy nie poniesie straty, niezależnie od tego, jak dobrze bohater się targuje; Strażnik powinien w tajemnicy ustalić dolną granicę ceny.

Przykład: *Harvey kupuje strzelbę w Kriegs w Niemczech – chce ją mieć przy sobie, gdy będzie wyjaśniał sprawę zaginięcia w starych ruinach swojego służącego, Kurta (Kurtowi nie powiódł się test* skradania się *i został złapany przez mieszkańca). Stary sprzedawca chce za tę broń 100 dolarów amerykańskich, a Walters nie cierpi na nadmiar gotówki. Proponuje sprzedawcy 70$, a jego gracz wykonuje rzut k100. Harvey posiada umiejętność* targowania się *równą 20%, ale chce kupić broń za cenę niższą o 30%, wobec czego szansa powodzenia testu spada o 15% – do 05%. Gracz rzuca 22 – porażka. Harvey proponuje 80$, zwiększając swe szanse do 10%. Gracz rzuca 02 – udaje mu się.*

Oczywiście można zastosować tę umiejętność w każdej sytuacji, w której następuje wymiana dóbr. Czasem w *targowaniu* mogą pomóc testy łączone z *wiarygodnością*, *wmawianiem* i *perswazją*.

Prosty targ można ubić w kilka minut. Ustalenie skomplikowanego kontraktu może zająć tygodnie, a umiejętność *targowania* może być używania w połączeniu z *prawem*.

TROPIENIE (10%)

Za pomocą *tropienia* Badacz może podążać za jakąś osobą, pojazdem lub zwierzęciem po miękkiej ziemi lub liściach. Odejmij 10% od szansy powodzenia za każdy dzień, który upłynął od czasu, gdy trop powstał. Deszcz uniemożliwia tropienie. Nie można tropić po wodzie, betonie ani w nocy – chyba, że pozwalają na to jakieś szczególne okoliczności.

UDERZENIE PIĘŚCIĄ (50%)

Ta umiejętność nie wymaga wyjaśnień. Jej zastosowanie może być opisane zarówno jako zwykłe uderzenie, jak i jako cios karate, gwałtowny zamach itd. Można użyć tej umiejętności do zablokowania *kopnięcia* lub *ciosu głową*. *Sztuki walki* mogą zwiększyć obrażenia zadawane przez *uderzenie pięścią*, można również zastosować zasadę nokautu.

UKRYCIE CZEGOŚ (15%)

Umożliwia ukrywanie przed wzrokiem innych, krycie lub maskowanie przedmiotów (na przykład za pomocą śmieci, ziemi, ubrań lub innych materiałów, które mogą się do tego celu nadawać), stworzenie tajnego schowka lub fałszywego pomieszczenia, albo też zmianę wyglądu przedmiotu w ten sposób, by ukryć jakieś jego cechy.

W ten sposób Badacz może uniknąć przypadkowego zauważenia, lecz nie ochroni go to przed uważniejszą obserwacją. Oczywiście znacznie trudniej jest ukryć większe obiekty niż mniejsze. Przedmiotów większych od słonia pojedyncza osoba nie jest w stanie ukryć, lecz już grupie osób prawdopodobnie się to uda.

Porównaj z umiejętnością *ukrywanie się*.

UKRYWANIE SIĘ (10%)

W przeciwieństwie do *ukrycia czegoś*, umiejętność *ukrywania się* dotyczy własnej umiejętności unikania wykrycia, bez uprzedniego przygotowania. Wykorzystuj ją tylko w trakcie pościgu, gdy obszar, w którym ukryty jest Badacz Tajemnic znajduje się pod obserwacją, albo w pobliżu przechodzi patrol. Gracz może wskazać obiekty, za którymi usiłuje się ukryć – przedmioty, krzaki, głęboki cień itp.; jednakże muszą one istnieć. Jeśli Badacz ukrywa się w terenie znajdującym się pod obserwacją, może się poruszać; wówczas powinieneś przeprowadzić test tej umiejętności, biorąc pod uwagę połowę jej wartości.

UNIKI (ZR x 2%)

Umożliwiają Badaczowi instynktowne unikanie nadchodzących ciosów, pocisków, zasadzek itd. (oczywiście tylko wówczas, gdy bohater ma szansę zobaczyć zbliżające się niebezpieczeństwo). Badacz wykorzystujący uniki nie może w tej samej rundzie atakować, a jedynie parować ciosy.

Badacz może próbować uniknąć czegoś, co zbliża się z dużej odległości – na przykład toczącej się skały, wyskakującego zza rogu samochodu – i może starać się zejść temu obiektowi z drogi.

Uniki mogą wzrastać, podobnie jak inne umiejętności, przez nabywanie doświadczenia.

WIARYGODNOŚĆ (15%)

Ta umiejętność mówi z grubsza, jak postrzegany jest Badacz. Określa szansę otrzymania pożyczki z banku lub firmy, lecz także wskazuje na to, z jakim prawdopodobieństwem bohaterowi uda się próba zapłacenia fałszywym czekiem lub wyłudzenia czegoś na kredyt.

W małych miasteczkach i nielicznych społecznościach, takich z jakich pochodzą angielscy Odkrywcy Tajemnic z lat 90. XIX wieku, wszyscy znają się nawzajem i *wiarygodność* oznacza bardziej reputację bohatera, niż jego stan posiadania. Stąd też może się ona znacznie zmienić w następstwie skandalu lub ekscentrycznego zachowania, podczas gdy gromadzenie lub utrata pieniędzy zwykle mają na nią względnie niewielki wpływ. W razie potrzeby, Strażnik może zażądać, żeby gracz dokonał wyraźnego rozróżnienia pomiędzy tymi znaczeniami.

WMAWIANIE (05%)

Sprawia, że ofiara zgadza się ze wszystkim, co Badacz mówi. Bez zastanowienia podpisuje dokumenty, pozwala

przejść, wypożycza samochód i w ogóle robi wszystko, o co zostanie poproszona. Lecz po krótkim czasie na przemyślenie sytuacji i udanym Teście Pomysłowości reflektuje się i efekt wmawiania przestaje działać.

Przykład: *Hrabia von Samme przekonał Harveya, by ten poszedł na górę po pióro i podpisał bezwartościowy kontrakt. Jednakże Harvey, który oddalił się na moment od hrabiego, może przeprowadzić Test Pomysłowości. Test udaje się i Badacz decyduje się nie podpisywać. Hrabia musi poczekać kilka godzin, kiedy to będzie mógł przeprowadzić kolejną próbę* wmówienia *lub zmienić taktykę i spróbować tym razem* perswazji.

W grze, dzięki *wmówieniu*, można momentalnie i bez problemu pozbawiać ludzi dóbr i wyciągać od nich informacje. Z kolei *perswazja* lub *targowanie się* wymagają czasem godzin czy nawet dni. *Wmawianie* działa szybko, lecz nie można go użyć przeciw każdemu – nie skutkuje w stosunku do ludzi, którzy w życiu kierują się przede wszystkim zdrowym rozsądkiem. W takich przypadkach musisz skorzystać z *perswazji*.

WSPINANIE SIĘ (40%)

Nazwa mówi sama za siebie. Testy *wspinania się* należy przeprowadzać co 3-10 metrów, zależnie od trudności, jaką sprawia Badaczowi wspinaczka. Mogą mieć na nią wpływ różne czynniki – powierzchnia, wiatr, pora dnia, deszcz itp.

Jeśli bohater chce wspiąć się bezszelestnie, porównaj wynik rzutu k100 gracza z wartościami jego *wspinania się* i *skradania się*. Jeśli test *wspinania* powiódł się, lecz test *skradania* – nie, wówczas bohater wspiął się, lecz hałasując. Jeśli test *wspinania* się nie powiódł, lecz powiódł się test *skradania*, bohater spadł, nie czyniąc zbytniego hałasu.

ZNAJOMOŚĆ KOMPUTERÓW (01%)

Ta umiejętność nie jest potrzebna przy korzystaniu z mikrokomputerów i zwykłego oprogramowania. Jej testu mogą wymagać dopiero szczególne operacje na systemie komputerowym.

Znajomość komputerów dostępna jest dopiero w epoce lat 90. XX wieku. Umożliwi programowanie w różnych językach, tworzenie nowych programów, analizowanie danych, włamywanie się do zabezpieczonych systemów, badanie skomplikowanych sieci, wykrywanie lub niszczenie włamywaczy czy wirusów.

Każde użycie tej umiejętności zabiera około pół dnia i może wymagać więcej niż jednego rzutu. Strażnik musi ocenić wymagania i rezultaty – powinien wykonywać wszystkie lub przynajmniej większość testów w tajemnicy. W sieci może przydać się również umiejętność *korzystania z bibliotek*.

POCZYTALNOŚĆ I OBŁĘD





Podczas konfrontacji z niebezpieczeństwami Mitów Cthulhu, Badacze ryzykują własne zdrowie psychiczne. Ale nawet obłąkany Badacz może wskazać drogę do światła.

Większość osób cierpi na schorzenia umysłowe od dzieciństwa i musi stawiać im czoła całe życie. Badacze w grze *Zew Cthulhu* zazwyczaj rozpoczynają grę zdrowi i sprawni umysłowo. W trakcie gry zdobywają wiedzę o koszmarach, której posiadanie może się okazać destruktywne dla ich zdrowia. Takie doświadczenia są bowiem wstrząsające i burzą uznany przez postać porządek świata.

Idea poczytalności Badaczy w grze jest wzorowana na zachowaniach ich pierwowzorów z utworów H.P. Lovecrafta, którzy niejednokrotnie wszak mdleli lub tracili zmysły. Współczynnik P (Poczytalność) oznacza niejako elastyczność Badacza w grze – jego zdolność otrząśnięcia się z szoku emocjonalnego. Postacie zaczynające grę z wysoką P, łatwiej wypierają koszmary z umysłu i potrafią sobie racjonalnie wytłumaczyć zaistniałe sytuacje. Postacie z niską P są wrażliwe i podatne na wstrząs. Mimo, iż także względnie naturalne, jednak makabryczne obrazy lub wydarzenia potrafią wywołać zaburzenia emocjonalne, w grze *Zew Cthulhu* główną przyczyną owych zaburzeń stają się Mity Cthulhu.

W irytującej lub przerażającej sytuacji, Strażnik sprawdza odporność i siłę woli postaci. Dokonuje tego wykonując test Poczytalności. Sukces wyrażony jest rzutem powyżej lub równo z aktualną wartością Poczytalności Badacza. Nieudany test zawsze kończy się dla Badacza utratą Poczytalności. Udany test nie pociąga za sobą utraty Poczytalności, albo sprawia, że jest ona niewielka. Spójrz do ramki obok w celu zapoznania się z przykładami.

Postać staje się niepoczytalna, gdy straci wiele Punktów Poczytalności w krótkim czasie. Konsekwencją jest czasowy lub nieodwracalny obłęd – oba przypadki opisane są w dalszej części rozdziału.

Aby Badacz mógł dalej aktywnie uczestniczyć w grze, objawy jego obłędu muszą być możliwe do odegrania. Jeśli niezbędny jest pośpiech, Strażnik może korzystać z tabeli czasowego obłędu, lepiej jednak, aby miał możliwość dopasowania objawów do okoliczności, które je wywołały i zgrał je z opisem zachowania Badacza.

Oszalały Badacz może odzyskać panowanie nad sobą po kilku rundach gry, może jednak potrzebować miesięcy na dojście do siebie. Jeśli liczba Punktów Poczytalności osiągnie 0, oznacza to, że postać wymaga długiej hospitalizacji i może już nie powrócić do gry.

Postać może odzyskiwać Punkty Poczytalności, a nawet zwiększyć ich górny limit, jeśli zwiększy się jej MOC. Podniesienie umiejętności *Mity Cthulhu* zawsze obniża maksymalną liczbę Punktów Poczytalności o swoją równowartość.

Jak Mity wywołują obłęd?

Wojna, wykorzystywanie i inne ciężkie przeżycia osobiste mogą silnie zranić uczucia. Uświadamiając nam pewne idee, jak strach, obcość i marność człowieka, Lovecraft stworzył nowe oblicze grozy. Sugerował, że wyznawane przez nas przekonania o prawach rządzących czasem i przestrzenią są prawdziwe tylko do pewnego stopnia. W nieskończoności istnieją siły, które wykraczają poza naszą zdolność pojmowania. Są tam mniejsze i większe obce moce i rasy, niekiedy czynnie okazujące nam swoją wrogość. Niektóre wdzierają się do naszego świata. Prawdziwy wszechświat, jak sugerują twórcy Mitów, jest irracjonalny, pełen niekończących się walk, bluźnierczego gniewu i pogrążony w anarchii. Obłęd jest jak otwarcie okna na tę potworną rzeczywistość. Możemy przez nie rzucić okiem na mrok i krwawą prawdę leżącą w sercu istnienia. Takie majestatyczne, kosmiczne wizje są rzadkimi i szczególnie nastrojowymi chwilami w grze.

Poczytalność zazwyczaj traci się na kilka sposobów.

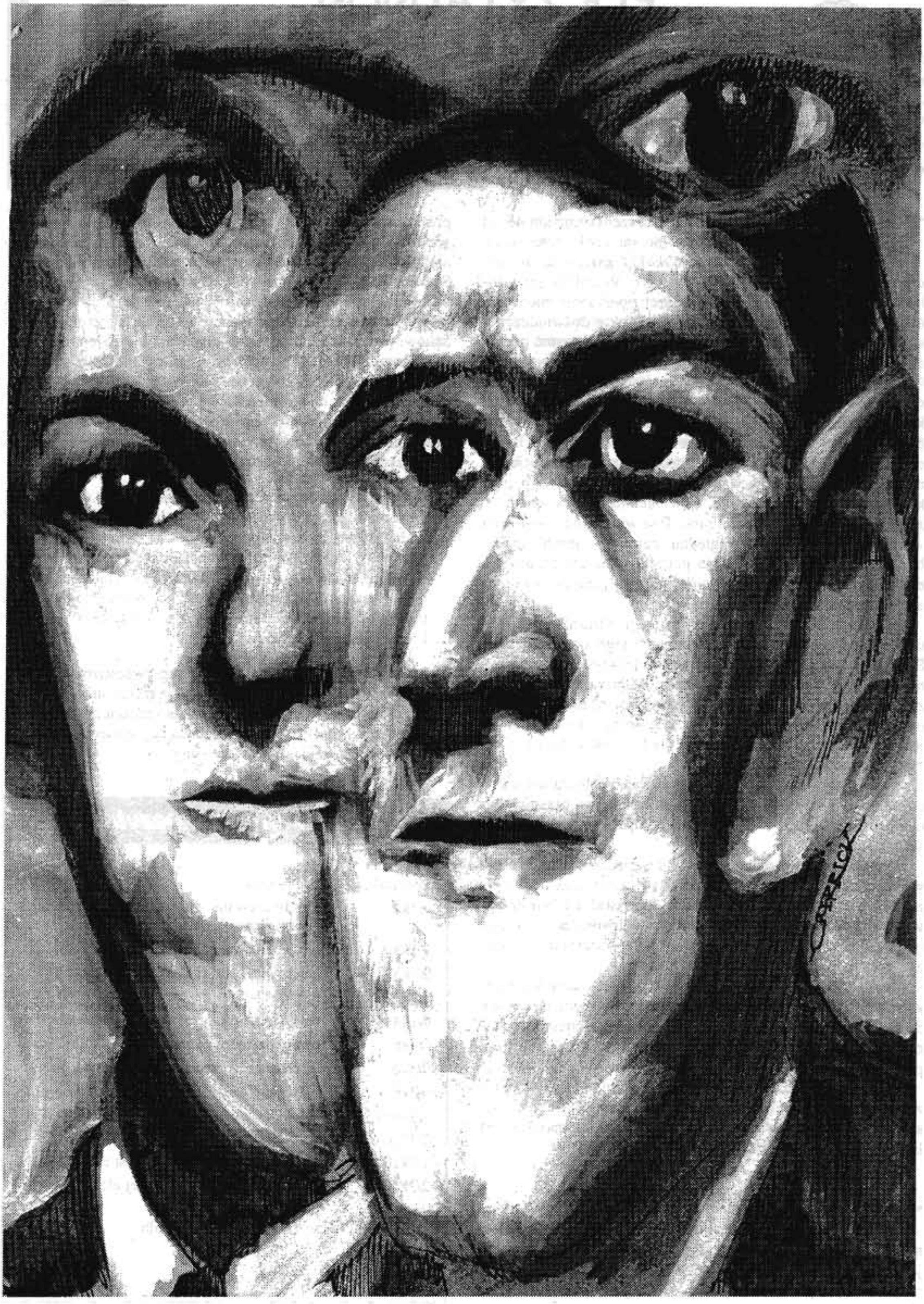
1) Wiedza jest niebezpieczna. Umiejętność *Mity Cthulhu* reprezentuje znajomość prawdziwego oblicza wszechświata. Żadne leczenie ani wypoczynek nie usunie zagrożenia przemiany człowieka, który posiadł taką wiedzę. Wzrost tej umiejętności obniża górną granicę Poczytalności i ogranicza aktualną Poczytalność Badacza. W efekcie nieudane testy Poczytalności stają się coraz częstsze i aktualna P spada jeszcze szybciej.

2) Magia Mitów jest fizyką prawdziwego wszechświata. Podczas rzucania zaklęć postacie obrazują rzeczy niewyobrażalne, a ich umysły muszą podążyć obcymi ścieżkami myślenia. To rani umysł. Mimo że rzucający zaklęcia czynią to dobrowolnie, szok jest zawsze silny.

Przykłady utraty Poczytalności

*Utrata Poczytalności**	*Okoliczności*
0/1k2	niespodziewane znalezienie okaleczonego ciała zwierzęcia
0/1k3	niespodziewane znalezienie ludzkiego ciała
0/1k3	niespodziewane znalezienie części ciała
0/1k4	ujrzenie krwi w nurcie strumienia
0/1k4+1	znalezienie zmasakrowanego ciała ludzkiego
0/1k6	przebudzenie w trumnie
0/1k6	ujrzenie gwałtownej śmierci przyjaciela
0/1k6	ujrzenie ghula
1/1k6+1	spotkanie z osobą uznaną za zmarłą
0/1k10	przejście poważnych tortur
1/1k10	ujrzenie powstającego z grobu ciała
2/2k10+1	ujrzenie gigantycznej uciętej głowy spadającej z nieba
1k10/1k100	ujrzenie Wielkiego Cthulhu

* *udany test/nieudany test*



3) Księgi Mitów podnoszą umiejętność *Mitów Cthulhu* i uczą zaklęć Mitów. Wraz z przyswajaniem sobie wiedzy zawartej w tych tomach, wszystkie dotychczasowe przekonania Badacza stają się tak ulotne jak cień. Paląca świadomość potężniejszej i bardziej przerażającej rzeczywistości dręczy duszę. Bez względu na to, czy odrzuca się to doświadczenie, czy pragnie się więcej, czytelnik ksiąg traci pewność swych przekonań, którą wypiera osaczająca prawda Mitów Cthulhu.

4) Spotkanie z niemal każdą istotą z Mitów Cthulhu kosztuje utratę Punktów Poczytalności. Obcy są odpychający. Nigdy nie mija świadomość ich oślizgłej, cuchnącej odmienności, którą Lovecraft opisywał często jako bluźnierczą i odrażającą. Taka jest naturalna reakcja każdej ludzkiej istoty. Nawet cena utraty Poczytalności nie wymaże tej niechęci.

5) Urazy nie związane z Mitami również mogą powodować utratę Poczytalności. Dotyczy to ujrzenia czyjejś gwałtownej śmierci, doświadczenie osobistego cierpienia, zdrady, utraty pozycji społecznej, niepowodzenia w miłości czy czegokolwiek, co Strażnik może uznać za wyzwanie. Do tej kategorii zaliczają się również powszechnie uznane zjawiska nadprzyrodzone, nie związane bezpośrednio z Mitami: nawiedzenia, zombie, wampiry, wilkołaki, klątwy, itp.

Wykorzystanie P; aktualna Poczytalność

Używaj karty Badacza do rejestrowania stanu jego Poczytalności. Odbywać się to może na trzy sposoby.

1) Współczynnik P jest równy Mocy Badacza x 5. Ta wartość rzadko ulega zmianie.

2) Maksymalne Punkty Poczytalności są równe 99 minus aktualna wartość Mitów Cthulhu. Górna granica PP może być wyższa, równa lub niższa od współczynnika Poczytalność. Ta wartość określa najwyższą możliwą liczbę Punktów Poczytalności i czasami może ulec zmianie.

3) Bieżące Punkty Poczytalności. Najważniejsze jest ich stałe kontrolowanie. W dalszej części jest ono omówione dokładniej. Ta liczba zmienia się często.

Kiedy Badacze znajdą się w sytuacji zagrażającej ich psychikom, Strażnik może zażądać wykonania testu Poczytalności. Każdy gracz musi wówczas rzucić k100. Za sukces uznawany jest wynik niższy lub równy aktualnej liczbie Punktów Poczytalności.

W publikowanych statystykach i scenariuszach, straty Poczytalności przedstawiane są jako dwie wartości lub rzuty przedzielone ukośną linią, np. 1/1k4. Liczba po lewej to utrata Punktów Poczytalności w przypadku udanego testu Poczytalności. Liczba po prawej oznacza utratę Punktów Poczytalności w razie testu nieudanego.

W ten sposób, udany test oznacza, że Badacz nie traci, lub traci niewiele Poczytalności. Nieudany test oznacza stratę kilku lub nawet wielu Punktów Poczytalności. Liczba utraconych punktów zależy od zaklęcia, istoty lub okoliczności, w jakich znalazł się bohater.

Jednorazowa strata większej liczby Punktów Poczytalności może sprawić, że Badacz popadnie w obłęd, jak opisano to poniżej. Jeśli aktualna liczba Punktów Poczytalności Badacza spadnie do zera, popada on w całkowite szaleństwo i nie można nim już dłużej grać.

PRZYZWYCZAJENIE DO POTWORNOŚCI

W pewnym momencie, stały wpływ tego samego tomu Mitów lub mitycznej istoty nie pogarsza stanu Badacza. Na przykład po przeczytaniu i zrozumieniu danej księgi, następuje utrata Poczytalności i wzrost *Mitów Cthulhu*. Później Badacz może wielokrotnie wracać do tej księgi bez dalszych przykrych konsekwencji.

Podobnie, jeżeli Badacz jednorazowo stracił maksymalną liczbę Punktów Poczytalności przypisaną do danego monstrum, nie powinien ich więcej tracić przez jakiś sensowny okres – może to być dzień lub tydzień czasu gry, a nawet czas trwania całej przygody. Decyzja leży w gestii Strażnika. Na przykład: żaden Badacz nie powinien stracić w krótkim przedziale czasu więcej niż 6 Punktów Poczytalności za spotkanie z istotami z głębin (0/1k6 PP), nawet jeśli ujrzał ich setki. Nadal jednak nigdy nie da się przywyknąć do odpychającego wyglądu obcych. Po upływie pewnego czasu, uczucie grozy powróci z nową siłą.

Podobnie, poznawanie i rzucanie zaklęć nigdy nie stanie się normalną czynnością. Są one nienaturalne i przeważnie opanowywane w złych intencjach. Każde zaklęcie przynosi skutki nieosiągalne w normalnym świecie. Niezbędne do tego odtworzenie odrażających zachowań i przyjęcie obcego sposobu myślenia zawsze kosztuje utratę Poczytalności – nawet jeśli zaklęcie rzucane jest dwadzieścia razy dziennie. Magia Mitów to targowanie się z ciemnością i zawsze ma swoją cenę.

Do wstrząsów emocjonalnych życia codziennego również można na pewien czas przywyknąć. Później jednak, gdy minie „rozsądny okres", groza lub przerażenie powrócą na nowo.

Obłęd i Mity Cthulhu

Obłęd wynikający z wydarzeń nie związanych z Mitami Cthulhu nie może zaowocować nową wiedzą o nich. Za każdym razem jednak, gdy Badacz otrząśnie się ze stresu związanego z Mitami Cthulhu, dowiaduje się o nich więcej, co w praktyce objawia się wzrostem umiejętności *Mity Cthulhu*.

Pierwsza utrata samokontroli związana z Mitami zawsze dodaje 5 punktów do umiejętności *Mity Cthulhu*. Każdy kolejny przypadek czasowego obłędu podnosi umiejętność o następny 1 punkt.

Przykład: *Harvey Walters znajduje manuskrypt w posiadłości Crowninshield. Po zrozumieniu go ma 3% umiejętności* Mity Cthulhu *i zero strat Poczytalności. Gdy Harvey opuszcza posiadłość, dostrzega przelatującego Czarnego Anioła Nocy. Popada w obłęd – jego umysł ogarnia trwoga na widok nieziemskiej manifestacji. Ponieważ jest to u Harvey'a pierwszy przypadek utraty zmysłów związanej z Mitami, jego gracz musi dodać 5% do umiejętności* Mity Cthulhu, *podnosząc ją tym samym do 8%. Maksymalna Poczytalność Harveya spada do 91% (99 minus* Mity Cthulhu*).*

Podnoszenie aktualnej Poczytalności

Część Strażników uważa, że możliwość samodoskonalenia Badaczy jest sprzeczna z mrocznymi wizjami Lovecrafta i nie dopuszcza tej możliwości. Inni chętnie wprowadzają ją w życie, ponieważ cieszy to graczy, a Badacze i tak prędzej czy później zwariują, bez względu na aktualne Punkty Poczytalności (nie mogą one wzrosnąć powyżej 99 – *Mity Cthulhu*, ale mogą przekroczyć współczynnik P). Oto sposoby na podniesienie bieżącej liczby Punktów Poczytalności.

Nagroda Strażnika: Na zakończenie uwieńczonej sukcesem przygody, Strażnicy zazwyczaj pozwalają graczom wykonać rzuty, dzięki którym aktualna Poczytalność ich Badaczy będzie mogła wzrosnąć. Strażnik określa wspólną górną granicę wyniku (zależnie od zagrożeń, jakim drużyna musiała stawić czoło), a później każdy gracz wykonuje test dla swojego Badacza. Jeżeli jednak Badacze byli tchórzliwi, brutalni czy morderczy, nie zasługują na żadne nagrody. Strażnik może również nagradzać takim rzutem szczególnie dobre odgrywanie postaci, powinien to jednak robić oszczędnie i raczej na osobności, jeśli nie dotyczy to wszystkich graczy.

Zwiększenie Mocy: W rozdziale o magii podane są sposoby na podniesienie Mocy Badacza. Rzadko się to zdarza, ale jeżeli już MOC Badacza wzrośnie, to samo dzieje się z jego współczynnikiem P, który zawsze równy jest Mocy x 5. Pamiętaj, żeby sprawdzić, czy dany wzrost jest dopuszczalny przy wyznaczonej maksymalnej liczbie PP.

Zwiększenie umiejętności do 90%: Jeżeli Badacz uzyska poziom 90% w jakiejś umiejętności, jest w niej mistrzem. Dodaj 2k6 punktów do aktualnej Poczytalności, aby odzwierciedlić dyscyplinę i poczucie własnej wartości osiągnięte dzięki temu. Ze wszystkich umiejętności tylko w *Mitach Cthulhu* nie można osiągnąć mistrzostwa.

Zwyciężenie nienaturalnych istot: Zwierzęta i ludzcy przeciwnicy mogą przerażać, ale zazwyczaj nie budzą grozy. Pokonanie niedźwiedzia w zapasach nie zaowocuje wzrostem Poczytalności. Tymczasem złapanie istoty z głębin może. Gdy Badacz pokonuje, przepędza lub zarzyna coś nienaturalnego i obcego, jak upiór, czy byakhee, jego pewność siebie w naturalny sposób wzrasta. W grze oddane jest to wzrostem Punktów Poczytalności.

Zwycięstwo nie musi być jednoznaczne. Jakie były zamierzenia potwora? Czy Badacze je odkryli? Czy świadomie działali tak, aby je pokrzyżować? Nagroda nie powinna nigdy przekraczać liczby Punktów Poczytalności, jaką można by stracić podczas spotkania z taką istotą. Jeśli pokonano kilka takich samych istot jednocześnie, nagrodą powinna być maksymalna wartość straty PP. Np. za pokonanie jednego shantaka nagrodą może być rzut 1k6, przy pokonaniu ich większej liczby nagroda automatycznie osiąga pułap sześciu punktów.

Psychoterapia: Terapeuta musi posiadać umiejętność *psychoanalizy*. Intensywne leczenie może przywrócić Punkty Poczytalności pacjentowi. Aktualna wysokość Punktów Poczytalności może zostać przywrócona do niższej z dwóch wartości: równowartości Mocy x 5 lub górnej granicy Punktów Poczytalności.

Raz na miesiąc czasu gry wykonaj rzut 1k100 testujący umiejętność *psychoanalizy* lekarza, aby sprawdzić postępy w terapii. Jeśli test się powiedzie, pacjent odzyskuje 1k3 PP, jeśli będzie nieudany – nie zyskuje nic. Jeśli rzut wyniesie 96-00, pacjent traci 1k6 Punktów Poczytalności i leczenie kończy się: zdarzył się jakiś poważny wypadek i więź lekarza z pacjentem została zerwana.

W grze *psychoanaliza* nie przyspiesza wyjścia z obłędu, ale może wzmocnić Badacza przez podniesienie Punktów Poczytalności, dając mu większy zapas na nadchodzące wydarzenia. „Leczenie" jest niezależne od Punktów Poczytalności. Użycie *psychoanalizy* również wygląda inaczej w świecie gry niż w świecie rzeczywistym. W rzeczywistości *psychoanaliza* nie zadziała przeciwko objawom schizofrenii, psychozy, czy depresji maniakalnej.

Psychoanaliza w grze jest czymś w rodzaju umysłowej *pierwszej pomocy*. W rzeczywistości postęp w leczeniu jest powolny i niepewny. Niezależnie od okoliczności, stały obłęd jest nieodwracalny – umysł Badacza osiąga stan, w którym nie może spójnie działać.

Leki psychotropowe: Chociaż już w latach 1890. i 1920. przepisywano leki na choroby umysłowe – czasami nawet z obiecującymi skutkami – dopiero współcześnie są one szeroko stosowane w leczeniu urazów emocjonalnych. Tak długo, jak Badacza stać na lek i jest w stanie go przyjmować, gracz może uniknąć konieczności odgrywania objawów wywołanych schorzeniem. Jeśli lek jest niedostępny, gracz powinien zacząć odgrywać skutki pozbawienia lekarstwa. Przyjmowanie leków nie czyni Badacza odpornym na dalsze straty Poczytalności.

Konieczność stosowania leków może wyniknąć przy rozmaitych objawach; ich przedawkowanie wywołuje silne skutki uboczne, o których decyduje Strażnik. Za każdy miesiąc skuteczne terapii lekami, dodaj Badaczowi 1k3 aktualnych Punktów Poczytalności. Strażnicy nie powinni łączyć leków z psychoterapią w 1890. i 1920. latach, ponieważ środki te miały wówczas wiele skutków ubocznych i często uzależniały od siebie pacjenta.

Gdy postać wydobrzeje, może czuć pokusę odstawienia leku i odnosić wrażenie całkowitego powrotu do zdrowia. Może nawet zaprzeczać, że choroba kiedykolwiek miała miejsce. W przypadku odstawienia leków, szaleństwo powraca.

Obłąkańcze wejrzenie: zasada opcjonalna

Strażnik może dopuścić do sytuacji, w której świeżo obłąkany Badacz dozna olśnienia związanego z zaistniałymi okolicznościami lub napotkaną istotą. Konieczny jest wówczas rzut k100 wyższy od INTx5 Badacza. Ta zasada powinna być stosowana z umiarem.

Obłęd

W realiach gry obłęd spowodowany jest wstrząsającymi doświadczeniami i świadomością Mitów Cthulhu. Trwanie utraty zmysłów zależy od liczby i proporcjonalnej straty Punktów Poczytalności. Skutkiem może być jeden z trzech stanów: czasowa niepoczytalność, nieokreślona niepoczytalność i trwały obłęd.

Czasowa niepoczytalność

Jeżeli Badacz utracił 5 lub więcej Punktów Poczytalności w wyniku jednego rzutu, oznacza to, że doznał wystarczającego szoku, aby Strażnik sprawdził jego Poczytalność. Strażnik zwraca się wówczas o test *pomysłowości*. Jeśli jest on nieudany, Badacz wyparł wspomnienie ze świadomości – sztuczka, której umysł używa by się bronić. Przewrotnie – jeżeli test się powiódł, Badacz w pełni uświadamia sobie znaczenie tego, co zobaczył, lub czego doświadczył i popada w czasowy obłęd. Efekty czasowego obłędu pojawiają się natychmiast. Czas trwania utraty kontroli sprawdź w tabeli obok.

W przypadku czasowej niepoczytalności, Strażnik i gracz powinni wspólnie wybrać najbardziej odpowiednią formę bądź zgodzić się na objawy wylosowane z tabeli. Większość objawów mówi sama za siebie. Strażnik może również dostosować czas utraty zmysłów do charakterystyki i ostatnich przeżyć Badacza.

Gdy czasowy obłęd minie, może pozostać po nim ślad w postaci łagodnej fobii, chociaż bardziej prawdopodobne są stany lękowe i zaburzenia pourazowe.

Trwała niepoczytalność

Jeżeli Badacz stracił jedną piątą (zaokrąglenie w górę) lub więcej Punktów Poczytalności w ciągu jednej godziny czasu gry, popada w obłęd na czas nieokreślony. Trwała niepoczytalność może wyłączyć Badacza z rozgrywek na dłuższy czas – przeciętnie na 1k6 miesięcy czasu gry.

Gdy postać cierpi w wyniku urazu, losowy rzut w tabeli obłąkania przedstawia w uproszczeniu konsekwencje szoku. Jeżeli nie da się ściśle zdiagnozować schorzenia, Strażnik może przełożyć rozstrzygnięcie tej sprawy na koniec sesji, albo na początek następnego spotkania. W tym czasie gra może być kontynuowana. Przez pewien czas Badacz będzie czuł niepokój, silne wrażenie zbliżania się czegoś złego. Ponieważ objawy niepoczytalności tego rodzaju nie pojawiają się znikąd, gracz ma dobry powód do wybrania określonego rodzaju schorzenia.

Objawy części schorzeń umysłowych są ciągłe: amnezja, depresja, obsesyjne zachowania. Inne są przejściowe lub ujawniają się w określonych okolicznościach (wielokrotna osobowość, kłopoty z tożsamością, trudności z przystosowaniem, zachowania kompulsywne, itp.). Oba rodzaje objawów dają dobrą okazję do odgrywania ciekawych postaci.

W pewnych okolicznościach, w jakich znajdą się Badacze, najodpowiedniejsze mogą się okazać stany lękowe.

Na przykład, po przeżyciu śmiertelnego zagrożenia, dana osoba może stale przeżywać je na nowo: w snach, wizjach, nagłych przebłyskach, czy przypadkowych skojarzeniach. Mogą nastąpić zaburzenia świadomości:

1) zobojętnienie, oderwanie, brak reakcji emocjonalnych,
2) zmniejszona czujność, oszołomienie,
3) dystans do rzeczywistości lub dwoistość uczuć,
4) wrażenie własnego odrealnienia,
5) amnezja.

Stały obłęd

Badacze, których aktualne Punkty Poczytalności osiągnęły wartość 0, popadają w stały obłęd. „Stały" może oznaczać co najmniej rok, jeśli nie całe życie. W rzeczywistości, pacjenci pozostają w szpitalach psychiatrycznych średnio przez cztery lata i kilka miesięcy. W grze zależy to od postanowienia Strażnika.

Efekty czasowej niepoczytalności

Krótka czasowa niepoczytalność

(1k10 + 4 RUNDY WALKI)

Rzuć 1k10

wynik	*efekt*
1	omdlenie lub wrzask
2	paniczna ucieczka
3	napad histerii, wybuch emocjonalny (śmiech, płacz, itp.)
4	bełkot, nieskładna mowa lub słowotok
5	atak fobii unieruchamiający Badacza w miejscu
6	mordercza lub samobójcza mania
7	halucynacje lub majaki
8	echopraksja lub echolalia (Badacz robi/mówi to samo, co inni wokół niego)
9	dziwny lub nienaturalny głód (Badacz je np. kurz, śluz, staje się kanibalem)
10	odrętwienie (przyjęcie pozycji płodowej, zapomnienie o otoczeniu) lub katatonia (obojętne znieruchomienie w miejscu, Badacz może być prowadzony lub zmuszony do prostych czynności, ale niczego nie zrobi samodzielnie)

Dłuższa czasowa niepoczytalność

(1k10 x 10 GODZIN CZASU GRY)

Rzuć 1k10

wynik	*efekt*
1	amnezja (w pierwszej kolejności zapomina się imiona bliskich osób, pozostają umiejętności fizyczne i językowe, ale traci się sprawność intelektualną) lub odrętwienie/katatonia (patrz powyżej)
2	poważna fobia (można uciekać, ale przyczyna lęku jest wszędzie obecna)
3	halucynacje
4	dziwne pragnienia seksualne (ekshibicjonizm, nimfomania lub lubieżność, teratofilia – pociąg do potworności)
5	fetyszyzm (Badacz chwyta się jakiegoś przedmiotu, rodzaju przedmiotu lub osoby, jako gwarancji bezpieczeństwa)
6	tiki nerwowe, drgawki, niemożność porozumiewania się mową lub na piśmie
7	ślepota, głuchota lub paraliż kończyn na tle nerwowym
8	krótkie napady psychozy (niestosowne lub zboczone zachowania, przywidzenia, halucynacje)
9	czasowa paranoja
10	nerwica natręctw (nieustanne mycie rąk, modlitwy, chodzenie według określonego rytmu, omijanie pękniętych płyt chodnikowych)

Nigdzie z wyjątkiem diagnoz biegłego psychiatry, potwierdzonych przez sędziego, nie istnieje różnica między trwałą, a stałą niepoczytalnością. W prawdziwym świecie każda choroba psychiczna jest nieokreślona, ponieważ nikt nie może przewidzieć przyszłości z taką dokładnością, jaką dysponuje Strażnik Tajemnic w *Zewie Cthulhu*.

Większość schorzeń, szczególnie wrodzonych nie rokuje wielkich nadziei na uleczenie. Lovecraft kończy wiele opowiadań wizją nieodwracalnego szaleństwa narratora. Każdy Strażnik musi wypracować w grze własny sposób rozwiązywania kwestii obłędu.

Pacjent może opuścić szpital psychiatryczny. Wychudzona, nienaturalnie blada postać, prawie nierozpoznawalna po przeżytych koszmarach, powędruje nieśmiało ulicami Arkham lub innego miasta, rzucając naokoło czujne spojrzenia i usiłując wtopić się w otaczający mrok. Żaden gracz jednak, nie powinien jednak uznać takiej możliwości jako zagwarantowanego prawa.

Odgrywanie Obłędu

W zasadach *Zewu Cthulhu* Mity przedstawione są w taki sposób, że zagrożenie obłędem nie podlega dyskusji. Niewielu ludzi o zdrowym rozsądku dobrowolnie wybiera badanie Mitów, ponieważ są one na wskroś plugawe i ohydne. Połączenie Punktów Poczytalności i znajomości Mitów Cthulhu odzwierciedla ich degenerujący wpływ na człowieka, a zasady dotyczące Poczytalności jednoznacznie ukazują naszą kruchość. Wszystkie przekonania Badaczy stają się fałszywe i złudne, podczas gdy szaleństwo staje się jedyną drogą poznania prawdy. Humor i śmiech w grze stają się istotną

Badacz popada w obłęd: przykład

Uzbrojony w strzelbę, Harvey Walters wkracza na teren zamku Criegs. Odkrywa tam zmasakrowane ciało swojego pomocnika Kurta, wiszące na haku. Potworny widok napełnia Harveya zgrozą. Strażnik uznaje, że może to mieć wpływ na jego Poczytalność. Współczynnik P Harveya wynosi 45, a jego aktualne Punkty Poczytalności – 36. Gracz wyrzuca 38 na k100 – o dwa punkty za dużo, aby odnieść sukces.

Strażnik nakazuje wykonać test pomysłowości. *Wynik – 72 na k100. Inteligencja Harveya zdradza go. Doskonale zdaje sobie sprawę ze znaczenia widoku – kołyszą się przed nim zmasakrowane zwłoki Kurta.*

Gracz Harveya obniża jego Poczytalność do 30. Strażnik potwierdza, że ta utrata ma coś wspólnego z Mitami Cthulhu – kultyści nakreślili na pobliskiej ścianie swój symbol runiczny. Tak oto umiejętność Mity Cthulhu *Harveya rośnie o 1 (do 9 punktów) i obniża się jego maksymalna Poczytalność (do 90 punktów).*

Harvey traci panowanie nad sobą. Strażnik decyduje, że postać mdleje na trzy rundy, po czym budzi się z silnym uczuciem klaustrofobii. Gracz Harveya deklaruje, że Badacz po ocknięciu wychodzi na chwilę na zewnątrz, aby się uspokoić i odetchnąć świeżym powietrzem.

Nie dane jest mu jednak odpocząć – docierają do niego dzikie wrzaski. Harvey spogląda w górę i z przerażeniem dostrzega stado okropnych, skrzydlatych stworzeń! (Strażnik opisuje je jako „gigantyczne, cuchnące, skrzeczące stworzenia, wydzielające odpychający odór; mają skrzydła i lśniące szpony") Strażnik wie, że są to byakhee, ale Harvey nie ma o tym bladego pojęcia. Wciąż z uczuciem klaustrofobii, Harvey zaciska zęby i kuli się w płytkiej wnęce wejścia, usiłując się ukryć. Drzwi są zamknięte od środka, nie ma zatem rzeczywistej szansy ucieczki.

Odrażające byakhee unoszą się w powietrzu nie wyżej niż siedem metrów od Harveya. Konieczny jest następny test Poczytalności – wymaga tego spotkanie owych istot. tym razem znów kończy się on porażką – 54. Utrata Poczytalności przy spotkaniu z byakhee wynosi 1/1k6, ponieważ jednak Harvey spotkał więcej niż jedno takie stworzenie, traci maksymalną liczbę PP – 6.

Gdy Harvey rozpoczynał grę, miał 36 Punktów Poczytalności. Teraz, w krótkim odstępie czasu stracił aż 12 z nich. Ponieważ jest to ponad jedna piąta jego PP, utracona w krótkim odstępie czasu, Harvey popada w trwałe szaleństwo. Strażnik powinien teraz wybrać rodzaj obłędu, odpowiedni do okoliczności, które spowodowały rozstrój nerwowy Badacza.

Strażnik wstrzymuje na chwilę akcję i przedstawia graczowi sytuację. Gracz sugeruje, że atak byakhee spotęgował klaustrofobię Harveya. Strażnik (który myślał raczej o zoofobii, jako dobrym rozwiązaniu) szybko na to przystaje: poważna klaustrofobia jest jak najbardziej na miejscu. Gracz zmienia Poczytalność Harveya na 24 i dodaje kolejny punkt do jego Mitów Cthulhu *(maksymalne Punkty Poczytalności wynoszą teraz 89). Gra zostaje wznowiona.*

Gracz oznajmia, że Harvey widzi w stadzie latających stworzeń zapadającą się kopułę złożoną z ciał, która lada chwila uwięzi go pod sobą na zawsze. Harvey wpada w panikę. Byakhee nie atakują, ale oszalały Badacz wypala w stado z obu luf swojej strzelby. Panika uniemożliwia mu wycelowanie, dlatego Strażnik oznajmia, że oba strzały chybiły. Huk płoszy je jednak – byakhee wznoszą się znad zabudowań i znikają w oddali.

Harvey wykorzystuje chwilę, aby wyważyć drzwi i po rozpaczliwych poszukiwaniach odnajduje schody wiodące do pobliskiej doliny. Następnego dnia zostaje odnaleziony przy drodze, trzęsący się ze strachu i zimna.

przeciwwagą. Pozytywne uczucia zapewniają harmonię i zgodę w najmroczniejszych chwilach rozgrywki.

Na krawędzi

Nawet jeśli Badaczowi pozostał zaledwie jeden Punkt Poczytalności, gracz sprawuje nad nim pełną kontrolę. Sposób, w jaki gracz zdecyduje się wcielić w postać na skraju szaleństwa stanowi esencję gry. Słabnięcie Badacza powinno być widoczne. Pamiętać należy, że odgrywanie zbliżającego się obłędu wymaga głębszejej interpretacji aktorskiej, a nie ograniczenia kontroli gracza nad postacią.

Badacz „na krawędzi" powinien mówić o swoim stanie umysłowym, aby inni zrozumieli sytuację i zareagowali z troską i życzliwością. Dobre odgrywanie nie polega na mruczeniu pod nosem „Poczytalność mojego Badacza jest niska". Takie oświadczenie nic nie mówi i nic z niego nie wynika. Tymczasem gracz, który żywo opisze niepokój i trwogę Badacza, a także ukaże ich wpływ na grę, zasługuje na oklaski.

Kryteria zagrożenia

Jeśli postać stwarza zagrożenie dla siebie lub otoczenia i najwyraźniej nie potrafi o siebie zadbać, lekarz zobowiązany jest wydać zaświadczenie o konieczności obserwacji, a nawet przymusowego leczenia psychiatrycznego. Z takim dokumentem, zwięzłym, albo ogólnikowym, władze mogą zatrzymać Badacza na obserwację albo aby przeprowadzić kurację. Rzadko trwa to krócej niż 60 dni czasu gry, a często dochodzi do 180 dni. Taki los może spotkać Badacza, który bez wyraźnych motywów napadł lub usiłował kogoś zamordować, ewentualnie sprytnie udaje chorobę umysłową aby uniknąć poważnych oskarżeń o przestępstwa. Lekarz może także stwierdzić niezdolność osoby do dysponowania własnym majątkiem, kierowania samochodem, decydowania o wyborze sposobu leczenia, itp.

WEJŚCIE DOKTORA SHINY'EGO: PRZYKŁAD

Aresztowany przy próbie kradzieży dynamitu z terenu budowy, Harvey Walters bełkoce ciągle o ratowaniu świata przed Kultem Cthulhu i mocami Mitów – szczególnie przed złym czarnoksiężnikiem Carlem Stanfordem. Sąd decyduje o skierowaniu Harveya do miejscowego psychiatry. Dr. Shiny przeprowadza rozmowę z Harveyem, po której decyduje uczynić z niego przymusowego pacjenta. 1) Harvey stwarza zagrożenie dla otoczenia (Carl Stanford); 2) Harvey stwarza zagrożenie dla siebie (kradzież dynamitu); 3) Harvey ma zaburzenia świadomości, związane z kultystami i Kultem Cthulhu. Podczas rozmowy dr Shiny dowiaduje się, że niedawno Harvey uczestniczył w pięciu pościgach i wypadkach samochodowych, w tym w jednym napadzie z bronią. Na koniec Harvey oświadcza, że był zmuszony przejechać jednego ze złych kultystów. Taaa... Harvey już nie usiądzie za kierownicę. Dr Shiny stwierdza jednak, że Harvey może dysponować swoim majątkiem i jest świadomy wszelkich spraw z tym związanych.

Kilka nocy później, Harvey ucieka ze szpitala i kieruje się w stronę Arkham. Oczywiście dr Shiny chce ochronić wszystkich zamieszanych w tę sprawę i powiadamia policję. Dzwoni także do Carla Stanforda, powiadamiając go o ucieczce. „Tak, panie Stanford, Harvey może być niebezpieczny..".

Jeśli Badacz ma 10 lub mniej Punktów Poczytalności, zdaje sobie sprawę, że sytuacja jest poważna. W prawdziwym życiu tacy ludzie prawdopodobnie wycofaliby się z akcji i przeczekali najgorsze w sanatorium. Podobnie powinni postąpić Badacze.

Jakość szaleństwa

Obłęd przedstawia moc Mitów ukazując Badacza przyswajającego sobie zachowania nie przynoszące szczególnych korzyści, za to wyraziste i ciekawe w odgrywaniu. Nawet niepoczytalny Badacz nie musi być koniecznie trzymany w sanatorium, jeśli można wynegocjować ze Strażnikiem inne wyjście. Wybór może być poważny lub dziwaczny i pokręcony, czy nawet groteskowy, nie powinien jednak burzyć nastroju gry.

Drobnym przykładem okazywania obłędu może być obsesyjna potrzeba Badacza ciągłego noszenia dwóch kapeluszy. Badacz udowadnia, że gdyby przestał choć na chwilę, to podczas kłaniania się jakiejś damie niebo mogłoby spaść mu na głowę. Ponieważ dziwactwo jest widoczne, postacie odgrywane przez Strażnika mogą swobodnie je komentować i krytykować. Być może z kolei inni Badacze, w obronie przyjaciela również zaczną nosić dwa kapelusze. Oczywiście, nie wpuszczeni do żadnej restauracji, ponieważ ich zachowanie zostanie uznane za niewłaściwe. Człowiek z dwoma kapeluszami nie opuścił gry – to gra niejako rozszerzyła się, aby go przyjąć.

Gracz może próbować odegrać zbyt wiele z obłąkania swojego Badacza. Strażnik musi stanowczo przerwać takie próby, jeśli przeszkadzają one w rozgrywce. W przeciwnym razie byłoby to niewłaściwe w stosunku do innych graczy.

Taka interpretacja zasad oferuje bardziej realistyczne podejście do odgrywania szaleństwa. Są tu pożyteczne informacje, od których można zacząć – nie powinny jednak wpływać na pełen obraz gry. Nie traćcie czasu na odgrywanie specyficznego rodzaju schorzenia: niech Badacz stawia mu czoło stopniowo.

Leczenie szaleństwa

CZASOWA niepoczytalność przechodzi na tyle szybko, że systematyczne leczenie mija się z celem. Z drugiej strony leczenie stałego obłędu w zasadzie również nie powinno mieć znaczenia, skoro z definicji pacjent nigdy nie dojdzie do siebie, bez względu na jakość opieki medycznej. Czasowa utrata kontroli wskazuje wcześnie, że osobę trzeba chronić przed sytuacjami mogącymi wywołać uraz emocjonalny. Podobnie, permanentne szaleństwo jest w zasadzie poza leczeniem, jako że jego granice i czas trwania określa Strażnik Tajemnic. Jedynie nieokreślona niepoczytalność może stwarzać możliwość faktycznego leczenia.

Po 1k6 miesiącach czasu gry, postać, która wyszła z obłędu jest w stanie znaleźć w sobie wystarczająco dużo sił, aby ponownie stawić czoło światu. Trzy drogi mogą prowadzić do tego punktu. Przy wyborze jednej z nich, Strażnik i gracz powinni brać pod uwagę zasoby, rodzinę i przyjaciół Badacza oraz jego wcześniejsze postępowanie.

Obłęd i leczenie

Leki i terapie w latach 1920. i 30.

Leki

Paraldehyd: cykliczny eter, wprowadzony w 1882 roku. Działanie hipnotyczne. Skuteczny w leczeniu objawów wychodzenia z alkoholizmu, stanów lękowych i bezsenności. Wchłaniany przez płuca, ma ostry smak i silny zapach.

Barbiturany: wprowadzone w 1903 roku jako środki uspokajające. Leki psychotropowe stosowane powszechnie do 1960 roku, gdy zaczęto stosować benzodiazypiny. Barbiturany można łatwo przedawkować. Używane w stanach lękowych i bezsenności. Przedawkowania mogą być fatalne w skutkach. Do objawów zatrucia należą: zmieszanie, senność, nieskoordynowane ruchy (ataksja), oczopląs, drażliwość.

Rezerpina: historycznie, pierwszy lek antypsychotyczny. Jest składnikiem krzewu rauwolfii, spotykanego w Indiach, Afryce i Ameryce Północnej i wykorzystywanego przez stulecia w medycynie ludowej. Używana w latach 20., ale opisy jej skuteczności w leczeniu manii i nadciśnienia pochodzą z 1931 roku.

Terapie:

Akupunktura: starożytna chińska terapia polegająca na pobudzaniu określonych punktów na ciele przez wkłuwanie igieł. Stymulacja tych punktów, przypisanych do poszczególnych organów, łagodzi pewne objawy. Chińscy lekarze przysięgają, że leczenie akupunkturą jest skuteczne w szerokiej gamie schorzeń. Również współcześni psychiatrzy twierdzą, że może ona przynosić efekty w leczeniu depresji i uzależnień (np. od nikotyny, kofeiny, kokainy czy heroiny).

Terapia insulinowa: wprowadzona w 1933 roku. Uważano, że u schizofreników po przebudzeniu ze śpiączki, po podaniu insuliny, zmniejszają się objawy choroby. Insuliny używano do wywołania śpiączki trwającej 15-60 minut. Istniało duże ryzyko śmierci lub uszkodzenia zmysłów. Tę metodę porzucono w latach 50. na rzecz leków antypsychotycznych.

Terapia dwutlenkiem węgla: wprowadzona w 1929 r. Pacjenci wdychali dwutlenek węgla, co skutkowało słownym wyładowaniem emocji i pobudzoną gestykulacją po zdjęciu maski. Tej terapii używano w przypadkach nerwicy. Zawsze jednak była uznawana za niepewną i szybko z niej zrezygnowano.

Leczenie snem: metoda polegająca na podaniu pacjentowi zestawu leków wywołujących sen trwający dwadzieścia godzin na dobę, w poważniejszych przypadkach nawet trzy tygodnie. Klaesi wprowadził ją w 1922 roku. Do wywołania głębokiej narkozy używał barbituranów. Ta terapia nie jest już stosowana.

Hipnoza: zapoczątkowana przez Mesmera (1734-1815) – stąd nazwa mesmeryzm. Termin „hipnoza" wprowadził Baird ok. 1840 roku. Pod koniec XIX wieku, zajmował się nią francuski neurolog Jean-Martin Charcot. Zygmunt Freud, który prowadził badania z Charcotem, używał hipnozy, aby pomóc pacjentom w przywołaniu wypartych przez umysł wspomnień. Zaobserwował, że pacjenci w hipnozie ponownie przeżywają wstrząsające doznania (abreakcja). Później Freud zastąpił hipnozę techniką swobodnych skojarzeń.

Terapie biologiczne, 1845-1934

1845: Objawy zatrucia haszyszem przyjęte jako model zachowania nienormalnego.

1869: Wodzian chloralu wprowadzony jako środek leczący melancholię i maniactwo.

1875: Wprowadzenie kokainy w leczeniu psychiatrycznym (Freud). Przestano jej używać, gdy udowodniono uzależniające właściwości.

1882: Wprowadzenie paraldehydu.

1892: Badania nad wpływem morfiny, alkoholu, eteru i paraldehydu na osoby normalne (Kraepelin).

1903: Wprowadzenie barbituranów.

1917: Psychoza wywołana syfilisem leczona terapią przeciw gorączce malarycznej (Wagner-Jauregg).

1922: Śpiączka wywołana barbituranami (Klaesi).

1927: Leczenie schizofrenii szokiem insulinowym (Sakel).

1931: Rezerpina wprowadzona w leczeniu schizofrenii (Sen i Bose).

1934: Konwulsje wywołane pentylenetetrazolem (Meduna).

Współczesne leki i terapie

Leki:

Antypsychotyki: rozmaite leki stosowane w leczeniu schizofrenii i innych rodzajów psychozy. Do tych leków zaliczają się: chlorpromazyna, tiorydazyna, haloperidal i nowsze lub wyspecjalizowane leki: risperidon i clozapina. Te leki są również nazywane neuroleptykami i mogą mieć skutki uboczne w postaci zaburzeń ruchu i niepokojów. Aby zaczęły działać potrzeba kilku tygodni, ale efekty uboczne pojawiają się od początku i zależą od dawkowania. Przerwanie przyjmowania powoduje powrót pacjenta do stanów psychotycznych.

Leki antydepresyjne: stosowane w przypadkach poważnych depresji, np. elavil, parnate, prozac i ich pochodne. Rozpoczęcie kuracji trwa miesiąc do sześciu tygodni. Jeśli terapia zostanie przerwana przed zakończeniem (pół roku do roku), symptomy powracają.

Stabilizatory nastroju: używane w schorzeniach dwubiegunowych, szczególnie w fazie maniakalnej. Te leki chronią osobę przed zbyt gwałtownymi huśtawkami nastroju. Klasycznym lekiem tej grupy jest lit, za którym idą leki przeciw konwulsjom: karbamazapina, gaba-pentyna. Lit może być silnie trujący, gdy zostanie przedawkowany (lub pacjent ulegnie odwodnieniu) – może wywołać drgawki i śpiączkę.

Leki uspokajające: początkowo barbiturany, np. secobarbital, jednak były one silnie uzależniające. Zostały porzucone na rzecz np. valium, które również silnie uzależnia, ale w mniejszym stopniu i z małą ilością skutków ubocznych. Te leki często sprzedawane są jako narkotyki na ulicach, pod wieloma nazwami (np. „Czerwone Diabły" to uliczne określenie secobarbitalu).

Inne: leczące zaburzenia ruchu, beta-blokery, antycholinergiki; Aracept na demencję; stabilizatory nastroju i leki antydepresyjne przy zaburzeniach odżywiania; metadon przy uzależnieniach, itd.

Terapie:

Elektrowstrząsy: wywoływanie konwulsji stosowano w leczeniu od XVI wieku. Terapię elektowstrząsową wprowadzono w 1934 roku. Początkowo, aby wywołać drgawki, pacjentom wstrzykiwano kamforę, od 1938 r. zaczęto używać elektryczności.

Prąd przebiega przez głowę pacjenta umieszczoną między elektrodami. Doprowadzało to do utraty przytomności i drgawek. Chociaż terapia przynosiła efekty, konwulsje potrafiły być tak silne, że pacjentom łamały się kości! Wraz z wynalezieniem środków znieczulających i paraliżujących można uniknąć tego problemu. Rocznie, w USA, w leczeniu poważnych depresji, maniactwa i innych schorzeń, poddaje się elektowstrząsom 50 000 do 100 000 pacjentów. Głównym skutkiem ubocznym są zaniki pamięci, często związane z dniami, gdy pacjentów poddawano kuracji.

Leczenie światłem (fototerapia): stosowana w leczeniu zaburzeń nastroju wywołanych zmianami pór roku. Jasne, sztuczne światło pada na pacjenta bez przerwy, jak długo trwają objawy. Reakcja organizmu następuje po kilku dniach. Jedynymi efektami ubocznymi są sporadyczne bóle głowy, zaburzenia wzroku, nerwowość.

Psychochirurgia: operacyjne zmiany w mózgu: lobotomia i cingulotomia. Te radykalne metody szeroko stosowano w latach 1940. i 50. Później zarzucono je na rzecz leków antypsychotycznych. Obecnie stosuje się je tylko wtedy, gdy wszystko inne zawiedzie.

Terapie biologiczne od 1936 r. do chwili obecnej

1936: Lobotomia (Moniz).

1938: Elektowstrząsy (Cerletti i Bini).

1940: Fenytoina wprowadzona jako lek przeciw padaczce (Putnam).

1943: Synteza LSD (Hofmann).

1949: Użycie litu jako stabilizatora nastroju.

1952: Chlorpromazyna użyta jako antypsychotyk.

1955: Trycyklidy wprowadzone jako środki antydepresyjne.

1960: Wprowadzenie chlordiazepoksydu (środki uspokajające, benzodiazypiny).

1960-obecnie: Wprowadzenie nowych leków antydepresyjnych, antypsychotycznych i przeciwnerwicowych, leczenie światłem i wiele innych metod leczenia.

Obecnie: Nieustannie nowe leki przechodzą przez proces badań i testów laboratoryjnych. Kryje się za tym cały ogromny przemysł i wielkie pieniądze.

Współcześnie znane schorzenia umysłowe

Aby poznać więcej szczegółów na ten temat spójrz na podane strony w rozdziale „Choroby umysłowe" w części przeznaczonej dla Strażnika. Ten spis jest niepełny – nie uwzględnia m.in. chorób wieku dziecięcego.

Wiele terminów psychiatrycznych powstało współcześnie i brak im obrazowości i wyrazistości języka wcześniejszych epok. W latach 30-tych i wcześniej wiele schorzeń opisywano dokładnie na podstawie zachowań jednostki, ale rejestrowano zwyczajnie jako „nerwicę" lub „psychozę", nie rozróżniając większej liczby rodzajów chorób.

1) Schizofrenia i psychozy
   - Schizofrenia
   - Zaburzenia psychotyczne
   - Zbiorowe zaburzenia świadomości

2) Zaburzenia nastroju
   - Depresja
   - Mania
   - Zaburzenia dwubiegunowe (depresja maniakalna)

3) Uzależnienia

4) Nerwice
   - Typowa nerwica
   - Agorafobia
   - Obsesja
   - Szok pourazowy
   - Fobia lub mania

5) Zaburzenia psychosomatyczne
   - Zaburzenia somatyczne
   - Zaburzenia fizyczne na tle psychicznym
   - Hipochondria

6) Amnezja i zaburzenia tożsamości

7) Zboczenia seksualne

8) Zaburzenia odżywiania

9) Zaburzenia snu

10) Zaburzenia kontroli odruchów
   - Kleptomania
   - Piromania
   - Nałogowy hazard

11) Zaburzenia osobowości

12) Inne schorzenia

Prywatna opieka

Najlepszą opiekę można zapewnić pacjentowi w domu lub w jakimś przyjaznym miejscu, gdzie będzie troskliwie doglądany, z dala od innych chorych. Jeśli możliwa jest *psychoanaliza* lub dostępne są leki psychotropowe, wykonaj rzut k100 za każdy miesiąc, gdy jedno z nich jest wykorzystywane. Wynik 01-95 to sukces: dodaj 1k3 Punkty Poczytalności za *psychoanalizę* lub stosowane leki (nie za obie te rzeczy). Przy wyniku 96-00 analiza nie udaje się albo pacjent odmawia przyjmowania leków. Postać traci 1k6 Punktów Poczytalności i przez następny miesiąc nie ma żadnych postępów w leczeniu.

Szpitale, azyle, przytułki

Drugim w kolejności sposobem zapewnienia opieki jest oddanie pacjenta do szpitala dla umysłowo chorych. Przewagą szpitali nad opieką domową jest to, że są one tanie, a w niektórych stanach nawet darmowe. Jednak w różnych epokach jakość opieki w szpitalach była nierówna, a niektóre z nich mogły być nawet szkodliwe. Część z nich była miejscem zaawansowanej terapii i eksperymentów, inne pełniły funkcję prymitywnych więzień. Obecnie, w USA, większość instytucji tego rodzaju jest pełna albo przyjmuje tylko umysłowo chorych przestępców. W każdej epoce, staranna i wyczerpująca opieka ze strony obcych należy do rzadkości.

Nadzorowane ćwiczenia sprawnościowe, leczenie środkami psychotropowymi i hydroterapia są obecnie stosowane równie często jak elektrowstrząsy. Psychoanaliza jest jeszcze niedostępna. Czasami szpitale stwarzają wrażenie braku troski o pacjenta. Podważa to użyteczność przyjmowanych leków i pozostawia pacjenta z uczuciem gniewu i straty. Oprócz tego podważa jego zaufanie tak, że po opuszczeniu szpitala nie zwróci się do niego o pomoc. Wykonaj rzut k100. Wynik 01-95 oznacza sukces: + 1k3 Punktów Poczytalności za przyjmowane leki. Wynik 96-00 oznacza, że postać odmawia przyjmowania leków, traci 1k6 Punktów Poczytalności i postęp w leczeniu nie jest możliwy przez następny miesiąc czasu gry.

Włóczęgostwo i bezdomność

Badacz może stać się wędrującym delirykiem, walczącym o przetrwanie. Włóczęga nie zyskuje Punktów Poczytalności, chyba że dołączy do grupy bezdomnych i znajdzie wśród nich przynajmniej jednego przyjaciela. Aby znaleźć przyjaciela, należy co miesiąc wykonać rzut k100 równy lub niższy aktualnej Poczytalności + MOC. Z pomocą przyjaciela Badacz może odzyskać 1 Punkt Poczytalności miesięcznie.

Co miesiąc konieczny jest rzut k100 sprawdzający, czy Badacz przetrwał. Wynik 01-95 oznacza sukces. Przy wyniku 96-00 postać ginie w wyniku choroby, zamarznięcia lub zostaje zamordowana.

Współczesna terminologia psychiatryczna

Anoreksja – brak lub zmniejszenie apetytu.

Delirium – odwracalny syndrom zdziczenia, niepokoju, zmieszania i dezorientacji, związany ze strachem i halucynacjami; wszystko spowodowane niedopełnieniem jakiegoś warunku medycznego.

Demencja – utrata zdolność poznawczych, której pierwszym objawem jest najczęściej utrata pamięci.

Dysocjacja – utrata poczucia własnej tożsamości i osobowości.

Fenomen ciągnięcia – nienaturalna reakcja zmysłów wywołana środkami halucynogennymi, w której ruchome przedmioty widziane są jako seria urywanych, nakładających się obrazów.

Halucynacja – odbiór bodźca zmysłowego w sytuacji jego braku.

Katatonia – różne silne anomalie ruchowe, np. odrętwienie katatoniczne (spowolnienie aktywności, aż do całkowitego zniеruchomienia); *cera flexibilitas* (osoba może zostać ustawiona w dziwnych pozach i zachowuje je po „wymodelowaniu"); katatoniczne pobudzenie (podniecone, bezcelowe ruchy).

Mania – nastrój charakteryzujący się uniesieniem i wzmożoną aktywnością.

Mrowienie – wrażenie owadów pełzających po czyimś ciele; halucynacja dotykowa powodowana kokainą lub delirium tremens.

Nastrój – przenikliwe uczucie doświadczane wewnętrznie.

Nerwica – termin odwołujący się do teorii wewnętrznych konfliktów, które owocują objawami depresji, niepokoju, itp. Neurotyczny pacjent jest we względnie dobrej kondycji psychicznej w porównaniu ze schizofrenikiem.

Noesis – objawienie, przy którym następuje wrażenie rozświetlenia połączone z przekonaniem o byciu osobą wybraną do przewodzenia i prowadzenia innych.

Obsesja – idea lub myśl stale powracająca do świadomości.

Odrealnienie – subiektywny odbiór otoczenia jako dziwacznego lub nierealnego; np. wrażenie, że świat jest sceną lub płaskim obrazem.

Paranoja – uparte, nieustanne, fałszywe poczucie prześladowania i zawiści. Każda wiadomość sprawia wrażenie budowania narastającego zagrożenia wielkim spiskiem. Paranoja jest bardziej objawem niż schorzeniem samym w sobie – pojawia się w schizofrenii, maniach, itp.

Przymus – potrzeba stałego powtarzania jakiejś czynności, np. osobistego rytuału; opilstwo, kleptomania, nimfomania, lubieżność, trichotillomania (wyrywanie włosów), itp.

Przywidzenia – utwierdzone fałszywe przekonanie, oderwane od rzeczywistości. Może być dziwaczne, jak w przypadku schizofrenii lub uporządkowane, jak w schorzeniach przywidzeniowych.

Psychoza – objawy składające się z myśli i odczuć oderwanych od rzeczywistości.

Słowotok – nieustanne, składne, logiczne mówienie.

Somnambulizm – lunatyzm, chodzenie we śnie.

Śpiączka – nienaturalna senność.

Syntezja – uczucie wywołane przez bodziec właściwy dla innego zmysłu, np. widzenie dźwięków.

Tik – nie kontrolowany, gwałtowny odruch.

Trans – skupiona uwaga lub odmienny stan świadomości, spotykany zazwyczaj w hipnozie, zaburzeniach osobowości i ekstatycznych doznaniach religijnych.

Wyobcowanie – subiektywne wrażenie własnej nierealności i obcości.

Wyraz – uzewnętrznienie nastroju pacjenta (smutek, gniew, radość, strach). W przypadku pewnych schorzeń, może być niezgodny z nastrojem pacjenta.

Złudzenie – niewłaściwy odbiór bodźca zmysłowego; np. uznanie gałęzi drzewa za macki.

Przykład Gry

AKCJA gry toczy się w latach 20. naszego wieku. Badacze Tajemnic próbują dowiedzieć się, dlaczego zniknął Bosso Morgan – znany gangster. Warto zwrócić uwagę na fakt, że gracze w różny sposób odnoszą się do swoich bohaterów. Mimo to Strażnik Tajemnic łatwo odróżnia wypowiedzi graczy od wypowiedzi postaci i nie gubi się.

STRAŻNIK: Jaki jest wasz plan?

JOANNA: Zakradnijmy się do domu Bossa i poszukajmy jakichś śladów. *Wszyscy Badacze zgadzają się na ten plan.*

JAN: Chodźmy! Zawiozę nas tam moim wozem. Wyruszamy o północy. Czy widać kogoś na ulicy?

STRAŻNIK: W zasięgu wzroku nie widać żywej duszy.

KAŚKA: Mój prywatny detektyw Jake otworzy zamek w drzwiach z tyłu domu. *Gracze podchwytują ten pomysł.*

JOANNA: Stanę na czatach.

ARTUR: Zostanę w samochodzie. Mój Badacz łatwo się denerwuje.

JAN: Pójdę z Joanną.

STRAŻNIK: Joanna, wykonaj test *nasłuchiwania*.

JOANNA: Udało mi się!

STRAŻNIK: Słyszysz, jak drzwi z przodu budynku cicho się otwierają. Możesz też postawić przy nasłuchiwaniu krzyżyk.

JOANNA: Jasne. *Stawia krzyżyk na karcie Badacza.* Spróbuję schować się za koszami na śmieci. *Rzuca 1k100.* Powiódł mi się test umiejętności *ukrycie się*. Co się dzieje?

STRAŻNIK: Jest noc, a na ulicy nie ma latarni, więc niewiele widzisz. Z domu wychodzi niezgrabna postać i rusza przez ulicę. Kiedy jest na środku drogi, zatrzymuje się i pochyla. Podnosi właz i zsuwa się na dół. Słyszysz chlupot wody. *Strażnik wydaje z siebie odgłos przypominający chlapnięcie.*

JOANNA: Czy zamknął za sobą drzwi?

STRAŻNIK: Pozostawił je szeroko otwarte.

JOANNA: Przemykam się do reszty i opowiadam im o wszystkim. A czy mogę postawić krzyżyk przy umiejętności *ukrycie się*?

STRAŻNIK: Nie, jest za ciemno, aby miało to jakieś znaczenie. – Zwraca się do reszty graczy. – Słuchajcie, Joanna powiedziała wam, że drzwi są otwarte.

JOANNA i KAŚKA *naraz*: Wejdźmy do środka.

STRAŻNIK: Co robisz, Artur?

ARTUR: Żartujecie sobie? Mój profesor w środku? Nigdy!

KAŚKA: Może stać na czatach, kiedy reszta będzie w domu.

ARTUR: Całkiem sam? Idzie do środka.

STRAŻNIK: W domu jest bardzo ciemno.

JOANNA: Janek, daj mi latarkę. Pójdę przodem. Zgaście swoje latarki – lepiej żeby nikt z ulicy nas nie zauważył.

STRAŻNIK: Jesteście w przedpokoju. Możecie pójść w lewo – pod łukiem do salonu, lub na prawo – przez otwarte drzwi do gabinetu. Przed sobą widzicie schody, które prowadzą na górę. Pod schodami są zamknięte drzwi. Światło latarki odkrywa waszym oczom mokre plamy na podłodze, najpewniej ślady stóp. Woda jest brudna i śmierdząca.

JOANNA: Skąd prowadzą te ślady?

STRAŻNIK: Nie potrafisz tego stwierdzić na pierwszy rzut oka. Wykonajcie testy spostrzegawczości. *Żaden z badaczy nie zauważył kropli wody pod poręczą*. Co zamierzacie robić dalej?

JOANNA: Przeszukam gabinet.

JAN: Ja salon.

ARTUR: Profesor sprawdzi, co jest w szafie w przedpokoju.

KAŚKA: Jake sprawdzi, co jest na górze.

STRAŻNIK *(Ponieważ grupa rozdzieliła się, więc rozmawia teraz z każdym z osobna):* Joanna, widzisz dwie półki, ale jest na nich tylko kilka książek. Poza tym dwie nie zamknięte szafki, trzy duże, skórzane fotele i biurko, przy którym stoi krzesło.

JOANNA: Wyciągam szufladę z biurka.

STRAŻNIK: Jest zamknięta. Wykonaj test otwierania zamków lub korzystając z Tabeli Porównawczej pokonaj Siłę 9.

JOANNA: Powiódł mi się test.

STRAŻNIK: Dobrze. Postaw sobie krzyżyk przy umiejętności *otwieranie zamków*. W szufladzie widzisz dwie interesujące rzeczy – zalakowaną kopertę z napisem „Ostatnia wola i testament" i małą księgę handlową, zatytułowaną „Spółka wysyłkowa Innsmouth". Czy chcesz je teraz obejrzeć? *Joanna bardzo chce to zrobić. Strażnik zwraca się do Kaśki.* Jake wszedł na schody. Wykonaj Test Szczęścia.

KAŚKA: Udało się.

STRAŻNIK: Czujesz na spodzie drewnianej poręczy krople wody. Musiało jej dotknąć coś mokrego.

KAŚKA: Hmmm... Jake zaczyna zachowywać się ostrożniej.

STRAŻNIK: Na piętrze znajdują się dwie sypialnie i łazienka. Drzwi do sypialni po prawej stronie są otwarte.

KAŚKA: Jake zerka do środka przez otwarte drzwi.

STRAŻNIK: Wszędzie widzisz plamy zakrzepłej krwi. Ciało Bosso Morgana leży rozciągnięte na łóżku. Ktoś wyraźnie oderwał czubek jego głowy i starannie wybrał wszystko, co się znajdowało w środku. Cały pokój pokryty jest zielonymi, słabo fosforyzującymi zaciekami – dzięki temu widzisz całe to okropieństwo. Wykonaj test Poczytalności.

KAŚKA: No cóż, nie udało mi się.

STRAŻNIK: Szkoda, Jake straci Punkty Poczytalności. Rzuć 1k6. *Kaśka rzuca: Jake traci 4 PP*. Zielenieje i czuje mdłości – widok nie zrobił na nim najlepszego wrażenia. Zaczyna jednak krzyczeć, żeby ostrzec resztę. Wszyscy słyszycie wrzask Jake'a.

WSZYSCY: Biegniemy mu pomóc.

STRAŻNIK: Dobrze. Widzicie ciało – niech każdy z was wykona test Poczytalności. *Robią to z różnymi rezultatami.*

KAŚKA: Jeśli Jake wrócił już do siebie, idzie do łazienki i czyści swój płaszcz.

STRAŻNIK: Co tu robi reszta?

JAN: Chcę dokładnie obejrzeć ciało, ale nie dotykam go. Ostrzegam też resztę, żeby nie wchodzili w krew.

JOANNA: Przeszukuję resztę pokoi na tym piętrze.

ARTUR: Profesor idzie z tobą.

STRAŻNIK: Janku, widzisz, że wokół ciała rozlane jest jeszcze więcej brudnej wody. Trochę znajduje się nawet wewnątrz czaszki. Na tym, co pozostało z jego lewego policzka, widzisz jakieś dziwne ślady. Wykonaj Test Pomysłowości.

JAN: Udało się. No i co?

STRAŻNIK: Na ścianie, na wysokości dwóch metrów, widzisz krwawy, wodnisty ślad ręki o potężnych pazurach. Dłoń jest szeroka na przynajmniej 20 centymetrów, ale palce są krótkie, choć potężne. Odbicie jest dosyć dokładne – widzisz nawet linie dłoni.

JAN: Och! Wołam Joannę, Jake'a i profesora. Arnold, czy profesor ma ze sobą aparat?

ARTUR: Jasny gwint! Wiedziałem, że czegoś zapomni! Przyciska do śladu jedną stronę notatnika, aby zdobyć kopię.

STRAŻNIK: Dobrze, udało się. Arnold, profesor zauważył też na przeciwległej ścianie jakieś dziwne symbole. Kiedy zaczyna je oglądać, wydają się wirować hipnotycznie.

ARTUR: Aha! Chcę je dokładnie zbadać.

STRAŻNIK: Nie ma na to czasu. Niech każdy z was wykona test *nasłuchiwania. Janowi, Arturowi i Kaśce nie powiodło się, ale Joannie tak.* Joanna, słyszy z ulicy metaliczny odgłos. Reszta nie słyszy nic.

JOANNA: Co to może być? Mam nadzieję, że to nie był odgłos otwierającego się włazu!

STRAŻNIK: Frontowe drzwi zamykają się z trzaskiem. Słyszycie kroki na schodach. *Strażnik wykonuje kilka kroków z przygarbionymi ramionami.*

ARTUR: Profesor skacze przez okno.

JOANNA: Kieruję światło latarki przez drzwi, próbując zobaczyć, co idzie.

KAŚKA: Jake wyciąga swoją trzydziestkę ósemkę i patrzy nad ramieniem Joanny.

JAN: Chowam się za Jake'a i Joannę, ale na wszelki wypadek wyciągam nóż.

STRAŻNIK: Artur, twój Badacz jest odwrócony tyłem, więc nie widzi, co robi reszta. Proszę, przejdź do drugiego pokoju, dopóki nie skończę opisywać tej sceny. *Artur niechętnie idzie do kuchni po jeszcze jedną szklankę herbaty.*

STRAŻNIK *mówi dalej*: Do pokoju wsuwa się obrzydliwa parodia człowieka. Ma co najmniej dwa i pół metra wzrostu i zdeformowane, pokręcone kończyny. Jego twarz to masa zmarszczek i bruzd. Nie sposób stwierdzić, czy to oblicze w ogóle ma jakiś wyraz. Brązowo-zielona skóra jest obwisła, a z ramion odpadają fragmenty nadgniłego ciała. Zostawia za sobą ślady brudnej, brązowej wody – widzieliście je już wcześniej. Wykonajcie testy Poczytalności. Możecie stracić 1/1k10 PP.

JAN: Mnie się udało.

KAŚKA: A mnie nie, ale Jake traci tylko 3 PP.

JOANNA: O nie! Jestem naprawdę przerażona! Straciłam 9 punktów.

STRAŻNIK: Zobaczmy. *Ogląda kartę Badacza*. Joanna, twój Odkrywca popadł w długotrwały obłęd, ponieważ masz tylko 76 Punktów Poczytalności. Jeżeli nie uda ci się rzucić więcej niż INT x 5 na 1k100, Badacz straci panowanie nad sobą. *Joanna rzuciła 04 i Odkrywca popadł w obłęd.*

STRAŻNIK *kontynuuje*: Badacz Joanny trzymał latarkę, a teraz ją upuścił. Latarka toczy się po ziemi, dziko oświetlając pokój. Prowadzony przez Artura profesor odwrócił się – zobaczył, że okna blokują żelazne kraty. Mogliście to sprawdzić wcześniej. Jedyną drogę ucieczki zagradza to stworzenie.

WSZYSCY: *(zmieszani, jeden przekrzykując drugiego):* Próbuję rozwalić kraty krzesłem! Gdzie moja latarka? Co to do cholery jest?! Strzelam mu w twarz! Pomocy! Pomocy!
Czy kraty w oknach nie wytrzymają? Czy symbole na ścianach to Brama? Czy potwór zaatakuje? Czy Badacz Joanny pamięta, żeby zabrać ze sobą dokumenty, które znalazł? Czy trzydziestka ósemka Jake'a zrani potwora?



MAGIA

Poznacie teraz magiczne moce Mitów Cthulhu, księgi wiedzy tajemnej, dowiecie się, jak odprawiać zaklęcia oraz usłyszycie wiele przestróg.



STOSOWANIE magii Mitów nie jest zadaniem łatwym nawet dla Badaczy, którzy odnieśli na tym polu jakieś sukcesy. Kiedy uczynią oni użytek z czarów, choćby i z korzyścią dla siebie, zawsze w konsekwencji tracą Poczytalność. Niektóre zaklęcia odprawia się szybko – zostały one zamieszczone w scenariuszach tylko na potrzeby opisanych w nich przygód. Ten rozdział jest w zasadzie przeznaczony przede wszystkim dla Strażnika Tajemnic, który sam opracowuje większość zaklęć, ale oczywiście powyższy powód upoważnia również graczy do zajrzenia na kilka następnych stron.

Magia Mitów Cthulhu tradycyjnie koncentruje się na ryzykownym przywoływaniu straszliwych istot i groźnych mocy. Zaklęcia są bardzo formalnie opracowane – jeden zły gest lub słowo może zaprzepaścić całą ceremonię. Istnieją również magiczne artefakty, nasączone energią czarów. Badacze uczą się zaklęć, zgłębiając tajemne rękopisy i starożytne księgi wiedzy. Kultyści i czarnoksiężnicy czynią to samo, mogą oni być jednak uczeni również przez innych gnostyków oraz doświadczając wizji i odwiedzin potężniejszych od siebie i daleko bardziej mrocznych istnień, które czają się poza granicą naszych zmysłów – przerażających Wielkich Przedwiecznych czy Zewnętrznych Bogów.

Ludzie rzadko spotykają się z magią Mitów i zawsze wiąże się to z jakimiś kłopotami. Do zaklęć należy podchodzić z wielką ostrożnością, albowiem ich efekty i koszty są najczęściej nieznane. Dla Badaczy magia Mitów może się okazać pułapką, bowiem ilekroć się nią posługują, stają się coraz bliżsi tym, z którymi walczą – tracą Poczytalność i zdobywając jednocześnie kolejne poziomy *Mitów Cthulhu*. Magia Mitów szokuje, oszałamia, dezorientuje i ogranicza tych, którzy z niej korzystają. Częste korzystanie z niej może doprowadzić człowieka do obłędu.

W grze Badacze najczęściej będą się spotykać z magią pochodzącą z zewnątrz – staną się świadkami lub ofiarami działania zaklęć, którymi posługują się inni. Odkrywcy Tajemnic rzadko kiedy zostają adeptami magii; przede wszystkim dlatego, że niezbędna ku temu wiedza i doświadczenie prowadzą wprost w objęcia szaleństwa.

W tym rozdziale

W tym rozdziale zawarto informacje o zaklęciach, magii i księgach przynależnych do świata Mitów. Opowiada on o tym, jak zdobywać tego rodzaju wiedzę i co z nią czynić. Roztrząsa związki między magią i okultyzmem oraz podaje sposoby na zwiększenie Mocy.

Opisy zaklęć podano w innej części podręcznika. Setki czarów znajdują się na stronach „Uzupełnień" w rozdziale „Księga magii" – jest ich o wiele więcej niż jakikolwiek Badacz zdołałby się nauczyć. (Patrz „Księga magii", strona 191 i dalsze, gdzie znajdziesz pełną listę zaklęć).

Czym jest magia?

Gilman posiadał jakieś straszne wskazówki z osławionego „Necronomiconu" Abdula Al-Hazreda... i z zakazanych „Unaussprechlichen Kulten" von Junzta, dzięki którym mógł użyć swoich abstrakcyjnych formuł w odniesieniu do właściwości przestrzeni i powiązań między znanymi i nieznanymi wymiarami.

H. P. Lovecraft „Sny w domu wiedźmy"

Po pierwszej wojnie światowej astronomowie doszli do wniosku, że te trzydzieści czy czterdzieści tysięcy lat świetlnych przestrzeni kosmicznej pełnej gwiazd i pyłu, które jesteśmy w stanie łatwo obserwować, to tylko niewielki skrawek w porównaniu z ogromem wszechświata. Istnieje nie tylko Droga Mleczna – jak wcześniej myślano – ale tysiące, a nawet setki tysięcy galaktyk i mgławic, z których większość jest tak odległa, że można o nich długo mówić, nigdy jednak nie dojdzie się prawdy. Pojęcie wysp wszechświata – czy jak je teraz zwiemy, galaktyk – podziałało niczym bomba. W latach 1920. wraz z wzrostem wielkości wszechświata ludzka percepcja przekroczyła nieskończoność.

Lovecraft, który tworzył opowieści właśnie w tych czasach, powoli rozwijał podstawy swych mitów, opierając się na odkryciach Einsteina czy Plancka. Zdawał się spekulować, że te nowe „wszechświaty" to naprawdę wyspy. A ponieważ są od siebie oddzielone, więc rządzą się innymi prawami. Oddalone od siebie o tysiące czy miliony lat świetlnych formy życia będą się znacznie różniły. Te wyspy bardzo szybko wykorzystały teorię Riemanna dotyczącą istnienia i związków z innymi wymiarami.

Magia Mitów Cthulhu to siła jednocząca logikę tego wszechświata wszechświatów. Ta magia działa wszędzie, choć jej wzorce i definicje są różne w zależności od rzeczywistości. To ostateczny wniosek z praw natury, urzeczywistniona wola Bogów Zewnętrznych, sędzia czasu, przestrzeni i celu.

W porównaniu z tą magią ziemska wiedza i religie zdają się nie mieć żadnego znaczenia. Oczywiste jest, że wiemy o wiele mniej niż chcielibyśmy i niż utrzymujemy. Czy nasza niedoskonałość leży jednak w tym w co wierzmy, czy w tym, jak wierzymy? Być może nasze dusze są po prostu zbyt ubogie lub nasze równania rozmijają się z ostateczną wiedzą i objawieniami. Nie ma to jednak znaczenia, bowiem Mity i tak wyśmiewają się z ludzkich pragnień i dążeń.

Księgi Mitów

BOHATEROWIE opowieści HPLa zwykle uczą się magii Mitów korzystając z pisemnych instrukcji. Opisywane przez autorów z lovecraftowskiego kręgu księgi zawierające starożytną wiedzę reprezentowały intelektualną

inwazję Mitów Cthulhu. W szczególnych przypadkach te wiekowe rękopisy i tajne publikacje zawierały opisy sposobu przywoływania lub połączenia się z Wielkimi Przedwiecznymi czy Bogami Zewnętrznymi. Tak właśnie jest w klasycznym utworze Lovecrafta „Horror w Dunwich". Szczęśliwe dla ludzkości, te same pisma mówią również o tym, jak pokonać, odegnać czy uwięzić niektóre z istot Mitów. Takich informacji nie znajdzie się nigdzie indziej na całej Ziemi.

Czytanie nawet tych dzieł, które zostały starannie napisane lub dobrze opracowane, zajmuje dużo czasu. Nie należy się więc dziwić, że studiowanie niewyraźnych, idiosynkratycznych i o wiele bardziej skomplikowanych grimuarów wiedzy tajemnej zajmuje znacznie więcej czasu. A nauczenie się zawartego w jakimś dziele zaklęcia jest jeszcze bardziej czasochłonne.

Trzeba wziąć pod uwagę, że te grube księgi zostały dość niezdarnie, często odręcznie napisane przez jakiś szaleńców, na dodatek piekielnie archaicznym stylem. Wiele rękopisów sporządzono nie rzymskim alfabetem, a jakimś kryptograficznym pismem, które najpierw trzeba rozszyfrować, zanim czytelnik będzie mógł poznać najistotniejsze prawdy ukryte w tekście. Tego rodzaju wiedza jest na wagę złota i inni kultyści mogą chcieć ją wykraść. Może się również tak zdarzyć, że jakiś wrogo nastawiony duchowny lub inkwizytor przedstawi grimuar jako dowód czarnoksięstwa. Dlatego też mroczna prawda musi być dobrze ukryta.

Nawet jeśli autor pisał z myślą o innych ludziach, robił to dla swoich adeptów i kultystów, a nie jakichś laików. Posługiwał się więc specjalistycznym, dziwnym żargonem, często używał też terminów i symboli, których nigdzie nie objaśniał. Dopiero spadkobiercy dzieła i późniejsi właściciele mogli, w bliżej nieokreślonym celu, wynotować na marginesie jakieś cenne uwagi dla przyszłych czytelników, napisane pewnie i tak w różnych językach. Kilka z tych komentarzy lub nawet wszystkie mogą być na dodatek błędne.

Typowe dla dzisiejszych czasów narzędzia czytelnicze nie pojawiają się w takich dziełach. Brak w nich jakichkolwiek indeksów, odnośników, przypisów, glosariuszy, nie ma nawet spisu treści czy dokładnych definicji podstawowych pojęć. Strony mogą być nawet nie ponumerowane, a tekst nie posiadać rozdziałów czy akapitów; na dodatek autor mógł zrezygnować z interpunkcji czy nawet przerw między słowami.

Te niezwykłe księgi spisali na przestrzeni wieków autorzy o bardzo różnym doświadczeniu. Pisarze ci mieli różne przekonania filozoficzne, posługiwali się innym słownikiem i argumentami. Czasem nawet udowadniali zupełnie sprzeczne rzeczy. Dlatego też, czytając kolejne księgi, trzeba poznać żargon aktualnego autora. Oczywiście osoba, pragnąca zrozumieć dane dzieło, musi wczytać się w tekst, rozpatrzyć każą sylabę, porównać wszystkie idee oraz sprawdzić wszystkie odnośniki związane z daną pozycją.

Przykład: *Harvey Walters natknął się w tajemnej księdze na wzmiankę o „Graalu króla Artura", lecz prowadzącemu tę postać graczowi nie powiódł się test okultyzmu. Dlatego też nasz Badacz nie zwrócił uwagi na fakt, że Święty Graal z legend arturiańskich ma swe odbicie w celtyckich mirach o Czarnym Kotle. Nie przypomniał sobie również, że ów Czarny Kocioł przywracał życie martwym oraz że pochodził z Piekła. Graczowi nie powiódł się również test Pomysłowości, dlatego też Odkrywca Tajemnic jeszcze przez całe miesiące nie będzie zdawał sobie sprawy, że zdanie: „wypił z Arturowego Graala" może mówić o kimś, kto został przywrócony do życia za sprawą czaru „Wskrzeszenie". A jeśli na dodatek nie wie on nic na temat tego zaklęcia, owo sformułowanie może na zawsze pozostać dla niego niejasne.*

Księgi wiedzy są trudne do odczytania także z przyczyn czysto fizycznych. Wiele z nich jest bardzo starych i trzeba się z nimi obchodzić bardzo ostrożnie. Niektóre są tak delikatne, że czytający musi zakładać cieniutkie rękawiczki i przewracać strony specjalną pęsetą. Jedynie w naszych czasach specjalne urządzenia wykonujące fotokopie umożliwią Badaczom szybki dostęp do odpowiednich kopii.

Niektóre z tych ksiąg są po prostu duże i nieporęczne. Na dodatek ich czytanie często bywa trudne i nudne, a to z powodu stylu, w jakim zostały napisane. Po pewnym czasie studiowanie zaczyna być tak męczące, że zdaje się nie mieć sensu. A znudzony i zmęczony czytelnik przepuści wiele faktów i aluzji, więc dalszą pracę należy po prostu odłożyć na później, co również zabiera czas.

Dla każdej księgi Mitów określono czas, który należy poświęcić na jej przeczytanie. Zależy on od takich rzeczy jak inteligencja i wykształcenie Badacza oraz język i premia do *Mitów Cthulhu* czy *okultyzmu* związane z tomem, a także od biblioteki, w jakiej dzieło się znajduje. Patrz „Zbiór narzędzi Strażnika", „Modyfikatory badania ksiąg", str. 125.

Wygląd ksiąg Mitów

Na wielu kolejnych stronach podano informacje o najważniejszych księgach Mitów, które najczęściej występowały w opowiadaniach. Te krótkie, systematycznie opracowane wiadomości zapewne dają wrażenie pełnego zrozumienia. Nie dajmy się jednak oszukać! Czarnoksiężnicy i szaleńcy nie należą do Klubu Książki Miesiąca, a ich prace nie zostały nigdy sprawdzone, poprawione czy też sprzedaane. Żaden redaktor nie miał szansy wziąć na stronę autorów takich dzieł i spytać: „Właściwie to co pan miał w tym miejscu na myśli?". Strażnik Tajemnic ma dostęp do zasad, ale to Badacze zmagają się z treściami tych dzieł.

Niektóre z tych woluminów powstały tak niedawno, że wydano je drukiem i własnym sumptem, ale nigdy nie miały one dużego nakładu, a na dodatek większość egzemplarzy szybko odnaleziono i zniszczono. Tak właśnie stało się z książką *The King in Yellow (Król w żółci)*. Ocalone kopie często nie były najlepiej traktowane przez szaleńców, a czasem oprawiano je na nowo, co miało ukryć ich bluźnierczą zawartość. Natomiast oprawione rękopisy nigdy nie doczekały się druku, a ręcznie pisany tekst, odczytywany z rozsypujących się, pełnych kleksów stron, może być w wielu miejscach całkowicie niezrozumiały. Tylko prawdziwy zapaleniec zdoła przedrzeć się przez tego rodzaju tomy.

Karty katalogowe

Jeśli lubisz dokładność, sporządź kartę dla każdej księgi czy tomu (Mitycznego czy okultystycznego), z którymi mają do czynienia Badacze. Poszczególne pozycje na karcie mogą wyglądać następująco:

- tytuł / autor / wydanie
- język wydania / czas publikacji
- premia do *Mitów Cthulhu*
- utrata Poczytalności za przeglądanie / czytanie
- spis czarów znajdujących się w książce
- stan książki, jej rozmiar, oprawa, uszkodzenia, ewentualne braki itp.
- lista Badaczy, którzy przeczytali pozycję

Wybrane księgi okultystyczne

CZARNOKSIĘŻNICY i im podobni często obok ksiąg Mitów posiadają także tomy wiedzy okultystycznej. Zwykle przeczytanie tych dzieł zwiększa o co najmniej jeden poziom *okultyzmu*. Istnieją tysiące tego rodzaju woluminów. Na tej stronie podajemy tylko kilka przykładów.

Zwykle przeczytanie księgi okultystycznej nie powoduje utraty Punktów Poczytalności, ale nie zawsze – w tych nielicznych wywołana jest ona wodolejstwem, skomplikowaniem, długością dzieła, wiejącą z kart nudą lub niemożliwością zrozumienia tekstu. W pozostałych przypadkach zasady dotyczące Mitycznych woluminów rozciągają się również na księgi okultystyczne. Przy tych ostatnich nie podano jednak czasu potrzebnego na przeczytanie. Strażnik powinien go określić zgodnie ze swym sumieniem – może to być 2k6, 4k6 lub 8k6 tygodni. Prowadzący ma również prawo uzupełnić te działa czarami dopisanymi na marginesach lub na tytułowych stronach. Warto jednak pamiętać, że ton wszystkich tych ksiąg jest zły i niebezpieczny – wyjątkiem jest *Malleus Maleficarum*.

BEATUS METHODIVO – *łacina, przypisywane św. Metodemu z Olimpu, ok. 300 n.e.* Ten gnostycki, skomplikowany tekst to proroctwo Apokalipsy. W dziele zawarto przepowiednię przyszłej historii. Opowiada ono o tym, jak Seth poszukuje nowego państwa na wschodzie i przybywa do krainy nowicjuszy; o tym, jak dzieci Kaina ustanawiają czarną magię w Indiach i o wielu innych rzeczach. Księga dość krótka. *Nie powoduje utraty Poczytalności; premia do okultyzmu: +2%; brak czarów.*

THE GOLDEN BOUGH (ZŁOTA GAŁĄŹ) – *angielski, sir George Fraser, 189-.* Rozszerzone, dwunastomowe wydanie ukazało się w przedziale 1911-1915. Klasyczne dzieło z zakresu antropologii, badające ewolucję magii, religii i naukowego myślenia. W każdej bibliotece publicznej w Stanach Zjednoczonych można znaleźć kilka wersji, jednakże skróconych. *Utrata Poczytalności: 0/1k2; premia do okultyzmu: +5%; brak czarów.*

I CHING – *klasyczny mandaryński, przetłumaczone na wiele języków, włączając w to przekład Wilhelma/Baynesa na angielski, 1950, dłuższą wersję preferowaną przez angielskojęzycznych okultystów.* Jedno z pięciu klasycznych chińskich dzieł konfucjańskich. Subtelny i poetycki system przewidywania, łatwo podany, ale pełen subtelnych, głębokich aluzji. Niemal nie można się oprzeć kontemplacji znaczenia dzieła. Doskonała pomoc dla graczy w trakcie przygód, pod warunkiem jednak, że nie stanie się ważniejsza od sesji. *Nie powoduje utraty Poczytalności; premia do okultyzmu: +8%; brak czarów.*

KLUCZ SALOMONOWY – *przetłumaczona na wiele języków z łaciny; napisana ok. XIV w., choć przypisuje się ją królowi Salomonowi.* Dzieło składa się z dwóch tomów, z których pierwszy instruuje, jak uniknąć drastycznych błędów w paktowaniu z duchami, drugi zaś omawia sztuki magiczne. Magia rytualna jest zadziwiająco złożona, zapewniając dostatek. wyjaśnień, np. dlaczego czar nie poskutkował. *Nie powoduje utraty Poczytalności; premia do okultyzmu: +5%; brak czarów.*

MALLEUS MALEFICARUM (MŁOT NA CZAROWNICE) – *łacina, tłumaczenie Jakoba Sprengera i Heinricha Kramera, 1846 n.e., potem wiele innych przekładów.* Podręcznik dla średniowiecznych inkwizytorów, uczących się identyfikowania i torturowania wiedźm. Ta przerażająca książka doprowadziła do śmierci około 9 milionów istnień ludzkich. Niemieckie tłumaczenie z 1906 roku otrzymało wspaniały tytuł „Der Hexenhammer". *Nie powoduje utraty Poczytalności; premia do okultyzmu: +3%; brak czarów.*

ORACLE DE NOSTRADAME (PRZEPOWIEDNIE NOSTRADAMUSA) – *francuski, Michel de Nostradame [Nostradamus], 1555-1557.* Zawiera około tysiąca czterowierszowych zwrotek, będących przepowiedniami, określającymi różne wydarzenia aż do 3797 roku. Użyte słowa są wieloznaczne, utrudniają interpretację i prowadzą do różnych wniosków. Niektórzy Strażnicy mogą wykorzystać tę książkę za wyśmienitą pomoc, użyteczną w swoich grach. *Nie powoduje utraty Poczytalności; premia do okultyzmu: +1%; brak czarów.*

PERT EM HRU (NADEJDZIE DNIA CZWARTEGO) – *egipski hieroglif zapisany na prawie dwustu pergaminach; opublikowano wersje francuskie i angielskie.* Głównym tematem tego dzieła jest uszczęśliwianie zmarłych, którzy wyobrażani są jako postaci recytujące po kolei rozdziały i dzięki temu zdobywające przywileje w nowym życiu po śmierci. Te instrukcje i magiczne procedury chronią zmarłych przed niebezpieczeństwami, którym muszą stawić czoło wkraczając do nowego świata. Dzieło zawiera również wiele zaklęć, które miały chronić mumie przed pleśnią, pomagać w zmienianiu kształtów oraz wspierać zmarłych w stawaniu się bogami. *Nie powoduje utraty Poczytalności; premia do okultyzmu: +3%; zawiera wiele czarów z czasów dynastycznego Egiptu.*

PRINCIPLES OF NATURE, HER DIVINE REVELATIONS AND A VOICE TO MANKIND (PRAWA NATURY, JEJ BOSKIE OBJAWIENIA I GŁOS KU CZŁOWIEKOWI) – *angielski, Andrew Jackson Davis, Nowy Jork, 1847.* W tym dziele „Jasnowidz Poughkeepsie" opisał swą „harmonijną filozofię", którą objawili mu Galen i Swedenborg. Przepowiednia dotyczy nowego kierunku rozwoju ludzkości, poprzedzonego przez rewolucję społeczną. *Nie powoduje utraty Poczytalności; premia do okultyzmu: +1%; brak czarów.*

SZMARAGDOWA TABLICA – *przetłumaczona na wiele języków, prawdopodobnie z aramejskiego lub greckiego oryginału, autor lub autorzy nieznani, ok. 200 n.e.* Główny alchemiczny wywód z okresu średniowiecznej Europy, nieco zwięzły, lecz tak tajemniczy i wieloznaczny jak klasyczny tekst chiński „Tao Te Ching". *Nie powoduje utraty Poczytalności, choć obsesyjne studia nad tą lekturą mogą być symptomem choroby psychicznej; premia do okultyzmu: +1%; brak czarów.*

THE WITCH-CULT OF WESTERN EUROPE (KULT WIEDŹM W EUROPIE ZACHODNIEJ) – *angielski, dr Margaret Murray, 1921.* Współczesne angielskie *oktavo* w obwolucie, mające wiele edycji. Odwołuje się do tak zwanych średniowiecznych „kowenantów" i przedchrześcijańskich wierzeń, które przetrwały jako zabobony lub w bardziej zorganizowanej wersji zepchniętej do podziemi przez Kościół. Dzieło jest powszechnie dostępne w bibliotekach i księgarniach. *Nie powoduje utraty Poczytalności; premia do okultyzmu: +1%; brak czarów.*

ZOHAR – *hebrajski, Moses de Leon, 1280, wiele różnych wydań i tłumaczeń, m.in. na łacinę, niemiecki, francuski, angielski.* Fundamentalne dzieło średniowiecznej żydowskiej myśli mistycznej, prezentujące wysiłki, zmierzające do poznania lub osiągnięcia Boga przez kontemplację lub objawienie. Niesamowicie długa, głęboka i trudna lektura. *Utrata Poczytalności: 1/1k3; premia do okultyzmu: +4%; brak czarów.*

Warto pamiętać, że choć podany w podręczniku opis każdej księgi Mitów jest taki sam, to każda kopia jest inna. Logika wskazuje, że ostatnio napisane dzieła, takie jak chociażby *Azathoth and Others (Azathoth i inni)*, mają mniejsze możliwości „rozwoju". Nie zmienia to jednak faktu, że w dalszym ciągu okładki mogą być połamane, a część stron zagubiona lub pomylona. Kartki mogą być zalane atramentem, wypalone kwasem, na wpół spalone, a zapisane na nich słowa nieczytelne lub zamazane przez barbarzyńskich szaleńców lub zdesperowanych furiatów, którzy pragnęli zniszczyć tę wiedzę. W niektórych kopiach na marginesach lub na włożonych do środkach stronach mogą się znaleźć unikatowe komentarze. Można też czasem znaleźć dołączone do dzieła bezcenne, ręcznie kolorowane ryciny, które z innych kopii zostały wyrwane i zdobią teraz czyjeś ściany.

Czarodzieje i kultyści nie są bibliotekarzami. Żaden z nich nie jest ani rozsądny, ani dobroczynny. Nie obchodzą ich potrzeby przyszłych pokoleń – w końcu zamierzają żyć wiecznie.

INNE WYDANIA

Wcześniej wydaną pracę należy zawsze uważać za dużo wiarygodniejszą niż jej późniejsze tłumaczenia. Dlatego też w przypadku odnalezienia oryginału wcześniej czytanego przekładu należy, oprócz wskazanej premii, dodać 3% do umiejętności *Mity Cthulhu*. Odnalezione wydanie traktuje się jak zupełnie inne, a ponieważ Strażnik wybiera język oryginału, to może równie dobrze zmienić także tytuł.

Jeśli Badacz czytał już inne wydanie znalezionej księgi, a nowa wersja ma większą premię do *Mitów Cthulhu*, to należy zignorować jakiekolwiek różnice dotyczące utraty Poczytalności, ale za to po jej przeczytaniu zwiększyć poziom umiejętności *Mity Cthulhu*.

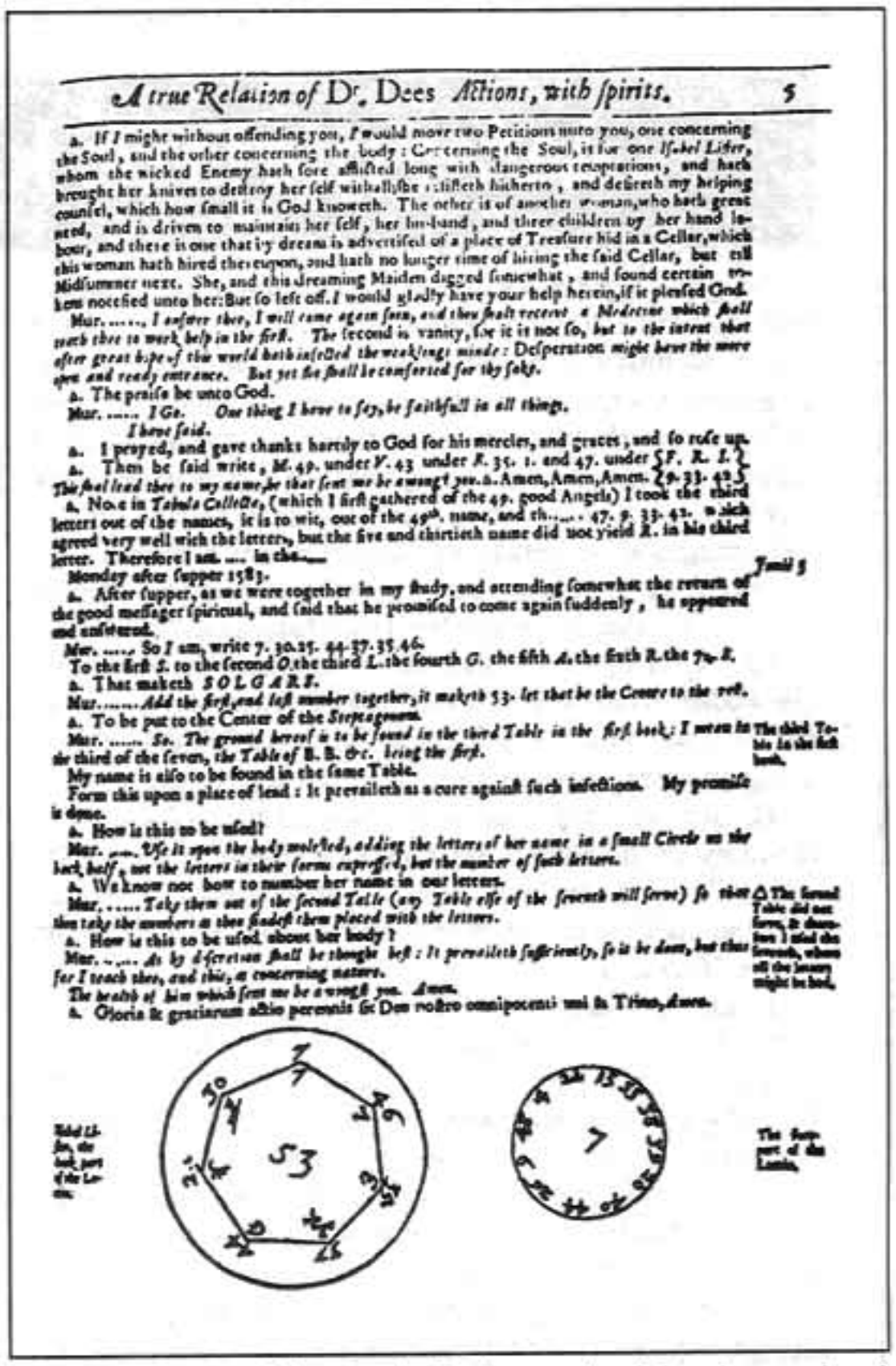
Strażnik, który z jakichś powodów stworzy nową księgę Mitów, powinien nadać jej tytuł oraz określić język, w jakim została napisana. Następnie musi ustalić utratę Punktów Poczytalności wywołaną przeczytaniem i przejrzeniem dzieła oraz premię do *Mitów Cthulhu*, a także ewentualne zawarte w nim czary.

Oczywiście Badacze, nie zważając na niebezpieczeństwa, prędzej czy później zdecydują się przeczytać którąś (a nawet wiele) z ksiąg. W takim przypadku na studiowanie dzieła należy poświęcić wolny czas. Czytanie można oczywiście przerwać w każdym momencie na dowolnie długi czas. W tym kontekście „studiowanie" i „czytanie" są synonimami.

Czytanie ksiąg Mitów

Przeczytanie każdej opisanej w podręczniku księgi zajmuje czas. Przy każdym tomie podaliśmy przeciętny czas przeczytania i zrozumienia dzieła w tygodniach. Strażnik nie powinien czuć litości i może zwiększać (lub skracać) potrzebny do przeczytania czas, w zależności od potrzeb. Warto przy okazji pamiętać, że zdolny akademik dobrze znający odpowiedni język szybciej przestudiuje książkę niż chętny, ale niewykształcony i zdezorientowany dziennikarz. Czytanie dzieła może więc zająć dni, tygodnie czy miesiące.

Oczywiście to Strażnik ustala, kiedy minie wystarczająco dużo czasu. Jeśli dzieło napisane jest w mowie nie będącej rodzinnym językiem czytającego, to gracz musi wykonać test umiejętności (odpowiedni *język obcy*). Udany test oznacza nie tylko przestudiowanie książki, ale również daje prowadzącemu postać możliwość postawienia przy umiejętności krzyżyka, a potem wykonania testu doświadczenia. Z kolei zakończony niepowodzeniem test znajomości *języka obcego* jest


A true Relation of Dr. Dees Actions, with spirits. 5

a. If I might without offending you, I would move two Petitions unto you, one concerning the Soul, and the other concerning the body: Concerning the Soul, it is for one Ishel Lifer, whom the wicked Enemy hath sore afflicted long with dangerous temptations, and hath brought her knives to destroy her self withall; she resisteth hitherto, and desireth my helping counsel, which how small it is God knoweth. The other is of another woman, who hath great need, and is driven to maintain her self, her husband, and three children by her hand labour, and there is one that by dream is advertised of a place of Treasure hid in a Celler, which this woman hath hired thereupon, and hath no longer time of hiring the said Celler, but till Midsummer next. She, and this dreaming Maiden dagged somewhat, and found certain tokens notified unto her: But so left off. I would gladly have your help herein, if it pleased God.

Mar. ..... I enforce thee, I will come again soon, and thou shalt receive a Medicine which shall teach thee to work help in the first. The second is vanity, for it is not so, but to the intent that after great hope of the world hath infected the weaklings minde: Desperation might have the more open and ready entrance. But yet he shall be comforted for thy sake.

a. The praise be unto God.

Mar. ..... I Go. One thing I have to say, be faithfull in all things.

I have said.

a. I prayed, and gave thanks hartily to God for his mercies, and graces, and so rose up.

a. Then he said write, M. 49. under V. 43 under R. 35. 1. and 47. under SF. R. I. This shal lead thee to my name, be that first we be ewnght yee. a. Amen, Amen, Amen. 49. 33. 42

a. Note in *Tabula Collecta*, (which I first gathered of the 49. good Angels) I took the third letters out of the names, it is to wit, out of the 49th. name, and th..... 47. 9. 33. 42. which agreed very well with the letters, but the five and thirtieth name did not yield R. in his third letter. Therefore I am .... in the....

Monday after supper 1583. Famil 3

a. After supper, as we were together in my study, and attending somewhat the return of the good messager spiritual, and said that he promised to come again suddenly, he appeared and entered.

Mar. ..... So I am, write 7. 30. 25. 44. 37. 35. 46.

To the first S. to the second O. the third L. the fourth G. the fifth A. the sixth R. the 7th. R.

a. That maketh SOLGARR.

Mar. ..... Add the first, and last number together, it maketh 53. let that be the Center to the rest.

a. To be put to the Center of the Stepeagonum.

Mar. ..... So. The ground hereof is to be found in the third Table in the first book; I mean in the third of the seven, the Table of B. B. &c. being the first. The third Table in the first book.

My name is also to be found in the same Table.

Form this upon a place of lead: It prevaileth as a cure against such infections. My promise is done.

a. How is this to be used?

Mar. ..... Use it upon the body molested, adding the letters of her name in a small Circle on the back half, not the letters in their forms expressed, but the number of such letters.

a. We know not how to number her name in our letters.

Mar. ..... Take them out of the second Table (any Table else of the seventh will serve) so shall then take the numbers as thou findest them placed with the letters. △ The second Table did not serve, for demerits I called the seventh, whom all the heavens might be bad.

a. How is this to be used about her body?

Mar. ..... As by discretion shall be thought best: It prevaileth sufficiently, so is he done, but thus far I teach thee, and this, as concerning nature.

The health of him which sent me be wrought you. Amen.

a. Gloria & gratiarum actio perennis & Deo nostro omnipotenti uni & Trino, Amen.

równoznaczny z faktem, że Badaczowi udało się przejrzeć dzieło i stracić nieco Poczytalności, ale nie zdołał on uzyskać premii do *Mitów Cthulhu* i nauczyć się czarów.

Jeśli Odkrywca nie zna języka, w którym napisane jest dzieło, to będzie potrzebował tłumacza. Co zostanie przetłumaczone, jak szybko i jak dokładnie – ocenia Strażnik. Jeżeli język jest w ogóle nieznany lub zapomniany, Badacze nie są wstanie nic zrobić, chyba że wpadną na jakieś sensowne rozwiązanie. W innym przypadku księga okaże się przeszkodą nie do pokonania.

Kiedy test zakończył się pomyślnie lub gdy w ogóle nie był potrzebny, Badacz zrozumiał księgę – gracz zwiększa umiejętności *Mity Cthulhu* swej postaci, jednocześnie zmniejszając swą maksymalną Poczytalność o tę samą liczbę, a następnie odejmuje od aktualnych Punktów Poczytalności podaną w opisie dzieła wartość. Kolejne przeczytanie i zrozumienie księgi Mitów nie powoduje dalszej utraty Poczytalności, nawet jeśli będzie to nowe tłumaczenie (mogą jednak nastąpić pewne komplikacje – patrz „Inne wydania", wcześniej).

Udane przeczytanie lub przejrzenie księgi zawsze kosztuje utratę aktualnych Punktów Poczytalności. Jednakże do przestudiowania dzieła wymagane jest, by było ono w ojczystym języku czytającego, albo by powiódł się test *języka obcego*, albo by zatrudniony został odpowiedni tłumacz. Księgi nie można przeczytać, jeśli żaden z tych warunków nie zostanie spełniony. Oczywiście oglądanie dzieła nie powoduje utraty Poczytalności. Również skonsultowanie się lub ponowne przestudiowanie znanej pozycji nie kosztuje Badacza kolejnych Punktów Poczytalności.

Ważniejsze księgi Mitów I

Na kilku następnych stronach opisano najważniejsze zapiski ludzi dotyczące pewnych aspektów Mitów Cthulhu. Niektóre z tych informacji są powszechnie znane bibliofilom, historykom i antykwariuszom. Wiadomości dotyczące innych istniejących wydań tych dzieł zawarto w **Księdze Strażnika**. Można również natrafić na wiele mniej znanych wersji tych tomów oraz innych woluminów o tej tematyce – będą to przede wszystkim przypadkowe notatki, dzienniki, listy czy pamiętniki.

Zaznaczone kropkami pozycje dotyczą różnych wersji tego samego dzieła. W przypadku trzech ksiąg podano dwie daty: późniejsza oznacza rok podany w oryginalnym opowiadaniu. Podana liczba kopii dotyczy tylko tych, o których wiadomo, że istnieją i znajdują się w publicznych lub prywatnych księgozbiorach. Z pewnością jednak znajdą się i inne.

Podane wymiary książek są tradycyjne, choć dokładne rozmiary często różniły się z kopii na kopię: format *folio* ma od 32 x 50 cm do 25 x 38 cm; format *quarto* – od 25 x 32 cm do 19 x 25 cm; format *octavo* – od 16 x 25 cm do 12,5 x 16 cm.

Każda pozycja zawiera kolejno: tytuł, język wydania, autora lub tłumacza, datę ukończenia lub publikacji – wiele z nich jest przypuszczalnych. Na końcu podano liczbę Punktów Poczytalności, które traci się po przeczytaniu danej książki i premię do umiejętności *Mity Cthulhu*. Ewentualnie opis uzupełnia jeszcze lista znajdujących się w dziele czarów. Idea wskaźnika czarów została zarzucona.

W opisie podano również przeciętny czas czytania księgi (w tygodniach). Wykorzystując tą liczbę należy brać pod uwagę indywidualne zdolności czytającego oraz jego zawód i wykształcenie. Innymi słowy podaną wartość należy traktować jako wskaźnik trudności tekstu. Każdy Badacz przeczyta i zrozumie tą samą księgę w innym czasie.

AL-AZIF – patrz *Necronomicon*.

AZATHOTH AND OTHERS (AZATHOTH I INNI) – *angielski, Edward Derby, 1919*. Zbiór wczesnych prac poetów urodzonych w Arkham. Wydany w Bostonie jako cienki wolumin w czarnej oprawie o wymiarach 9 na 14 centymetrów. Wydrukowano i sprzedano około 1400 egzemplarzy. *Utrata Poczytalności: 1/1k4; premia do Mitów Cthulhu: +4%; przeczytanie i zrozumienie zajmuje przeciętnie tydzień.* Zaklęcia: brak.

BOOK OF DZYAN (KSIĘGA DZYAN) – *angielski, autor i tłumacz nieznani, zakłada się starożytne pochodzenie.* Teozof Helena Blavatsky często powoływała się na ten tom, lecz jego istnienie nigdy jeszcze nie zostało potwierdzone. Podobno jest to tłumaczenie manuskryptów pochodzących z Atlantydy. Znana jest także pod nazwą *Stanzas of Dzyan (Zwrotki Dzyan)*. Część tej pracy przełożono jako *The Secret Doctrine (Tajemna doktryna)*, ta wersja nie zawiera jednak ani informacji o Mitach, ani zaklęć. *Utrata Poczytalności: 1k3/1k6; premia do Mitów Cthulhu: +9%; przeczytanie i zrozumienie zajmuje przeciętnie 14 tygodni.* Zaklęcia: Senne wizje (Nawiązanie kontaktu z Cthulhu), Wywołanie ducha wiatru (Przywołanie/Spętanie byakhee), Wywołanie dziecięcia kniei (Przywołanie/Spętanie mrocznego młodego), Wywołanie niewidocznego wędrowca (Przywołanie/Spętanie kroczącego między światami).

CELAENO FRAGMENTS (FRAGMENTY Z CELAENO) – *holograficzny rękopis po angielsku, dr Laban Shrewsbury, 1915 (1918).* Wiadomo o istnieniu jednej kopii, zdeponowanej w bibliotece Uniwersytetu Miskatonic na krótko przed tajemniczym zniknięciem autora. *Utrata Poczytalności: 1k4/1k8; premia do Mitów Cthulhu: +9%; przeczytanie i zrozumienie zajmuje przeciętnie 15 tygodni.* Zaklęcia: Przywołanie Cthughi, Przywołanie/Spętanie byakhee, Warzenie kosmicznego miodu, Zaklęcie piszczałki, Znak Starszych Bogów.

Cthaat Aquadingen
(dwie wersje)

- **CTHAAT AQUADINGEN** – *łacina, autor nieznany, ok. XI-XII w.* Szeroko ujęte studium nad istotami z głębin. Istnieją trzy kopie łacińskiej wersji, wszystkie identycznie oprawione w ludzką skórę, która ponoć poci się, kiedy wilgotność powietrza spadnie poniżej pewnego poziomu. Jedna z kopii znajduje się w British Museum, a pozostałe dwa u brytyjskich kolekcjonerów. *Utrata Poczytalności: 1k8/2k8; premia do Mitów Cthulhu: +13%; przeczytanie i zrozumienie zajmuje przeciętnie 46 tygodni.* Zaklęcia: Pieśń pogrzebowa Nyhargo (to zaklęcie to pewna modyfikacja przeciwnej wersji czaru „Wskrzeszenie", opracowanej do niszczenia powracających lub potępionych duchów), Przywołanie Czarnego, Rozmawianie z bogiem-dzieckiem (Nawiązanie kontaktu z gwiezdnym pomiotem Cthulhu), Rozmawianie z dziećmi morza (Nawiązanie kontaktu z istotami z głębin), Rozmawianie z matką Hydrą, Rozmawianie z ojcem Dagonem, Sny o Topiącym (Yibb-Tstll), Sny od boga (Nawiązanie kontaktu z Cthulhu), Sny od Zhothaqquahi (Tsathoggui), Sprowadzenie Wielkiego (Przywołanie/Spętanie Bugg-Shasha).
- **CTHAAT AQUADINGEN** – *średniowieczny angielski, autor i tłumacz nieznani, ok. XIV w.* Szeroko ujęte studium nad istotami z głębin, ale niepełne i nie najlepiej przetłumaczone. Jeden oprawiony egzemplarz znajduje się w British Museum. *Utrata Poczytalności: 1k4/2k4; premia do Mitów Cthulhu: +6%; przeczytanie i zrozumienie zajmuje przeciętnie 29 tygodni.* Zaklęcia: Rozmawianie z bogiem-dzieckiem (Nawiązanie kontaktu z gwiezdnym pomiotem Cthulhu), Rozmawianie z dziećmi morza (Nawiązanie kontaktu z istotami z głębin), Rozmawianie z matką Hydrą, Rozmawianie z ojcem Dagonem, Sny o Topiącym (Yibb-Tstll), Sny od boga (Nawiązanie kontaktu z Cthulhu), Sny od Zhothaqquahi (Tsathoggui), Sprowadzenie Wielkiego (Przywołanie/Spętanie Bugg-Shasha).

CTHULHU IN NECRONOMICON (CTHULHU W NECRONOMICONIE) – *angielski, dr Laban Shrewsbury, 1915 (1938).* Rękopis w postaci różnych notatek, świadczących o tym, że autor zamierzał napisać książkę. Został zdeponowany w bibliotece Uniwersytetu Miskatonic na krótko przed tajemniczym zniknięciem autora. Dzieło opowiada o mocy Cthulhu, która pozwala mu wpływać na sny ludzi, i ostrzega przed rozpowszechnionym na całym świecie kultem pragnącym powrotu potwora. *Utrata Poczytalności: 1k3/1k6; premia do Mitów Cthulhu: +6%; przeczytanie i zrozumienie zajmuje przeciętnie 14 tygodni.* Zaklęcia: Nawiązanie kontaktu z Cthulhu, Nawiązanie kontaktu z istotami z głębin, Znak Starszych Bogów.

CULTES DES GOULES – *francuski, François-Honore Balfour, Comte d'Erlatte, 1702?* Dzieło opublikowane we Francji (w Paryżu?) w 1703 r. w formacie *quarto* i natychmiast wyklęte przez Kościół. Zwierało opis dużego francuskiego kultu praktykującego nekromancję, nekrofagię i nekrofilię. Wiadomo o istnieniu 14 egzemplarzy, choć ostatni widziano w 1906 roku. *Utrata Poczytalności: 1k4/1k10; premia do Mitów Cthulhu: +12%; przeczytanie i zrozumienie zajmuje przeciętnie 22 tygodnie.* Zaklęcia: Czarne opętanie, Nawiązanie kontaktu z ghoulem, Przywołanie/Spętanie byakhee, Przywołanie/Spętanie mrocznego młodego, Wezwanie/Odesłanie Nyoghty, Wezwanie/Odesłanie Shub-Niggurath, Wskrzeszenie, Wstrząśnienie, Znak Voorish.

DE VERMIIS MYSTERIIS – *łacina, Ludwig Prinn, 1542.* Czarne wydanie formatu *folio* opublikowane w Kolonii, w Niemczech w roku napisania. Zakazane przez Kościół. Do dziś przetrwało 15 kopii. Dzieło opisuje m.in. arabski świat i występujące w nim nadnaturalne elementy. *Utrata Poczytalności: 1k6/2k6; premia do Mitów Cthulhu: +12%; przeczytanie i zrozumienie zajmuje przeciętnie 48 tygodni.* Zaklęcia: Nawiązanie kontaktu z Byatis, Nawiązanie kontaktu z Yigiem, Otwarcie okna do przeszłości, Prinna ankh odesłania, Przeniesienie jaźni, Przywołanie ducha., Przyzwanie demona (Przywołanie/Spętanie byakhee), Przyzwanie dziecka kozy (Przywołanie/Spętanie mrocznego młodego), Przyzwanie niewidzialnego sługi (Przywołanie/Spętanie gwiezdnego wampira), Stworzenie narkotyku liao, Stworzenie zombiego.

ELTDOWN SHRADS (SKORUPY Z ELTDOWN) – *angielski, wielebny Arthur Brooke Winters-Hell, 1912.* Wątpliwy przedkład tajemniczych hieroglifów, znalezionych na fragmentach glinianych skorup, odkrytych w południowej Anglii. Wydano 350 broszur grubości 64 stron. Tekst opowiada o istotach, które mogły wymieniać umysły między sobą poprzez czas i przestrzeń. *Utrata Poczytalności: 1k4/1k8; premia do Mitów Cthulhu: +11%; przeczytanie i zrozumienie zajmuje przeciętnie 6 tygodni.* Zaklęcia: Nawiązanie kontaktu z yithianinem.

G'HARNE FRAGMENTS (FRAGMENTY Z G'HARNE) – *angielski, sir Amery Wendy-Smith, 1919 (1931).* Uczone studia i przekład rytów znalezionych na skorupach, przywiezionych z północnej Afryki przez podróżnika Windtropa. Tekst zawiera wiele szczegółowych informacji na temat zaginionego miasta G'harne, m.in. jego położenie. Oryginalny nakład 958 kopii w skromnym formacie *sixteenmo* (11,5 x 14,5 centymetra) sfinansował sam autor. *Utrata Poczytalności: 1k6/1k10; premia do Mitów Cthulhu: +10%; przeczytanie i zrozumienie zajmuje przeciętnie 12 tygodni.* Zaklęcia: Czerwony znak Shudde M'ella, Nawiązanie kontaktu z chthonioanem, Nawiązanie kontaktu z Shudde M'ellem, Nawiązanie kontaktu ze starszą istotą.

THE KING IN YELLOW (KRÓL W ŻÓŁCI) – *angielski, tłumacz nieznany, ok. 1895.* Oryginał był najpewniej w języku francuskim, ale cały nakład został zniszczony przez Trzecią Republikę tuż po wydaniu. Edycja angielska to cienki, czarny wolumin *octavo*, na którego okładce widnieje „Żółty znak" (ujrzenie go po raz pierwszy powoduje utratę 0/1k6 Punktów Poczytalności). Tekst to niesamowita, oniryczna szztuka, która doprowadza czytelników do obłędu. *Utrata Poczytalności: 1k3/1k6+1; premia do Mitów Cthulhu: +5%; przeczytanie i zrozumienie zajmuje przeciętnie tydzień.* Zaklęcia: brak.

Księga Ebona
(trzy wersje)

- **LIBER IVONIS** – *łacina, tłumaczenie Caius Filipus Faber, IX w.* Choć mówi się, że oryginał napisał Ebon, czarnoksiężnik z Hyperborei, nie poświadczono istnienia żadnej z wcześniejszy wersji. Nigdy nie drukowane. Sześć oprawionych manuskryptów znajduje się obecnie w bibliotecznych księgozbiorach. *Utrata Poczytalności: 1k4/2k4; premia do Mitów Cthulhu: +13%; przeczytanie i zrozumienie zajmuje przeciętnie 36 tygodni.* Zaklęcia: Wezwanie/Odesłanie Azathotha, Wezwanie/Odesłanie Rlim Shaikroth, Nawiązanie kontaktu z bezkształtnym pomiotem Zhothaqquahi (Tsathoggui), Nawiązanie kontaktu z Kthulhut (Cthulhu), Nawiązanie kontaktu z Zhothaqquahą (Tsathogguą), Stworzenie zapory Naach-Titha, Otworzenie bramy, Stworzenie mgły z Releh, Odbicie ciosów, Mgliste koło Ebona, Zaklęcie kadzielnicy, Zaklęcie noża, Lewitacja, Znak Voorish, Deformacja kończyny.
- **LIVRE D'IVON** – *francuski, tłumaczenie Gaspard du Nord, ok. XIII w.* Oprawiony rękopis. Potwierdza się istnienie 13 mniej lub bardziej kompletnych egzemplarzy. *Utrata Poczytalności: 1k4/2k4; premia do Mitów Cthulhu: +12%; przeczytanie i zrozumienie zajmuje przeciętnie 36 tygodni.* Zaklęcia: jak *Liber Ivonis*.
- **BOOK OF EIBON (KSIĘGA EBONA)** – *angielski, tłumacz nieznany, ok. XV w.* Niepełne i pełne błędów tłumaczenie. Potwierdzono istnienie 18 kopii spisanych przez różne osoby. *Utrata Poczytalności: 1k4/2k4; premia do Mitów Cthulhu: +11%; przeczytanie i zrozumienie zajmuje przeciętnie 32 tygodnie.* Zaklęcia: jak *Liber Ivonis*, ale brak następujących czarów: Odbicie ciosów, Stworzenie zapory Naach-Titha, Wezwanie/Odesłanie Rlim Shaikroth, Znak Voorish.

MASSA DI REQUIEM PER SHUGGAY – *włoski, Benvento Chieti Bordighera, 1768.* Ta opera podobno została wystawiona tylko raz, a partytury i libretta nigdy nie opublikowano. Opowiada ponoć o gwałtach, kazirodztwie i innych wynaturzeniach. Doświadczeni muzycy twierdzą, że niektóre partie są niemożliwe do zagrania. Kopie znajdują się w British Museum w Londynie, Bibliothéque Nationale w Paryżu i przypuszczanie w watykańskich zbiorach „Z". *Utrata Poczytalności: 1k3/1k6; premia do Mitów Cthulhu: +4%; przeczytanie i zrozumienie zajmuje przeciętnie 2 tygodnie.* Zaklęcia: podczas wykonania z pełną obsadą chóru i orkiestry, w połowie trzeciego aktu następuje rzucenie czaru „Wezwanie Azathotha".

MONSTERS AND THEIR KYNDE (POTWORY I RODZAJ POTWORZY) – *angielski, autor nieznany, XVI w.* Prawdopodobnie istnieje tylko jedna kopia *folio* tej księgi, a i ona została skradziona z British Museum w 1898 roku. Do dziś dnia krążą plotki o istnieniu innych kopii, nie potwierdzono ich jednak. W dziele znajdują się informacje zaczerpnięte z *Necronomiconu*, *Księgi Ebona* i wielu innych ksiąg. Opisano wiele bóstw, m.in. Cthulhu, Yog-Stothotha, Lloigora i bliźniaków Zhar. *Utrata Poczytalności: 1k4/1k8; premia do Mitów Cthulhu: +8%; przeczytanie i zrozumienie zajmuje przeciętnie 36 tygodni.* Zaklęcia: Rozkazywanie istocie bez twarzy (Przywołanie/Spętanie skrzydlatego dziecka nocy), Rozkazywanie lodowemu demonowi (Przywołanie/Spętanie bykahee), Rozkazywanie niewidzialnemu słudze (Przywołanie/Spętanie gwiezdnego wampira), Rozkazywanie wędrującemu po gwiazdach (Przywołanie/Spętanie kroczącego między światami), Rozkazywanie zwierzętom nocy (Przywołanie/Spętanie straszliwego łowcy), Zaklęcie fletni, Zaklęcie kadzielnicy, Zaklęcie ostrza.

Ważniejsze księgi Mitów II

Nienazwane kulty
(trzy wersje)

- **UNAUSPRECHLICHEN KULTEN** – *niemiecki, Friedrich Wilhelm von Junzt, 1893.* Wydrukowane w formacie *quatro* w Hamburgu dzieło przez długi czas było znane pod nazwą *Czarna księga.* Opowiada o powiązaniach von Junzta z różnymi kultami i tajemnymi stowarzyszeniami. Krążą plotki o istnieniu innych wydań. Znanych jest sześć kopii, znajdujących się w większych bibliotekach Europy i Ameryki. Oryginalne wydanie zdobiły przerażające ryty Gunthera Hasse. *Utrata Poczytalności: 1k8/2k8; premia do Mitów Cthulhu: +15%; przeczytanie i zrozumienie zajmuje przeciętnie 52 tygodnie.* Zaklęcia: Dostęp do brata (Nawiązanie kontaktu z ghoulem), Nawiązanie kontaktu z odległym (Nawiązanie kontaktu z istotą z głębin), Ożywienie (Wskrzeszenie), Przyzwanie bogini puszcz (Wezwanie/Odesłanie Shub-Niggurath), Przyzwanie Cyaegha (Wezwanie/Odesłanie Cyaegha), Przyzwanie rogatego człowieka (Wezwanie/Odesłanie Nyarlathotepa), Przyzwanie słońca (Wezwanie/Odesłanie Azathotha), Przyzwanie Tego-Czego-Być-Nie-Powinno (Wezwanie/Odesłanie Nyogthy), Rozkazywanie drzewom (Przywołanie/Spętanie mrocznego młodego), Rozkazywanie Nieznanemu (Przywołanie/Spętanie Ghatanothoa), Rozkazywanie powietrznym podróżnikom (Przywołanie/Spętanie byakhee), Skinienie Wielkiego (Nawiązanie kontaktu z Dagonem), Słowa Zhara (Nawiązanie kontaktu z Zharem), Stworzenie zapory Naach-Titha, Wezwanie powietrznego diabła (Nawiązanie kontaktu z mi-go).
- **NAMELESS CULTS (NIENAZWANE KULTY)** – *angielski, tłumacz nieznany, wydane w 1845.* Tłumaczenie wydane przez angielskie wydawnictwo Bridwell jest wspaniałym, choć nie autoryzowanym wydaniem formatu *octavo.* Kompletne, acz z wadami. Przynajmniej 20 kopii znajduje się w różnych zbiorach. *Utrata Poczytalności: 1k8/2k8; premia do Mitów Cthulhu: +12%; przeczytanie i zrozumienie zajmuje przeciętnie 48 tygodni.* Zaklęcia: jak w *Unausprechlichen Kulten*, ale większość z opisów jest niekompletna lub błędna; aby sprawdzić, czy uda się odkryć działanie danego czaru, należy wykonać test Moc x 2.
- **NAMELESS CULTS (NIENAZWANE KULTY)** – *angielski, tłumacz nieznany, wydane w 1909.* Drastycznie ocenzurowane i pełne błędów wydanie, wydrukowane przez wydawnictwo Golden Goblin Press z Nowego Jorku. Zawiera jedynie opisy czarów, a nie pełne rytuały jak to miało miejsce we wcześniejszych edycjach. To wydanie można po krótkich poszukiwaniach znaleźć w antykwariatach. *Utrata Poczytalności: 1k8/2k8; premia do Mitów Cthulhu: +9%; przeczytanie i zrozumienie zajmuje przeciętnie 30 tygodni.* Zaklęcia: brak.

Necronomicon
(trzy wersje)

- **AL-AZIF** – *arabski, Abdul al-Hazrad (Abd al-Azrad), ok. 730 n.e.* Oryginał jest nieznany, lecz wiele rękopisów przeszło przez ręce średniowiecznych uczonych. Ta wersja została uznana za zaginioną już w XII w. To ogromne kompendium wiedzy dotyka niemal wszystkich aspektów Mitów; można w nim znaleźć informacje na większość tematów, włączając w to tablice i mapy gwiezdne. *Utrata Poczytalności: 1k10/1k20; premia do Mitów Cthulhu: +18%; przeczytanie i zrozumienie zajmuje przeciętnie 68 tygodni.* Zaklęcia: Nawiązanie kontaktu z ghoulem, Nawiązanie kontaktu z Nyarlathotepem, Nawiązanie kontaktu z piasecznikiem, Proszek Ibn-Ghaziego, Przejęcie kontroli, Przywołanie/Spętanie byakhee, Przywołanie/Spętanie ognistego wampira, Przywołanie/Spętanie sługi Bogów Zewnętrznych, Pył Suleimana, Straszliwa klątwa Azathotha, Wezwanie/Odesłanie Azathotha, Wezwanie/Odesłanie Cthughi, Wezwanie/Odesłanie Hastura, Wezwanie/Odesłanie Nyogthy, Wezwanie/Odesłanie Shub-Niggurath, Wezwanie/Odesłanie Yog-Sothotha, Wskrzeszenie, Wstrząśnienie, Znak Starszych Bogów, Znak Voorish.
- **NECRONOMICON** – *greka, tłumaczenie Teodorus z Filetu, ok. 950 n.e.* Wczesny rękopis pozostaje nieznany. Niewielki nakład wydrukowano we Włoszech (we Florencji?) w formacie *folio*, ale został on zniszczony przez Kościół. Brak w nim map, rysunków oraz tablic. Ostatnia znana kopia została spalona w Salem, w 1692 roku. *Utrata Poczytalności: 1k10/2k10; premia do Mitów Cthulhu: +17%; przeczytanie i zrozumienie zajmuje przeciętnie 68 tygodni.* Zaklęcia: jak w *Al-Azif.*
- **NECRONOMICON** – *łacina, tłumaczenie Olaus z Wormacji, 1228 n.e.* Najpierw krążył w postaci rękopisu, a potem został wydrukowany w Niemczech (późny wiek XV) w formacie *folio* oprawnym w czarną skórę. Następne, prawie identyczne wydanie, zostało opublikowane w Hiszpanii, na początku XVII w. Wiadomo o istnieniu jednej kopii wcześniejszej edycji i czterech późniejszej. *Utrata Poczytalności: 1k10/2k10; premia do Mitów Cthulhu: +16%; przeczytanie i zrozumienie zajmuje przeciętnie 66 tygodni.* Zaklęcia: jak w *Al-Azif.*
- **NECRONOMICON** – *angielski, tłumaczenie dr John Dee, 1586.* Wierna, lecz ocenzurowana wersja greckiego tłumaczenia. Nigdy nie drukowana, pojawia się jedynie w oprawionych rękopisach. Wiadomo o istnieniu trzech prawie kompletnych kopii. *Utrata Poczytalności: 1k10/1k20; premia do Mitów Cthulhu: +15%; przeczytanie i zrozumienie zajmuje przeciętnie 50 tygodni.* Zaklęcia: Otrzymanie rady ducha Ziemi (Nawiązanie kontaktu z Nyarlathotepem), Otrzymanie rady mrocznego sługi (Nawiązanie kontaktu z ghoulem), Proszek Ibn-Ghaziego, Przejęcie kontroli, Przyzwanie anioła Jazraela (Wezwanie/Odesłanie Yog-Sothotha), Przyzwanie pana otchłani (Wezwanie/Odesłanie Nyogthy), Pył Suleimana, Rozkazywanie aniołowi Diljah (Przywołanie/Spętanie sługi Bogów Zewnętrznych), Znak Starszych Bogów, Znak Voorish.
- **SUSSEX MANUSCRIPT (RĘKOPIS Z SUSSEX)** – *angielski, tłumaczenie Baron Frederic, 1597.* Zagmatwane i niekompletne tłumaczenie łacińskiego *Necronomiconu*, wydrukowane w formacie *oktavo* w Sussex, w Anglii. Powszechnie znane jako *Cultus Maleficarum. Utrata Poczytalności: 1k3/1k6; premia do Mitów Cthulhu: +7%; przeczytanie i zrozumienie zajmuje przeciętnie 36 tygodni.* Zaklęcia: jak w *Al-Azif*, ale najczęściej ich postać i forma są niebezpiecznie wypaczone.

PEOPLE OF THE MONOLITH (LUD MONOLITU) – *angielski, Justin Geoffrey, 1926.* Zbiór poezji, 10 x 17 centymetrów, w ciemnoczerwonej oprawie opublikowany przez wydawnictwo Erebus Press, Monmouth, Illinois, w nakładzie 1200 kopii. Tytułowy poemat jest uznawany za majstersztyk i największe dzieło Geoffreya. *Utrata Poczytalności: 1/1k3; premia do Mitów Cthulhu: +3%; przeczytanie i zrozumienie zajmuje przeciętnie tydzień.* Zaklęcia: brak.

PNAKOTIC MANUSCRIPTS (PNAKOTYCKIE RĘKOPISY) – *angielski, autor i tłumacz nieznani, ok. XV w.* Wiadomo o istnieniu tylko pięciu oprawionych rękopisów, znajdujących się w Europie i Ameryce. Najpewniej wcześniejszy wolumin, *Pnakotia*, był napisany klasyczną greką. Pochodzenie księgi wywodzone jest ponoć od praludzkich krynoidów, które zasiały życie na Ziemi. *Utrata Poczytalności: 1k4/1k8; premia do Mitów Cthulhu: +10%; przeczytanie i zrozumienie zajmuje przeciętnie 48 tygodni.* Zaklęcia: Nawiązanie kontaktu ze skrzydlatą istotą (Nawiązanie kontaktu ze starszą istotą).

PONAPE SCRIPTURE (PISMO Z PONAPE) – *angielski, kapitan Abner Ezehiel Hoag, 1734.* Dzieło opublikowano pośmiertnie ok. 1795 r. w formacie *sextodecimo* (11,5 x 14,5 centymetrów). Podobno wydrukowana wersja stanowi zaledwie cień oryginału, którego kopie ponoć wciąż istnieją. W książce opisano wyspę na Morzu Północnym, której mieszkańcy oddawali cześć i parzyli się z istotami z głębin. *Utrata Poczytalności: 1k3/1k6; premia do Mitów Cthulhu: +5%; przeczytanie i zrozumienie zajmuje przeciętnie 10 tygodni.* Zaklęcia: wydrukowana wersja nie posiada żadnych. W oryginalnym rękopisie znajdowały się: Nawiązanie kontaktu z istotą z głębin, Nawiązanie kontaktu z ojcem Dagonem. Nawiązanie kontaktu z matką Hydrą.

REVELATIONS OF GLAAKI (OBJAWIENIA GLAAKI) – *angielski, różni autorzy, 1842-1865.* Dziewięć tomów formatu *folio* opublikowano na subskrypcję; ostatni w 1865 r. Od tego czasu podobno powstały kolejne trzy, które krążą po prywatnych kolekcjach. Kopie pierwszych dziewięciu tomów znajdują się w wielu ważniejszych bibliotekach. Każdy z nich napisany jest przez innego kultystę i dotyczy innych aspektów Glaaki, związanych z nim bóstw i jego kultów. Ta wersja tekstu została najwyraźniej ocenzurowana, ale wiele informacji ocalało. Gama czarów pozwala zdać sobie sprawę z ogólnej zwartości dzieła. *Utrata Poczytalności: 1k6/2k6; premia do Mitów Cthulhu: +15%; przeczytanie i zrozumienie zajmuje przeciętnie 32 tygodnie.* Zaklęcia: Nawiązanie kontaktu z Byatis, Nawiązanie kontaktu z Eihortem, Nawiązanie kontaktu z Ghrothem, Nawiązanie kontaktu z Glaaki, Nawiązanie kontaktu z krystalizującymi sny, Nawiązanie kontaktu z M'nagalah, Pieśń pogrzebowa Nyhargo, Przywołanie/Spętanie istoty z Xiclotl, Wezwanie/Odesłanie Azathotha, Wezwanie/Odesłanie Daolotha, Wezwanie/Odesłanie Shub-Niggurath.

TAJEMNY SIEDMIOKSIĄG HSANA – *chiński, Hsan Potężny, ok. II w.* Siedem oddzielnych zwojów, z których każdy dotyczy innego tematu. Podobno istnieje angielskie tłumaczenie zatytułowane *Tajemniczy siedmioksiąg Ziemi.* To dzieło roztrząsa te elementy Mitów, które mają największe znaczenie i najbardziej interesują żyjących w średnich królestwach. *Utrata Poczytalności: 1k4/1k8; premia do Mitów Cthulhu: +8%; przeczytanie i zrozumienie zajmuje przeciętnie 40 tygodni.* Zaklęcia: Drzwi do Kadath (Brama do Kadath), Nawiązanie kontaktu z ghoulem, Nawiązanie kontaktu z Nyarlathotepem, Nawiązanie kontaktu z ogarem z Tyndalos, Przywrócenie życia (Wskrzeszenie), Sprowadzenie ducha (Przywołanie/Spętanie byakhee), Sprowadzenie ducha Ziemi (Przywołanie/Spętanie chthoniana).

TEKST Z R'LYEH – *chiński, autor nieznany, ok. 300 p.n.e.* Najprawdopodobniej oryginalne gliniane tabliczki uległy zniszczeniu, ale istnieją ponoć kopie w postaci zwojów i tłumaczeń na angielski oraz niemiecki. Tekst dotyczy przede wszystkim Dagona, Hydry, gwiezdnego pomiotu, Zoth-Ommoga, Ghatanothoy i Cthulhu, a także opowiada o zatonięciu Mu i R'lyeh. *Utrata Poczytalności: 1k8/2k8; premia do Mitów Cthulhu: +15%; przeczytanie i zrozumienie zajmuje przeciętnie 54 tygodnie.* Zaklęcia: Fala zapomnienia., Nawiązanie kontaktu z Cthulhu, Nawiązanie kontaktu z istotami z głębin, Nawiązanie kontaktu z matką Hydrą, Nawiązanie kontaktu z ojcem Dagonem, Przekleństwo kamienia, Przywołanie Cyaeghi, Uścisk Cthulhu.

THAUMATURGICAL PRODIGIES IN THE NEW-ENGLAND CANAAN (TRAUMATURGICZNE CUDA W NOWOANGIELSKIEJ ZIEMI OBIECANEJ) – *angielski, wielebny Ward Phillips, ok. 1788.* Opublikowane w dwóch wydaniach, drugie w Bostonie w 1801. Obie edycje są identyczne, różnią się tylko drukiem, miejscem i datą wydania. Łatwo je dostać w większych bibliotekach i historycznych stowarzyszeniach w całej Nowej Anglii. Opisuje bluźnierstwa wiedźm, czarnoksiężników, szamanów i innych plugawych postaci ery kolonialnej. Zawiera szczegółowe informacje na temat wydarzeń mających miejsce w Lasach Billington i w ich okolicy. *Utrata Poczytalności: 1k3/1k6; premia do Mitów Cthulhu: +4%; przeczytanie i zrozumienie zajmuje przeciętnie 8 tygodni.* Zaklęcia: brak, ale w osobistej kopii wielebnego Phillipsa znajdują się: Nawiązanie kontaktu z Narlato (Nyarlathotepem), Nawiązanie kontaktu z Sadogowah (Tsathougguą), Nawiązanie kontaktu z Yogge Sothyothe (Yog-Sothothem), Wezwanie/Odesłanie Ithakai (Ithaqui), Znak Starszych Bogów.

TRUE MAGICK (PRAWDZIWA MAGIJA) – *angielski, Teofilus Wenn, XVII w.* Niewielki rękopis z rozpadającą się, ręcznie wykonaną oprawą, często określany jako prawdziwa encyklopedia szatańskiej wiedzy. *Utrata Poczytalności: 1k4/1k8; premia do Mitów Cthulhu: +6%; przeczytanie i zrozumienie zajmuje przeciętnie 24 tygodnie.* Zaklęcia: Przyzwanie jednego (Przywołanie/Spętanie sługi Bogów Zewnętrznych), Przyzwanie skrzydlatego (Przywołanie/Spętanie byakhee), rozmawianie z Mrocznym (Nawiązanie kontaktu z Nyogthą), Zawezwanie ducha powietrza (Przywołanie/Spętanie ognistego wampira).

ZANTHU TABLETS (TABLICZKI ZANTHU) – *angielski, prof. Harold Hadley Copeland, 1916.* Broszura opatrzona podtytułem *Przybliżone tłumaczenie*, wydrukowana w ilości 400 egzemplarzy, stanowi tłumaczenie rytów, znalezionych na kamiennych tabliczkach, wydobytych z dana Oceanu Spokojnego w rybackiej siebie. Autor sugeruje, że ryty zawierają wskazówki pozwalające odnaleźć zaginiony kontynent Mu. Tekst opisuje m.in. kult Ghatanithoa, Shub-Niggurath i Cthulhu. *Utrata Poczytalności: 1k3/1k6; premia do Mitów Cthulhu: +3%; przeczytanie i zrozumienie zajmuje przeciętnie 8 tygodni.* Zaklęcia: tekst został częściowo ocenzurowany i nie zawiera czarów; na oryginalnych tabliczkach znajdowały się: Nawiązanie kontaktu z Cthulhu, Nawiązanie kontaktu z Ghatanithoą, Nawiązanie kontaktu z Lloigorem, Nawiązanie kontaktu z Yuggyą, Nawiązanie kontaktu z Zoth-Omogiem.

PRZEGLĄDANIE KSIĄG MITÓW

Badacze mogą po prostu przejrzeć księgę, by dowiedzieć się o czym ona jest i jakie czary może zawierać. Przeglądanie zawsze kończy się powodzeniem, jeśli język daje się odczytać.

- Przeglądanie drukowanych książek zajmuje godzinę na 100 stron. Przeglądanie niewyraźnych rękopisów zajmuje godzinę na 10 stron.
- Przeglądanie księgi Mitów kończy się utratą połowy aktualnych Punktów Poczytalności, które traci się podczas czytania tej samej pozycji, lub więcej/mniej w zależności od decyzji Strażnika.
- Przeglądanie nigdy nie zwiększa umiejętności *Mity Cthulhu*.
- Czytanie księgi po jej uprzednim przejrzeniu powoduje utratę pełnej wartości Punktów Poczytalności minus punkty, które zostały utracone wcześniej, podczas przeglądania.

KSIĘGI MITÓW JAKO ŹRÓDŁA

Podana w opisie książki premia do umiejętności *Mity Cthulhu* reprezentuje również przydatność dzieła jako źródła wiedzy o Mitach i pozwala ogólnie stwierdzić, czy można w niej znaleźć jakąś informację (na przykład, kiedy chthonianin osiąga dojrzałość lub gdzie nastąpi wskrzeszenie ciała Y'golonaca).

Badacz spędza 1k4 godziny czasu gry na przeglądaniu książki. Następnie gracz mnoży przez 5 podaną procentową wartość premii do umiejętności *Mity Cthulhu* i wykonuje rzut 1k100, porównując wynik z otrzymaną liczbą. Udany test oznacza, że Odkrywca znalazł poszukiwaną informację lub przynajmniej wskazówkę na dany temat (Strażnik może wyrazić ją tak zagmatwanie, jak tylko sobie tego życzy). Test zakończony niepowodzeniem oznacza zaś, że albo książka nie zawiera danych wiadomości, albo Badacz nie zdołał ich odnaleźć.

Księgi okultystyczne

Koncepcję dotyczącą informacji znajdujących w księgach Mitów można również przenieść na inne dzieła. Okultystyczne tomy mogą, niejako z definicji, obdarzać czytelnika dodatkowymi procentami do umiejętności *okultyzm*. Oczywiście te pozycje nie zawierają wiedzy mogącej zwiększyć poziom *Mitów Cthulhu*, w takim bowiem przypadku zostałyby zakwalifikowane do ksiąg Mitów. Niektóre z nich mogą natomiast zawierać informacje dotyczące nie-Mitycznej magii, wliczając w to opisy zaklęć. Przeczytanie takiej książki może powodować utratę Punktów Poczytalności, szczególnie jeśli tekst jest dziwaczny i niepokojący.

Inne księgi Mitów I

Tytuł	*język, data*	*autor*	*tyg.*	*Utrata PP*	*p.M.C.*	*opowiadanie, autor*
Black God of Madness (Czarny bóg szaleństwa)	angielski, 1930.	Amadaeus Carson	7	1k3/1k6	+4	„Horror w Salem", Kuttner
Book of Iod (Księga loda)	angielskie tłum.	Johann Negus	10	1k3/1k6	+4	„Dzwony grozy", Kuttner
Cthoniczne objawienia	laocki	Thanang Phram	18	1k4/1k8	+7	„Where Yidhra Walks", DeBill
Czarna księga czaszek	greka	Jack Igguratian	29	1k4/k8	+6	„The Seven Cities of Gold", Burnham
Czarna sutra	birmański, ok. 700	U Pao	8	1k4/1k8	+5	„Where Yidhra Walks", DeBill
Czarne rytuały	atlantydzki	Iuveh-Keraphf	41	1k6/2k6	+1	„The Suicide in the Study", Bloch
Czarny tom	łacina	Alsophocus	37	1k6/2k6	+10	„Czarny tom Alsophocusa", Lovecraft i Warnes
Daemnlatreia	angielski, 1595	Remigiusz	28	1k4/1k8	+8	„Festyn", Lovecraft
Etyka z Ygor	łacina	nieznany	13	1k3/1k6	+4	„The Great White Space", Cooper
Fichbuch	niemiecki, 1598	Konrad von Gerner	8	1k2/1k4	+3	„Name and Number", Lumley
Forth Book of D'harsis (Czwarta księga D'harsisa)	angielski	D'harsis	42	1k6/2k6	+11	„Clock f Dreams", Lumley
Geph Transcriptions (Transkrypcje Geph)	angielski	nieznany	20	1k4/1k8	+7	„Name and Number", Lumley
Ghoorl Nigral	naacal z Mu	Zakuba	46	1k8/2k8	+14	„Zoth-Ommog", Carter
Green Book (Zielona księga)	angielski	nieznany	50	1k8/2k8	+13	„The White People", Machen
Hydrophinnae	łacina	Gantley	7	1/1k4	+3	„The Aquarium", Jacobi
Ilarnek Papyri	angielski	nieznany	15	1k4/1k8	+6	„Zagłada Sarnath", Lovecraft
In Pressured Places (W miejscach o wysokim ciśnieniu)	angielski	Hartrack	3	1k3/1k6	+5	„De Marigny's Clock", Lumley
Invocations to Dagon (Inwokacje do Dagona)	angielski	Asaph Waite	16	1k4/1k8	+9	„The Trail of Cthulhu", Derleth
Johansen Narrative (Opowieść Johansena)	angielski	Gustaf Johansen	+	1k3/1k6	+4	„Zew Cthulhu", Lovecraft
Kabała Sabaotha	greka, 1686	nieznany	16	1k3/1k6	+3	„The Mannikin", Bloch
Kronika Nath	niemiecki	Rudolf Yergler	22	1k4/1k8	+6	„Music of the Stars", Rimel
Księga loda	starożytny język	nieznany	51	1k6/2k6	+2	„Dzwony grozy", Kuttner
Księga ze skelos	aklo	nieznany	54	1k6/2k6	+10	„Connan pirat", Carter i deCamp
Legends of Liqualia	angielski	Oswald	9	1k2/1k4	+4	„De Marigny's Clock", Lumley
Liber Damnatus Damnationum	angielski, 1647	Janus Aquaticus	34	1k4/1k8	+10	„House of the Toad", Tierney
Mahic and the Black Arts (Magia i mroczne sztuki)	angielski	Kane	12	1k3/1k6	+5	„The Scourge of B'moth", Russell
Marvels of Science (Cuda nauki)	angielski	Morryster	11	1k2/1k4	+3	„Festyn", Lovecraft
Mieszkańcy głębin	francuski	Gaston Le Fé	12	1k4/1k8	+8	„The Aquarium", Jacobi
Mum-Rath Papyri	łacina	Ibn Shoddathua	10	1k3/1k6	+4	„The Fairground Horror", Lumley
Naacal Kay (Klucz Naacal)	angielski	Churchward	2	1/1k2	+1	„The Fishers from Outside", Carter
Necrolatry	niemiecki, 1702	Ivor Gorstadt	20	1k6/2k6	+12	„Dreams from R'lyeh", Carter
Night-Gaunt (Skrzydlate dziecko nocy)	angielski	Edgar Gordon	4	1/1k3	+1	„The Dark Demon", Bloch
Occult Foundation (Okultystyczna fundacja)	angielski, ok. 1980	J. C. Wassermann	16	1k3/1k6	+5	„House of the Toad", Tierney
Of Evil Sorceriies Done in New England (O złym czarnoksięstwie w Nowej Anglii)	angielski, ok. 1600	nieznany	9	1k3/1k6	+4	„Duch ciemności", Lovecraft i Derleth

Opublikowane scenariusze

W wielu opublikowanych scenariuszach procedura rozszyfrowywania zapisków związanych z Mitami była często drastycznie skracana, jako że te ważne księgi stanowiły główne wątki fabuły. Dla przykładu, scenariusz może sugerować, że Badacze muszą spędzić 1k4 dni studiując Unausprechlichen Kulten i dopiero wtedy uzyskają szansę 50% na poznanie jakiegoś znaczącego, opisanego w niej czaru.

Jeśli taka niekonsekwencja drażni, zmień nazwę księgi czy rękopisu na wymyśloną przez ciebie, lub zmodyfikuj scenariusz, by presja czasu nie była tak silna. W istocie rzeczy, zasady systemu *Zew Cthulhu* zakładają miesiące albo i lata wspólnej gry tego samego Strażnika i graczy. Zakładają również, że cała ta gmatwanina tajemnic jest kreowana przez Strażnika, a nie wyszukiwana na siłę w podręczniku. Zakładają wreszcie, że jedne wątki łagodnie przechodzą w inne, podobnie jak źródło przeradza się w rzekę. Dlatego ty – przez swój wybór lub w wyniku okoliczności – nie powinieneś grać, nie uwzględniając powyższych informacji.

Posługiwanie się magią

PREMIE zwiększające *Mity Cthulhu* rozszerzają horyzonty Badaczy, jednocześnie skutecznie zmniejszając ich rezerwy zdrowego rozsądku. Jednakże celem tej nauki jest świadomość, że wiedza pozwala scholarom w specyficzny sposób zmieniać rzeczywistość. Opisany na kilku następnych stronach zbiór informacji służy wyjaśnieniu mechaniki związanej z zaklęciami, a w szczególności dotyczy Punktów Magii, których wymaga ich aktywacja.

Punkty Magii

Punkty Magii można wydawać podczas rzucania czarów, korzystania z artefaktów lub wykonując rzuty wg Tabeli Porównawczej itd. Badacz nie może wydać więcej niż posiada, ani też ich liczba nie może przekroczyć wartości jego Mocy.

Inne księgi Mitów II

Tytuł	*język, data*	*autor*	*tyg.*	*Utrata PP*	*p.M.C.*	*opowiadanie, autor*
Othuum Omnicia	łacina	nieznany	12	1k2/1k4	+3	„The Las Rite", Lumley
Pergaminy Pnoma	hyperboreański	Pnom	31	1k6/2k6	+11	„The Coming of White Worm", Smith
Pieśni dholi	birmański	nieznany	62	1k6/2k6	+10	„Horror w muzeum", Lovecraft i Heald
Pieśni dholi	niemiecki, 1890.	Heinrich Zimmerman	17	1k4/1k8	+7	„Horror w muzeum", Lovecraft i Heald
Pieśń Yste	greka	ród Dirka	11	1k3/1k6	+5	„The Abyss", Lowndes
Polynesian Mythology, with a Note on the Cthulhu Legend-Cycle (Polinezyjska mitologia oraz uwagi o legendach z kręgu Cthulhu)	angielski, 1906	Harold H. Copeland	8	1/1k3	+3	„Zoth-Ommog", Carter
Pozostałości zaginionego imperium	niemiecki, 1809	Ott Dostmann	5	1/1k3	+2	„Czarny kamień", Howard
Prehistoric Pacific in the Light of the Ponape Scripture (Prehistoria Pacyfiku w świetle *Pisma z Ponape*)	angielski, 1911	Harold H. Copeland	7	1k2/1k4	+4	„Zoth-Ommog", Carter
Prehistory in the Pacific: A Preliminary Investigation (Prehistoria Pacyfiku: Badania wstępne)	angielski, 1902	Harold H. Copeland	4	1/1k2	+1	„Zoth-Ommog", Carter
Reflections (Rozmyślania)	angielski	Ibn Schacabao	27	1k4/1k8	+8	„Festyn", Lovecraft
Revelations of Hali (Objawienia z Hali)	angielski, 1913	E. S. Bayrolles	5	1k2/1k4	+4	„The Inhabitant of Carcosa", Bierce
Rytuały Yhe	egipski	Niggoum-Zhog	14	1k4/1k8	+9	„The Thing in the Pit", Carter
Saducismus Triumphatus	angielski, 1681	Joseph Glanvill	6	1k3/1k6	+4	„Festyn", Lovecraft
Sapientia Maglorum	łacina	Ostanes	40	1k6/2k6	+10	„The Seed of the Star-God", Tierney
Saracenic Rituals (Rytuały Saracenów)	angielski, XIX w.	duchowny X	6	1/1k3	+3	„Lord of the Worms", Lumley
Secret Watcher (Tajemny strażnik)	angielski	Halpin Chalmerrs	10	1k2/1k4	+4	„The Hounds of Tindalos", Long
Sekretne misteria Azji z uwagami o *Ghorl Nigral*	niemiecki, 1847	Gottfried Mulder	16	1k4/1k8	+7	„Zoth-Ommog", Carter
Soul of Chaos (Dusza chaosu)	angielski	Edgar Gordon	7	1k2/1k4	+4	„The Dark Demn", Bloch
Testament Carnamagosa	greka, XII w.	Carnamagos	23	1k3/1k6	+6	„The Treader of the Dust", Smith
Tunneler Below (Kopiący tunele)	angielski, 1936	Georg Reuter	2	1/1k3	+3	„The Terror From the Depths", Leiber
Tuscańskie rytuały	włoski	nieznany	3	1/1k3	+2	„What Dark God?", Lumley
Ultraschrecken	niemiecki, XIX w.	graf von Konnenberg	22	1k3/1k6	+6	„Where Yidhra Walks", DeBill
Unter Zee Kulten	niemiecki, XVII w.	graf Gauberg	17	1k3/1k6	+6	„Return of the Deep Ones", Lumley
Visions from Yaddith (Wizje od Yaddith)	angielski, 1927	Ariel Prescott	1	1k2/1k4	+4	„Visions from Yaddith", Carter
Von denen Verdammten Order	niemiecki	Karaj Heinz Vogel	24	1k6/2k6	+12	„Darkness, My Name is", Bertin
Von denen Verdammten	niemiecki (repr.), 1907	Edith Brendall	10	1k3/1k6	+5	„Darkness, My Name is", Bertin
Watchers on the Other Side (Strażnicy z drugiej strony)	angielski, 1940.	Nayland Colum	2	1k2/1k4	+3	„The Keeper of the Dey", Derleth
We Pass from View (Zeszliśmy z widoku)	angielski, 1964	Roland Franklyn	1	1k3/1k6	+4	„The Frranklyn Paragraphs", Campbell
Wyznania szalonego mnicha Clithanusa	łacina, ok. 400	Clithanus	29	1k6/2k6	+9	„The Passing of Eric Hlm", Derleth
Yuggya Chants (Pieśni Yugga)	angielski	nieznany	11	1k3/1k6	+4	„Out of the Ages", Carter
Życie Ebona	francuski	Cyron	8	1k2/1k4	+3	„The Fishers from Outside", Carter

Pierwszy czar Harveya

Po kilku miesiącach szaleństwa Harvey zaczyna wracać do zdrowia. Wciąż będąc w Niemczech, odnajduje w bibliotece przytułku dla obłąkanych stary rękopis, spisany średniowieczną łaciną, którego istnienie było do tej pory ignorowane lub w ogóle o nim zapomniano. Nie ma on żadnego tytułu, lecz Harvey nadaje mu nazwę „Czerwonej księgi", ze względu na oprawę z karmazynowej skóry. Gracz prowadzący postać Harveya decyduje się przejrzeć znaleziony tom, aby stwierdzić, czy w ogóle warto go studiować. Strażnik, który opracował księgę tylko po to, by Harvey miał zajęcie podczas rekonwalescencji, zgadza się i oświadcza, że przejrzenie będzie kosztowało Odkrywcę 1k3 Punkty Poczytalności. (Odpowiada to wartości księgi i jest wyrazem troski o słaby stan psychiczny Harveya – Strażnik wcale nie jest zobowiązany podawać wcześniej tej informacji). Gracz akceptuje stratę i wyrzuca „1", Badacz traci więc Punkt Poczytalności, co nie pociąga za sobą żadnych konsekwencji.

Strażnik streszcza książkę, mówiąc, że jest to zatęchły, przeżarty przez mole zapis pewnych alchemicznych badań, prowadzonych w XIII w. przez Mrocznego Gustawa ze Strasbourga. Harvey dobrze zna łacinę, ale istotne partie tekstu są zapisane szyfrem i tajemnymi skrótami, których właściwe zrozumienie wymaga czasu. Strażnik dodaje, że badacz dostrzega jeden jasny odnośnik, mówiący o „wabieniu potężniejszych latających sług". Gracz stwierdza, że Harvey będzie studiował tę księgę.



Strażnik notuje sobie, że rozszyfrowanie książki zajmuje Harveyowi trzy miesiące czasu gry. Mógł w zasadzie rzucić 2k6 i określić liczbę miesięcy, lecz zaplanował już, że rekonwalescencja zajmie pięć miesięcy.

Czas gry płynie. Mniej więcej na każdej sesji Strażnik wymaga od gracza wykonania testu psychoanalizy. *Po czterech miesiącach liczba Punktów Poczytalności Harveya zwiększa się do 33. Strażnik stwierdza również, że Harvey przeczytał także „Czerwoną księgę", posiadającą* premię do Mitów Cthulhu *równą 8% i że jednocześnie zrozumienie dzieła kosztowało go utratę 1k6 aktualnych Punktów Poczytalności.*

Gracz prowadzący bohatera zwiększa o 8 Mity Cthulhu *swej postaci, dzięki czemu umiejętność ta osiąga poziom 20. Następnie zmniejsza maksymalną wartość Poczytalności do 79. W końcu rzuca k6 i osiąga wynik „3", ponieważ jednak Harvey stracił już Punkt Poczytalności przeglądając „Czerwoną księgę", więc tylko o 2 zmniejsza jego aktualną liczbę Punktów Poczytalności, która wynosi teraz 31.*

Harvey podejrzewa, że wzmianka o „wabieniu latających sług" to zaklęcie ze świata Mitów. Do ustalenia tego faktu potrzebuje jednak więcej czasu – Strażnik ustala, że trzech tygodni czasu gry. Po upływie tego czasu prowadzący prosi gracza o wykonanie testu pomnożonej przez 3 Inteligencji Harveya (17 x 3 = 51) – wynik 51 lub mniej będzie satysfakcjonujący. Niestety, wypada „77".

Strażnik wzdycha, mówi jednak, że bibliotekarz zgodzi się pożyczyć Harveyowi książkę na czas nieokreślony. Badacz może więc kontynuować studia: następna próba zajmie – prowadzący rzuca w sekrecie 2k6 – sześć tygodni.

Po mającej miejsce w międzyczasie przygodzie (dzięki której aktualna liczba Punktów Poczytalności Harveya wzrosła do 38) Badacz znów jest gotów spróbować przyswoić sobie czar. Tym razem udaje mu się.

Zaklęcie to „Przywołanie/Spętanie byakhee", które Strażnik określa nazwą „Wabienie latających sług". Harvey zna już ten czar, ale potrzebuje jeszcze zaczarowanej piszczałki, której zaczyna szukać. Po kolejnej przygodzie, podczas której zdobywa upragniony przedmiot, staje na wielkiej, nagiej skale pośrodku północnego Atlantyku i jest gotów do rzucenia czaru.

Instrukcje zapisane przy zaklęciu jasno stwierdzają, że im więcej Punktów Magii się poświęci, tym większe są szanse na zadziałanie czaru. Niska Moc postaci obdarza ją tylko 9 Punktami Magii. Gracz decyduje się więc poświęcić tylko 8 punktów, pozostawiając Harveyowi tylko jeden punkt, by nie stracił on przytomności. Rzucenie zaklęcia kosztuje utratę 1k3 Punktów Poczytalności, co powoduje zmniejszenie aktualnej liczby PP do 36.

Jedenaście minut później mroczna, obrzydliwa, skrzydlata postać niechętnie opada z nocnego nieba i siada na skale, obrzydliwie skrzecząc i wpatrując się w Harveya. Widok byakhee – o czym wie tylko Strażnik – powoduje utratę 1/1k6 PP, nawet mimo ciemności nocy. Gracz wykonuje test Poczytalności, który kończy się niepowodzeniem, po czym rzuca 1k6, by określić liczbę utraconych punktów. Tym razem wypada „4".

W przeciągu dość krótkiego czasu Harvey stracił 6 punktów z 38 – więcej niż 5 i wystarczająco dużo, by popadł w czasowy obłęd, ale jednocześnie mniej niż 20%, czyli nie grozi to trwałą niepoczytalnością.

Litościwy Strażnik oferuje graczowi możliwość wykonania testu Szczęścia, który kończy się powodzeniem. Dzięki temu Harvey zdążył wskazać na zachód i wycharczeć: „Zabierz mnie na stały ląd", zanim zaczął histeryzować i doznawać halucynacji.

Strażnik ustala, że niepoczytalność Harveya będzie trwać 20 godzin czasu gry. Następnego ranka zmęczony Badacz budzi się gdzieś w okolicach małego miasteczka na Nowej Funlandii. Wspomnienie nietoperzowej skóry latającej istoty, która zapewniła mu bezpieczeństwo, wywołuje w nim uczucie wdzięczności do nietoperzy. Dlatego też od tej chwili interesuje się tymi stworzeniami, poznaje ich życie i chroni je, nieraz wiele ryzykując.

Harvey nauczył się również, że posługiwanie się zaklęciami Mitów może być bardzo traumatycznym doświadczeniem. Odtąd będzie ostrożniejszy w korzystaniu z nich.

POWYŻEJ: SYLWETKA BYAKHEE (ALBO „LATĄCEGO SŁUGI", JAK UWAŻA HARVEY).

Wykorzystywanie i poświęcanie Punktów Magii lub Mocy wymaga tylko woli ich posiadacza. Nie zachodzi przy tym żaden wyjątkowy proces – taka akcja może pozostawić słabe uczucie przyjemności lub żalu, alb też w ogóle nie wywołać żadnych sensacji.

Niektóre magiczne ataki wysysają punkty magii lub Moc z nieświadomych tego osób. W takich sytuacjach może okazać się konieczny rzut wg Tabeli Porównawczej Utrata Punktów Magii może być bolesna, wywołać zawroty głowy lub inne, niegroźne objawy. Niedobrowolna utrata Mocy może okazać się bardziej nieprzyjemna.

- Kiedy Punkty Magii spadną do zera, Badacz traci przytomność do czasu, aż zregeneruje przynajmniej jeden punkt.
- Punkty Magii regenerują się w naturalny sposób z szybkością jednej czwartej wartości Mocy na 6 godzin (zaokrąglając w dół). Po 24 godzinach wszystkie Punkty Magii powinny wrócić do stanu wyjściowego, chyba ze w międzyczasie Badacz zużyje część z nich.
- W sytuacji, kiedy Odkrywca w jakiś sposób zyska dodatkowe Punkty Magii, które przekroczą normalną wartość mocy, możne je zużyć, lecz potem już nie zregenerują się one.

Nauka zaklęcia

W rozdziale „Księga magii" (patrz str. 191 i dalsze) zawarto wiele różnych zaklęć, zapisanych w kolejności alfabetycznej.

- Samo uczenie się zaklęć Mitów nie powoduje utraty Punktów Poczytalności. Dopiero ich rzucenie ją powoduje.
- Każdy może nauczyć się zaklęć. Studiowanie Mitów to ostatnia rzecz, jaką człowiek powinien robić, gdyż zwiększanie wiedzy o nich zbliża coraz bardziej do szaleństwa lub do świata Mitów. W wielu przypadkach warunki korzystania z tej wiedzy zmuszają do znacznych poświęceń.
- Wiedzę o zaklęciach można przekazywać i poznawać na trzy sposoby. Uczenie się czarów z ksiąg jest najbardziej rozpowszechnioną metodą.

NAUKA ZAKLĘĆ Z KSIĄG MITÓW

Magowie doprowadzają się do szaleństwa przeprowadzając okrutne eksperymenty i wystawiając się na działanie Mitów Cthulhu. Badacze często przeszukują ich notatki, aby natrafić na wskazówki pomocne w szybkim rozwiązaniu problemów z nienaturalnymi istotami. Lektura notatek maga i przepisów może być przerażająca i wstrząsająca dla umysłu, więc nie należy brać się do niej bezmyślnie.

Jeśli księga zawiera zaklęcia, Strażnik nadmieni o ich obecności i w paru zdaniach podsumuje ich działanie. Zapewne nie użyje podręcznikowej nazwy zaklęcia, a raczej opisu w rodzaju: „Przyzwanie wielkiej skrzydlatej bestyi z nicości, która to bestya wypędziła ludzi z mego interesu" (zamiast dokładnego i płytkiego „Przywołanie/Spętanie byakhee").

Aby opanować zaklęcie z księgi Mitów, należy ją przeczytać i poświęcić 2k6 tygodni czasu gry na studiowanie, od razu lub w czasie ustalonym ze Strażnikiem Tajemnic. Podobnie, jak czytanie księgi, nauka zaklęcia może być podjęta, odłożona i ponownie podjęta, wedle uznania. Badacz wybiera wreszcie zaklęcie, którego chce się nauczyć. Gdy upłynie wyznaczony czas, nauka została zakończona. Wówczas gracz wykonuje rzut k100 i porównuje go z INT x 3 (lub według uznania Strażnika). Sukces oznacza, że zaklęcie zostało opanowane. Porażka oznacza, że czas badań został zmarnowany, ale Badacz może podjąć kolejną próbę.

NAUKA ZAKLĘĆ OD INNYCH OSÓB

Bohater znający czar można nauczyć go inne osoby. Ta metoda jest szybsza niż uczenie się zaklęć z ksiąg. Ucząc się czaru od innej osoby, w każdym tygodniu nauki należy wykonać rzut k100 i porównać jego wynik z INT x 3 studenta. Udany test oznacza, że postać nauczyła się zaklęcia i może tą wiedzę przekazywać dalej.

NAUKA ZAKLĘĆ OD ISTOT RODEM Z MITÓW

Inteligentne byty mocą swej woli mogą stworzyć lub obdarzyć księgę czy zwój opisem danego zaklęcia. Częściej jednak istoty te przekazują taką wiedzę poprzez sny lub wizje. Ich metody są obce oraz oszałamiające i często pożerają Poczytalność i wolę postaci. Tego rodzaju nauka może trwać krótko lub długo, w zależności od potrzeby. Istota może przekazać postaci całą wiedzę telepatycznie, choć tak potężne doświadczenie może wysłać nieszczęśnika od razu do przytułku dla obłąkanych.

Po zakończeniu operacji uczeń musi wykonać udany test Pomysłowości, by opanować uzyskaną wiedzę. Jeśli test będzie nieudany, cały proces trzeba zacząć od początku.

Ta forma uczenia czarów jest bardzo rzadko spotykana. Badacze nie powinni również otrzymywać w ten sposób informacji. Jednakże kultystom zdarza się to bardzo często.

Jak to jest z czarodziejami

Badacze zwykle nie mają szansy na posiadanie nadzwyczajnej Mocy, ale mimo to czarodzieje i kultyści czasami wyróżniają się znacznym poziomem tej cechy. Skąd to się bierze? Poniższe pomysły sprawią, że tacy bohaterowie niezależni staną się o wiele bardziej wiarygodni.

Zwiększając w ten sposób Moc nie zmienimy ani Poczytalności, ani aktualnych Punktów Poczytalności.

- Kiedy postaci uda się rzucić jakieś zaklęcie, wymagające porównania Punktów Magii lub Mocy z Punktami Magii lub Mocą przeciwnika w Tabeli Porównawczej, pojawia się szansa zwiększenia Mocy rzucającego czar. Odejmij Moc postaci od 21 i różnicę pomnóż przez 5; wynik określa procentową szansę na zwiększenie Mocy rzucającego zaklęcie o 1k3 punkty.
- Nagrodą za każdy test Szczęścia zakończony wynikiem „1" może być zwiększenie Mocy. Odejmij Moc postaci od 21 i różnicę pomnóż przez 5; wynik określa procentową szansę na zwiększenie Mocy rzucającego zaklęcie o 1k3 punkty.
- Bezwzględni i zdesperowani osobnicy często dziwnie postępują. Postać może zamienić 10 Punktów Poczytalności na punkt Mocy. Za zgodą Strażnika można dokonać tej operacji dowolną liczbę razy, aż PP spadnie do 9 lub mniej – wtedy górę weźmie instynkt samozachowawczy.
- Postać może uzyskać dar Mocy lub dobić targu z jakimś Wielkim Przedwiecznym lub Bogiem Zewnętrznym. Powód tego działania pozostawiamy Strażnikowi. Takie wydarzenie z pewnością zwiększy również *Mity Cthulhu* i będzie także kosztować utratę Punktów Poczytalności poza tymi, które spowoduje sam kontakt z istotą.

NAUKA MAGII NIE ZWIĄZANEJ Z MITAMI

Nie cała magia pochodzi ze świata Mitów Cthulhu, ale ta ostatnia z pewnością jest najefektywniejsza, a ponadto to właśnie ona zajmuje zaszczytne miejsce w opowieściach fantastycznych. Inna ziemska lub religijna magia może również mieć duże znaczenie i wielką moc, zależy to jednak od Strażnika.

Mechanika i procedury dla tego typu magii powinny być takie same, jak w przypadku magii Mitów Cthulhu, chociaż jej znaczenie i cele będą się pewnie różnić. Nie ma żadnych powodów, by tego rodzaju straszliwe uczynki nie miały powodować utraty Punktów Poczytalności.

Rzucanie zaklęć

Korzystanie z potęgi Mitów Cthulhu kosztuje utratę Punktów Poczytalności. Jeśli w odpowiedzi na zaklęcie przybędzie jakaś straszliwa istota, to spotkanie z nią może kosztować kolejne PP. Nieposiadanie Poczytalności nie uniemożliwia rzucania zaklęć – wszakże wtedy nie byłoby kultystów.

Niemal wszystkie zaklęcia i magiczne artefakty wymagają Punktów Magii (a czasem Mocy), bez których nie będą działać.

Czasem potrzebne mogą być jakieś materialne składniki. Często taki komponent jest wielokrotnego użytku, jak na przykład wielkie menhiry potrzebne do przyzwania Tego, Którego Nie Powinno Się Nazywać. Kiedy indziej składnik może zostać użyty tylko raz, tak jak w przypadku picia kosmicznego miodu.

Niemal wszystkie zaklęcia wymagają czasu – ich rzucenie zajmuje od kilku sekund do tygodnia.

Oczywiście rzucający zaklęcie musi je znać. Czasem czar wymaga powtarzania co pewien czas jakiejś skomplikowanej frazy lub inkantacji w odpowiednim tonie. Zwykle ruchów czarującego nic nie powinno ograniczać, ponieważ gesty bywają równie ważne jak słowa.

ZASIĘG CZARU

W mechanice gry zasięgi czarów podzielono na trzy kategorie: dotyk, 100 metrów i pole widzenia nieuzbrojonego oka. Każdą z nich łatwo sobie wyobrazić i zrozumieć. Większe zasięgi zaczną sprawiać problemy natury inżynieryjnej, co nigdy chyba nie było tematem horroru. Należy unikać czarów rzucanych przez telefon, Internet, listy, a także zaklęć będących pociskami dalekiego zasięgu, przesyłanych przez teleskop, mikrobiologicznych, mikrofalowych i tym podobnych. Magia i groza – tak jak odgrywanie ról – to sprawy osobiste.

KORZYSTANIE Z TABELI PORÓWNAWCZEJ

Niektóre zaklęcia wymagają kontestu Punktów Magii ofiary i czarującego w Tabeli Porównawczej. Jeśli nie podano innych instrukcji, wpierw odejmij Punkty Magii potrzebne do rzucenia czaru, a dopiero pozostałą ich liczbę wykorzystaj podczas testu porównawczego. Zaklęcie wpierw musi zadziałać, by ofiara odczuła jego efekty.

Oznaki rzucania czarów

Zniszczenia, pozostawiane przez czarodziejów, mogą być aż nadto widoczne, natomiast jawne oznaki samego procesu rzucania zaklęcia mogą być zupełnie niezauważalne. Obserwatorzy mogą co najwyżej zauważyć dziwne gesty, albo dostrzec jakieś niezwykłe przedmioty lub niezbędne składniki. Jeśli jednak Strażnik zapragnie, rzucaniu czarów mogą towarzyszyć różne oznaki. Tego rodzaju efekty nadadzą magii Mitów odpowiedni ton, należy więc bardzo uważać przy ich ustalaniu. A mogą to być: ohydne ryki dobiegające znikąd, języki ognia, wyładowania elektryczne, barwne nimby, wielokolorowe aury, silne wiatry, zjonizowane powietrze, szczypanie skóry, smród siarki, napływ złości, wyjące i syczące zwierzęta, mamroczące głosy, alarmujące jęki i co sobie tylko Strażnik zażyczy.

Pewnego wieczora rozpoczęła się dyskusja o pewnych dziwnych wypaczeniach przestrzeni i o teoretycznej możliwości kontaktu między naszą częścią kosmosu a... równie wspaniałym co przerażającym wymiarem pozaeinsteinowskim kontinuum czasoprzestrzennym.

– Lovecraft „Sny w domu wiedźmy"



Źródła

Mity Cthulhu 96
Necronomicon 101
Howard Phillips Lovecraft 104
In rerum supernatura 108
Choroby psychiczne 114
Wiedza Strażnika Tajemnic 118
Stworzenia świata Mitów 132
Obca technologia 156
Panteon Mitów 160
Bestie i potwory 178
Bohaterowie opowiadań Lovecrafta 187
Księga Magii Mitów 191



MITY CTHULHU



Bóstwa rodem z Mitów bardzo różnią się od ludzi.
Są niezniszczalne, a ziemskie sprawy pozostawiają
swym wyznawcom i agentom, z którymi
mogą mieć do czynienia Badacze Tajemnic.



LOVECRAFT napisał: „Wszystkie moje opowieści oparte są na założeniu, że ludzkie prawa, emocje i zainteresowania nie mają żadnego znaczenia wobec nieskończoności kosmosu". Wyobrażał sobie, że całkowita prawda o wszechświecie jest tak obca i przerażająca, że nawet jej niewielka część może wywołać szaleństwo lub chęć popełnienia samobójstwa. Ludzkość pożąda zarówno prawdy, jak i spokoju – może otrzymać tylko jedną z tych rzeczy.

Ludzki umysł nie jest giętki, odporny i chłonny. Nie może objąć zarówno prawdy, jak i szaleństwa – jedno z nich z pewnością przeważy. Są ludzie, którzy pod płaszczykiem wiedzy, desperacko pożądają władzy. Podczas poszukiwań mogą stracić zdrowie psychiczne, a w zamian poznają tajemnice czasu i przestrzeni. Dokonują diabelskich targów. Pragnąc coraz więcej wiedzy i mocy, czarodzieje mogą sprowadzić na nasz świat zniszczenie i zagładę.

W utworach Lovecrafta te idee zwane są Mitami Cthulhu. Termin ten obejmuje wiele, często wzajemnie sprzecznych opowieści, historii, esejów, listów i domysłów – nie da się wszystkich dokładnie opisać. Ponadto na całym świecie wciąż powstają nowe materiały dotyczące Mitologii. Zamieszanie zwiększa fakt, że obcej prawdy nie da się objąć i zrozumieć. Mity są nie tylko tajemnicze, ale zmienne, przeczą sobie nawzajem. Nie znamy ich teraz i nie poznamy ich nigdy.

Tym obcym Rzeczom nadaliśmy własne imiona – nie znamy tych, którymi same siebie nazywają (o ile mają jakieś imiona).

Ogólny opis

Choć w wielu wypadkach relacje pomiędzy stworzeniami rodem z Mitów Cthulhu są tajemnicze i niejasne, wiemy, że niektóre są potężniejsze od innych. Bogowie są najpotężniejsi. Po nich następują (w pewnej odległości) Wielcy Przedwieczni. Istoty te posługują się różnymi rodzajami sług.

Bogowie Zewnętrzni, Starsi Bogowie, Inni Bogowie

Wszechświat rządzony jest przez różne istoty znane jako *Bogowie Zewnętrzni*, *Starsi Bogowie* lub *Inni Bogowie* (zależy to od autora). Tylko kilka z tych bóstw znanych jest z imienia. Większość z nich jest zarówno ślepa, jak i głupia. Wszystkie są jednak potężnymi, obcymi istotami i być może pochodzą spoza kosmosu.

Zewnętrzni Bogowie rządzą wszechświatem i nie interesują się ludźmi. Wyjątkiem jest jedynie Nyarlathotep. Ludzie, którzy mieszają się do ich spraw, cierpią straszliwe katusze i zwykle kończą jako szaleńcy lub trupy. Znanych jest tylko kilka imion Bogów Zewnętrznych. Wydają się być prawdziwymi bogami, przeciwieństwem obcych, przerażających Wielkich Przedwiecznych. Niektórzy mogą uosabiać zasady rządzące kosmosem. Tylko kilka z tych bóstw interesuje się sprawami ludzi, a jeszcze mniej wie o istnieniu tej rasy. Kiedy jednak to robią, próbują przebić się przez kosmiczne ściany i wymiary i sprowadzić zagładę. Wszystkie rasy i mniejsze bóstwa Mitów wiedzą o istnieniu Bogów Zewnętrznych, a wiele oddaje im cześć.

Zewnętrznych Bogów w pewnym sensie kontroluje Nyarlathotep – ich wysłannik i dusza. Kiedy są niezadowoleni, sprawą interesuje się właśnie on. Azathoth – Demoniczny Sułtan i władca kosmosu – wije się szaleńczo w jądrze wszechświata pod wpływem dźwięków demonicznego fletu. Yog-Sothoth – drugi dowodzący lub współwładca – łączący w sobie czas i przestrzeń. Jest w jakiś sposób zamknięty poza wszechświatem. Można go wezwać na tę stronę jedynie przy pomocy potężnych czarów. Azathotha można spotkać podczas jego dalekich podróży przez przestrzeń. Wokół Demonicznego Sułtana wiruje w powolnym tańcu wielu Zewnętrznych Bogów i sług, ale żaden z nich nie został nazwany.

Termin *Starsi Bogowie* odnosi się czasem do innej rasy neutralnych bóstw, które prawdopodobnie są rywalami Zewnętrznych Bogów. Starsi Bogowie, jeśli istnieją, nie wydają się być tak niebezpieczni dla ludzi jak Azathoth i jego ród. Mają jednak jeszcze słabszy kontakt z ludzkością. Nodens jest najlepiej znaną istotą z tej grupy.

Zewnętrzni Bogowie i Starsi Bogowie są czasem łączeni ze sobą i błędnie zwani *Innymi Bogami* – najważniejszymi bogami niezbyt odległych od Ziemi zewnętrznych planet. Rzadko kiedy są tak nazywani. Kiedy się pojawiają, tylko nicość jest od nich straszniejsza. (Jeszcze większe zamieszanie wywoła zapewne fakt, że część słabszych Zewnętrznych Bogów zwana jest Pomniejszymi Zewnętrznymi Bogami).

Z bóstwami związane są różnego rodzaju istoty (straszliwi łowcy, słudzy Bogów Zewnętrznych, mroczne młode Shub-Niggurath), ale spotyka je się na Ziemi raczej rzadko.

Wielcy Przedwieczni

Nie są tak nadnaturalni jak Bogowie Zewnętrzni, ale w oczach ludzi pozostają boscy i straszliwi. Ludzie wolą oddawać cześć Wielkim Przedwiecznym, którzy znajdują się niemal „w zasięgu ręki" i czasami mieszają się do działań swoich wyznawców. Zdarza się im również kontaktować z pojedynczymi ludźmi. Całe klany lub kulty mogą w tajemnicy oddawać cześć Wielkim Przedwiecznym. Z drugiej strony, samotny szaleniec będzie wolał Bogów Zewnętrznych. Istoty służące Wielkim Przedwiecznym mogą mieszkać na odległej Ziemi. Badacze częściej będą spotykać ich wyznawców i sługi.

Sami Wielcy Przedwieczni wydają się być potężnymi, obcymi istotami, które posiadają nadnaturalne zdolności. Jednak nie ma świadectw, które by potwierdzały, że Bogowie Zewnętrzni uznają ich za prawdziwych bogów. Żaden z Wielkich Przedwiecznych nie zależy od pozostałych. Wielu z nich jest w jakiś sposób uwięzionych.

Zostało powiedziane, że „kiedy gwiazdy znajdą się we właściwym położeniu" Wielcy Przedwieczni będą mogli spadać ze świata na świat. Do tego czasu nie mogą żyć. To, że „nie mogą żyć", nie oznacza ich śmierci, co sugeruje znany dwuwiersz pochodzący z „Necronomiconu".

Nie ten jest umarły, kto spoczywa wiekami.
Nawet śmierć może umrzeć wraz z dziwnymi eonami.

Cthulhu – najsłynniejsza kreacja Lovecrafta – jest Wielkim Przedwiecznym. Tak jak i pozostali z jego rasy śpi w ogromnym grobie na dnie Pacyfiku, Cthulhu jest prawdopodobnie najważniejszym z Wielkich Przedwiecznych. Istnieją i inni o różnych kształtach, ale są słabsi, choć mają większą swobodę. Ithaqua, Kroczący po Wietrze, szaleje po rozległych, arktycznych obszarach Ziemi. Hastur, Nieopisywalny, żyje gdzieś niedaleko Aldebarana, a Cthugha niedaleko Fomalhaut. Bez wątpienia pozostali Wielcy Przedwieczni nawiedzają inne światy, i wiele z nich pozostaje zapewne we władzy tych potężnych istot. Ludzie oddają cześć wszystkim znanym na Ziemi Wielkim Przedwiecznym. Jednak z opowieści wynika, że Cthulhu ma większą liczbę wyznawców, niż cała reszta. Pomniejsi Wielcy Przedwieczni, tacy jak Quachil Uttaus, nie mają nikogo, kto oddawałby im cześć, ale czarodzieje znają czary, dzięki którym można ich przywołać. Te istoty pełnią w hierarchii Mitów rolę demonów.

Jednakże nawet Cthulhu widziało niewielu, a Wielcy Przedwieczni bardzo rzadko działają pośród ludzi. Niektórzy podejrzewają, że te potężne istoty rzadko myślą o ludziach, a jeszcze rzadziej biorą ich pod uwagę. Ludzkość nic nie znaczy, jest nieważna.

Rasy służebne

Istnieją gatunki związane często z konkretnymi Wielkimi Przedwiecznymi lub Bogami Zewnętrznymi – na przykład byakhee z Hasturem, skrzydlate dzieci nocy z Nodensem. To są rasy służebne. Często bóg czy Wielki Przedwieczny pojawia się wraz z kilkoma takimi sługami, którzy mogą być ochroniarzami, posłańcami, szpiegami, chłopcami na posyłki. Mogą przerazić Badaczy lub zmusić ich do konfrontacji. Bogów Zewnętrznych i Wielkich Przedwiecznych powinno się spotykać naprawdę bardzo, bardzo rzadko, ale ich sługi o wiele częściej.

Rasy niezależne

Również inne obce rasy mają duże znaczenie. Czasem mogą bronić swego przed Wielkimi Przedwiecznymi. Niezależne rasy mają różne moce. Niektóre z nich już wyginęły. Są dosyć mocno związane z naszą planetą, co HPL opisał w takich utworach jak „W Górach Szaleństwa" czy „Cień spoza czasu". Lovecraft przedstawił w nich prawdziwą historię Ziemi. Niektóre rasy, takie jak dhole czy latające polipy, nie mają związku z żadnymi bogami. Z kolei starsze istoty i wielka rasa nie interesują się zbytnio magią. To, czy dana rasa jest potężniejsza czy słabsza, zależy od tego, jak niebezpieczny jest przeciętny jej przedstawiciel.

W początkach kambru na Ziemię przybyły stworzenia znane tylko pod jedną nazwą: starsze istoty. Objęły we władanie większą część lądu i walczyły z innymi istotami. W końcu zostały zepchnięte na Antarktykę. Stworzyły, prawdopodobnie przez pomyłkę, organizmy, z których później powstały dinozaury, ssaki i ludzie. Ich dziełem są również przerażające shoggothy, których bunt doprowadził do samozniszczenia starszych istot.



Eony temu umysły tubylczej rasy stożkowatych istot przejęła wielka rasa. Były to pochodzące z gwiazd istoty-umysły. Wielka rasa przeżyła w nowych ciałach do czasów odległych od dziś o 50 milionów lat. Wtedy to zostały pokonane przez pozaziemskie latające polipy. Stożkowate istoty zostały uwięzione pod powierzchnią Ziemi, w olbrzymich jaskiniach. Jednakże, wielka rasa przeniosła już swe umysły w czasie do przodu i uniknęła zagłady.

Na Ziemię spadł gwiezdny pomiot Cthulhu i podbił wielki obszar lądu na pierwotnym Pacyfiku. Istoty znalazły się jednak w pułapce, kiedy ląd zaczął zanurzać się w wodzie.

W okresie jury, ponad sto milionów lat temu, istoty, które zwane są grzybami z Yuggoth (lub mi-go), zbudowały swą pierwszą bazę na Ziemi. Powoli zasiedliły szczyty gór, tworząc tam między innymi liczne kopalnie.

W tych zamierzchłych czasach istniały dziesiątki innych cywilizacji. Pośród nich znaleźli się wężowi ludzie, którzy budowali miasta i tworzyli swą cywilizację w permie, zanim pojawiły się dinozaury. Żyły wtedy również skrzydlate istoty, które nastąpiły po wielkiej rasie z Yith. Pojawiły się także gatunki z przyszłości Ziemi – organizmy podobne do żuków, które zastąpiły ludzi; pajęczaki, o których przepowiednia mówi, że za miliardy lat będą ostatnimi inteligentnymi istotami na Ziemi.

Teraz ludzkość dzieli Ziemię z istotami z głębin, ghulami (które, zdaje się, są jakoś spokrewnione z ludźmi) i garstką mi-go. Inne rasy z rzadka odwiedzają naszą planetę, śpią lub zostały uśpione.

Co zostało pominięte

Twórcy pominęli pewne informacje o Mitach Cthulhu. Zrezygnowali z tej części, która im nie odpowiadała i która wydawała się nie pasować do oryginalnej idei Lovecrafta. Pominięto więc „wojnę w niebie", podczas której Wielcy Przedwieczni zostali pokonani przez Starszych Bogów (siły kosmiczne zła występujące przeciw czemuś, co w przybliżeniu można nazwać dobrem). Pomysł kosmicznej wojny nie pojawił się nigdy w żadnym z oryginalnych utworów Lovecrafta. Okryci białymi płaszczami Starsi Bogowie, niosący wszędzie „Znak Starszych Bogów" niczym krucyfiks, gotowi, gdy tylko sprawy pójdą źle, ratować skórę bezbronnych ofiar. Ta idea osłabiała oryginalny horror mrocznego, okrutnego wszechświata, wobec którego ludzki umysł jest nagi i bezbronny.

Pominięto również związek, którym niektórzy łączą Wielkich Przedwiecznych z greckimi żywiołami Ziemi, Wody, Ognia i Powietrza (odpowiednio Nyarlathotep, Cthulhu, Cthugha i Hastur). Teorii tej nie da się obronić przy głębszym zastanowieniu (jeśli Cthulhu jest bogiem wody, to dlaczego jest martwy na dnie oceanu?), a na dodatek osłabia ona pogląd, że Wielcy Przedwieczni są potężnymi, obcymi istotami.

Oczywiście, jeśli te pomysły pasują Strażnikowi Tajemnic, to nic nie stoi na przeszkodzie, by z nich skorzystał. *Zew Cthulhu* to przecież Twoja gra.

Prehistoria Mitów na Ziemi

4,6 miliarda lat temu: Początek ery prekambryjskiej. Przez większość tych eonów Ziemię pokrywają gorące morza, z których powoli wyłaniają się kontynenty.

3,3 miliarda lat temu: Najwcześniejsza znana skamienielina. Odkryta w Australii. Wydaje się być bakterią, możliwe że beztlenową formą życia. Jej rozwój został zatrzymany przez stworzone później przez starsze istoty życie produkujące i zużywające tlen.

2 miliardy lat temu: Starsze istoty przybywają na Ziemię. Lądują w miejscu, które teraz nazywamy Oceanem Antarktycznym i tworzą podwodną kolonię. Wykorzystując organiczny materiał, który znajdował się na dnie oceanu, tworzą lub przywołują pierwszą masę Shoggoth, zwaną w „Księdze Ebona" Ubbo-Sathla – ojciec wszystkiego życia. Pomiot Ubbo-Sathla tworzy dla starszych istot pierwsze wielkie, podmorskie miasto.

1,8 miliarda lat temu: Pierwsze skamieniałości wodnych grzybów i alg.

1,4 miliarda lat temu: Na Ziemię, z odległego systemu Xoth, przedostaje się Cthulhu i jego pomiot. Istoty obejmują we władanie wielki kontynent i nazywają go R'lyeh. Rozpoczyna się wojna ze starszymi istotami o dominację na planecie.

1 miliard lat temu: Następuje rozejm. Wkrótce potem starsze istoty rozpoczynają budowę pierwszego miasta na powierzchni, na równikowej Antarktyce.

850 milionów lat temu: Księżyc zostaje wyrwany z bryły naszej planety. Katastrofa zatapia pod wodami Pacyfiku czarny kontynent R'lyeh. Przez następne 300 milionów lat przypływy i odpływy, wywołane przez oderwanie się Księżyca na orbitę, niszczą wszystkie miasta starszych istot.

750 milionów lat temu: Z przestrzeni przybywają na Ziemię tajemnicze latające polipy. Osiadają na kontynencie, który później stanie się Australią. Budują wielkie, pozbawione okien miasta i żywią się stożkowatymi istotami, na które tam natrafiły.

570-500 milionów lat temu (Kambr): Z tego okresu pochodzi wiele skamieniałych gąbek, trylobitów, mięczaków i szkarłupni.

500-435 milionów lat temu (Ordowik): W miejscu, które później stało się wschodnią częścią Ameryki Północnej, powstają góry. Pozostałe kontynenty wciąż pozostają jednak płaskie. Większość globu pokrywają płytkie morza. Z tego okresu pochodzą pierwsze skamieniałości prymitywnych kręgowców i głowonogów. Starsze istoty budują swe wielkie miasta w miejscu, które później stanie się Afryką i Afryką Południową. Ich posterunki sięgają daleko, nawet do Wielkiej Brytanii.

485 milionów lat temu: Umysły wielkiej rasy z Yith podróżują przez czas i przestrzeń, by zamieszkać w ciałach stożkowatych istot żyjących w Australii. Chcąc ujarzmić latające polipy rozpoczynają z nimi wojnę. Zaskoczone istoty zostają łatwo pokonane i zamknięte w podziemnych grobowcach. Wielka rasa z Yith buduje nad nimi potężne miasta, które mają strzec pokonanych.

450 milionów lat temu: Skorupa Ziemi wykształca na północnej i południowej półkuli dwa wielkie kontynenty. Afrykańska Sahara to jeszcze fragment pokrytego lodem bieguna południowego. Kontynenty powoli zbliżają się do siebie.

435-395 milionów lat temu (Sylur): W Polsce, Australii i na południowym wschodzie Stanów Zjednoczonych odnaleziono pochodzące z tego okresu skamieniałości pierwszych roślin lądowych. W tym czasie Ameryka Północna wciąż znajduje się pod wodą. Aktywność wulkaniczna zwiększa się, podczas gdy dwa lądy zbliżają się do siebie coraz bardziej.

395-345 milionów lat temu (Dewon): Dwa gigantyczne kontynenty zderzają się. Stary Atlantyk zamyka się. Powstają góry Szkocji i Skandynawii. Lasy drzew i paproci powoli pokrywają lądy. W tropikalnej Grenlandii powstają skamieniałości pierwszych pająków i prymitywnych płazów. Po morzach pływają pierwsze rekiny.

345-280 milionów lat temu (Karbon): Jedyny kontynent zmienia swój kształt, między innymi pod wpływem płytkich mórz. Bagniste lądy zaczynają formowanie potężnych złóż węgla. Pod koniec tego okresu pojawiają się pierwsze gady.

280-255 milionów lat temu (Perm): Powstają Appalachy i lasy prymitywnych drzew szpilkowych. Gady dominują zarówno na lądzie, jak i na morzu. Z tego okresu pochodzą pierwsze, znalezione w Afryce Południowej i Rosji skamieniałości prymitywnych ssaków.

257 milionów lat temu: Początek cywilizacji wężowych ludzi (w Waluzji – lądzie, który został później rozdzielony przez Morze Śródziemne na Północną Afrykę i Europę). Na wschodzie współegzystuje pozbawiona ogonów rasa gado-ludzi. Mogli być, choć nie musieli, spokrewnieni z wężowymi ludźmi. Budują Nienazwane Miasto.

250 milionów lat temu: Shoggothy buntują się przeciw swym panom. W wojnie o przetrwanie ostatecznie zwyciężają starsze istoty. Niestety, prawie wszyscy niewolnicy giną, co świadczy o zbliżającym się upadku cywilizacji starszych istot.

225-190 milionów lat temu (Trias): Początek Ery Gadów. Dinozaury żyją na całym jedynym kontynencie zwanym Pangea. W tym okresie dzisiejsza Japonia leży gdzieś w okolicach bieguna północnego, a Indie są częścią Antarktyki. Większa część aktywności wulkanicznej wynika z faktu, że Pangea zmienia swój kształt przygotowując się do rozdzielenia.

190-136 milionów lat temu (Jura): Powstają wielkie zauropody i pterodaktyle. Pojawia się ogromna szczelina biegnąca przez kontynent ze wschodu na zachód, oddzielająca Amerykę Północną/Eurazję od Ameryki Południowej/Australii. Odrębny ląd Antarktyka/Australia znajduje się w okolicach Bieguna Południowego. W tym okresie Indie odrywają się od kontynentu i poruszają na południe, w kierunku Azji.

160 milionów lat temu: Przybywają mi-go, grzyby z Yuggoth, i zakładają swą pierwszą kolonię w Appalachach. Wkrótce, w Ameryce Południowej i Afryce, rozpoczyna się wojna pomiędzy nimi a starszymi istotami. Kiedy jednak dwa kontynenty rozdzielają się, traci ona na intensywności.

150 milionów lat temu: W tym czasie dzisiejsza Antarktyka i Australia są ze sobą połączone szerokim pasem lądu, na którym starsze istoty toczą wielką wojnę.

136-65 milionów lat temu (Kreda): Z tego okresu pochodzą skamieniałości pierwszych roślin kwiatowych oraz pozostałości pierwszych torbaczy i prawdziwych ptaków. Morze Śródziemne i Atlantyk wyraźnie zaznaczają się, choć środkowa Europa wciąż znajduje się pod powierzchnią wody. Geologiczne siły powodują powstanie Andów i Gór Skalistych. Na Antarktyce największe miasto starszych istot zostaje zniszczone przez trzęsienie ziemi, dzięki któremu powstają Góry Szaleństwa. Po kataklizmie powstają fundamenty nowego miasta – ostatniej naziemnej struktury, którą stworzyły starsze istoty.

70 milionów lat temu: Kometa lub asteroid spada na Jukatan. W konsekwencji wielkich zmian klimatycznych zaczyna się zagłada dinozaurów. W tym czasie Ameryka Południowa



i Afryka oraz Antarktyka i Australia oddzielają się od siebie. Ameryka Północna odrywa się od Europy i rusza na zachód. Grenlandia również oddziela się i kieruje na południe. Afryka obraca się przeciwnie do ruchu wskazówek zegara oddzielając się od Europy Gibraltarem. Potem uderza w Bliski Wschód, przez co tworzą się Alpy, Karpaty i Pireneje. Kraniec Ameryki Południowej styka się z Antarktyką. Zaczyna się upadek cywilizacji wężowych ludzi.

65 milionów lat temu: Ssaki stają się dominującą formą życia.

50 milionów lat temu: Umysły z Yith nagle uciekają ze stożkowatych ciał, by zamieszkać w jakimś innym gatunku istniejącym gdzieś w odległej przyszłości Ziemi. Pozbawione inteligencji Yithian, stożkowate istoty zostają bardzo szybko pokonane i zniszczone przez polipy.

26 milionów lat temu: Kontynenty zaczynają zbliżać się do położenia, jakie zajmują dzisiaj.

5 milionów lat temu: Pozostają dwa miasta starszych istot – na Antarktyce i koniuszku Ameryki Południowej. Klimat oziębia się, więc budują podwodne miasto antarktyczne.

3 miliony lat temu: Początek cywilizacji owłosionych praludzi z Hyperborei (Grenlandia). Wierzą i służą Tsathoggui i jego pomiotowi.

1,7 miliona lat temu: Wiek, z którego pochodzi najstarszy lód na Grenlandii. Znaleziono w nim ślady upadku cywilizacji owłosionych praludzi.

750 000 lat temu: W Grenlandii ma miejsce wiele zlodowaceń, ale tym razem powodem zniszczenia ludzkiej cywilizacji Hyperborei i Mhu Thulan jest epizod Riss.

163 836 lat temu: Z jakiegoś powodu Starsi Bogowie zatapiają Mu w wodach Pacyfiku.

11 542 lata temu: Uważa się, że w tym okresie pod falami Atlantyku zatonęła Atlantyda.

Ok. 9000 lat temu: Na Bliskim Wschodzie pojawia się pierwsza znana wioska.

Ok. 7000 lat temu: W Afryce i Azji powstają pierwsze wielkie miasta.

Ok. 5000 lat temu: Szczyt cywilizacji Sumerów. Pierwsza egipska dynastia. Pierwsza data w historii Majów.

Ok. 4500 lat temu: Legendarni królowie-mędrcy Chin. Wynalezienie papieru.

Ok. 3500 lat temu: Ucieczka ludu Izraela z Egiptu. Powstaje cywilizacja Fenicjan. Upadek Troi.

Ok. 2500 lat temu: Republika Rzymska. Rodzi się Tucydydes, Ojciec Historii.



NECRONOMICON



Tu znajdziesz wszystko, co uważni mędrcy tego wieku zdołali zebrać, nim popadli w obłęd. Informacje o szalonych kartach przerażającej księgi.

LUDZKOŚĆ zna wiele innych, starszych ksiąg, ale w żadnej z nich nie znajdziesz tak dużo informacji o Mitologii Cthulhu. Ten odrażający manuskrypt zawiera pieśń do Yog-Sothotha, dzięki której można otworzyć Drogę do tego świata; informacje o „Proszku Ibn-Ghaziego"; opis „Znaku Voorish". Bez wątpienia Lovecraft nie wspomniał o wielu innych sztuczkach i formułach. Księga zawiera również informacje o setkach miejsc i rzeczy, o których biedny Danforth bełkotał pod koniec noweli „W Górach Szaleństwa".

Necronomicon to zawiła encyklopedia. Aluzje są definicjami, zakończenia wyjaśnieniami, życzenia dowodami. Nie da się oddzielić ozdobników od treści. Słownictwo jest szalone, niczym język snu.

Zamieszczone w nim odnośniki i wiadomości zostały zbadane przez znawców, którzy uznali dzieło za kamień węgielny czarnej magii. Najlepiej byłoby jednak, aby Badacze nigdy nie zdobyli własnej kopii *Necronomiconu*. Niech to dzieło nęci i łudzi. *Necronomicon* nie jest zbiorem danych i nie powinno się go używać jako drogi, która prowadzi Badacza od jednej tajemnicy do drugiej. Jest na to zbyt potężny i zbyt straszny. Ta księga to wrota do szaleństwa. Przechodząc przez nie człowiek ulega metamorfozie. Kiedy znajdzie się po drugiej stronie, jest nie do rozpoznania. Staje się częścią tajemnicy.

Historia

Oryginalną wersję *Necronomiconu*, znaną jako *Kitab Al Azif*, napisał w Damaszku, w roku 730 n. e. Arab o imieniu Abd al.-Azrad – badacz magii, astronom, poeta, filozof i naukowiec. Urodził się około 700 roku n. e. w Sannie, w Jemenie. Zanim stworzył swą wielką pracę, spędził wiele lat odwiedzając ruiny Babilonu, doły Memfis i wielką, północną pustynię Arabii. Zginął w roku 738 w Damaszku, pożarty w świetle dnia przez niewidzialnego demona – tak przynajmniej podaje jego dwunastowieczny biograf, Ebn Khallikan.

Manuskrypt *Al Azif* był otoczony tajemnicą i potajemnie przekazywany z rąk do rąk pomiędzy filozofami i mędrcami tamtych czasów. W końcu, w roku 950, Teodorus z Filetu, mieszkaniec Bizancjum, przetłumaczył go na grekę i zmienił tytuł na *Necronomicon*. Wykonano wiele kopii tego tłumaczenia. Coraz więcej ludzi znało tę bluźnierczą księgę, co w końcu doprowadziło do jej potępienia w roku 1050 przez patriarchę Michała z Konstantynopola. Wiele kopii zostało skonfiskowanych i zniszczonych, a ich właściciele byli poddawani strasznym karom.

W roku 1228 Olaus z Wormacji przetłumaczył grecką wersję na łacinę, a było to w czasach, gdy zaginęły wszystkie kopie arabskiego oryginału. Księga z nową intensywnością poczęła krążyć pomiędzy filozofami. Doprowadziło to do wciągnięcia jej do indeksu ksiąg zakazanych (Index Expurgatorius) przez papieża Grzegorza IX. Olaus pozostawił grecki tytuł, więc praca wciąż była znana pod nazwą „Necronomicon".

W roku 1454 powstała pierwsza maszyna drukarska z ruchomymi czcionkami. Przed końcem wieku w Niemczech, prawdopodobnie w Moguncji, wydrukowano czarnorynkową wersję łacińskiego *Necronomiconu*. Nie udało się ustalić miejsca i daty druku.

Na początku XVI wieku, prawdopodobnie przed 1510 rokiem, we Włoszech wydrukowano grecką wersję. Znów nie zawierała ona informacji o miejscu i dacie druku. Uważa się jednak, że wyszła spod prasy Aldusa z Manu, założyciela Drukarni Aldine, znanej z drukowania nigdzie wcześniej nie wydanych greckich i łacińskich dzieł.

W roku 1586 dr John Dee, matematyk, astrolog i lekarz Elżbiety, królowej Anglii, przetłumaczył *Necronomicon* na angielski. Przekładu nigdy nie opublikowano. Uznaje się, że Dee tłumaczył z greckiego wydania, którego egzemplarz znalazł podczas podróży po Europie Wschodniej. Przekład jest dokładny, ale został skrócony przez tłumacza, przez co jest niekompletny.

W Hiszpanii, na początku XVII wieku, po raz drugi wydrukowano łacińską wersję księgi. Jak zwykle drukarz jest nieznany. Wydanie nie jest tak bogate, jak niemieckie, więc łatwo je od siebie odróżnić. W każdym innym przypadku jest wierne wcześniejszej edycji.





INNE WERSJE

Istnieją również inne wersje i fragmentaryczne kopie *Necronomiconu*. Pośród nich znaleźć można *Sussex Manuscript* zwany także *Cultus Maleficarum* – tłumaczenie z łaciny na angielski dokonane przez Barona Fryderyka, opublikowane w Sussex w 1597 roku; pomieszane i niekompletne. *Al Azif – Ye Booke of ye Arab* – rękopis, stworzony na angielskiej prowincji w końcu XVI wieku; mający 116 stron, średniowieczny *Voynich Manuscript*, napisany arabskim pismem po łacinie i grecku (znajduje się teraz w zbiorach Uniwersytetu Pensylwanii). Badania nad łacińską wersją prowadzili m.in. Feery i Shrewsbury. W opublikowanych przez nich książkach można znaleźć fragmenty tłumaczeń oryginału.

ISTNIEJĄC KOPIE

Wiadomo o pięciu kopiach przeklętego i niszczonego przez kościół *Necronomiconu*, które przetrwały do dziś. Zapewne pośród prywatnych zbiorów znajduje się więcej egzemplarzy tej księgi. Kopie, które trafiły na rynek, były zazwyczaj wykupywane przez księgarnie lub bibliofilów. Wielu ceniło tę pozycję, była bowiem rzadka... a może z powodu bluźnierczej natury i złej reputacji? W wyniku tego księga osiągnęła tak zawrotną cenę, że większość prawdziwych badaczy okultyzmu po prostu na nią nie stać. Jedynie kilku może sobie pozwolić na własną kopię tej mrocznej i potężnej księgi. Wartość rynkowa i fatalny stan zachowanych kopii sprawił, że tylko kilka instytucji publicznych zezwala na nieograniczony dostęp do dzieła.

Wszystkie pięć znanych kopii to wersje łacińskie. Cztery z nich to XVII-wieczne hiszpańskie wydania, a jedna to zachowana, wspaniała niemiecka edycja z XVI wieku. Pierwsze cztery przechowywane są w zbiorach Bibliotheque Nationale w Paryżu, Biblioteki Uniwersytetu Miskatonic w Arkham, Biblioteki Widenera w Harvardzie i biblioteki Uniwersytetu Buenos Aires. Cenna kopia wydania niemieckiego znajduje się w British Museum w Londynie.

Uznano, że ostatnia znana grecka kopia spłonęła w trakcie zamętu podczas procesu czarownic z Salem, w Massachusetts. Mimo to co pewien czas pojawiają się pogłoski o innych egzemplarzach. Według ostatnich, jedną kopię posiadał artysta z Nowego Yorku, Richard Upton Pickman. Jeśli plotki były prawdziwe, to księga zaginęła wraz z właścicielem w roku 1926.

Ręczne kopie tłumaczenia Dee – w większości uszkodzone i niekompletne – co pewien czas pojawiają się na scenie. Ostatnią znaleźli pracownicy Uniwersytetu Miskatonic, w którego zbiorach znajduje się teraz prawie kompletny *Necronomicon* w jego przekładzie. Częściej spotykany *Sussex Munuscript* również znajduje się w uniwersyteckich zbiorach w Arkham oraz w wielu innych, dużych bibliotekach. Większość znawców tematu uznała, że do dnia dzisiejszego nie przetrwała żadna kopia arabskiego oryginału. Mimo to plotki mówiły, że jedną z nich widziano podczas straszliwego trzęsienia ziemi w San Francisco, w roku1906. Znalazła się rzekomo w zbiorach British Museum, ale ostatnie badania wykazały, że to nieprawda.

Opis zewnętrzny



Wszystkie znane łacińskie kopie *Necronomiconu* są wykonane w formacie folio. Łacińska wersja wydrukowana w Hiszpanii i w Niemczech ma dokładnie 45,7 na 29,2 centymetry i liczy sobie 802 strony. Z zebranych informacji wynika, że grecka wersja miała o kilka stron więcej. Druk wykonano gotykiem, ilustrując go licznymi drzeworytami. Okładki, tak jak w przypadku wszystkich książek z tamtego okresu, różnią się od siebie i odzwierciedlają gust pierwszego posiadacza. (Do połowy XIX wieku sprzedawano książki zawinięte w papier i bez okładek).

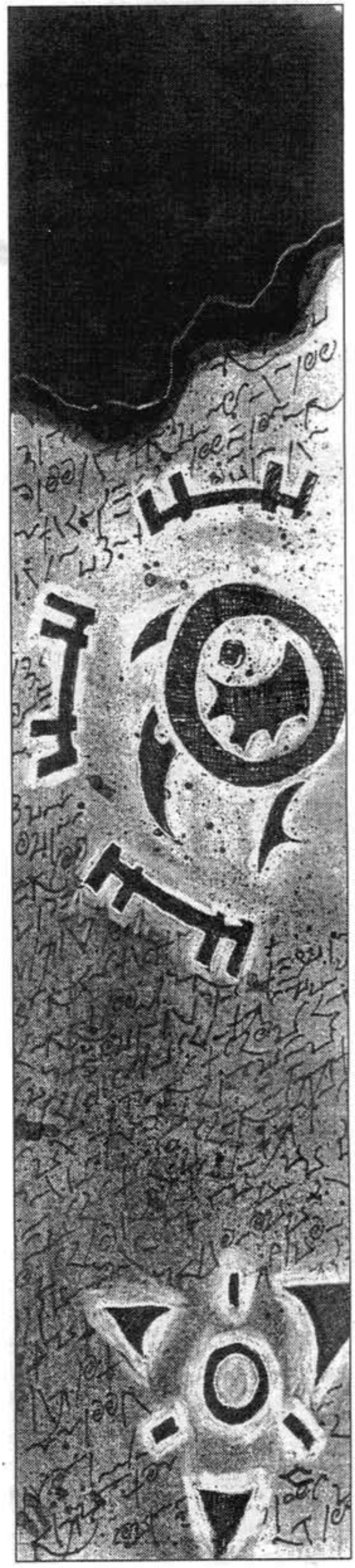
Necronomicon, który znajduje się w British Museum, to piętnastowieczne wydanie w skórzanej okładce. Wydrukowana w Niemczech księga jest w dobrym stanie, choć pozbawiona została siedmiu stron, które ktoś ostrożnie wyciął i usunął. Znajdowała się w jednym z trzech prywatnych zbiorów, które obywatele Anglii przekazali krajowi, co w 1753 roku doprowadziło do powstania British Museum.

Kopia, która znajduje się w Bibliotheque Nationale jest w złym stanie. Została oprawiona w tanią, rozpadającą się tekturę. Tekst również jest uszkodzony – wiele stron jest podartych, kilku brakuje. Inne kartki nie dają się odczytać – zostały straszliwie pobrudzone przez ciecz, którą zidentyfikowano jako krew. Księgę uzyskano w bardzo tajemniczych okolicznościach. Tom został zdeponowany w 1811 roku przez dziwacznego mężczyznę, z pewnością obcokrajowca. Tajemniczego ofiarodawcę znaleziono dzień później martwego, w zaszczurzonym mieszkaniu. Powodem śmierci była trucizna.

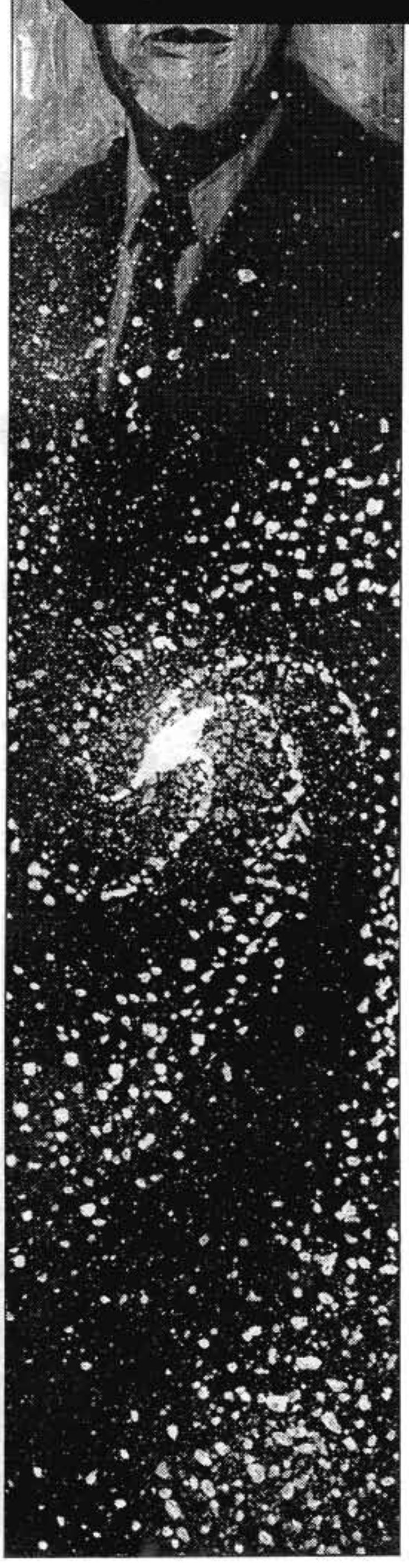
Egzemplarz, który trafił w XVII wieku do Uniwersytetu Buenos Aires pochodzi najprawdopodobniej z Ameryki Południowej. Choć druk jest w nie najlepszym stanie, kopia jest unikalna, ponieważ na marginesach znajdują się tajemnicze notatki, zapisane nieznanymi hieroglifami.

Biblioteka Widenera posiada bardzo zniszczony egzemplarz *Nocronomiconu*. Okładki są oryginalne, ale zostały rozerwane i rozdzielone. W tekście najprawdopodobniej nie ma dziur, choć wiele stron jest luźnych i rozpada się. Tom podlega właśnie renowacji. Księga znajdowała się w kolekcji Harry'ego Elkinsa Widenera, amerykańskiego milionera. Powszechnie uważa się, że otrzymał on ten egzemplarz w 1912 roku, tuż przed wejściem na pokład Titanica.

Kopię, która znajduje się na Uniwersytecie Miskatoni,c zdobył pod koniec zeszłego wieku młody dr Armitage (niedługo po tym, jak podjął pracę w szkole). Znajdowała się w prywatnym zbiorze businessmana Whipple'a Phillipsa w Providence. Księga ma zmienione okładki (dokonano tego najprawdopodobniej na początku XVIII wieku). Teraz obłożona jest w koźlą skórę. Na okładce znajduje się zły tytuł: *Qanoon-e-Islam*. Tekst jest kompletny, w zupełnie dobrym stanie.



Howard Phillips Lovecraft



PRZEZ 46 lat swojego życia Lovecraft stworzył lub współpracował podczas powstawania ponad 65 opowiadań, napisał dziesiątki artykułów i esejów, setki poematów oraz prawie 100 000 listów. Większość z jego dzieł wiąże się z cyklem o Cthulhu i Yog-Sothotcie, ale autor nigdy nie użył terminu „Mitologia Cthulhu".

Prawie wszystkie jego opowiadania można powiązać ze sobą postaciami, miejscami i rzeczami. Wydaje się jednak, że nie miał z góry upatrzonego planu stworzenia nowej historii i mitologii. Dopiero pod koniec swego życia zaczął wiązać swe późniejsze utwory z tymi, które napisał wcześniej. Robił to najprawdopodobniej dlatego, że nalegał jeden z jego młodszych korespondentów. W opowiadaniu: „Widmo nad Innsmounth" (1931) pojawiają się istoty z głębin, które oddają cześć Dagonowi, a ten nie pojawił się w żadnym wcześniejszym utworze poza „Dagonem" (1917) – drugim dziełem Lovecrafta.

Podobną historię ma za sobą Arkham i Uniwersytet Miskatonic, które po raz pierwszy zostały użyte jako tło w opowiadaniach „The Picture in the House" (1920) i „Herbert West – Reanimator" (1921-22), a potem pojawiły się w „Koszmarze w Dunwich" (1928).

Przerażający *Necronomicon* – jeden z najsłynniejszych pomysłów Lovecrafta – przeszedł niesamowitą ewolucję. Autor wspomina go po raz pierwszy w „Psie" (1922) i przypisuje Abdulowi Alhazredowi, który pojawia się we wcześniejszym utworze – „The Nameless City" (1921). Szalony Arab był tak naprawdę postacią z dzieciństwa pięcioletniego pisarza, na którego wyobraźnię duży wpływ miały należące do dziadka *Baśnie z tysiąca i jednej nocy*.

Termin „Mitologia Cthulhu" stworzył August Derleth – młody twórca i fan Lovecrafta – który później założył Arkham House – wydawnictwo zajmujące się publikowaniem dzieł mistrza. Od wielu lat fani i uczniowie dyskutują nad definicją tego pojęcia. Twierdzą, że odnosi się ono do różnorodnych utworów Lovecrafta, eksperymentalnego panteonu bóstw i bogów, opisanej historii i wielu innych aspektów Mitów.

W międzyczasie dziesiątki, a może nawet setki autorów (zarówno profesjonalistów, jak i amatorów) tworzyło inspirowane Mitologią Cthulhu dzieła rozwijając jednocześnie swoje pomysły (które nie zawsze były zgodne z zamysłami ojca Yog-Sothotha), jak i oryginalne koncepcje Lovecrafta. Większość z tych opowiadań nie wiąże się ze sobą. Dla potrzeb gry Chaosium połączyło ze sobą większość utworów Lovecrafta oraz innych autorów. W ten sposób powstał niezobowiązujący obraz Mitologii, z którego Strażnik może wybrać to, co mu najbardziej odpowiada.

Wpływy

Za życia Lovecraft nie odniósł sukcesu. Nie osiągnął niczego więcej, niż nieregularnie drukowane utwory w magazynach brukowych. Mimo to zebrał małą, lecz stałą grupę fanów, z których wielu było pisarzami. Nigdy nie stał się jednak tak popularny jak Seabury Quinn. Zarabiał pieniądze przede wszystkim redagując i przepisując utwory innych pisarzy, nawet opowieści o duchach, takie jak „Under the Piramids" (1924), które przerobił dla artysty, Harry'ego Houdiniego. Lovecraft związał się z innymi autorami opowieści niesamowitych dzięki publikacjom w amatorskich magazynach i w piśmie Weird Tales, do którego jego utwory trafiły najpóźniej.

Pośród pisarzy-przyjaciół znaleźli się już uznani profesjonaliści, tacy jak Clark Ashton Smith i Robert E. Howard oraz młodzi, utalentowani twórcy: August Derleht, Frank Belknap Long oraz nastoletni wówczas Robert Bloch. Niestety, przeznaczenie sprawiło, że Lovecraft zdołał spotkać się tylko z kilkoma z nich, ale wieloletnią przyjaźń podtrzymywała niesamowita korespondencja – długie, rozwlekłe, pełne dygresji listy o literaturze, filozofii i nauce. Jeszcze przed śmiercią mistrza, krąg korespondentów powiększył się, obejmując tak znanych twórców jak Henry Kuttner, C. L. Moore, J. Vernon Shea, Hoffman Price czy Fritz Lieber. Niektóre z tych listów zostały zebrane w pięciu tomach wydanych przez Arkham House, a inne opublikował Necronomicon Press. Uniwersytet Browna w Providence, Rhode Island (w tym mieście żył Lovecraft), posiada zbiór, w którym znajdują się następne tysiące.

Fani bardzo często dyskutowali na temat fikcyjnych światów i historii, które stworzył mistrz. To samo dotyczyło utworów Smitha i innych. Nie minęło wiele czasu, gdy Lovecraft i Smith zaczęli dzielić się swoimi pomysłami, wykorzystywać je w opowiadaniach i odwoływać się do utworów przyjaciela. To właśnie Smith jest ojcem takich bóstw jak Tsathoggua, Atlach-Nacha czy Abhoth i to w jego umyśle powstała magiczna księga zatytułowana Book of Eibon. Lovecraft często odwoływał się w swych dziełach do stworzonej przez niego magicznej, prehistorycznej Hyperborei. Ten pomysł bardzo szybko podchwycili również inni autorzy. Robert E. Howard, którego najsłynniejszą kreacją jest Conan barbarzyńca, stworzył przerażające Unausprechlichen Kulten i szalonego poetę, Justina Geoffreya, autora strasznej księgi People of the Monolith. Te pomysły również wpłynęły na utwory Lovecrafta, który odwoływał się nawet do prehistorycznej Cymmerii.

Młody Robert Bloch stworzył bluźniercze księgi: *De Vermiis Mysteriis* i *Cultes des Goultes* oraz międzygalaktycznego, niewidzialnego gwiezdnego wampira, który w opowiadaniu „Shambler from the Stars" (1935) pożera postać bardzo przypominającą Lovecrafta. Utwory młodzieńca szybko zaabsorbowały mistrza, który zemścił się za swoją śmierć i w opowiadaniu „The Hunter of the Dark" (1936) zgładził jednego z bohaterów, którym był Robert Blake. Długoletni przyjaciel, Frank Belknap Long, dołączył ogary Tindalosa, pożeraczy przestrzeni oraz Chaugnar Faugn, który pojawia się w opartym na jednym z szalonych snów Lovecrafta opowiadaniu „The Horror in the Hills".

Do powstającego kręgu Wielkich Przedwiecznych, Bogów Zewnętrznych i obcych istot największą liczbę stworów włączył jednak August Derleth. Tworząc już po śmierci Lovecrafta (nastąpiła ona w 1937 roku), opisał między innymi takie potwory jak Cthugha, Tcho-Tcho, Ithaqua i piaseczniki. Opierając się na licznych opowiadaniach mistrza o fikcyjnych miastach Arkham, Dunwich, Innsmouth i Kingsport, stworzył takich bohaterów jak dr Shrewsbury, który, przy pomocy magii, odbył podróż do opuszczonej biblioteki krążącej wokół gwiazdy Celaeno. Wiele osób nie zgadzało się z interpretacją Derletha, który pragnął, opierając się na lovecraftowskim Nodensie, powołać do istnienia panteon dobrych bogów oraz powiązać Cthulhu i Nyarlathotepa z żywiołami. Należy jednak go podziwiać, ponieważ od śmierci Lovecrafta niestrudzenie zajmuje się wydawaniem dzieł mistrza.

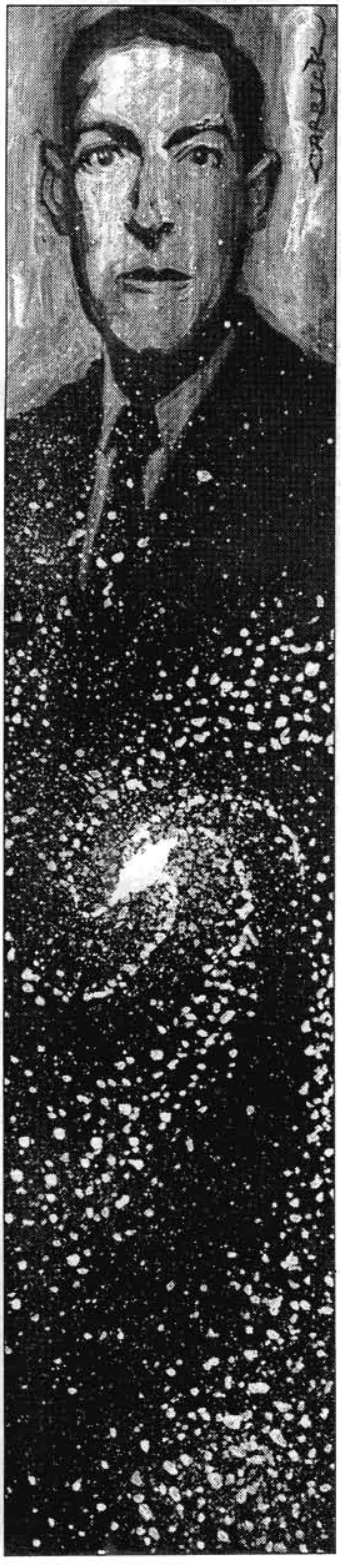
Jednym z ulubionych tworów Derletha jest Hastur – potężna istota uwięziona w wodach Jeziora Hali, które znajduje się w mieście Carcosa, na planecie krążącej wokół Aldebarana. O stworze tym wspomina również Lovecraft w swych wcześniejszych utworach, ale tak naprawdę jest to dzieło Ambrose'a Birce'a (1842-1914?) – amerykańskiego dziennikarza, który zajmował się wczesnymi opowieściami niesamowitymi. Birce oraz wielu innych pisarzy miało duży wpływ na Lovecrafta. Jego ulubionym autorem zawsze był Edgar Allan Poe (1809-1849), którego wpływ łatwo zauważyć w wielu młodzieńczych dziełach mistrza. Typowy dla Poe'go styl i podejście do tematu widać chyba najlepiej w utworze „The Outsider" (1921). Kolejnym autorem, który wpłynął na Lovecrafta, był Arthur Machen (1863-1947). Temat i nastrój jego opowiadania „The Great God Pan" (1849) jest bardzo podobny do „Koszmaru w Dunwich". W utworach Lovecrafta widać również ślad, jaki pozostawiły dzieła Roberta W. Chambersa (1865-1933). W rękopisie tajemniczej sztuki „The King in Yellow" (1895) łatwo znaleźć wiele odwołań do utworów Chambersa. Prawdopodobnie to on zainspirował Lovecrafta do stworzenia takich ksiąg jak *Necronomicon*, *The Pnakotic Munuscripts* i wielu innych dzieł odwołujących się do wiedzy tajemnej, z których znane są opowieści mistrza. Tak naprawdę to właśnie Robert Chambres jako pierwszy pożyczył od Bierce'a miasto Carcosa i Jezioro Hail. Może to zainspirowało mistrza do podobnych zapożyczeń?

Spośród współczesnych Lovecraftowi autorów największy wpływ na dzieła miał chyba Lord Dunsany (1878-1957). To właśnie jego opowieść „The Goods of Pegana" (1905) zachęciła mistrza do napisania kilku utworów opartych na snach i doprowadziła do powstania idei panteonu bóstw. Inny współczesny Lovecraftowi autor, Algernon Blackwood, zachwycił go legendami o rodowitych mieszkańcach Ameryki. Na ich podstawie powstała specyficzna wersja opowieści o Wendigo, którą August Derleth zaadaptował do Mitologii Cthulhu tworząc Ithaque.



Lovecraft we własnej osobie

Chroniczna choroba nerwowa nie pozwoliła Lovecraftowi na regularne uczęszczanie do szkoły. Mimo to był przedwcześnie rozwiniętym dzieckiem, które namiętnie pożerało książki. Jego ojciec trafił do przytułku, kiedy Lovecraft miał trzy lata. Matka przeniosła się do domu swego opiekuńczego dziadka, Whipple'a. To właśnie w jego bibliotece młody Lovecraft natrafił na *Baśnie tysiąca i jednej nocy*, mity Greków i Rzymian oraz opowiadania Edgara Allana Poe. W wieku sześciu lat napisał swoją pierwszą historię, „The Little Glass Bottle", która opowiada pierwszy sen o straszliwych, bezkształtnych skrzydlatych dzieciach





nocy (przez całe życie nawiedzały go szalone koszmary). Również w tej bibliotece zasmakował myśli z czasów Jerzych, królów Anglii, i poznał literaturę, która pozostała w jego pamięci do końca życia.

Lovecraft, który później mówił o sobie „mechaniczny materialista", interesował się nauką. W 1899 roku zaczął publikować niewielki magazyn *The Scientific Gazette*, który szybko przerodził się w *The Rhode Island Journal of Astronomy*. Te niewielkie, hektografowane publikacje sprzedawał sam, jeżdżąc na rowerze od drzwi do drzwi. Kiedy Lovecraft miał trzynaście lat, jego kochany dziadek umarł. Jego ojciec odszedł już dawno – w 1898 roku pogrążył się w chorobie i pozostał w Szpitalu Butler. Kilka następujących po sobie nieudanych inwestycji doprowadziło rodzinę Whipple do bankructwa. Matka i ciotka młodego pisarza musiały sprzedać dom i przenieść się do tańszego mieszkania. Był to wielki cios dla Lovecrafta. Nawrót choroby nerwowej doprowadził do przerwania nauki w szkole średniej w 1905 i w 1908 roku. Do matury pozostało mu tylko dwa i pół roku, ale już nigdy nie podjął na nowo nauki .

Lovecraft nigdy nie pracował. Utrzymywał się z pieniędzy, które pozostały z rodzinnej fortuny i które zarobił jako pisarz opowieści niesamowitych i jako redaktor. Był arystokratą i przez całe życie nie mógł wybrać: być zawodowym pisarzem, pragnącym sukcesu i pieniędzy, czy obojętnym amatorem-gentlemanem, nie przejmującym się wymogami rynku. Mimo wątpliwości, Lovecraftowi powiodła się pierwsza próba sprzedania opowiadań. Wydawca Weird Tales, Edwin Baird zaakceptował pierwszych pięć opowiadań, które otrzymał. Utwory mistrza pojawiły się w dziewięciu numerach, które ukazały się w okresie: koniec 1923 roku i początek 1925 (w tym czasie ukazało się jedenaście numerów tego pisma).

Niestety, kiedy wydawca Weird Tales zmienił się (został nim Farnsworth Wright), szczęście odwróciło się od Lovecrafta. Wright był zdolnym redaktorem, ale utwory dziwaka z Providence nie odpowiadały mu, więc mistrz coraz częściej spotykał się z odmową ich wydrukowania. Opowiadania takie jak „Zew Cthulhu", które teraz uznaje się za klasykę, pojawiły się na łamach Weird Tales po kilkakrotnym odrzuceniu. Lovecraft próbował tworzyć komercjalne opowiadania, które wydawca zaakceptowałby, ale nie udawało mu się. Wright odrzucił znane teraz opowieści: „W Górach Szaleństwa" i „The Shadow Out of Time". Pojawiły się one na łamach Asounding Stories. Wspaniały „Przypadek Charlesa Dextera Warda" został opublikowany dopiero po śmierci autora. Zniszczony przez ciągłe odmowy Lovecraft zaprzestał walki o drukowanie utworów. „Dreams in the Witch House" ukazały się tylko dlatego, że August Derleth dał je w tajemnicy Wrightowi i zmusił go do opublikowania opowiadania.

Krąg powiększa się

W tym właśnie czasie Lovecraft poprawił i zredagował olbrzymią ilość opowieści niesamowitych, które, o ironio, zostały szybko opublikowane. Na podstawie kilku pomysłów „autora" tworzył pełną historię. Takie opowiadania jak „The Curse of Yig" i „The Mound" Zealii Bishopa czy „The Horror in the Museum" i „Out of Aeons" Hazela Healda były w 90% dziełem mistrza. Te utwory Wright akceptował bez problemu, ale prace, które Lovecraft przesłał pod swoim nazwiskiem, wciąż były odrzucane.

Wtedy też panowała moda na pożyczanie bóstw, ksiąg i tematów od innych autorów. Redagując opowiadania Lovecraft poszedł za przykładem innych. Akcja dwóch historii Bishopa miała miejsce na południowym zachodzie Ameryki – tu znajdziemy stworzonego przez mistrza Cthulhu i dziecko Smitha – Tsathoggua Yig. Wyznawcą tych bóstw była rasa żyjących pod ziemią ludzi. W „Out of Aeons" pojawia się nowe bóstwo – Ghatanothoa – które opisane jest w stworzonym przez Roberta E. Howarda Nameless Cults i które łączy się z lovecraftowskimi grzybami z Yuggoth. Dzięki opowiadaniu „The Horror in the Museum" zapoznajemy się z kroczącymi między światami i jednym z Wielkich Przedwiecznych – Rhanem-Tegoth.

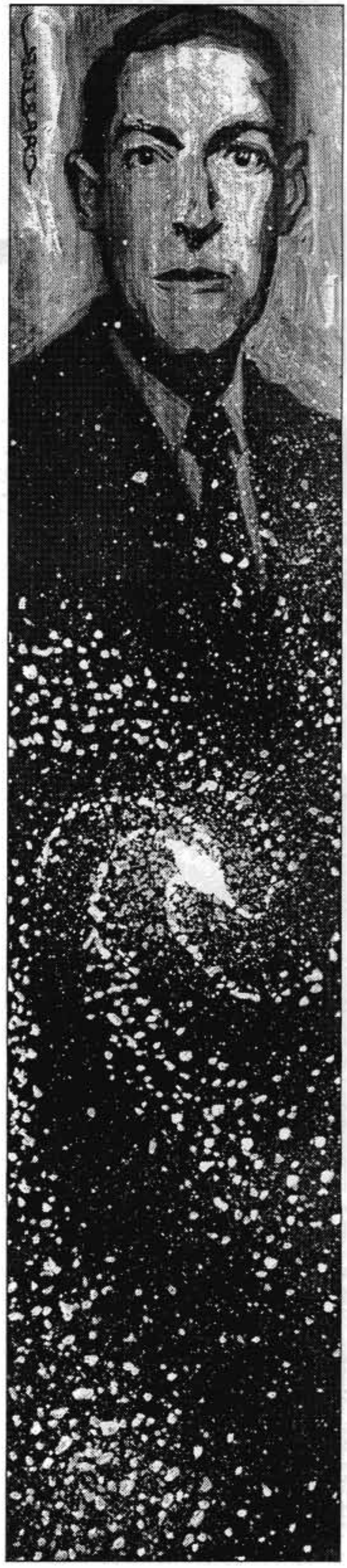
W latach 40. i 50. naszego wieku mity rozwijały się w ukryciu, między innymi dzięki Robertowi Blochowi i Jamesowi Wade. Jednakże to August Derleth stworzył najwięcej historii związanych z Mitologią. Były to zarówno jego własne opowieści, jak i historie, które opierał na notatkach Lovecrafta. Zainteresowanie Mitologią Cthulhu wzrosło dopiero w 1964 roku, kiedy na scenie pojawił się młody brytyjski autor Ramsey Campbell. August Derleth zachęcił go do opublikowania zbiorku „The Inhabitant of the Lake and Other Less Welcome Tenants" (1964), w którym znalazły się zainspirowane przez dziwaka z Providence pastisze umiejscowione w angielskiej Dolinie Severn. Campbell opisał tu wiele lovecraftowskich istot, ras i historii, które jednak istotnie różniły się od opowiadań mistrza. Najbardziej znane dzieci młodego Brytyjczyka to między innymi Y'golonac, Glaaki i insekty z Shagghai.

W 1971 roku kolejny Anglik, Brian Lumley, włączył do Mitologii żyjące pod ziemią chthoniany, tajemnicze G'harne Fragments oraz żyjącego w naszych czasach czarodzieja, Tytusa Crow.

Również w tych latach pojawiło się wielu innych autorów, na których wpłynęły dzieła Lovecrafta. Wymieńmy chociażby Gary'ego Myersa, Basila Coppera, T. E. D. Kleina, Davida Drake'a i Thomasa Ligotti. Inni, jak na przykład Stephen King, pomagali przy powstawaniu nowych antologii zawierających opowieści o Mitach. Jest tylko kilku współczesnych autorów piszących horrory, którzy mogą stwierdzić, że w ich dziełach nie znajdzie się wpływu ojca Cthulhu.

Lovecraft umarł w prawie całkowitym zapomnieniu w marcu 1937 roku, w wieku 46 lat. Śmierć spowodowała choroba Brighta i złośliwy rak. Jego matka zmarła w 1921 roku, po dwuletnim pobycie w tym samym instytucie, w którym umarł ojciec. Krótkie, trwające dwa lata małżeństwo Lovecrafta skończyło się tragicznie – mistrz uciekł z Nowego Jorku do Providence i żył jako kawaler dzieląc mieszkanie z dwiema ciotkami. W tym czasie popyt na fantastykę znacznie spadł. Mimo to są to lata, w których Lovecraft stworzył część wciąż pamiętanych utworów. Znalazł również czas na to, by podróżować. Odwiedził miejsca, które poruszały jego serce: Maine, Filadelfię, Queebec, St. Augustine, Charlotte, Nowy Orlean, Salem i Nantucker. Podróżował autobusami, spał w „Young Man Christian Association", jadł krakersy, ser i puszkową fasolę, a przez cały czas pożerał wszystko co stare, antyczne i zrujnowane.

Lovecraft był dziwną osobą – jest na to wiele dowodów. Miał skłonności do hipochondrii, alergię na zimno, pozował na starszego niż był, a morskie jedzenie odrzucało go. Jego artystyczne i społeczne poglądy bardziej odpowiadały odległej przeszłości niż czasom, w których żył. Był naukowcem i filozofem – posiadał niesamowity umysł i ogromne zdolności. Jego przyjaźń zmieniła większość ludzi, którzy znali go za życia. Wielu z nich, zachęconych i oświeconych erudycją i nie pozbawioną sensu filozofią, osiągnęło większą sławę niż ich mentor. W prawie sześćdziesiąt lat po jego śmierci sytuacja nie zmieniła się. Jego nazwisko znane jest lepiej niż kiedykolwiek wcześniej. Ci, którzy odkryją jego geniusz, czy to dzięki opowieściom, filmom, grom, komiksom, czy nawet kartom, zostaną, tak samo jak współcześni mu, zafascynowani niesamowitymi kreacjami i koszmarnymi światami.

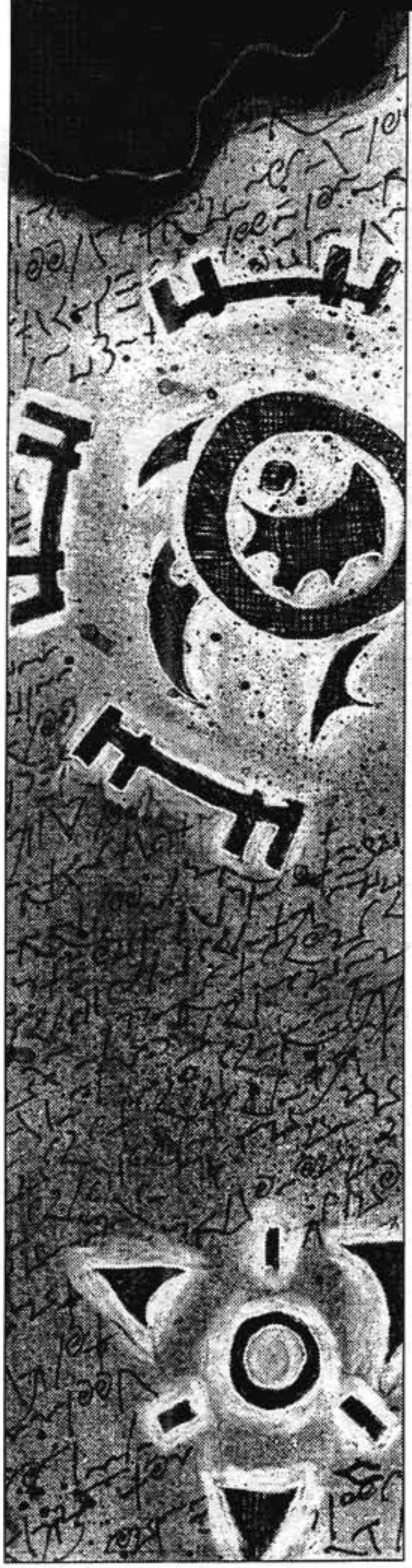




IN RERUM SUPERNATURA

Phileus P. Sadowsky





NATURA rzeczy nadnaturalnych: poniższe uwagi dotyczą *Necronomiconu*, jego autora, potężnego Cthulhu, dowodów istnienia wiedzy o Mitach Cthulhu w dawnych czasach i innych spraw. Jest to podsumowanie badań pana Doktora Ohileusa P. Sadowsky'ego, byłego profesora Literatury Arabskiej i Filo-pseudologii na Uniwersytecie w Sofii (Bułgaria).

Necronomicon

Najważniejsze dzieło zawierające wiedzę o Mitach, które znane jest badaczom nauk tajemnych, choć niewielu żyjących miało możność czytania oryginału. Przewrażliwieni na punkcie przyzwoitości uczeni średniowieczni obwołali *Necronomicon* przeklętą księgą i zniszczyli niemal wszystkie znane jej kopie.

Większość obecnej wiedzy o księdze zawdzięczamy H. P. Lovecraftowi. Z jego badań wynika, że *Necronomicon* to w rzeczywistości tytuł greckiego przekładu dokonanego około 950 r. n. e. przez Teodora z Filetu z oryginalnego rękopisu arabskiego. Łacińską wersję przekładu greckiego stworzył w roku 1228 n. e. Olaus Wormacji, którego należałoby nazwać „Starszym", aby nie mylić go z XVI-wiecznym uczonym o tym samym nazwisku. Ta właśnie łacińska wersja księgi jest jedyną, o której wiadomo, że przetrwała do naszych czasów. Badania Lovecrafta dotyczące *Nacronomiconu* opisał w książce *Lovecraft: Biografia* L. Sprague de Camp.

Grecki słowo necronomicon, zachowane także jako tytuł łacińskiego przekładu, znaczy mniej więcej „rzeczy odnoszące się do zwyczajów, praktyk lub praw umarłych", *nekros* znaczy bowiem „umarły", zaś *nomos* – „zwyczaj" lub „prawo". Oryginalny tytuł arabski brzmiał *Kitab Al-Azif*, „księga wycia pustynnych demonów lub dżinów", albo bardziej poetycznie „księga tego, który nadchodzi".

IMIĘ AUTORA

Poważny błąd w opisie księgi podanym przez Lovecrafta powstał nie z jego winy. Prawdopodobnie była to pomyłka skryby, który przepisywał średniowieczny manuskrypt, warto więc ją od razu naprawić. Autorem *Necronomiconu* miał być szalony Arab, który zmarł około 738 r. n. e., nazywany „Abdul al-Hazard". Żaden Arab nie mógł nosić takiego imienia. Choć w powieściach angielskich Abdul jest chyba najbardziej popularnym imieniem dla Araba, nie jest to imię arabskie. Abd znaczy w języku arabskim „niewolnik" lub „czciciel", jak w Abd al-Malik – „niewolnik króla", Abd al-Rahman (lub Abdurrah-man) – „niewolnik tego, który jest hojny" (czyli Boga), albo Abd Allach, pisane powszechnie po angielsku jako Abdullah, a znaczące „niewolnik lub czciciel Boga". Al lub ul we wszystkich tych imionach znaczy po prostu „tego", podkreślając jedyność pana lub przedmiotu czci. Nawet Allach znaczy tak naprawdę „ten" (jedyny) Bóg". Wobec tego Abdul znaczyłoby „niewolnik lub czciciel..".. W oderwaniu nie ma sensu po arabsku, brakuje rzeczownika do dopełnienia znaczenia.

Imię Abdul al-Hazard jest w oczywisty sposób błędem popełnionym przez Teodora z Filetu, albo (co bardziej prawdopodobne) przez Olausa Wormiusa Starszego, który, nie znając arabskiego, tłumaczył z przekładu greckiego na łacinę. Zatem imię autora *Necronomiconu* winno brzmieć *Abd al-Hazred*.

Hazred nie jest słowem arabskim. Najprawdopodobniej jest to zwyczajne zniekształcenie, z którego można odtworzyć oryginał. Średniowieczni autorzy często nie rozumieli dokładnie obcych języków i nie dysponowali słownikami. Nierzadko popełniali błędy, nawet przy transliteracji, zapisując imiona własne zgodnie z tym, co usłyszeli. Na przykład arabskie *hashisheen* stało się łacińskim *assassinus* i angielskim *assassian* (zabójca). Arabskie imię *Ibn Rushd* stało się łacińskim *Averroes*. Jeśli *Hazred* jest podobnym przypadkiem, to przypuszczam, że oryginałem było *Azrad*, zdrobniała forma arabskiego czasownika *zarada*, znaczącego „dusić" lub „pożerać". Czyli prawidłowe imię autora *Necronomiconu* brzmi zapewne Abd al-Azrad, co da się przetłumaczyć jako „czciciel wielkiego dusiciela/wielkiego pożeracza".

SŁAWNY DWUWIERSZ

Najbardziej znany fragment *Necronomiconu* to najczęściej cytowane jego słowa. Arabski oryginał tego dwuwiersza zawiera dotąd nie znaną, ważną informację dotyczącą Cthulhu. Cytaty arabskie pochodzą z manuskryptu arabskiego numer 2781. *Necronomicon* z Magyar Todomanyos Akademia Orientalisztikai Kozelemenyei. Lovecraft podaje angielską wersję jak następuje:

That is not dead which can eternally lie
And with strange aeons even death may die

co w języku polskim tłumaczy się:

Nie jest umarłym ten, który może spoczywać wiekami,
Nawet śmierć może umrzeć wraz z dziwnymi eonami.

Po arabsku wiersze wyglądają następująco:

Oryginalne wersy arabskie mają identyczne metrum dla każdej czterotaktowej linii, ukośne kreski zaznaczają akcenty:

–/– –/– –/– –/–/–

لَا مَيِّتًا مَا قَادِرًا يَتَبَقَّى سَرْمَدِى
فَإِذَا يَجِيءُ ٱلشُّذَّاذُ ٱلْمَوْتُ قَدْ يَنْتَهِى

Transliterowany tekst arabski brzmi następująco:

la mayyitan ma quadirun yatabaqa sarmadi
fa itha yaji ash-shuthath al-mautu gad yantahi.

Dosłownie (i nie poetycko) przetłumaczony oryginał arabski ma następujące znaczenie:
To, co ma zdolność wiecznego istnienia, nie jest martwe

A jeśli nadejdą nienormalne (dziwaczne)
(czasy?, rzeczy?), wtedy śmierć może przestać istnieć.

Arabska fraza *yaji ash-shuthath* zdaje się być wskazówką do głębszej tajemnicy. Znaczy dosłownie „nienormalni" (warto zwrócić uwagę na liczbę mnogą), odnosząc się, w zależności od kontekstu, do ludzi lub rzeczy. *Yaqi* znaczy „nadchodzi" lub „nadchodzą". W potocznym arabskim często wymawia się miękką zgłoskę „dź" jako twarde „dż". Ponadto często pomija się zakończenia wyrazów i skleja słowa podobnie, jak czynimy to my. Wobec tego jednym z możliwych brzmień tej frazy jest *yag-shuthath*, po niewielkiej zmianie samogłosek łatwo rozpoznać w tym imię *Yog-Sothoth*.

Ten sławny dwuwiersz mógł być częścią dawnego rytuału stworzonego przez arabskich czcicieli diabła, którzy mieli zwyczaj śpiewać w czasie ceremonii *Yag-shuthath! Yag-shuthath!*, co znaczyłoby „Nienormalni (lub nienormalne czasy) nadchodzą!" W oczywisty sposób wiąże się to z powrotem Wielkich Przedwiecznych albo Bogów Zewnętrznych, co, zgodnie ze sprawozdaniami Legrasse'a, Armitage'a i innych studentów, jest głównym celem czcicieli Cthulhu.

WĘGIERSKI NECRONOMICON[1]

Rękopis został skatalogowany jako *Kitab al-Azif*, arabski manuskrypt 2781 w Magyar Tudomanyos Akademia Orientalisztikai Kozlemenyei. Jest to zwój grubego pergaminu o wymiarach 21 na 16 centymetrów, mocno zbutwiały i uszkodzony przez owady. Prawy dolny róg jest nadpalony, jakby dzieło zostało niegdyś rzucone w ogień i uratowane przed ostatecznym zniszczeniem.

Z pewnością nie napisał tego zawodowy skryba – pismo jest nierówne, tak jakby stworzyły je roztrzęsione ręce starego człowieka. Rodzaj pergaminu i styl arabskiego pisma wskazują, że manuskrypt pochodzi mniej więcej z VIII wieku n. e., przypuszczalnie z Syrii lub Iraku. Ze względu na stopień zniszczenia dzieła tylko niewiele fragmentów daje się odczytać dokładnie, ale wystarczy ich, aby odnaleźć oryginalne imiona arabskie wielu bóstw obecnych w Mitach Cthulhu oraz filologiczne uwagi na ich temat.

Oryginalny tekst autorstwa Abd al-Azrada został jeszcze w arabskim kilkakrotnie zmieniony, bo przetłumaczono go na grekę, z greki na łacinę, a z tej na angielski. Co więcej, sława tego przerażającego, okultystycznego dzieła była tak wielka, że powstało wiele fałszywych ksiąg noszących tytuł *Nocronomicon*, stworzonych przez uczonych, którzy nie mieli żadnego związku z prawdziwymi Mitami, ale pragnęli wyciągnąć stąd zyski.

Ostatnio wydrukowano w języku angielskim kilka książek pod tym samym tytułem, twierdząc o każdej z nich, że zawiera autentyczną treść. Przynajmniej jedna została opublikowana jako wysoko nakładowy, tani tomik w miękkiej oprawie! Żadna z tych prac nie ma jakichkolwiek powiązań z oryginałem, być może z wyjątkiem dzieła H. R. Geigera, które przesiąknięte jest jego duchem.





Postklasyczne odniesienia do istot rodem z Mitów, podzielone według języków

W czasach średniowiecznych tłumaczenie imion własnych z innych języków napotykało poważne trudności. Nazwy arabskie pojawiały się często w łacinie bardzo zniekształcone – na przykład al-Qahira zostało zmienione na Cairo, częściowo dlatego, że w arabskim piśmie pomija się samogłoski, zostawiając na papierze jedynie spółgłoski. Nie wyćwiczony czytelnik może znaleźć wiele różnych sposobów na wymówienie jednego słowa. Dialekty regionalne różnią się w wymowie tych samych sylab. Przy przenoszeniu imion pomiędzy różnymi językami zawsze zachodzą jakieś przekształcenia. To stwierdzenie wydaje się szczególnie prawdziwe w odniesieniu do imion związanych z Mitami Cthulhu, pojawiających się w różnych edycjach *Necronomiconu.*

AZATHOTH

Azathoth, Sułtan Demonów jest, zgodnie z Mitami Cthulhu, władcą Bogów Zewnętrznych. Jego imię jest najwyraźniej złożone z dwóch części: aza i Thoth. Thoth w oczywisty sposób wiąże się z egipskim bogiem Tahuti, którego imię zostało zniekształcone do postaci Thoth przez Greków. Aza to nieco zmienione arabskie słowo *izzu*, znaczące moc, potęgę lub siłę. Zatem imię zapisane po arabsku brzmiałoby *Izzu Tahuti*, czyli „Potęga Thotha". Zapewne Teodor z Filetu przetłumaczył imię *Tahuti* na Thoth, które wydało mu się bardziej znajome. Doprowadziło to do obecnej, greckiej formy imienia bóstwa – Azathoth, która przetrwała do dzisiejszych czasów w łacinie i angielskim.

Łacina: *Azathoth*

Greka: *azathoth*

Arabski: *'Izzu Tahutiz*

Oba imiona, Toth i Tahuti, są zaszyfrowanymi nazwami używanymi przez czarowników dla określenia Nyarlathotepa, bóstwa z Mitologii Cthulhu, którego czczono przede wszystkim w starożytnym Egipcie. Po przetłumaczeniu, imię *Azathoth* może zostać zinterpretowane jako „Potęga Nyarlathotepa", ponieważ Nyarlathotep wypełnia wszystkie rozkazy Azathotha: on jest potęgą Azathotha, jego agentem, więc jest przez niego wspierany.

CHTHONIANIE

Słowo „chthonian" to zlatynizowane greckie *xthonios*, znaczące „mieszkający pod ziemią", co dokładnie oddaje pozycję tych stworów w Mitologii Cthulhu. Oryginalne imię arabskie dla tej rasy brzmi *al-ghariyun*, co znaczy dosłownie „ci z jaskini", *ghari* oznacza bowiem liczbę pojedynczą („z tej jaskini").

Łacina: *chthonius*

Greka: *xthollios*

Arabski: *al-ghariyun*

Miejsce, w którym podobno najczęściej pojawiają się stwory tej rasy, to miasto G'harne w północnej Afryce. Podobieństwo pomiędzy nazwą miasta a *al-ghariyun* jest tak wielkie, że nie wymaga chyba komentarza.

MROCZNE MŁODE SHUB-NIGGURATH

To imię zostało bardzo zmienione w czasie tłumaczeń z arabskiego na grekę, łacinę i angielski. W rzeczywistości jest zlepkiem różnych epitetów pochodzących z tych języków. Po części problem wynika z faktu, że imię *Shub-Niggurath* zwyczajowo odnoszone do „Matki" mrocznych młodych, może być uznane za tytuł samych Młodych. Ich matkę możemy określić bardziej precyzyjnie jako „Czarną Kozę z Lasu o Tysiącu Młodych".

Łacina: *juvenis nigritiae*

Arabski: *ash-shubab al muthlimun*

Najlepiej można zrozumieć to imię rozbijając je na pojedyncze frazy. „Shub" należałoby prawdopodobnie zapisać po arabsku jako *shabb*, co oznacza „młode" albo „młody człowiek". W oczywisty sposób jest to związane ze słowem „młode", które znajduje się w imieniu bóstwa. „Niggurath" jest zapewne zniekształceniem łacińskiego nigritiae, znaczącego „czerń". Tak więc Shub-Niggurath byłoby zlepkiem słów arabskich i łacińskich znaczącym „Młode z Czerni" – jedno z ciemnych młodych. Arabskie słowo, użyte przez Abd al-Azrada na określenie tych istot w liczbie pojedynczej, to *ash-shabb al-muthlim*, albo „ciemne młode". W liczbie mnogiej byłoby to *ash-shabb al-muthlimun*. Niestety, część greckiego *Necronomiconu* dotycząca tych spraw jest uszkodzona przez wodę, pleśń

i robaki, więc nie da się jej odczytać. Część zagadki dałoby się rozwikłać, gdybyśmy wiedzieli, w jaki sposób Teodor przetłumaczył arabskie określenie na grekę, ale i tej informacji nie posiadamy.

W jaki sposób powstał ten barbarzyński zlepek łaciny i arabskiego? Gdy upadło Imperium Rzymskie, klasyczna łacina coraz szybciej przekształcała się we wczesne języki romańskie, które rozwinęły się w dzisiejszy francuski, włoski, hiszpański, portugalski, rumuński i retroromański. W średniowiecznej Italii rozwinęło się wiele łacińskich dialektów – współczesny włoski pochodzi od dialektu używanego we Florencji. We Włoszech było i nadal jest używanych wiele innych odmian języka. Oryginalne łacińskie określenie na ciemne młode, *juvenis nigritiae*, znaczące dosłownie „młode stworzenie z czerni", także uległo zniekształceniu.

Wydaje się, że ciemnym młodym oddawały cześć dekadenckie kulty płodności w średniowiecznej Italii i one właśnie nazywały przedmiot swego uwielbienia *juvenis nigritiae*. Gdy w dziewiątym wieku Muzułmanie podbili Sycylię, ich język i kultura opanowały również wyspę. Musiał tam istnieć silny ośrodek kultu mrocznych młodych, ponadto religia wyraźnie spodobała się arabskim imigrantom. Arabowie zniekształcili *juvenis nigritiae*, tłumacząc *juvenis* jako *shabb* i kalecząc wymowę *nigritiae* do postaci *niggurath*. Kiedy Olaus tłumaczył w 1228 roku *Necronomicon* na łacinę, prawdopodobnie wiedział o sycylijskim kulcie i przetłumaczył greckie określenie odnoszące się do niego jako Shub-Niggurath – nazwa, pod którą zapewne znali ów kult nieliczni włoscy uczeni i duchowni. To określenie przeszło nie zmienione z przekładu Olausa do angielskiego.

Jak zatem mogłoby brzmieć arabskie imię istoty znanej (prawdopodobnie pod fałszywą nazwą) w Mitologii Cthulhu jako Shub-Niggurath? W arabskim Kitaf al-Azif określenie „Czarna Koza z Lasu o Tysiącu Młodych" występuje raz jako *Al-Ma`iza as-Sauda al-Ghabati* („Czarna Koza z Lasu"), *Umm al-Alf Al-Muthlimun* („Matka Tysiąca Ciemnych Rzeczy"), albo *Umm ash-Shabab al-Alf* („Matka Tysiąca Młodych").

GHOULE

Ghoule, wspomniane w *Necronomiconie*, są bezpośrednio związane z mitycznymi stworzeniami z arabskich legend, zwanymi ghul.

Arabski: *ghul*

Zgodnie z oryginalnymi źródłami arabskimi, ghul ma postać człowieka, ale wygląd wilka bądź potwora. Mieszkają w grobowcach i na cmentarzach, żywiąc się znajdującymi się tam ciałami i próbując zwabić przechodzących. Taki opis z całą pewnością ma wiele wspólnego z ghoulami wspomnianymi w różnych pracach związanych z Mitami Cthulhu.

NYARLATHOTEP

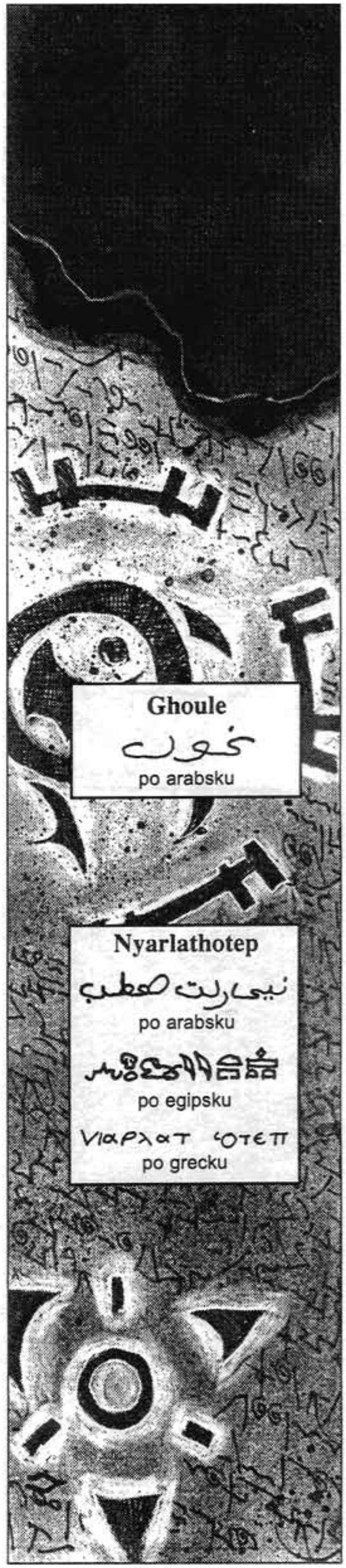
Nyarlathotep to obecnie jedyne imię w Mitologii Cthulhu, którega źródło można odnaleźć w wierze i języku starożytnych Egipcjan. Jest to nieco zniekształcona forma frazy *ny har rut hotep*, znaczącej „nie ma pokoju (bezpieczeństwa, spoczynku) przy bramie". Tytuł ten ma prawdopodobnie znaczyć, że Nyarlathotep w swej roli wysłannika Bogów Zewnętrznych jest „bramą" pomiędzy światami, a szczególnie pomiędzy wymiarem naszym i bogów – przynajmniej tak postrzegali to egipscy kultyści.

Owi czciciele Cthulhu w starożytnym Egipcie używali, jako alternatywnego imienia dla Nyarlathotepa, imienia egipskiego boga Tahuti (Thoth), ponieważ obaj bogowie pełnili podobne role w odpowiednich panteonach.

Łacina: *Nyarlat Hotep*
Greka: *niarlat hotep*
Arabski: *niyharlat hotep*
Egipski: *ny har rut hotep*

Kluczem do zrozumienia, w jaki sposób imię to zostało zniekształcone, jest zauważenie, że we współczesnym języku egipskim litera L, oznaczona glifem leżącego lwa, oznaczała również grecką zgłoskę „r". Tak więc „r" w Kleopatra było zapisane takim samym glifem. Prawdopodobne jest, że Abd al-Azrad (lub kto inny, kto tłumaczył z języka egipskiego na arabski) czytając imię *ny har rut hotep* zmienił „r" w rut na „l" i w ten sposób powstało *niharlat hotep*.

W greckim litera H może się pojawić tylko na początku słowa. Teodor nie mógł więc transliterować 'h' w *niyharlat*, umieszczając zamiast tego w tłumaczeniu *niarlat*. Olaus Wormius posunął się jeszcze dalej, zmieniając literę I w homofoniczne Y, a tłumacze angielscy dokończyli procesu zlepiając frazę w pojedyncze słowo *Nyarlathotep*, znane w tej formie aż do dzisiaj.





SHUDDE M'ELL

Shudde M'ell, władca chthonianów, jest w arabskim *Necronomiconie* nazywany *al-Mu'ell (alb al-Mu'ill)*, co znaczy „ten, który powoduje zniszczenie".

Arabskie: *al-mu'ell*

Destrukcja, do której odnosi się ten tytuł, to niewątpliwie zdolność chthonianów do powodowania trzęsień ziemi. Słowo „Shudde" to prawie na pewno zniekształcony arabski wyraz *shidda* – „przemoc". Zatem Shudde M'ell (lub być może bardziej poprawnie *Shidda al-Mu'ell*) powinno odnosić się tylko do trzęsień ziemi powodowanych przez bóstwo i jego sługi, chthonianów: trzęsienia ziemi to przemoc, *shidda*, powodowana przez *al-Mu'ell*, bóstwo.

Imiona Cthulhu na świecie

Imię Cthulhu to wynik próby transliteracji greckiej trudnego arabskiego słowa, które pojawia się często w arabskim *Nocronomiconie*. Formą grecką jest właśnie Cthulhu. Choć trudno to wymówić i zrozumieć po angielsku, w łacinie lub grece, jest to doskonale zrozumiałe w arabskim oryginale. Cthulhu w arabskim Necronomiconie nazywany jest czasem Khadhulu.

Łacina: *Cthulhu*

Greka: *xthulhu*

Arabski: *khadhulu* lub *al-khadhulu*

Po arabsku khadhulu znaczy „porzucający" lub „opuszczający". W tym znaczeniu używa tego słowa Mahomet Prorok w *Koranie*, 25:29, gdzie jest napisane: „Dla Ludzkości, Szatan (w arabskim *Shaytan*) jest Khadulu". Muzułmańscy komentatorzy tłumaczyli to zazwyczaj w ten sposób, że Szatan jest zdrajcą ludzkości – w Dzień Sądu opuści tych, którzy szli za nim w tym życiu.

Ponieważ jednak *khadhulu* pojawia się często w arabskim *Necronomiconie* jako określenie potężnego bóstwa i zostało przetłumaczone przez Teodora jako *xthulu*, a Olausa jako *Cthulhu*, można przetłumaczyć ten werset w inny sposób: „dla ludzkości Szatan to *Cthulhu*", identyfikując w ten sposób bóstwo Cthulhu, czczone w pogańskich kultach arabskich przed Mahometem, z Szatanem z tradycji judeochrześcijańskiej. Kult Cthulhu w przedislamskiej Arabii mógł skupiać się wokół sławnego Bezimiennego Miasta, znanego także jako Miasto Mosiądzu albo Irem o Wielu Kolumnach – po arabsku *Iram dhat al-imad*.

Otrzymujemy także raporty z przeciwnego niemal końca świata. Istnieją ponoć niewielkie plemiona żyjące w izolacji na Grenlandii, które znają imię tego przedchrześcijańskiego bóstwa jako Cthulhu lub bliski jego odpowiednik, mimo że praktycznie nie miały szans na zetknięcie się z *Koranem* czy z Wormiusową wersją *Necronomiconu*. Być może Cthulhu lub jakiś podobny wyraz jest prawdziwym imieniem tej istoty i podobieństwo do wyrazu khadhulu skłoniło jego arabskich czcicieli, aby określić swoje bóstwo słowem, które było dla nich zrozumiałe.

Kultury semickie, w różnych swych odmianach rozsianych po Bliskim Wschodzie, zachowały szczególnie wyraźne pozostałości starożytnego Kultu Cthulhu. Jednym z najstarszych języków semickich jest asyryjski, który uformował się w drugim tysiącleciu przed Chrystusem i wykazuje jawne ślady religii związanej z Cthulhu. Pospolitym słowem określającym demona było w asyryjskim *alu'u*[2]. Gdy połączyć to słowo z *khatu*, znaczącym w asyryjskim „złowrogi" lub „zły"[3], otrzymamy *khatu alu'u*, określenie w oczywisty sposób związane językowo z Cthulhu. Starożytny pisarz babiloński wspomina o *alu'u lemnu sha pa ishu atta*, co znaczy „*alu'u* (demon), który nie ma ust".[4]. Może się to odnosić do samego Cthulhu, którego twarz zakryta jest masą macek, może więc wydawać się demonem bez ust. Nawet jeśli tak nie jest, groza przedstawionego obrazu wskazuje na związek z wiedzą o Mitach Cthulhu.

Hebrajski, inny starożytny język semicki, również zawiera pośrednie odniesienia do Cthulhu i jego czcicieli. Ta identyfikacja musi pozostać hipotezą, ponieważ najstarsze teksty hebrajskie, jakimi dysponujemy to *Biblia*, której autorzy w oczywisty sposób pozostawali mądrze w opozycji do wszelkich czcicieli Cthulhu. Prorok Izajasz, który żył w VIII wieku przed Chrystusem napisał: „Nie spojrzę więcej na człowieka spośród mieszkańców chadhel" (Izajasz 38:11).

Hebrajski: *chadhel*

Ostatnie słowo hebrajskie w tym wersecie, *chadhel*, jest bezpośrednio związane semantycznie z arabskim *khadhul*. Powszechnie uważa się, że jest to eufemistyczne określenie Shoel, Piekła.**5** Jeśli jednak uznać to słowo za nazwę własną, to znaczenie całego wersetu ulegnie drastycznej zmianie. Chadhel to najprawdopodobniej odpowiednik Cthulhu

w starożytnym języku hebrajskim. Zgłoska *dh* odpowiada tu językowo angielskiemu *th* i wyraża podobny dźwięk. Określenie „Mieszkańcy Chadhel" znaczyłoby w takim razie „ci, którzy przestają z Chadhel" lub „ludzie Chadhel" (tj. Cthulhu) i w oczywisty sposób odnosi się do sekty wyznawców. Werset mówi zatem: „Nie spojrzę więcej na człowieka pośród ludu Cthulhu", co jest rodzajem rytualnego i dobrze uzasadnionego przekleństwa nałożonego na wyznawców złego bóstwa. Imię Chadhel miało dla Żydów tak straszliwy wydźwięk, że w interpretacji średniowiecznej stało się równoważne z Piekłem, powodując współczesną błędną interpretację wersetu.

Języki indoeuropejskie również wspominają strasznego Cthulhu. Na przykład, sanskryckie katala odnosi się do wielkiej ryby lub morskiego potwora[6].

Sanskryt: *katala*

W taki właśnie sposób wymawia się w sanskrycie *Cthulhu*, którego oczywiście łatwo można zaliczyć do potworów morskich.

To samo słowo zostało sformowane w znakach pisma chińskiego – po transliteracji, cztery znaki brzmią: *kui tai lao hai – kui* (demon), *tai* (zły), *lao* (starożytny) oraz *hai* (ocean)[7]. Znaczyłoby to więc: „starożytny, zły demon z oceanu".

Znaczące jest pochodzenie tego imienia z archaicznej formy kui. Pismo mandaryńskie powstało z piktogramów, w których pisane znaki były abstrakcyjnym, symbolicznym wyrażeniem słowa lub idei. W późniejszych czasach owe piktogramy uległy dalszemu wyabstrahowaniu we współczesne pismo chińskie. Znak *kui* przeszedł następującą ewolucję (pokazane od lewej do prawej)[8]:



ewolucja *kui*

Uczeni z łatwością rozpoznają te symbole jako archaiczne przedstawienie Cthulhu, włączając nawet macki wyrastające z głowy. Można wysnuć konkluzję, że ogólny chiński znak na określenie demona powstał w wyniku bardzo wczesnej potrzeby określenia dla Cthulhu. Świadomość jego istnienia musiała być w Chinach zaiste starożytna, skoro zdołała tak głęboko wpłynąć na język.

Konkluzja

Ślady wyznawania w starożytności Cthulhu istnieją w zapisach wszystkich większych cywilizacji Starego Świata: w Mezopotamii był znany Asyryjczykom jako *Khatu alu' u*, „zły demon"; w Palestynie Żydzi nazywali go *Chadhel*, imię równoważne z Piekłem; w Arabii pojawiał się jako *Khadhulu*, „Szatan zdrajca"; Chińczycy zaś znali go jako *Kui tai lao hai*, „morski potwór". Wszystkie zapiski określają Cthulhu jako zło istotne. Tylko w Egipcie nie znaleziono żadnej wzmianki o Kulcie Cthulhu. Być może czciciele Nyarlathotepa (w postaci Thotha) wyparli wszystkie konkurencyjne wyznania.

Szeroko rozpowszechniona religia Cthulhu – jedynego boga, który (jak wykazano) był czczony jednocześnie we wszystkich trzech wielkich ośrodkach starożytnej cywilizacji – nie została jak dotąd dostrzeżona przez naukowców. Można się dziwić: jeśli tak potężna religia mogła przetrwać tak dobrze ukryta w starożytności, to jakie obsceniczne, straszliwe rytuały podejmuje się obecnie w ukrytych miejscach na cześć tego nieznanego potwora?

Przypisy

1 Alarmujący jest fakt, że ani dokument, ani jego numer katalogowy nie istnieje. Na potwierdzenia mamy jedynie słowa doktora Sadowsky'ego, którego niezachwiana reputacja jest powszechnie znana.

2 Ignace J. Gleb i inni. *The Assyrian Dictionary* (Chicago University Press, 1964), tom 2, str. 355in.

3 Ibid., tom 6, str. 158. Słowo, jeśli wypowie się je szybko i niewyraźnie (jak to często robią ludzie), może brzmieć *khatulu' u*, co łatwo rozpoznać jako przekształcone Cthulhu.

4 Tekst zapisany pismem klinowym, *Cuneiform Texts from Babylonian Tablets*, 1627:8.

5 *Gesenius' Hebrew-Chaldee Lexicon* (Eardmans, 1982), str. 262.

6 Monier Monier-Williams, *Sanskrit-English Dictionary* (wersja uzupełniona wydania z 1899 roku: New Delhi, Minshiram, Manohalal, 1981), str. 270a.

7 Te chińskie znaki można znaleźć w następujących źródłach: Bernhard Karlgren, *Analytical Dictionary of Chines and Sino-Japanese* (New York, 1974; dodruk Paryż, 1923), dalej oznaczany jako *ADC*; L. Wieger, *Chinese Characters* (Dover, 1965; dodruk 1915), dalej oznaczany jako 460, *CC* 548; Poszczególne znaki: *kui* = „demon, duch" *ADC* 460, *CC* 548; *tai* = „zły, niedobry" *ADC* 959; *lao* = „stary, starożytny" *ADC* 515, *CC* 88; *hai* = „morze, ocean" *CC* 595.

8 Znaki te zanalizowano w *CC* 112, 548.





CHOROBY PSYCHICZNE



Wypis licznych schorzeń umysłowych,
od schizofrenii do rozmaitych zaburzeń osobowości.

TERMINOLOGIA szybko się zmienia. Psychiatra z 1920 roku rozpoznałby część z tych terminów, lecz inne brzmiałyby dla niego zupełnie obco. Wśród uderzających przykładów można znaleźć używane od z górą stu lat określenie „lunatyk", które obecnie nabrało obojętnego wydźwięku.

Schizofrenia i inne schorzenia psychotyczne

Ogólnie rzecz biorąc, środki psychotropowe mogą być wielce przydatne w leczeniu chorób tego rodzaju. Oprócz symptomatycznych zachowań, przy nasileniu objawów, osoby nie dysponujące takimi lekami nie są w stanie w pełni korzystać ze swoich umiejętności.

Schizofrenia (dementia praecox): spada zdolność koncentracji umysłowej – zmniejsz o połowę wszystkie umiejętności, które jej wymagają. Wśród objawów można wymienić dziwaczne przywidzenia, paranoję, omamy słuchowe, nieskładną mowę, wycofanie ze społeczeństwa, zobojętnienie, dziwaczne zachowania i brak poczucia własnej tożsamości.

Schorzenia psychotyczne: znane są interesujące objawy behawioralne i o podłożu kulturowym. Na przykład w Syndromie Capgrasa chory uważa, że wszyscy w jego otoczeniu zostali zastąpieni sobowtórami. Osoba cierpiąca na Syndrom Cotarda (*délire de négation*) jest przekonana, że nie tylko straciła swój majątek i pozycję, ale że nawet jej ciało dosłownie traci krew, serce, narządy wewnętrzne i że zaczyna gnić. W psychozie autoskopicznej, chory widzi widmo śledzące go i naśladujące wszystkie jego czynności. Wiele takich zachowań istnieje i można wymyślić ich jeszcze więcej.

Istnieje również wiele zaburzeń przypisanych do określonych kręgów kulturowych:

Amok – Malezja. Wybuch agresywnego, a nawet morderczego zachowania skierowanego przeciwko ludziom i ich własności. Wszystko, co znajdzie się pod ręką, może służyć za narzędzie zbrodni. Po napadzie amoku następuje amnezja, powrót do świadomości i wycieńczenie. Odpowiednikiem amoku u Indian Navajo jest *Ahade idzi*.

Boufeé Délirant – Zachodnia Afryka, Haiti. Napad agresywnego, pobudzonego zachowania połączonego ze zmieszaniem, omamami wzrokowymi i słuchowymi lub paranoją.

Wyczerpanie mózgu – Nigeria. Brak koncentracji i zmęczenie, bóle szyi i głowy; wrażenie robactwa kłębiącego się w głowie. Objawy przypisywano działaniu czarów.

Choroba duchów – Navajo. Osłabienie, utrata apetytu, duszności, koszmary nocne i nieodparte uczucie zgrozy. Według wierzeń, chorobę zsyłały wiedźmy lub złośliwe moce nadprzyrodzone.

Piblikto – Inuici. „Arktyczne szaleństwo", znane także na Syberii jako *Myriachit*. Dotknięty nim osobnik zdziera z siebie całe ubranie i zaczyna pędzić przez śniegi ze zwierzęcym wyciem.

Susto – Hiszpania. Rozmaite objawy ruchowe i umysłowe przypisane zdarzeniu tak przerażającemu, że oddzieliło ciało ofiary od jej ducha.

Taijin Kyofusho – Japonia. „Twarzą w twarz", antropofobia, silny niepokój w obecności innych ludzi. Lęk, że wygląd, zapach czy zachowanie drugiej osoby jest przejawem agresji.

Śmierć Voodoo – Haiti, Karaiby. Wierzenie, że czary potrafią sprowadzić nieszczęście, kalectwo lub nawet śmierć drogą „duchowych" mechanizmów. Często ofiara doprowadza do samospełnienia się przepowiedni czarownika, odmawiając jedzenia i picia, przez co umiera z głodu i odwodnienia (*Mal peusto* – Hiszpania).

Wacinko – Sioux. Gniew, zamknięcie w sobie i bezwład prowadzące do choroby i samobójstwa.

Syndrom Wendigo – Cree, Ojibwa, Salteaux. Dotknięty nim uważa się za wcielenie Wendigo, okrutnej, ludożerczej istoty (porównaj z *Ithaqua* z bestiariusza).

Zbiorowe zaburzenia świadomości (*Folie á deux*): w wyniku bliskiego kontaktu, jedna osoba przejmuje paranoję i przywidzenia drugiej.

Zaburzenia nastroju

Depresja: objawy obejmują zmiany apetytu, zmiany masy ciała, senność lub bezsenność, niemrawość, poczucie braku własnej wartości lub poczucie winy, skłonności samobójcze, halucynacje, przywidzenia, odrętwienie. Umiejętności obniżone o 10-30%. Pojawia się skłonność do alkoholu lub innych substancji jako sposobu na samowyleczenie.

Mania: stały nastrój euforii lub irytacji. Wśród objawów występuje nadpobudliwość, gadatliwość, wzrost pewności siebie aż do punktu przywidzeń, zmniejszona potrzeba snu, niemożność skupienia, skłonność do niebezpiecznych lub nieskromnych zachowań (niebezpieczna jazda), halucynacje, przywidzenia i dziwaczne zachowania. Umiejętności spadają o 10-30%. Pojawia się skłonność do alkoholu i innych substancji jako sposobu na samowyleczenie.

Dwubiegunowe zaburzenia nastroju: postać oscyluje między różnymi, trwającymi tygodnie nastrojami, wpadając gwałtownie z jednego nastroju w drugi lub mieszając je (np. osoba jest przygnębiona, ale pełna energii).

Uzależnienia

Dana osoba usiłuje znaleźć ulgę z pomocą jakiejś substancji, od której staje się fizycznie uzależniona. Spędza wiele czasu podtrzymując, kryjąc i zaspokajając nawyk. Wśród substancji uzależniających można wymienić alkohol, amfetaminę, kokainę, halucynogeny, marihuanę, nikotynę, opium (szczególnie morfinę i heroinę), środki uspokajające, narkotyk plutoński, kosmiczny miód, itp.

Postać pod wpływem takiej substancji codziennie toczy wewnętrzną walkę. Testy Mocy mogą być wymagane do sprawdzenia, czy wytrzymała, czy też uległa pokusie. Jeżeli pojawią się objawy odstawienia używki, należy wprowadzić modyfikator co najmniej -20% do umiejętności. Przy nadużyciach lub wpadkach może również spaść Poczytalność. Niektórzy Badacze mogą w przyjmowaniu używek dostrzec sposób na porozumienie się z obcymi istotami lub bóstwami, a sny o nich staną się jeszcze bardziej wyraziste i przerażające. Dla odmiany, substancje takie potrafią służyć samowyleczeniu, zagłuszając lęki postaci i oferując czasową obronę przed utratą Poczytalności.

W podręczniku zawarto także listę substancji, które mogą wywoływać uzależnienia.

Indeks chorób psychicznych

Następujące rodzaje schorzeń zostały opisane w tym rozdziale, w podanej kolejności:

1) Schizofrenia i psychozy
   - Schizofrenia
   - Zaburzenia psychotyczne
   - Zbiorowe zaburzenia świadomości
2) Zaburzenia nastroju
   - Depresja
   - Mania
   - Zaburzenia dwubiegunowe (depresja maniakalna)
3) Uzależnienia
4) Nerwice
   - Typowa nerwica
   - Agorafobia
   - Obsesja
   - Szok pourazowy
   - Fobia lub mania
5) Zaburzenia psychosomatyczne
   - Zaburzenia somatyczne
   - Zaburzenia fizyczne na tle psychicznym
   - Hipochondria
6) Amnezja i zaburzenia tożsamości
7) Zboczenia seksualne
8) Zaburzenia odżywiania
9) Zaburzenia snu
10) Zaburzenia kontroli odruchów
    - Kleptomania
    - Piromania
    - Nałogowy hazard
11) Zaburzenia osobowości
12) Inne schorzenia

Nerwice

Typowa nerwica: chory cierpi z powodu licznych fizycznych i emocjonalnych objawów, które można podzielić na kilka kategorii:

Napięcie ruchowe – roztrzęsienie, bóle, skurcze, spięcie, nerwowe podrygiwanie, szybkie przemęczenie, itp. (spadek umiejętności fizycznych o połowę).

Nadmierna aktywność układów autonomicznych – pocenie, arytmia serca, przyspieszone tętno i oddech, zawroty głowy, wilgotne dłonie, zaczerwieniona lub pobladła twarz.

Złe przeczucia – niepokoje, troski, lęki, a szczególnie oczekiwanie nieszczęścia.

Czujność – łatwe rozproszenie, niemożność skupienia, bezsenność, nerwowość, niecierpliwość (spadek umiejętności umysłowych o jedną czwartą).

Panika: napady strachu, podczas których objawy rozwijają się błyskawicznie. W przeciągu minut pojawiają się: przyspieszenie pracy serca, dreszcze, krztuszenie i pocenie – na tyle silne, że chory może szybko umrzeć lub oszaleć. Jeśli napady paniki powtarzają się, wzmaga je strach przed nawrotami objawów. Panika może rozwinąć się w agorafobię.

Agorafobia: Badacz musi wykonać udany test Mocy x 1-5 (zależnie od nasilenia choroby), aby opuścić dom lub zaangażować się towarzysko. Może być powiązana z paniką (jak powyżej).

Obsesja: postać jest prześladowana przez rozmaite idee, myśli, impulsy, itp., wiążące się z przemocą i niedowartościowaniem. Pomysły są często odpychające dla Badacza, ale pojawiają się z taką siłą, że w chwilach stresu może on być niezdolny do skupienia się na niczym innym – nawet na konieczności ratowania życia.

Nerwica natręctw: czynności o charakterze rytuałów, wykonywane przez postać, aby wpłynąć na przyszłość. Chociaż chory może zgadzać się, że są one pozbawione sensu, potrzeba ich wykonania jest silniejsza i utrzymuje się nawet przez 1k10 rund walki. W chwilach silnego stresu, postać może nawet zignorować konieczność ratowania życia, aby wykonać daną czynność. Na przykład: w ciężkim przypadku, chory może potrzebować godzin na oczyszczenie się, aby przejść z jednego pokoju do sąsiedniego.

Szok pourazowy (w czasach I WŚ – „nerwica wojenna") po wstrząsającym wydarzeniu, nawet wiele lat później, postać zaczyna odczuwać szok objawiający się natrętnymi myślami, snami i przebłyskami wspomnień. Równolegle, cierpiący może zaniedbać codzienne czynności. Powrót do normalności jest możliwy, jeśli wspomnienia zostaną przeanalizowane i w pełni zrozumiane, ale proces ten potrafi ciągnąć się latami. Obecnie istnieją także szybsze, kliniczne sposoby leczenia.

Fobia lub mania: osoba nieustannie obawia się określonego przedmiotu lub zdarzenia. Zdaje sobie sprawę z tego, że lęk jest irracjonalny i wyolbrzymiony, ale mimo to w miarę możliwości unika przyczyny. W poważnych przypadkach, przyczyna obaw wydaje się choremu wszechobecna, ewentualnie ukryta.

Istnieje niezliczona ilość fobii. Manie spotyka się rzadziej. W przypadku manii chory czuje nienaturalną fascynację danym obiektem i odczuwa silny ból, gdy znajdzie się w jego posiadaniu, czy nawet gdzieś w pobliżu. W przypadku manii związanych z seksem, używa się określenia „fetyszyzm".

We wcześniejszych edycjach *Zewu Cthulhu* fobie i manie były opisane zdawkowo, częściowo z braku wyobraźni, częściowo dlatego, że były one łatwe do zdefiniowania i wykorzystania w grze, a czasami zabawne w wyrażaniu. W rzeczywistości, uszkodzony ludzki umysł jest labiryntem zachowań, objawów i pomysłów, których nie da się łatwo opisać. W celu pogłębienia wiedzy, zajrzyj do dołączonego wypisu fobii.

Zaburzenia psychosomatyczne

Zaburzenia somatyczne: chory cierpi na rozmaite objawy, począwszy od zawrotów głowy i impotencji aż do intensywnego bólu i utraty wzroku. Medycyna nie jest w stanie wyjaśnić przyczyny objawów, ale chory nie wierzy, aby były one wywołane jakąś określoną chorobą.

Zaburzenia fizyczne na tle psychicznym: postać odczuwa zaburzenia fizyczne, sugerujące chorobę ciała. Tymczasem w rzeczywistości są one wywołane nieświadomym pragnieniem uniknięcia czegoś niepożądanego lub potrzebą zwrócenia na siebie uwagi i wzbudzenia troski. Symptomy są różne – od dotkliwych migren do paraliżu lub ślepoty.

Hipochondria: osoba jest przekonana, że cierpi na poważną chorobę. Nie istnieje fizyczna przyczyna występujących objawów, ale hipochondryk wierzy, że choroba się rozwija. Często poważnie odbija się to na jego normalnym życiu.

Zaburzenia dysmorficzne: chory cierpi na skutek widocznej ułomności lub szpetoty – zniekształconej twarzy bądź kończyn. Reaguje w niespodziewany sposób, aby ukryć ułomność lub złagodzić swoje niepokoje.

Zaburzenia tożsamości

Amnezja: niemożność przypomnienia sobie ważnych informacji z prywatnego życia, wywołana pragnieniem uniknięcia złych wspomnień. Postać musi wykonać test Mocy, aby przypomnieć sobie szczegóły z przeszłości lub przyczynę zaniku pamięci. Ponieważ prawdopodobną przyczyną amnezji może być groza Mitów Cthulhu, Strażnik może zdecydować o wyzerowaniu umiejętności *Mity Cthulhu* i przywróceniu Maksymalnej Poczytalności do 99, jeśli amnezja się utrzymuje. Groza powraca razem z ewentualnym powrotem wspomnień.

Ucieczka dysocjacyjna: postać ucieka z domu i/lub pracy i nie potrafi przypomnieć sobie niczego ze swojej przeszłości. Po przerwaniu ucieczki, chory może przyjąć zupełnie nową tożsamość.

Rozszczepienie osobowości (Osobowość wielokrotna): chory kryje w sobie więcej niż jedną osobowość, każda z nich od czasu do czasu przejmuje panowanie nad ciałem, każda posiada własne wzorce zachowań, a nawet różne układy towarzyskie. Gracz może potrzebować kilku osobnych kart postaci, aby prowadzić różne osobowości swojego Badacza.

Zboczenia seksualne

Jest to wyjątkowo zróżnicowana grupa. Homoseksualizm nie jest już uznawany za chorobę umysłową, jak traktowano go do lat 60. Wśród rozpoznanych zaburzeń można wymienić transseksualizm, osłabiony popęd lub sprawność płciową, nimfomanię, lubieżność. Większość zboczeń jest tak wulgarna, że nie powinna być odgrywana przez grające drużyny.

Uzależnienia

Używanie i nadużywanie różnych substancji pojawia się we wszystkich klasach wszelkich społeczeństw. Z definicji, nadużycie powoduje zaniedbanie pracy lub szkoły, absencję, wypadki, zatrucia, przestępstwa z użyciem przemocy i/lub kradzież. Testy krwi i moczu mogą potwierdzić podejrzenie nałogu. Uzależnienie może pogarszać lub wywoływać objawy innych chorób psychicznych – depresji, nerwicy, manii bądź psychozy.

Wielu ludzi korzysta z używek bez uszczerbku dla normalnego życia. Część jednak ma mniej szczęścia. Ich życie ulega zmianie, gdy przyzwyczajają się, a później uzależniają od jednej lub większej liczby substancji.

Alkohol, amfetamina, kokaina i substancje na bazie opium należą do spotykanych najczęściej we wcześniejszych epokach gry. Również teraz to one i wiele innych używek powodują uzależnienia.

Nadużycie często prowadzi do uzależnienia, które charakteryzuje się odcięciem od świata i wykształceniem wzorów zachowań typowych dla osoby przygotowującej używki. Uzależnienie może wystąpić na tle emocjonalnym lub towarzyskim.

Terapia zaczyna się od ustalenia, czy używka nie została przedawkowana i badania obecności innych substancji we krwi. Uzależnionemu zostaje udzielona pomoc medyczna. Długoterminowe leczenie trwa od pół roku do roku i polega na wydłużaniu okresów abstynencji.

Alkohol: objawy obejmują trudności z oceną sytuacji, gadatliwość, zmiany nastroju, agresję, kłopoty ze skupieniem, zaniki pamięci. Występuje również bladość twarzy (przewlekłe zatrucie alkoholem powoduje przerwanie ciągłości naczyń krwionośnych twarzy – zwłaszcza nosa i policzków, stąd często obserwowany efekt „czerwonej, ogorzałej, pijackiej twarzy", tak więc bladość twarzy nie odpowiada w całości prawdzie – przyp. red.), brak koordynacji ruchowej i bełkotliwa mowa. Odstawienie alkoholu może wywołać lekkie roztrzęsienie, kaca i inne objawy. Delirium tremens może obejmować drgawki i stany deliryczne wymagające natychmiastowej interwencji lekarza.

LSD, grzybki, pejotl: stan uniesienia trwający 8-12 godzin z powracającymi przebłyskami świadomości po okresie abstynencji, halucynacje, paranoiczne myśli, fałszywe poczucie siły i wartości, tendencje zabójcze lub samobójcze, odrealnienie, wyobcowanie. Terapia wymaga przekonania chorego, by się jej poddał; w poważnych przypadkach może być konieczne podanie środków uspokajających i antypsychotycznych. LSD otrzymano po raz pierwszy w 1943 roku.

Amfetamina i kokaina: zażywający może być czujny, gadatliwy, pobudzony, nerwowy, agresywny, czasami paranoiczny. Mogą wystąpić omamy wzrokowe i dotykowe, jak mrowienie. Po zażyciu kokainy szybko może nastąpić faza załamania. Pragnienie zażycia tych narkotyków może prześladować przez długie lata.

Opium i pochodne (morfina, heroina): do objawów zaliczają się stany euforyczne, senność, anoreksja, zmniejszony popęd płciowy, obniżona aktywność i bierność. Fizycznymi objawami są mdłości i zwolnienie pracy serca. Dodatkowym problemem mogą stać się ślady wkłuć igieł na ramionach i nogach. Leczenie polega na stopniowym odstawieniu narkotyków. Wykorzystuje się w nim metadon (do niedawna nie znany), który sam w sobie jest silnie uzależniający.

Ketamina, PCP: stan uniesienia trwający 8-12 godzin, halucynacje, myśli paranoiczne, katatonia, gwałtowne zachowania, konwulsje, anestezja (można np. przebić ręką szybę, strzaskać sobie przy tym wszystkie kości dłoni i nie odczuć tego dopóki narkotyki nie przestaną działać). Podczas próby nawiązania kontaktu z zażywającym można spotkać się z jego niepohamowaną agresją. Narkomana należy izolować, dopóki się nie uspokoi. W przypadku ataku furii wskazane jest użycie leków antypsychotycznych. Narkotyki tego typu są nowe i istnieją tylko w czasach obecnych.

Zaburzenia odżywiania

Ponieważ niemal wszystkie ich przypadki odnotowano w Stanach Zjednoczonych i w Kanadzie, *anorexia nervosa* i *bulimia nervosa* mogą zostać sklasyfikowane jako syndromy kulturowe, jednak trwają przez tak długi czas, że niekiedy stają się istotnym zagrożeniem zdrowia pacjentów.

Anoreksja: chory odczuwa przytłaczający strach przed przytyciem i stale traci masę (BC) i KON, w tempie określonym przez Strażnika Tajemnic. Nawet gdy zostanie z niego skóra i kości, czuje się zbyt tłusty. Pozostawionemu własnemu losowi choremu może grozić śmierć.

Bulimia: postać często i w tajemnicy obżera się wysokokalorycznymi potrawami. Jedzenie może trwać aż do wystąpienia skurczy lub wywołania wymiotów. Po obżarstwie często występują napady depresji i poczucia winy.

Zaburzenia snu

Zaliczają się do nich m.in. bezsenność (chory ma trudności z zaśnięciem lub pozostaniem w uśpieniu) i narkolepsja (chory często zasypia, niemal wszędzie, gdzie może). Osoby wykonujące niektóre czynności, jak prowadzenie samochodu lub sterowanie samolotem mogą być zmuszone do wykonania testów KON, aby nie usnąć.

Nocne koszmary: śpiąca osoba budzi się po kilku godzinach snu, najczęściej z krzykiem przerażenia.Tętno i oddech są przyspieszone, źrenice zwężone, włosy stoją na głowie. Postać jest zmieszana i trudno ją uspokoić.

Lunatyzm: chodzenie we śnie. Podobnie jak w przypadku nocnych koszmarów, zachowanie to występuje w przeciągu paru pierwszych godzin po zaśnięciu. Może trwać nawet pół godziny czasu gry. Podczas „lunatykowania", twarz śpiącego jest obojętna i pozbawiona wyrazu. Przebudzenie lunatyka jest trudne, a po przebudzeniu nie pamięta on niczego ze swego zachowania podczas snu.

Zaburzenia kontroli odruchów

Zalicza się do nich nałogowy hazard, patologiczne łgarstwo, kleptomania i piromania.

Napady szału: postać staje się wyraźnie pobudzona i agresywna, popada w nie kontrolowaną furię, która może zakończyć się zbrodnią i/lub zniszczeniem mienia.

Zaburzenia osobowości

Te długotrwałe zaburzenia są nieprzyjemne dla otoczenia, nawet jeśli tylko się je odgrywa. Wśród nich można wymienić różnego rodzaju zachowania aspołeczne, odosobnienie, przymusy i uzależnienia, dwulicowość, narcyzm, bierność lub agresję, zachowania paranoiczne i schizofreniczne. Strażnicy zajmujący się tą kategorią schorzeń będą mieli wiele roboty, a stałe wyrażanie objawów w grze może wprowadzić nieprzyjemną atmosferę w grupie i rozczarować graczy o innych oczekiwaniach.

Lista fobii

Akrofobia: lęk wysokości
Ailurofobia: strach przed kotami
Androfobia: strach przed mężczyznami
Aquafobia: strach przed wodą
Arachnofobia: strach przed pająkami
Astrafobia: strach przed błyskawicami
Astrofobia: strach przed gwiazdami
Bakteriofobia: strach przed bakteriami
Balistofobia: strach przed pociskami
Belonefobia: strach przed igłami i szpilkami
Botanofobia: strach przed roślinami
Blennofobia: strach przed śluzem
Klaustrofobia: strach przed zamkniętymi pomieszczeniami
Klinofobia: strach przed łóżkami
Demonofobia: strach przed demonami
Demofobia: strach przed tłumem
Dendrofobia: strach przed drzewami
Dorafobia: strach przed futrem
Entomofobia: strach przed owadami
Ergofobia: strach przed pracą
Gefyrdrofobia: strach przed wchodzeniem na mosty
Ginefobia: strach przed kobietami
Hematofobia / Henofobia: strach przed krwią
Iatrofobia: strach przed lekarzami
Ichtiofobia: strach przed rybami
Monofobia: strach przed samotnością
Nekrofobia: strach przed śmiercią
Noktofobia: strach przed nocą
Niktofobia: strach przed ciemnością
Ondontofobia: strach przed zębami
Onomatofobia: strach przed określonym imieniem
Ofidiofobia: strach przed wężami
Ornitofobia: strach przed ptakami
Pedifobia: strach przed dziećmi
Fagofobia: strach przed jedzeniem
Pirofobia: strach przed ogniem
Skolesofobia: strach przed robactwem
Spektrofobia: strach przed duchami
Tafefobia: strach przed byciem pochowanym żywcem
Talasofobia: strach przed morzem
Tomofobia: strach przed operacjami
Westiofobia: strach przed ubraniem
Ksenofobia: strach przed obcokrajowcami
Zoofobia: strach przed zwierzętami

Inne schorzenia

W większości są to objawy lub szczególne przypadki wymienionych wcześniej chorób. Były one wymieniane we wcześniejszych edycjach podręcznika i służyły do szybkiego opisu sposobu odgrywania. Zalicza się do nich m.in. psychoza kryminalna, donkiszoteria i megalomania. Inne schorzenia wymienione w poprzednich wersjach zasad nadal można wykorzystywać w grze.



Wiedza Strażnika Tajemnic



Przygotowanie do gry; Strategia Strażnika; Poleganie na przedmiotach; Opisy; Zasady dotyczące Poczytalności; Długość życia Badacza; Narzędzia; Umiejętności; Władza.

GRACZE powinni przeczytać lub zaznajomić się z rozdziałami „Wprowadzenie", „Badacze Tajemnic", „Mechanika gry i umiejętności" i „Poczytalność i obłęd". Strażnicy muszą oprócz tego dobrze poznać „Magię", „Księgi Mitów Cthulhu" i „Necronomicon" oraz przejrzeć resztę książki.

Ten rozdział jest tłem – najpierw zagraj, a potem dla wygody go przejrzyj.

Po tym rozdziale następują „Uzupełnienia", na które składają się: „Stworzenia z Mitów', „Bestie i potwory", „Bohaterowie utworów Lovecrafta", „Księga magii". Nie trzeba czytać tych setek informacji, współczynników, postaci i czarów, ale warto zdawać sobie sprawę z ich istnienia. Można, z upływem czasu, powoli czytać poszczególne fragmenty.

W końcu następuje ostatnia część książki: „Źródła". Zawiera ona cztery scenariusze, kartę Badacza, zbiór tabel, materiały, oparte na historii i opowiadaniach Lovecrafta, tworzenie Odkrywcy itd.

Mniejsza karta postaci z 1920 roku (przód i tył) znajduje się na początku rozdziału „Wprowadzenie". Dla tych, którzy nie przepadają za przeglądaniem stert papierów, jest to dobry sposób na trzymanie przed oczami wszystkich informacji o odkrywcy. Zajmująca jedną stronę „Karta Potworów Strażnika" znajduje się w rozdziale „Stworzenia z Mitów". Każdy może jej używać, choć raczej będą to robić Strażnicy. Dalej mamy ilustrację, na której porównane są stwory o różnej wielkości, i tabelę przeliczającą BC na kilogramy.

Opowiadania Lovecrafta

Aby dobrze prowadzić grę *Zew Cthulhu*, warto przeczytać kilka prac H. P. Lovecrafta, a jeszcze lepiej wszystko, co napisał. Poniżej spisane utwory są najlepsze i w największym stopniu odwołują się do gry. Mogą stanowić dobry początek. Pozycje, oznaczone gwiazdą są dłuższe (do objętości mikropowieści). Tytuły po polsku oznaczają, że utwór został wydany w naszym kraju.

„Zew Cthulhu" [koniecznie]
„Przypadek Charlesa Dextera Warda" *
„Koszmar w Dunwich"
„Duch ciemności"
„The Lurkin Fear"
„Cień spoza czasu"
„Cień nad Innsmouth"
„The Shunned House"
„Szepczący w ciemności" *

Jeśli podobały ci się powyższe, to dlaczego nie czytać dalej?

„Sny w Domu Wiedźm"
„Kolor z przestworzy"
„Reanimator"
„Koszmar w Red Hook"
„W górach szaleństwa"
„Model Pickama"
„Szczury w murach"
„The Thing on the Doorstep"
The Fungi From Yuggoth [zbiór krótkich wierszy]

Strażnik, któremu spodobała się przynajmniej połowa tych utworów, jest dobrze przygotowany do prowadzenia tej gry. Gracze powinni przeczytać przynajmniej „Zew Cthulhu", dzięki temu będą mogli lepiej zrozumieć postaci prowadzonych przez siebie Odkrywców, którzy stają twarzą w twarz z tajemnicami Mitów.

Nowi Strażnicy

Przygotowanie do gry

Zdrowy rozsądek jest najważniejszy. Potrzebujesz wygodnego, spokojnego pokoju z wystarczającą liczbą krzeseł i dużym stołem, przy którym wszyscy będą mogli usiąść. Mogą się przydać dodatkowe kości, ołówki i kartki papieru. Zapobiegawczy Strażnicy mogą jeszcze przygotować czyste karty postaci. *Zew Cthulhu* jest grą prostą, więc gracze zazwyczaj nie przynoszą swoich podręczników na sesję. Warto mieć również ksero rozdziału „Tworzenie Badacza" i znajdujących się na końcu podręcznika tabel.

Staraj się trzymać podręczniki blisko siebie, ponieważ to ty odpowiadasz za reguły. Jeśli masz jakieś wątpliwości, to musisz mieć możliwość szybkiego ich rozwiania. Jeżeli prowadzisz scenariusz, który znajduje się w tym podręczniku, to *musisz* go mieć ze sobą.

Gracze mogą przynieść na sesję karty swoich bohaterów, podręczniki (jeśli tego chcą), kości i figurki, których pragną użyć. Jeśli przynieśli już tyle, to zapewne mają ze sobą także wszystkie rzeczy, potrzebne do pisania. Gumki, które znajdują się na końcach ołówków, wystarczają zwykle na pół godziny, warto więc mieć ze sobą dużą gumkę do ścierania, która nie zużyje się tak szybko.

Większość energii Strażnika powinna być spożytkowana na przygotowanie przygody. Musi on przed sesją przeczytać oryginalny scenariusz (jeśli ma zamiar się nim posługiwać) i mieć czas na wprowadzenie zmian. Zwróć uwagę na nieścisłości: pomyśl o tym, o czym nie pomyśleli autorzy, wydawcy czy ktokolwiek inny. Przyjrzyj się współczynnikom i zastanów, jakie będą motywy i sposoby działania graczy oraz prowadzonych przez nich Badaczy. Pomyśl również, co chcesz osiągnąć tego wieczoru.

Jeśli używasz figurek, przygotuj odpowiedni zestaw. Flamastry i duże kartki papieru są nieodzowne przy tworzeniu planów podłóg i szkicowaniu terenu.

Zew Cthulhu nie jest przeznaczony do samodzielnej gry, ale Strażnik i jeden lub dwóch graczy mogą się świetnie bawić. W zasadzie najlepiej, by w sesji uczestniczyło trzech lub czterech graczy.

Zazwyczaj każdy gracz wciela się w jednego bohatera, ale tylko naprawdę ważne powody mogą go powstrzymać przed prowadzeniem dwóch postaci, jeśli tego pragnie. Nie powinno się jednak prowadzić więcej niż dwóch Odkrywców – powoduje to zamęt i bałagan.

Większość Strażników ma zwyczaj oglądania przed rozpoczęciem sesji kart bohaterów. Tego rodzaju inspekcja powinna być krótka i szybka. Jej celem nie jest dopomożenie Strażnikowi w stworzeniu trudniejszej lub łatwiejszej sytuacji, ale sprawdzenie, czy te, które są zaplanowane nie są dla graczy zbyt trudne lub zbyt łatwe. Jeśli nic nie zaskoczy Strażnika, to nie powinien się kartami więcej interesować. Mimo to warto, by je skopiował. Dzięki temu będzie mógł wykonywać testy w sekrecie i ustalać, jaki wpływ na grę będzie miało (i na czym będzie polegać) szaleństwo danego bohatera.

Badacze, którzy brali udział w poprzedniej sesji, powinni grać dalej, chyba że rozpoczyna się nowa przygoda lub Strażnik i gracze ustalili inaczej.

Gracze zawsze kontrolują swoich bohaterów i z małymi wyjątkami wykonują wszystkie rzuty, które ich dotyczą, a o których decyduje Strażnik. Mistrz kontroluje również bohaterów niezależnych, wykonując za nich rzuty. Większość wyników powinni widzieć wszyscy (chyba że twój styl prowadzenia jest inny). Zdarzają się jednak wypadki, gdy Strażnik woli, aby gracze nie wiedzieli, czy wykonane przez nich działania się powiodły. W takich wypadkach warto pozostawić kości z wynikiem, który został rzucony i zasłonić je na przykład kubkiem. Dzięki temu w odpowiednim momencie można pokazać co wypadło.

Nowi Strażnicy

Strażnicy, którzy pierwszy raz mają do czynienia z grą *Zew Cthulhu*, szybko zorientują się, że wymaga ona pełnego zrozumienia zasad. Jest tylko kilka tabel, a jeszcze mniej rzeczy, które można pokazać graczom, aby wyjaśnić wątpliwości. Wszystkie zasady odwołują się do zdrowego rozsądku i sugerują, byś korzystał z własnego rozumu.

Och, nie – pomyślisz – Chcę *zasad*!

Zadanie „wybór należy do Strażnika" oznacza, że decyzja nie jest czymkolwiek ograniczona. Strażnik może więc, na przykład, ustalić rezultat działania, odwołując się do własnych upodobań i zwyczajów bez żadnych ograniczeń.

Zaakceptuj ten mądry wybór. W większości gier fabularnych można opanować tabele i zasady, ale nie ułatwi to gry – po wielu latach trzeba nadal wertować podręczniki, aby znaleźć chociażby „Tabelę upadku lamp oliwnych". W porównaniu, opanowanie zasad do *Zewu Cthulhu* zajmie miesiąc lub dwa. Po tym okresie można z nich z powodzeniem korzystać, używając jako podstawę do prowadzenia przygód.

Strategia Strażnika

ZEW CTHULHU to gra, opierająca się na nastroju. Niech Twoje przygody będą pełne nocnych hałasów, tajemniczych, obcych postaci i ciemnych, deszczowych nocy. Spróbuj nadać swojemu prowadzeniu złowieszczy styl, niech twoim graczom ciarki przejdą po plecach. Dobrym źródłem pomysłów są filmowe horrory. Inne to opowiadania grozy. Przede wszystkim (ale nie tylko) dzieła związane z Mitami Cthulhu. Esej Lovecrafta „Supernatural Horror in Literature" podaje dziesiątki źródeł. Warto polecić przede wszystkim: M. R. Jamesa, Sakiego, Rudyarda Kiplinga, A. E. Copparda, Ramseya Campbella, Roalda Dahla. Także i inni autorzy mają w swoim dorobku wiele wspaniałych, niesamowitych opowieści.

Maksima

Wypełnij swój umysł miłością do tajemnic i grozy. Entuzjazm jest ważniejszy niż skomplikowana fabuła, czy opanowanie mówienia różnymi głosami, którymi posługują się stworzeni przez ciebie bohaterowie niezależni. Powinieneś odzywać się tylko wtedy, gdy przekonywająco opisujesz jakąś scenę lub odpowiadasz na pytania gracza.

Tabele z losowaniem spotkań, wędrującym potworami i podobnymi rzeczami są zgubne dla idei gry *Zew Cthulhu*. Twórz wydarzenia tak, by gracze poczuli chłód na kartach i dreszczyk emocji.

Zawsze dokładnie czytaj oryginalny scenariusz nim go poprowadzisz: masz zaskakiwać graczy, nie siebie.

Wiele potworów w Mitologii Cthulhu jest tak potężnych, że nawet bardzo dobrze przygotowana grupa nie pokona ich. W takich przypadkach celem wyprawy będzie uniknięcie konfrontacji i ucieczka! Nie terroryzuj grupy bez ostrzeżenia. Znaki poprzedzające zbliżanie się niebezpieczeństwa nie muszą być nachalne: wystarczy podmuch chłodnego powietrza, wycie w mroku nocy, czy zamilknięcie skowronka. Pamiętaj jednak, aby Badaczom wystarczająco często przydarzały się tajemnicze zdarzenia, by nie oczekiwali za każdym razem potężnego stwora ukrytego za rogiem.

Uważaj, by Odkrywcy Tajemnic nie stali się w trakcie gry czarnymi charakterami. Kiedy Punkty Poczytalności Badacza spadną do 0, przechodzi on na emeryturę, chyba że Strażnik ma jakiś szczególnie ciekawy pomysł. Jednak niewielu Odkrywców powinno stać się kultystami – w końcu przez większość życia walczą z tym, w co kultyści wierzą. Jeśli stracą zdrowie psychiczne, to ich szaleństwo nie powinno wiązać się z Mitami Cthulhu. Kilkakrotnie gracz może stracić kontrolę nad swoim bohaterem. Taki Badacz będzie kpił i wyśmiewał swych niedawnych przyjaciół, ale całkowita przemiana powinna mieć miejsce bardzo rzadko.

Zmniejsz liczbę bohaterów niezależnych, których musisz odgrywać w czasie przygody. Zbyt wiele osób, szczególnie nie powiązanych przez dom, miasto, czy w inny sposób, wywoła zamieszanie zarówno u graczy, jak i u ciebie.

Dopóki Badacze nie będą gotowi, nie wprowadzaj do scenariusza bóstw z Mitologii Cthulhu. Ogranicz się do fantastycznych kultów i słabszych ras, a potem powoli przechodź do potężniejszych stworów, aż będą gotowi na spotkanie z bogiem.

Wiedz, iż są potworne i okrutne: Mity zawsze wywołują zepsucie lub ranią. Badacze, poszukujący tej wiedzy, powinni przedzierać się przez gęstwinę koszmarów i dylematów moralnych. Jej zdobycie nigdy nie powinno być łatwe i nie może być rutyną.

Uważaj, by gra nie zmieniła się w strzelaninę – broń zwykle zabija Badaczy, podczas gdy potworom zadaje naprawdę mało obrażeń, a czasem nie zadaje ich w ogóle. Jeśli jednak Strażnik chce, może zwiększyć liczbę stworów wrażliwych na strzały z pistoletów czy karabinów. Jeżeli kultyści nie będą używać broni palnej, to Odkrywcy nie będą się upierać przy

taszczeniu wszędzie ciężkiego sprzętu. Odetnij bohaterów od arsenału zmniejszając dostęp do tego rodzaju wyposażenia. Badacze, którzy cały czas szukają okazji, by wygarnąć z karabinu do jakiegoś stwora, szybko zapłacą dającą się łatwo przewidzieć cenę. Namawiaj mądrzejszych Odkrywców do wycofania się, chyba że zostając będą mieli okazję do dobrego odgrywania roli.

Stroń od masowych walk, w których Badacze mają mały udział. Do przeprowadzania dużych bitew służą systemy figurkowe, nie jest to domena gier fabularnych. Tu pełne rozmachu opisy mogą być interesujące, ale podstawą powinna być akcja.

Nie zabijaj bohaterów bez zastanowienia. Śmierć powinna coś znaczyć. Jeśli Badacz zemdleje, pozwól mu leżeć na ziemi. Niech nie staje się posiłkiem potwora. Kiedy Odkrywca i jego towarzysz, Bohater Niezależny, śpią w nawiedzonym domu, to szukając ofiary mieszkaniec domostwa powinien zająć się najpierw tym drugim. Badacze nie powinni prowadzić pełnego uroków życia, ale nie należy polować na nich bezlitośnie. Jeśli śmierć ma mieć jakieś znaczenie, to musi być wynikiem wyborów, których gracz dokonuje z własnej woli.

Spraw, by Badacze mieli motywację do działania. Może cała sprawa jest związana ze starym, rodzinnym sekretem? Może ktoś poprosił dziennikarza o zbadanie dziwnych wydarzeń? Lovecraft nie ograniczał się do opowiadań związanych z Mitami Cthulhu. Strażnik też nie powinien tego robić, choć każda przygoda może mieć w sobie elementy związanej z nimi wiedzy. Lovecraft pisał również opowiadania grozy powiązane z psychologią, historie o pamięci przodków, kanibalizmie, okradaniu grobów i przekleństwach: pozwól swej wyobraźni płynąć, gdzie tylko zechce.

Prowadzeni przez ciebie wrogowie również powinni mieć swoje cele i motywacje. Wszyscy lubią mieć do czynienia z intrygującymi postaciami.

Tak jak zmieniają się plany i umiejętności Badaczy, tak i ty powinieneś zmieniać wydarzenia i scenariusze, aby lepiej im odpowiadały. Dobrzy Strażnicy będą zyskiwać względy graczy. W zamian za twoje wysiłki *Zew Cthulhu* zapewni ci wiecznie żywe wspomnienia.

Przykłady fabuły

Scenariusze do *Zewu Cthulhu* powinny być skonstruowane warstwowo, niczym cebula. Kiedy Badacze odkryją pierwszą warstwę, powinni natrafić na drugą, znajdującą się pod spodem. Warstwy powinny się pojawiać, dopóki Odkrywcy nie stwierdzą, że dotarli za głęboko i nie zatrzymają się. Z początku scenariusz powinien sprawiać wrażenie, że dotyczy tylko nawiedzonego domu, tajemniczego kultu czy nawet żartu.

Kiedy Badacze wnikną w głąb tajemnicy, powinni natrafić na informacje i wskazówki, dzięki którym dowiedzą się, że nawiedzony dom jest tylko częścią większej opowieści. Jeśli postanowią się zająć dalej tą sprawą, otworzy się przed nimi nowa przygoda.

Na przykład w utworze Lovecrafta „Przypadek Charlesa Dextera Warda" bohater wpierw bada stare zapiski swego przodka – czarodzieja. Potem odkrywa (pierwsza warstwa cebuli) sposób wskrzeszania umarłych i ożywia w ten sposób swego pradziada. Okazuje się, że czarownik wygląda tak samo jak jego potomek. Staje się mentorem bohatera i wprowadza

Budowa scenariusza

Różne elementy scenariusza to fabuła, obszar działania Badaczy, dokładność szczegółów oraz miejsca, w którym zaczyna się i kończy przygoda. O poziomie narracji Strażnika lub autora świadczy to, jak dobrze opisuje i ożywia poszczególne elementy.

Nawet najlepiej przygotowana narracja nie przegoni nudy, apatii lub nie pozostawiających wątpliwości opisów. Ale nic nie pójdzie źle, jeśli jesteś pełen entuzjazmu, a zadowolenie graczy jest dla ciebie najważniejsze. Oklepane numery, błędy, pominięte powiązania – wszystko zostanie zapomniane, szczególnie jeśli tu i tam wymigasz się oryginalnym wykrętem. Większość przygód do *Zewu Cthulhu* to tajemnice, których rozwiązanie prowadzi do zrozumienia sytuacji. Ich budowa przypomina stopnie prowadzące do rozwiązania problemu, więc w ogólnym zarysie są do siebie dość podobne. Najpierw pojawia się opis sytuacji dla Strażnika – tak jasny i zwięzły jak tylko się da. Potem następują informacje dostępne dla Badaczy (Strażnik powinien je odpowiednio podzielić). To większa część tekstu. Informacje dla Odkrywców to opisy scen należących do fabuły i innych elementów scenariusza, rozważania na temat możliwych decyzji bohaterów i odkryć, których mogą dokonać, oraz współczynniki. Odwołując się do porównania z cebulą, poniżej podane punkty mogą odpowiadać w kampanii jej poszczególnym warstwom lub każdy z nich może być całym scenariuszem (jedną warstwą).

1) Odkrycie tajemnicy: Zawsze musi istnieć jakiś mniej lub bardziej dramatyczny powód. W ostateczności może to być jedynie przypadek.

2) Wplątanie Badaczy: Musi istnieć jakiś związek. Może są to pieniądze lub reputacja. Może przyjaźń, miłość lub litość. A może po prostu podejrzenie o działalność istot z kręgu Wielkiego Cthulhu.

3) Badacze próbują rozwiązać tajemnicę: Szukają wskazówek i zbierają informacje. W dłuższych scenariuszach i kampaniach może zająć to dużo czasu i być bardzo skomplikowane. W trakcie tych kilku sesji Badacze natrafiają na problemy i spotykają przeróżnych bohaterów tła. To sprawia, że zwracają na siebie uwagę władz, kryminalistów i kultystów. W tym czasie następują również walki i inne spotkania, ale nie są tak ważne jak ostatnie starcie. Większa część opisów Strażnika i przeważająca część fabuły toczy się właśnie wtedy.

4) Mądrzejsi o znalezione dowody, Badacze stają twarzą w twarz z niebezpieczeństwem: Może to być potwór, czarownik lub cokolwiek innego, co wymaga ich interwencji. W przypadku krótkich przygód jest to zazwyczaj tylko niebezpieczne spotkanie. Jednak w dłuższych scenariuszach, spośród wielu wydarzeń musi wybijać się najważniejsze, ostateczne starcie. Ta część przygody jest łatwiejsza dla Strażnika, ponieważ Badacze są całkowicie zajęci. Największa trudność, przed jaką staje Strażnik, to zadbanie, by odgrywanie ról i wysiłki Badaczy Tajemnic zostały odpowiednio wynagrodzone (oczywiście tych, którzy przeżyją).

5) Tajemnica lub problem zostaje rozwiązany: Cała sprawa może się zakończyć, ale może też doprowadzić do nowych sekretów, które trzeba poznać. W tym czasie najlepiej grający Badacze odzyskują Punkty Poczytalności i zgarniają pieniądze. Czasem Strażnik może nagrodzić Odkrywców w inny sposób (na przykład wręczając jakąś księgę lub artefakt), ale jest to zazwyczaj kłopotliwy dar.

go w tajemnice sztuki (druga warstwa). Jednakże potomek okazuje się zbyt wrażliwy, więc czarownik morduje go i przejmuje jego rolę w życiu. Tak kończy się dla bohatera opowiadanie, a dla nas pierwsza cebula.

Następnie lekarz naszego bohatera zaczyna badać sprawę śmierci swego pacjenta (pierwsza warstwa drugiej cebuli, która jest połączona z pierwszą). Odkrywa, że stary dom przodka wciąż istnieje i odwiedza go (druga warstwa). W domostwie jego oczom ukazują się przerażające istoty i wizje. Tu dowiaduje się również, w jaki sposób sprawić, by zły przodek znów spoczął w grobie (trzecia warstwa). W końcu lekarz trafia do szpitala dla umysłowo chorych, w którym czarownik ukrywa się udając bohatera. Niszczy złego czarodzieja kończąc zarówno drugą cebulę, jak i przygodę.

Mimo ze Lovecraft nie poprowadził historii dalej, można sobie wyobrazić dalszy ciąg: kilku przyjaciół czarownika zostało zniszczonych, ale co z resztą? Czy w ich domach przetrwały zapiski i przedmioty, a może stwory? W starym domostwie czarownika mogło być więcej krypt niż te, które zbadał lekarz. Co w nich się znajduje? Czy Rzecz, którą uwolnił lekarz, ograniczyła się tylko do czarodzieja i jego przyjaciół? A może ma swoje własne, straszliwe plany?

Każda warstwa scenariusza powinna być tak zbudowana, by Badacze mieli dwie lub trzy drogi, którymi mogą podążyć. Gracze nigdy nie powinni być pewni, czy dotarli do końca, czy rozwiązali tajemnicę (chyba że jest ona tylko początkiem czegoś większego). Oczywiście Strażnik nie stworzy nieskończonego scenariusza, więc albo przerwie grę, gdy Badacze dotrą za daleko, albo będzie musiał improwizować. Jeśli skończy sesję, to tylko po to, by przygotować rozwinięcie przygody i stworzyć kilka nowych tajemnic.

Połączone scenariusze: kampania

Dwie lub więcej przygód może prowadzić do tego samego mrocznego sekretu. Ułatwi to życie Strażnikowi i sprawi, że gracze poczują złowieszczą atmosferę kilku tajemnic. Na przykład kaplica starego kultu Mądrości Gwiazd w Bostonie może prowadzić do Innsmouth i Tajemnego Zakonu Dagona. Później, badając w Luizjanie bagienny kult, mogą odkryć, że jest on powiązany z przywódcą sekty z Nowej Anglii, która ma swą siedzibę w Innsmouth i zwie się Tajemnym Zakonem Dagona.

Strażnik nie musi do każdej przygody wymyślać nowej tajemnicy. To piekielnie skomplikowałoby mu życie, a scenariusze byłyby do siebie zbyt podobne.

Najpierw warto wymyślić kilka przygód. Każda z nich powinna mieć dwie lub trzy warstwy. Strażnik musi zastanowić się nad kilkoma tajemnicami i następnymi scenariuszami, w które chce wprowadzić bohaterów, jeśli rozwiążą pierwszą zagadkę.

Przygody powinny przypominać gałęzie drzewa. Wpierw bohaterowie znajdują się na krawędzi tajemnicy, o krok od Mitów – tu natrafiają na legendy, wskazówki i pierwsze wydarzenia. Kiedy zdobędą już więcej doświadczenia i wiedzy, powinni zagłębić się dalej – wydarzeń jest mniej, ale mają większe znaczenie. W samym jądrze Mitów natrafiają na straszliwych Bogów Zewnętrznych w całej ich potędze. Wspaniałym i ostatecznym celem może być uratowanie planety – zmuszenie do ucieczki Cthulhu i innych stworów z przestworzy. Muszą minąć jednak lata, by bohaterowie stali się na tyle potężni.

Większość zwyczajnych scenariuszy powinna być pełna błahostek i nic nie znaczących śladów. Dzięki temu twój świat nie zdegeneruje się tak, że będą chodzić po nim tysiące stworów.

Rzuty kości zwiększają emocje

Rzuty kością nie mogą być najważniejsze, ale same w sobie wzbudzają emocje i są łatwe do zrozumienia. Poniżej znajduje się dłuższy przykład.

Harvey Walters, dwóch innych Badaczy i sześciu tragarzy trafiło na polinezyjskiej wyspie do wypełnionej odwiecznym złem jaskini, gdzie spotkali Wielkiego Cthulhu we własnej osobie. Harvey wykonał udany test Poczytalności. Powiódł się on także trzem tragarzom i jednemu Badaczowi. Jednak pozostała czwórka upadła na dno jaskini, wijąc się i jęcząc. Strażnik uznał, że Cthulhu porywa mackami właśnie tę czwórkę. Ponieważ Harvey i reszta członków wyprawy straciła niewiele Punktów Poczytalności, postanowili odwrócić się i uciekać – słuszna decyzja, kiedy stoi się twarzą w twarz z Cthulhu.

Potężny stwór pragnie jednak więcej ofiar – strażnik rzuca k3 i wypada 3. Harveyowi, jego przyjacielowi i jednemu z tragarzy udał się unik, więc pozostali dwaj członkowie wyprawy zostali automatycznie pochwyceni. Jednak Cthulhu wciąż jeszcze pożąda ofiary. Strażnik prosi o wykonanie testów Szczęścia. Harvey ma Moc 9, ale rzucił kośćmi 3! moc tragarza wynosi 12, a wynik rzutu 32 – jemu też się udało. Ostatni Badacz ma Moc 18. Niestety wyrzucił on 94. Wrzeszczący i wyrywający się pechowiec został pochwycony przez macki Wielkiego Cthulhu. W tym czasie Harvey i ostatni z tragarzy minęli zakręt jaskini i pobiegli do bezpiecznego świata, który rozpościerał się nad nimi.

Możesz włączyć do fabuły prohibicję, gangsterów, szpiegów innych krajów, fanatyków religijnych, przemytników narkotyków, handlarzy niewolnikami, łapczywych przedsiębiorców, sprzedajnych szefów, terrorystów, gwiazdy filmowe, niegodziwych polityków i kapitanów okrętów.

Poprowadzenie raz na jakiś czas przygody, w której główne niebezpieczeństwa pochodzą z tego świata, może stanowić dla graczy odpoczynek. Pamiętaj jednak, że głównym celem tej gry jest kontakt z Mitami Cthulhu. Szczególnie na początku scenariusz z wilkołakami, duchami lub wampirami może być dla doświadczonych Graczy interesujący i jakby bezpieczny. Może jednak nowi gracze chcą od razu przejść do ważniejszych wydarzeń.

Poleganie na przedmiotach

PRAWDZIWI gracze powinni polegać na postaciach, nie na przedmiotach czy mocach. Powinni próbować bawić siebie i innych stworzonymi bohaterami. Gracze odkrywają podczas gry, zwykle przypadkiem, jak silna lub słaba jest broń i magia. Tego rodzaju wiedza jest podstawą, jeśli mamy do czynienia z systemami bitewnymi i grami planszowymi, ale w grach fabularnych chodzi o wplątanie bohaterów w niebezpieczne, makabryczne, przerażające, ekscytujące, zaskakujące, zadziwiające, terroryzujące, relaksujące, ciekawe, szokujące, śmieszne, przynoszące chlubę, pełne wigoru, szalone, przygnębiające, nagradzające, ogłupiające sytuacje.

Jakość tego rodzaju doświadczeń nie zależy od żadnych liczb. Mniejsze znaczenie ma próba symulowania dokładnych zachowań czy postępowania. Wiarygodność danych broni i dokładność opisów czarów może wpłynąć na to, jak bardzo gracze wierzą w wyimaginowany świat. Ale najważniejsze w grach fabularnych jest wywołanie emocji – to jest nagroda, którą daje gra. Tak więc nie pozostawiaj emocji samym graczom.

Na przykład, gracz może wprowadzić do gry nową broń lub czar. Postaraj się jednak, by wiązało się z tym duże ryzyko lub miało to pewne konsekwencje dla Badacza (oczywiście odpowiednie do mocy, jaką posiada broń lub czar). Ryzyko powinno trwać tak długo, jak długo przedmiot lub moc znajduje się w grze.

Każdy zakup potężnej broni, każde zdobycie nowych mocy powinno wiązać się z taką ceną. W grach fabularnych pieniądze niewiele znaczą, ale ryzyko jest ważne.

Pilnuj, by konsekwencje miały swój udział w grze, ale Badacz powinien je czuć tylko wtedy, gdy posiada nowy nabytek. Na przykład lśniący karabin H&K będzie raczej mało pomocny, jeśli jego poprzedni właściciel użył go do zabójstwa, które zostało rozwiązane. Tego rodzaju konsekwencje prowadzą do nowych, interesujących epizodów.

Ballistofobia jest prostym sposobem na powstrzymanie manii używania ciężkiej broni. Pamiętaj jednak, że gracze mogą zacząć coś podejrzewać, jeśli będzie się ona roznosić pomiędzy Badaczami niczym wirus.

WIELKA NIECHĘĆ

Strażnicy czują uzasadnioną niechęć do egzotycznej magii i ciężkiego uzbrojenia. Gracze błędnie wierzą, że Strażnicy obawiają się, iż przygoda mogłaby zostać rozwiązana za łatwo lub że ciężkie czołgi i potężne zaklęcia zachwieją równowagą gry. W wypadku przeciwników w rodzaju Cthulhu czy Nyarlathotepa raczej ciężko zmienić układ sił.

Po prostu wprowadzenie tego rodzaju potęgi zmniejsza szanse odgrywania ról. Coraz lepszy ekwipunek i coraz bardziej śmiercionośna magia powoli odsuwają Badaczy od wydarzeń i wyzwań, jakie stawia przed nimi przygoda. Pojawienie się wroga w rodzaju Cthulhu powinno wywołać katastrofę, której raczej nie da się przeżyć. Ideą gier fabularnych jest odgrywanie ról. Bezsensowne i nielogiczne jest więc wyposażanie Badaczy w coraz potężniejszą technologię lub magię, a potem wprowadzanie do gry silniejszych przeciwników, którzy zdołaliby ich pokonać. Strażnik nie jest dowódcą wojsk, który musi zniszczyć wioskę po to, by ją uratować.

Niektórzy gracze uważają, że posiadanie coraz większej ilości przedmiotów i coraz to nowych mocy jest ideą gry. Najczęściej domagają się potężnych broni, ponieważ najłatwiej się je wykorzystuje. Zanim wprowadzisz jakiś nowy element, niech gracze przekonają cię, że ubarwi to grę, sprawi, iż będzie bardziej ekscytująca. Taka umowa zmusza prawdziwego gracza do odpowiedzialności.

Opisy

ZEW CTHULHU sprawia prowadzącym specyficzne problemy. W grze występują szaleńcy, którzy wydają się normalni, potwory pozbawione kształtów, symbole i przywidzenia, które nie do końca można zrozumieć, mrok i tajemnica. Wybory, których mają dokonać Badacze, muszą być przedstawione jasno, dokładnie i w odpowiedni sposób. Jak Strażnik ma opisywać tego rodzaju sprawy?

Zaufanie i uczciwość

Podejście psychologiczne stanowi podstawę każdego dobrego opisu. Jeśli gracze i Strażnik czują się razem dobrze i jeśli wspólnie pracują nad stworzeniem wspaniałych fantazji, to wszystko pójdzie gładko. Zaufanie wynika z uczciwości: wszyscy muszą słuchać, poddawać nowe myśli i dogadywać się. Zazwyczaj Strażnik i gracze wspólnie tworzą obrazy opisując, pytając, odpowiadając, kombinując i dyskutując.

Badacze będą ryzykowali, jeśli prowadzący ich gracze będą czuli, że Strażnik zawsze uczciwie stawia nowe problemy, dzięki czemu mogą zanalizować niebezpieczeństwo. Warto wspomnieć, że Strażnik włoży dodatkowy wysiłek w stworzenie interesujących, podniecających przygód, jeśli gracze zwrócą na to uwagę i docenią jego starania.

Sensowne wnioski

Kiedy Strażnik tworzy scenę, jego najważniejszy towarzysz jest niewidoczny. To coś, czego żaden twórca scenariusza nie przeleje na papier. „Sensowne wnioski" obejmują wszystko, co znajduje się w pokoju, jaskini, samolocie, czy innym miejscu, które nie jest dokładnie opisane, ale które można przedstawić opierając się na logice.

Na przykład Badacze mogą trafić do biblioteki w pewnym dworku. W scenariuszu zaznaczono tylko, że w środku znajdują się stojące pod ścianą półki na książki, dwa skórzane fotele, biurko, krzesło i stół bilardowy. Co tam może jeszcze być?

Oczywiście książki, mnóstwo książek. Poza tym kije bilardowe, kreda i kule. Kartki i pióro. Obrazy na ścianach. Lampy i kontakty. Okna – może ich być naprawdę dużo. Dywany. Kominek, pogrzebacz i inne tego rodzaju narzędzia. W szufladach biurka wiele różnych rzeczy, takich jak scyzoryk, nóż do otwierania listów, klej, znaczki, sznurek, kaseta (jeśli jesteśmy w odpowiednim okresie) i notatnik z adresami. Zapałki do kominka. Cygara w drewnianym pudełku. Brandy stojące na stoliku pod ścianą.

Niektórych z tych przedmiotów można użyć jako broni – kula bilardowa może być niebezpiecznym pociskiem, kij to wspaniała pała, podobnie pogrzebacz. Okna to drogi ucieczki. Jeńca można związać sznurkiem lub szarfami (są częścią zasłon, w końcu jesteśmy w dworku) bądź też zawinąć go w dywan. Można zrobić sobie pochodnie lub podpalić pokój. Klucz do drzwi pewnie nie będzie w nich tkwił, ale może znajdować się w szufladzie biurka. Od kabla można odciąć wtyczkę i, dopóki jest elektryczność, ostrożnie używać go jako broni.

Pomysłowi gracze i Strażnicy mogą wymyślić jeszcze wiele innych rzeczy. Chodzi o to, że w każdym miejscu powinny znaleźć się rzeczy, których można użyć, a które nie znalazły się w tekście przygody.

Opisywanie czarów

Badacze powinni, tak jak bohaterowie Lovecrafta, korzystać z magii pełni nadziei i niepokoju. Ten sam czar może mieć kilka nazw. Strażnik ma prawo dokonać w zaklęciach zabawnych lub intrygujących zmian nie obawiając się sprzeciwu ze strony graczy, którzy za dużo czytają. Możliwe, że ponure opisy czarów będą brzmiały bardziej gotycko i tajemniczo niż maszynowe staccato: *Wezwanie Arawassa*, *Wezwanie Atlach-Nacha*, *Wezwanie Azathotha*...

Na przykład „Przywołanie/Spętanie gwiezdnego wampira" brzmi nieciekawie i jest zbyt dosłowne. O wiele ciekawszą nazwę można stworzyć opierając się na manuskrypcie, w którym

znaleziono czar, lub jego autorze – powiedzmy „Terror Starego Corbbita". Inna możliwość to bardziej poetyckie określenie oparte na działaniu: „Chmura krwi" (ponieważ wzywa gwiezdnego wampira), „Przepis na krwawy śmiech" (trochę za proste), czy „Niewidzialny Pożeracz" (trochę mylące, ale z pewnością straszne). Jeśli wymyślisz coś ciekawego, podaj graczom jedno słowo, którym będą mogli się na chwilę zająć, a niech wszystko stanie się jasne, kiedy ty lub gracz wpadniecie na coś odpowiedniego.

W grze warto użyć najciekawszej nazwy. Strażnik może później w pełni wykorzystać wszystkie możliwości, a tajemnicę zachować dla siebie. Trzeba jednak zapisać obie nazwy czaru na kartce odpowiadającej danej księdze: co innego zaskakiwać graczy, a co innego siebie.

Ponieważ nazwa nie musi odpowiadać działaniu, więc nie zawsze musi coś zostać przywołane czy stworzone. Strażnik może stworzyć różne wersje zaklęć. Tak więc czar „Przemiana w widmowego łowcę" nie oznacza, że musi dokładnie chodzić o tę istotę – ona istnieje i wraz z zaklęciem jest opisana w kampanii „*Shadows of Yog-Sothoth*". Zaklęcie zamieściliśmy po to, by było wzorem, przykładem. Wystarczy podać inną nazwę, wybrać jakąś istotę z kręgu Cthulhu lub scenariusza i zmienić trochę działanie.

Jeśli Strażnik nie zrobi dokładnych notatek, to może w przeciągu tygodni czy miesięcy zapomnieć efekty zmienionych zaklęć.

Do czarów warto dodać szczegóły, dokładnie opisać efekty działania, bowiem podręcznik nie mówi zbyt dużo na ich temat. Tak więc w kwestii zaklęć Strażnika prawie nic nie ogranicza.

Zaklęcia są rodzajem ataku, trzeba więc uważać, kiedy się je stosuje. Wszystkie czary muszą mieć określony maksymalny zasięg: zwykle zasięg wzroku człowieka (gołym okiem) lub 50 metrów. Badacze nie mogą mieć dostępu do zaklęć, które mają nieograniczoną moc i zasięg.

Należy także ustalić, czy czarem można zaatakować jednocześnie kilku przeciwników, czy trzeba to robić pojedynczo. Graczom oczywiście pomoże, jeśli każde rzucenie zaklęcia będzie wymagało wykonania gestów, użycia przedmiotów, czy wywoływało powstanie kolorowej aury lub podobnych do pioruna wyładowań. Chyba czuć tu ozon, prawda?... Może ten czarodziej wrócił!

Odgrywanie obcych istot

Jedyną osobą, która powinna znać zachowanie tych istot, jest Strażnik. Wszystko, co zrobią stwory, jest ważne i może na wiele sposobów wpłynąć na obserwujących je Badaczy (nawet jeśli tylko o tym wspomniałeś). Zazwyczaj jednak potwory tylko warczą lub wyją i atakują. Szkoda, bo takie zachowanie jest łatwe do przewidzenia, a nie tajemnicze.

Inteligentne istoty mogą budować, eksperymentować, pracować, uczyć się, korzystać z magii, pytać, torturować i robić wszystko to, co ludzie, a nawet więcej. Jeśli Badacze będą długo obserwować takie stwory, to zapewne dokonają one również czynów okrutnych, niezrozumiałych i nie dających się wyjaśnić. Trudno stworzyć takie motywy, ale warto, by Strażnik o nich pamiętał. Powinny być tajemnicze i mroczne. Warto jednak, by gracze nie wiedzieli, że obcy robią również zwyczajne rzeczy, jak na przykład mycie kłów. Trzeba starać się zachować w grze nastrój horroru.

Zasada, którą opisaliśmy przy czarach, dotyczy również potworów. Kiedy tajemniczy stwór zniknie w nadbrzeżnej mgle, Badacze obserwując i dedukując mogą ustalić, że była



WILKOŁAK POD KSIĘŻYCEM W PEŁNI

Zbiór narzędzi Strażnika

OTO garść pomysłów dla Strażników, którzy lubią „pomajsterkować". Niektóre z idei mogą być ze sobą sprzeczne, dlatego nie należy korzystać ze wszystkich na raz. Całość nie jest obowiązkowa – wykorzystujcie tylko te pomysły, które według was poprawią jakość zabawy.

TESTY CECH

Test cechy to liczba uzyskana przez pomnożenie wartości danej cechy przez określoną liczbę tak, aby uzyskać liczbę przeciw której można wykonać test k100. Pomysłowość, Wiedza i Szczęście to testy cech, które nie ulegają zmianie. Ten rodzaj testów ułatwia Badaczom wykonanie postawionego zadania, ponieważ do sukcesu nie jest konieczne posiadanie wysokiej wartości konkretnej umiejętności. Można w ten sposób stworzyć więcej testów: np. KON x5 może być testem odporności. WG x5 można stosować jako test uroku osobistego, a S x5 jako test dźwigania ciężarów, itp.

TRAFIENIA KRYTYCZNE, SKUCHY

Jeśli przy testowaniu umiejętności posługiwania się bronią na k100 wypadnie wynik 01-05, gracz osiągnął krytyczny sukces.

Przy takim trafieniu, pancerz jest ignorowany i cel dostaje całe obrażenia. Jeśli cel nie był opancerzony, obrażenia są podwajane. Jeśli cel był pochodzenia pozaziemskiego trafienie krytyczne oznacza zadanie pełnych obrażeń.

Jeśli wynik na k100 wyniesie 96-00, efektem jest skucha – pocisk rykoszetuje, walczący upuszcza broń, albo nie może jej wyplątać z kabury, potyka się o swój miecz i łamie go, itp. W najlepszym przypadku, skończy się na wstydzie i upokorzeniu; w groźniejszych – skutki mogą być tragiczne. Potwór także może skusić, ale jeśli jakiś rodzaj ataku opanowany jest na 100%, uznaje się go za doprowadzony do perfekcji i w tym przypadku zasady skuchy nie mają zastosowania.

Jeśli reguła ta koliduje w jakiś sposób z zasadami dotyczącymi przebicia, te drugie nie obowiązują; nie można dokonać krytycznego przebicia. Plusem tej opcjonalnej zasady jest możliwość dopasowania go do wszystkich umiejętności – nie tylko tych związanych z bronią.

TESTY ŁĄCZONE

Użyj dwóch umiejętności do wykonania zadania związanego z nimi obiema lub do rozwiązania problemu, który nie kwalifikuje się do pojedynczej zdolności Badacza. W takiej sytuacji, Strażnik może nakazać wykonanie rzutu pojedynczego k100. Aby czynność się powiodła, wynik musi być niższy lub równy wartości słabiej opanowanej umiejętności. Wynik wyższy od wartości gorzej opanowanej umiejętności, a niższy od tej, którą Badacz zna lepiej, może oznaczać, zależnie od okoliczności, częściowy sukces lub całkowitą porażkę. Łączenie umiejętności może nie wyglądać wiarygodnie, jeżeli istnieje duża rozbieżność między wartościami obu zdolności.

Przykład: Harvey Walters chce przeczytać fragment z nieznanej księgi znajdującej się w łacińskiej bibliotece hrabiego von Wertheima. Harvey zna łacinę. Po długich godzinach, Strażnik uznaje poszukiwania za zakończone i żąda łączonego testu. Korzystanie z bibliotek *Harvey ma opanowane na 65%*, łacinę *na 50%. Gracz uzyskuje wynik 51 – sukces w* korzystaniu z bibliotek, *ale o włos za dużo dla* łaciny *(pełnym sukcesem byłoby 50 lub mniej). Strażnik stwierdza, że Harvey osiągnął częściowy sukces. Księga została odnaleziona, jednak Badacz nie obejdzie się bez pomocy przy jej tłumaczeniu – zbyt wiele niejasności i średniowiecznych zwrotów. (Harvey uzyskuje test doświadczenia w* korzystaniu z bibliotek.*)*

SERIA TESTÓW

Strażnik może zażądać kilku testów na tę samą umiejętność – każdy sukces przybliży Badacza do celu. Ta metoda nie powinna być wykorzystywana często, ponieważ łatwo może pozbawić graczy przyjemności grania. Podobne rzuty pomagają podkreślić szczególną tajemniczość lub wielkie znaczenie okoliczności. Należy jednak pamiętać, że wynik zależy tylko od ślepego losu. Jednakowoż tylko ostatni udany rzut z takiej serii pozwala uzyskać prawo do testu doświadczenia.

PANOWANIE NAD ROZGRYWKĄ

Czasami rozgrywka może zamienić się w całkowity chaos. Jest zbyt wiele przyczyn takiego obrotu sprawy i sposobów wybrnięcia z zamętu, aby poniższe wskazówki zdołały objąć wszystkie możliwości.

RPG nie różni się wiele od rzeczywistości. Pamiętaj, że gracze to przede wszystkim ludzie – wszelkie wątpliwości co do interpretacji zasad rozpatruj mając to na uwadze.

Gra rozpada się czasami, gdy Strażnik jest zbyt drobiazgowy – za bardzo przejmuje się mapą, jakimś potworem, czy muzyką, a za mało graczami. Traktuj graczy przede wszystkim jak przyjaciół, a nie jak ludzi, którym musisz za wszelką cenę zaimponować. Przyjemność grania czerpie się ze wspólnej zabawy, miłego towarzystwa i wspólnego stawiania czoła wyzwaniom. Wszystko inne schodzi na drugi plan.

Jeśli problem tkwi w konflikcie charakterów graczy i spór przeciąga się na kilka wieczorów, możesz być zmuszony do wykluczenia jednego z graczy z rozgrywek lub znalezienia innego, mniej drastycznego rozwiązania.

Jeśli wszystko inne zawodzi, przerwij grę, nie pozostawiając wątpliwości co do przyczyn takiej decyzji. Jeśli rozgrywki mają być kontynuowane w przyszłości, zaproponuj, aby wszyscy zaczęli je nowymi postaciami. Przypomnij powód, dla którego chcesz tak postąpić i zaznacz, że sprawy powinny teraz wyglądać zupełnie inaczej.

Nie bój się kompromisów. Pamiętaj, że co prawda Strażnik panuje nad grą, ale gracze nie są zmuszeni do uczestnictwa w niej.

TWORZENIE UMIEJĘTNOŚCI

Strażnicy mogą tworzyć nowe umiejętności do wykorzystania w grze lub zachowywać starsze umiejętności, które obecnie zostały usunięte lub mają zmienioną nazwę. Porozmawiaj z graczami o swoim pomyśle i przetestuj, jak się on sprawdza. Jeśli wszyscy są zadowoleni, spisz definicję, aby nie było wątpliwości, co oznacza dana umiejętność i jaki jest cel jej używania. Na Karcie Badacza znajdziesz wolne miejsca na dodatkowe umiejętności.

OPCJONALNE ZASADY UNIKÓW

Strażnik może dopuścić możliwość wykonania przez postać do trzech *Uników* w rundzie walki. Testy *uników* są wówczas wykonywane kolejno: na całą wartość umiejętności, 2/3 wartości i 1/3 wartości (ułamki zaokrąglane do góry). Jeden nieudany test *uników* nie ma wpływu na pozostałe.

MNOŻNIKI WYK I INT

Przy tworzeniu postaci, mogą zostać zmienione mnożniki WYK i INT używane do określenia ilości punktów na umiejętności zawodowe i osobiste, ponieważ to, co dopuszcza jeden Strażnik może być absurdalne dla innego. Przyjęte jest, że jedna umiejętność opanowana jest na 70%, dwie na 60%, trzy na 50%, cztery na 40%, itd. aż do poziomu 10%. Innym sposobem jest przyznanie Badaczowi 1000 punktów do rozdzielenia, bez ograniczeń. Przy użyciu innych metod losowania niż opisane w rozdziale „Tworzenie Badacza", skorzystaj z tego sposobu, aby nadać postaci bardziej ludzki kształt i uczynić ją barwniejszą.

HIPNOZA – UMIEJĘTNOŚĆ OPCJONALNA

Decyzja o dopuszczeniu tej umiejętności należy do Strażnika.

Aby skutecznie zahipnotyzować osobę, musi ona wyrazić zgodę, a Badacz powinien wykonać udany test umiejętności *hipnozy* (pamiętajcie, że hipnotyzowanie wbrew woli – vide amerykańskie filmy – nie jest możliwe – red.).

Pod wpływem hipnozy może się znaleźć jedna osoba naraz. Pacjent musi się znajdować blisko hipnotyzera. Jeśli test umiejętności nie powiedzie się, hipnotyzer nie jest w stanie wprowadzić w trans danego pacjenta. Jeżeli test *hipnozy* powiedzie się, hipnotyzer potrafi wprowadzić w trans danego pacjenta, nie tylko za pierwszym razem, ale za każdym razem, gdy wyrazi on zgodę.

Wykorzystanie hipnozy:

1) Pomoc w Psychoanalizie. Aby z tego skorzystać, Badacz musi opanować umiejętność *psychoanalizy* na co najmniej 10%. Jeżeli skutecznie podda pacjenta hipnozie, w dalszym leczeniu może dodać 25% do umiejętności *psychoanalizy*.

2) Sugestia posthipnotyczna. Powoduje, że cel po wyjściu z transu, bez wyraźnej przyczyny wykona jakąś czynność. Cel nie przyjmie polecenia niezgodnego z jego normalnym zachowaniem i pragnieniami.

3) Pomoc w przypominaniu. Przez hipnozę można uzyskać dostęp do ukrytych lub zapomnianych wspomnień. Np. ktoś, kto popadł w czasowy obłęd na widok stworzenia przemykającego się w mroku, może pamiętać strach, lecz nie przypominać sobie, co go wywołało. Hipnoza może przywrócić te wspomnienia, lecz również (jeśli wiązały się one z utratą Poczytalności) kosztować Punkty Poczytalności, gdy ofiara przeżyje je na nowo.

4) Sposób na złagodzenie bólu. Hipnoza może zmniejszyć lub usunąć ból, którego doświadcza pacjent. Sam ból jednak utrudnia zahipnotyzowanie pacjenta. Aby zabieg się powiódł, oprócz testu *hipnozy*, skonfrontuj Moce hipnotyzera i pacjenta w Tabeli Porównawczej.

5) Dezinformacja. Hipnotyzer wpływa na wspomnienia z jakiegoś wydarzenia. Strażnik może w takim przypadku dostarczyć graczom fałszywych informacji.

Postacie, które z rozsądnych przyczyn mogłyby dysponować umiejętnością *hipnozy* (lekarze, sztukmistrze, itp.), dostają ją na startowym poziomie 20% lub na poziomie równym połowie ich umiejętności *psychoanalizy* lub *medycyny* (zależnie od tego, która z wartości będzie najwyższa).

MODYFIKATORY BADANIA KSIĄG

Zbadanie każdej księgi zajmuje określoną ilość czasu, podaną w tygodniach. Zakładamy 30-godzinny tydzień badań (6 godzin dziennie, 5 dni w tygodniu). Intensywniejsze badania mogą wymagać wykonania pewnych testów. Tak, czy inaczej, czas wymagany do zbadania księgi zostaje zmodyfikowany o podane poniżej wartości, z których uzyskuje się Modyfikator Badań (MB):

- INT: każdy punkt powyżej 14 liczy się jako 1.
- WYK: każdy punkt powyżej 14 liczy się jako 1.
- Zdolności językowe: podziel znajomość odpowiedniego języka przez 5 (zaokrąglenie w dół). Jeśli nie znasz w ogóle tego języka, musisz korzystać z pomocy tłumacza (wówczas wlicza się tu jego umiejętność językową), albo używać słowników (-100 do MB).
- *Mity Cthulhu/okultyzm*: Podziel *Mity Cthulhu* przez 5 lub (opcjonalnie) podziel *okultyzm* przez 20 i użyj wyższej wartości. Zaokrąglenie ułamków w dół.
- Klasa biblioteki: każda biblioteka ma swoją klasę w przedziale 1-20. Miskatonic, Biblioteka Narodowa i British Museum mieszczą się w przedziale między 18-20. Biblioteka Publiczna w Pcimiu Dolnym może mieć klasę ok. 2.

Dodaj do siebie wartości z powyższych punktów: osiągniesz w ten sposób MB. Odejmij MB od 100. Uzyskany wynik to procent podanego przy księdze czasu badania. Tyle właśnie procent czasu w rzeczywistości zajmie danemu badaczowi zakończenie pracy nad księgą.

Przykład: *Profesor Henry Armitage (INT 18), WYK 24,* Mity Cthulhu *18%,* okultyzm *25%,* język niemiecki *70%) próbuje przeczytać i przyswoić sobie wiedzę zawartą w „Unaussprechlichen Kulten" na terenie Miskatonic. Uzyskuje następujący MB: INT = +4, EDU = +10,* niemiecki = *+14,* Mity Cthulhu = *+3 (wynik wyższy niż przy* okultyzmie*), Klasa biblioteki Uniwersytetu Miskatonic = 20. W sumie MB = 51. 100-51=49. Studiowanie księgi von Junzta zabiera 52 tygodnie, ale Armitage'owi zabierze to zaledwie 49% wymaganego czasu, czyli 25 tygodni i parę dni.*

KLASY UMIEJĘTNOŚCI

Czasami Badacze znajdują się pod wpływem hipnozy, narkotyków, alkoholu, bądź padają ofiarami chemikaliów, czy magii, które wpływają na ich zdolności myślenia, poruszania się lub mówienia.

Można to ukazać przez użycie podziału umiejętności podanego w części „Pomoce do gry": *porozumiewanie się, manipulacja, percepcja, poruszanie się, myślenie.*

Narkotyk może wpłynąć na umiejętności z określonej klasy lub klas, zazwyczaj zmniejszając wartości o połowę. Nadużycie alkoholu może wpłynąć na wszystkie grupy, a np. wystawienie na działanie zimna ograniczy umiejętności z grupy manipulacji i poruszania się. Kieliszek wina może czasowo podnieść zdolności komunikowania się, nawet jeśli jednocześnie obniża umiejętności wymagające myślenia.

PERFEKCJA

Czynność zostaje wykonana perfekcyjnie, jeżeli przy teście związanej z nią umiejętności, Badacz osiągnie na k100 wynik niższy lub równy jednej piątej tej umiejętności. Strażnik powinien zawsze podkreślić znakomite wykonanie czynności. Perfekcyjne trafienie w walce jest równoznaczne co najmniej z przebiciem.

MODYFIKATOR ZAKLĘĆ – ZASADA OPCJONALNA

Wcześniej używany do określania postępu w nauce zaklęć.

Każda książka zawierająca zaklęcia Mitów może być oznaczona modyfikatorem zaklęć. Iloczyn INT czytającego i modyfikatora zaklęć, to wartość szansy, jaką ma czytający na nauczenie się zaklęcia. Im wyższy modyfikator, tym większa szansa.

Inne czynniki, jak stan księgi czy rękopisu, jego autentyczność (wcześniejsze wersje zawsze są lepsze) i liczba zaklęć oraz sposób ich opisania, również mogą wpłynąć na modyfikator. Nie używaj modyfikatora, jeśli postać uczy się zaklęcia od

to istota z głębin. Te przypuszczenia można potwierdzić zbierając dodatkowe informacje – podkradając się bliżej, robiąc zdjęcia, wykorzystując umiejętności *spostrzegawczość* czy *tropienie* itd. Ustalenie kim jest stwór może mieć wielkie znaczenie w rozwikłaniu zagadki. Nie można jednak pozwolić, by Badacze zdobyli informacje za darmo. Z bliska stwór może wciąż nie przypominać istoty z głębin – jest ciemny, mokry, na wpół zanurzony, pokryty wodorostami i śmierdzi jak zdechła ryba.

Od Strażnika zależy, czy potwór umrze w cierpieniach, czy po prostu rozpadnie się i zniknie. Powinien to jednak przemyśleć przed sesją.

Często istoty z kręgu Wielkiego Cthulhu po śmierci rozkładają się i parują. Szkodliwą dla zdrowia chmurę szybko zastępuje ciemna plama i czyste powietrze. Coś takiego przydarzyło się Wilburowi Whateleyowi w bibliotece w Miskatonic. Zjawisko sprawi, że Badacze pozostaną bez dowodów. Tak jak w przypadku czarów, tak i tu może się zdarzyć wiele innych rzeczy – odwodnienie, rozpadnięcie się na dwie części, samospalenie, uleczenie ran lub zniknięcie.

Opisy nie muszą się ograniczać tylko do tego, co Badacze widzą. Warto opierać się na dwóch lub większej ilości zmysłów. Czy po istocie pozostało coś lepkiego? – opisz to. Czy wywołała niemiły zapach? – czy możesz zobaczyć chmurę gazu, czy tylko go czujesz? Nie męcz się wymyślając efekty i nie przerywaj opowieści poszukując odpowiednich słów. Opisując miej na uwadze konsystencję, zapach, smak i światło.

Zew Cthulhu jest grą pełną śledztw, więc warto opisywać to, co istota mogła pozostawić po sobie – kałuże, znaki, kawałki ciała – lub jakich szkód dokonała. Tego rodzaju zbiór wskazówek prowadzący do tajemniczego potwora może sprawić, że gra stanie się o wiele ciekawsza.

Atmosfera

Fabuła i miejsce akcji scenariusza powinny współtworzyć nastrój. Pomocna może być również muzyka, specjalne plany, mapy i wszystko to, co zechce użyć Strażnik. Gracze zazwyczaj doceniają takie zaangażowanie i zapamiętują je.

Jeśli przygoda okazuje się nudna i nieciekawa, nic nie przekona graczy, że scenariusz jest naprawdę niezwykły. Jeżeli zaś jest ekscytująca, to niczego więcej nie potrzeba. Strażnik musi dokładnie wiedzieć, co prowadzi. Nic jednak nie pomoże, jeśli prowadzący źle obliczy czas, pomyli wydarzenia, czy Bohaterów Niezależnych.

Kiedy używasz obcych słów, czy innych rzeczy, aby zagęścić atmosferę, powiedz graczom, czego mogą oczekiwać – ich oczekiwania i obawy mogą pomóc ci w prowadzeniu. Jeżeli w przygodzie są rzeczy, których nie widać dokładnie, lub sprawy, których nie da się do końca zrozumieć, scharakteryzuj je krótko i pobieżnie, aby oddać zamierzony efekt. Zapomnij o „nienazywaniu rzeczy rzeczy po imieniu". Jeżeli chcesz, by coś zainteresowało graczy, nie możesz mówić, że jest to nie do opisania.

Gra w innych krajach

Około jednej trzeciej wszystkich grających w *Zew Cthulhu* nie jest obywatelami USA i nigdy tam nie było. Strażnicy z innych krajów, którzy pragną dobrze przedstawić Amerykę, mogą mieć pewne problemy. Zamieściliśmy trochę materiałów źródłowych (zarówno w tym podręczniku, jak i w scenariuszach), ale nie można ich uznać za książki historyczne. Każdy, kto chce się zagłębić w tym temacie, może skorzystać z pozycji, których listę zamieściliśmy na końcu podręcznika. Dobry przewodnik po Stanach Zjednoczonych zawiera przydatne informacje, nawet jeśli dotyczy złego okresu.

Takie same problemy może mieć Strażnik, który chce prowadzić przygody we Francji, Malezji, czy gdziekolwiek indziej. Skąd wziąć tło akcji, anegdoty, czy inne potrzebne do scenariusza i prowadzenia informacje? Najlepiej zacząć od dobrej encyklopedii. Można w niej łatwo znaleźć zadziwiająco dużo informacji i odpowiedzi na konkretne pytania. Niestety, mniejsze elementy, takie jak miasteczka, pozostaną sprawą wyobraźni Strażnika. Znów warto się odwołać do przewodników po interesujących nas krajach. Nawet jeśli akcja przygody toczy się w innych latach, niż te, których dotyczy przewodnik.

Jeżeli ty i twoi gracze macie pewne wyobrażenie na temat tego, jak żyją ludzie w innych krajach, posłużcie się tym doświadczeniem. Kiedy natraficie na jakieś wątpliwości, to mamy nadzieję, znajdziecie ich wyjaśnienie w opublikowanych scenariuszach. Jeśli nie – zawsze pozostają książki.

Historia

Taka sama sytuacja dotyczy innych okresów historycznych: lat 90. XIX wieku i 20. XX wieku. Skąd gracze mają wiedzieć, jak się zachowywać? Co mogą robić? Nikt nie chce mówić o żarówkach, kiedy ich nie ma, lub dyskutować o elektryczności, kiedy wszyscy używają lamp naftowych.

Zastosuj się do rad, które zawarliśmy powyżej, w części o grze w innych krajach. Znów zacznij od znanych wszystkim wyobrażeń – to pomoże ustalić, jak mogą zachowywać się bohaterowie. Jeżeli musisz wiedzieć, czy w latach 90. XIX wieku ludzie używali dezodorantów lub też co robili z końskimi odchodami, które leżały na ulicach, to czeka cię przekopywanie materiałów. W scenariuszach, które odwołują się do historii, znajdziesz potrzebne informacje.

Długość życia Badacza

NIEROZWAŻNI gracze będą tracić swoich Badaczy. Choć większość lubianych przez lata opowieści grozy kończy się śmiercią bohaterów, to w przygodach rzadko kiedy powinni ginąć Odkrywcy Tajemnic.

Strażnik powinien zrozumieć frustrację graczy, którzy szczegółowo tworzą nowych Badaczy tylko po to, by po sesji lub dwóch patrzeć, jak ich bohater jest rozrywany na kawałki, palony na proch, czy połykany w całości. Uważnie odegrane postacie przeżyją długie kampanie porównywalne do „Shadows of Yog-Sothoth", rozwiążą jeszcze kilka zagadek i zajmą się pisaniem pamiętników. Gdy Badacz umiera przedwcześnie, fakt, że był dzielny, jest słabą pociechą.

Stosuj mało przemocy, zapewniaj czas na rekonwalescencję i nie śpiesz się. Jeśli Badacze będę wciąż pędzić do przodu, nic nie poradzisz. Kiedy jednak będziesz karał ich podczas walki, szybko się zniechęcą.

Stwory z kręgu Cthulhu są straszliwymi istotami, zdolnymi doprowadzić Badaczy do szaleństwa i rozedrzeć ich na strzępy. Ludzka broń niewiele zaszkodzi obcym stworom, a niewielka magia, do której mają dostęp Odkrywcy, jest dla nich samych niebezpieczna. Jednak i broń, i magia są zabójcze dla Badaczy.

Uważnie przeczytaj scenariusze. Musisz być pewien, że są one odpowiednie dla twoich graczy i prowadzonych przez nich Odkrywców Tajemnic. Zmieniaj przygody tak, by pasowały do twojego stylu prowadzenia i wyczucia smaku – współczynniki, moce, czy cokolwiek innego, co uznasz za potrzebne. Najważniejsze, by scenariusz stał się lepszy. Opublikowane przygody są przygotowywane dla typowych drużyn, ale takie nie istnieją. Autorzy i wydawcy nie umieją czytać w myślach (choć mało który się do tego przyzna). Tylko ty wiesz, czego oczekujesz.

Kiedy odgrywasz pomniejsze obce istoty, takie jak mi-go czy wężowi ludzie, pamiętaj, że są one inteligentniejsze od ludzi, żyją dłużej i o wiele lepiej znają się na wielu rzeczach. Która z tych na wpół nieśmiertelnych istot zaryzykuje śmierć tylko po to, by przez chwilę być zwycięzcą w walce z kimś, kto jest dla niej odpowiednikiem szympansa? Jeżeli jakaś większa moc nakazuje im samopoświęcenie, to Badacze, jeśli to możliwe, powinni o tym wiedzieć. Inteligentne istoty, które nie mają powodu walczyć, unikną niebezpieczeństwa. Słabsze stwory raczej nie będą negocjować, ponieważ ktoś mógłby odkryć ich motywy, a na dodatek zaczęłyby przypominać ludzi. Tak czy inaczej, czy jako człowiek, spróbowałbyś dyskutować z istotą, która jest nieskończenie bardziej zabójcza niż rekin albo tygrys?

Shoggothy i inne istoty o niższym poziomie inteligencji są bardziej przerażające, nieprzewidywalne i zajadłe niż mi-go. Takie stwory atakują wykorzystując wszystkie swoje możliwości, a ich gniew jest straszny. Drużyna napotyka je wyłącznie w walce, więc Strażnik powinien tylko przepowiadać ich nadejście. W tym samym czasie może opisywać potwora. Na żyjącego w jaskini Shoggotha Badacze mogą natrafiać kilkakrotnie, dopóki go wreszcie nie zniszczą.

Strażnik nie musi zabić całej grupy, nawet jeśli wszyscy padli. Tajemnicze stwory mogą dokonać tajemniczych rzeczy nie tracąc przy tym wiarygodności. Potwór nie musi zabić i pożreć wszystkich. Może połknąć jednego, czy dwóch Badaczy lub zjeść tylko rękę bądź nogę. Być może stwór pragnie jedynie palców wskazujących lewej ręki praworęcznych ludzi – każdy będzie później pamiętał „Dzień palca wskazującego". To, co potwór robi może być tak samo ciekawe, jak odkrywanie związanej z nim tajemnicy.

Odgrywanie zachowań obcych, niezbyt inteligentnych stworów nie jest zbyt trudne, bowiem ich poczynania są po prostu niezrozumiałe i agresywne. Trudniejsze do opisania są inteligentne stwory, takie jak istoty z głębin. Potrafią one ujawniać swe motywy, z czasem coraz bardziej przypominające ludzkie.

W wyniku spotkania z niebezpieczeństwem, Badacz może zginąć. To jednak tylko jedna z wielu możliwości i Strażnik Tajemnic powinien sięgać po nią bardzo niechętnie, chyba że będzie tego wymagała logika i sprawiedliwość. Powinna mieć ona miejsce, kiedy Odkrywca zachowuje się głupio lub nieuważnie, a nie kiedy nie ma szczęścia. Strażnik może pozwolić głupcom wkroczyć na drogę do pewnej śmierci, ale jako sędzia powinien powstrzymać się od zemsty. Oszpecenie lub okaleczenie jest dobrą nauczką dla Badacza zachowującego się głupio i lekkomyślnie. Przy okazji nie zostanie on wyeliminowany z gry z powodu szaleństwa lub śmierci.

Poza okaleczeniem, które może zmniejszyć ZR i KON, Badacz może również zostać oszpecony, przez co maleje WG (być może wraz z nim spada wiarygodność i umiejętności takie jak perswazja, na które ma wpływ wygląd). Powolna, osłabiająca choroba może ograniczyć zdolności Odkrywcy, ale nie skróci jego kariery. Ostrożnie wykorzystywane fobie i fetysze mogą pohamować zapędy Badacza lub sprawić, że będzie on nieodporny na pewne pokusy. Uszkodzenia mózgu, spowodowane ranami lub walką z istotą, mogą nie zabijając zmniejszyć INT. Tak samo niektóre obrażenia mogą wpływać na serce, przez co zmaleje KON.

Innym sposobem są powoli rozwijające się mutacje, które wywołują duże zmiany (jak na przykład zaraza z Innsmouth). Bohater może dalej działać, ale jego wygląd zaczyna być tak okropny, że przyprawia tych, którzy go widzą, o utratę PP.

Te alternatywne w stosunku do śmierci i szaleństwa metody mogą przypominać tortury. Może się jednak zdarzyć, że Badacze będą o nich wspominać z dumą: „Czy już ci kiedyś opowiadałem, jak straciłem oko?"

Co mogą gracze

Gracze narażają swoich Badaczy przez nadmierny pośpiech w prowadzeniu śledztwa, znęcanie się nad BN-ami, lekceważenie wskazówek, ataki na kwaterę kultystów bez zabezpieczenia czy planu awaryjnego, odcięcie się od policji, czy wystawianie osłabionych postaci na nowe wstrząsy. Dzieje się tak, gdy gracze mają świadomość nieuchronnej zagłady bohaterów. Jeśli jednak Badaczom nie wisi miecz nad głową, uczestnicy rozgrywki mogą bardziej przykładać się do pokazania ich zwykłego życia.

Badacze mogą podnosić swoje umiejętności, uczyć się skutecznego prowadzenia śledztwa, nawiązywać nowe kontakty i sojusze poza drużyną. Przypadkowe znajomości i przyjaźnie nadadzą grze nowego wyrazu, analogicznie zresztą do układów między samymi Badaczami.

Przygotowanie do końca

Gdy Badacz zdobywa wiedzę o Mitach Cthulhu, jego kondycja umysłowa staje się coraz bardziej opłakana, a presja wcale nie maleje. Trzeba rzucić zaklęcie, żeby pokonać jakieś paskudztwo, albo można stać się mimowolnym świadkiem potwornego rytuału ku czci jakiegoś odrażającego bóstwa. I znów wiedza o Mitach powiększa się. Coraz więcej testów Poczytalności kończy się porażką i gracz staje w obliczu postępującego obłędu prowadzonego przezeń Badacza.

Najbardziej ulubiony Badacz jest zazwyczaj odgrywany aż do chwili swojej zagłady, gdyż gracz nie chce się z nim rozstawać. Mądry Strażnik nie będzie stwarzał przeszkód w takim postępowaniu, może oprócz sporadycznych sugestii, że warto by Badacza odesłać na wcześniejszą emeryturę.

Nawet największy szczęściarz prędzej, czy później zgromadzi tyle punktów wiedzy o Mitach Cthulhu, że jego Poczytalność drastycznie spadnie. Odstawiany od gry Badacz może przekazać swoje doświadczenie cenionemu specjaliście, młodszemu krewnemu lub przyjacielowi. Takie przeniesienie wiedzy na towarzysza nadaje kampanii ciągłość. Chociaż Badacz się zmieni, zrozumienie Mitów będzie coraz większe. Ci, którzy się odsuną, nadal mogą zachować częściową aktywność, analizując problemy, zbierając zeznania i na dystans dzieląc doświadczenia z nowymi bohaterami. Tak jak Sherlock Holmes powracał do pracy w chwilach wielkiej potrzeby, tak samo Badacz może, sporadycznie, ulec pokusie i porzucić domowe zacisze dla kolejnej tajemnicy.

Możliwe jest, aby gracze prowadzili Badaczy zamiennie lub dwóch naraz. Dla wielu graczy jednak największy urok w grach fabularnych ma identyfikacja z pojedynczą postacią i ci mogą się sprzeciwiać rozmienianiu swojej uwagi na drobne.

Jeśli gracz nie chce się powstrzymać od prowadzenia danego Badacza, Strażnik nie może go na siłę oszczędzać, ponieważ źle wpłynie to na jego sposób prowadzenia i zepsuje grę. Życie toczy się dalej. Pozwól na chwilę chwały upadłego bohatera, czy szaleńca, a następnie zgotuj ciepłe powitanie nowemu Badaczowi.

Władza

GRACZE w przybliżeniu znają cele swych Badaczy, ale Strażnik nie musi wiedzieć wszystkiego na temat ich roli jako policjantów, prokuratorów, sędziów, koronerów czy psychiatrów. Nie zdoła podzielić swej uwagi pomiędzy wszystkie postacie. Musi jednak wiedzieć, że prędzej czy później przedstawiciele władzy spotkają się z Badaczami. Do czego dążą ci agenci? Jakie problemy staną przed Strażnikiem, który będzie musiał ich wykorzystać?

STOSUNEK DO BADACZY TAJEMNIC

Strażnik musi ustalić, jaką funkcję w scenariuszu mają przedstawiciele władzy. Szeryf lub sędzia mogą być bardzo pomocni, ale mogą też wszystko utrudniać. Zapewne to oni kontrolują dowody lub mają do nich pełny dostęp. Wolą też trzymać się swoich domysłów dotyczących zbrodni, niż uznać pomysły, które przedstawią im Badacze. Mogą nawet kazać aresztować Odkrywców jako podejrzanych lub zatrzymać ich jako świadków.

Przedstawienie przedstawicieli władzy jako słabych oportunistów, skorumpowanych głupców i sztywnych kołków jest proste, ale takie uogólnienia zabijają ideę gry. W ***Zewie Cthulhu*** uznajemy, że ludzkość i cywilizacja są warte ratowania. Nie ma sensu stwierdzenie, że ludzie są nie tak źli jak stwory rodem z Mitów. Kontrast musi być znaczący – ludzie i ich instytucje muszą być o wiele lepsi. Zadaniem Badacza jest ratowanie każdego człowieka, więc przynajmniej niektórzy przedstawiciele władzy powinni być warci walki. Prawda jest jednak taka, że niektórzy są, a niektórzy nie.

Odkrywcy Tajemnic mogą natrafić na przedstawicieli władzy o różnych charakterach, uznających zło lub dobro. Wtedy pomyślą o tym, co warte jest społeczeństwo i o chwale lub zepsuciu ludzkości. Strażnik zmieni się w artystę, a nie nauczyciela, kaznodzieję czy ideologa, który wymyślił swój kodeks moralny.

Narzędzia Strażnika: utrata Punktów Poczytalności – przewodnik

BOHATEROWIE tracą Punkty Poczytalności, kiedy spotkają nadnaturalną istotę, będą świadkami przerażającego wydarzenia, przeczytają księgę lub manuskrypt zawierający wiedzę o Mitach Cthulhu, bądź też rzucając czary. Ale jak wiele punktów powinni stracić? Poniżej znajdują się ułatwiające podjęcie decyzji przykłady.

1 LUB 1k2 PUNKTY: Niewygoda lub niewielkie zmieszanie. Niewielka ilość, której Badacz raczej nie zauważy. Nie wystarczy do wywołania u gracza podniecenia lub obaw. Ma na celu przypomnienie mu, co kryje się w ciemnościach. Rzadko kiedy używane, z wyjątkiem słabszych zaklęć.

1k3 PUNKTY: Strach, zmieszanie lub odraza. Trzy lub cztery tego rodzaju przeżycia, które nastąpią po sobie w krótkim czasie, mogą zachwiać równowagą psychiczną słabego Badacza. Większość wydarzeń, które nie są wyjątkowo obrzydliwe, powinna wywoływać właśnie taką utratę Punktów Poczytalności.

1k4 PUNKTY: Panika, zdezorientowanie lub wstręt. Niewielu powinno oszaleć z powodu utraty tylu punktów. Powinno to raczej nękać Badaczy niż niweczyć ich działania. Naturalne wydarzenia, eteryczne stwory, większość nowych ksiąg zawierających wiedzę o Mitach i kontrolowanie „wpływów magii" może wywołać utratę takiej ilości punktów.

1k6 LUB 1k6+1 PUNKTÓW: Obrzydzenie lub osłupienie. To przeciętna liczba punktów, które traci się w większości opublikowanych scenariuszy. Jest to też najmniejsza ilość, przy której Badacze tracą zmysły. Potwory, które mogą wywołać taką utratę są w większości obce lub dziwne. Powinny być słabe: na przykład mi-go, szokujący obcy, niewielkich rozmiarów, trujący i o przerażającym wyglądzie. Niebezpieczne stwory pochodzące z Ziemi również mogą wywołać stratę tej wielkości. Za przykład mogą posłużyć chociażby złośliwi, trujący, ale raczej nie będący stworzeniami pozaziemskimi wężowi ludzie. Czary, które wywołają tego rodzaju utratę, powinny być dosyć potężne.

1k8, 1k6+2, 2k4 PUNKTY: Szok. Utrata takiej ilości punktów (średnia liczba w tym przypadku jest niewiele mniejsza niż 5) może wywołać w Badaczach czasowy obłęd. Stwory, które wywołają taką utratę, są warte respektu. Nie powinny być słabe fizycznie, chyba że są naprawdę przerażające, sprytne lub niebezpieczne. Efekty czarów powinny wywierać wrażenie.

1k10 PUNKTÓW: Silny szok. Przy takiej stracie łatwiej oszaleć. Przeciętny wynik to 5-6. Potwory, które wywołały taką utratę, powinny mieć w sobie coś bardzo obcego i śmiertelnie niebezpiecznego. Mogą to być niepozorne, ale ważne bóstwa, takie jak Tsathoggua. Dziwne wydarzenia i nieprzemyślane działania powinny wywoływać właśnie taką utratę Punktów Poczytalności. Efekty czarów powinny naprawdę szokować.

2k6 LUB 2k8 PUNKTÓW: Groza niszcząca umysł. Niewiele stworów opisanych w podręczniku jest aż tak odrażających. Również bardzo nieliczne czary wywołują większą niż ta utratę punktów. Ponieważ przeczytanie samego przerażającego *Necronomiconu* kosztuje 2k10 punktów, to czytający wszystkie inne księgi nie powinni tracić więcej niż 2k6 lub 2k8. Mniej więcej połowa Badaczy może oszaleć po utracie tylu punktów. Jedna czwarta z pewnością straci zmysły. Utrata takiej liczby punktów może zniszczyć twoją przygodę, szczególnie na początku.

1k20, 1k10, 3k6 PUNKTÓW: Ekstremalna groza. Jest to najwyższa utrata, jaką mogą przetrwać Badacze, choć większość z nich z pewnością oszaleje. Obchodź się z taką potęgą ostrożnie. Potwory muszą być przerażające, odrażające, diaboliczne i straszliwie obce. Takimi stworami są między innymi Abhoth i większość Wielkich Przedwiecznych. Z wyjątkiem wskrzeszenia, niewiele wydarzeń może wywołać taką grozę.

3k10 PUNKTÓW: Najstraszliwsze, żyjące obrzydlistwo. Tylko kilka wydarzeń z tego i nie z tego świata powinno wywołać taką utratę Punktów Poczytalności. Może bez większych problemów zniszczyć człowieka. Tylko jeden opublikowany czar wywołuje taką utratę podczas rzucania.

1k100 PUNKTÓW: Ostateczne, kosmiczne zło. Nie należy wykorzystywać tej wartości podczas tworzenia nowych stworów czy wydarzeń, bez względu na to, jak będą przerażające. Ta strata punktów zarezerwowana jest dla niesamowicie potężnych i prawdziwie obcych bóstw z Mitów – samego Cthulhu, Nyarlathotepa w większości jego przerażających postaci i straszliwej sfery Yog-Sothotha. Tylko kilka razy skorzystano z ostatniego punktu tabeli, ale nie zaleca się tego nikomu. Żaden czyn, żaden czar, czy księga nie powinna kosztować tak dużo.

W scenariuszu jedną z głównych ról może grać przedstawiciel władzy. Strażnik powinien w takim wypadku sprawić, aby był on wystarczająco przystępną osobą, by Badacze mogli poznać jego stosunek do ludzi czy różnych spraw. Ściany biura mogą pokrywać dowody zainteresowań lub pamiątki z przeszłości – zaszczytna laurka z wojska, spreparowana ryba, rodzinne zdjęcia, trofea. Zakres jest tak szeroki, że przynajmniej jeden Badacz będzie w wystarczającym stopniu znał historię naturalną lub umiał pływać, by rozpocząć rozmowę i przełamać pierwsze lody. W ten sposób Odkrywcy każdą zdobytą lub straconą przyjaźń będą silniej doświadczać.

ŁAPÓWKI

Badacze Tajemnic mogą zostać aresztowani za przestępstwo lub niepoczytalne zachowanie. Zazwyczaj będą się starali jakoś wydostać, przytaczając rozsądne argumenty. Jeśli to zawiedzie, spróbują przekupić przedstawiciela władzy. To, czy próba powiedzie się, zależy od charakteru oficera.

Strażnik powinien zadecydować, czy daną osobę uda się przekupić. Jeśli tak, to musi ustalić wysokość łapówki (opierając się na zarobkach) oraz stwierdzić, czy w oczach przekupywanego propozycja jest poważna i jakie są według niego szanse, że sprawa wyjdzie na jaw. Łapówka zostanie przyjęta dopiero wtedy, gdy ryzyko jest niewielkie. Im większe jest ryzyko, tym większa jest suma, którą należy zaproponować.

Dzienna płaca oficera w latach 90. XIX wieku wynosiła od 2 do 2,50 dolara, a w latach 20. naszego wieku – od 2,50 do 4 dolarów. W naszych czasach policjanci zarabiają od 150 do 200 dolarów (wliczając w to premie).

W wypadku grzywny, łapówka powinna wynosić przynajmniej połowę tej sumy. Kiedy chodzi o wykroczenie, przekupywanemu trzeba zaoferować coś około jego dziennej płacy. Za przestępstwo takie jak kradzież lub włamanie, łapówka wyniesie około jego tygodniowej płacy. W wypadku złamania prawa z użyciem broni – około dwutygodniowej. Kiedy miało miejsce zagrożenie życia lub grozi kara śmierci – miesięczne zarobki, a nawet więcej.

W poważne lub rozdmuchane przez prasę sprawy włącza się zwykle kilka osób, nawet cała warstwa urzędników administracji państwowej.

Strażnik może również uznać, że ktoś, kto raz wziął łapówkę, będzie brał je dalej. Tego rodzaju osoby szybko zaczną zdradzać Badaczy tak samo, jak zdradziły zaufanie społeczeństwa.

ARESZTOWANIA

Pojmanie podejrzanego w celu późniejszej rewizji, sądu i kary pociąga za sobą włączenie całej machiny: jedna osoba może być naraz policjantem, sędzią, ławą przysięgłych, klawiszem i katem. Powody aresztowania mogą być różne.

- Badacze wyglądają podejrzanie i należy ich zaaresztować zanim coś zrobią. (To działanie zwie się często aresztowaniem prewencyjnym – śmierdząca sprawa, nawet w wypadku niezawisłych sądów. Jego pewien rodzaj, zatrzymanie w celu przesłuchania, istnieje wszędzie).
- Odkrywcy naruszyli czyjąś własność, użyli siły, złamali miejscowy zwyczaj lub uwłaczyli publicznej przyzwoitości.
- Badacze posiadają coś cennego (chociażby informacje), co władza chce skonfiskować lub poznać, bądź też zachować w tajemnicy.
- Odkrywcy są niepoczytalni lub niebezpieczni dla siebie bądź innych. Społeczeństwo musi zarówno chronić siebie, jak innych.

Przedstawiciele władzy zadają aresztowanym ważne pytania, które ich dotyczą. Czy zatrzymanie za małe przestępstwo nie rozwścieczy jakichś ludzi, którzy mają dużą władzę? Czy aresztowani mają kontakty, które utrudnią funkcjonariuszom życie? Jakie będą konsekwencje zatrzymania i oskarżenia – jak najlepiej służyć społeczeństwu? Wszyscy, którzy uczestniczą w aresztowaniu, będą myśleć o tych sprawach.

Dokonujący aresztowania mówi, że jest przedstawicielem władzy, zatrzymuje podejrzanego i przeprowadza przesłuchanie. Nie ma kraju, w którym przed zadawaniem pytań należy postawić zarzuty. Do przesłuchania wystarczy potrzeba lub chęć. Zarzuty, jeśli jakieś będą, zawsze zdążą się podać.

Zatrzymanych rozbraja się. Jeśli stawiają opór, używa się odpowiedniej siły.

Na posterunku policji funkcjonariusze spisują dane aresztowanego i przekazują go innym władzom.

Zatrzymanych przesłuchuje się i prosi o dokładny i prawdziwy opis zdarzeń. Izoluje się jednych od drugich i porównuje ich historie.

Kiedy Badacze zostaną oskarżeni, powinni poznać stawiane im zarzuty, choć nie jest to konieczne.

Aresztowani mogą, ale nie muszą, mieć prawo do skontaktowania się z kimś z zewnątrz. Są kraje, gdzie zatrzymania zachowuje się w tajemnicy. Później mogą być przesłuchania, krzyżowe pytania i tortury – wszystko, by zdobyć więcej dowodów lub zeznań. Torturowanie i przemoc są zazwyczaj nielegalne, ale ich używanie zależy od uczciwości policjantów i przesłuchiwanych.

W niektórych krajach rozprawa również może być zachowana w tajemnicy. Dopuszczanie dowodów i świadków zależy od sędziego i kraju, w którym odbywa się proces.

Kara może odpowiadać zbrodni lub odzwierciedlać niebezpieczeństwo, jakie Badacze stanowią dla człowieka, społeczeństwa lub kraju. To, jak będzie długa i ciężka, zależy od współpracy pomiędzy skazanym a władzą i od wagi przestępstwa.

PRZYTUŁEK

Może się zdarzyć, że Badacze Tajemnic zechcą pozostać w szpitalu lub sanatorium – chcą na przykład zebrać informacje lub ukryć się przed kimś. Nie powinni mieć problemów z dostaniem się tam, jeśli tylko mogą zapłacić za tę usługę. Prywatne instytucje z wolnymi miejscami z pewnością przyjmą kogoś, u kogo nie widać objawów szaleństwa, a kto chce tylko odpocząć i rozluźnić się. Jednakże w każdym sanatorium trzeba przedstawić referencje.

Odesłanie do przytułku wymaga kilku formalnych procedur, po których Badacz zostanie uznany za niepoczytalnego lub sam podda się leczeniu. Znaczenie tych procedur może być bardzo różne. Niczym niezwykłym nie jest analiza pro forma. Wiele zależy od osoby oraz ustaleń sądu i doradców.

Wstępne leczenie trwa pewien okres – zwykle dziewięćdziesiąt dni. Potem powtórnie rozpatruje się sprawę. Jeżeli pacjent dalej jest niepoczytalny, to może zostać zatrzymany w szpitalu na czas nieokreślony. Prawo ustala, co jaki okres sprawa będzie rozpatrywana powtórnie.

W zasadzie każdy wolontariusz w szpitalu może sprawić, że Badacz zostanie na okres 72 godzin zatrzymany do psychiatrycznej obserwacji. Potem pacjent musi zostać zwolniony lub należy podjąć inne działania.

- Ktoś może przedstawić sądowi dowody niepoczytalności Badacza.
- Przeprowadza się przesłuchanie i zbiera dowody. Kiedy sąd, korzystając z przedstawionych dowodów, uzna, że Badacz jest zdrowy, zostaje zwolniony.

- Sąd może zadecydować, że Odkrywca jest niepoczytalny. Wtedy zostaje wybrany opiekun, który teoretycznie ma pomagać choremu. Zazwyczaj jest to krewny pacjenta lub ktoś, kto zechce podjąć się zadania, a sąd stwierdzi, że będzie on działał dla dobra chorego. Jeżeli nie ma kandydatów, opiekunem zostaje sąd.
- Opiekun decyduje, co jest najlepsze dla Badacza (chyba że jest on niebezpieczny dla otoczenia, wtedy opiekunem jest sąd). To może oznaczać szpital, ale także opiekę domową lub terapeutyczne podróże nad morze itd. Z braku wskazówek sąd przyjmie każdy plan, który nie będzie sprzeczny ze zdaniem lekarzy.
- Kiedy Badacz zostanie umieszczony w szpitalu, opiekun nadal zachowuje swoje uprawnienia, włączając w to wyznaczanie opieki i władzę nad pracownikami sanatorium.
- Teraz Odkrywca ma trzy sposoby wydostania się. Pierwszy z nich polega na przekonaniu opiekuna, by zabrał go z przytułku. Drugi to namówienie pracowników, by stwierdzili przed sądem, że powrócił do zdrowia. Wtedy sąd przejmie na siebie opiekę i zwolni go. Trzeci to zwyczajna ucieczka ze szpitala.

Rozgrywki turniejowe

SESJE na turniejach, rozgrywane zazwyczaj na konwentach graczy różnią się bardzo od zwyczajnej gry w kampanii. Scenariusze przygotowane na turniej są zamkniętymi, starannie opracowanymi „jednostrzałówkami". Są przeznaczone do ukończenia w określonym czasie – zazwyczaj dwóch do czterech godzin. Gracze otrzymują wcześniej stworzone postacie z określonymi umiejętnościami i historią i przeważnie oceniani są na podstawie umiejętności odegrania „z marszu" przydzielonego Badacza. Scenariusze turniejowe, ze swym ścisłym limitem czasowym i gotowymi Badaczami, na pierwszy rzut oka zdają się znacznie bardziej ograniczać niż typowa gra w kampanii. Strażnicy przygotowujący scenariusze turniejowe mogą się jednak szybko przekonać, że specyficzne, turniejowe otoczenie daje im wiele swobody i okazję do stworzenia nowej jakości grozy.

Podobnie jak w każdej grze *Zewu Cthulhu*, podstawowym celem Strażnika jest przestraszenie graczy. Wzbudzaj wątpliwości uczestników; wytrącaj ich z równowagi, kiedy tylko się da. Niepokój odczuwany przez graczy popchnie ich do lepszego wcielania się w postacie, co z kolei natchnie prowadzących do wzbudzenia w nich jeszcze większego strachu. Aby skonstruować scenariusz turniejowy *Zewu Cthulhu*, Strażnik potrzebuje tych samych elementów, co w każdej opowieści: intrygi, postaci i nastroju. W turniejowym otoczeniu, elementy te mogą jednak stworzyć całkiem nową, bluźnierczą formułę.

Intryga

Podczas turnieju, Strażnik ma absolutną swobodę przy tworzeniu scenariusza. Sceneria i okres historyczny nie stwarzają problemów – nie trzeba się martwić o to, jak logicznie umieścić Badaczy np. na Marsie. Chcesz wyprawić ich na Marsa? Stwórz scenariusz dla grupy astronautów. Fascynował cię zawsze jakiś okres historyczny? Nie musisz się martwić o historyczną wiarygodność, a o całą kampanię – wystarczy kilka godzin gromadzenia informacji. Akcja umieszczona w starożytnym Rzymie, kolonialnych Chinach, w epoce Odrodzenia, czy bliskiej przyszłości jest nie tylko możliwa, ale nawet mile widziana. Czemu trzymać się trzech konwencjonalnych epok, jeśli cała historia może stać się podstawą dla scenariusza?

Runda turnieju zwalnia Strażnika od konsekwencji. Chcesz, aby kulminacyjnym punktem sesji stało się zniszczenie Ziemi? Proszę bardzo! Nie będzie sesji za tydzień, na której gracze nie mieliby już nic do roboty. Potwory i zdarzenia, które mogłyby zepchnąć z toru lub przeciążyć kampanię, tu swobodnie znajdują swoje miejsce. Ponadto, niekoniecznie wszyscy bohaterowie muszą przeżyć, bo nie muszą uczestniczyć w kolejnych sesjach. W rezultacie rozgrywki turniejowe mogą stać się bardzo śmiertelne. Strażnicy powinni uważać, aby nie przesadzić z tym trendem: chociaż postawa „bez ograniczeń" wobec śmierci czyni życie postaci cenniejszym dla graczy, pamiętaj, że płacą oni za udział w turnieju i mogą być niezadowoleni, jeśli zostaną potraktowani zbyt obcesowo.

Chociaż zamknięty wątek może być najlepszym przyjacielem złowieszczego Strażnika, jego największym wrogiem jest limit czasowy. Jakkolwiek błyskotliwy nie byłby scenariusz, musi się mieścić w wyznaczonym przedziale czasowym. W turniejach o kilku poziomach rozgrywek możliwa jest konstrukcja dwuczęściowego scenariusza do rozwiązania szczególnie zawiłej intrygi (z szansą włączenia dramatycznego zawieszenia akcji), ale przeważnie Strażnik powinien być zawsze świadom upływu czasu i gotowy do błyskawicznego rozwiązania najbardziej dramatycznych akcji. Testowanie scenariusza przed turniejem jest bezcenne, podobnie jak właściwe panowanie nad czasem podczas rozgrywek. Na koniec, pamiętaj, aby dać graczom szansę na odegranie postaci – niewątpliwie z niej skorzystają!

Podczas turnieju Strażnicy mogą dostosować intrygę do postaci w sposób zazwyczaj nieosiągalny w kampaniach. Zamiast przychodzenia z pomocą staremu znajomemu lub krewnemu, można przeżyć własny koszmar. TY zostałeś zarażony odrażającą chorobą. TY budzisz się w dziwnym miejscu z kompletną amnezją. TWÓJ dom jest nawiedzony. W TWOJEJ głowie zagnieździł się paskudny robak. Co z tym zrobisz? Narrator każdego opowiadania Lovecrafta mógłby ci powiedzieć to samo: horror jest znacznie bardziej przerażający gdy dotyczy ciebie, a nie tylko przyjaciela czy znajomego.

Postacie

Jak opisano powyżej, postacie do turnieju mogą (i powinny) stanowić integralną część intrygi – ich zdolności i umiejętności mogą być dokładnie „skrojone" pod oczekujące wyzwania, a ich historie mogą zawierać solidne punkty zaczepienia do akcji. Strażnicy powinni jednak pamiętać, że postacie nie zależą od nich do końca – jako najbardziej wyróżniający się element rozgrywki, powinny być pomyślane w sposób umożliwiający dobre odgrywanie. Gracze obdarzeni słabymi Badaczami nie będą potrafili dobrze się bawić podczas gry, choćby nie wiadomo jak błyskotliwy był sam scenariusz.

Co czyni postać dobrą do grania? Po pierwsze i najważniejsze – musi być ciekawa: opisuj ją barwnie i swobodnie korzystaj z archetypów. Oprócz tego określ dla każdej postaci jej cele i dążenia wraz ze szczegółami. Gracze muszą poznać swoje postacie w pięć lub mniej minut! Im więcej punktów zaczepienia ma postać, tym łatwiej graczowi będzie wejść do gry. Ponadto postać powinna pełnić określoną rolę w drużynie. Najlepiej, aby

w scenariuszu znalazło się miejsce, gdzie mogłaby zabłysnąć – gdzie jej umiejętności lub wiedza będą kluczem do sukcesu. Podstępni Strażnicy mogą wrzucać istotne dla scenariusza szczegóły do historii postaci – najlepsi gracze to ci, którzy zwrócą na nie uwagę podczas przygotowań i ci, którzy będą gotowi dostarczyć niezbędnych wskazówek lub wykorzystać umiejętność, gdy powstanie taka potrzeba.

Gra postaciami turniejowymi powinna być przede wszystkim dobrą zabawą, ale powinna także stawiać wyzwanie. Dostępna jest ta sama paleta, z jakiej Strażnik mógł korzystać przy tworzeniu intrygi. Czemu nie stworzyć grupy obłąkańców – każdego z własnymi upośledzeniami? Czemu nawet nie popchnąć graczy do wcielenia się w istoty nieludzkie – ghule lub Yithian? Gracz spodziewający się po scenariuszu krwawej jatki będzie mocno przyciśnięty do muru koniecznością odegrania ośmiolatka. Podczas scenariusza można zastosować nawet bardziej podstępne sztuczki – rozegrać sekwencję wspomnień i przebłysków z przeszłości i rozdać graczom karty dalekich przodków ich postaci, których mają od tej chwili odgrywać. Obserwuj, jak gracze będą łamać sobie głowy nad takim zadaniem! Oczywiście podczas rozgrywki gracze mogą się dowiedzieć, że wszystkie ich wspomnienia są fałszywe i w rzeczywistości są androidami. Tego rodzaju wyzwania oddzielają graczy słabych od silnych i wszystkich ich ściągają z powrotem – po dokładkę!

Nastrój

Wiele gier turniejowych toczy się w określonym, zamkniętym otoczeniu – pokoju hotelowym, sali wykładowej lub szkolnej klasie. Gdyby organizatorzy dysponowali funduszami, z turnieju można by uczynić nawet multimedialną ekstrawagancję: w połowie grę, w połowie sztukę jednoaktową. Wskazane jest, aby do każdej rundy organizatorzy turnieju przydzielali dwóch Strażników. Jeden będzie pełnił funkcję głównego narratora, drugi będzie prowadził Badaczy, którzy oddzielą się od reszty drużyny (eliminuje to przestoje, gdy gracze czekają na swoją kolej u Strażnika) i ponosił odpowiedzialność za wszelkie tego skutki. Eksperymenty z oświetleniem, ciemne światła, lampy stroboskopowe, a nawet całkowita ciemność mogą być wykorzystane dla spotęgowania efektu. Oświetlenie sali pojedynczą, słabą lampą lub świecą stworzy mroczną, pełną napięcia atmosferę, która odbije się na graczach. Można wykorzystać także inne efekty – chłodziarka z suchym lodem może spowić stolik, przy którym toczy się gra (lub nawet całą salę), we mgle. Organizatorzy powinni także hojnie szafować materiałami pomocniczymi. Realistyczne i zawiłe rekwizyty mogą dostarczyć graczom wiele zadowolenia, a oprócz tego będą konkretnymi obiektami, z pomocą których można lepiej grać.

Jeśli organizatorzy dysponują magnetofonem lub odtwarzaczem CD, do rozgrywki można wprowadzić nastrojową muzykę i efekty dźwiękowe. Szczególnie ścieżki dźwiękowe z filmów grozy są w tym przypadku kopalnią złota. Przy odrobinie wysiłku ekipa może przydzielić określone odgłosy do odpowiednich wydarzeń. Efekty są warte starań.

Realizacja planów

Aby zorganizować udany turniej, Strażnik potrzebuje więcej niż tylko wymienione wyżej elementy. Przede wszystkim potrzebna jest ekipa, oddana grupa, która pomoże mu wprowadzić zamierzenia w życie, podoła efektom i utrzyma wszystko pod kontrolą. Im więcej przygotowań zabiera organizacja turnieju, tym większa jest później rozrywka dla wszystkich zaangażowanych. Godziny spędzone na przygotowywaniu rekwizytów i szlifowaniu scenariusza zwrócą się z nawiązką, gdy oczy graczy rozszerzą się ze zdumienia i grozy.

Po drugie, organizatorzy muszą być przygotowani do oceny turnieju. Jak będzie punktowany? Chociaż większość turniejów całkowicie uzależnia awans od odgrywania postaci, ekipa musi zdecydować, jakie kryteria brane są pod uwagę. Czy uczestnicy będą głosować, czy decyzję podejmą Strażnicy? System rankingowy (gdzie każdy gracz dostaje „miejsce", a następnie sumuje się punkty) i system punktowy (gdzie każdemu graczowi przyznawane są punkty od 1 do 100) są powszechnie stosowane, podobnie, jak ich kombinacje. Organizatorzy muszą być przygotowani (dysponować urnami i kartami do głosowania), aby turniej przebiegał bez zarzutu. Po każdej rundzie trzeba się upewnić, że nazwisko każdego gracza zostało zapisane, wraz z jego numerem i nazwiskiem postaci. Na koniec, upewnij się, aby nie poginęło używane wyposażenie. Jeśli w miejscu rozgrywania turnieju będą odbywały się inne wydarzenia, zabezpieczenie może stanowić problem.

Korzyści

Dobrze przeprowadzone turnieje mogą zaowocować najwspanialszymi grami, jakich doświadczyli gracze i Strażnicy. Są okazją do doskonałego ćwiczenia w improwizacji aktorskiej i rozwiązywaniu łamigłówek. Na dodatek dostarczają sporą dawkę grozy. Jakość odgrywania może znacznie przewyższyć zwykłe, domowe kampanie. Gracze przeważnie płacą za udział w takich turniejach, ale również rywalizują o nagrodę. Skupienie, jakie wywołuje u graczy otoczenie turniejowe, sprawia, że silniej angażują się w grę, niż gdyby grali w domu, w starej, znajomej drużynie, po ciężkim dniu pracy lub nauki. Pod koniec konwentu gracze i organizatorzy powinni być wykończeni – jeśli tak jest, oznacza to, że wszystko poszło zgodnie z planem.

Jak sprowadzić to do domu?

Oczywiście strażnicy, którzy nie mają czasu na prowadzenie turnieju *Zewu Cthulhu*, lub nie mają dostępu do konwentu, mogą zastosować wszystkie powyższe sugestie do rozgrywek domowych. Różnicujcie tempo kampanii z pomocą przygód „jednostrzałówek". Potrzebujecie wytchnienia w długiej kampanii? Urządźcie sesję na Yuggoth lub w średniowieczu. W dobrze przygotowanej przygodzie, gracze i Strażnik mogą uczestniczyć, jakby nie było następnego dnia.



Stworzenia Świata Mitów



Zapiski i opisy cech dotyczące licznych ras oraz istot wywodzących się z Mitów Cthulhu. Pierwszy z pięciu rozdziałów źródłowych dla Strażników Tajemnic i innych miłośników wiedzy.

OPISY uszeregowane są alfabetycznie, zgodnie z kluczowymi słowami lub zdaniami. Insekty z Shaggai widnieją pod hasłem *Shaggai, Insekty z;* podczas gdy owadzia forma wielkiej rasy jest umieszczona poniżej formy stożkowatej jako Wielka Rasa, Nowa. Dokładny wykaz haseł umieszczony jest w ramce bóstw i potworów. Umieszczone tam hasła są również posegregowane zgodnie z jedną z hierarchii w Mitach.

Rasy służebne, wymienione jako związane z konkretnym bogiem lub Wielkim Przedwiecznym, mogą również być wykorzystane jako słudzy innej istoty lub pojawiać się niezależnie. Poniższy rozdział nie jest kompletny i zamknięty, każdy miłośnik horroru może nazwać jakieś okropieństwo, które nie zostało tu umieszczone. Zawarte tutaj zostały najważniejsze z nich i te, które można, w pewnym sensie, nazwać przykładowymi.

Forma opisu

Każdy opis zaczyna się od cytatu oraz przedstawienia bóstwa lub potwora i zawiera odnośnik literacki. Przy informacjach o bogach lub Wielkich Przedwiecznych zawarte są wzmianki o ich kultach wśród ludzi. Pozostała część to szczegóły, dotyczące ich zwyczajów, pochodzenia lub form walki. Opis wyglądu istoty oparty jest na tym, jaką postać przybiera ona, gdy zostaje przywołana lub spotkana. Mniejszą czcionką opisane zostały w skrócie dodatkowe informacje. Długość opisu nie ma żadnego związku ze znaczeniem istoty lub rasy w Mitach, czy też z prawdopodobieństwem jej spotkania. Dla przykładu, ghoule są chyba najłatwiejszymi do napotkania istotami z Mitów, jednak, mimo to, ich opis jest znacznie krótszy niż niezmiernie rzadkiego latającego polipa. Z drugiej strony, zgodnie z opowiadaniami Lovecrafta, posiada on wiele niezwykłych cech, co nawet w formie streszczonej wymaga obszerniejszego tekstu.

CECHY

Cechy potworów zawierają S, KON, BC, MOC i ZR, ale nie WG, WYK lub P, jako że te drugie nie mają dla nich żadnego znaczenia. Nieinteligentne istoty nie posiadają INT. Stworzenia takie jak zombie nie posiadają woli i dlatego z reguły mają MOC równą 1. Bóstwa i postacie mają konkretne cechy, podczas gdy dla ras podano jak generować ich cechy przy pomocy kostek. Gdy jeden z tych potworów jest potrzebny, Strażnik Tajemnic może go stworzyć, korzystając z tych wskazówek, lub, gdy jest konieczny pośpiech, użyć średnich wartości, podanych przy współczynnikach.

WT: ilość punktów, jakie potwór musi stracić, żeby zginąć. Podana wartość to średnia dla rasy. Potężniejsze osobniki mogą mieć ich więcej. Punkty wytrzymałości można wyliczyć jako średnią BC i KON. Bogowie nie mogą zostać zabici mimo tego, że posiadają wytrzymałość. Gdy bóg lub Wielki Przedwieczny traci wszystkie swoje punkty życia, zostaje odesłany i zmuszony do powrotu tam, skąd przybył. Zwykłe rany nie są w stanie zniszczyć żadnego z Wielkich Przedwiecznych lub bogów.

SZYBKOŚĆ: jeśli podane są dwie, oddzielone kreską liczby, druga z nich odpowiada poruszaniu się w innym ośrodku (wodzie, powietrzu itp.), który jest wymieniony obok liczb.

MODYFIKATOR OBRAŻEŃ: dla konkretnych istot podane są konkretne modyfikatory, które dodawane są do wyników zadawanych ran, podczas gdy dla ras podawane są wartości średnie. Dla konkretnych przedstawicieli rasy modyfikator obrażeń można wyliczyć z sumy BC i S. Dopisek **+mo** oznacza, że do danej formy ataku powinien być dodawany modyfikator obrażeń.

BROŃ: z reguły naturalne bronie, rzadziej artefakty. W tym miejscu podawane są typowe dla istoty ataki, szanse ich powodzenia oraz zadawane obrażenia. Bogowie i Wielcy Przedwieczni często mają szansę powodzenia na poziomie 100%, gdyż trudno, aby bóstwo nie mogło dosięgnąć kogoś swoimi zębami. Podobnie jak poprzednio, wartości podane dla ras to średnie, a w przypadku postaci są to konkretne wartości. Dopisek **+mo** oznacza „dodać modyfikator obrażeń". W przeciwieństwie do poprzednich wydań, do ataków zębami nie jest dodawany modyfikator obrażeń, o ile atak ten nie jest podstawową formą walki istoty. Zwiększone zostały obrażenia, zadawane przez niektóre ataki zębami.

OBRAŻENIA: jeśli istota wysysa punkty cech ze swych ofiar, jest to strata nieodwracalna, chyba że w opisie zaznaczone jest inaczej.

PANCERZ: jest to liczba odejmowana od ran zadawanych przez każdy udany atak. Istota może mieć twardą skorupę, zrogowaciałą skórę, regenerować rany lub też być odporna na niektóre formy ataku, które czasami są wymienione przy opisie. Wielu Wielkich Przedwiecznych regeneruje punkty Wytrzymałości. Większość z nich może być odpędzona tylko wtedy, gdy ich punkty Wytrzymałości spadną do zera.

CZARY: podane jest tutaj prawdopodobieństwo posiadania lub ilości posiadanych przez danego potwora lub rasę zaklęć. Czary z reguły odpowiadają istocie – istota z głębin raczej skontaktuje się z nasieniem Cthulhu niż przywoła ognistego wampira. Dodatkowe czary mogą być przydzielane wedle uznania Strażnika Tajemnic. Użycie magii nigdy nie jest konieczne, gdyż istota może poświęcać ludziom tyle uwagi, co ludzie kulącym się w kącie myszom. Stwierdzenie, że Wielcy Przedwieczni lub bogowie znają jakiś czar jest uproszczeniem – oznacza, że mogą oni swoją wolą spowodować efekt równoważny danemu zaklęciu, nie przejmując się jego rytualną formą.

UMIEJĘTNOŚCI: większość potworów nie posiada żadnych, chociaż większość może posiadać kilka fizycznych umiejętności takich jak *nasłuchiwanie*, *skradanie się*, *spostrzegawczość* lub *tropienie*. Strażnicy Tajemnic mogą przyznawać dowolne umiejętności i ich poziomy w procentach w zależności od potrzeby.

UTRATA POCZYTALNOŚCI: jest to ilość Punktów Poczytalności, jaką traci każdy Badacz, gdy spotka przedstawiciela danej rasy. Konkretny rozmiar straty może być zwiększony, gdy napotkane zostało naraz kilka potworów, jednak nigdy nie powinien być wyższy niż maksymalna utrata Poczytalności, jaką mogłoby spowodować ujrzenie jednego z tych okropieństw. „Zobaczyć" znaczy w tym przypadku to samo co „doświadczyć" lub „odczuć". Badacze będą wstrząśnięci bez względu na to czy zamkną oczy, czy też nie.



BEZKSZTAŁTNE NASIENIE

BEZKSZTAŁTNE NASIENIE, Mniejsza Rasa Służebna. *„Gdy ludzie K'n-Yan zeszli do czarnej otchłani N'Kai, w świetle swych, zasilanych energią atomową latarek ujrzeli żywe istoty. Istoty, które przepływały wzdłuż kamiennych kanałów, które czciły bazaltowe i onyksowe oblicza samego Tsathoggui. Co gorsza, były bezkształtnymi masami lepkiego, czarnego śluzu, przyjmującego zmienne, zależne od celu kształty. Badacze K'n-Yan nie zatrzymali się, aby dokonać szczegółowych obserwacji, a ci, którzy uszli z życiem, zamknęli korytarz"*. (H. P. Lovecraft i Zealia Bishop, „The Mound")

Te czarne, bezkształtne istoty mogą zmieniać formę w mgnieniu oka, od żabopodobnych cielsk do wrzecionowatych kształtów z setkami szczątkowych nóg. Mogą przeciekać przez wąskie szczeliny i powiększać swoje odnóża. Są ściśle związane z Tsathogguą, można napotkać je w świątyniach tego Wielkiego Przedwiecznego lub jaskiniach, do których nie dochodzi światło dnia.

Z powodu ich płynności i wielu postaci, jakie mogą przybrać, posiadają przynajmniej cztery formy ataku. Podczas każdej rundy mogą używać dowolnej z nich, lecz tylko jednej naraz. Wyjątkiem od tej reguły jest ugryzienie.

UGRYZIENIE: ofiara zostaje natychmiast połknięta. W następnej rundzie otrzymuje 1 punkt obrażeń, a w każdej kolejnej obrażenia zwiększane są o jeden (czyli 1 w pierwszej rundzie, 2 w drugiej i tak dalej). Połknięta osoba nie może nic zrobić, jednak inni Badacze mogą przyjść jej z pomocą i usiłować zabić potwora. Bezkształtne nasienie może atakować ugryzieniem kolejnej ofiary i jednocześnie trawić we wnętrznościach już połkniętych, tak długo, aż pożre ofiary o sumie BC równej jej własnej BC. Potwór nie może się przemieszczać bez uprzedniego wyplucia z siebie połkniętych ofiar.

BEZKSZTAŁTNE NASIENIE Tsathoggui

współczynniki	*rzuty*	*średnia*
S	1k6+6 do 6k6+6	50
KON	3k6	25
BC	1k6+12 do 6k6+12	50
INT	2k6+6	13
MOC	3k6	10-11
ZR	2k6+12	19
Szybkość 12	WT 13-22	

Średni modyfikator obrażeń: +1k6

Broń: Uderzenie macką* 90%, 1k6 obrażeń
Macka** 60%, mo obrażeń
Uderzenie*** 20%, obrażenia patrz poniżej
Ugryzienie 30%, obrażenia patrz opis

** Mogą chwycić zamiast zadawać obrażenia. Zasięg jest równy BC w metrach.*

Wymowa nazw z Mitów

Nie jest to oficjalna wersja, lecz jedynie wskazówka, jak wymawiają je autorzy. Akcent przypada na sylabę zapisaną dużymi literami. Lovecraft niekiedy umyślnie tworzył niemożliwe do wymówienia imiona, żeby uczynić opisywane istoty jeszcze bardziej obcymi.

Istota	*Wymowa*
Abhoth	AB-hot(h)
Ahtu	AH-tu
Atlach-Nacha	AT-lacz NACZ-a
Azathoth	AZ-a-t(h)oth
Bast	BAST
Bokrug	BO-krug
Byakhee	BIAK-hi
Chaugnar	SZAG-ner FAU(G)N
Cthonian	KT(H)O-nian
Cthuga	KTU-ga
Cthulhu	k(u)-TU-lu
Cyaghea	si-A-g(h)i
Dagon	DAG-on
Daoloth	Da-o-lot(h)
Dhole	D(H)O-le
Eihort	IG(H)-ort
Ghast	G(H)AST
Ghatanothoa	ga-ta-no-T(H)O-a
Glaaki	GLA-ki
Gnoph-Keh	nof-KEI
Gug	GUG
Hastur	has-TUR
Hydra	HY-dra
Hypnos	HY-pnos
Ithaqua	i-T(H)A-kua
Lloigor	LOJ-ger
mi-go	MI-go
Nodens	No-dens
Nyarlathotep	NIAR-LA-to tep
Nyogtha	ni-OG-t(h)a
Quachil Uttaus	KUA-czil u-TAUS
Rhan-Thegoth	ran-TI-goth
Shaggai	Szag-GAI
Shantak	SZAN-tak
Shoggoth	SZO-goth
Shub-Niggurath	szub-NIG-ur-at(h)
Shudde M ell	szu-di-MEL
Tcho-Tcho	CZOŁ-czoł
Tindalos	Tyn-DA-los
Tsathoggua	tsza-TSZO-gu-a
Tulzscha	THUL-cza
Ubbo Sathla	U-bo SAT(H)-la
Xiclotl	ZIG-lotl
Y'golnac	i-GOL-niak
Yibb-Tstll	jib-TST-ul.
Yig	JIG
Yog-Sothoth	JOG(H)-so-t(h)ot(h)
Yuggoth	JUG-oth
Zhar	ZAR

*** Może wykonać 1k3 takich ataków na rundę. Mogą chwycić zamiast zadawać obrażenia. Zasięg jest równy BC w metrach.*
**** Zawsze 20% szans trafienia. Obrażenia 2k6 lub mo, cokolwiek jest większe.*

Pancerz: są odporne na wszystkie zwykłe i magiczne bronie. Otrzymane rany zasklepiają się natychmiast. Czary, ogień, substancje chemiczne i inne, temu podobne ataki zadają normalne obrażenia.

Czary: bezkształtne nasienie ma szansę, równą sumie jego INT+POW na k100. Niektóre potwory znają wiele czarów.

Utrata Poczytalności: 1/1k10 za zobaczenie bezkształtnego nasienia.

BYAKHEE, **Mniejsza Rasa Służebna.**


BYAKHEE

„Stado (...) chimerycznych, skrzydlatych istot, których ni słowem ni okiem nie byłeś w stanie zmierzyć i których wyglądu twój mózg z pewnością nie zdołałby zapamiętać. Nie były to kruki, krety, myszołowy, mrówki, nietoperze, wampiry ani gnijące ludzkie zwłoki, lecz coś czego nie potrafię i nie chcę sobie przypomnieć". (H. P. Lovecraft „Festyn")

Ta międzygwiezdna rasa często usługuje Hasturowi, Temu Którego Nie Można Nazwać. Zbudowane są ze zwykłej materii i są wrażliwe na zwykłe bronie, w tym broń palną. byakhee mogą latać w przestrzeni kosmicznej i każdy z nich może zabrać jeźdźca, jednak dosiadający ich muszą ochronić się przed próżnią i chłodem przy użyciu odpowiednich zaklęć lub mikstur. Byakhee nie mają swoich siedzib na Ziemi, lecz mogą być przywoływane, aby spełniać polecenia lub służyć jako wierzchowce.

Podczas walki byakhee może jednocześnie uderzać obiema uzbrojonymi w pazury rękami (wykonuje wtedy dwa ataki) lub może starać się ugryźć ofiarę. Jeśli jego szczęki sięgają ofiary, zatapiają się w jej ciele i zaczynają wysysać krew. Podczas każdej rundy, gdy byakhee zaciska swe szczęki na ofierze, włączając w to pierwszą, utrata krwi powoduje odjęcie dodatkowych 1k6 punktów S, aż do śmierci. Zwykle Byakhee nie puszcza ofiary, aż straci ona całą swoją krew lub on sam zginie.

Jeśli pochwyconemu uda się uciec, jego S może być regenerowana przez odpoczynek i transfuzje, w maksymalnym tempie 1k3 punktów S na dzień.

BYAKHEE, Gwiezdne Wierzchowce

współczynniki	*rzut*	*średnia*
S	5k6	17-18
KON	3k6	10-11
BC	5k6	17-18
INT	3k6	10-11
MOC	3k6	10-11
ZR	3k6+3	13-14
Szybkość 5/20 w locie		WT 14-15

Średni modyfikator obrażeń: +1k6

Broń: Pazury 35% 1k6 + mo ran
Ugryzienie 35%, 1k6 ran + wyssanie krwi

Pancerz: 2 punkty futra i twardej skóry

Czary: Byakhee o wsp. MOC ponad 14 znają 1k4 zaklęć, zwykle łączących się z Hasturem oraz istotami z nim związanymi.

Umiejętności: nasłuchiwanie 50%, spostrzegawczość 50%

Utrata Poczytalności: 1/1k6 PP za zobaczenie Byakhee.

CTHONIANIE, **Większa Rasa Niezależna.** *„Przypomina wyrosłą nagle z ziemi ośmiornicę... ruchliwe macki i ciemnoszare, wydłużone galaretowate ciało... sprężyste... ociekające przeraźliwie cuchnącym, białawym śluzem... bez oczu... i głowy. Tak naprawdę nie potrafiłem wyróżnić w nim żadnych szczegółów cech poza sterczącymi w mym kierunku łapczywymi mackami. Ale chyba- tak! – widniała jakaś narośl na górnej części ciała jego ciała... w której mógł się gnieździć mózg, zwoje nerwowe czy jakiś inny zwyrodniały organ, kierujący plugawym życiem potwora!"* (Brian Lumley, „Władcy Podziemi")

Są jak ogromne, żyjące w ziemi kałamarnice, ich wydłużone, podobne robakom ciała pokryte są śluzem. Zawsze towarzyszy im zawodzący dźwięk. Ci potężni kopacze żyją tysiące lat i strzegą pilnie swoich młodych. Są to hybrydy o zadziwiających zdolnościach, niepodobne do czegokolwiek na tej planecie. Najpotężniejszym z Cthoniam jest gigantyczny Shudde M'ell.

Cthoniannie we wszystkich etapach rozwoju mogą porozumiewać się ze sobą telepatycznie bez względu na odległość i mogą wyczuwać inne umysły. Tylko dorośli mogą telepatycznie kontrolować umysły istot innych ras, używając tej mocy.

- Potrafią drążyć skałę jak masło i nie muszą oddychać.
- Dorośli Cthonianie mogą wytrzymać ogromne temperatury, nawet 4000 st. C. Możliwe jest, że większość Cthonian żyje bliżej jądra planety, a jedynie nieliczni z nich, włóczędzy lub przypadkowo pochwyceni przez wypływającą magmę przemierzają zewnętrzną, chłodną powłokę, na której żyje człowiek. Być może migrują okresowo do chłodniejszych części skorupy, aby rodzić młode, które nie są odporne na tak wysokie temperatury.
- W pełni dorośli Cthonianie mogą powodować trzęsienia ziemi.
- Cthonianie są bardzo wrażliwi na wodę. Powłoka śluzu chroni ich przed niewielkimi ilościami wody, jednak pełne zanurzenie jest dla nich śmiertelne. Drążąc, starają się unikać zbiorników wodnych, omijając charakterystyczne dla nich formacje skalne.
- Cthonianie występują na całym świecie, nawet pod bazaltową powłoką dna oceanów. W Afryce jest tajemnicze miasto G'harne, które często odwiedzają.

Systematyka stworzeń Mitów

Rasy Niezależne:
Cthonianie
Dhole
Ghasty
Ghoule
Gnoph-keh
Gugi
Gwiezdne wampiry
Kolor z przestworzy
Kroczący między światami
Księżycowe bestie
Latające polipy
Lloigor
Mi-go – grzyby z Yuggoth
Ogary z Tindalos
Pająki z Leng
Shaggai, Insekty z Shoggothy
Starsze istoty
Wężowi ludzie
Wielka Rasa z Yith
Wielka Rasa, Nowa
Xiclotl, Istoty z

Rasy Służebne:
Bezkształtne nasienie
Byakhee
Cthulhu, Gwiezdne nasienie
Czarne anioły nocy
Glaaki, słudzy
Istoty z głębin
Mroczne młode
Ogniste wampiry
Piaseczniki
Shantak
Słudzy Bogów Zewnętrznych
Straszliwi łowcy
Szczurowcy
Tcho-Tcho

Ogólny opis i wyjściowe dane dotyczą osobników w pełni dorosłych, ostatnią i największą formę ze wszystkich etapów linienia. Jest to rodzaj, jaki Badacze mają największe szanse spotkać. Jeden z ostatnich akapitów porównuje wszystkie 6 etapów, jako że można napotkać gniazdo młodych lub grupę potworów w zróżnicowanych stadiach rozwoju.

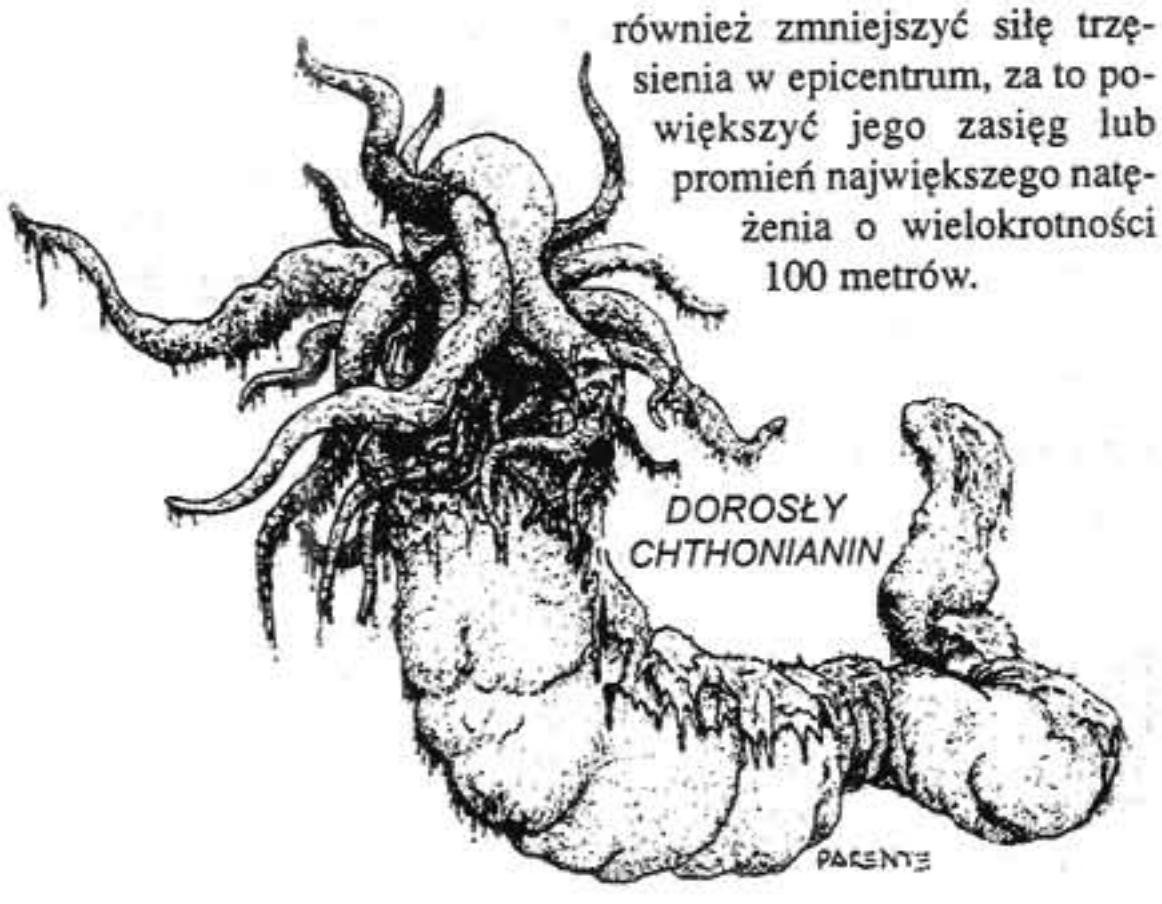
WŁADZA TELEPATYCZNA CTHONIAN: Cthonianie mogą użyć telepatii do zawładnięcia człowiekiem , jednak nie robią tego często, chyba że ofiara posiada coś, czego pragną, jak na przykład niezwykłe, kuliste formacje mineralne.

Zmierz MOC pojedynczego Cthonianina z MOC ofiary. Jeśli ofiara przegra, zostaje uwięziona w miejscu, gdzie została zaatakowana. Z początku może oddalać się tylko o kilometr lub nieco więcej, jednak później stopniowo staje się coraz bardziej ograniczona, podczas gdy Cthonianin się zbliża, aż w końcu ofiara nie może opuścić konkretnego pomieszczenia lub nawet krzesła. Gdy ofiara jest unieruchomiona, Cthonianin wdziera się spod podłogi i odbiera to, czego szukał. Jeśli ofiara uświadomi sobie, że jest pod wpływem władzy Cthonianina, więź może zostać zerwana przez udane zmierzenie swojej MOC przeciw MOC potwora. Jeśli ofiara ma doświadczenie z tymi istotami, udany test Pomysłowości pozwala na zdanie sobie sprawy z zawładnięcia. Cthonianin może się telepatycznie skontaktować z człowiekiem, będącym gdziekolwiek na Ziemi, jednak może mu zabrać trochę czasu zanim odnajdzie jego umysł. Koszt kontaktu lub przywiązania przez Cthonianina człowieka do jakiegoś miejsca wynosi jeden punkt magii za każdy dzień. Każde 15 kilometrów od miejsca przywiązania kosztuje dodatkowy punkt magii. Wielu Cthonian może się zebrać, aby połączyć Punkty Magii i zniwelować przez to efekt dużej odległości, jednak za każdym razem tylko jeden z nich mierzy swoją MOC w tabelce porównawczej.

Nie ma żadnego kosztu kontaktu z innym Cthonianinem bez względu na odległość.

Pogłoski mówią, że Cthonianie mogą wysysać z ludzi Punkty Magii na odległość, jednak nie ma na to dowodów.

ATAKI TRZĘSIENIEM ZIEMI: wszyscy dorośli Cthonianie mogą powodować trzęsienia ziemi. Siłę trzęsienia można obliczyć, sumując MOC wszystkich Cthonian, biorących udział w ataku i dzieląc ją przez 20. Wynik jest siłą trzęsienia w skali Richtera, ale tylko w promieniu 100 metrów. W promieniu następnych stu metrów siła pomniejszona jest o jedną jednostkę i tak dalej co 100 metrów, aż trzęsienie jest już niezauważalne. Cthonianie mogą również zmniejszyć siłę trzęsienia w epicentrum, za to powiększyć jego zasięg lub promień największego natężenia o wielokrotności 100 metrów.



Porównawcze rozmiary stworów

Poniższa tabela zestawia rzeczywistą lub przybliżoną wagę z Budową Ciała. W grze *Zew Cthulhu* Budowa Ciała odpowiada nie tylko wadze, ale również obojętności i wielkości. Nie można polegać na tej tabeli w sposób absolutny. Będzie bezużyteczna w przypadku istot lżejszych od powietrza, których ciało jest gazem, plazmą, ektoplazmą lub tych, które są w stanie zmieniać masę. Dla Budowy Ciała powyżej 330 BC odpowiada 1/10 jego masy w tonach. Na przykład Dhol o BC 8000 waży 80 000 ton. W pierwszej kolumnie podany jest BC, a w drugiej odpowiadająca mu waga w kilogramach lub tonach. Na stronach 112-113 znajduje się ilustracja z porównaniem różnych istot.

BC	*Waga*
1	1-5 kg
4	17-24 kg
8	47-55 kg
12	70-78 kg
16	100-108 kg
20	150-16- kg
24	210-230 kg
32	410-470 kg
40	840-930 kg
48	1700-1850 kg
56	3400-3700 kg
64	7,1-7,7 tony
72	14,1-15,4 tony
80	28,2-30,7 tony
88	56,5-61,5 tony
96	96 ton
104	104 tony
112	120 ton
120	144 tony
128	176 ton
136	216 ton
140	240 ton
144	264 tony
152	320 ton
160	384 tony
168	456 ton
176	536 ton
184	624 tony
192	720 ton
200	824 tony
208	936 ton
216	1056 ton
224	1184 tony
232	1220 ton
240	1364 tony
256	1516 ton
264	1676 ton
272	1844 tony
280	2020 ton
288	2204 tony
294	2396 ton
304	2596 ton
312	2804 tony
320	3020 ton
328	3244 tony
330	3300 ton
340	3400 ton
350	3500 ton

Przynajmniej połowa biorących udział w wywołaniu trzęsienia ziemi musi być dokładnie pod epicentrum. Każdy z Cthonian musi zużyć ilość Punktów Magii równą najwyższemu natężeniu trzęsienia w stopniach Richtera. Najpotężniejsze znane trzęsienia osiągały 9 stopi w skal Richtera, jednak istnieją dowody na jeszcze potężniejsze.

ATAKI MACKAMI: podczas każdej rundy Cthonianin może zaatakować 1k8 mackami, z których każda zadaje ilość ran równą połowie modyfikatora obrażeń istoty (zaokrągloną w dół). Jeśli macka trafi, przytwierdza się i wdrąża we wnętrzności ofiary, wysysając krew i płyny ustrojowe, co powoduje utratę 1k6 KON na rundę. Gdy KON spada do zera, ofiara umiera. Utracone w ten sposób punkty KON nie mogą być odzyskane. Gdy jedna z macek wysysa ofiarę, 1k8-1 innych może nadal atakować i tak dalej. Wyniki poniżej 1 oznaczają, że żadna z macek nie wykonuje ataków podczas rundy, jednak przytwierdzone macki wciąż będą wysysać swe ofiary. Każda z macek może zaatakować inny cel lub wszystkie mogą skupić się na tej samej ofierze.

ATAKI MIAŻDŻĄCE: Cthonianin może użyć swego ciężaru do zmiażdżenia przeciwnika. Wykonując ten rodzaj ataku, nie może walczyć mackami, ale wciąż może trzyma pochwycone ofiary. Cthonianin unosi przód ciała i opada całym ciężarem na grupę nieszczęśników: obszar ataku jest kołem i wszystko w nim zawarte odnosi takie same obrażenia. Promień koła równy jest BC Cthonianina, podzielonej na 10.

Badacz, znajdujący się w obszarze ataku miażdżącego musi wykonać udany rzut *unik* lub *skakanie*, inaczej otrzyma tyle ran, ile wynosi modyfikator obrażeń potwora.

CTHONIANIE, DOROSŁY, Ryjące macki

współczynniki	*rzut*	*średnia*
S	3k6 x 5	45-60
KON	3k6+30	40-41
BC	3k6 x 5	45-60
INT	5k6	17-18
MOC	5k6	17-18
ZR	2k6	7

Szybkość 6/1 ryjąc WT 43-51

Średni modyfikator obrażeń: +5k6 lub 6k6

Broń: Macka 75%, 2k6 lub 3k6 ran + wyssanie krwi
Zmiażdżenie 80%, 5k6 lub 6k6

Pancerz: 5 punktów twardej skóry i muskułów; regeneruje 5 punktów Wytrzymałości na rundę, ale umiera natychmiast, gdy jego Wytrzymałość spadnie do zera.

Czary: szansa, że dorosły zna czary wynosi 3 x INT na k100, najczęściej jest to 1k6 czarów, związanych z Suddde M.'ellem i Wielkimi Przedwiecznymi, związanymi z Ziemią – Cthulhu, Y'Golonac, Yig itp.

Utrata Poczytalności: 1k3/1k20 Punktów Poczytalności za dorosłego; 1/1k10 Punktów Poczytalności za młodsze stadia rozwoju, niemal żadnej straty Poczytalności za zobaczenie młodych.

CYKL ŻYCIOWY CTHONIAN

	1 faza	*2 faza*	*3 faza*	*4 faza*
S	3k6	3k6 x 2	3k6 x 3	3k6 x4
KON	3k6+10	3k6+15	3k6+20	3k6+25
BC	3k6	3k6 x 2	3k6 x 3	3k6 x 4
MOC	1k6	2k6	3k6	4k6
Max. temp.	100 st.C	250 st.C	600 st.C	1500 st.C
Regeneracja	1	2	3	4
Pancerz	1	2	3	4
Śr. WT	15-16	22-25	29-33	34-42
Czas	9-10 mies.	8-15 lat	nieznany	nieznany

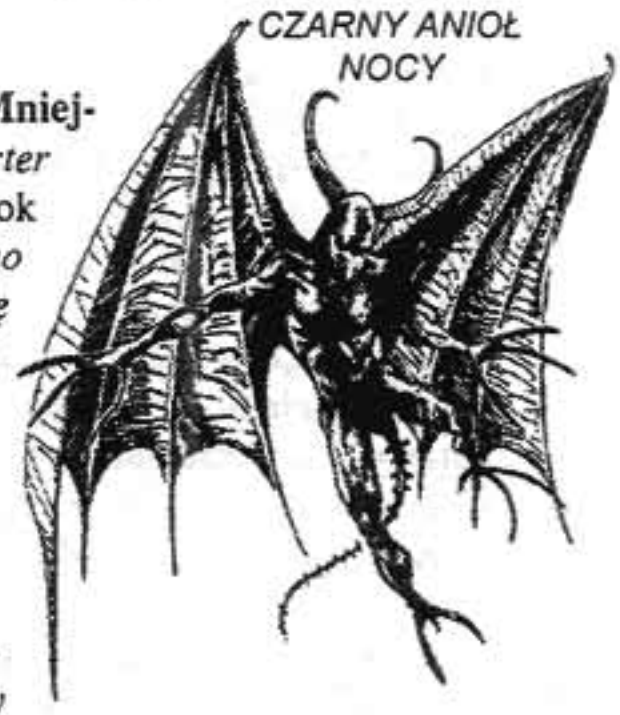
Max. Temp. – najwyższa temperatura, jaką są w stanie wytrzymaź bez cierpienia i obrażeń. Temperatura dwukrotnie wyższa zabija je w krótkim czasie.

Regeneracja – ilość punktów Wytrzymałości regenerowanych na rundę.

Śr. WT – średnia ilość punktów Wytrzymałości, jaką posiada osobnik na danym etapie.

MŁODE: jaja Cthonian przypominają geody lub inne kuliste formacje mineralne. Mają mniej niż 30 centymetrów średnicy i skorupy grubości ponad 6 centymetrów.

Młode są najwcześniejszym stadium w rozwoju Cthonian, jeszcze przed 1 fazą, która trwa przez kilka miesięcy po wykluciu. Posiadają skorupy, jednak poza tym są podobne do dużych dżdżownic, mają 1 punkt wytrzymałości, 1k6 punktów MOC i wytrzymują tylko 40 st.C. Palące się cygaro mogłoby ciężko osłabić i zabić młode.



CARNE ANIOŁY NOCY, Mniejsza Rasa Niezależna. *„Carter wolał patrzeć na nie* [szczyty Throk – przyp. Red], *niż na tych, którzy go pochwycili, a którzy byli naprawdę przerażającymi i niezgrabnymi, czarnymi istotami o gładkiej, oleistej skórze, nieprzyjemnych rogach zawijających się do wewnątrz, nietoperzych skrzydłach, których łopot był bezdźwięczny, brzydko chwytnych łapach i kolczastych ogonach, które smagały niepokojąco bez potrzeby. Najgorsze było to, że nigdy nie odezwały się ani nie roześmiały, nawet nie uśmiechnęły, gdyż w ogóle nie miały twarzy, tylko sugestywną czerń w miejscu, w którym powinna być twarz. Potrafiły tylko chwytać, latać i łaskotać; to były sposoby postępowania nocnych koszmarów".* (H. P. Lovecraft „W Poszukiwaniu Nieznanego Kadath".)

Czarne anioły nocy służą Nodensowi, między innymi chwytając i unosząc w powietrze intruzów, aby bezceremonialnie porzucić ich na pewną śmierć w najbardziej odległych i okropnych miejscach. Czarne anioły nocy można odnaleźć w wielu odizolowanych i samotnych okolicach w różnych częściach świata, gdzie prowadzą swoje nocne życie. Nie są zbyt inteligentne, ale rozumieją niektóre języki (jak na przykład mamrotanie ghouli) i żyją w przyjaźni z niektórymi tajemnymi rasami. Czarne anioły starają podkraść się do ofiary, rozbroić ją i obezwładnić.

Dwa lub więcej czarne anioły mogą połączyć swoje siły w celu schwytania silnej ofiary.

Czarne anioły mogą łaskotać jedynie te istoty, które zostały przez nie schwytane. Udany atak łaskoczącym ogonem jest wyjątkowo dokuczliwy, jako że kolce są ostre jak brzytwa i zabójczo niebezpieczne, nawet gdy nie zadają ran, prześlizgując się po ciele. Ofiara ataku jest zdezorientowana, rozkojarzona i upokorzona, coraz bardziej skupiając się na zagrożeniu. Ogon czarnego anioła może przechodzić przez dziury i otwory, przecinać grube ubrania i nawet wyszukiwać szpary w żelaznej zbroi.

CZARNE ANIOŁY NOCY, Beztwarze

współczynniki	*rzuty*	*średnia*	
S		3k6	10-11
KON		3k6	10-11
BC		4k6	14
INT		1k6	3-4
MOC	3k6	10-11	
ZR	2k6+6	13	
Szybkość 6/12 w locie		W 13	

Średni modyfikator obrażeń: +0

Broń: Chwyt 30%, chwycony i może być łaskotany
Łaskotanie 30%, unieruchomiony na 1k6+1 rund.

Pancerz: 2 punkty skóry

Umiejętności: ukrywanie się 90%, skradanie się 90%

Czary: żadne.

Utrata Poczytalności: 0/1k6 Punktów Poczytalności za zobaczenie czarnego anioła nocy.

DAGON I HYDRA, Więksi Słudzy wśród istot z głębin. *„Istota wyłoniła się majestatycznie z mrocznych odmętów. Ogromne, niczym Polifem i odrażające, istne monstrum z najgorszego nocnego koszmaru podpłynęło żwawo do Monolitu, objęło go gigantycznymi, pokrytymi łuską ramionami, pochyliło ohydny łeb, po czym wydało kilka miarowych dźwięków".* (H. P. Lovecraft „Dagon")



DAGON

Ojciec Dagon i Matka Hydra to istoty z głębin, które przeżyły dziesiątki bądź nawet setki tysiącleci i rozrosły się do ogromnych rozmiarów. Są władcami istot z głębin. W odróżnieniu od Cthulhu i jego sług, są aktywne i mogą się przemieszczać, jednak rzadko można je spotkać. Charakterystyki Dagona i Hydry są identyczne. Możliwe jest, że więcej istot z głębin rozrosło się do tak wielkich rozmiarów i zyskało taką siłę, jak ta, która została opisana w „Dagonie" Lovecrafta.

DAGON I HYDRA, Władcy istot z głębin

S 52	KON 50	BC 60	INT 20	MOC 30
ZR 20	Szybkość 10		WT 55	

Modyfikator obrażeń: +6k6

Broń: Pazury 80%, 1k6+mo obrażeń

Pancerz: 6 punktów twardej skóry

Czary: każde zna wszystkie czary Przywołania/Splątania mniejszych ras służebnych z Mitów

Utrata Poczytalności: 1/1k10 Punktów Poczytalności za zobaczenie Dagona lub Hydry.

DHOLE, Większa Rasa Niezależna. *„Powierzchnia planety poniżej roiła się od gigantycznych dholi i nawet w chwili gdy patrzył, jeden podniósł się na wysokość kilkuset stóp zamierzając się nań swym zjadliwym, zbielałym ogonem".* (H. P. Lovecraft „Srebrny Klucz").

Dhole są gigantycznymi, podobnymi do robaków potwornościami. Nie pochodzą z Ziemi i na szczęście żaden z nich nie przebywał na niej zbyt długo, jako że rozryły i zdewastowały już wiele innych światów. Nie lubią światła, ale nie rani je ono w żaden zauważalny sposób. Rzadko widywane są w świetle dnia i nigdy nie zdarza się to poza światami, które doszczętnie podbiły. Mogą istnieć nieznane powiązania pomiędzy dholami i Cthonianami.



DHOLE

ATAK ŚLUZEM: zamiast miażdżyć lub połknąć ofiarę, dhole mogą spryskać ją masą obrzydliwego śluzu, który wypluwają z ust na odległość do 5 kilometrów. Śluz pokrywa koło o średnicy równej jednej sześćdziesiątej BC dhola w metrach. Dla przykładu dhol o BC 420 może spryskać śluzem obszar o średnicy 20 metrów, co wystarczyłoby, aby strącić samolot.

Jakakolwiek żywa istota trafiona masą śluzu zostaje w całości pokryta wydzieliną. Wydobycie się ze śluzu wymaga rzucenia mniej niż S na k100. Można próbować raz na rundę. Uwięziony w masie ohydnego śluzu Badacz nie może oddychać i musi stosować się do reguł, dotyczących duszenia. Oprócz tego żrący śluz zadaje 1 punkt obrażeń podczas każdej rundy przebywania w nim. Żrące własności śluzu przestają działać, gdy ofiara się z niego wyswobodzi.

INNE ATAKI: Dhol połykający (pochłaniający) coś lub kogoś pożera wszystko na obszarze równym obszarowi ataku śluzem. Badacz, który zostanie zmiażdżony ciężarem dhola natychmiast umiera. Przy udanym Teście Szczęścia jego przyjaciele znajdą dosyć szczątków, aby móc je pochować.

DHOLE, Drążące potworności

współczynniki	*rzuty*	*średnia*
S	1k100 x 10	ok. 500
KON	1k100+100	ok. 150
BC	S+1k100	ok. 550
INT	2k6	7
MOC	10k6	35
ZR	1k4	2-3

Szybkość 18 pełznąc/10 ryjąc WT ok. 350

Modyfikator obrażeń: wystarczająco duży, by zatopić pancernik

Broń: Spryskanie śluzem 50%, obrażenia – patrz opis
Pochłonięcie 80%, ofiara zostaje połknięta
Zmiażdżenia 30%, śmierć

Pancerz: liczba punktów równa MOC dhola

Czary: żadne

Utrata Poczytalności: 1k4/1k20 za zobaczenia dhola.



GHAST

GHASTY, Mniejsza Rasa Niezależna. *„Odrażające istoty, które umierają w promieniach słońca ... skaczą na długich tylnych nogach ... para żółtoczerwonych oczu ... Ghasty mają niewątpliwie znakomity zmysł węchu ... Coś wielkości małego konia wyskoczyło z szarego półmroku i Carter poczuł mdłości na widok tej topornej, odrażającej bestii.*

Jej twarz była dziwacznie ludzka, mimo braku nosa, czoła i innych części głowy ... Mówiła w kaszlącym, gardłowym języku" (H. P. Lovecraft, „W poszukiwaniu nieznanego Kadath")

Ghasty przebywają wyłącznie w podziemnym świecie i wielkich jaskiniach, gdzie nie dochodzi światło słońca. Wystawione na jego promienie chorują i w końcu umierają. Ghasty są kanibalami, pożerają wszystkie istoty, jakie mogą schwytać i siebie nawzajem.

GHASTY, Toporne odrażające bestie

współczynniki	*rzuty*	*średnia*
S	3k6+12	22-23
KON	4k6	14
BC	4k6+12	26
INT	1k6	3-4
MOC	3k6	10-11
ZR	2k6+6	13
Szybkość 10	WT 20	

Średni modyfikator obrażeń: +2k6

Broń: Ugryzienie 40%, 1k10 obrażeń
Kopnięcie 25%, 1k6 + mo obrażeń

Ghast może wykonać jedno kopnięcie i ugryzienie w tej samej rundzie.

Pancerz: 3 punkty twardej skóry.

Czary: żadne.

Umiejętności: skradanie się 70%.

Utrata Poczytalności: 0/1k8 Punktów Poczytalności za zobaczenie Ghasta.

GHOULE, Mniejsza Rasa Niezależna. *„Istoty te rzadko były w pełni ludzkie, jednak często, w różnym stopniu, przypominały człowieka. Większość z nich, pomimo tego, że ich ciała były dwunogie, pochylona była do przodu i ich sylwetka nieco przypominała psią. Pokryte były odrażającą, oślizłą skórą".* (H. P. Lovecraft, „Model Pickmana")



GHOUL

Ghoule są oślizłymi, przerażającymi humanoidami z kopytopodobnymi stopami, sylwetką psa i długimi pazurami. Mówią językiem, który przypomina mamrotanie i pojękiwanie. Ich ciało z reguły pokrywa ciemna glina z grobowców, która przylepia się do nich podczas posiłków.

Ghoule, stworzone przez Lovecrafta, są okropnymi stworami, mieszkającymi w tunelach pod wieloma miastami. Są powiązane z wiedźmami i zdarza się, że atakują ludzi. Istnieje możliwość przemiany człowieka w ghoula, jednak musi ona trwać odpowiednio długo.

ATAKI GHOULI: mogą w tej samej rundzie walki atakować pazurami obu rąk i gryźć. Jeśli zęby ghoula trafiają, wpijają się mocno w ofiarę. Potwór przyczepia się do nieszczęśnika i zaprzestaje ataków pazurami, rwąc ugryzieniami jego ciało, co automatycznie zadaje 1k4 punktów obrażeń na rundę. Jeśli, wg Tabeli Porównawczej, pokona się S ghoula przy użyciu własnej S, uchwyt zostaje złamany i zęby ghoula puszczają ofiarę.

GHOULE, Dziwaczne pożeracze trupów

współczynniki	*rzuty*	*średnia*
S	3k6+6	16-17
KON	2k6+6	13
BC	2k6	13
INT	2k6+6	13
MOC	2k6	13
ZR	2k6+6	13
Szybkość 9	WT 13	

Średni modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: Pazury 30%, 1k6 + mo obrażeń
Ugryzienia 30%, 1k6 + automatyczne szarpanie rany w następnych rundach

Pancerz: broń palna i pociski wszelkiego rodzaju zadają jedynie połowę wyrzuconych obrażeń; ułamki należy zaokrąglać w górę.

Czary: rzuć k100. Jeśli rzut był wyższy niż INT ghoula, nie zna on żadnych czarów. Jeśli wyrzucona liczba jest równa lub mniejsza od INT, zna on tyle czarów ile, Strażnik uzna za stosowne.

Umiejętności: kopanie 75%, wspinanie się 85%, ukrywanie się 60%, skakanie 75%, słuchanie 70%, wyczuwanie zgnilizny 65%, skradanie się 80%, spostrzegawczość 50%

Utrata Poczytalności: 0/1k6 Punktów Poczytalności za zobaczenie ghoula.

GLAAKI, SŁUDZY, Mniejsza Rasa Służebna. *„Jakaś ręka wspięła się, aby to unieść – ręka, należąca do kościstych, pozbawionych krwi zwłok, uzbrojona w niewiarygodnie długie, popękane paznokcie"* (Ramsey Campbell, „The Inhabitant of the Lake")



ZOMBIE SŁUGA GLAAKI

Niewolnicy Glaaki są ożywieńcami, powstałymi z ukłutych kolcem ludzi. Posiadają pamięć Wielkiego Przedwiecznego i są nieomalże jego częścią, mogą jednak działać samodzielnie. Z początku są podobni do ludzi, tylko dziwnie sztywni i szkieletowaci, jednak z czasem ich ciała wysychają i ich prawdziwa, ożywieńcza natura staje się coraz bardziej widoczna. Po sześciu miesiącach stanu półśmierci słudzy Glaakiego, poddani działaniu mocnego światła, takiego jak na przykład promienie słoneczne w ciągu dnia, mogą paść ofiarą zielonej zgnilizny. Zielona zgnilizna zaczyna rozkładać ciało, poczynając od miejsca ukłucia i po kilku godzinach od wystawienia na światło kończy istnienie sługi.

SŁUDZY GLAAKI, Gnijący niewolnicy

współczynniki	*rzuty*	*średnia*
S	3k6	10-11
KON	3k6 x 2	20-22
BC	2k6+6	13
INT	2k6+6	13
MOC	3k6	10-11
ZR	1k6	3-4
Szybkość 5	WT 13	

Średni modyfikator obrażeń: +0

Broń: Chwyt 20%, obrażenia patrz stosowny opis
Sierp 40%, 1k6+1+1+mo obrażeń.

Pancerz: żaden.

Czary: wszystkie znane za życia oraz te, których nauczył ich Glaaki.

Utrata Poczytalności: nie ma utraty Poczytalności, jeśli wciąż przypomina człowieka; 1/1k8, jeśli jest podobny do chodzących zwłok; 1/1k10 za ujrzenie pozostałości sługi Glaaki, jeśli ten rozpadł się pod wpływem zielonej zgnilizny.

GNOPH-KEH, Większa Rasa Niezależna. *„Ostry róg Gnoph-keha, mitycznego włochatego stwora z lodowców Grenlandii, który czasem chodził na dwóch, czasem na czterech, a czasem na sześciu nogach..".* (H. P. Lovecraft „The Horror in the Museum")

We wcześniejszych opowiadaniach Gnoph-Keh przedstawiany był jako pojedyncza istota, lecz później stał się gatunkiem stworzeń, być może nawet plemieniem zdegenerowanych ludzi. W poniższym opisie przyjęto, że jest to mało liczna i bardzo rzadka rasa istot, związana z Ithaquą. Z reguły można spotkać tylko jednego Gnoph-keha naraz i najczęściej nie pokazują się one poza lodowcami, pokrywami lodowymi gór lub wyjątkowo zimnymi regionami. Wyjątkowo surowe zimy mogą stworzyć warunki, umożliwiające im na zejście na niziny. Jeśli ludzkie plemię przybrało imię legendarnego Gnoph-keha, możliwe jest, że wyznają go jako bóstwo lub jest on bestią zawartą w totemie.



GNOPH-KEH

ATAK ŚNIEŻYCĄ I ZIMNEM: Ghoph-keh posiada zdolność przywołania wokół siebie niewielkiej śnieżycy, która ogranicza widoczność do trzech metrów. Kosztuje go to 1 punkt magii na godzinę i obejmuje obszar o promieniu 100 metrów od niego. Promień może zostać zwiększony o 100 metrów za każdy wydany dodatkowo punkt magii. Czasami dwa lub więcej Gnoph-Kehy mogą połączyć swoje Punkty Magii, aby rozpętać potężniejsze śnieżyce. Śnieżyca zawsze będzie miała swój środek mniej więcej na Gnoph-kehu. Za każde 15 minut, spędzone przez Badacza w takiej śnieżycy, gracz musi wykonać udany rzut mniejszy lub równy KON x 5 lub Badacz utraci 1 punkt Wytrzymałości wskutek odmrożeń, jeśli nie jest dokładnie opatulony.

Gnoph-Keh może również stworzyć straszliwe zimno wokół swego ciała, przeznaczając na to Punkty Magii. Za każdy punkt magii użyty na ten cel, temperatura spada o 10 st. C na godzinę w promieniu 100 metrów, podobnie jak w przypadku śnieżycy. Potwór może wedle swej woli połączyć oba rodzaje ataków, aby przywołać zabójczą burzę śnieżną na niewielkim obszarze.

INNE ATAKI: w dowolnej rundzie walki wręcz, Gnoph-Keh może zaatakować swym rogiem i żadną, dwoma lub czterema ze swoich sześciu łap. Jeśli nie używa łap, należy dodać 2k6 do obrażeń, jakie zadaje pchnięciem rogiem, jako że ma lepsze oparcie na śniegu. Jeśli używa dwóch łap, należy dodać zwykły modyfikator obrażeń. Jeśli używa wszystkich czterech łap, należy odjąć 2k6 od modyfikatorów obrażeń wszystkich ataków (w tym łap), jako że musi zużyć więcej sił na utrzymanie równowagi w pozycji wyprostowanej, zamiast wkładać ją w uderzenia.

GNOPH-KEH, Legenda lodów

współczynniki	*rzuty*	*średnia*
S	2k6+24	31
KON	3k6+12	22-23
BC	2k6+24	31
INT	1k6+12	15-16
MOC	6k6	21
ZR	4k6	14
Szybkość 9	WT 27	

Średni modyfikator obrażeń: +3k6

Broń: Uderzenie rogiem 65%, 1k10+mo obrażeń
pazury 45% 1k6+mo

Pancerz: 9 punktów futra i skóry.

Czary: rzuć 1k20 – rezultat mniejszy lub równy INT określa ilość znanych mu czarów. Jeśli był większy, nie zna żadnego zaklęcia.

Utrata Poczytalności: 0/1k10 Punktów Poczytalności za zobaczenie Gnoph-Keha.

GUGI, Mniejsza Rasa Niezależna. *„Była to łapa, o szerokości co najmniej dwóch i pół stopy, zaopatrzona we wspaniałe szpony. Po niej wynurzyła się długa łapa, dalej wielkie, pokryte czarnym futrem ramiona, z którymi obie łapy połączone były przy pomocy krótkich przedramion. Potem rozbłysła para różowych oczu i wynurzyła się głowa obudzonego strażnika gugów, wielka jak beczka. Oczy znajdowały się o dwa cale od siebie, ocienione wyrostkami kostnymi, porośniętymi szorstkim włosem. Lecz głowa była przerażająca głównie z powodu ust. Usta miały wielkie, żółte zęby i biegły od szczytu do podstawy głowy, otwierając się pionowo, nie zaś poziomo".* (H. P. Lovecraft, „W poszukiwaniu nieznanego Kadath")

Czcząc wielu Wielkich Przedwiecznych, gugi podziemnego świata odprawiały obrzędy tak odrażające,że w jakiś sposób zostały zesłane pod powierzchnię ziemi. Gugi z rozkoszą pożerają każdą istotę z powierzchni, jaką mogą złapać swoimi czterema łapami. Gugi są ogromne, typowy osobnik ma przynajmniej 6,5 metra wysokości.



GUG

W walce gug może gryźć lub uderzać jednym ze swoich ramion, czyli dwoma łapami (uderzające ramię wykonuje dwa ataki). Obie uzbrojone w pazury łapy muszą uderzyć tę samą ofiarę.

GUGI, Brudne olbrzymy

współczynniki	*rzuty*	*średnia*
S	6k6+24	45
KON	3k6+18	28-29
BC	6k6+36	57
INT	2k6+6	13
MOC	3k6	10-11
ZR	3k6	10-11
Szybkość 10	WT 43	

Średni modyfikator obrażeń: +5k6

Broń: Ugryzienie 40%, 1k10 obrażeń
Łapy 40%, 4k6 każda (nie dodaje się mo)
Tratowanie 25%, 1kg + mo obrażeń

Pancerz: 8 punktów futra, kudłów i skóry.

Czary: Niektóre gugi znają kilka czarów. Aby sprawdzić, czy dany osobnik zna jakieś zaklęcia należy wykonać rzut 1k100. Jeśli wynik jest wyższy niż MOC potwora, nie zna on żadnej magii. Jeśli wynik jest równy lub niższy, zna on tyle czarów, ile wyniósł wynik rzutu.

Utrata Poczytalności: 0/1k8 Punktów Poczytalności za zobaczenie guga.

GWIEZDNY POMIOT CTHULHU, Większa Rasa Służebna. *„Wszyscy leżą w swych kamiennych domach w Ich wielkim mieście R'lyeh, utrzymywani przy istnieniu zaklęciami potężnego Cthulhu. Oczekują triumfalnego wskrzeszenia, które nastąpi gdy Ziemia i gwiazdy znów będą gotowe..".* (H. P. Lovecraft „Zew Cthulhu")


GWIEZDNY POMIOT

Te gigantyczne, ośmiornicowate stworzenia przypominają samego Cthulhu, są jednak mniejsze od niego. Nie wszyscy mieszkańcy R'lyeh zostali uwięzieni, gdy miasto zatonęło. Niektórzy wciąż żyją w głębokich rowach oceanicznych, gdzie usługują im istoty z głębin. Spokrewnione z nimi istoty żyją wśród gwiazd, jak na przykład te, które nawiedzają jezioro Hali, leżące na lub w pobliżu Aldebarana, gwiazdy z konstelacji Byka.

Gwiezdny pomiot może atakować mackami lub pazurami. Może użyć podczas każdej rundy 1k4 macek lub jedną z pazurzastych łap. Obrażenia zadawane szponami równe są modyfikatorowi obrażeń potwora, a zadawane mackami połowie modyfikatora.

GWIEZDNY POMIOT, Satrapowie Tego, Który Śpi

współczynniki	*rzuty*	*średnia*
S	2k6 x 10	70
KON	3k6 x 5	45-60
BC	3k6 x 10	90-120
INT	6k6	21
MOC	6k6	21
ZR	3k6	10-11
Szybkość 20/20 pływając		WT 68-90

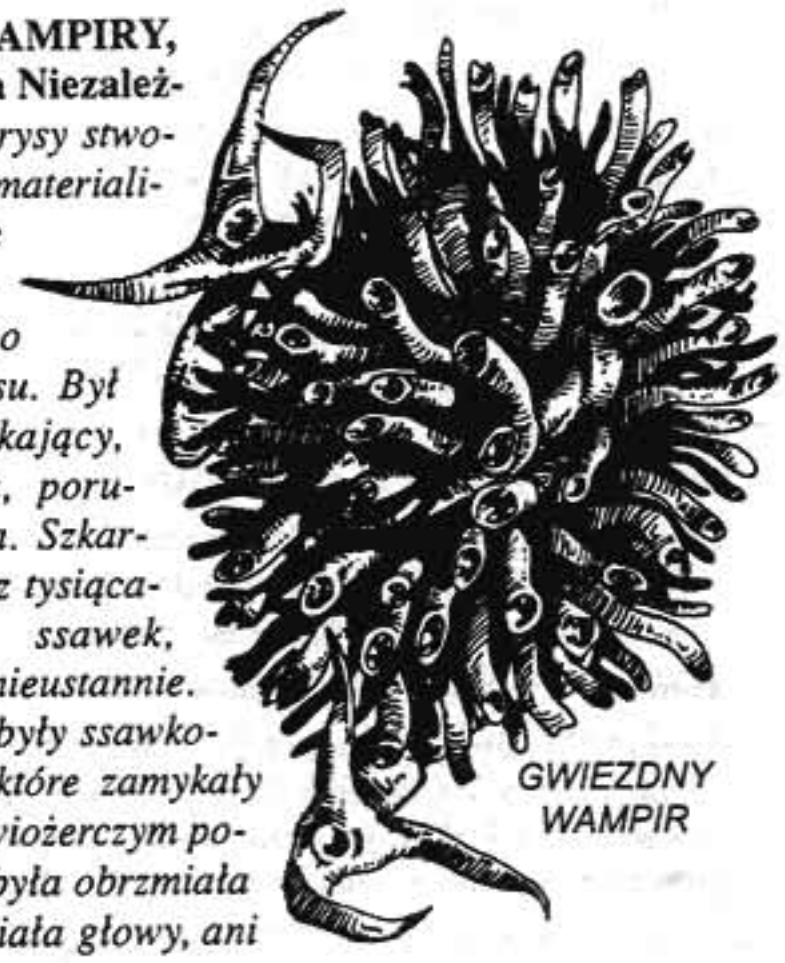
Średni modyfikator obrażeń: +11k6

Broń: Macki 80%, 1/2 x mo obrażeń
Pazury 80% mo obrażeń

Pancerz: 10 punktów skóry i tłuszczu; regenerują 3 punkty Wytrzymałości na rundę.

Utrata Poczytalności: 1k6/1k20 Punktów Poczytalności za zobaczenie sługi Bogów Zewnętrznych.

GWIEZDNE WAMPIRY, Mniejsza Rasa Niezależna. *„Niewyraźne zarysy stworzenia zaczęły się materializować, nakreślone krwią linie kształtów niewidzialnego wędrowca z kosmosu. Był czerwony i ociekający, ogromna pulsująca, poruszająca się galareta. Szkarłatna, oślizła masa z tysiącami mackowatych ssawek, które kołysały się nieustannie. Na końcach macek były ssawkowate zakończenia, które zamykały się i otwierały w krwiożerczym pożądaniu ... rzecz ta była obrzmiała i odrażająca. Nie miała głowy, ani twarzy, jedynie pozbawioną oczu masę ciała z żarłocznym brzuszyskiem i ogromnymi szponami. Ludzka krew, którą się opił, ukazała jego dotychczas niewidzialną sylwetkę – żarłoczny koszmar".* (Robert Bloch, „The Shambler from the Stars")


GWIEZDNY WAMPIR

Te straszliwe istoty są zwykle niewidzialne, na ich obecność wskazuje jedynie dziwaczny, krwiożerczy chichot. Po posiłku stają się widzialne dzięki krwi, którą wypiły. Przywołane z głębin kosmosu, mogą zostać zmuszone do posłuszeństwa i służyć potężnym czarnoksiężnikom lub innym istotom.

Podczas ataku ofiarę może naraz sięgnąć 1k4 szponów. Gdy zostanie ona chwycona, potwór zacznie wysysać z niej krew, bez względu na to czy jest żywa, czy martwa. Macki potwora, wysysając krew żywego człowieka, powodują utratę 1k6 punktów S na rundę. Jeśli taki nieszczęśnik zostanie uratowany, S regenerowana jest w tempie ustalonym przez Strażnika Tajemnic.

Szanse trafienia niewidzialnego, chichoczącego wampira zmniejszone są o połowę. Po pożywieniu się, potwór pozostaje widzialny przez 1k6 rund, po czym krew zostaje zmetabolizowana w jej niewidzialny odpowiednik. Podczas tych kilku rund może być atakowany z normalnymi szansami trafienia.

GWIEZDNE WAMPIRY, Niewidzialne żarłoki

współczynniki	*rzuty*	*średnia*
S	4k6+12	26
KON	2k6+6	13
BC	4k6+12	26
INT	3k6	10-11
MOC	1k6+12	15-16
ZR	1k6+6	9-10
Szybkość 6/9 w locie		WT 20

Średni modyfikator obrażeń: +2k6

Broń: Szpony 40%, 1k6 + mo obrażeń
Ssące macki 80%, utrata 1k6 punktów S na rundę

Pancerz: 4 punkty skóry; kule zadają pozaziemskiej materii ciała wampira jedynie połowę normalnych obrażeń.

Czary: jeśli wynik rzutu k100 jest równy INT x 3 lub mniejszy, znają 1k3 zaklęcia, jednak nigdy nie zdarzyło się, aby atakowały czarami.

Utrata Poczytalności: 1/1k10 Punktów Poczytalności za zobaczenie gwiezdnego wampira lub przeżycie jego ataku.

ISTOTY Z GŁĘBIN, Mniejsza Rasa Służebna. *„Wydaje mi się, że dominującym kolorem była szara zieleń, chociaż miały białe brzuchy. Były lśniące i oślizłe, ale na plecach, wzdłuż grzbietu miały łuski. Ich sylwetki były raczej humanoidalne, jednak głowy były podobne do rybich, a na twarzy miały wyłupiaste, nigdy nie zamykające się oczy. Na bokach szyi miały pulsujące skrzela, a ich długie łapy – błony między palcami. Podskakiwały bezładnie, czasem na tylnych nogach, czasem na wszystkich czterech kończynach. ... W ich niskich, rechoczących głosach ... były wszystkie cienie emocji, jakich brakowało ich łypiącym twarzom"* (H. P. Lovecraft „Widmo nad Insmouth"}

Istoty z głębin są podwodną rasą, która przede wszystkim służy Cthulhu i dwóm istotom, znanym jako Ojciec Dagon i Matka Hydra. Ukryte w bezmiarze głębin morskich ich obce, bliskie nieśmiertelności, niezwykłe życie pełne jest chłodnego uroku i niesamowitego okrucieństwa. Gromadzą się w celu mnożenia lub oddawania czci Wielkiemu Cthulhu. Nie lubią jednak dotykać lub być dotykanyni, tak jak to robią ludzie. Są morską rasą, nieznaną w wodach słodkich i posiadają wiele ukrytych pod falami miast na całym świecie. Jedno z nich leży u brzegów Massachusetts.

Niektóre istoty z głębin utrzymują kontakt z ludźmi. Prawdopodobnie czują ogromną chęć płodzenia hybryd ludzi i istot z głębin. Powody ku temu mogą leżeć w cyklu rozpłodowym tych istot, o którym niewiele jest wiadomo. Istoty z głębin mogą być czczone przez ludzi, z którymi regularnie się krzyżują, jako że one same są nieśmiertelne i mogą umrzeć wyłącznie wtedy, gdy zostaną zabite. Podobnie jest z potomstwem ludzi i istot z głębin. Z reguły spłodzone hybrydy zamieszkują zapadłe, nadmorskie wioski.

Istota powstała z takiego związku na początku przypomina ludzkie dziecko, które z czasem staje się coraz bardziej szpetne. Potem nagle, w ciągu kilku miesięcy, osoba ta przechodzi potworną przemianę w istotę z głębin. Taka przemiana z reguły zachodzi po 1k20+20 latach, lecz niektóre osoby mogą ulegać przemianie wcześniejszej lub późniejszej. Mogą również ulec jedynie częściowej przemianie.

ISTOTY Z GŁĘBIN, Humanoidy ze skrzelami

współczynniki	*rzuty*	*średnia*
S	4k6	14
KON	3k6	10-11
BC	3k6+6	16-17
INT	2k6+6	13
MOC	3k6	10-11
ZR	3k6	10-11
Szybkość 8/10 pływając		WT13-14

Modyfikator obrażeń: +1k4

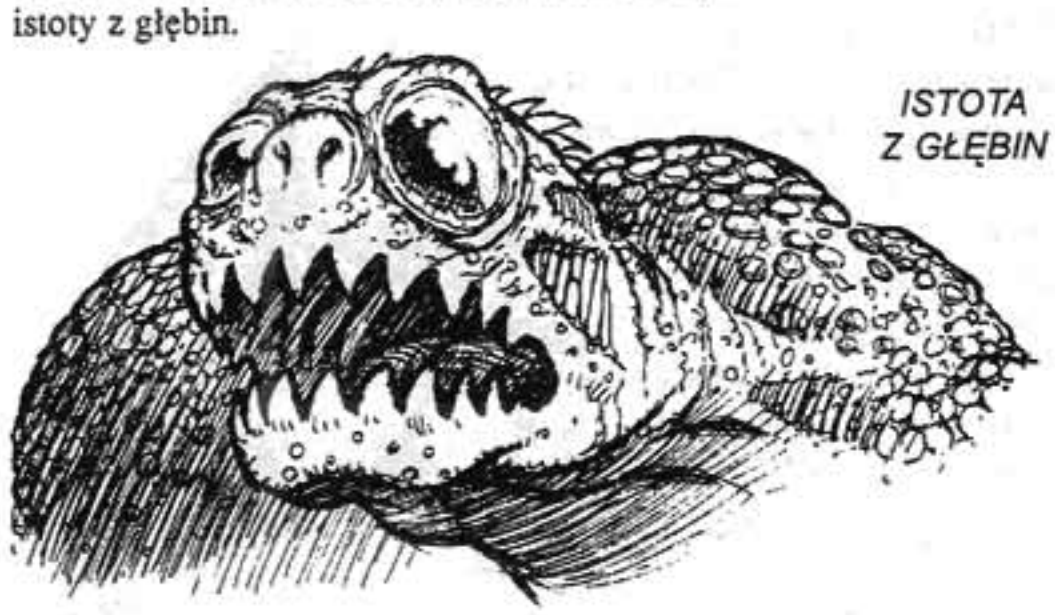
Broń: Pazury 25% 1k6+mo obrażeń.
Oszczep myśliwski* 25% 1k6+mo obrażeń.

* *zadaje podwójne obrażenie w przypadku krytycznego trafienia.*

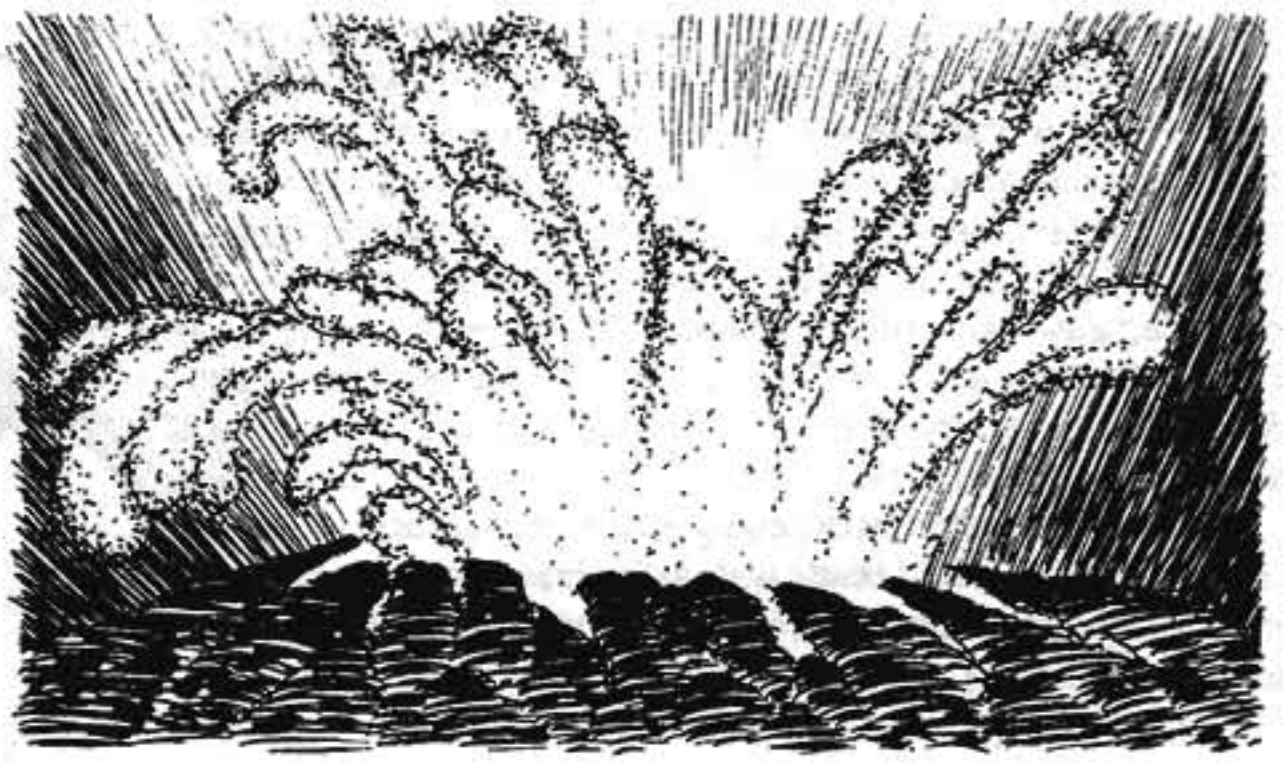
Pancerz: 1 punkt skóry i łusek.

Czary: w zależności od woli Strażnika istota z głębin o MOC większej lub równej 14 może znać przynajmniej 1k4 czarów.

Utrata Poczytalności: 0/1k6 Punktów Poczytalności za zobaczenie istoty z głębin.



ISTOTA Z GŁĘBIN



KOLOR Z PRZESTWORZY

KOLOR Z PRZESTWORZY, Większa Rasa Niezależna. *„Strumień luminescencji ze studni* [przyniósł] *uczucie zagłady i zwyrodnienia, które dalece przekraczało wszystko to, co ich świadome umysły mogły zrozumieć. Już nie prześwitywał, lecz wylewał się i gdy bezkształtny strumień nieopisanego koloru opuszczał studnię, zdawał się płynąć prosto do nieba".* (H. P. Lovecraft „Kolor z przestworzy")

Kolor jest rozumną istotą, która objawia się w postaci czystej barwy. Nie jest gazem, po prostu jest niematerialny. Gdy się porusza, widoczny jest jako płynąca, migocząca barwna plama, mieniąca się gamą barw nie mających odpowiedników w naszym spektrum. Plama sunie po ziemi lub szybuje, falując intensywnie. Gdy się odżywia, skóra i twarz ofiary mienią się tym nieziemskim kolorem.

Mimo tego, iż jest bezcielesny, jego przepływająca nicość jest jak oślizłe, trujące opary. Liczniki Geigera wykrywają go jako źródło podwyższonej aktywności izotopowej. Sprzęt do widzenia w ciemnościach z lat dziewięćdziesiątych pozwala na zobaczenie go jako źródła luminescencji. Podczerwień nie daje żadnego efektu.

Kolory przybyły z głębin kosmosu, gdzie prawa natury są inne. Dorosłe kolory tworzą embriony, niegroźne, 10-centymetrowe sfery, sprawiające wrażenie pustych w środku. Złożony na pokrytej roślinnością ziemi lub w płytkiej wodzie, embrion zaczyna się rozrastać. Po kilku dniach zewnętrzna powłoka rozpływa się i wychodzi nowa istota, którą można nazwać larwą.

Galaretowata larwa może urosnąć do ogromnych rozmiarów. Gdy przenika do ekosystemu, lokalna roślinność wykazuje ogromny, lecz niezdrowy wzrost. Owoce są gorzkie. Owady i zwierzęta rodzą się zdeformowane. W nocy wszystkie rośliny świecą kolorem, kołyszą się i falują, jakby targał nimi potężny wiatr. Nawet ludzie mienią się nieziemskim blaskiem. Po kilku miesiącach z larwy powstaje młody kolor.

Teraz zaczyna krótkie wycieczki ze swej kryjówki, aby się żywić i wysysać siły życiowe z obszaru wcześniej opanowanego przez larwę. Gdy wyssie odpowiednią ilość energii, opuszcza planetę i migruje w kosmos, aby rozpocząć dorosłe życie. Podczas dojrzewania kolor może wyssać życie z obszaru mniej więcej pięciu akrów bujnej roślinności lub 10-20 akrów łąk albo torfowisk. Wyssany obszar jest martwy i już nic nie może tam nigdy wyrosnąć. Jasne światło ma szkodliwe działanie na kolor. Spędza on dzień w ciemnych, chłodnych miejscach, najchętniej pod wodą: czyli w stawach, studniach, zbiornikach i oceanach.

ATAKI I ICH EFEKTY: jako że Kolor jest takim potężnym napastnikiem, Strażnik Tajemnic może pozwolić na rzut 4 x INT lub 5 x INT, aby zauważyć delikatne lśnienie lub wyczuć nagły zapach ozonu.

Gdy się odżywia, porównaj MOC koloru z aktualnymi Punktami Magii ofiary. Za każde pełne 10 punktów, jakimi kolor pokonał ofiarę, w sposób trwały wysysa on 1 punkt S, KON, MOC, ZR i WG, jak również zadaje 1k6 obrażeń. Każdy punkt mocy psychicznej wyssany w ten sposób podnosi jego własną MOC. Ofiara jest świadoma wysysania, czuje się jakby wypalała się od środka, stopniowo słabnie i szarzeje. Jej twarz zapada się, a skóra starzeje, pokrywając się szpetnymi bruzdami i zmarszczkami.

Kolory o niskiej MOC żywią się ludźmi, używając ataku mentalnego. Kolor może osłabić umysły znajdujących się w pobliżu istot rozumnych. Za każdy dzień przebywania

w pobliżu koloru, każda osoba musi zmierzyć swoją INT przeciw MOC koloru i jeśli przegra, traci 1k6 Punktów Magii i 1k6 Punktów Poczytalności. Utracone w ten sposób Punkty Magii nie mogą zostać odzyskane bez opuszczenia obszaru oddziaływania koloru. Jego wpływ mocno przywiązuje ofiarę do jej domu i staje się coraz trudniejszy do przezwyciężenia, gdy wola ofiary słabnie. Aby przełamać się i opuścić ten obszar należy wykonać rzut poniżej 5 x aktualne Punkty Magii na k100. W przeciwnym wypadku ofiara musi pozostać.

Kolor może skupić swoją energię, aby przy pomocy dezintegracji zrobić otwór w dowolnej rzeczy. Ta umiejętność jest przede wszystkim wykorzystywana do kopania krysjówek pod ziemią. Wysiłek potrzebny, aby stopić metr sześcienny tytanu zniszczy wiele metrów sześciennych drewna świerkowego. Brzegi otworu noszą ślady stopienia, chociaż nie tworzy się żadne ciepło.

Kolor potrafi również skupić i zestalić część samego siebie, pozostaje ona jednak przeźroczysta. Może wtedy użyć swojej S, aby chwytać ludzi, łapać broń i używać przedmiotów.

KOLORY Z PRZESTWORZY, Pożeracze sił życiowych

współczynniki	*rzut*	*średnia*
S	1k6 za każde 10 MOC (zaokrąglona w górę)	7
BC	równe MOC	14
INT	4k6	14
MOC	4k6*	17-18
ZR	2k6+12	19
Szybkość 12 sunąc/ 20 lecąc		WT –

Średni modyfikator obrażeń: +0

Broń: Żywienie się 85%, 1k6 obrażeń + utrata cech
Atak mentalny 100%, utrata 1k6 PM + 1k6 P
Dezintegracja: 100%, dezintegruje przedmioty fizyczne
Chwyt 85%, nie zadaje obrażeń

Pancerz: żaden; odporny na ataki fizyczne z wyjątkiem pola magnetycznego, które może go uwięzić. Magia zadaje normalne obrażenia.

Umiejętności, Czary: żadne.

Utrata Poczytalności: 0/1k4 Punktów Poczytalności za zobaczenie koloru; 1/1k8 za zobaczenie ofiary Koloru.

KROCZĄCY MIĘDZY ŚWIATAMI, Mniejsza Rasa Niezależna. *„Kroczyło ku niemu w ciemnościach coś ogromnego i bluźnierczego w swojej formie, coś, co nie było do końca ani małpą ani insektem. Jego skóra zwisała luźno na ciele, a pomarszczona, mała głowa z martwymi oczami kołysała się pijacko z jednej strony na drugą. Przednie kończyny były wyciągnięte, z szeroko rozczapierzonymi palcami. Z całej jego sylwetki promieniowało mordercze zło, pomimo zupełnego obojętnego wyrazu twarzy"*. (H. P. Lovecraft i Hazel Heald, „The Horror in the Museum")

Niewiele wiadomo o tych istotach, poza ich nazwą i opisem skóry. Uważa się, iż są one stworzeniami obdarzonymi mocą przechodzenia między wymiarami i światami we wszechświecie. Są wędrowcami, którzy rzadko pozostają na dłużej w jednym miejscu. Czasami służą jednemu z bogów zewnętrznych lub Wielkiemu Przedwiecznemu. Mogą opuścić dany wymiar, gdy tylko zechcą, po prostu zaczynają lśnić i znikają. Przejście kosztuje 4 Punkty Magii i wymaga jednej rundy. W tym czasie mogą one być atakowane, same nie mogąc się bronić ani atakować. Kroczący, przenosząc się do innego wymiaru, może zabierać ze sobą rzeczy lub istoty. Chwytając wybraną rzecz lub ofiarę swoimi pazurami i zużywając dodatkowy punkt magii za każde 10 BC przenoszonej



KROCZĄCY MIĘDZY ŚWIATAMI

rzeczy lub ofiary, może spowodować, że przeniesie się ona razem z nim. To co zniknęło w ten sposób, już nigdy nie zostało ponownie ujrzane.

KROCZĄCY MIĘDZY ŚWIATAMI, Mordercze zło

współczynniki	*rzuty*	*średnia*
S	2k6+12	14
KON	3k6+6	10-11
BC	2k6+12	16-17
INT	2k6	13
MOC	3k610-11	
ZR	3K610-11	
Szybkość 7	WT 18	

Modyfikator obrażeń: +1k6

Broń: Pazury* 30%, 1k8+mo

** może zaatakować obiema łapami naraz, wykonując dwa ataki o takim samym wsp. ZR*

Pancerz: 3 punkty grubej skóry.

Czary: Kroczący o INT większej od 10 zna jeden czar za każdy punkt INT powyżej 9.

Utrata Poczytalności: 0/1k10 Punktów Poczytalności za zobaczenie Kroczącego oomiędzy światami.

KSIĘŻYCOWE BESTIE, Mniejsza Rasa Niezależna. *„Nie byli to bowiem ludzie, nie przypominali ich nawet, lecz wielkie szarawo-białawe, oślizłe istoty, które według własnego uznania mogły się powiększać i zmieniać kształty – był to jakiś rodzaj żab bez oczu, lecz z wibrującą masą osobliwych, krótkich, różowych wyrostków na końcu tępego, potężnego nosa"*. (H. P. Lovecraft, „W poszukiwaniu nieznanego Kadath")



KSIĘŻYCOWA BESTIA

Bestie księżycowe są obcą rasą, nie spotykaną na Ziemi, która jednak posiada liczne kolonie we wszechświecie. Służą Nyarlathotepowi w zamian za jego łaski i wpędzają w niewolę inne rasy. Jeśli przyjąć, że sadyzm może mieć jakiekolwiek znaczenie dla tak obcej rasy, można powiedzieć, że te istoty są niewyobrażalnie okrutne. Często torturują przedstawicieli innych ras, którzy wpadli im w ręce. Możliwe jest, że na Księżycu istnieje kolonia tych potworności.

Jedyną poniżej opisaną bronią tych istot jest oszczep, jednak można oczekiwać, iż posiadają zdecydowanie bardziej zaawansowane urządzenia techniczne. Wielu z ich żołnierzy to niewolnicy, pochodzący z innych ras.

KSIĘŻYCOWE BESTIE, Miłośnicy Tortur

współczynniki	*rzuty*	*średnia*
S	3k6+6	16-17
KON	2k6+6	13
BC	3k6+10	20-21
INT	2k6+9	16
MOC	3k6	10-11
ZR	2k6+3	10
Szybkość 7	WT 10-11	

Średni modyfikator obrażeń: +1k6

Broń: Oszczep 25%, 1k10+1+mo obrażeń.

Pancerz: żaden, ale pozaziemska materia ich ciała powoduje, iż broń palna zadaje im minimalne obrażenia.

Czary: każda bestia zna przynajmniej 1k3 zaklęć.

Utrata Poczytalności: 0/1k8 Punktów Poczytalności za zobaczenie księżycowej bestii.

LATAJĄCE POLIPY, Większa Rasa Niezależna. *„Przerażająca rasa całkowicie obcych, podobnych do polipów istot. ... Były tylko na wpół materialne i posiadały umiejętność latania, pomimo braku skrzydeł. ... Sprawiały wrażenie monstrualnej giętkości i zdawało się, jakby na chwilę stawały się niewidzialne... Również osobliwe gwizdy i ogromne ślady, złożone z pięciu okrągłych odcisków palców były z nimi w jakiś sposób związane."* (H. P. Lovecraft „Cienie spoza czasu")

Ta bezimienna rasa zdobywców przybyła na Ziemię z kosmosu jakieś siedemset milionów lat temu. Zbudowali bazaltowe miasta, nad którymi górowały czarne, pozbawione okien wieże. Skolonizowali również trzy inne planety w Układzie Słonecznym. Na Ziemi toczyli wojnę z wielką rasą z Yith, która zepchnęła ich pod ziemię. Jednak niedługo przed końcem Kredy (jakieś 70 milionów lat temu) wyszli ze swoich podziemnych kryjówek na powierzchnię i wytępili tę wielką rasę.

Polipy pozostają wciąż w swych podziemnych kryjówkach i nie sprawiają wrażenia, jakby chciały je opuścić. Zadowalają się zabijaniem tych nielicznych, którzy się do nich zbliżą. Wejścia do ich siedzib znajdują się z reguły głęboko wśród starożytnych ruin, gdzie mieszczą się ogromne, zamknięte potężnymi głazami studnie. Wewnątrz tych czeluści żyją polipy, straszliwi obcy wojownicy, posiadający rozliczne umiejętności ataku.

Posiadają umiejętność użycia potężnych wiatrów w walce. Każda z umiejętności kontroli wiatrów, używana przez te potwory, kosztuje je jeden punkt magii na każdą rundę.

ATAK PODMUCHEM WIATRU: emanujący z istoty podmuch wiatru ma zasięg podstawowy 20 metrów i posiada kształt walca o średnicy 10 metrów. Atak zadaje obrażenia równe modyfikatorowi obrażeń. Podmuch może sięgnąć dalej stojących celów, jednak za każdą wielokrotność zasięgu podstawowego traci 1k6 ze swojej siły. Na przykład cel w odległości 39 metrów odniósłby 4k6 obrażeń, a w odległości 41 metrów 3k6. Podmuch dosłownie zrywa ciało z kości, wysusza je do cna, powoduje poparzenia. Ofiary podmuchu są oprócz tego odrzucane na tyle metrów do tyłu, ile odniosły obrażeń.

POCHWYCENIE: podmuch służy do chwytania ofiary i jest najbardziej niezwykłym z ataków polipa. Posiada zasięg do 1000 metrów i może lecieć bez osłabienia swej siły, skręcając za narożnikami lub pędzić w górę tunelami wentylacyjnymi. Mimo tego, iż podmuch emanuje z polipa, ma on niezwykły, wciągający efekt wobec ofiary, spowalniając ją i zmuszając prowadzącego ją gracza do wykonania rzutu w Tabelce Porównawczej – jej S przeciwko połowie MOC polipa podczas każdej rundy. Jeśli polip wygra, ofiara jest podczas tej rundy unieruchomiona. Jeśli ofiara wygra, może poruszać się normalnie. W odległości 200 metrów lub mniej ofiara musi się oprzeć pełnej MOC polipa. Potwór może poruszać się normalnie, gdy korzysta z tej umiejętności, tak więc może on jednocześnie ścigać Badacza, gdy stara się go unieruchomić.

Atak może zostać skierowany przeciw kilku osobom, stojącym w odległości nie przekraczającej 30 metrów. Za każdy dodatkowy cel, wszystkie ofiary dodają 5% do szans odparcia ataku. Polip może zdecydować się zaatakować tylko niektóre ofiary, aby podnieść skuteczność unieruchomienia.

ATAK WICHRÓW: polipy mogą połączyć swoje siły, aby stworzyć wichury. Szybkość wiatru wynosi 3/4 kilometra na godzinę za każdy punkt MOC polipów, biorących udział w ataku. Zasięg wichrów jest niewielki, tracą one 2,6 km/h za każde 200 metrów odległości. Grupa polipów może spowodować huragan, szalejący na obszarze kilkunastu kilometrów kwadratowych. Obrażenia, odniesione przez Badaczy określa się rzutami na MOC z 5. Za każde 25 km/h ponad 100 km/h mnożnik MOC zostaje zmniejszony o 1 (czyli MOC x 4 za Szybkość 120 km/h). Każdy nieudany rzut powoduje utratę 1k4 punktów Wytrzymałości.



LATAJĄCY POLIP

ATAK MACKAMI: polipy wciąż wyciągają macki i chowają je z powrotem w swoim ciele. Podczas każdej rundy należy rzucić 2k6, aby stwierdzić iloma mackami polip będzie atakował. Obrażenia, zadawane przez macki zawsze wynoszą 1k10. Ze względu na częściową niematerialność tych istot, obrażenia są zawsze odejmowane bezpośrednio od punktów Wytrzymałości, z pominięciem pancerza. Rany mają wygląd ciężkich poparzeń lub wyschnięcia tkanek.

NIEWIDZIALNOŚĆ: zużywając 1 punkt magii na rundę, polip staje się całkowicie niewidzialny, jednak wciąż można wskazać gdzie w przybliżeniu się znajduje, kierując się monotonnym świszczeniem, jakie ciągle z siebie wydaje. Jeśli ktoś chce spróbować zaatakować niewidzialnego polipa, musi wykonać udany test *nasłuchiwania*, w przeciwnym przypadku szanse powodzenia ataku będą zredukowane o 50%. Dla przykładu strzelec, posiadający 90% w umiejętności *posługiwanie się karabinem*, który strzela do niewidzialnego polipa, ma szanse trafienia równe 40%.

Ze względu na to, że polipy wciąż oscylują pomiędzy widzialnością i niewidzialnością, MOC polipa jest zawsze odejmowana od szans trafienia atakującego, jeśli polip nie jest całkowicie widzialny. Gdy potwór jest niewidzialny nie może atakować mackami, jednak wciąż może użyć jednego ze swoich ataków wiatrem lub rzucać czary.

LATAJĄCE POLIPY, Koszmary z podziemnych czeluści

współczynniki	*rzuty*	*średnia*
S	4k6+36	50
KON	2k6+18	25
BC	4k6+36	50
INT	4k6	14
MOC	3k6+6	16-17
ZR	2k6+6	13
Szybkość 8/12 w locie		WT 38

Modyfikator obrażeń: +5k6, służy jedynie do podmuchu wiatru

Broń: Macki: 85%, 1k10 obrażeń
Podmuch wiatru 70%, mo zmniejszone o 1k6 za każde 20 metrów odległości.

Pancerz: 4 punkty, oprócz tego niewidzialność. Pozaziemska natura polipa powoduje, że zwykłe bronie zadają mu jedynie minimalne obrażenia. Na przykład broń palna, zadająca 2k6+3 obrażeń automatycznie zadałaby 5 obrażeń, które zostałyby pomniejszone o 4 punkty pancerza. Przebicie zadaje podwojone minimalne obrażenia minus 4, czyli 6 zostaje odjęte od Wytrzymałości istoty. Zaklęte bronie zadają normalne obrażenia, podobnie jak wysoka temperatura lub elektryczność.

Czary: należy rzucić K20. Jeśli rzut będzie wyższy niż INT, nie zna żadnych czarów. Jeśli jest on niższy lub równy INT, wtedy zna on tyle czarów, ile wyniósł wynik rzutu. Strażnik Tajemnic wybiera takie zaklęcia, jakie uzna za stosowne.

Utrata Poczytalności: 1k3/1k20 Punktów Poczytalności za zobaczenie polipa.

LLOIGOR, Większa Rasa Niezależna. *„Niewidzialni z gwiazd, powiedział, zdecydowanie byli obcymi na naszej Ziemi i ich przywódca nosił imię Ghatanothoa, mroczny. Czasami przybierali taką postać, jak ten potwór na kamiennej tablicy, który jest obrazem Ghatanothoi, jednak w naturalnym stanie były wirami czystej mocy"*. (Colin Wilson, „The Return of the Lloigor")



LLOIGOR JAKO JASZCZUR

W swej naturalnej formie są wirami mocy i dlatego są całkowicie niewidoczni dla ludzkiego oka. Czasem przyoblekają widzialne i namacalne ciała. Postacie, jakie przybierają, są potworne i przypominają ogromne gady, chociaż wystarczy przyjrzeć się tylko nieco dokładniej, aby stwierdzić, iż nie są podobne do żadnego gada, który kiedykolwiek stąpał po Ziemi. Umysły lloigorów nie są podzielone na warstwy świadomości. Nie zapominają, nie mają też wyobraźni lub podświadomości, która mogłaby ich rozkojarzać lub zwodzić. Ich absolutnie pesymistyczny sposób widzenia świata nadaje im niezwykłą ponurość i czyni ich umysł i postępowanie absolutnie niezrozumiałymi dla człowieka. Kontakt umysłowy z lloigirem zawsze kończy się u człowieka skłonnościami samobójczymi.

Uważa się, że lloigory przybyły na Ziemię z galaktyki Andromedy, a ich pierwsza ziemska kolonia położona była gdzieś na Oceanie Indyjskim, być może na tym samym zatopionym kontynencie, na którym spoczywa miasto R'lyeh. Lloigory posługiwały się ludzkimi niewolnikami do spełniania swoich rozkazów, karząc okrutnie nieposłusznych. Opór oznaczał amputację kończyny lub też z ciał krnąbrnych sług wyrastały rakopodobne macki. Ziemskie lloigory powoli traciły swą potęgę, aż wycofały się pod ziemię i wody morskie, gdzie wciąż gospodarują swą słabnącą energią.

Walie, Rhode Island i Irak są regionami, gdzie w ostatnich latach zauważono ich działalność. Są zawoalowane wzmianki o nich w folklorze Haiti, Polinezji i Massachusetts. Lloigory są czasami wiązane z Wielkim Przedwiecznym Ghathanothoą, który teraz spoczywa pod falami Pacyfiku oraz Ithaquą, uwięzionym w lodowych pustyniach Arktyki.

SPOSOBY WYKORZYSTANIA LUDZI: z reguły służący im ludzie pochodzą z rodzin dotkniętych dziedzicznymi chorobami umysłowymi. Lloigory potrzebują ludzi, aby przeżyć. Niematerialne potwory czerpią potrzebną im do realizacji ich celów energię ze stworzeń inteligentnych. Zużywając jeden własny punkt magii lloigor może wyssać 1k6 Punktów Magii ze śpiącej ofiary. Punkty te może później przeznaczyć na prowadzenie magicznych rytuałów. Lloigor może czerpać energię z wielu śpiących ludzi naraz, nawet odległych od niego o kilka kilometrów, bez względu na przeszkody. Następnego ranka ofiary budzą się, narzekając na bóle głowy i zły sen.

ATAK PUNKTAMI MAGICZNYMI: lloigor może czerpać Punkty Magii z konkretnej, śpiącej osoby, redukując ich ilość do zera lub prawie do zera. Taki nienaturalny stan poważnie osłabia ofiarę fizycznie i psychicznie, prowadząc do ciężkiej choroby lub nawet śmierci. Po każdym pełnym dniu, spędzonym bez przytomności z zerem Punktów Magii, ofiara musi rzucić MOC x 5 lub mniej na k100. Jeśli jej się to uda, odpiera atak. Jeśli się nie powiedzie, traci jeden punkt Wytrzymałości i nadal jest nieprzytomna. Jeśli wynik rzutu wyniósł 96-00, Badacz traci jeden punkt KON i pozostaje uśpiony.

EFEKTY TELEKINETYCZNE: Lloigor, przy użyciu telekinezy, może popychać ludzi i manipulować przedmiotami, takimi jak igła kompasu lub klamka. Lloigor (najprawdopodobniej niematerialny) musi być obecny w odległości najwyżej kilku metrów od miejsca efektu. Telekineza o S równej 1 kosztuje 10 Punktów Magii na otwartej przestrzeni nad ziemią, 6 Punktów Magii w podziemnym lecz otwartym miejscu, takim jak łożysko rzeki lub kanion i 3 Punkty Magii w tunelu lub grocie. Grupa lloigorów może połączyć swoje siły telekinetyczne, aby uzyskać potężniejsze efekty.

ATAKI WIRU: najstraszliwszą bronią lloigorów jest implozja, wydająca odgłos podobny do dalekiego grzmotu. Rzeczy w jej zasięgu są najczęściej rozerwane na kawałki, a ziemia popękana i odbarwiona. Potrzeba przynajmniej 100 Punktów Magii, aby objąć implozją obszar o promieniu 5 metrów. Każda rzecz, która znajdzie się na tym obszarze otrzymuje 1k100 obrażeń. Uważny Badacz może zauważyć zwiastuny implozji – wirujące linie w powietrzu i na wpół słyszalny, pulsujący głos.

POSTAĆ GADOPODOBNA: aby przybrać formę ogromnego, zniekształconego gada, lloigor musi zużyć ilość Punktów Magii równą BC gada, którego postać chce przyjąć. Raz uformowane ciało może być utrzymywane lub usunięte, w zależności od woli lloigora. Jeśli istota zostanie zabita, gdy jest w formie gada, ginie na zawsze. Wiele lloigorów może połączyć swoje siły, aby umożliwić jednemu z nich szybkie przybranie tej formy fizycznej. Lloigor w formie gada ma wszystkie swoje niezwykłe moce, z wyjątkiem tego, że nie może przechodzić przez ściany i nie jest niewidzialny.

W gadziej formie lloigor ma wszystkie podane poniżej cechy. Gdy jest bezcielesny i niematerialny, posiada jedynie INT, MOC oraz ZR i nie ma cech, biegłości etc., które ujęto w nawiasach.

LLOIGOR, Władca macki

współczynniki	*rzutu*	*średnia*
S	3k6+30	41-42
(KON)	8K6	28
(BC)	2k4 x 10	50
INT	4k6+6	20
MOC	4k6	14
ZR	3k6	10-11

Szybkość 7/3 przechodząc przez skałę w postaci niematerialnej (WT): 39

(Średni modyfikator obrażeń): 5k6

(Broń): Pazury 30%, 1k6 + mo obrażeń
Ugryzienie 50%, 2k6 obrażeń

(Pancerz): 8 punktów gadziej skóry. W formie niematerialnej nie może zostać zraniony przez żadną fizyczną broń, nawet magiczną.

Czary: każdy lloigor zna co najmniej 1k4 czarów.

Utrata Poczytalności: 0/1k8 Punktów Poczytalności za zobaczenie w formie gadziej; nie ma utraty Poczytalności, gdy jest niewidzialny; kontakt umysłowy z Lloigorem kosztuje 1/1k4 Punktów Poczytalności.

MI-GO, grzyby z Yuggoth, Mniejsza Rasa Niezależna. *„Były to różowe stworki o długości około pięciu stóp z jakby zaskorupiałym ciałem, obdarzonym dwoma wielkimi, cienkimi skrzydłami i kilkoma parami podzielonych na segmenty odnóży, zaś w miejscu, gdzie normalnie znajdowałaby się głowa tkwiła zniekształcona elipsoida, pokryta mnóstwem bardzo krótkich antenek. ... Czasami kroczy na wszystkich nogach, a czasem tylko na tylnej ich parze".* (H. P. Lovecraft „Szepczący w ciemności")


MI-GO

Grzyby z Yuggoth są rasą międzygwiezdną, posiadającą swą główną kolonię na Yuggoth (Pluton). Na Ziemi posiadają bazy w górach, z których wydobywają rzadkie rudy. Widoczny jest ich związek z grzybami,, a na pewno nie są zwierzętami. Komunikują się ze sobą, zmieniając kolory swych przypominających mózgi głów, choć mogą również posługiwać się ludzkimi językami, wydając brzęczący, owadzi głos. Służą zarówno Nyarlathotepowi, jak i Shub-Niggurath, a prawdopodobnie także innym. Wynajmują ludzkich agentów, którzy ułatwiają różne ich przedsięwzięcia, a czasem wiążą się z kultami. Lovecraft czyni ich odpowiedzialnymi za krążące w Himalajach opowieści o człowieku śniegu.

Nie mogą żywić się ziemskim pożywieniem i muszą importować żywność z innych światów. Potrafią szybować w eterze przestrzeni międzygwiezdnej, lecz z trudem manewrują w atmosferze. Zwykła fotografia nie pokaże obrazu tych istot, lecz dobry chemik zapewne potrafiłby wynaleźć emulsję, która by zadziałała. Po śmierci, po kilku godzinach, znikają.

Potrafią przeprowadzać skomplikowane operacje chirurgiczne, np. umieszczenie ludzkiego mózgu w podtrzymującym życie metalowym pojemniku. Mogą później podłączyć doń urządzenia umożliwiające mówienie, słuchanie i widzenie, dzięki czemu mózgi mogą komunikować się ze światem zewnętrznym. W ten sposób podróżują ci, którzy nie potrafią znieść próżni i kosmicznego zimna.

Grzyby z Yuggoth mogą atakować w walce wręcz dwoma szponami jednocześnie. Jeśli trafią, próbują uchwycić ofiarę (uwolnienie = udany test S przeciw S wg Tabeli Porównawczej) i podnieść ją w górę. Następnie zrzucają ją z odpowiednio dużej wysokości lub unoszą tak wysoko, że jej płuca eksplodują.

MI-GO, Grzyby z Yuggoth

współczynniki	*rzuty*	*średnia*
S	3k6	10-11
KON	3k6	10-11
BC	3k6	10-11
INT	2k6+6	13
MOC	2k6+6	13
ZR	4k6	14
Szybkość 7/9 w locie		WT 10-11

Średni modyfikator obrażeń: +0

Broń: Szczypce 30%, 1k6 + chwyt

Pancerz: żaden, ale ich pozaziemskie ciało powoduje, iż bronie przebijające zadają tylko minimalne obrażenia.

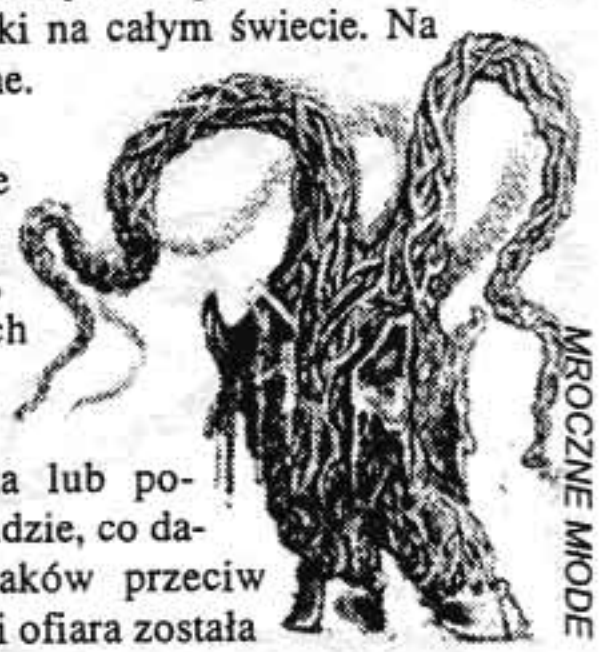
Czary: każdy ma szansę INT x 2 na k100, że zna 1k3 zaklęć

Utrata Poczytalności: 0/1k6 PP za zobaczenie mi-go.

MROCZNE MŁODE, Większa Rasa Służebna. *„Coś czarnego na drodze, coś, co nie było drzewem. Coś dużego, ciemnego i lepkiego. Przykucnięte wyczekiwało, a jego długie, lepkie ramiona wiły się i sięgały. ... Przyszło, wczołgując się po zboczu ... i to była właśnie ta czarna rzecz z moich snów – czarna, lepka, oślizła, podobna do galaretowatego drzewa. Czołgała się w górę, płynąc na swych kopytach, ustach i wężowych ramionach".* (Robert Bloch „Notebook Found a Deserted House")

Te stworzenia są ogromnymi, lepkimi cielskami, zbudowanymi z czarnych wijących się macek. Na powierzchni ich ciał rozsiane są wielkie, pomarszczone usta, z których sączy się zielony śluz. U dołu macki kończą się czarnymi kopytami, na których mroczne młode stąpa. Potwór przypomina drzewo, którego pniem są krótkie nogi, a koroną lepkie, rozgałęzione ciało, cuchnące otwartym grobem i ma od 3 do 6 metrów wysokości".

Są to właśnie młode, o których mówi jedno z imion Shub-Niggurath – „Czarna Koza o Tysiącu Młodych". Są z nią ściśle związane i można je spotkać wyłącznie w okolicach, w których Shub-Niggurath jest wyznawana. Mroczne młode spełniają rolę wysłanników bogini, przyjmując w jej imieniu ofiary, nadzorując obrzędy kultystów, pożerając niewiernych i rozsiewając kult swej matki na całym świecie. Na szczęście są rzadko spotykane.


MROCZNE MŁODE

ATAKI: z reguły mroczne młode w splątanej masie macek ma cztery grubsze, pokręcone odnóża, których używa do walki. Każda z tych większych macek może uderzyć przeciwnika lub pochwycić ofiarę w każdej rundzie, co daje możliwość czterech ataków przeciw czterem różnym celom. Jeśli ofiara została

pochwycona, zostaje przyciśnięta do ust i wyssana z 1k3 punktów S na rundę. Tak utracona S nie może zostać zregenerowana. Podczas wysysania sił życiowych ofiara może jedynie bezsilnie wić się i wrzeszczeć. Mroczne młode może również tratować swoimi ciężkimi kopytami, czemu z reguły towarzyszy porykiwanie i zawodzenie.

MROCZNE MŁODE Shub-Niggurath

współczynniki	*rzuty*	*średnia*
S	4k6+3	44
KON	3k6+6	16-17
BC	4k6+30	44
INT	4k6	14
MOC	5k6	17-18
ZR	3k6+6	16-17
Szybkość 8	WT 30-31	

Modyfikator obrażeń: +4k6

Broń: Macka 80% mo + wyssanie siły
Tratowanie 40%, 2k6 + mo

Pancerz: mroczne młode zbudowane są z substancji nie pochodzących z tego świata, dlatego trafienia z broni palnej zadają im jedynie 1 punkt obrażeń. Krytyczne trafienia zadają 2 punkty obrażeń. Broń śrutowa jest wyjątkiem od tej zasady i zadaje minimalne obrażenia, w zależności od rodzaju. Broń do walki wręcz zadaje normalne obrażenia. Mroczne młode jest odporne na ogień, podmuch, żrące substancje, wyładowania elektryczne i trucizny.

Czary: każde mroczne młode zna pewną liczbę odpowiednich czarów, równą połowie INT, zaokrąglonej w górę.

Umiejętności: skradanie się 60%, ukrywanie się w lesie 80%.

Utrata Poczytalności: 1k3/1k10 Punktów Poczytalności za ujrzenie mrocznego młodego.

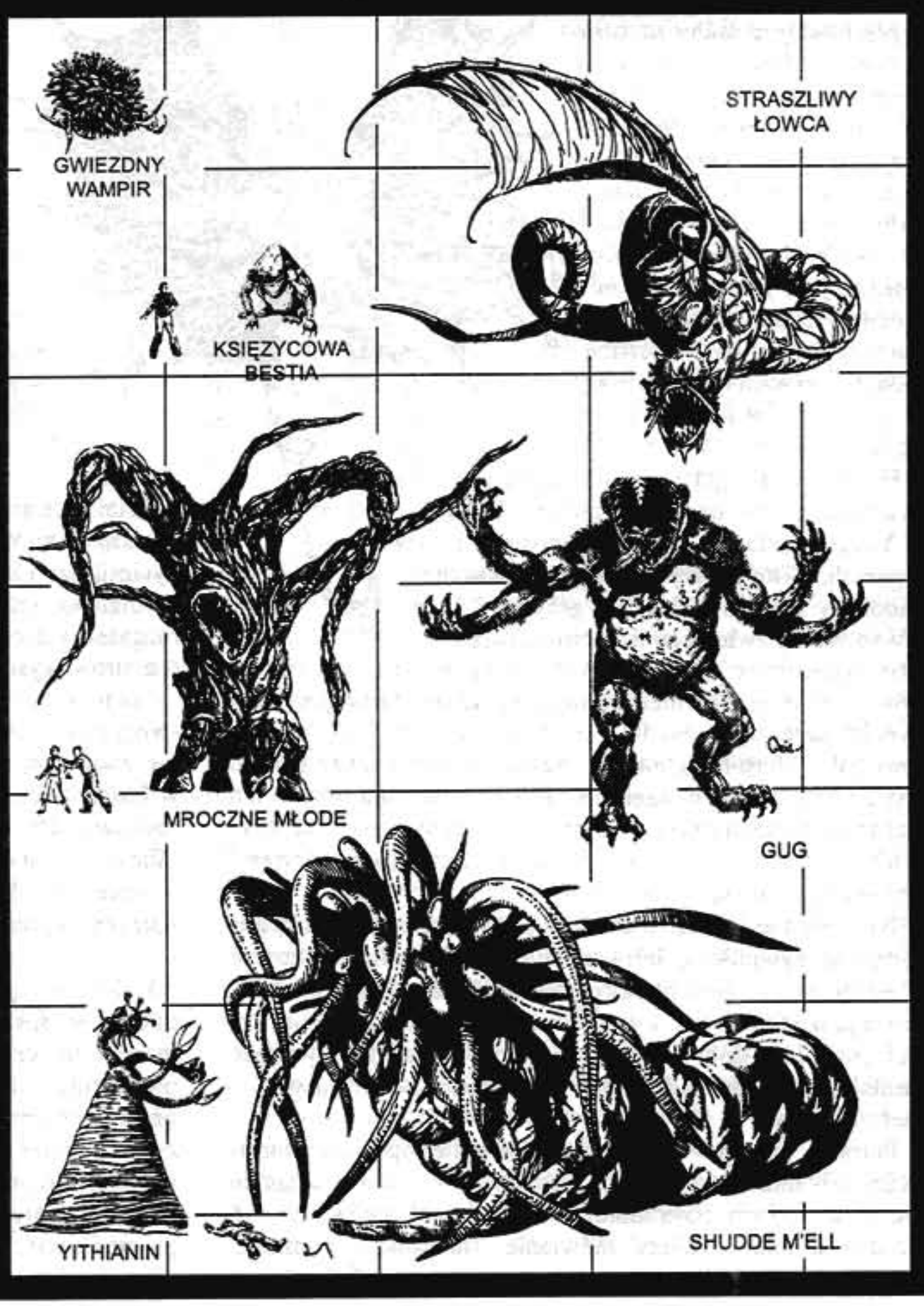
OGARY Z TINDALOS, Większa Rasa Niezależna. *„Są wychudłe i złaknione! – krzyknął... Całe zło wszechświata skupione było w ich chudych, wygłodniałych ciałach. Ale czy miały one ciała? Widziałem je tylko przez chwilę, więc nie mogę mieć pewności”*. (Frank Belknap Long „The Hounds of Tindalos”)

Ogary żyją w dalekiej przeszłości Ziemi, gdzie życie nie rozwinęło się jeszcze powyżej poziomu jednokomórkowców. Zamieszkują *zgięcia czasu*, podczas gdy wszystkie pozostałe istoty (w tym rodzaj ludzki i zwykłe stworzenia) pochodzą z jego *zakrętów*. Jest to trudne do wyobrażenia i prawdopodobnie odnosi się wyłącznie do tych istot. Ogary łakną czegoś, co posiada ludzkość i inne stworzenia i ścigają swoje ofiary w czasie i przestrzeni, póki ich nie dopadną. Są nieśmiertelne.

Ilustracje porównawcze

Trzy ramki po prawej zawierają ilustracje, przestawiające różnych mieszkańców świata mitów. Dzięki nim będziesz miał pojęcie o relatywnych rozmiarach tych istot. Zwróć uwagę na nieszczęsnych Badaczy, rozmieszczonych tu i ówdzie pomiędzy potworami. Pamiętaj również, że niektóre z tych istot, szczególnie Cthulhu, potrafią dowolnie zmieniać swą masę i wielkość; rysunki pokazują jedynie zantropomorfizowany, zrozumiały dla ludzkiego umysłu obraz.





Ze względu na ich związek ze *zgięciami czasu*, mogą zmaterializować się w dowolnym narożniku, jeśli jest wystarczająco ostry, 120 stopni lub mniej. Gdy ogar zjawia się, wpierw pojawia się dym, sączący się z narożnika, później wyłania się głowa i reszta ciała.

Jeśli człowiek spotka którąś z tych istot, ruszy ona za nim w bezwzględny pościg, który będzie trwał aż do znalezienia nieszczęśnika. Aby wyliczyć ile czasu zajmie ogarowi dopadnięcie ofiary, należy policzyć ile lat jest pomiędzy czasami, w których ofiara ujrzała potwora, a jej własnymi czasami. Tę liczbę lat należy podzielić przez 100 000 000 i w wyniku otrzymuje się liczbę dni, jakie ogar musi gnać za ofiarą, nim ją dopadnie.

Harvey Walters odnalazł tajemniczy klejnot, który przy pomocy medytacji pozwala oglądać odległą przeszłość. Spogląda 3 000 000 000 lat wstecz i dostrzega ogara z Tindalos, a ten dostrzega jego! Harvey mdleje, przerywając połączenie, ale ogar chce jego krwi! Czas podróży wynosi 30 dni. Harvey ma miesiąc, aby przygotować się na spotkanie ze straszliwym gościem.



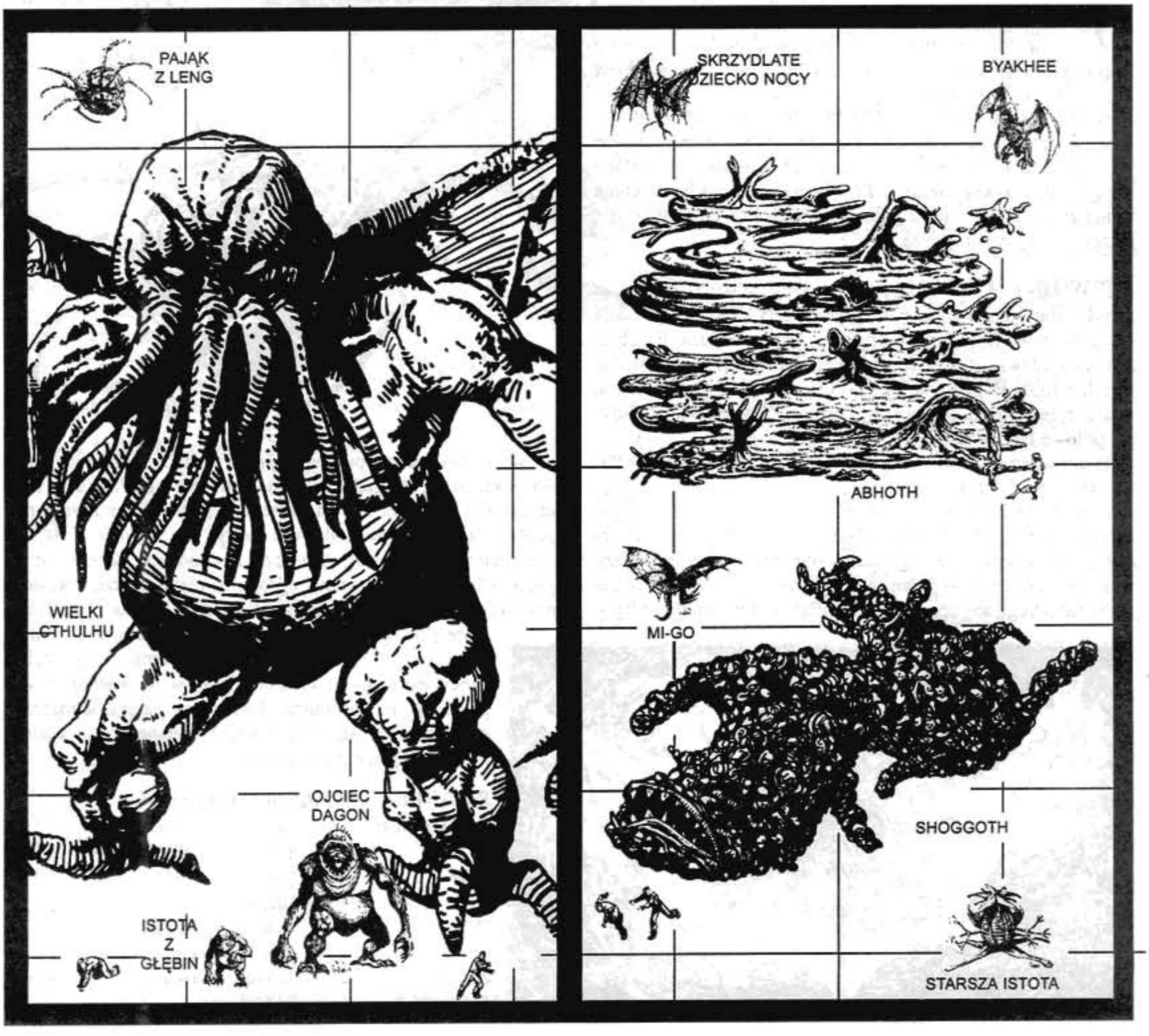
OGAR Z TINDALOS

Przegnany przez ofiarę, ogar zaniecha dalszej pogoni. Niestety istota ta jest wyjątkowo trudna do przegnania. Przyjaciele, usiłujący pomóc ofierze, również zostaną zaatakowani.

ATAKI: w każdej rundzie walki może użyć swojej łapy lub języka, jednak nie może użyć obu ataków naraz. Z reguły atakuje łapami. Aby losowo sprawdzić jak będzie atakować, można rzucić 1k6. Jeśli wypadnie 1-4 atakuje łapą, 5-6 oznacza atak językiem.

Ciało ogara pokryte jest pewnym rodzajem niebieskawej wydzieliny. Jeśli ofiara zostanie trafiona łapą, odrobina tego śluzu zostanie na jej ciele. Ta wydzielina jest żywa i aktywna oraz zadaje obrażenia, tak jakby ofiara połknęła truciznę o sile 2k6. Rany zadawane są podczas każdej rundy, gdy ofiara umazana jest śluzem. Wydzielina może zostać starta szmatką lub ręcznikiem, jeśli powiedzie się rzut ZR x 5 lub mniej na k100. Może być również spłukana wodą lub inną cieczą. Ogień zabije wydzielinę, ale przy okazji zada 1k6 obrażeń ofierze.

Każdy udany atak zostawia na ciele ofiary głęboką ranę, która jednak nie boli i nie krwawi. Ofiara nie otrzymuje



żadnych punktów obrażeń mimo dziwacznej rany, ale traci 1k3 punktów MOC na stałe.

OGARY Z TINDALOS, Padlinożercy czasu

współczynniki	*rzuty*	*średnia*
S	3k6+6	16-17
KON	3k6+20	30-31
BC	3k6+6	16-17
INT	5k6	17-18
MOC	7K6	24-25
ZR	3k6	10-11
Szybkość 6/40 w locie		WT 27

Średni modyfikator obrażeń: +1k6

Broń: Łapa 90%, 1k6 +mo+ śluz obrażeń
Język 90%, trwała utrata 1k3 Punktów Mocy.

Pancerz: 2 punkty skóry; regeneruje 4 punkty obrażeń na rundę, póki nie zginie; zwykłe bronie nie zadają mu żadnych ran, bronie magiczne oraz zaklęcia działają normalnie.

Czary: każdy zna przynajmniej 1k8 czarów, wedle wyboru Strażnika Tajemnic.

Utrata Poczytalności: 1k3/1k20 Punktów Poczytalności za zobaczenia Ogara Z Tindalos.

OGNISTE WAMPIRY, Mniejsza Rasa Służebna. *„Pojawiło się mnóstwo maleńkich drobinek światła... Te tysiące migoczących punktów było żywymi istotami, stworzonymi z ognia! Czegokolwiek dotknęły, natychmiast zajmowało się płomieniem"* (August Derlecht, „The Dweller in the Darkness".)

Są sługami Cthugi i podobnie jak on żyją na Formalhaut lub w jej pobliżu. Przybywają na Ziemię, gdy zostaną przywołane lub gdy towarzyszą Cthudze. Prawdopodobnie są inteligentną formą życia, zbudowaną z gazu lub plazmy, co dla Mitów jest raczej typowym pomysłem.

PODWÓJNY ATAK: ogniste wampiry atakują, dotykając swych ofiar i podpalając palne przedmioty. Zadają obrażenia ludziom, powodując szok termiczny. Aby sprawdzić ile obrażeń spowodował atak wampira należy rzucić 2k6 i porównać wynik z KON Badacza w Tabeli Porównawczej. Jeśli przegra, odnosi tyle obrażeń, ile wynosił rzut. Jeśli wygra, odnosi jedynie połowę tych obrażeń (zaokrąglonych w górę).

Podczas samego ataku wampir może usiłować wyssać z ofiary Punkty Magii. Należy porównać w tabeli jego aktualne Punkty Magii z punktami ofiary. Jeśli wampir wygra, odbiera ofierze 1k10 Punktów Magii. Jeśli przegra, sam traci jeden punkt. Podczas każdego ataku ognistego wampira należy wykonać dwa rzuty – jeden, aby sprawdzić obrażenia zadane przez żar i drugi, aby sprawdzić czy ofiara straciła Punkty Magii.



OGNISTY WAMPIR

OGNISTY WAMPIR, Podsycający ogień

współczynniki	*rzuty*	*średnia*
S	–	–
KON	2k6	7
BC	1	1
INT	3k6	10-11
MOC	2k6+6	13
ZR	3k6+6	16-17
Szybkość 11 w locie		WT –

Modyfikator obrażeń: -

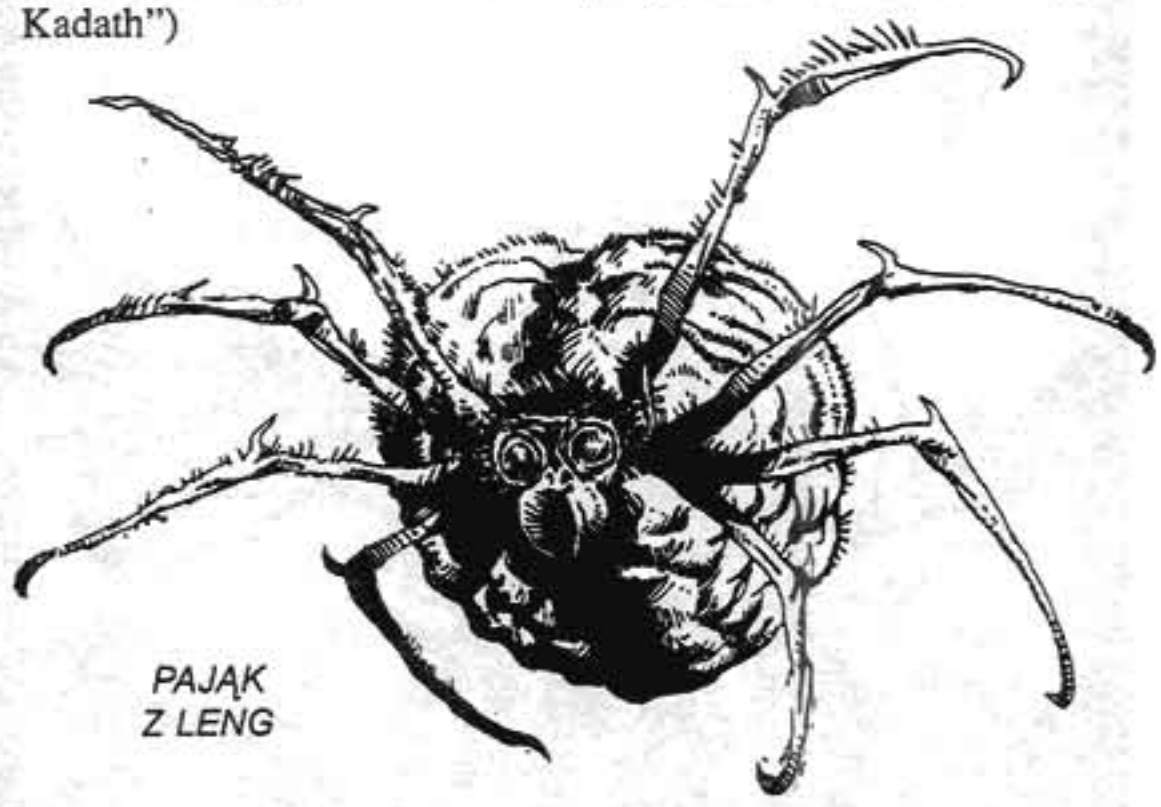
Broń: Dotyk 85%, 2k6 obrażeń od ognia + wyssania Punktów Magii

Pancerz: większość broni materialnych, takich jak na przykład broń palna, nie może ich zranić. Wylanie na niego 2 litrów wody zadaje mu jeden punkt obrażeń. Typowa ręczna gaśnica zadaje 1k6 obrażeń, a wiadro piasku 1k3 obrażeń.

Czary: ogniste wampiry o MOC równej 17 lub więcej, znają przynajmniej 1k3 czary.

Utrata Poczytalności: ujrzenie ognistego wampira nie powoduje utraty Poczytalności.

PAJĄKI Z LENG, Mniejsza Rasa Niezależna. *„Były tu sceny dawnych wojen, w których prastarzy mieszkańcy Leng walczyli z wypasionymi, czerwonymi pająkami z pobliskich dolin"*. (H. P. Lovecraft „W poszukiwaniu nieznanego Kadath")



PAJĄK Z LENG

Są to ogromne, purpurowe pająki o tłustych, pokrytych krostami ciałach i długich, porośniętych szczeciną nogach. Ich ubarwienie zmienia się od jasnego, cętkowanego fioletu na podbrzuszach, poprzez odcienie indyga na przedzie ciała do czarnych zakończeń nóg i kleszczy. Pochodzące z krainy snów pająki z Leng są inteligentne, ogromne i niebezpieczne. Nowonarodzone osobniki są wielkości szetlandzkieg kucykao. Niektóre doliny na płaskowyżu Leng są prawie zupełnie wypełnione plątaniną pajęczyn. Pomimo swej inteligencji, nie współpracują pomiędzy sobą i zdarza się, że pożerają się nawzajem. Ukąszenie pająka wpuszcza w ciało ofiary śmiertelny jad. Widziano pająki wielokrotnie większe od przeciętnych.

PAJĄKI Z LENG, Ogromni tkacze sieci

współczynniki	*rzuty*	*średnia*
S	8k6	28
KON	5k6	17-18
BC	10K6	35
INT	3k6	10-11
MOC	4k6	14
ZR	3k6+6	16-17
Szybkość 6	WT 27	

Średni modyfikator obrażeń: +3k6

Broń: Ukąszenie 40%, 1k3 + trucizna* obrażeń
Zarzucanie pajęczyny 60%, obrażenia oplątanie**

** Siła trucizny równa jest KON pająka*
*** S sieci, oplątującej ofiarę równa jest połowie BC pająka; aby uwolnić się z sieci należy porównać swoją S z S sieci w Tabeli Porównawczej.*

Pancerz: 6 punktów chityny.

Czary: rzuć 1k20. Jeśli rezultat był mniejszy lub równy INT, wtedy zna on 1k3 zaklęć, wybranych przez Strażnika Tajemnic.

Umiejętności: ukrywanie się 50%, skradanie się 80%.

Utrata Poczytalności: 1/1k10 Punktów Poczytalności za zobaczenie pająka z Leng; wyjątkowo duże osobniki mogą powodować utratę Poczytalności 1/1k20

PIASECZNIKI, Mniejsza Rasa Służebna. *„Wtem z jednej z jaskiń wyszedł piasecznik. Miał grubą skórę, wielkie oczy i ogromne uszy. Jego twarz przypominała odrażająco zdeformowany pysk niedźwiadka koali, ale ciało sprawiało wrażenie bardzo wychudzonego. Wyraźnie ożywiony szedł w moim kierunku".* (H. P. Lovecraft i August Derlecht „The Gable Window".)


PIASECZNIK

Ta mało znana rasa wspomniana jest jedynie w kilku opowiadaniach. Piaseczniki wyglądają tak, jakby były pokryte skorupą piasku. Żyją w grotach, z których wychodzą nocą. Wiadomo, że zamieszkują na południowym zachodzie Stanów Zjednoczonych, lecz mogą zasiedlać też inne pustynie na świecie. Z reguły służą Wielkim Przedwiecznym i często bytują w ich pobliżu.

W walce używają obu uzbrojonych w pazury rąk jednocześnie.

PIASECZNIK, Kroczący po Pustkowiach

współczynniki	*rzuty*	*średnia*
S	3k6	10-11
KON	2k6+6	13
BC	3k6+6	16-17
INT	3k6	10-11
MOC	3k6	10-11
ZR	2k6+6	13
Szybkość 8	WT 15	

Średni modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: Pazury 30%, 1k6 + mo

Pancerz: 3 punkty twardej skóry.

Umiejętności: ukrywanie się 60%, skradanie się 50%, spostrzegawczość 50%.

Czary: żadne.

Utrata Poczytalności: 0/1k6 Punktów Poczytalności za zobaczenie piasecznika.

SHAGGAI, INSEKTY Z, Mniejsza Rasa Niezależna. *„Mimo tego, iż latały tak szybko, moje wyostrzone przerażeniem zmysły były w stanie dostrzec więcej szczegółów, niż bym tego pragnął. Spoglądał na mnie nienawistnie swymi wielkimi, pozbawionymi powiek oczami. Zginające się czułki, falujące w jakimś kosmicznym rytmie, które wyrastały z jego głowy, dziesięć nóg, pokrytych czarnymi mackami i przykurczonych przy bladym podbrzuszu, para półkolistych skrzydeł z trójkątnymi łuskami – wszystko to nie jest w stanie oddać wyglądu straszliwego koszmaru, który gnał w moim kierunku. Ujrzałem jeszcze trzy śliniące się paszcze i już był przy mnie".* (Ramsey Campbell „The Insects from Shaggai")

Dzięki zdolności do fotosyntezy, te owadopodobne istoty nigdy nie muszą jeść. Spędzają dekadencki czas, oddając się z upodobaniem wynaturzeniu i lubując się w torturowaniu swych licznych niewolników. Shanowie, gdyż pod tym imieniem również są znani, są strasznie długowieczni. Dojrzewanie dziecka do dorosłości trwa całe wieki. Ich nauka jest bardzo rozwinięta. Mają wiele broni i urządzeń, które używają zogniskowanych sił mentalnych (Punktów Magii). Shanowie wyznają Azathotha, oddając mu cześć w skomplikowanych rytuałach i przemyślnych sposobach tortur.

Obecnie shanowie są rasą uchodźców. Shaggai zostało zniszczone przez wielką katastrofę, jednak wiele owadów zdołało uciec, teleportując się do innych światów ze świątyń, zbudowanych z niezniszczalnego, szarego metalu. Atmosfera ziemska zawiera składnik, który uniemożliwia shanom ponowną teleportację, jeśli tu przybędą. Nie mogą również latać na większe odległości.

Shanowie, którzy teraz przybyli na Ziemię, przywieźli ze sobą pewne istoty z planety Xicotl jako swoich niewolników i strażników. Zdarzyło się, że zarządzali ludzkim kultem, który poszukiwał ofiar dla Azathtotha.

ATAK MENTALNY: shanowie są nie całkowicie materialnymi pasożytami. Te nie większe od gołębia stworzenia mogą wlecieć przez ludzkie tkanki prosto do mózgu. Pozostając w ludzkiej czaszce, mogą czytać wspomnienia swej ofiary, wpływać na jej procesy myślowe i zaszczepiać nowe wspomnienia oraz pomysły. W ciągu dnia owad jest bierny wewnątrz mózgu, pozostawiając ofierze mniej więcej wolną wolę. Jednak w nocy shan budzi się i zaczyna wprowadzać nowe wspomnienia. Może przekazywać niszczące Poczytalność obrazy z jego własnych doświadczeń życiowych lub też przemieszać fragmenty pamięci tak, aby ofiara wykonała pewne czynności. W końcu nieszczęśnik jest tak głęboko zahipnotyzowany, że z radością pomaga owadowi. Jednak często tak narastająca kontrola myśli pcha ofiarę ku szaleństwu i przestaje ona być już odpowiednim nosicielem dla shana.

ATAK BATEM NERWOWYM: bat nerwowy jest niewielkim urządzeniem, które ze świergotaniem wystrzeliwuje z siebie promień bladego światła. Gdy promień trafi ofiarę, należy porównać w Tabeli Porównawczej Punkty Magii trafionego i Shana. Jeśli owad wygra, ofiara pada na ziemię w agonii, skręcając się z bólu. Trwa to tak długo, aż broń zostanie wyłączona. Jeśli ofiara wygra, zostaje porażona


SHAN

potwornym cierpieniem, co powoduje obniżenie wszystkich biegłości o 20% przez następne 24 minus KON godziny. Atak może być ponawiany w każdej rundzie.

INSEKTY Z SHAGGAI, Pasożyty umysłowe

współczynniki	*rzuty*	*średnia*
S	1k3	2
KON	2k6+6	13
BC	1	1
INT	3k6+6	16-17
MOC	3k6	10-11
ZR	2k6+24	31
Szybkość 4/40 w locie		WT 2

Średni modyfikator obrażeń: -

Broń: Wejście w umysł 60%, stopniowe opanowanie umysłu i woli ofiary

Bat nerwowy: obrażenia – patrz opis powyżej.

Pancerz: żaden.

Czary: należy rzucić K20. Jeśli wynik jest mniejszy lub równy INT shana, zna on dokładnie tyle czarów, ile wynosi różnica. Wśród nich jest „Wezwanie Azathotha".

Utrata Poczytalności: 1/1k6 Punktów Poczytalności za zobaczenie shana.

SHANTAKI, Mniejsza Rasa Służebna. *„Nie były to ptaki czy nietoperze, znane gdziekolwiek na Ziemi czy też w Krainie Snów, gdyż były większe od słoni i miały głowy wielkości końskich. (...) ptaki Shantak miały łuski zamiast piór, a łuski te były bardzo śliskie"*. (H. P. Lovecraft „W poszukiwaniu nieznanego Kadath")



SHANTAK

Shantaki lęgną się w jaskiniach i ich skrzydła pokryte są szronem oraz saletrą. Zawsze opisywane są jako groźne i hałaśliwe stworzenia, służące jako wierzchowce wielu sługom Bogów Zewnętrznych. Czują ogromny lęk przed czarnymi aniołami i zawsze przed nimi uciekają. Shantaki mogą latać w przestrzeni kosmicznej i zdarzało się, że zabierały nieuważnego jeźdźca prosto przed tron Azathotha.

SHANTAKI, Ogromne wierzchowce

współczynniki	*rzuty*	*średnia*
S	4k6+20	34
KON	2k6+6	13
BC	4k6+36	50
INT	1k6	3-4
MOC	3k6	10-11
ZR	2k6+3	10
Szybkość 6/30	WT 32	

Średni modyfikator obrażeń: +4k6

Broń: Ugryzienie 55%, 2k6+2

Pancerz: 9 punktów skóry.

Czary: żadne.

Utrata Poczytalności: 1/1k6 Punktów Poczytalności za zobaczenie shantaka.



SHOGGOTH

SHOGGOTHY, Mniejsza Rasa Służebna. *„Był to przerażający, nie do opisania stwór, większy niż jakikolwiek podziemny pociąg – bezkształtna masa bąbli protoplazmy, wydzielająca z siebie lekki poblask, obdarzona miriadami efemerycznych oczu w formie bąbelków zielonkawego światła formujących się i znikających, rozsianych na całej płaszczyźnie czołowej wypełniającej tunel. Stwór, ślizgając się po błyszczącej podłodze, którą on i jego gatunek tak dokładnie oczyścili z wszelkich odpadów, toczył się w naszą stronę, miażdżąc oszalałe pingwiny. Wciąż napływał niesamowity, szyderczy krzyk: „Tekeli-li! Tekeli-li!"*. (H. P. Lovecraft „W Górach Szaleństwa")

Shoggothy zaliczają się do najokropniejszych ze wszystkich potworów Lovecrafta. Abdul Alhazred (Abd al-Azrad) desperacko usiłował twierdzić, że na Ziemi występują jedynie w snach szaleńców, a nie w rzeczywistości. Shoggothy są stworzeniami podwodnymi, często sługami istot z głębin i innych ras. Zdecydowanie gburowatymi sługami. Stają się coraz bardziej inteligentne, coraz bardziej zbuntowane i coraz lepiej imitują tych, którym służą. Zniszczyły swoich stwórców, starsze istoty, gdy powstały przeciw nim. Porozumiewają się w dowolny sposób, jaki im wskaże władająca rasa, tworząc w tym celu specjalne organy.

Typowy, unoszący się swobodnie shoggoth jest w przybliżeniu kulą o średnicy 5 metrów. W walce pokrywa powierzchnię 5 metrów kwadratowych. Wszyscy w tym obszarze zostają zaatakowani osobno i każdy musi pokonać S shoggotha swoją własną S wg Tabeli Porównawczej albo zostanie wessany i pochłonięty. Jeśli shoggoth atakuje więcej niż jeden cel, musi rozdzielić swoją S pomiędzy nimi. Istoty zamknięte w jego cielsku mogą walczyć jedynie wtedy, gdy wyrzucą S lub mniej na k100. W każdej rundzie, każda ofiara, znajdująca się w ciele shoggotha otrzymuje wskutek miażdżenia, łamania i wysysania tyle obrażeń, ile wynosi *mo* potwora.

SHOGGOTHY, Cuchnące lśnienie

współczynniki	*rzuty*	*średnia*
S	18K6	63
KON	12k6	42
BC	24k6	84
INT	2k6	7
MOC	3k6	10-11
ZR	1k6	3-4
Szybkość 10 tocząc się		WT 63

Średni modyfikator obrażeń: +8K6

Broń: Miażdżenie 70%, obrażenia = mo.

Pancerz: żaden, ale (1) ogień i elektryczność zadają mu jedynie połowę obrażeń; (2) zwykła broń palna zadaje mu tylko 1 punkt obrażeń, bez względu na to czy jest przebijająca, czy nie; (3) regeneruje 2 punkty Wytrzymałości na rundę.

Czary: zwykle żadne.

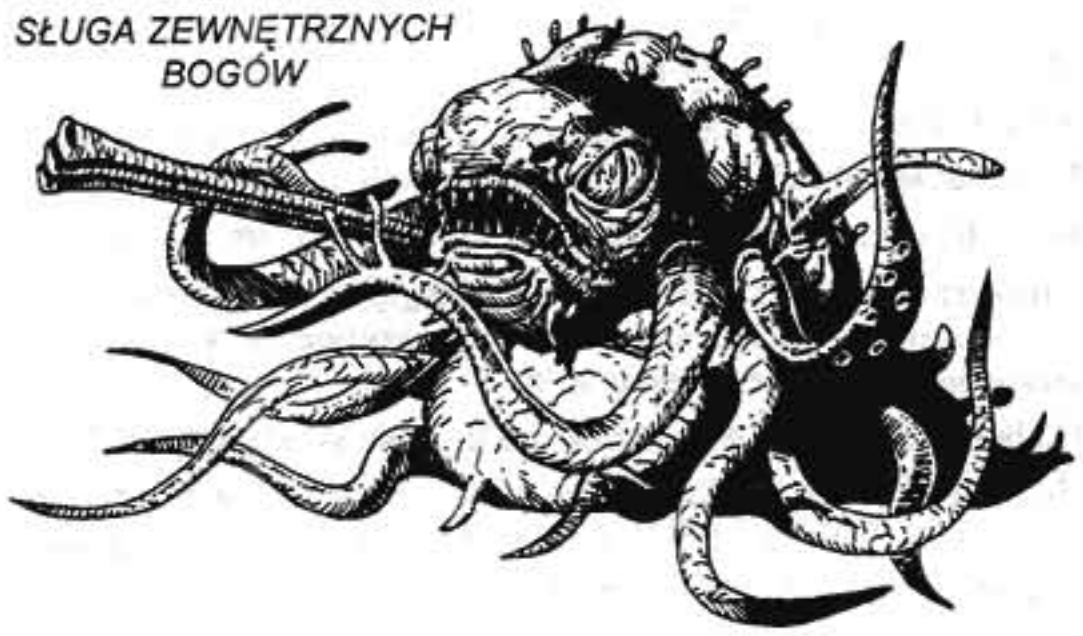
Utrata Poczytalności: 1k6/1k20 Punktów Poczytalności za zobaczenie shoggotha.

SŁUDZY ZEWNĘTRZNYCH BOGÓW, Większa Rasa Służebna. *„Były to ropuchopodobne istoty, które sprawiały wrażenie wciąż zmieniających swój kształt i wygląd. W niezrozumiały dla mnie sposób emanowało z nich straszliwe zawodzenie, jakby pojękiwanie piszczałki"*. (August Derlecht „The Lurker at tha Threshold")

Te bezkształtne istoty poruszają się przy pomocy toczenia lub ślizgania. Przypominają żaby, jednak mają w sobie również coś z ośmiornic. Ich wciąż zmieniające się kształty nie dają się dokładnie opisać.

Słudzy towarzyszą swoim panom, gdy są im potrzebni. Są demonicznymi flecistami, grającymi zawodzącą muzykę na swych piszczałkach, muzykę, przy której tańczą ich władcy. Czasami grają dla grupy kultystów, tworząc ponure tło lub używają swej muzyki do przywoływania różnych bóstw i istot.

Bóstwo lub postać przybywa w 1k3+1 rund po tym, jak została zapowiedziana przez sługę i odchodzi, gdy sługa ją odeśle lub 2k6 rund po tym, jak sługa zginie albo gdy zdecyduje się opuścić dane miejsce. Przywołanie kosztuje sługę jeden punkt magii i dodatkowy punkt magii za każde 5 rund, jakie przywołana istota pozostaje.


SŁUGA ZEWNĘTRZNYCH BOGÓW

SŁUDZY ZEWNĘTRZNYCH BOGÓW

współczynniki	*rzuty*	*średnia*
S	4k6	14
KON	3k6+6	16-17
BC	4k6+6	20
INT	5k6	17-18
MOC	2k6+12	19
ZR	3k6+6	16-17
Szybkość 7	WT 15	

Średni modyfikator obrażeń: +2k6

Broń: Macka* 45%, 2 x mo**

** w dowolnej rundzie atakować może 2k6 macek*

*** nie mniej niż 1k6*

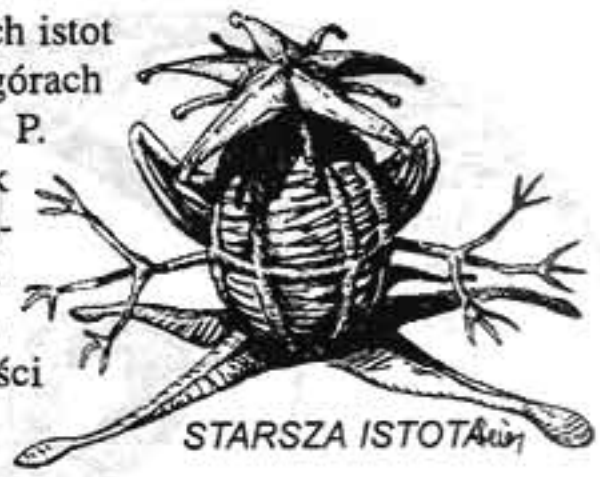
Pancerz: żaden, ale zwykłe bronie nie mogą go zranić; czary i bronie magiczne zadają normalne obrażenia; regeneruje 3 punkty Wytrzymałości.

Czary: każdy zna przynajmniej 1k10 zaklęć, z czego 1k10 to czary Przywołania/Spętania.

Utrata Poczytalności: 1/1k10 Punktów Poczytalności za zobaczenie sługi Bogów Zewnętrznych.

STARSZE ISTOTY, Mniejsza Rasa Niezależna. *„Wyglądali jak prążkowane beczki, spięte na środku pierścieniem, wokół którego wyrastały poziomo ramiona. Z wierzchu i spodu beczkowatego tworu wyrastały pionowo guzowate narośla. Każdy z tych guzów był początkiem pięciu długich, spłaszczonych, stożkowych ramion, rozpiętych jak rozgwiazdy"*. (H. P. Lovecraft, „Sny w Domu Wiedźm".)

Bardzo dokładny opis tych istot zawarty jest w noweli „W górach Szaleństwa" autorstwa H. P. Lovecrafta, jest on jednak zbyt długi, aby go tu zamieścić. Na jego podstawie można powiedzieć, że istota ta ma 2,5 metra wysokości z czego prawie 2 metry to jej tułow. Ma również skrzydła, które mogą dokładnie chować się w otwory w ciele. Rasa ta jest opisana tam jako Przedwieczni. Starsze istoty porozumiewają się, wydając z siebie gwiżdżące odgłosy i posiadają nie wymagający światła zmysł postrzegania.


STARSZA ISTOTA

Starsze istoty przybyły na Ziemię 2 miliardy lat temu i być może właśnie one przypadkiem zaszczepiły życie na planecie. Stworzyły odrażające shoggothy jako rasę swych niewolników. Po licznych wojnach z innymi rasami, żyjące pod wodą starsze istoty zostały w ciągu ostatnich kilku milionów lat zepchnięte na Antarktykę, gdzie istnieje zamrożone pod lodowcem miasto. Ich rasa zaczęła ulegać degeneracji zanim nastąpiła ewolucja człowieka. Utraciły przez to, przynajmniej częściowo, możliwość latania w kosmosie na swoich błoniastych skrzydłach. Ich cywilizacja została zmieciona z powierzchni planety przez ich dawnych niewolników, shoggothy. Starsze istoty zostały wytępione na suchym lądzie, jednak mogą wciąż zamieszkiwać głębiny mórz. Mogą również podróżować w czasie.

W walce wręcz starsze istoty mogą używać wszystkich pięciu macek, lecz nie więcej niż trzech przeciwko jednej ofierze. Gdy macka trafi ofiarę, obejmuje ją mocno i w każdej następnej rundzie miażdży trzymane ciało, zadając obrażenia równe połowie *mo*.

STARSZE ISTOTY, Pradawni budowniczowie miast

współczynniki	*rzuty*	*średnia*
S	4k6+24	38
KON	3k6+12	22-23
BC	8K6	28
INT	1k6+12	15-16
MOC	3k6	10-11
ZR	3k6+6	16-17
Szybkość 8/19 lecąc		WT 25-26

Modyfikator obrażeń: +3k6

Broń: Macki 40%, obrażenia połowa mo (miażdżąc)

Pancerz: 7 punktów twardej skóry.

Czary: każda ma szansę równą INT x 3 , że zna 1k4 stosowanych czarów.

Utrata Poczytalności: 0/1k6 Punktów Poczytalności za zobaczenie starszej istoty.

STRASZLIWI ŁOWCY, Większa Rasa Służebna. *„A w powietrzu wokół niego były wielkie żmijopodobne istoty. Ich głowy były dziwacznie zdeformowane, a pokraczne kończyny zakończone ogromnymi pazurami. Z łatwością utrzymywały równowagę przy pomocy wyjątkowo wielkich, elastycznych skrzydeł"*. (August Derlecht „The Lurker at the Threshold")

Przypominają ogromne, oślizgłe, czarne węże lub robaki, posiadające nietoperzowate lub parasolowate skrzydła. Ich postać wciąż się zmienia, skręcając i wykręcając, przez co trudno jest na nią patrzeć. Zamiast pary skrzydeł, mogą mieć jedno ogromne. Mówią głośnym, chropawym głosem. Straszliwy łowca ma z reguły około 12 metrów długości.



STRASZLIWY ŁOWCA

Istoty te nie są odporne na światło. Wystarczająco mocny strumień światła mógłby spopielić łowcę. Te latające koszmary poruszają się z ogromną szybkością i są psami gończymi bogów, przede wszystkim Nyarlathotepa. Mogą zostać przywołane i wysłane, by szukać krwi i ofiar.

Straszliwy łowca może zaatakować paszczą i ogonem w tej samej rundzie. Ogon chwyta ofiarę i uniemożliwia jej poruszanie. Łowca może wtedy odlecieć lub nadal walczyć. Ofiara może się oswobodzić jedynie, jeśli wygra w Tabeli Porównawczej swoją S przeciw S łowcy. Jeśli jakaś osoba została pochwycona ogonem, potwór może wykonać jedynie atak paszczą, kąsając unieruchomioną ofiarę z szansami trafienia, zwiększonymi o 20%. Pochwycony nie może z reguły walczyć fizycznie, gdyż jego ramiona zwykle są unieruchomione, jednak ma jeszcze szansę użycia zaklęć magicznych.

STRASZLIWI ŁOWCY, Wielkie latające żmije

współczynniki	*rzuty*	*średnia*
S	5k6+12	29-30
KON	3k6	10-11
BC	5k6+24	41-42
INT	1k6+12	15-16
MOC	6k6	21
ZR	3k6+3	13-14
Szybkość 7/11 w locie		WT 26

Średni modyfikator obrażeń: -

Broń: Ugryzienie 65%, 1k6 obrażeń; Ogon 90%, obrażenie chwyt

Pancerz: 9 punktów; kule nie zadają dodatkowych obrażeń w przypadku przebicia

Czary: rzuć 1k20. Jeśli rezultat był mniejszy lub równy niż INT łowcy, wtedy określa on ilość znanych przez niego czarów. Jeśli był większy, łowca nie zna żadnego zaklęcia.

Utrata Poczytalności: 0/1k10 Punktów Poczytalności za zobaczenie straszliwego łowcy.

SZCZUROWCE, Mniejsza Rasa Służebna. *„Pogłoska mówi, że kości ich niewielkich łap zginają się w sposób, występujący raczej u małych małp niż szczurów. Ich mała głowa, uzbrojona w groźnie szczerzące się, żółte zęby, jest niepokojąco nienaturalna. Gdy spogląda się na nią pod odpowiednim kątem, wygląda jak miniaturowa, potwornie zdegenerowana i groteskowa ludzka czaszka".* (H. P. Lovecraft „Sny w Domu Wiedźm".)

SZUROWIEC



Przypominają zwykłe szczury i, przyglądając im się z dala łatwo można je z nimi pomylić. Jednak ich głowy są niczym innym, jak przeklętymi, pokracznymi karykaturami głów ludzkich, a ich łapy przypominają maleńkie ludzkie dłonie. Wszystkie posiadają nieprawdopodobnie długie, ostre zęby. Te nienaturalne stworzenia powstały z czarnej magii, która pozwalała na przemianę zmarłych kultystów w nową postać, w której dalej mogli służyć swemu panu. Pomimo tego, że szczurowce nie mogą umrzeć śmiercią naturalną, obecnie są niezmiernie rzadkie. Brown Jenkin, chowaniec wiedźmy Keziah Mason, mógł być właśnie szczurowcem. Gdy atakują, wspinają się po szatach lub nogach ofiary, czy też skaczą na nią z góry. Gdy ugryzienie dosięgnie celu, zaciskają szczęki i wściekle się szarpią. Oderwanie szczurowca od ciała kosztuje 1k3 obrażeń.

SZCZUROWCE, Umykający kpiarze

współczynniki	*rzuty*	*średnia*
S	1k3	2
KON	2k6	7
BC	1	1
INT	3k6	10-11
MOC	2k6	7
ZR	4k6+4	20
Szybkość 9	WT 60	

Modyfikator obrażeń: -1k6

Broń: Ugryzienie 35%, 1k3 obrażeń

Pancerz: żaden, ale szanse na trafienie biegającego szczurowca zmniejszone są o 40%, a szansa trafienia wgryzionego w ofiarę szczurowca zmniejszona jest o 20%.

Umiejętności: uniki 95%, ukrywanie się 80%, skradanie się 65%.

Utrata Poczytalności: 0/1k6 Punktów Poczytalności za zobaczenie szczurowca; jeśli przyglądający się znał szczurowca, gdy ten jeszcze żył, utrata Poczytalności wynosi 0/1k8.



TCHO-TCHO

TCHO-TCHO, Mniejsza Rasa Służebna. *„Napastnicy... byli hordą maleńkich ludzi, z których najwyższy miał niewiele ponad metr. Mieli wyjątkowe oczy, małe, osadzone głęboko w kopulastej łysej głowie. Rzucili się na naszą grupę i zabili ludzi oraz zwierzęta tak szybko, że nie zdążyliśmy nawet dobyć broni".* (August Derlecht i Mark Schorer „The Lair of the Star-Spawn")

Przeklęty płaskowyż Tsang w Tybecie jest jednym z miejsc, gdzie złowrogi Leng łączy się z naszą czasoprzestrzenią. Właśnie na nim i w kilku innych, bardzo odległych rejonach świata mieszkają plemiona Tcho-tcho. W zaraniu czasów, Chugnar-Faugn stworzył rasę istot, miri nigri, aby mu służyła. Miri byli rasą karłów, stworzonych z ciał prymitywnych płazów . Tcho-tcho prawdopodobnie pochodzą od ludzi, którzy zmieszali się ze straszliwymi miri, płodząc w ten sposób rasę bluźnierczych hybryd. Ich potomkowie są pozornie ludzcy i mogą być różnych rozmiarów i budowy ciała, ale skaza mirich powoduje, iż rodzą się z połową Poczytalności, która szybko eroduje pod wpływem odrażających rytuałów i czynów.

Różne plemiona Tcho-tcho wielbią wielu Wielkich Przedwiecznych, a nie jedynie Chaugnar-Faugna. Akolita lub kapłan Tcho-tcho zna przynajmniej trzy zaklęcia, wśród których najczęściej są „Nawiązanie kontaktu" i „Znak vooryjski". Cechy fizyczne są takie same jak u normalnych ludzi, oprócz Poczytalności, która jest mniejsza o połowę u dzieci i zero u dorosłych.

WĘŻOWI LUDZIE, Mniejsza Rasa Niezależna. *„Chodzili z gracją wyprostowani na swoich pressaczych kończynach. Ich wzorzyste, pozbawione włosów ciała pochylały się z ogromną elastycznością. Gdy chodzili tam i z powrotem, słychać było donośny syk wypowiadanych przez nich formuł".* (Clark Ashton Smith „The Seven Geases")


WĘŻOWY CZŁOWIEK

Przypominają wyprostowane węże, o normalnych dla tych zwierząt głowach i pokrytych łuskami ciałach, jednak obdarzone również parą rąk i nóg. Mają ogony i w dniach chwały swej cywilizacji często przywdziewali szaty. Rozkwit ich ludu przypadł na czasy poprzedzające pojawienie się pierwszych dinozaurów. Zbudowali miasta z czarnego bazaltu i toczyli wojny, wszystko to w erze Permu lub wcześniej. Byli wielkimi czarnoksiężnikami i naukowcami. Poświęcili wiele energii na przyzywanie przerażających demonów i warzenie potężnych trucizn. Ich cywilizacja wymarła dawno temu, ukryte królestwo zostało podbite i wygnane w czasach prehistorii ludzkiej. Kilku czarnoksiężników wciąż jeszcze żyje wraz z grupkami skarlałych degeneratów. Wśród tych ostatnich zdarzają się atawistyczne jednostki, posiadające pełne zdolności wężowego człowieka i cieszące się łaską Yiga. Zdegenerowani wężowi ludzie mają cechy obniżone o jedną trzecią.

Wężowi ludzie mogą używać wszelkich broni, znanych człowiekowi, wprawnie chwytając je swymi szponiastymi dłońmi. Należy używać tych samych bazowych szans trafienia, jak dla ludzi. W walce wręcz ukąszenie może być wykonane jednocześnie z większością ataków bronią.

Szeroko rozpowszechnione jest wśród nich zaklęcie, które zmienia wygląd maga na ludzki, dzięki czemu może on wmieszać się w ludzką społeczność.

WĘŻOWI LUDZIE, Cysty atawizm

współczynniki	*rzuty*	*średnia*
S	3k6	10-11
KON	3k6	10-11
BC	3k6	10-11
INT	3k6+6	16-17
MOC	2k6+6	13
ZR	2k6+6	13
Szybkość 8	WT 10-11	

Średni modyfikator obrażeń: +0

Broń: Ukąszenie 35%, 1k8 obrażeń + jad*

** siła jadu równa jest KON wężowego człowieka*

Pancerz: 1 punkt łusek.

Czary: w pełni rozwinięty wężowy człowiek zna przynajmniej 2k6 zaklęć; formy zdegenerowane rzadko znają magię.

Utrata Poczytalności: 0/1k6 Punktów Poczytalności za zobaczenie wężowego człowieka.

WIELKA RASA Z YITH, Większa Rasa Niezależna. *„Ogromne, opalizujące stożki, wysokie na około 3 metry i mniej więcej tak samo szerokie u swej podstawy, zbudowane z jakiejś pręgowatej, łuskowatej, na wpół elastycznej materii. Z wierzchołka stożka wyrastały cztery giętkie, rurowate macki, zbudowane z tej samej pręgowanej materii jak reszta ciała. Macki te czasem były tak skurczone, iż prawie ich nie było, a innym razem były wyciągnięte na 3 metry. Dwie z nich kończyły się ogromnymi pazurami, czy raczej szczypcami. Na trzeciej osadzone były cztery czerwone, trąbopodobne wypustki. Czwarta z nich kończyła się nieregularną, żółtawą kulą, szeroką na ponad pół metra, na obwodzie której osadzone było troje wielkich czarnych oczu... Na zwieńczeniu głowy były cztery cienkie, szare, podobne do kwiatów wyrostki, podczas gdy u spodu kuli zwisało osiem zielonkawych anten czy też macek. Podstawa stożka otoczona była szarą, gumowatą substancją, która poruszała całą istotą, rozkurczając się i kurcząc z powrotem".* (H. P. Lovecraft „Cienie spoza czasu")

Ich ciała pochodzą z naszej planety. Są rasą istot mentalnych, które uciekły przed zagładą własnego świata. Przybyli na Ziemię i opanowali umysły miejscowych, stożkowatych istot. Połączenie ziemskich ciał i umysłów obcych istot stworzyło wielką rasę. Przekazali swojemu potomstwu własną kulturę i wiedzę technologiczną. Młode wyrosły na prawdziwych spadkobierców umysłów, ciała, jakie posiadały, były już ich własnymi ciałami.

Okres rozkwitu rasy rozpoczął się 500 milionów lat temu i zakończył 50 milionów lat temu, gdy została wytępiena przez latające polipy. Jednakże umysły wielkiej rasy zdołały uciec ze straconych ciał w nowe żyjące w przyszłości ciała, karaluchopodobne istoty, które stały się następcami ludzkości.

Wielka rasa rozmnaża się przy użyciu sporów, jednak robi to wyjątkowo rzadko ze względu na długi czas życia (4000 do 5000 lat). Stworzenia te żywią się wyłącznie płynami.

PODRÓŻ W CZASIE: wielka rasa zyskała sobie to imię, gdyż podbiła czas. Przedstawiciel tej rasy jest w stanie wysłać swój umysł w przyszłość lub przeszłość, wybrać odpowiednią istotę i wymienić się z nią umysłami. Tak więc, gdy członek wielkiej rasy wchodzi w posiadanie ciała jakiejś istoty, jej umysł zostaje umieszczony w pierwotnym ciele przedstawiciela wielkiej rasy na tak długo, aż wędrowca zdecyduje, że nadszedł czas na powrót i zamieni ciała ponownie. Ta technika jest używana przez wielką rasę do masowych podróży w czasie i przestrzeni, aby podbijać inne planety. Gorliwi studenci historii zamieniają się miejscami z wybranymi osobami z ery, którą studiują. Pozostają oni w ciele takiej osoby przez okres około pięciu lat. Przyjaciele tej osoby mogą zauważyć zmianę w jej zachowaniu. Należy wykonać rzut INT x 4 lub INT x 5, aby sprawdzić czy uświadomili oni sobie zmiany.


PRZEDSTAWICIEL WIELKIEJ RASY (STAREJ)

W tym czasie umysł ofiary, zamknięty w obcym ciele przedstawiciela wielkiej rasy, zostaje zmuszony do spisania posiadanej wiedzy na temat własnych czasów. Wielka rasa łaskawie pozwala tak pochwyconym na podróżowanie i zwiedzanie okolic oraz na spotykanie się z innymi, jemu podobnymi, najczęściej z odległych mu czasów lub innych planet. Gdy nadchodzi czas przywrócenia umysłu ofiary do prawdziwego ciała, wielka rasa usuwa z jego umysłu wspomnienia, dotyczące wszystkiego, co mu się przydarzyło podczas pobytu w ich czasach. To pranie wspomnień nie jest jednak doskonałe. Ofiara może miewać sny lub koszmary w których zostaje pojmana przez wielką rasę.

SCENA: PRZYZWANIE [???]



We współczesności istnieje kult, który udziela pomocy podróżnikom z wielkiej rasy, odwiedzającym naszą erę. W zamian za okazaną pomoc, goście rewanżują się przekazywaniem zaawansowanych technologii lub nauczaniem magii. W rzeczywistości przedstawiciela wielkiej rasy w jego prawdziwym ciele można spotkać jedynie podróżując do jego czasów.

ATAKI: w walce używają obu szczypiec jednocześnie. Jednakże ta cywilizowana rasa unika walki wręcz, skłaniając się ku podobnym do kamery broniom, strzelającym potężnymi wyładowaniami elektrycznymi. Większość wojen, toczonych przez wielką rasę było wojnami wewnętrznymi, jednak starli się również ze starszymi istotami i grzybami z Yuggoth.

Istnieje wiele rodzajów miotaczy piorunów. Typowy zawiera baterię z 32 ładunkami i potrzebuje 1 rundę na przeładowanie. Dowolna ilość ładunków może zostać wystrzelona naraz, jednak każdy powyżej czwartego daje dodatkowe 5% szans na zniszczenie miotacza. Przykładowo, gdyby wystrzelić naraz 7 ładunków, broń zostanie zniszczona, jeśli wynik dodatkowego rzutu k100 będzie 15 albo mniej.

Każdy załadunek zadaje 1k10 obrażeń celowi, czyli 3 ładunki zadają 3k10 punktów obrażeń. Miotacz ma zasięg podstawowy 100 metrów. Jeśli cel znajduje się dalej, od zadanych obrażeń należy odjąć 3 punkty i od szans trafienia 20%.

WIELKA RASA Z YITH, Umysłowi podróżnicy w czasie.

współczynniki	*rzuty*	*średnia*
S	12k6	42
KON	4k6+12	26
BC	8k6+36	64
INT	4k6+6	20
MOC	2k6+6	13
ZR	2k6+3	10
Szybkość 7	WT 45	

Średni modyfikator obrażeń: +6k6

Broń: Szczypce 30%, 1k10 obrażeń za każdy ładunek

Pancerz: 8 punktów skóry

Czary: rzadko studiują magię. Dowolny osobnik ma szansę równą jego INT na k100, że zna 1k3 czarów.

Utrata Poczytalności: 0/1k6 Punktów Poczytalności za zobaczenie przedstawiciela wielkiej rasy.

WIELKA RASA, NOWA, Mniejsza Rasa Niezależna. *„Gruboskórny, karaluchopodobny gatunek, który nastał po upadku ludzkości. W ciała przedstawicieli tego gatunku wielka rasa, stojąca w obliczu straszliwej groźby, miała masowo przekazać swoje najznamienitsze umysły..”* . (H. P. Lovecraft „Cienie spoza czasu”)

Zaatakowana przez podziemne latające polipy wielka rasa z Yith ponownie przesłała swoje umysły w daleką przyszłość, w czasy, które nastąpiły długo po zagładzie ludzkości. Tym razem opanowała umysły inteligentnych, żukopodobnych istot.

Każda jednostka jest umysłem zbiorowym, złożonym z 2k4 x 500 latających lub biegających insektów. Ich ciała mają ciemną lub smolistoczarną barwę, a skrzydła mienią się połyskliwymi, metalicznymi odcieniami niebieskiego, złotego lub zielonego. Przyglądając się pracującemu rojowi, odnosi się wrażenie inteligentnego i przemyślanego działania. Te istoty wyższe nie potrzebują broni, jednak mogą szybko wyprodukować potężny oręż.

Zbiorowy umysł każdego roju pozostaje sprawny, dopóki żyje przynajmniej 25% osobników. Gdy zginie ich więcej, nastąpi utrata koordynacji i rój stanie się zdezorganizowaną grupą jednostek. Rój może przelecieć lub przejść bez odpoczynku 100 metrów. Roje są praktycznie nieśmiertelne, jako że nowe owady rodzą się tak samo szybko jak umierają stare osobniki.

Cechy fizyczne odnoszą się do pojedynczego osobnika, a cechy umysłowe do roju.

NOWA WIELKA RASA, Tęgopokrywy

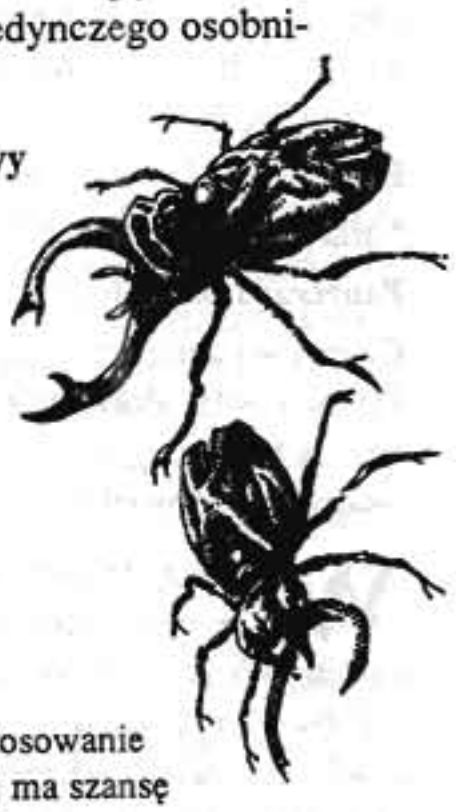
współczynniki	*rzuty*	*średnia*
S	1k2	1-1
KON	1k3	2
BC	1	1
INT	5k6+6	23-24
MOC	2k6+6	13
ZR	2k6+6	13
Szybkość 4/10 chodząc/latając		WT1-2

Średni modyfikator obrażeń: -

Broń: Ugryzienie 35%, 1k2 obrażeń

Czary: ta rasa ceni swą wiedzę i uważa stosowanie magii za niewłaściwe, jednak dowolny rój ma szansę równą INT na 1k100, że zna 1k3 zaklęć.

Utrata Poczytalności: 0/1k4 Punktów Poczytalności za zobaczenie roju wielkiej rasy.



PRZEDSTAWICIELE WIELKIEJ RASY (NOWEJ)



XICLOTLAN

XICLOTL, ISTOTY Z, Mniejsza Rasa Niezależna. *„Wyglądało to jak metalowe drzewo... wysokie na jakieś 5 metrów, z bardzo grubymi, walcowatymi gałęziami... gałęzie dzieliły się na sześć płaskich odrostów. To jeszcze wydawało się naturalne, podobnie jak fakt, iż gałęzie były dziwacznie ułożone wokół górnej części pnia. Jednak w żaden naturalny sposób nie mogłem wyjaśnić, dlaczego najbliżej mnie leżące konary, nagle zaczęły sięgać w mym kierunku, a ze szczytu tego, co wziąłem za pień, uniósł się gładki owal... otwierający się otwór u szczytu".* (Ramsey Campbell „The Insects from Shaggai")

Ci mięsożerni obcy przybyli z planety Xiclitl. Xiclotlanie zostali zniewoleni przes owady Shaggai, ze względu na ogromną siłę i słabe umysły. Wykonują dla owadów ciężkie prace fizyczne. Na swej rodzinnej planecie Xiclotlanie czczą legendarny roślinopodobny gatunek istot, któremu czasami składają ofiary.

ATAKI: xiclotlanie mogą wykorzystać w walce wszystkie swoje macki (sześć) jednocześnie. Każda z nich zadaje obrażenia równe połowie modyfikatora obrażeń.

Gdy ofiara zostanie chwycona przez mackę, gracz musi przeciwstawić swoją Siłę Sile potwora w tabeli porównawczej. Jeśli przegra, w następnej rundzie zostaje podniesiony do paszczy. Xiclotlanin może połknąć jedną istotę na rundę i nie może przełknąć niczego większego niż jedna trzecia jego BC. Oczywiście xiclotlanin rozrywa na kawałki Badaczy zbyt dużych, aby ich od razu połknąć. Połknięte istoty otrzymują podczas każdej rundy tyle obrażeń, ile wynosi modyfikator obrażeń potwora.

Gdy xiclotlanin pożre tyle ofiar, iż suma ich BC będzie równa jego BC, nie może połknąć już nic więcej, jednak nadal może walczyć.

XICLOTL, ISTOTY Z

współczynniki	*rzuty*	*średnia*
S	6k6=30	51
KON	3k6+24	34-35
BC	4k6+30	44
INT	2k6	7
MOC	3k6	10-11
ZR	4k6	14
Szybkość 8	WT 40	

Średni modyfikator obrażeń: +5k6

Broń: 1/2 x mo i chwyt
Połknięcie 5k6 obrażeń w każdej rundzie.

Pancerz: 8 punktów skóry.

Umiejętności: urywanie się 60%, wyczuwanie ukrytych 50%, skradanie się 60%.

Czary: z reguły żadne.

Utrata Poczytalności: 0/1k6 Punktów Poczytalności za zobaczenie istoty z Xiclotl.

Spokój i bezpieczeństwa ludzkości niewątpliwie wymaga, by pozostawić w spokoju najodleglejsze, mroczne zakątki Ziemi i głębokie otchłanie. Gdy kryjące się w nich plugawe koszmary zostanie przebudzone, wypełznie ze swych leż i ruszy na podbój naszego świata.

– Lovecraft „W Górach Szaleństwa"



TECHNOLOGIA OBCYCH



Przegląd technologii czterech pozaziemskich ras:
Starszych istot, mi-go, wężowych ludzi i yithian.
Zawarto także noty o innych rasach.

POMIMO, że większość Badaczy postrzega istoty Mitów jako krwiożercze potwory, powiedzieć trzeba, że wiele ze wspomnianych „potworów" funkcjonuje we własnych, rozwiniętych technologicznie społeczeństwach. Poniżej naświetlono kilka owoców myśli technologicznej czterech ras: mi-go, wężowych ludzi i Yithian. Na końcu rozdziału czytelnik odnajdzie krótką charakterystykę kilku innych ras.

Starsze istoty

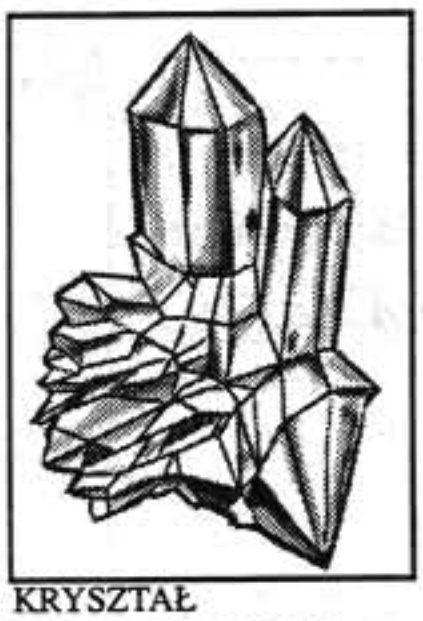
Starsze istoty wylądowały na Ziemi po raz pierwszy około miliarda lat temu i już wtedy dysponowały technologią wyprzedzającą o setki lat aktualny poziom technologiczny ludzkości. Dzięki swym wynalazkom potrafiły stwarzać nawet formy żywe.

Czas jednak upływał, a starsze istoty miast się rozwijać, gnuśniały i degenerowały na Ziemi. Utraciły zdolność lotu, a z czasem nawet możliwość przemieszczania się w przestrzeni kosmicznej. Pomimo, że z początku zasiedlały całą planetę – u swego schyłku wszystkie osobniki skupiły się w jednym mieście i skonstruowawszy ogromne termostaty, przewegetowały jeszcze kilka wieków.

Pomimo to istnieją dowody, że gdzieś w przestrzeni kryją się jeszcze starsze istoty posługujące się technologią, która wciąż się rozwija. W przypadku ziemskiej kolonii znane są zaś dwa największe sekrety technologiczne starszych istot.

KRYSZTAŁ STARSZYCH ISTOT

Ogromne krystaliczne kontenery magiczne, wykorzystywane do magazynowania potencjału magicznego,w celu kontrolowania poczynań shoggothów. Kryształy magazynują Punkty Magii. Najmniejsze klejnoty potrafią związać 5 punktów, największe do 100. Rzucający czar może wykorzystać kryształ jako bazę wszystkich Punktów Magii potrzebnych do czaru, bądź połączyć siłę czaru z innym źródłem – wykorzystując tylko część jego potencjału. Większość miast starszych istot wyposażona była w 50. punktowe kryształy.



KRYSZTAŁ STARSZYCH ISTOT

Puste kryształy mają temperaturę pokojową, a wraz z wypełnianiem ich magią temperatura spada.

WIELKA BIAŁA PRZESTRZEŃ

Inny wymiar. Nie wiadomo czy starsze istoty go stworzyły – wiadomo natomiast, że sprawnie go wykorzystywały. Łączy on bezpośrednio miejsca oddalone od siebie o lata świetlne i jak łatwo się domyśleć, używany był przez starsze istoty do podróży kosmicznych. Starsze istoty stworzyły na Ziemi tylko jedną bramę prowadzącą do Wielkiej Białej przestrzeni i prawdopodobnie mieści się ona w wysokich górach, gdzieś na terytorium współczesnych Chin.

Mi-go

Technologia mi-go wyprzedza ziemską o kilkaset lat i stanowi raczej część codziennego życia tej rasy. Mi-go przybyli na Ziemię, aby zdobyć minerały niedostępne na ich planetach. Z tego powodu, większość technologii mi-go, która trafiła na Ziemię związana jest z wydobyciem lub wojną.

Mi-go bardziej niż jakakolwiek inna rasa stykają się również z mroczną technologią Zewnętrznych Bogów. Stworzyli, z Nasienia Azatotha, Ghadamona, larwę Wielkiego Przedwiecznego, a także Błyszczący Trapezohedron, który ma szczególną moc nad jednym z aspektów Nyarlathotepa i sieć magicznych wrót łączących wiele z ich posterunków.

Należy wspomnieć o zaawansowanej technice medycznej i chirurgicznej mi-go. Są oni w stanie usunąć z ciała ludzki mózg i przechować go przez tysiące lat zachowując jego pełną sprawność. Są także w stanie stworzyć autentycznie wyglądające biotechnologiczne istoty i przeprowadzić wiele zabiegów chirurgicznych, które wśród ludzi uznano by za niemożliwe.

ZBROJA BIONICZNA

W obliczu zagrożenia, mi-go przywdziewają swoje pancerze, które są jakby sieciami zielonego, forsforyzującego śluzu. Zbroje te zapewniają 8 punktów pancerza przeciwko uderzeniom, ogniowi, elektryczności, itp. Nie chronią jednak przeciw przebiciom!



ZBROJA BIONICZNA

Biosieci mogą być używane przez ludzi, ale zadają im jeden punkt obrażeń przy zdejmowaniu, ponieważ są ściągane razem z włosami i fragmentami skóry. Śluz stopniowo rozkłada się, ponieważ ludzie nie są w stanie zapewnić odpowiednich warunków do jego utrzymania. Za każdym razem, gdy nakłada ją człowiek, zbroja bioniczna traci 1 punkt pancerza.

POJEMNIK NA MÓZG

Te lśniące cylindryczne pojemniki używane są do przechowywania mózgów. Lovecraft opisuje je jako „wysokie na stopę, o niewiele mniejszej średnicy, z trzema dziwnymi wgłębieniami rozmieszczonymi w równoramiennym trójkącie nad przednią, wypukłą powierzchnią". Każdy cylinder wypełniony jest odżywczym roztworem, który utrzymuje przy życiu umieszczony wewnątrz mózg. Wewnętrzna powierzchnia każdego cylindra pokryta jest skomplikowanym układem czujników, które wykrywają wysyłane przez mózg impulsy elektryczne, interpretują je i przesyłają impulsy



POJEMNIK NA MÓZG

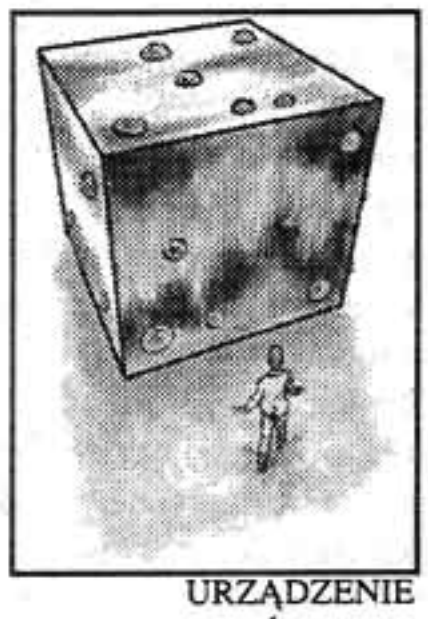
nerwowe do mikrokomputera za wgłębieniami. Impulsy zostają dalej, przez wgłębienia, przesłane do podłączonych urządzeń. W drugą stronę, bodźce od maszyn są odsyłane do mózgu przez sieć elektrod, które bezpośrednio stymulują neurony w określonych częściach mózgu.

Do pojemnika podłączone są trzy urządzenia – wysoka instalacja z parą soczewek przymocowanych z przodu, skrzynia z lampami próżniowymi i płytą rezonansową i małe pudełko z metalowym dyskiem na górze. Są to elektroniczne odpowiedniki aparatu zmysłowego mi-go. Jeżeli zostaną właściwie podłączone do wgłębień w cylindrze (aby dojść do tego, które gdzie należy podłączyć, konieczny jest udany test Pomysłowości lub Spostrzegawczości), zapewniają mózgowi wzrok, słuch i mowę. Mi-go nie posiadają ludzkich zmysłów – to największe przybliżenie, jakie udało im się osiągnąć. Wrażenia wzrokowe są niewyraźne, rozmyte (niska rozdzielczość); dźwięk jest płaski. Mowa traci na wyrazistości, jest mechaniczna, monotonna, głos pozbawiony emocji. Gdy urządzenia zostają odłączone, mózg zapada w półobłąkańczy sen, pełen dziwnych wizji i majaków.

Za każdy miesiąc czasu gry, przez który mózg postaci umieszczony jest w cylindrze, musi ona porównać INT z Mocą w Tabeli Odporności. Jeśli INT wygra, postać traci 1k3 Punkty Poczytalności.

URZĄDZENIE GÓRNICZE

Potężny sześcian, o prawie siedmiometrowych krawędziach. Jego ściany pokryte są w nierównych odstępach małymi wypukłymi okienkami z matowego tworzywa, podobnego do szkła. Po uruchomieniu urządzenie może zostać wykorzystane do wyciągnięcia na powierzchnię głęboko położonej warstwy skalnej. Maszyna może sięgnąć na głębokość do dziewięciu kilometrów i objąć działaniem obszar do dwóch kilometrów kwadratowych. Niestety, skutkiem ubocznym jej działania jest wywoływanie trzęsień ziemi. Głębokość i obszar wykorzystania są bezpośrednio związane z siłą trzęsienia. Z tego powodu, aby uniknąć ujawnienia, mi-go zazwyczaj korzystają z tych urządzeń na dużych, wyludnionych obszarach. Człowiek, któremu obca jest technologia mi-go nie byłby w stanie obsługiwać maszyny.



URZĄDZENIE GÓRNICZE

PISTOLET ELEKTRYCZNY

Broń ta wygląda jak pokryty wypustkami krążek metalu, wielkości gałki do drzwi, pokryty cienkimi przewodami. Mi-go strzelają z niej zmieniając opór elektryczny krążka przez jego silne ściśnięcie. Uruchomiona broń strzela strumieniem błękitnawych iskier, który zadaje 1k10 obrażeń celowi. Przy trafieniu urządzenie działa dodatkowo jak paralizator, powodując gwałtowne skurcze mięśni i unieruchamiając cel na liczbę rund równą zadanym obrażeniom. Na koniec, cel musi porównać swoją Wytrzymałość z liczbą obrażeń w Tabeli Porównawczej. Nieudany test oznacza śmierć w wyniku niewydolności serca. Broń zadaje mi-go normalne obrażenia (powierzchnia spala się aż do pancerza), ale nie ma dodatkowych skutków, ponieważ system nerwowy mi-go nie opiera się na impulsach elektrycznych.



PISTOLET ELEKTRYCZNY

Aby strzelać z pistoletu mi-go, człowiek musi przełączyć przewody na broni – czynność wymaga dwóch udanych testów Elektryki. Po przystosowaniu do użycia przez człowieka, broń działa niepewnie – rzuć 1k6 przy każdej próbie użycia; strzał pada przy wyniku 1-2.

PROJEKTOR MGŁY

Pęk skręconych, metalowych rur, produkujący chmurę zimnej mgły o średnicy około metra. Jest ona biała, gęsta i bardzo zimna. Mgła zadaje 1k10 obrażeń na rundę, minus 1 punkt jeśli osoba wystawiona na jej działanie jest ciepło ubrana lub minus 3 punkty, jeśli ma na sobie grube ubranie arktyczne. Ukrycie się w samochodzie zapewnia 4 punkty ochrony, ale mgła zamraża silnik, niezależnie od tego, czy jest uruchomiony, czy nie. Dopóki silnik nie zostanie rozgrzany, nie może zostać ponownie uruchomiony. Emitowanie mgły może być podtrzymywane – mi-go zazwyczaj rozpylają ją przez kilka rund, powodując śmierć pozbawionych ochrony ludzi.



PROJEKTOR MGŁY

Badacz może nauczyć się posługiwania tą bronią, jeżeli wykona udany test Pomysłowości. Podstawowa szansa sukcesu wynosi 25%. Ponieważ mgła porusza się znacznie wolniej niż pocisk, Badacze, którzy widzieli projektory mgły w działaniu i mają swobodę ruchu, mogą unikać strumieni mgły przy udanym teście ZR x 3 lub INT x 3. Ładunków broni wystarczy na 20 strzałów, każdy wystrzelony ładunek utrzymuje się przez rundę walki.

Wężowi ludzie

Wiele królestw wężowych ludzi opierało się na alchemii i magii. Jednak co najmniej jedno, które wywodziło się z głębin Ziemi, w Yoth, a później migrowało do Hyperborei, wyniosło naukę na nowe poziomy. Uznaje się, że tamtejsi wężowi ludzie byli co najmniej tak zaawansowani technicznie, jak ludzie pod koniec dwudziestego wieku, a biologię opanowali w stopniu mistrzowskim.

Wężowi ludzie z Yoth mogli manipulować formami życia wedle życzenia. Uważa się, że ich tworami są ghasty i voormis, stworzone do wypełniania określonych zadań dla swych gadzich panów. Wężowi ludzie mogli nie tylko zmieniać strukturę genetyczną istot przed ich narodzeniem, ale również tworzyli serum, które dokonywało niezwykłych zmian w dorosłych, w pełni rozwiniętych osobnikach. Klonowanie i przyspieszanie rozwoju także znajdowały się w zasięgu ich możliwości.

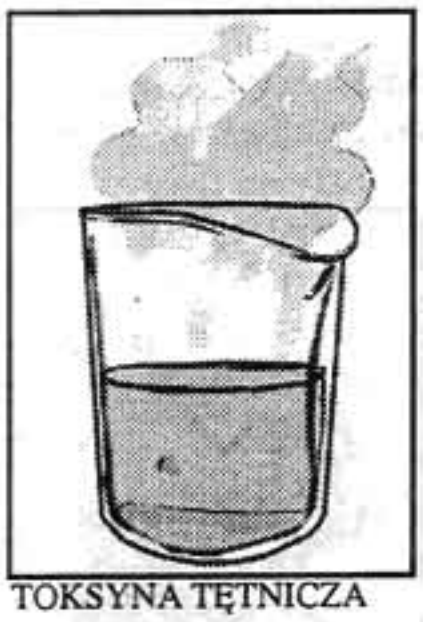
Inną sferą zainteresowań wężowych ludzi było tworzenie rozmaitych trucizn i toksyn. Jedne z nich zabijały, inne usypiały, jedne działały szybko, inne nawet przez stulecia. Zatrucie jednymi pozostawiało oczywiste ślady – takie, aby wywołać strach, podczas, gdy inne były niezwykle subtelne. Żadna rasa nawet nie zbliżyła się do poziomu wiedzy o truciznach, jaki osiągnęli wężowi ludzie.

Późniejsza, hyperborejska cywilizacja wężowych ludzi, która zachowała wiele sekretów z Yoth, upadła prawie milion lat temu. Od tego czasu technologia wężowych ludzi zniknęła

niemal całkowicie. Niektórzy współcześnie żyjący przedstawiciele tej rasy starają się odzyskać utraconą technologię, jest ich jednak zbyt mało.

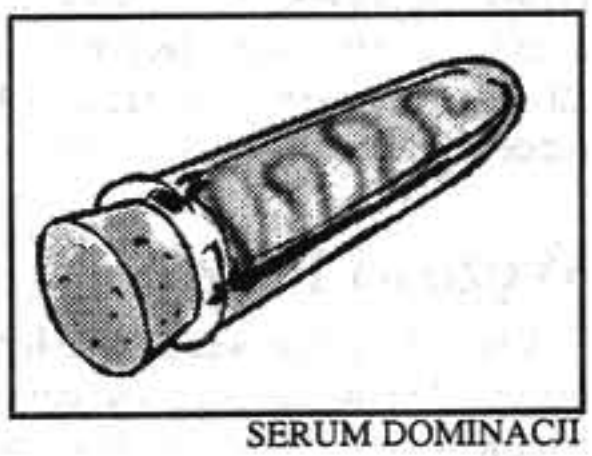
TOKSYNA TĘTNICZA

Bardzo rzadka trucizna, MOC 20, która powoduje powolną degenerację tętnic. Jeśli ofierze nie uda się test odporności przeciw truciźnie, jest skazana na śmierć. Toksyna powoli pochłania tętnice. W liczbę dni równą KON zatrutego osobnika tętnice zostają zdezintegrowane, czego wynikiem są poważne krwotoki wewnętrzne i niemal natychmiastowa śmierć. W przypadku udanego testu ofiara zaczyna ciężko chorować, gdy w 1k6 dni po podaniu trucizny, organizm zaczyna ją zwalczać. S i KON chorego spada czasowo do 3 i jest on praktycznie przykuty do łóżka, wycieńczony i dręczony halucynacjami. Żaden lekarz nie będzie umiał określić przyczyn choroby. Po upływie liczby dni równej KON, od zażycia trucizny, chory zacznie dochodzić do siebie, odzyskując większość dawnej formy w ciągu 1k6 dni. Zatruty osobnik traci jednak nieodwracalnie 1 S i 1 KON.


TOKSYNA TĘTNICZA

SERUM DOMINACJI

Bezbarwne serum o lekkim smaku malin. Wystarczy dziesięć kropel, aby osiągnąć pełny efekt. Jeżeli pijącemu nie uda się test Szczęścia, stanie się on bardzo podatny na sugestie. Odnosi się to jednak tylko do sugestii wężowych ludzi – coś w ich zapachu lub tonie głosu jest kluczem do sukcesu. Ofiara jest gotowa zrobić dla wężowych ludzi niemal wszystko, z wyjątkiem wystawienia na niebezpieczeństwo życia najbliższych osób i własnego. Serum jest powoli przyswajane i rozkładane przez organizm. Ofiara uwalnia się od jego działania dopiero po 1k10+10 dniach (pod warunkiem, że nie przyjmie go w tym czasie ponownie).


SERUM DOMINACJI

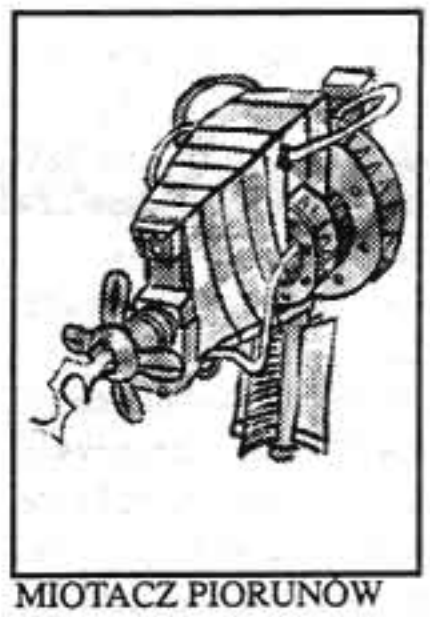
Yithianie

Ze wszystkich znanych ras, yithianie są najbardziej zaawansowani technologicznie. A jednak – być może ze względu na ich filozoficzne podejście do życia – wyjątkowo niechętnie korzystają ze swych zdobyczy cywilizacyjnych. Są w stanie szybko wymyślić i sformułować zasady nowej technologii, ale ich ciekawość nie owocuje tworzeniem licznych wynalazków.

Za największy sukces naukowy yithian wymienić należy podbój czasu, jest to też pewnie powód, dla którego nazywa się ich wielką rasą. Są oni jedyną rasą zdolną dzięki swej technice dowolnie przemieszczać się w czasie. Potrafią nawet w jakiś sposób uniknąć spotkania z ogarami z Tindalos, które prześladują inne istoty zakłócające strumień czasu. Chociaż panowanie yithian nad czasem opiera się w dużej mierze na sile ich umysłów, wynaleźli oni również urządzenia, dzięki którymi można wpływać na czwarty wymiar.

MIOTACZ PIORUNÓW

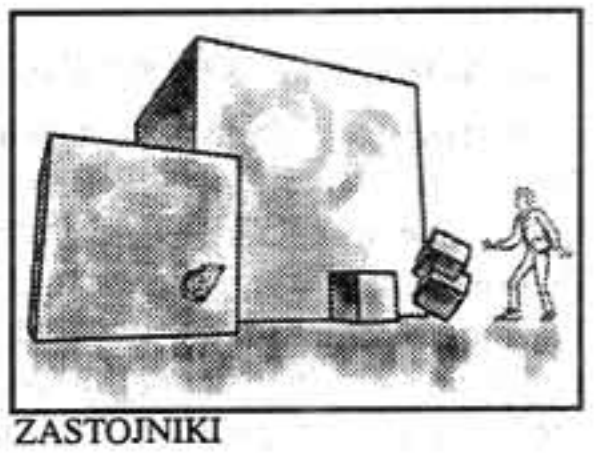
Rzadka broń Yithian, stworzona wkrótce po ich przybyciu na prehistoryczną Ziemię. Skonstruowano ją do walki z latającymi, mięsożernymi polipami. Broń ma kształt kamery i strzela potężnymi elektrycznymi wyładowaniami. Istnieją różne wersje urządzenia. Najczęściej spotykana ma zapas 32 ładunków, a przeładowanie jej zajmuje jedną rundę. Można naraz odpalić więcej niż jeden ładunek, jednak każdy kolejny ładunek powyżej czterech daje 5% szans (szanse kumulują się) na przepalenie broni. Każdy ładunek zadaje 1k10 obrażeń. Zasięg podstawowy wynosi 100 metrów. Każde dodatkowe 100 metrów obniża szansę trafienia o 20% i zmniejsza obrażenia o 3. Badacz może odkryć zasadę obsługiwania broni przy udanym teście Pomysłowości. Bazowa szansa trafienia z miotacza wynosi 30%.


MIOTACZ PIORUNÓW

Różne warianty miotacza piorunów mają ładunki o uregulowanej sile rażenia lub działają tylko na ciało.

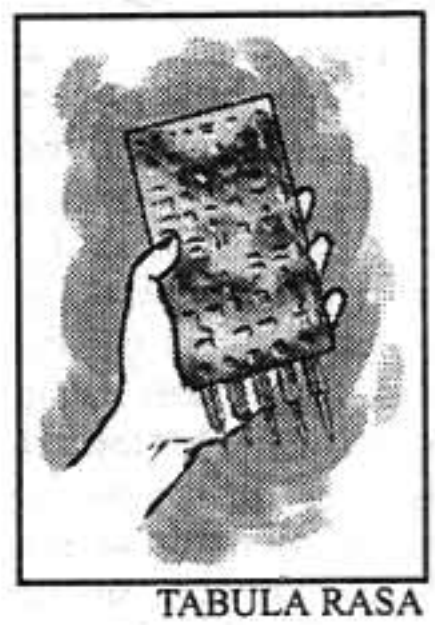
ZASTOJNIKI

Te urządzenia występują w różnych rozmiarach i kształtach, ale wszystkie pełnią jedną funkcję: spowalniają upływ czasu. W starszych urządzeniach, na jedną sekundę czasu wewnętrznego przypada tysiąc lat czasu zewnętrznego, ale w przyszłości Yithianie rozwiną to do miliona lat czasu zewnętrznego na jedną sekundę wewnątrz. Najmniejszych zastojników używano do przechowywania ksiąg w Pnakotusie. Większe służyły do przerzucania Yithian w czasie. Niemal wszystkie zastojniki wykonane są z metalu lub plastiku i pozbawione zewnętrznych obwodów. Większość zastojników wyłącza się przez naciśnięcie przycisku lub otwarcie urządzenia, niektóre jednak wyposażone są w skomplikowane urządzenia do ustawiania czasu zastoju. Te bardziej skomplikowane urządzenia mogą być niezrozumiałe dla kogoś, kto nie zetknął się z technologią yithian. Każdy natomiast może użyć prostszego zastojnika, uruchamiając go nawet przez przypadek.


ZASTOJNIKI

TABULA RASA

Urządzenie to przeznaczone jest do wymazywania wspomnień istot, które Yithianie przenieśli w czasie. Z wyglądu jest to małe, wąskie, prostokątne pudełko, wykonane z miedzi i pokryte maleńkimi nacięciami. Z jednej strony pudełka wystaje pięć giętkich metalowych rurek; każda zakończona metalową igłą. Igły są wbijane w głowę ofiary (zajmuje to pięć rund). Gdy urządzenie zostaje uruchomione, ofiara zostaje sparaliżowana, chyba, że wykona udany test Mocy x 1 w każdej rundzie, gdy urządzenie jest podłączone do głowy.


TABULA RASA

W ciągu jednej rundy urządzenie wymazuje rok wspomnień ofiary lub

pozbawia ją jednego punktu INT (wedle uznania obsługującego). Wspomnienia i myśli przechowywane są w miedzianym pudełku. Wymazanie wspomnień nie zawsze jest całkowite. Co roku, istnieje szansa równa INT x 1, że jakieś wspomnienie powróci do ofiary w formie snu. Działanie urządzenia może zostać odwrócone, a przechowywane w nim wspomnienia mogą zostać przywrócone ofierze lub przekazane innej istocie. Tabula rasa jest bardzo złożonym urządzeniem i tylko osoby zaznajomione z technologią yithian mogą je obsługiwać.

KOMUNIKATOR CZASOWY

Te urządzenia są czasami przekazywane ludziom, którzy pomagają Yithianom w ich podróżach w czasie. Są wykonane z brązu i pokryte żłobieniami, a wieńczy je czerwony kamień. Po złożeniu mają wysokość około 30 cm. Każdy kamień jest zestrojony z konkretnym yithianinem. Po włączeniu, kamień na urządzeniu zaczyna świecić na czerwono. Po kilku minutach zostaje nawiązany kontakt z yithianinem. Na wyświetlonym hologramie, yithianin może wejrzeć w czas i przestrzeń, w której znajduje się komunikator i porozumieć się z osobą, która wysłała sygnał. Komunikator jest łatwy w obsłudze, pod warunkiem, że Badacz potrafi określić, które żłobienia go uruchamiają.


KOMUNIKATOR

Inne rasy

Stosunkowo niewiele wiadomo o technologii innych ras Mitów. Ziemianie nie dysponują dowodami na ich rozwój technologiczny, można zatem zakładać, że takowy nie istnieje. Poniżej znajdują się krótkie wzmianki na temat innych ras, dysponujących godną zaznaczenia technologią.

ISTOTY Z GŁĘBIN

Jako że istoty z głębin żyją pod wodą i pozbawione są dobrodziejstwa ognia, ich technologia jest niemal całkiem niezrozumiała dla ludzi. Oprócz podstawowych konstrukcji z epoki kamiennej, technologia istot z głębin opiera się na materii organicznej. Uważa się, że pierwsze wskazówki co do możliwości stworzenia technologii organicznej, istoty z głębin uzyskały od shoggothów, gdy odkryły, że stworzenia te zostały stworzone i podporządkowane starszym istotom. Miasta istot z głębin nie są obecnie budowane – one są hodowane. Przy okazji hoduje się także rozmaite użyteczne narzędzia. Technologia nie ma tak znaczącego wpływu na istoty z głębin, jak na ludzi, nadal jednak pełni ważną funkcję.

LATAJĄCE POLIPY

Złośliwe latające polipy kolonizowały Ziemię eony temu, po dotarciu na tę planetę dzięki swoim mocom. Polipy stworzyły wielkie bazaltowe miasta – te, które później zostały zapieczętowane. Oprócz nich nie istnieją żadne dowody rozwoju cywilizacyjnego rasy. Trzeba jednak przyjąć, że osiągnął on co najmniej poziom odpowiadający rozwojowi ludzkości w średniowieczu.

INSEKTY Z SHAGGAI

Technologia shanów przypomina najbardziej tę, którą stworzyli mi-go. Została ona oparta na mrocznej nauce Zewnętrznych Bogów. Shanowie podróżują przez przestrzeń w wielkich pojazdach kosmicznych w kształcie piramid. Centralnym punktem każdego pojazdu jest reaktor atomowy, czczony przez shany jako część boga Azatotha. Szczególny stopień rozwoju shanowie osiągnęli w dziedzinie militariów. Ich okrutny bicz nerwowy jest tylko jednym z przykładów broni, jakie zaprojektowali.

Naukowcy... czy zrobili coś, czego my nie zdołalibyśmy uczynić na ich miejscu? Boże, co za inteligencja i wytrwałość! Dotknęli czegoś niezwykłego – czegoś, co niewielu innych wcześniej zdołało dotknąć! Radioaktywność, potwory, gwiezdny pomiot – co o nich nie mówić, i tak pozostają ludźmi.

– Lovecraft „W Górach Szaleństwa"

Panteon Mitów

WIELE obcych ras ze świata Mitów Cthulhu jest przerażających, ale i tak nie mogą się one równać z bogami Mitów – potężnymi istotami daleko przekraczającymi nasz poziom rozumienia i najbardziej przerażającymi choćby z tego powodu, że nie przejmują się losem ludzkości.

Opisy tych istot opracowano w ten sam sposób, co stworzenia rodem z Mitów (patrz str. 1132-155). Czasem dodano również specyficzne uwagi na temat kultów tych bogów.

Klasyfikacja bóstw

Bóstwa Mitów podzielono na kilka różnych grup; nie są one zbyt ścisłe, ale niewątpliwie najczęściej używane.

Warto również zauważyć, że wiele bóstw posiada awatarów – specyficzne postaci, pod jakimi się objawiają, często posiadające odrębne cechy i zdolności. Kulty raczej oddają część tym właśnie awatarom, a nie samym bogom. Szczególnie Nyarlathotep jest znany z posiadania ponad tysięca awatarów (lub masek). Choć w tym rozdziale nie opisano żadnego awatara, wielu z nich pojawi się w Almanachu potworów.

STARSI BOGOWIE: Bóstwa rodem z Mitów, które zdają się interesować ludźmi, a nawet być przyjaźnie do nich nastawienie. Niektórzy z nich są przeciwnikami Wielkich Przedwiecznych czy Bogów Zewnętrznych; być może to właśnie oni stworzyli Znak Starszych Bogów. Niektórzy ze Starszych Bogów są bardziej oddaleni od Ziemi, a innym – na przykład Bast czy Hypnos – ludzkość oddawała cześć.

WIELCY PRZEDWIECZNI: Są to bardzo potężni bogowie ze świata Mitów, którym ludzie najczęściej oddają cześć. Wielu uczestniczy w życiu ludzkości, ale ich cele są nieznane. Znaczna liczba Wielkich Przedwiecznych jest uwięziona na Ziemi, często dzięki mocy Znaku Starszych Bogów.

ZEWNĘTRZNI BOGOWIE: Najpotężniejsze bóstwa ze świata Mitów. Może są prawdziwymi bogami, albo po prostu kosmicznymi zasadami. Nyarlathotep to posłaniec i dusza Bogów Zewnętrznych, choć nikt nie wie, co to oznacza, ani z czym się wiąże.



ABHOTH, Bóg Zewnętrzny. *„Dostrzegł ... w kałuży szarej, obrzydliwej masy, która nieomalże wypełniła to od brzegu do brzegu. Tutaj, zdawać by się mogło, było ostateczne źródło wszelkiej szkaradności i niegodziwości. Szara masa wciąż drgała i bulgotała, nadymając się bez końca. Z niej, przez różnorakie podziały, tworzyły się kształty, które rozpełzały się po całej jaskini"*. (Clark Ashton Smith „The Seven Geases")

Obrzydliwe potwory wciąż powstają z szarej masy i odpełzają od swojego rodzica. Macki i ramiona Abhotha chwytają wiele z tego potomstwa, aby je pożreć i przyłączyć do pierwotnej masy. Wielu jednak udaje się uciec od niego.

Abhoth nie posiada wyznawców wśród ludzi. Hołd mogą mu oddawać podziemne potwory lub jego własne potomstwo.

Najprawdopodobniej nie pochodzi on z tej planety. Bezkształtne ciało i cyniczny umysł wydają się wskazywać na powiązania z Tsathogguą. Czarne groty, które zamieszkuje Abhoth i których nigdy nie opuszcza, mogą być również częścią N'Kai, podziemnego świata pod Ameryką Północną. Abhoth, jeśli grupa Badaczy będzie miała nieszczęście spotkać go we własnej bulgoczącej brudem w wielkiej kałuży nieczystości osobie, najpierw wyciągnie badawczo rękę lub wypustkę, aby sprawdzić intruzów, następnie cofnie ją, wciągając w siebie. Potem goście zostaną schwytani i pożarci przez inne macki albo też zignorowani, w zależności od woli Strażnika. Wiadomo, że Abhoth ma zwyczaj telepatycznego porozumiewania się z intruzami, ale niewielu wróciło z takiego spotkania.

Gdy ktoś zbliża się do Abhotha, zaczyna coraz częściej napotykać różne potworne istoty, ciągle odrywające się od jego ciała. Mogą one próbować nękać lub zaatakować poszukiwaczy. Potomstwo Abhotha jest bardzo zróżnicowane w wyglądzie; poszczególne egzemplarze mogą zostać dowolnie przez Strażnika Tajemnic opisane. Potomstwo jest nie większe niż BC 1 do 3k6, w każdym razie na początku, po roku lub więcej jedzenia i rozrastania się, potomstwo może być dowolnych rozmiarów.

ABHOTH, Źródło Nieczystości

S 40	KON 100	BC 80	INT 13	MOC 50
ZR 1	WT 90	Szybkość 0		

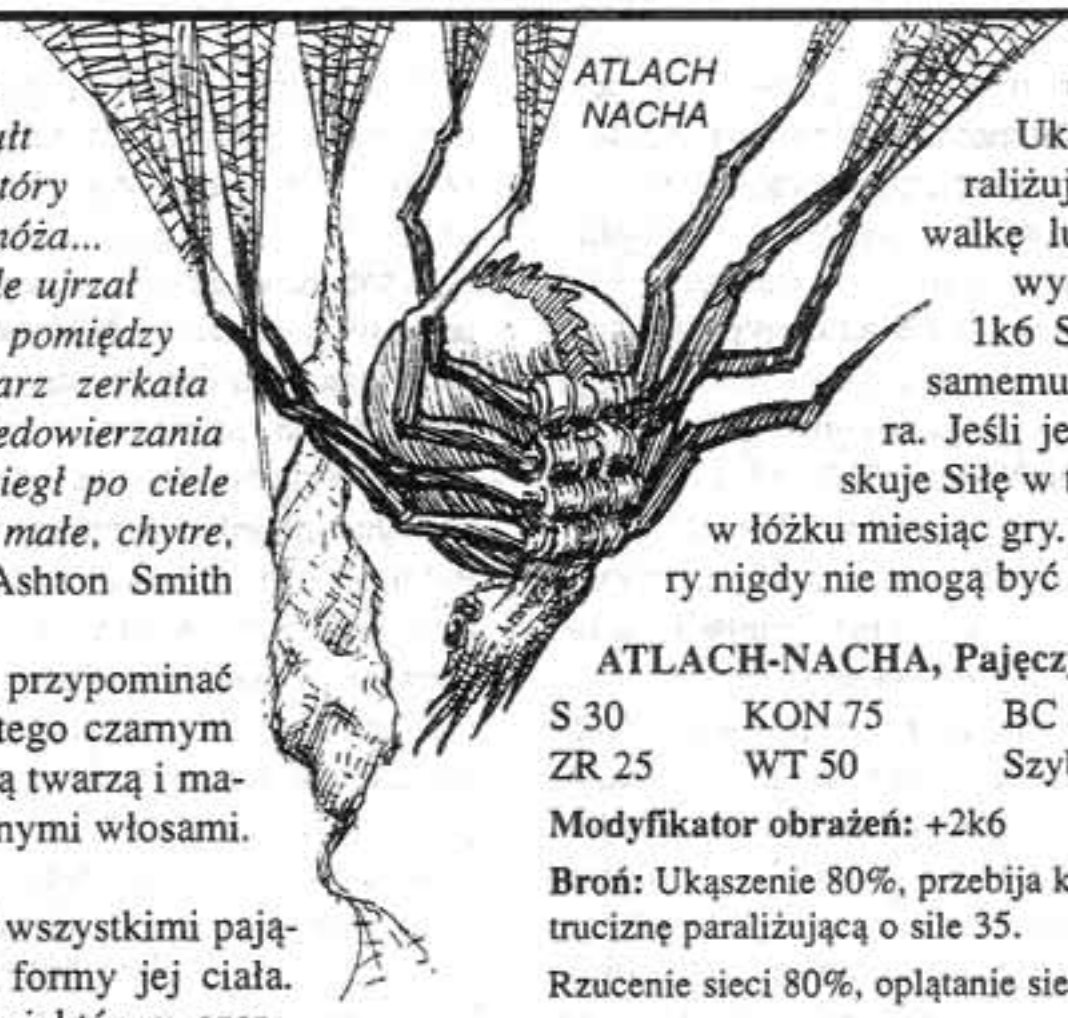
Modyfikator obrażeń: w zależności od macki, jednak z reguły nie więcej niż 1k6.

Broń: Przyłączenie 60%, pochwycenie i wchłonięcie

Pancerz: żadna broń oparta na energii kinetycznej nie może trwale zranić Abhotha. Abhoth regeneruje wszystkie odniesione w ten sposób obrażenia w tempie 20 na każdą rundę walki. Ogień lub magia zadają normalne obrażenia. Jeśli Abhoth straci wszystkie punkty Wytrzymałości, wycofuje się, wsiąkając głęboko w ziemię, gdzie nie może być już zraniony. Przesiąka z powrotem na powierzchnię po wyleczeniu się z odniesionych ran.

Czary: Nie zna żadnych, jednak z niezrozumiałych zupełnie przyczyn może ofiarować komuś fragment własnego ciała, który może zostać użyty do stworzenia istoty identycznej z potomstwem Abhotha.

Utrata Poczytalności: ujrzenie Abhotha kosztuje 1k3/1k20 Punktów Poczytalności.


ATLACH NACHA

ATLACH-NACHA, Wielki Przedwieczny. *„Mroczny kształt rozmiarów skulonego człowieka, który posiadał jednak długie, pajęcze odnóża... Na przykucniętym, hebanowym ciele ujrzał coś podobnego do twarzy, nisko pomiędzy wieloprzegubowymi nogami. Twarz zerkała w górę z dziwacznym wyrazem niedowierzania i ciekawości. Dreszcz grozy przebiegł po ciele odważnego łowcy, gdy spojrzał w małe, chytre, otoczone włosami oczy"*. (Clark Ashton Smith „The Seven Geases")

Atlach-Nacha może w zarysie przypominać wielkiego, ohydnego pająka pokrytego czarnym włosiem, z dziwną, po trosze ludzką twarzą i małymi, czerwonymi oczkami, otoczonymi włosami.

Przesądy przypisują jej władzę nad wszystkimi pająkami, prawdopodobnie z powodu formy jej ciała. Nie posiada kultu, jednak ofiaruje niektórym czarnoksiężnikom zaklęcia i MOC. Możliwe jest przywołanie Atlach-Nacha poprzez liczne starożytne zaklęcia, co może okazać się bardzo niebezpieczne, jako że bóg-pająk nienawidzi opuszczania swojej niekończącej się pracy przy tkaniu pajęczyn. Atlach-Nacha żyje pod ziemią, bez końca przędąc niesamowitą pajęczynę, która łączy ze sobą brzegi przepaści o nieodgadnionej głębokości. Nie jest wiadome dlaczego to czyni. Starożytne księgi mówią, że gdy skończy się jej dzieło, nastąpi koniec świata.

Ten, kto wpadnie w jej sieć zostaje uwięziony w plątaninie lepkich nici. Aby się uwolnić, musi zmierzyć wg Tabeli Porównawczej swoją S z równą 30 S pajęczyny. Pomocnicy mogą dodać swoją Siłę, aby uwolnić ofiarę z sieci – w takim przypadku do rzutu należy użyć sumy Sił. Po godzinie lub po całym dniu Atlach-Nacha pojawia się, aby dopełnić losu ofiary.

Pajęczy bóg może najpierw zarzucić na ofiarę więcej nici, a następnie ukąsić lub też ukąsić od razu. Ukąszenie wprowadza do ciała paraliżującą truciznę, która uniemożliwia walkę lub opór. Po tym Atlach-Nacha wysysa soki życiowe w tempie 1k6 S na rundę walki. Pozostawiony samemu sobie nieszczęśnik szybko umiera. Jeśli jednak zostanie uratowany, odzyskuje Siłę w tempie 1k4 S za każdy, spędzony w łóżku miesiąc gry. W tym czasie punkty życia ofiary nigdy nie mogą być wyższe niż jej S.

ATLACH-NACHA, Pajęczy Bóg

S 30	KON 75	BC 25	INT 15	MOC 30
ZR 25	WT 50	Szybkość 15		

Modyfikator obrażeń: +2k6

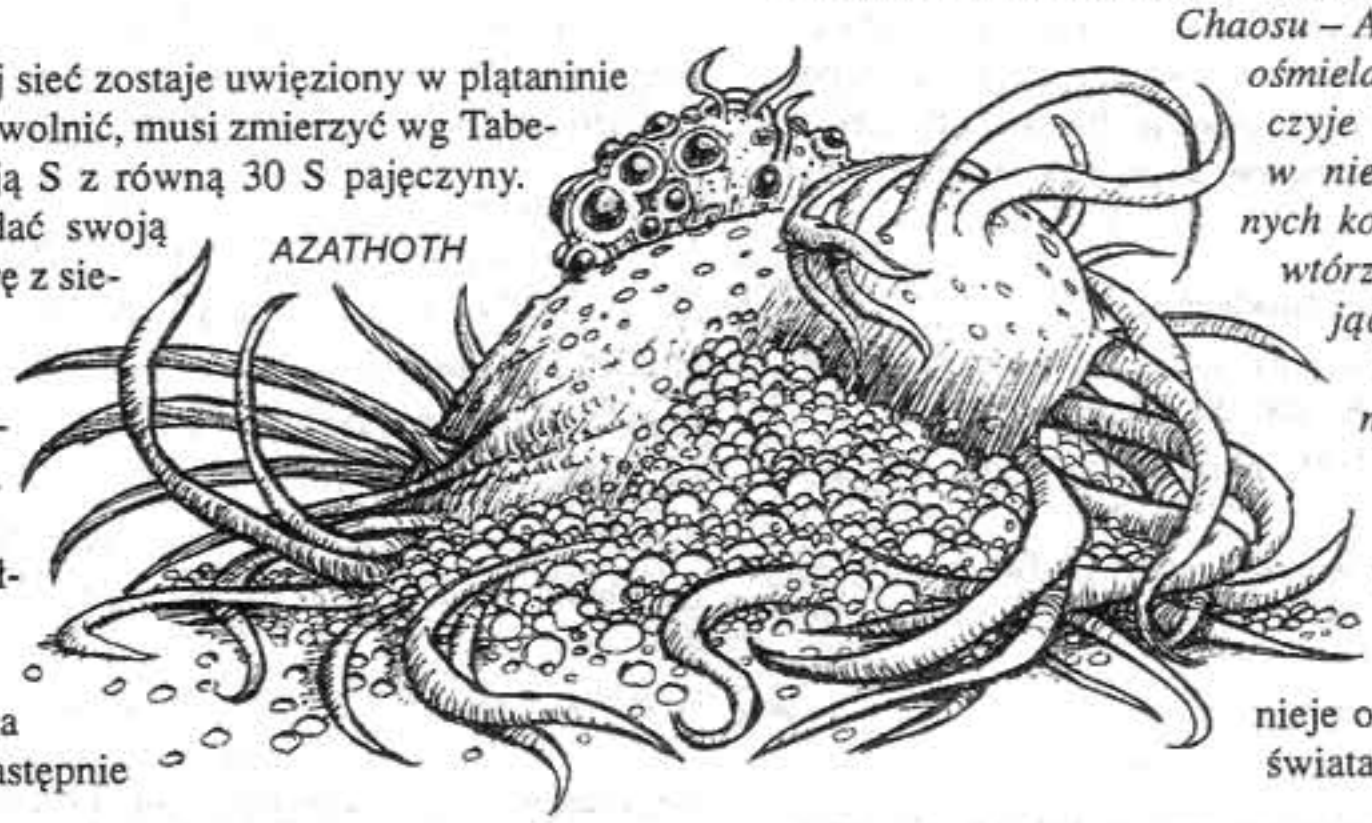
Broń: Ukąszenie 80%, przebija każdy pancerz i wpuszcza do ciała truciznę paraliżującą o sile 35.

Rzucenie sieci 80%, oplątanie siecią o S wynoszącej 30

Pancerz: 12 punktów za chitynę i futro. Jeśli jej wytrzymałość spadnie do zera, natychmiast ucieka po swojej zawiłej pajęczynie do sekretnej kryjówki, gdzie czeka, aż jej rany się zagoją.

Czary: wszystkie czary nawiązania kontaktu.

Utrata Poczytalności: 1/1k10 Punktów Poczytalności za zobaczenie Atlach-Nacha.


AZATHOTH

AZATHOTH, Bóg Zewnętrzny. *„Bezpostaciowa forma ostatecznej konfuzji, której bluźnierstwa słychać w samym Centrum Nieskończoności – nieokiełznana Bestia Nuklearnego Chaosu – Azathoth, którego imienia nie ośmielają się wymienić głośno niczyje wargi, a który przebywa w niewyobrażalnych, bezświetlnych komnatach poza czasem, przy wtórze stłumionego, przyprawiającego o szaleństwo bicia w bębny i delikatnego, monotonnego jęku przeklętych fletów"*. (H. P. Lovecraft, „W poszukiwaniu nieznanego Kadath").

Azathoth jest władcą Bogów Zewnętrznych. Istnieje od samego początku wszechświata. Przebywa poza normalną

Bogowie:

Starsi Bogowie:
Bast, Bogini Kotów
Hypnos, Pan Snu
Nodens, Pan Wielkiej Przepaści

Zewnętrzni Bogowie:
Abhoth, Źródło Nieczystości
Azatoth, Demoniczny Sułtan
Daoloth, Tkający Zasłony
Nyarlathotep, Pełzający Chaos

Bogowie Pomniejsi:
Shub-Niggurath, Koza o Tysiącu Młodych
Tulzscha, Zielony Płomień
Ubbo Sathla, Niezrodzone Źródło
Yibb-Tstll, Cierpliwy
Yog-Sothoth, Wszechrzecz w Jedności i Jedność we Wszechrzeczy

Wielcy Przedwieczni:
Atlach-Nacha
Bokrug
Chaugnar Faugn
Cthugha
Cthulhu
Cyaegha
Eihort
Ghatanothoa
Glaaki
Hastur
Itaqua
Nyogtha
Quachil Uttaus
Rhan-Tegoth
Shudde M'ell
Tsathoggua
Y'golonac
Yig
Zhar
Zoth-Ommog

czasoprzestrzenią w centrum wszechświata, gdzie jego bezkształtne ciało wije się bez końca w monotonnym rytmie zawodzących piszczałek. W rytm tej muzyki tańczą bezrozumnie dookoła niego inni bogowie. Azathoth przedstawiany jest jako ślepy i bezmyślny, „potworny chaos atomowy". Potrzeby Azathotha są natychmiast spełniane przez Nyarlathotepa.

Azathoth ma niewielu wyznawców, jako że nic nie ofiaruje za oddawane mu hołdy. Z reguły ludzie przywołują go przypadkiem, powodując kataklizmy, siejąc trwogę. Tylko ktoś zbrodniczo szalony świadomie mógłby czcić taką istotę. Niemniej jednak, tacy wyznawcy mogą mieć szczególne poglądy na naturę wszechświata, jego początki, moce i znaczenie, poglądy, które prawdopodobnie mogliby pojąć tylko inni szaleńcy.

Azathoth zawsze pojawia się wraz z grającym na piszczałce sługą i 1k10-1 mniejszymi bogami. Przywołujący ryzykują, iż zostaną zaatakowani przez rozdrażnionego Azathotha. Szansa, że tak się stanie wynosi 100% minus 10% za każdego z obecnych mniejszych bogów i minus 5% za każdy punkt magii, jaki użyje czarnoksiężnik, aby obłaskawić boga. Dodatkowe Punkty Magii muszą być zużywane w każdej rundzie, aby utrzymać ten efekt. Gdy Azathoth się rozgniewa, zaczyna rosnąć. Podczas pierwszej rundy jego macki osiągają 50 metrów długości. Podczas drugiej rosną do 100 metrów, w trzeciej mają już 200 metrów i tak dalej, podwajając swoją wielkość w nieskończoność.

Istnieje szansa, że rozzłoszczony Azathoth zdecyduje się z własnej woli opuścić dane miejsce. Wynosi ona 10% podczas każdej rundy, minus 1% za każdego z mniejszych bogów, który z nim przybył.

W obszarze o promieniu równym długości jego macek wszystko zostaje zniszczone, kamienie są porozłupywane, pozostają kałuże żrącej wody i porozrywane drzewa. Obrażenia, otrzymane przez Badaczy, zadawane są przez konkretne ataki mackami.

AZATHOTH, Pełzający Chaos Nuklearny

S -	KON 300	BC zmienna	INT 0
ZR -	WT 300	MOC 100	Szybkość 0

Broń*: 100% lub mniej, zadaje 1k100 obrażeń i dodatkowo koroduje powierzchnię

** Ostatnią czynnością w rundzie musi być rzut 1k6, określający iloma mackami Azathoth zaatakuje w rundzie następnej i jakie będą szanse trafienia:*

1 = 100%	2 = 50%	3 = 33%
4 = 25%	5 = 20%	6 = 16%

Badacze nie mogą unikać tych potężnych ataków. Jedna macka może uderzyć w kilka blisko stojących osób naraz.

Pancerz: żaden, ale jeśli Wytrzymałość Azathotha spadnie do zera, zostaje on odesłany, a nie zabity i może powrócić w pełni sił po 1k6 godzinach. Znak Starszych Bogów zadaje mu 3k6 ran, ale zostaje zniszczony.

Czary: rozkazuje wszystkim Mniejszym Bogom Zewnętrznym i dużej części wszechświata. Na szczęście jego INT wynosi 0.

Utrata Poczytalności: 1k10/1k100 za zobaczenie Azathotha.

BAST, Starszy Bóg. *„Piękno, spokój, wyniosłość, stoicyzm, samowystarczalność, nieujarzmiona władczość – gdzie jeszcze można znaleźć wszystkie te cechy chociaż w połowie tak doskonałe i tak idealnie dobrane, jeśli nie w będącym ich inkarnacją, niezrównanym, miękko prześlizgującym się kocie?"* (H. P. Lovecraft, „Cats and Dogs")

Lovecraft uwielbiał koty. Nic więc dziwnego, że bogini kotów zajmuje tak ważną pozycję. Przedstawiana jest jako kot lub kobieta z kocią głową. W starożytnym Egipcie przedstawiana była z sistrum w prawej ręce i tarczą z podobizną lwa w lewej oraz tobołkiem, przerzuconym przez lewe ramię. Nazywana bywa również Bastet lub Ubasti. Królestwo Bast rozciąga się wyłącznie na Ziemię i jej odpowiednik w Krainie Snów, jako że koty ze świata snów, zamieszkujące Saturn są wrogami ziemskich kotów. Była bogiem starożytnego Bubastis w Egipcie, potem jej kult przeniknął do znaczniejszych miast rzymskich, w tym do Pompei. Gdy była otoczona kultem, czczono ją zarówno jako bóstwo ogniska domowego, jak i lwicę – boginię wojny. Jej wyznawcy zawsze odnosili się do niej emocjonalnie. Jej kult prawdopodobnie nie przetrwał wśród ludzi, lecz możliwe iż jest jej to obojętne. Wszystkie koty oddają jej cześć w swych dzikich sercach.



BAST

Podobnie jak inni Starsi Bogowie, Bast rzadko podejmuje działania. Jeśli jakaś osoba jest wyjątkowo okrutna wobec kotów, może użyć swoich kocich pomocników. Jeśli nie są oni w stanie rozwiązać problemu, może zdecydować się interweniować osobiście. Zawsze pojawia się w towarzystwie dużych, lśniących kotów. Z reguły są to koty domowe, ale zawsze wśród niech będzie przynajmniej jedna lwica, tygrysica lub inny duży kot.

Jeśli Bast zmuszona zostaje do walki, może przemienić jedno lub oba swoje delikatne ramiona w śniade, przednie łapy lwicy i zadawać nimi cięcia.

Bast może wykonać atak kłami i pazurami w tej samej rundzie. Jej ataki przebijają pancerz, nie tracąc nic ze swej siły, a krwawiące rany nie goją się bez udanego użycia umiejętności *medycyny* lub zaklęć magicznych.

BAST, Bogini Kotów

S 48	KON 25	BC 12	INT 35	MOC 30
ZR 45	WT 19	Szybkość 19		

Modyfikator obrażeń: +3k6

Broń: Pazury 100%, 1k8 ran + mo.

Kły 100%, obrażenia 1110

Pancerz: żaden, ale należy zwrócić uwagę na czary.

Umiejętności: unik 100%, ukrywanie się 100%, skradanie się 100%, tropienie 100%

Czary: posiada, między innymi następujące moce:

(1) Może rozkazywać wszystkim kotom na całym świecie. W potrzebie może przywołać do pomocy dowolną ilość kotów, muszą one jednak przybyć do niej w normalny sposób.

(2) Może uleczyć kota lub siebie, zużywając jeden punkt magii za każdy punkt Wytrzymałości.

Może uniknąć trzech ataków podczas każdej rundy i dodatkowo wykonać ataki kłami i pazurami.

Utrata Poczytalności: ujrzenie Bast nie powoduje utraty Poczytalności.



BOKRUG

BOKRUG, Wielki Przedwieczny. *„Była to niewiarygodnie stara rzeźba bożka przypominającego wielkiego wodnego jaszczura – Bokruga"*. (H. P. Lovecraft „Zagłada Sarnathu")

Bokrug jest stworzeniem podobnym do 4-metrowej iguany. Jego zielono niebieskie łuski mają metaliczny połysk, a jego oczy mienią się żółto zielonym blaskiem. Zamiast podgardla iguany ma na dolnej szczęce czułki, a kolce na jego

grzbiecie są nieprawdopodobnie ostre. Ma błony pławne pomiędzy palcami i spłaszczony ogon, ułatwiający pływanie.

Jest jednym z niewielu Wielkich Przedwiecznych, zamieszkujących świat snów. Jego jedynymi wyznawcami były stworzenia z Ib, które zostały wytępione przez ludzi z Sarnath. Teraz Bokrug przyjmuje błagalny hołd od mieszkańców Ilarnek, którzy słusznie przypisują mu zniszczenie Sarnath. Zemsta Bokruga może czekać na swe spełnienie przez stulecia, ale niszczycielska złość zmiotła potężne Sarnath w ciągu jednej nocy. Podczas spotkania Bokrugowi będzie towarzyszyć 1k100 duchów z Ib.

Bokrug atakuje w każdej rundzie jedną lub obiema broniami.

BOKRUG, Wielki Przedwieczny

S 30	KON 65	BC 25	INT 10	MOC 24
ZR 20	WT 45	Szybkość 18		

Modyfikator obrażeń: +2k6

Broń: Ugryzienie* 80%, 3k6 + mo ran.

Uderzenie ogonem** 80%, 2k6 +mo ran i dodatkowo pochwycenie.

** Gdy uda mu się chwycić ofiarę zębami, może utrzymać ją w szczękach i, gryząc, zadaje 3k6 ran w każdej rundzie, aż ją połknie.*

*** Pochwycona ofiara zostaje unieruchomiona i może uciec tylko wtedy, jeśli uda się jej wygrać swoją S przeciw S Bokruga. Po pochwyceniu Bokrug może rzucić ofiarę, może ją ugryźć lub po prostu trzymać ją nieruchomo.*

Pancerz: 9 punktów twardej skóry z łuskami.

Czary: wszystkie nawiązania kontaktu, dodatkowo przywołanie duchów (1k10 duchów za każdy punkt magii) i inne pomniejsze zaklęcia wedle woli Strażnika Tajemnic.

Utrata Poczytalności: 0/1k8 Poczytalności za ujrzenie Bokruga.

CHAUGNAR FAUGN, Wielki Przedwieczny. *„Jego błoniaste uszy zakończone były mackami, trąba wielkim świecącym dyskiem o średnicy sięgającej prawie pół metra... Jego przedramiona były zgięte sztywno, a dłonie – tak, miał ludzkie dłonie – spoczywały na udach. Miał szerokie, kwadratowe ramiona. Trąba miękko opadała na jego pierś i ogromny, opasły brzuch"*. (Frank Belknap Long, „The Horror from the Hills")



Chaugnar Faugn, czczony przez część ludzi Tcho-Tcho, kryje się w jaskini gdzieś w górach Azji, strzeżony dzień i noc przez podludzkich strażników, którzy odprawiają rytuały tak odrażające, że nikt nie waży się ich opisać.

Przez większość czasu Chaugnar Faugn tkwi nieruchomo na swym piedestale, podobny do posągu. W nocy może zacząć się poruszać i łapczywie sycić składanymi ofiarami lub kimkolwiek, kto znajdzie się obok. Bez względu na porę dnia może zstąpić ze swego piedestału, aby zniszczyć niedowiarków, naruszających jego terytorium. Podobne do dysku zwieńczenie jego trąby to organ, którym wysysa krew z ofiar. Jeśli dotknie on otwartej rany, rana ta nigdy się nie zagoi.

Istnieje 5% szans, że Chaugnar-Faugn uwolni wyjątkowo odważną ofiarę, której sposób postępowania, przekazany przez gracza, wzbudzi szczególny podziw Strażnika Tajemnic. Wielki Przedwieczny, gdy nie jest głodny, może zadowolić się jedynie poturbowaniem ofiary, zadając jej 1k6 ran.

Wielki Przedwieczny może wybrać sobie spośród ludzi towarzysza, który od tego momentu ulega zauroczeniu i traci 1k10 Punktów Poczytalności do czasu, aż oszaleje. W nocy Chaugnar Faugn kładzie swoją trąbę na głowie towarzysza, powodując w ten sposób stopniową przemianę uszu i nosa nieszczęśnika w pokraczne kopie jego własnych. Fizycznie połączony z towarzyszem, Chaugnar Faugn kontroluje jego wolę. Jeśli nie ma żadnych innych ofiar w pobliżu, słoniowaty bóg będzie żywił się swoim towarzyszem, za każdym razem odbierając mu 1 KON. Jeśli Chaugnar Faugn straci więcej niż 90 Wytrzymałości, nieruchomieje, sprawiając wrażenie nieżywego. Przywrócenie go do życia może wymagać miesięcy, dekad lub stuleci obrzędów, w zależności od układu gwiazd.

CHAUGNAR FAUGN, POSTRACH ZE WZGÓRZ

S 65	KON 140	BC 40	INT 25	MOC 35
ZR 30	WT 90	Szybkość 70		

Modyfikator obrażeń: +6k6

Broń: Pochwycenie 80%, ofiara zostaje pochwycona i może zostać ugryziona. Ugryzienie i wyssanie 100%, ofiara traci 1k6 Wytrzymałości w każdej rundzie.

Psychiczna więź 100%, ofiara śni o Chaugnar Faugnie i jego potędze. Jeśli śpiący jest wrażliwej natury, może zostać owładnięty obsesją na punkcie tych snów.

Atak serca* 100%, obrażenia wedle uznania Strażnika Tajemnic

Zauroczenie istoty** 100%, powoduje, że ofiara przychodzi do Chaugnar Faugna i pokornie oczekuje swojej śmierci.

** aby uchronić się przed tym atakiem, ofiara musi rzucić KON x 5 lub mniej na k100, jeśli ten rzut się powiedzie, należy wykonać drugi udany rzut lub stracić 1k6 Wytrzymałości i paść nieprzytomnym.*

*** ofiara może przełamać trans, jeśli uda się jej rzucić MOClub mniej na k100.*

Pancerz: żadna zwykła broń lub urządzenie mechaniczne nie są w stanie go zranić; gruba bardzo gęsta skóra daje mu 10 punktów pancerza przeciw zaklętym broniom kłującym; jest w stanie się oprzeć nawet najpotężniejszym siłom przez 15 minut zanim będzie musiał zapaść się w niebyt.

Czary: Nawiązanie kontaktu z Chaugnar Faugnem, Przeklęństwo Chaugnar Faugna, Przywołanie/Splątanie Brata Chaugnar Faugna i inne wedle woli Strażnika Tajemnic.

Utrata Poczytalności: widok nieruchomego, pogrążonego w letargu Wielkiego Przedwiecznego kosztuje 0/1k6 Punktów Poczytalności; widok żywego i aktywnego potwora powoduje utratę 1k4/2k6+1 Punktów Poczytalności; widok zdeformowanego towarzysza Chaugnar Faugna kosztuje 1/1k6 Punktów Poczytalności.

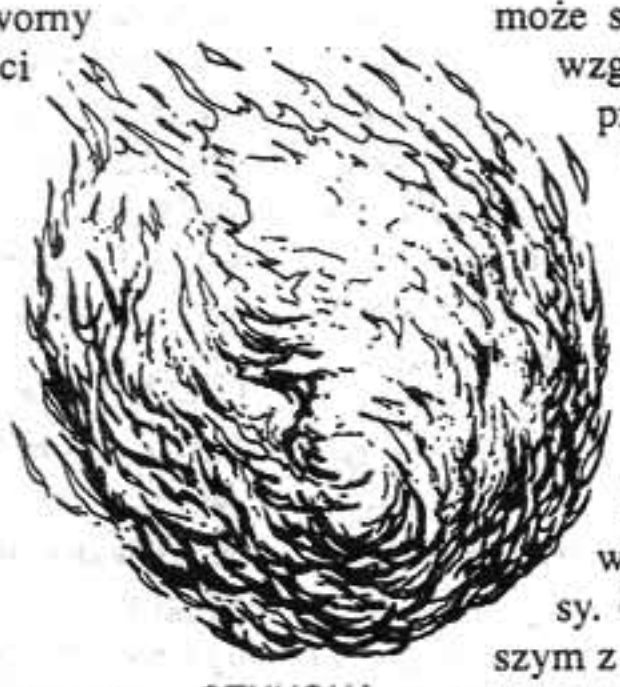
CTHUGHA, Wielki Przedwieczny. *„Nawet gdy zakryliśmy oczy nie dało się nie zauważyć wielkich, amorficznych kształtów, płynących w górę z tego przeklętego miejsca oraz równie wielkiej istoty, unoszącej się nad drzewami niby chmura żywego płomienia"*. (August Derlecht „The Dweller in the Darkness".)

Cthugha przypomina wielką, płonącą masę o wciąż zmieniających się kształtach. Przebywa w pobliżu gwiazdy Fomalhaut, skąd może zostać przyzwana. Jest jednym z najbardziej tajemniczych Wielkich Przedwiecznych.

KULT: Prawdopodobnie nie ma kultu, który czciłby Cthughę, jednak służą jej istoty nazywane ognistymi wampirami. Niektóre księgi utrzymują, że gwiezdne wampiry rządzone są przez istotę, zwaną Fthagghua. Być może jest to jedynie inna forma zapisu imienia Cthughi. Posiada ona zdolności telepatyczne typowe dla większości Wielkich Przedwiecznych, ale nie komunikuje się z ludźmi w żaden sposób. Aby próbować się z nią porozumieć, należy ją przywołać.

AUTOMATYCZNY ATAK PŁOMIENIAMI: gdy zostaje przywołana, Cthugha prowadzi ze sobą k100 x 10 ognistych wampirów, które natychmiast zaczynają rozsiewać ogień po całej okolicy. Płomienny Wielki Przedwieczny unosi się ponad

wszystkimi, wypalając do cna całą okolicę. Potworny żar powoduje utratę punktów Wytrzymałości u wszystkich ludzi, znajdujących się w zasięgu, poczynając od pierwszej rundy po pojawieniu się Cthugi. Podczas każdej rundy Badacz musi wyrzucić mniej niż 5 x KON na k100 lub stracić 1 punkt Wytrzymałości i tak aż do śmierci. Jedynym sposobem ratunku jest ucieczka z płonącego obszaru, który jest w przybliżeniu kołem o promieniu 2k10 x 10 metrów. Cthuga nie odejdzie, aż wszystko wokół będzie doszczętnie zniszczone lub aż zostanie odpędzona magią.



CTHUGHA

ATAK MACKAMI: podczas każdej rundy Cthuga jest w stanie utworzyć 1k4 macki, którymi może uderzać i miażdżyć pojedyncze ofiary. Każdy z ataków może być skierowany przeciw innej ofierze.

ATAK STRUMIENIEM OGNIA: Cthuga może zionąć ogniem zamiast użyć macek. Zasięg płomieni wynosi 150 metrów. Trafiony cel zostaje pokryty ogniem, oprócz tego wszystko w promieniu 10 metrów zostaje spalone. Badacze, którzy znajdą się w tym obszarze muszą zmierzyć swoje BC z MOC Cthugi w tabelce porównawczej. Jeśli Badacz przegra, traci tyle punktów Wytrzymałości ile wynosi MOC Przedwiecznego, jeśli wygra, połowę, co prawdopodobnie i tak nie uchroni go przed śmiercią. Pancerz nie uchroni Badacza przed ogniem. Ściana lub inna bariera może osłabić siłę ataku.

CTHUGA, Żywy Płomień

S 80	KON 120	BC 140 INT 28	MOC 42
ZR 21	Szybkość 0 (unosi się w powietrzu)		WT 130

Modyfikator obrażeń: 13k6

Broń: Macka 40%, 1k6 + mo obrażeń

Strumień ognia 60%, opis w tekście

Pancerz: (1) Każda broń do walki wręcz, która uderza Cthugę otrzymuje magicznie 14 punktów uszkodzeń. Uszkodzenia powstają, zanim broń trafi istotę i jeśli zniszczą one broń, Cthuga nie odnosi żadnych obrażeń. (2) Kule i inne pociski mogą zranić Cthugę, jednak najpierw od ilości obrażeń, zadawanych przez każdy atak należy odjąć 14. Jeśli różnica jest mniejsza od zera lub mu równa, Cthuga nie odnosi żadnych obrażeń.

Czary: wszystkie czary, związane z ogniem lub nią samą.

Utrata Poczytalności: 1k3/1k20 Punktów Poczytalności za zobaczenie Cthugi.

CTHULHU, Wielki Przedwieczny. *„Potwór o ledwie humanoidalnej sylwetce, z podobną do ośmiornicy głową, zamiast twarzy miał kłębiącą się masę macek. Jego ciało było łuskowate i przypominało z wyglądu gumę. Jego łapy i nogi uzbrojone były w ogromne pazury, a z pleców wyrastała para długich i cienkich skrzydeł. Ta rzecz ... miała raczej opasłe ciało. Pojawiła się, ciężko stąpając i śliniąc się, po czym wcisnęła swoje ogromne, zielone, galaretowate ciało w czarne wejście. ... Góra, która zaczęła kroczyć"* . (H. P. Locecraft „Zew Cthulhu")

Ciało Wielkiego może zmieniać swoją postać. Cthulhu może je przetwarzać i formować wedle swojej woli, wypuszczając nowe kończyny, chowając stare. Może znacznie zwiększyć masę skrzydeł i jednocześnie zredukować resztę ciała, co pozwala mu latać. Może wydłużyć jedną z kończyn lub macek, aby sięgnąć nią na wiele metrów w głąb korytarza. Jednakże jego ciało musi pozostawać podobne do opisanego powyżej. Może zwiększać bądź zmniejszać swoje skrzydła, jednak nigdy nie może spowodować ich zupełnego zniknięcia. Bez względu na to, jak bardzo groteskową formę przybiera, zawsze można w nim rozpoznać Wielkiego Cthulhu.

Cthulhu przebywa w umarłym mieście R'lyeh, zatopionym głęboko na dnie Pacyfiku. Póki się tam znajduje jest uśpiony, w stanie półśmierci. Jednak pewnego dnia miasto wypłynie na powierzchnię i wtedy obudzi się i wyzwoli, aby siać zagładę i zniszczenie na świecie. W mieście pochowani są również inni przedstawiciele jego rasy. Cthulhu jest z całą pewnością najpotężniejszym z nich, najwyższym kapłanem i władcą wszystkich pozostałych.

Mimo tego, iż jest pogrążony w tysiącletnim śnie, Cthulhu zsyła na śmiertelników przerażające sny, które doprowadzają niektórych do szaleństwa. Być może dlatego kult Cthulhu jest największym i najbardziej rozpowszechnionym wśród wszystkich kultów ziemskich Wielkich Przedwiecznych. Jego wyznawcy wierzą, że Cthulhu przybył z gwiazd i wraz ze swoją rasą zbudował wielkie prehistoryczne miasto w R'lyeh, z którego rządził światem. Gdy gwiazdy odmieniły się, jego kontynent zatonął w oceanie, a miasto i jego mieszkańcy zapadli w sen półśmierci, w którym pozostaną, aż wyznawcy Cthulhu przebudzą ich swymi modłami. Wtedy R'lyeh wzniesie się nad falami, a wyznawcy będą musieli doń przybyć, by otworzyć czarne, drzwi za którymi Cthulhu spoczywa we śnie. Wtedy on się przebudzi i triumfalnie wzniesie się ponad świat



CTHULHU

Zdarza się, że Cthulhu wyznają całe plemiona, począwszy od tajemniczych Inuitów, a skończywszy na zdegenerowanych mieszkańcach bagien w Luizjanie. Jego kult jest prawdopodobnie najsilniejszy wśród ludzi, związanych z morzem i mieszkających na jego brzegach. Służą mu istoty z głębin oraz podobne ośmiornicom istoty, zwane gwiezdnym nasieniem Cthulhu. Kult tego Wielkiego Przedwiecznego sięga czasów prehistorycznych i ma wiele odmian, które różnie go nazywają. Większość z imion, nadawanych Cthulhu można wyprowadzić z pierwowzoru, jak na przykład Tulu lub Thu Thu.

ATAKI I SPECJALNE UMIEJĘTNOŚCI: jeśli jacyś pechowi Badacze natrafią na Cthulhu, w każdej rundzie 1k3 z nich zostaje porwanych przez jego łapy z ogromnymi pazurami i zginie w ohydny sposób. Jeśli Cthulhu właśnie wyłaniał się z otworu lub pochylał się, Badacze mogą również zostać zaatakowani przez wyrastające z jego twarzy macki. Mogą one pochwycić do czterech osób w każdej rundzie i są zdolne do przeciskania się przez wąskie otwory.

Gdy Wytrzymałość Cthulhu spadnie do zera, rozpływa się on w obrzydliwą chmurę koloru przegniłej zieleni, która od razu zaczyna znowu formować się w jego postać. Po 1k10+10 minutach chmura zagęszcza się wystarczająco i przemienia z powrotem w Wielkiego Przedwiecznego, posiadającego pełne 160 punktów Wytrzymałości.

Cthulhu może próbować chwycić pazurami atakujący go samolot. Każda próba chwycenia jest automatycznie udana.

CTHULHU, Władca R'lyeh

S 140	KON 110	BC 210	INT 42	MOC 42
ZR 21	WT 160			

Modyfikator obrażeń: +21k6

Szybkość 24 krocząc / 20 płynąc / 16 lecąc

Broń: Pazury 100%, 1k6 + mo obrażeń

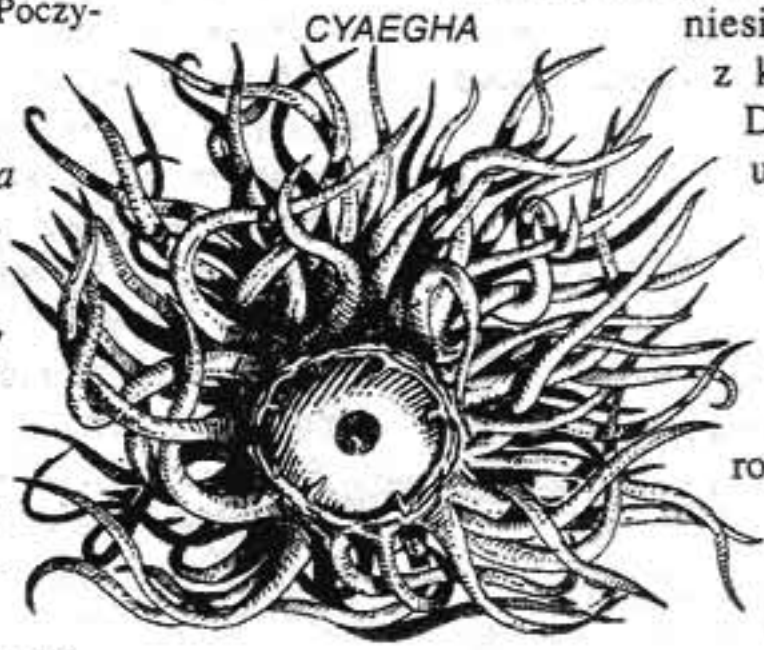
Macka 100%, 11k6 obrażeń

Pancerz: 21 punktów ektoplazmatycznych wnętrzności i mięśni; dodatkowo regeneruje 6 punktów Wytrzymałości na rundę.

Czary: wszystkie oprócz Przywołania/Spętania Czarnego Anioła Nocy i Nawiązania kontaktu z Nodensem; może przekazać przez koszmarne sny zaklęcia Nawiązania kontaktu z istotą z głębin lub Nawiązania kontaktu z Cthulhu.

Utrata Poczytalności: 1k10/1k100 Punktów Poczytalności za zobaczenie Cthulhu.

CYAEGHA, Wielki Przedwieczny. *„Ujrzeli wielkie oko, spoglądające na nich z góry. Wokół oka niebo zaczęło pękać; przez otwierające się szczeliny zaczęła wyciekać ciemność, czarniejsza od nocy, pełznąca w dół jak korona oślizłych macek i przybierająca coraz bardziej wyrazisty kształt.... coś unosiło się na tle czarnego nieba, coś, co miało macki z ciemności i jarzące się zielenią oko"*. (Eddy C. Bertin „Darknes, My Name Is")


CYAEGHA

Cyaegha jest ogromną, czarną masą z wielkim, pojedynczym, okrągłym okiem. Możliwe jest, że Cyaegha to jedynie wielkie oko, otoczone długimi mackami. Czczona jest przez mieszkańców niewielkiej wioski, leżącej gdzieś w zachodniej części Niemiec, w pobliżu miejsca, gdzie spoczywa. Kult składa jej ludzkie ofiary, lecz jej jest to zupełnie obojętne. Jedynym, czego pożąda, jest doczekanie dnia, gdy zostanie uwolniona. Gdy tak się stanie, uniesie się wysoko, przyglądając się wszystkiemu na dole. Wtedy zacznie losowo wybierać ludzkie ofiary i miażdżyć je swoimi mackami.

Podczas walki Cyaegha może użyć 1k10 macek w każdej rundzie.

CYAGHEA, Wielki Przedwieczny

S 80	KON 120	BC 200	INT 20	MOC 35
ZR 14	Szybkość 25 w locie		WT 160	

Modyfikator obrażeń: +0

Broń: Macka 100%, 8k6 obrażeń

Pancerz: żaden, ale bronie, powodujące rany kłute lub kule zadają minimalne obrażenia. Gdy Wytrzymałość Cyaeghi spadnie do zera, wycofuje się ona pod ziemię.

Czary: jakiekolwiek Wezwania/Odesłania lub Nawiązania kontaktu, wedle uznania Strażnika Tajemnic.

DAOLOTH, Bóg Zewnętrzny. *„Nie bezkształtny lecz tak złożony, że oko nie mogło dostrzec żadnej, dającej się określić formy. Były tam półkule lśniącego metalu, połączone plastikowymi prętami, tak idealnie szarymi, że nie można było dostrzec, który z nich był bliżej. Łączyły się w jednolitą masę, z której wystawały poszczególne cylindry. Gdy się temu przyglądał, miał dziwne uczucie, że spomiędzy prętów obserwują go jakieś oczy. Jednak gdy spoglądał na tę konstrukcję uważniej, widział jedynie pustą przestrzeń pomiędzy prętami"*. (J. Ramsey Campbell „The Render of Veils".)

Kapłani-astrologowie Daolotha mogą widzieć przyszłość i przeszłość oraz wyczuwać jak przedmioty rozciągają się w czasie. Mają moc podróżowania do innych wymiarów i widzenia alternatywnych rzeczywistości. Daoloth nie sprawia wrażenia złego lub okrutnego. Obecnie czczony jest na Yuggoth i innych obcych światach, jego kult na Ziemi jest niewielki.


DAOLOTH

Obecność tego boga we własnej postaci jest dla ludzi katastrofalna. Jeśli nie jest on przezornie utrzymywany wewnątrz magicznej bariery, zaczyna się rozszerzać i wchłania wszystkich, którzy znajdują się w pobliżu. Pochłonięci w ten sposób ludzie zostają natychmiast przeniesieni do odległych i ponurych światów, z których rzadko wracają. Również ujrzenie Daolotha jest katastrofalne w skutkach, gdyż usiłowanie dojrzenia zarysu tego boga ludzkim okiem rychło prowadzi do szaleństwa. Nieliczni, wyznający Daolotha ludzie przywołują go jedynie w absolutnych ciemnościach.

Daoloth nie porusza się normalnie, lecz rozszerza lub prześlizguje przez wymiary. Jego promień może powiększać się w tempie 8 metrów na rundę i nie ma żadnych ograniczeń jego maksymalnych rozmiarów.

DAOLOTH, Tkający zasłony

S -	KON 100	BC -	INT 50	MOC 70
ZR 30	Szybkość 8*	WT 100		

** Szybkość rozszerzania się*

Modyfikator obrażeń: -

Broń: pochłonięcie, automatyczne, wysyła ofiarę do innego wymiaru

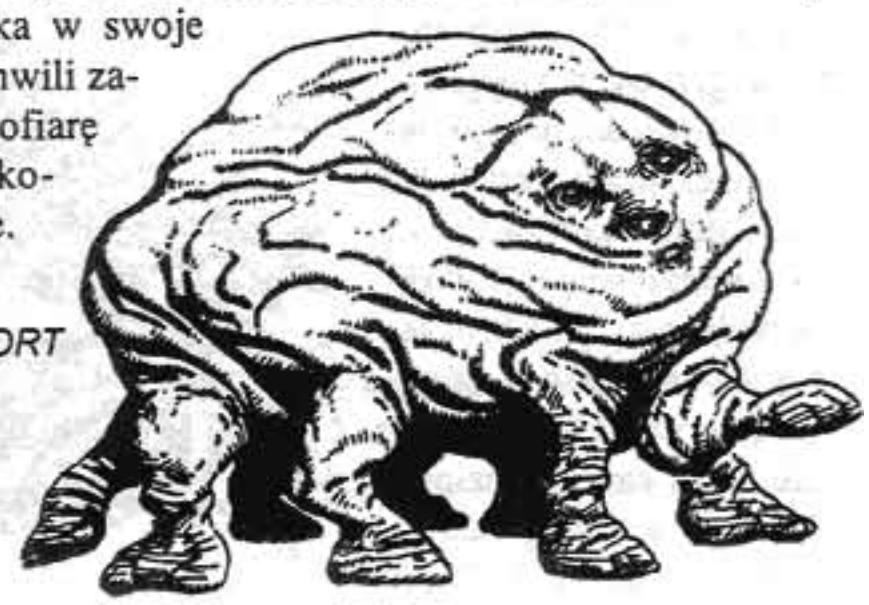
Pancerz: wszystko co uderza lub wchodzi w ciało Daolotha zostaje przetransportowane do innego wymiaru, jednak niektóre czary mogą zranić go fizycznie, w zależności od decyzji Strażnika.

Czary: zna wszystkie czary, związane z podróżowaniem lub spoglądaniem w inne światy, wymiary lub przestrzenie; oprócz tego może znać dowolne inne zakątki wedle woli Strażnika Tajemnic.

Utrata Poczytalności: 1k10/1k100 za ujrzenie Daolotha (musi być widzialny); następnie 1k10 za każdą rundę przebywania w pobliżu.

EIHORT, Wielki Przedwieczny. *„Wtem ujrzał jakieś niejasne poruszenie w studni. Wielki, opasły owal wygrzebywał się z czeluści, wspierając się na mnóstwie chudych nóg. Z galaretowatego ciała wyłoniły się oczy i zaczęły mu się przyglądać"*. (Ramsey Campbell „Before tha Strom").

Eihort żyje w labiryncie podziemnych korytarzy. Gdy dopadnie ofiary, przepytuje ją, a gdy ta odmawia posłuszeństwa, zabija ją miażdżąc uderzeniem. Jeśli ofiara chce przeżyć, musi zgodzić się na żądania Eihorta i przyjąć wszczepienie niedojrzałego zarodka w swoje ciało. Od tej chwili zaczynają nękać ofiarę przerażające koszmary senne.


EIHORT

ZARODEK

Powodują one utratę 1k4 Punktów Poczytalności i dodają 1k3 znajomości Mitów Cthulhu. Dorastający zarodek walczy z ofiarą o władzę nad ciałem. Po 1k100 miesiącach udręka dobiega końca. Potworne koszmary niszczą doszczętnie umysł nieszczęśnika i w końcu dorosły zarodek rozrywa ciało ofiary i wychodzi na zewnątrz, pozostawiając za sobą martwy zewłok.

ZARODEK EIHORTA: są to małe stworzenia, podobne do larw lub pająków. Łatwo jest je zabić. Ktoś, kto będzie je tępił, może ściągnąć na siebie zemstę Eihorta. Po swoich odrażających narodzinach zarodki ukrywają się w oczekiwaniu na dzień, w którym Wielcy Przedwieczni znowu będą stąpać po Ziemi. Wtedy przemienią się w mniejsze kopie Eihorta i będą mu usługiwać. Nie są one inteligentne lub agresywne, jednak mogą pożreć nieruchomą ofiarę, pozostawiając jedynie bielejące kości. W 1k10 minut grupa larw może, gryząc, zadać 1 punkt obrażeń bezbronnej ofierze.

EIHORT, BÓG LABIRYNTU

S 44	KON 80	BC 50	INT 25	MOC 30
ZR 12	Szybkość 8 krocząc / 1 ryjąc			WT 65

Modyfikator obrażeń: 5k6

Broń: Ugryzienie 70%, 5k3 obrażeń + paraliżująca trucizna o sile 15.

Zmiażdżenie 85%, 5k6 obrażeń, zadawanych wszystkim w promieniu 3 metrów.

Pancerz: brak. Wszystkie ataki fizyczne zadają minimalne obrażenia. Oprócz tego Eihort regeneruje 3 punkty Wytrzymałości na rundę. Jeśli straci wszystkie punkty Wytrzymałości, jego szczątki wsiąkną w ziemię i zregeneruje się gdzieś w jej głębi.

Czary: Chmura zapomnienia, wszystkie czary Nawiązania kontakty z bóstwami, Otwarcie bramy, Przywołanie/Splątanie Cthonianina, Przywołanie/Splątanie ghoula.

Utrata Poczytalności: 1k6/1k20 Punktów Poczytalności za zobaczenie Eihorta.

GHATANOTHOA, Wielki Przedwieczny. *„Nic, co mógłbym powiedzieć nie zdołałoby opisać, ani nawet przybliżyć natury tego przerażającego, przeklętego, nieludzkiego pozagalaktycznego koszmaru. To okropieństwo jest ucieleśnionym złem, zakazanym pomiotem czarnego chaosu i bezkresnej nocy"*. (H. P. Lovecraft i Hazel Heald „Out of the Eons".)

O Ghatanothoi wiadomo, iż jest niesamowicie obrzydliwy, posiada tysiące macek, paszcz i organów czuciowych, słowem – jest naprawdę przerażający.

Ghotanothoa może być w jakiś sposób związany z Iloigorami. Nie jest wiadomym, aby współcześnie istniały jakiekolwiek ludzkie kulty, oddające mu cześć. W starożytnych czasach ludzie z Mu składali mu, wbrew swej woli, ofiary z siebie samych, by nie wydobył się ze swego wygasłego wulkanu i nie dokonał większej rzezi.

Ghatanothoa przebywał w jamie, wydrążonej pod miastem, zbudowanym przez grzyby z Yuggoth, lecz zamieszkanym głównie przez pradawnych ludzi. Jama znajdowała się we wnętrzu ściętego stożka wulkanu. Gdy Mu zatonęło, domostwo bóstwa zostało zamknięte przez fale, a on sam uwięziony. Czasami wstrząsy tektoniczne wynoszą wulkan Ghatanothoi nad wodę, jakby w przerażającej zapowiedzi dnia, gdy uniesie się on na powierzchnię wraz z R'lyeh, aby już nigdy nie zatonąć. Badacze winni się strzec wyspy, leżącej pomiędzy Nową Zelandią a Chile, której wygląd przypomina kryjówkę Wielkiego Przedwiecznego.


GHATANOTHOA

PRZEKLEŃSTWO GHATANOTHOI: ktokolwiek, kto znajduje się w pobliżu dokładnej podobizny Ghatanothoi i ma ją w swoim polu widzenia, pada ofiarą klątwy.

Podczas każdej rundy, gdy podobizna tego koszmaru jest widoczna, świadkowie muszą rzucić KON x 5 na k100. Jeśli rzut się nie powiedzie, Badacz traci 1k6 ZR, jego mięśnie twardnieją i paraliż obejmuje całe jego ciało. Jeśli ZR Badacza spadnie do zera, zostaje on całkowicie unieruchomiony i nieodwracalnie obrócony w kamień.

W ciągu kilku minut ciało i ścięgna ofiary twardnieją i przybierają konsystencję kości i garbowanej skóry. Mózg i organy wewnętrzne pozostają normalne i żywe, wewnątrz twardej nieruchomej pokrywy. Świadomość pozostaje, jednak jest okrutnie uwięziona. Jedynie zniszczenie mózgu może skończyć męki ofiary. Ślepa i pozbawiona czucia ofiara traci 1k6 Punktów Poczytalności dziennie, aż ogarnie ją trwałe szaleństwo lub zostanie wybawiona przez śmierć.

Gdy Wytrzymałość Ghatanothoi spadnie poniżej zera, jej przekleństwo nie działa. Jednak gdy tylko odzyska przynajmniej jeden punkt Wytrzymałości powyżej zera, skamienienie zachodzi jak zwykle.

GHATANOTHOA, Władca Wulkanu

S 90	KON 80	BC 140	INT 20	MOC 35
ZR 8	Szybkość 9	WT 120		

Modyfikator obrażeń: -

Broń: Macka 80%, 7K6 obrażeń

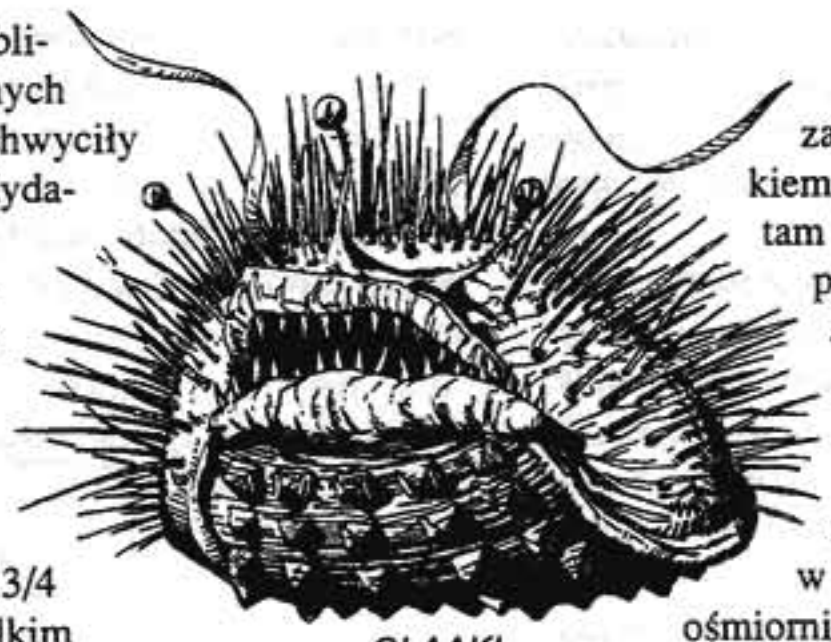
Pancerz: 10 punktów twardej skóry, dodatkowo regeneruje 10 punktów Wytrzymałości na rundę.

Czary: zna wszystkie zaklęcia Przywołania/Spętania, jak również czary Nawiązania kontaktu z Wielkimi Przedwiecznymi, Cthonianami, istotami z głębin, latającymi polipami, ghoulami, gwiezdnym pomiotem Cthulhu i piasecznikami.

Utrata Poczytalności: 1k10/1k100 za zobaczenie Ghatanothoi, ale to chyba najmniejszy z problemów, jaki będą mieć Badacze.

GLAAKI, Wielki Przedwieczny. *„Z owalnego ciała wystawały niezliczone cienkie, ostro zakończone kolce z różnokolorowego metalu; w bardziej zaokrąglonej części owalu znajdowały się usta, otoczone grubymi wargami, które stanowiły środek gąbczastej twarzy, z której wyrastały również trzy cienkie czułki, zakończone żółtymi oczami. Na spodzie ciała było wiele białych piramid, najprawdopodobniej używanych do poruszania się. Ciało miało w najwęższym miejscu 3 metry średnicy ... kołysały się nad nim długie kolce ... Kształt uniósł się, pulsując i drgając przy ogłuszającej wibracji ... kolec wyprężył się w kierunku* [ofiary]".(Ramsey Campbell „The Inhabitant of the Lake")

Glaaki przewodzi wyjątkowo odrażającemu kultowi, którego większość stanowią niewolnicy-ożywieńcy. Obecnie Glaaki przebywa w jeziorze na wyspie New Britain (u wybrzeży Nowej Gwinei), skąd przywołuje do siebie nowych wyznawców przez zniewalające sny, zsyłane na potencjalnych członków kultu. Glaaki jest w tej chwili słaby i bez mocy, czerpanej z procesu inicjacji, nie może wysyłać snów na odległość. Jeśli



GLAAKI

jednak ktokolwiek osiedli się w pobliżu, może użyć swych hipnotycznych snów lub wysłać swe sługi, aby pochwyciły lub przyprowadziły nowych kandydatów do inicjacji.

Glaaki używa swych zniewalających snów, aby przywieść ofiary do jeziora w celu inicjacji. Szansa, że ofiara zostanie opętana zesłanym snem jest równa punktom magicznym Glaakiego minus punkty magiczne ofiary (rzut k100). Za każde 3/4 kilometra odległości pomiędzy Wielkim Przedwiecznym i ofiarą, należy podczas liczenia szans dodać ofierze jeden punkt magii. Glaaki może używać tej zdolności raz w ciągu nocy, przez tyle nocy, ile zechce.

W trakcie inicjacji ofiara staje na brzegu jeziora, podczas gdy Glaaki wynurza się z głębin. Glaaki wbija jeden ze swoich kolców w pierś nieszczęśnika i w następnej rundzie wpuszcza przez niego jad w ciało ofiary. Zwykle ofiara ginie natychmiast po ukłuciu. Kolec odpada od ciała Glaakiego i zaczyna wypuszczać korzenie w zwłokach ofiary. Po jednym lub dwóch dniach kolec odpada, pozostawiając otwartą ranę, która jednak nie krwawi. Od rany promieniście rozchodzi się sieć czerwonych linii. Ofiara jest niewolnikiem-ożywieńcem, sługą Glaakiego. Jeśli obrażenia, zadane przez kolec nie wystarczą, aby zabić ofiarę przed wpuszczeniem w jej ciało jadu, nieszczęśnik również staje się ożywieńcem, jednak nie podlega woli Glaakiego. Glaaki, przy pomocy swych sług, stara się pochwycić taką osobę, aby ponownie wbić kolec i zmusić ją do wiecznego posłuszeństwa. Jeśli ofiara zdoła wyrwać kolec ze swego ciała zanim wpuści on jad, nie stanie się po śmierci sługą Glaakiego. W niebywale rzadkim przypadku, gdy ofiara zdoła wyrwać kolec i nie zginie od zadanych ran, pozostaje normalnym człowiekiem. Słudzy Glaakiego mogą przytrzymywać ofiarę, aby nie wyrwała kolca zbyt wcześnie.

GLAAKI, Mieszkaniec Jeziora

S 40	KON 60	BC 90	INT 30	MOC 28
ZR 10	Szybkość 6	WT 75		

Modyfikator obrażeń: -

Broń: Kolec 100%, 7k3 obrażeń.

Pancerz: 40 punktów twardej skorupy; każdy kolec ma 4 punkty pancerza i 6 punktów Wytrzymałości.

Czary: Glaaki zna większość zaklęć i przekazuje wiele z nich swoim niewolniczym wyznawcom.

Utrata Poczytalności: 1k3/1k20 Punktów Poczytalności za zobaczenie Glaakiego.

HASTUR, Nieopisywalny, Wielki Przedwieczny. *„Zupełnie obcy krajobraz. Na wprost głębokie jezioro. Hali? Później woda zaczęła się burzyć, gdy coś się wynurzało. Potężna, mackowata, wodna istota. Podobna do ośmiornicy, jednak o wiele, wiele większa. Dziesięć, nie dwadzieścia razy większa od przerażającej gigantycznej ośmiornicy z zachodniego wybrzeża Ameryki. To, co było jego szyją miało przynajmniej 75 metrów średnicy. Nie mogłem zaryzykować ujrzenia twarzy".* (August Derlecht „The Gable Window")

Hastur Nieopisywalny żyje w pobliżu gwiazdy Aldebaran w konstelacji Byka. Jest powiązany z mitycznym jeziorem Hali, Żółtym znakiem, Carcossą, jak również wszystkimi rzeczami tam zamieszkującymi. Może być w jakiś sposób powiązany z mocą podróżowania w kosmosie. Jego wygląd jest przedmiotem sporu. W stwierdzonym przypadku opętania przez Hastura, ciało przybrało obrzmiały, łuskowaty wygląd, podczas gdy kończyny stały się bezkościstymi, wodnistymi mackami. Stworzenia, żyjące w jeziorze Hali, oglądane z tyłu przypominają ośmiornice i również są związane z Hasturem. Ich twarze są odrażające. Jednak dokładny wygląd Hastura pozostaje kwestią wyboru Strażnika Tajemnic. Hasturowi wiernie usługuje rasa byakhee, zdolna do międzygwiezdnych lotów.

Kult Hastura jest całkiem popularny na Ziemi i przerażający Tcho-tcho zaliczani są do jego wyznawców. Jego kult jest wyjątkowo odrażający, dlatego też wie o nim bardzo wielu, lecz nieliczni oddają hołdy Przedwiecznemu. Wyznawcy odnoszą się do Hastura, jako do Tego, Którego Imienia Nie Należy Wymawiać. Możliwe jest, iż ten przydomek omyłkowo powstał od słowa Nieopisywalny, którym tytułuje się Hastura.



HASTUR

Można go przywołać jedynie nocą. Jeśli gracze mają nieszczęście spotkać ten koszmar, wszyscy w odległości 20 metrów od niego muszą wykonać unik lub zostać pochwyceni maską Hastura i zginąć okropną śmiercią w następnej turze. Hastur zwykle nie atakuje oddanych mu ludzi i wyznawców. Nie może przebywać na Ziemi w miejscach, gdzie Aldebaran znajduje się poniżej horyzontu (nie jest widoczny na niebie).

HASTUR, Ten, Którego Imienia Nie Należy Wymawiać

S 120	KON 200	BC 100	INT 15	MOC 35
ZR 30	Szybkość 20/50 w locie		WT 150	

Średni modyfikator obrażeń: +13k6

Broń: Macka/Pazury 100%, obrażenia śmierć.

Pancerz: 30 punktów grubej. łuskowatej, gumowej skóry.

Czary: Przywołanie/Spętanie byakhee, Warzenie Kosmicznego Miodu, wszystkie czary wezwania i nawiązania kontaktu oraz cokolwiek, czego Strażnik zapragnie.

Utrata Poczytalności: 1k10/1k100 Punktów Poczytalności za zobaczenie Hastura.

HYPNOS, Starszy Bóg. *„(...) boska głowa z prastarego, greckiego marmuru, młoda, ponadczasowa, o pięknym, brodatym obliczu i pełnych, zastygłych w uśmiechu wargach, olimpijskim czole i gęstych falujących włosach ozdobionych makami"*. (H. P. Lovecraft „Hypnos")



HYPNOS

Wiadomo również, że jego prawdziwa postać jest tak zniekształcona i przerażająca, jak najgorszy z koszmarów. Jako, że jest bogiem snu najściślej związany jest z pograniczem pomiędzy krainą snów i światem prawdziwym. Śniący ludzie wędrują przez jego królestwo. Jeśli ktoś zajdzie w swych snach za daleko lub w jakiś sposób zwróci na siebie uwagę Hypnosa , bóg może przemienić jego postać, by lepiej mogła posłużyć jego zamiarom.

Przemieniony śpiący zostaje przekształcony wedle woli Strażnika, jednak żadna z jego cech nie może przekroczyć 50. Biegłości nie ulegają zmianie, poza tymi przypadkami, gdy nowa forma uniemożliwia, bądź ułatwia używanie konkretnych umiejętności. Nowa postać może otrzymać nowe zdolności lub też zostać pozbawiona starych. Z reguły ofiara musi pozostać z Hypnosem na zawsze i nigdy nie może powrócić na Ziemię.

HYPNOS, Starszy Bóg, Pan Snu

S 20	KON 100	BC 12	INT 80	MOC 85
ZR 30	WG 30	Szybkość 8		WT 56

Średni modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: Przemiana 100%, ofiara zostaje zmieniona wedle woli Hypnosa.

Pancerz: odporny na wszystko, co nie istnieje jednocześnie w świecie snów i świecie rzeczywistym, dlatego też może być zraniony jedynie przez śpiących w ich własnych snach lub bóstwa.

Czary: przemiana.

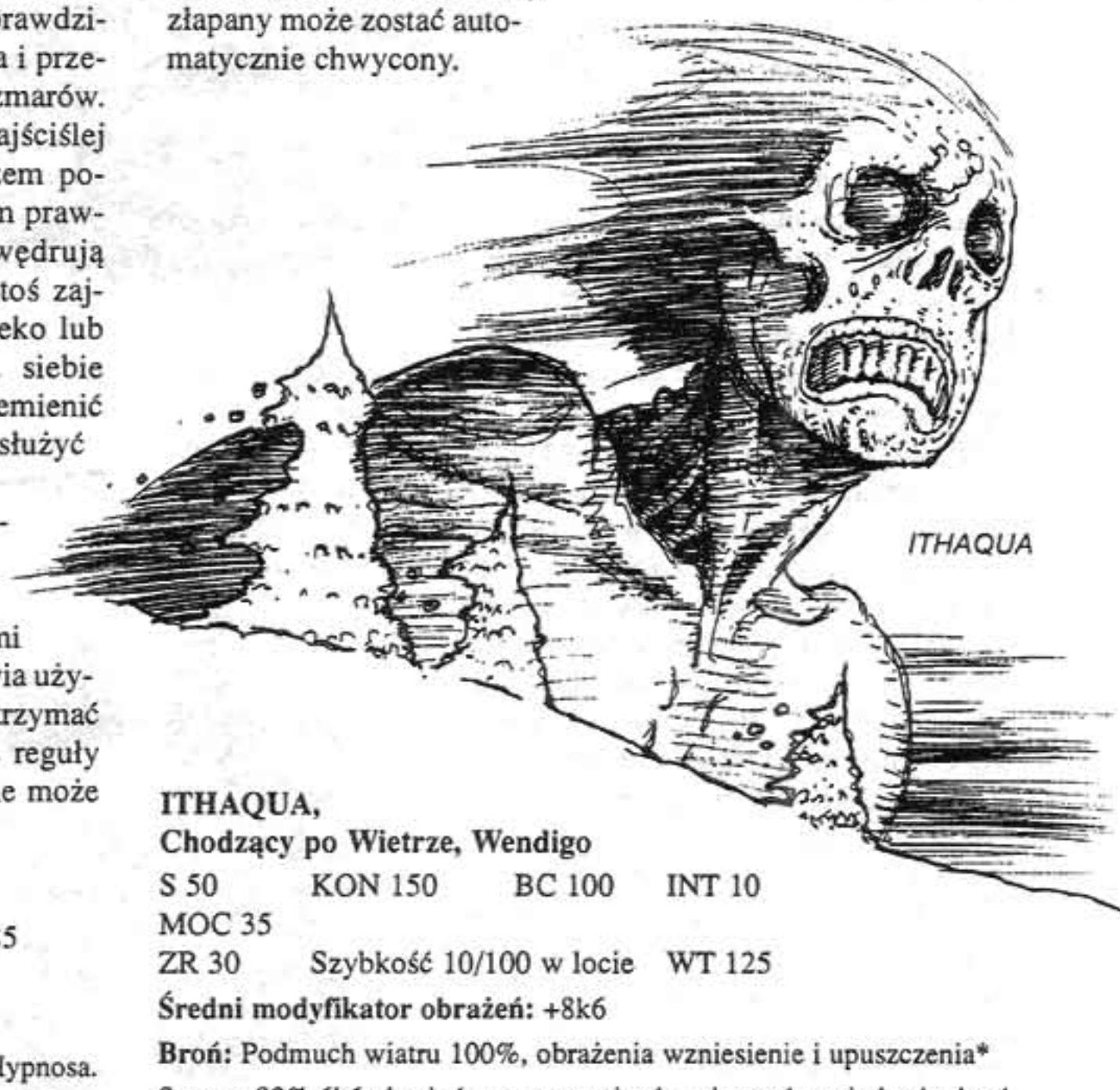
Utrata Poczytalności: 1k6/1k20 Punktów Poczytalności za zobaczenie prawdziwej postaci Hypnosa.

ITHAQUA, Wielki Przedwieczny. *„Gwiazdy zniknęły...wielka chmura, która zasłoniła niebo zadziwiająco przypominała kształtem sylwetkę ogromnego człowieka. W miejscu, gdzie powinien był się znajdować szczyt chmury, gdzie powinna była się znajdować głowa były dwie świecące gwiazdy, jaśniejące mimo otaczającego je cienia, świecące jasno – jak oczy!"* (August Derlecht „The Thing That Walked on the Wind")

Ithaqua pojawia się w strefie arktycznej i subarktycznej, gdzie widzieli go amerykańscy Indianie. Znany jest z tego, że nawiedza pustkowia, odszukuje nieszczęsnych podróżnych i porywa ze sobą. Tacy niefortunni podróżnicy odnajdywani są tygodnie lub miesiące później, na wpół wkopani w ziemię, jakby spadli z dużej wysokości, sztywno zamrożeni w przerażającej agonii i pozbawieni różnych części ciała. Ithaqua ma bardzo niewielki kult, jednak wielu mieszkańców północy czuje przed nim lęk. Ludy, zamieszkujące Syberię i Alaskę czasami pozostawiają ofiar, aby zostawił ich obozowiska w spokoju. Zorganizowany kult jest jednak rzadkością.

ATAKI: jeśli Ithaqua jest o kilkadziesiąt metrów od swoich ofiar, może uderzyć w nie potężnym podmuchem wiatru, zbić z nóg i wznieść wysoko do góry. Gracze zaatakowani w ten sposób muszą porównać swoją S z S Ithaquy w Tabeli Porównawczej, aby utrzymać się na nogach. Jeśli Ithaqua atakuje wielu Badaczy, należy podzielić jego Siłę pomiędzy nich.

Jeśli ktoś znajdzie się w zasięgu szponów Ithaquy, może zostać pochwycony jego łapami. Ithaqua może wykonać jeden atak łapą na rundę. Każdy złapany może zostać automatycznie chwycony.



ITHAQUA

ITHAQUA,
Chodzący po Wietrze, Wendigo

S 50	KON 150	BC 100	INT 10
MOC 35			
ZR 30	Szybkość 10/100 w locie		WT 125

Średni modyfikator obrażeń: +8k6

Broń: Podmuch wiatru 100%, obrażenia wzniesienie i upuszczenia*

Szpony 80% 6k6 obrażeń – pancerz nie chroni przed tymi obrażeniami

** 1k10 x 3 metrów. Za każde 3 metry upadku odnoszone jest 1k6 obrażeń.*

Pancerz: 10 punktów skóry i szronu.

Czary: Wszystkie wezwania i nawiązania kontaktu.

Utrata Poczytalności: 1/k10/1k100 Punktów Poczytalności za zobaczenie Ithaquy. 1/k6 punktów za usłyszenie jego, niesionego przez północny wiatr skowytu.

NODENS, Starszy Bóg. „ (...) *zaś na grzbietach delfinów balansowała ogromna, karbowana muszla, w której zasiadał pierwotny Nodens, Pan Wielkiej Otchłani. Konchy trytonów zagrały osobliwie, a nereidy wydały dziwne dźwięki uderzając w groteskowe, rezonujące muszle nie znanych mieszkańców czarnych, podmorskich jaskiń. Wówczas sędziwy Nodens wyciągnął pomarszczoną dłoń i pomógł Olneyowi oraz Gospodarzowi wsiąść do olbrzymich muszli (...)"*. (H. P. Lovecraft „Dziwny, wysoki dom wśród mgieł")



NODENS

Z reguły przyjmuje postać zwykłego, sędziwego człowieka z szarą brodą. Nodens często podróżuje na rydwanie, zbudowanym z wielkiej muszli morskiej, ciągniętej przez nieziemskie potwory lub bestie z legend.

Zdarza się, iż Nodens postępuje wobec ludzi niemal przyjacielsko. Odwiedził Ziemię kilkakrotnie i wiadomo, iż pomagał tym, którzy byli ścigani bądź nękani przez

Wielkich Przedwiecznych lub Nyarlathotepa. Nodens nie ma kultu na Ziemi. Usługują mu czarne anioły nocy.

Nodens nigdy nie zaatakuje fizycznie przeciwnika. W obliczu słabego wroga przyzywa czarne anioły w wystarczającej ilości, aby porwały wrogów. Gdy staje naprzeciw potężnego przeciwnika, stara się zmusić go do odwrotu – należy rzucić k100. Jeśli wynik jest równy lub mniejszy od MOC przeciwnika, może pozostać, podczas gdy Nodens odchodzi, aby uniknąć starcia. Gdy zdarza się, iż upór wroga zmusza go do wycofania się może zabrać ze sobą cieszącą się jego względami grupę Badaczy, po czym zostawić ich gdzieś po drodze. Zdarzyło się nawet, że zabrał ze sobą człowieka w podróż do krańców naszej galaktyki (człowiek ten wrócił).

NODENS, Pan Wielkiej Przepaści

S 42	KON 45	BC 15	INT 70	MOC 100
ZR 21	WG 21	Szybkość 12		WT 30

Modyfikator obrażeń: +3k6

Broń: Laska* 100%, 4k6+3k6 obrażeń

* Obrażenia, zadane laską nie są zmniejszane przez pancerz.

Pancerz: żaden, ale może za każdy punkt magii uzyskać jeden punkt pancerza, który będzie go chronił aż do wschodu słońca lub wschodu księżyca, cokolwiek nastąpi wcześniej.

Czary: może przywołać czarne anioły, aby mu pomogły; za każdy zużyty punkt magii przybywa 1k10 czarnych aniołów; Nodens może przywołać również inne sługi, jednego za każdy punkt magii; leczy zadane mu rany, wydając jeden punkt magii za punkt Wytrzymałości; Strażnicy Tajemnic powinni obdarzyć go innymi zaklęciami, jednak muszą to robić w taki sposób, aby pasowały one do charakteru boga.

Utrata Poczytalności: nie ma utraty Punktów Poczytalności za zobaczenie Nodensa.



NYARLATHOTEP, Bóg Zewnętrzny. *„Potem z szerokiego przejścia między dwiema kolumnami wyszła postać: wysoka, szczupła, z młodą twarzą antycznego faraona w jaskrawych, pryzmatycznych szatach, ukoronowana złotą koroną, błyszczącą w niespójnym świetle. Ta królewska postać wywołała u Cartera fascynację, jak jakimś ciemnym bogiem lub upadłym archaniołem. W jej oczach czaiły się iskierki kapryśnego humoru. Przemówiła, a w tonie jej głosu pobrzmiewała dzika muzyka letejskich strumieni".* (H. P. Lovecraft „W poszukiwaniu nieznanego Kadath".

Nyarlathotep jest posłańcem, sercem i duszą Bogów Zewnętrznych. Jest jedynym, który ma prawdziwą osobowość i twierdzi, że posiada tysiąc różnych postaci. Sianie szaleństwa i obłędu jest dla niego zdecydowanie ciekawsze i ważniejsze od zwykłej śmierci i zniszczenia.

Jedynie kilka z postaci Nyarlathotepa zostało opisanych. Jedną z nich jest wspomniany już Egipcjanin. Inną jest ogromny potwór z uzbrojonymi w szpony kończynami i pojedynczą, długą, czerwoną macką zamiast twarzy. Macka ta pręży się do góry, gdy potwór zawodzi do księżyca. Trzecia postać jest czarna, skrzydlata z czerwonym, trzyczęściowym okiem. Forma ta nie może znieść światła. Kolejną jest Ahtu, który został opisany osobno. Istnieją podejrzenia, że „Czarny Człowiek" z obrzędów wiedźm jest również postacią Nyarlathotepa.

Nyarlathotep wypełnia wolę Bogów Zewnętrznych i jest trafnie nazywany ich duszą. Zawsze usiłuje zasiać szaleństwo wśród ludzi i wiele przepowiedni, w tym opowiadania „Pełzający Chaos" i wiersz „Grzyby z Yuggoth" sugerują, iż nadejdzie dzień w którym Nyarlathotep, osobiście zniszczy ludzkość i prawdopodobnie całą planetę. Nyarlathotep jest zawsze szyderczym kpiarzem, pogardzającym swymi władcami.

Wszystkie inwokacje do Bogów Zewnętrznych zawierają imię Nyarlathotepa, zapewne odwołując się do niego jako do posłańca. Jest znany i wzbudza strach wśród wszystkich gatunków stworzeń świata Mitów. Od czasu do czasu żąda od nich różnych przysług.

Wyznawcy Bogów Zewnętrznych często oddają cześć swym bóstwom dlatego, że liczą na zyskanie sobie łaski Nyarlathotepa. Nagrody dla wiernych niewolników często przynoszone są przez Pełzający Chaos, tak że pozostali, pozbawieni umysłów Bogowie Zewnętrzni zupełnie się tym nie przejmują. Nyarlathotep może przekazać kultystom wiedzę o zaklęciach magicznych, spowodować kataklizm lub katastrofę, dać zaczątek szerzącym niezgodę sektom religijnym albo przydzielić potwornego sługę jako pomocnika. Dary Nyarlathotepa zawsze będą siały zamieszanie i grozę wśród ludzi, czasem nawet będą obracały się przeciw obdarowanemu.

Oprócz sług Bogów Zewnętrznych, Nyarlathotep ma szczególnych służących, takich jak shantaki i straszliwi łowcy. Wyznawcy, którego uzna za godnego może ofiarować dowolną istotę. Prośba o taki dar musi zostać poparta ofiarą z MOC na rzecz Nyarlathotepa i innych Bogów Zewnętrznych.

SPOTKANIA: w ludzkiej postaci może usiłować oszukać lub wykorzystać swych wrogów, udając przyjaciela. Z reguły niechętnie ujawnia swe ponadnaturalne moce, o ile nie jest do tego zmuszony. W trudnych sytuacjach przywołuje istoty, które mogą za niego poradzić sobie z problemem.

Nyarlathotep może przywołać dowolnego przedstawiciela rasy służebnej lub niezależnej, opisanego w tej księdze (i wielu nie opisanych), płacąc jeden punkt magii za każdy punkt MOC, jaki posiada przywoływana istota. Gdy przybierał postać potwora, stara się chwycić swoje ofiary i porwać je ze sobą.

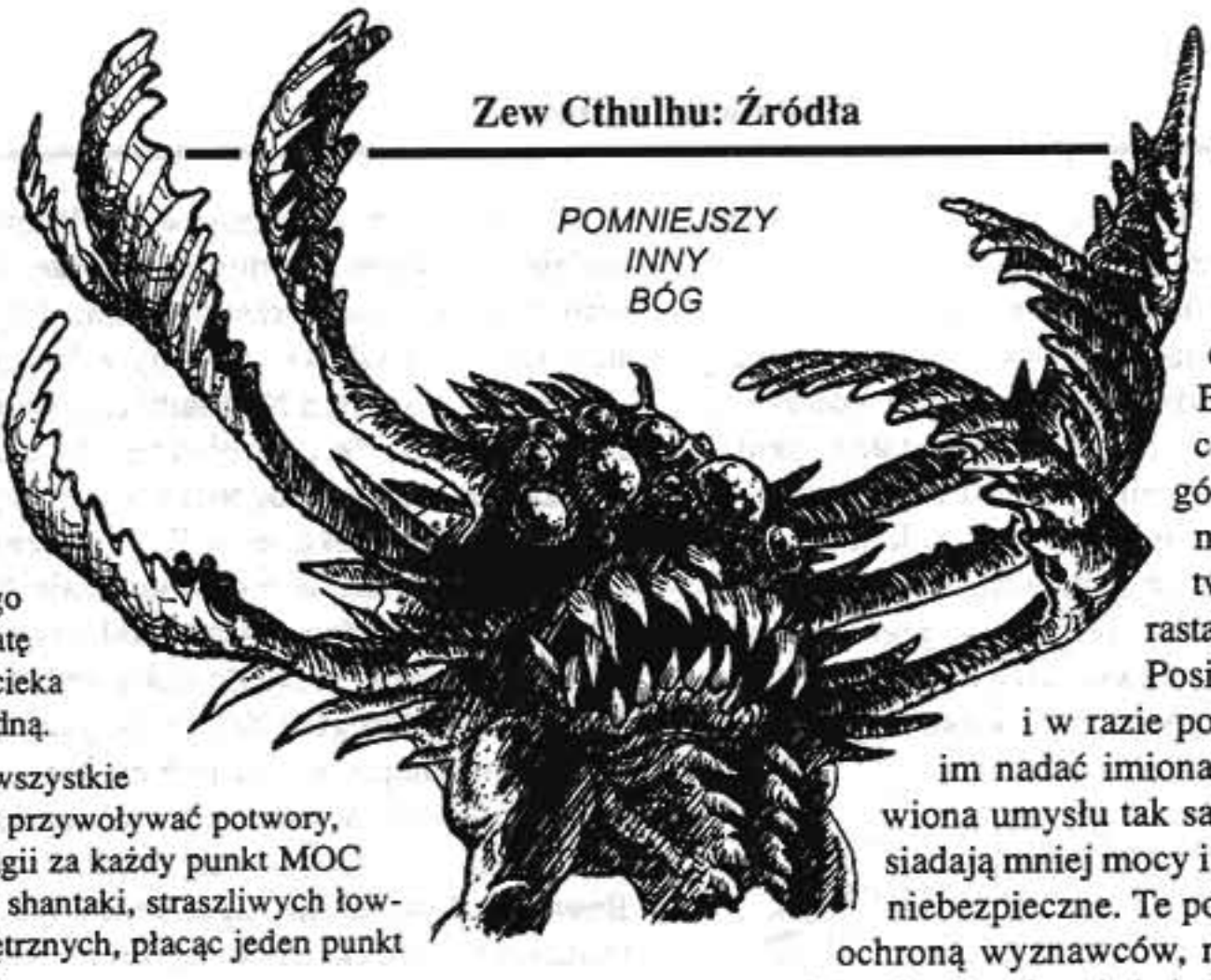
Nyarlathotepa w postaci ludzkiej można zabić w zwykły sposób. Jeśli zginie w ten sposób, jego ciało, po opadnięciu na ziemię, zacznie nabrzmiewać i trząść się, w końcu rozrywając się i uwalniając potężnego, szponiastego potwora (lub inną opisaną wcześniej monstrualną postać). Kolos ten podnosi się znad rozpłatanego ciała i znika, unosząc się do nieba, bez przejmowania się zabójcą. W postaci potwora, Nyarlathotep jest trudny do zabicia, lecz śmierć zmusza go do wycofania się.

Nyarlathotep w postaci szponiastego demona ciągle zmienia swój kształt, jednak przez cały czas ma przynajmniej dwie szponiaste, zdolne do ataku łapy.

NYARLATHOTEP, Pełzający Chaos

współczynniki	*postać ludzka*	*szponiasty demon*
S	12	80
KON	19	50
BC	11	90
INT	86	86
MOC	100	100
ZR	19	19
WG	18	-
Szybkość	12	16
WT	15	70
mo	+0	+10k6

Broń w postaci ludzkiej: dowolna broń 100% obrażenia zgodnie z opisem broni.



POMNIEJSZY INNY BÓG

Broń w postaci potwora: Szpony 85%, 10K6 + mo

Pancerz: żaden, ale gdy jego Wytrzymałość spada do zera, spada na ziemię, zmienia postać (zawsze na jeszcze okropniejszą, powodującą u wszystkich świadków tego zdarzenia odpowiednią utratę Poczytalności), po czym ucieka w przestrzeń międzygwiezdną.

Czary: Nyarlathotep zna wszystkie czary świata Mitów; może przywoływać potwory, zużywając jeden punkt magii za każdy punkt MOC istoty; może przywoływać shantaki, straszliwych łowców i Sługi Bogów Zewnętrznych, płacąc jeden punkt magii za każdego potwora.

Utrata Poczytalności: nie ma utraty Poczytalności za ujrzenie Nyarlathotepa w postaci ludzkiej; za ujrzenie dowolnej innej z jego 999 postaci traci się 1k10/1k100 PP.

NYOGTHA, Wielki Przedwieczny. *„(...) w pomieszczeniu zaczął się unosić zdradziecki odór. Był jakby odrobinę gadzi, czuć w nim było piżmo i wywoływał mdłości. (...)Pokrywa sfrunęła na bok, a wielka fala lśniącej czerni, nie będącej ani w pełni cieczą, ani też ciałem stałym, lecz straszliwą galaretowatą masą, runęła na okultystę"* .. (Henry Kuttner „Potwór z Salem")

Nyogtha jest pomniejszym bóstwem, które zamieszkuje podziemne jaskinie na Ziemi. Może być powiązana z Cthulhu. Nyogtha przypomina czarną, śluzowatą plamę, z której może wyciągać macki lub wypustki wedle swojej woli.

Nyogtha ma wyznawców wśród ludzi, z reguły czarownice i im podobnych. Czasem naucza ich czarów w zamian za ofiary i MOC. O ile nie zostanie przegnana przy użyciu odpowiednich zaklęć, Nyogtha chwyta ofiarę i zabiera ją ze sobą do podziemnych jam. Gdy Nyogtha atakuje, starając się zranić przeciwników, każdy cel w promieniu 10 metrów odnosi 1k10 punktów obrażeń od licznych małych ran.

NYOGTHA, Rzecz, Która Nie Powinna Istnieć

S 85	KON 40	BC 80	INT 20	MOC 28
ZR 20	Szybkość 10	WT 60		

Modyfikator obrażeń: -

Broń: Macka 100%, 1k10 obrażeń lub oplątanie i chwyt.

Pancerz: pierwsze 10 punktów obrażeń, zadanych w dowolnej rundzie przez każdy z ataków nie czyni jej żadnych szkód i jest pomijane; gdy jej Wytrzymałość spadnie do zera, zostaje odesłana i musi odejść.

Umiejętności: ukrywanie się 90%, skradanie się 90%.

Czary: wszystkie wezwania i nawiązania kontaktu, Otwarcie bramy.

Utrata Poczytalności: 1k6/1k20 Punktów Poczytalności za zobaczenie Nyogthy.



NYOGTHA

POMNIEJSI INNI BOGOWIE. *„W takt tej melodii tańczą powoli, niezdarnie i absurdalnie gigantyczni Bogowie Zewnętrzni; ślepi, niemi, mroczni, bezrozumni, których duszą i wysłannikiem jest Wielki Posłaniec – Nyarlathotep"* . (H. P. Lovecraft „W poszukiwaniu nieznanego Kadath")

Oprócz nazwanych bogów, którzy usługują Azathothowi, istnieje wiele istot niewiele znaczących, Pomniejszych Innych Bogów. Są wśród istot, które tańczą dla Azathotha oraz innych bogów otaczanych kultem w różnych miejscach. Ich pomiotem są potworne larwy, które z czasem wyrastają na nowych bogów.

Posiadają jedynie niewielkie kulty i w razie potrzeby Strażnik Tajemnic może im nadać imiona. Większość z nich jest pozbawiona umysłu tak samo, jak ich władca, jednak posiadają mniej mocy i zbliżenie się do nich nie jest tak niebezpieczne. Te pomniejsze bóstwa mogą otoczyć ochroną wyznawców, mogą również starać się wykorzystać Azathotha, aby nieświadomie wykonał ich życzenia.

Ze względu na to, że bogowie są przynajmniej trochę odmienni od siebie, różnią się mocą i atakami. W połączeniu ze swymi władcami mogą okazać znacznie większą moc. Istnieją inne rodzaje, niż ten opisany poniżej, posiadające większą INT,. BC i tym podobne.

POMNIEJSI INNI BOGOWIE, Mniejsze Bóstwa

współczynniki	*rzuty*	*średnia*
S	4k20	42
KON	1k100+20	ok. 70
BC	1k100+50	ok. 100
INT	0	0
MOC	1k100	ok. 50
ZR	1k10	5-6

Śr. Szybkość 1k8-1 WT ok. 85

Średni modyfikator obrażeń: +8k6

Broń: Zmiażdżenie 60%, zadawane obrażenia równe są mo

Pancerz: żaden, ale gdy punkty Wytrzymałości spadną do zera, są jedynie zmuszone do odejścia.

Czary: potrafią przywoływać sługi i niewolników, aby ich wspomogli i każdy ma przynajmniej jednego sługę, którego może przyzwać; formalnie mogą nie posiadać żadnych czarów, lecz są bóstwami, a więc oznacza to, że nie mogą nauczać magii, lecz potrafią rzucać zaklęcia.

Utrata Poczytalności: 1/1k20 Punktów Poczytalności za zobaczenie Innego Pomniejszego Boga.

QUACHIL UTTAUS, Wielki Przedwieczny. *„Była to postać nie większa od małego dziecka, jednak wyschnięta i pomarszczona jak tysiącletnia mumia. Jej pozbawiona włosów głowa z płaską, obojętną twarzą, osadzona była na szkielecio chudej szyi i pokryta siatką tysiąca zmarszczek. Ciało miało wygląd potwornego, cherlawego płodu, któremu nigdy nie dane było zaczerpnąć powietrza. Rurkowate ramiona kończyły się kościstymi pazurami, były rozczapierzone i wysunięte naprzód, jakby zdrętwiałe w odruchu wiecznego chwytania"* . (Clark Ashton Smith „Treader of the Dust")



QUACHIL UTTAUS

Jego dwie nogi są skurczone, przysunięte do siebie i równie nieruchome, jak jego ramiona. Gdy zostanie wezwany, strumień szarego światła opada z góry na wybraną przez niego ofiarę. Nieszczęśnik, stojący w świetle nie może się poruszyć. Przez ten

strumień bóstwo szybko i w ciszy opada, sięgając ku swemu celowi. O ile Quachil Uttausa nie został wezwany, aby ofiarować nieśmiertelność, jego dotyk powoduje nieomal natychmiastowe postarzenie się i śmierć. Potem Przedwieczny ulatuje tak samo, jak przybył, a o jego bytności świadczą jedynie ślady jego małych stóp.

Wspomnieny jedynie w niezmiernie rzadkim Testamencie Cranamagosa, Quachil Uttaus jest zainteresowany czasem, śmiercią i zgnilizną – można nawet powiedzieć, iż w pewien sposób jest z nimi zharmonizowany. Związek ten jest tak silny, iż jest on w stanie wpływać na nie swoją wolą.

QUACHIL UTTAUS, Stąpający Po Pyle

S 12	KON 20	BC 6	INT 19	MOC 35
ZR 3	Szybkość patrz opis		WT 60	

Modyfikator obrażeń: -

Broń: Dotyk zawsze trafia, ofiara umiera natychmiast.

Pancerz: odporny na wszystkie bronie fizyczne i magiczne; uderzająca go broń natychmiast rozpada się w pył ze starości.

Czary: wedle upodobań Strażnika Tajemnic, a w szczególności te, które mają coś wspólnego z życiem, śmiercią, czasem i starzeniem się.

Utrata Poczytalności: 1k6/1k20 Punktów Poczytalności za zobaczenie Quachil Uttausa.

RHAN-TEGOTH, Wielki Przedwieczny. *„Z nieomalże kulistej klatki piersiowej wyrastało sześć długich, pofalowanych kończyn, zakończonych krabimi szczypcami. Z wyższego końca wybrzuszała się dodatkowa, podobna do bańki kula. Znajdowało się na niej troje trójkątnie rozłożonych, rybich oczu, prawie półmetrowa, elastyczna trąba, a po obu bokach leżały obrzmiałe, skrzelopodobne narządy, co sugerowało, iż kula była głową istoty"*. (H. P. Lovecraft „The Horror in the Museum")

Bóstwo to władało tym, czym dzisiaj jest Alaska, żywiąc się żylastymi, człekokształtnymi istotami. Prawdopodobnie dopiero podczas ostatniego zlodowacenia Rhan-Tegoht zapadł w głęboką hibernację, z której nie chciał, bądź nie mógł się przebudzić. Ponownie odkryty został przez współczesnych ludzi, którzy w większości mylnie uważają go za groźną, budzącą strach rzeźbę.


RHAN TEGOTH

Cuchnąca, płazopodobna istota każdego dnia potrzebuje krwawych ofiar, których suma BC musi przekroczyć 15. Gdy je konsumuje, chwyta wrzeszczącą ofiarę i wciąga ją w masę macek. Macki zaczynają wysysać z ofiary krew i płyny ustrojowe, co powoduje utratę 1 punktu S na rundę. Za każde dwa takie punkty, Rhan-Tegoth podnosi swoją KON o 1. Maksymalnie jego Kondycja może wynosić 160 i wtedy wysysanie sił życiowych nie powoduje już dalszego jej wzrostu. Ofiara, która przeżyła taki atak, ma od tej chwili tyle punktów Wytrzymałości, ile wynosi połowa jej KON. Nie mając pożywienia, Rhan-Tegoth traci 2k6 punktów KON dziennie, aż osiągnie poziom 60, kiedy to powraca do stanu hibernacji.

Jeśli Rhan-Tegoth wyssie ofiarę do końca, pozostanie jedynie sflaczałe ciało, pokryte setkami maleńkich ukłuć. Zwłoki nie mają w sobie ani kropli krwi czy innych płynów, pozostają jedynie kości, skóra i wyschnięte wnętrzności. Ujrzenie takich zwłok kosztuje 1/1k6 Punktów Poczytalności.

RHAN-TEGOTH, Postrach człekokształtnych

S 40	KON 60*	BC 30	INT 15	MOC 35
ZR 15	Szybkość 10 / 14 pływając		WT45	

** wartość podstawowa, wzrasta podczas odżywiania*

Modyfikator obrażeń: +3k6

Broń: Szczypce 80%, 1k6+3k6 obrażeń

Niezliczone macki 100%, obrażenia: utrata 1 punktu S na rundę oraz dodatkowo 1k3 obrażeń od żrących kwasów.

Pancerz: pierwsze 10 punktów grubej, pokrytej śluzem skóry i macek. Dodatkowo regeneruje 1 punkt Wytrzymałości na rundę.

Umiejętności: ukrywanie się 90%, skradanie się 90%.

Czary: wszystkie poza tymi, które związane są z Bogami Zewnętrznymu i ich sługami.

Utrata Poczytalności: 1k8/1k20 Punktów Poczytalności za zobaczenie Rhan-Tegotha.

SHUB-NIGGURATH, Wielki Przedwieczny. *„Ia, ia! Shub-Niggurath! Czarna Koza z Lasów z Tysiącem Młodych!. (* H. P. Lovecraft „Szepczący w ciemności")

Shub-Niggurath nigdy nie pojawia się osobiście w opowiadaniach Lovecrafta, ale często jest wspominana w rytuałach magicznych i zaklęciach. Przypuszcza się, że jest bóstwem perwersyjnej płodności.

SHUB-NIGGURATH



W jednym z niewielu opisów, Shub-Niggurath przedstawiona jest jako ogromna, chmurzasta masa, która kotłuje się i ropieje. Części jej mglistego ciała mogą zagęszczać się i tworzyć przerażające, czarne, oślizłe macki, ociekające śluzem paszcze lub krótkie, wijące się, zakończone kopytami nogi, od czego mogło wziąć się jej porównanie do kozy. Gdy się zjawia, może wypączkować z siebie mroczne młode.

Mówi się ostatnio, iż jej mleko może mieć zadziwiające własności, jednak pozostaje to zależne od decyzji Strażnika Tajemnic.

KULT: ma całkiem spore grono wyznawców, może być powiązana z druidami lub innymi podobnymi grupami. Wyznawcy Shub-Niggurath z reguły tworzą gangi lub stowarzyszenia, tak jak czynią to kultyści Cthulhu. Jej posłańcy, mroczne młode, mogą stanowić pomoc, jakiej udziela swym wyznawcom.

ATAKI: Shub-Niggurath ma dziesiątki macek, ale tylko jedna z nich może zaatakować daną ofiarę w każdej rundzie. Jeśli macka sięgnie celu, poszukiwacz zostaje szarpnięty do góry i podniesiony do jednej z paszcz, która, gryząc, wysysa siły życiowe i 1k6 punktów S na rundę.

Podczas wysysania ofiara jest absolutnie bezbronna i nie może walczyć, rzucać zaklęć, używać Punktów Magii ani podejmować żadnych innych działań, oprócz wicia się z bólu i wydawania opętańczych wrzasków.

Walcząc z potężniejszymi istotami, Shub-Niggurath również atakuje jedną macką każdego przeciwnika, lecz gdy uchwyci już cel, zaatakuje następną macką, potem jeszcze jedną i tak dalej. Każdy udany atak pozwala kolejnej paszczy wgryźć się w ofiarę.

Shub-Niggurath może tratować istoty o BC mniejszym od 60. Taki atak obejmuje wszystkie istoty w zasięgu szarży, na odległość 4-8 metrów.

SHUB-NIGGURATH, Czarna Koza z Lasów

S 72	KON 170	BC 120	INT 21	MOC 70
ZR 28	Szybkość 15	WT 145		

Modyfikator obrażeń: +11k6.

Broń: Macka 100%, automatyczne pochwycenie.

Tratowanie 75%, mo.

Ugryzienie 100%, wyssanie 1k6 punktów S na rundę

Pancerz: żaden, ale jej oślizłe, mgliste ciało jest odporne na bronie materialne. Bronie magiczne, ogień, elektryczność i inne, podobne energie zadają normalne obrażenia. Jej oślizłe macki i śluzowate opary mogą ponownie się łączyć, pozwalając na regenerację punktów Wytrzymałości. Każde zużyte na ten cel 2 Punkty Magii przywracają jej jeden punkt Wytrzymałości.

Czary: zna co najmniej wszystkie czary należące do Bogów Zewnętrznych; wiadomo, iż nauczała swoich najwierniejszych wyznawców Otwarcia bramy, Przekleństwa Azathotha i Znaku vooryjskiego.

Utrata Poczytalności: 1k10/1k100 Punktów Poczytalności za zobaczenie Shub-Niggurath.

SHUDDE M'ELL, Wielki Przedwieczny. *„Wielka, długa na ponad półtora kilometra, szara rzecz, zawodząca i wydzielająca dziwne kwasy... szarżuje przez głębiny ziemi z nieprawdopodobną szybkością, w szaleńczej furii... topiąc bazaltowe skały jak lutownicą masło".* (Brian Lumley „Władcy Podziemi ")



SHUDDE M'ELL

Jest najsławniejszym ze wszystkich cthonian i prawdopodobnie największym i najbardziej złym z całego ich rodzaju. Cthonianie, włączając w nich Shudde M'ella, nie są w naszych czasach otaczani na Ziemi kultem, jednakże krążą pogłoski, iż w przeszłości wyznawali ich druidzi i być może wyznają ich przetrwałe do dziś plemiona epoki kamienia łupanego. Możliwe jest, że rasy, które zbudowały G'harne oddawały hołd Shudde M'ellowi.

Shudde M'ell może spowodować trzęsienie ziemi o sile 3, 5 stopnia w skali Richtera. W połączeniu z innymi cthonianami, może powodować znacznie potężniejsze wstrząsy. Siłę takiego kataklizmu można wyznaczyć losowo, rzucając 2k6 i przyjmując, że wynik jest siłą wstrząsu w skali Richtera. Bezpośrednio Shudda M'ell atakuje podobnie jak inni cthonianie: otwiera się ogromna dziura, czemu towarzyszy przerażający, zawodzący jęk i inne dźwięki – bulgotanie albo syk. Wszystko, co znajdowało się nad otworem, który ma średnicę przynajmniej 1k10+10 metrów, zostaje wessane i zniszczone. Potem cthonianie wypełzają z otworu i atakują wszystko, co jeszcze żyje.

SHUDDE M'ELL, Drążący Pod Ziemią

S 90	KON 80	INT 20	MOC 35
ZR 15	Szybkość 8/8 ryjąc		WT 100

Modyfikator obrażeń: +12k6

Broń: Macka 100%, 6k6 obrażeń i dodatkowo utrata 1k6 KON.

Zmiażdżenie 90%, 12k6 obrażeń otrzymują wszystkie istoty w promieniu 12 metrów.

Pancerz: 8 punktów skóry; regeneruje 5 pkt. Wytrzymałości na rundę.

Czary: wszystkie, jakie Strażnik Tajemnic uzna za odpowiednie; nauczał wielu zaklęć, odnoszących się do Wielkich Przedwiecznych i ras służebnych.

Utrata Poczytalności: 1k3/1k20 Punktów Poczytalności za zobaczenie Shudde M'ella.

TSATHOGGUA, Wielki Przedwieczny. *„Zauważył w ciemnym zaułku ciężkie, masywne, przykucnięte cielsko. Gdy się zbliżył, cielsko poruszyło się i z nieopisywalną gnuśnością wysunęło naprzód wielką, ropuchowatą głowę. Głowa, jakby obudzona z głębokiego snu, bardzo powoli zaczęła otwierać oczy. Przypominały one dwie świecące blado szczeliny w czarnej, pozbawionej brwi twarzy".* (Clark Ashton Smith „The Seven Geases")



TSATHOGGUA

Żyje w czarnej zatoce N'Kai, gdzie osiadł po przybyciu z Saturna. Jest jednym z mniej złych stworzeń w Mitach Cthulhu, jednak mimo to jest przerażający. Wg opisów, Tsathoggua z reguły ma wielkie, pokryte futrem, tłuste cielsko, ropuszą głowę z nietoperzowymi uszami i futrem. Ma szeroką paszczę, a jego oczy zawsze są półprzymknięte, jakby śpiące. Podejrzewa się również, że może dowolnie zmieniać swoje kształty.

Tsathoggua był czczony przez kosmatych podludzi w starożytności, a w późniejszych czasach składali mu hołdy czarnoksiężnicy. Swym wiernym wyznawcom ofiarowywał magiczne bramy i zaklęcia. Usługuje mu rasa istot, która, z braku lepszych imion, nazywana jest jego bezkształtnym nasieniem. Istoty te żyją w N'kai i świątyniach swego pana.

Gdy grupa napotka Tsathogguę, istnieje 50% szans, że będzie on głodny lub, jeśli Strażnik Tajemnic woli, może sprawdzić szczęście pierwszego z wchodzących Badaczy. Jeśli Tsathoggua nie jest głodny, ignoruje obecność Badaczy i udaje, że śpi.

Jeśli jednak jest głodny, Tsathoggua chwyta Badacza i przyciąga do siebie. W każdej następnej rundzie postać traci po jednym punkcie ze wszystkich swoich cech, tak długo, aż osiągną one zero lub Tsathoggua zostanie odpędzony. Ofiara będzie sparaliżowana potwornym cierpieniem od poparzeń kwasami, trucizn, płynących w jej żyłach, ukłuć na całym ciele i tym podobnych. W takim przypadku, miesiąc pobytu w szpitalu przywraca po jednym punkcie każdej cechy.

TSATHOGGUA, Śpiący z N'Kai

S 50	KON 120	BC 30	INT 30	MOC 35
ZR 27	Szybkość 24	WT 75		

Modyfikator obrażeń: +4k6.

Broń: Macka/łapa 100%, chwyta ofiarę.

Wyssanie cech 100%, utrata jednego punktu każdej cechy na rundę.

Pancerz: regeneruje wszystkie obrażenia w tempie 30 punktów Wytrzymałości na rundę, oprócz tych zadanych ogniem, elektrycznością i innymi podobnymi siłami.

Czary: szeroki wachlarz zaklęć, jakie przystoją Wielkiemu Przedwiecznemu; odnotowano, iż nauczał ludzi zaklęć Otwarcia bramy i licznych czarów Przywołania/Spętania.

Utrata Poczytalności: 1/1k10 Punktów Poczytalności za zobaczenie Tsathoggui.

TULZSCHA, Bóg Zewnętrzny. *„Buchająca kolumna chorego, zielonego płomienia... wystrzeliwała jak wulkan z głębin i z niepojętych powodów jej płomień nie rzucał cieni, jak zwykłe ognie. Pod jej wpływem azotanowe kamienie pokrywały się nieprzyjemną, trującą patyną. W całej tej szalejącej kolumnie płomienia nie było ciepła, a jedynie tchnienie śmierci i rozkładu"*. (H. P. Lovecraft „Festyn")

Nieliczne grupki kultystów czczą to tajemnicze bóstwo w podziemnych świątyniach, oddając mu hołdy podczas równonocy, najdłuższego dnia roku i innych ważnych koniunkcji. Tulzscha żyje śmiercią, rozkładem i zgnilizną.

Na dworze Azathotha jest żywo płonącą kulą ognia, tańczącą przed Demonicznym Sułtanem ze swymi braćmi, Bogami Zewnętrznymi. Przyzwany na Ziemię, przyjmuje gazową postać, przenika pod skorupę Ziemi i eksploduje na powierzchnię jako słup zielonego ognia. Nie może poruszać się z miejsca, w którym się pojawił.

TULZSCHA Bóg Zewnętrzny, Zielony Płomień

S 60	KON 30	BC 78	INT 15	MOC 15
ZR 12	Szybkość 0 na powierzchni		WT 75	

Modyfikator obrażeń: -

Broń: Ognisty podmuch 80%, obrażenia patrz opis*

* Skuteczny do odległości 16 metrów; 1 atak na rundę. Podmuchu zielonego płomienia można próbować uniknąć. Trafiona ofiara starzeje się o 2k10 lat. Cel ataku musi wykonać rzuty na KON x 5 i MOC x 5 na k100 – nieudany wynik oznacza utratę odpowiednio 1/1k6 KON oraz 1/1k6 MOC. Należy wykonać również dodatkowy rzut na MOC x 5 na k100. W przypadku jego niepowodzenia, należy rzucić K6: 1,2=utrata 1 S; 3,4=utrata 1 ZR; 5,6=utrata WG.

Pancerz: żaden, ale jest odporny na wszystkie bronie przebijające, ogień, zimno, kwasy i elektryczność. Materiały wybuchowe i wszystkie pozostałe formy ataku zadają minimalne rany. Czary działają normalnie, ale Tulzscha zostanie zmuszony do odejścia tylko w przypadku, gdy jego Wytrzymałość spadnie do zera.

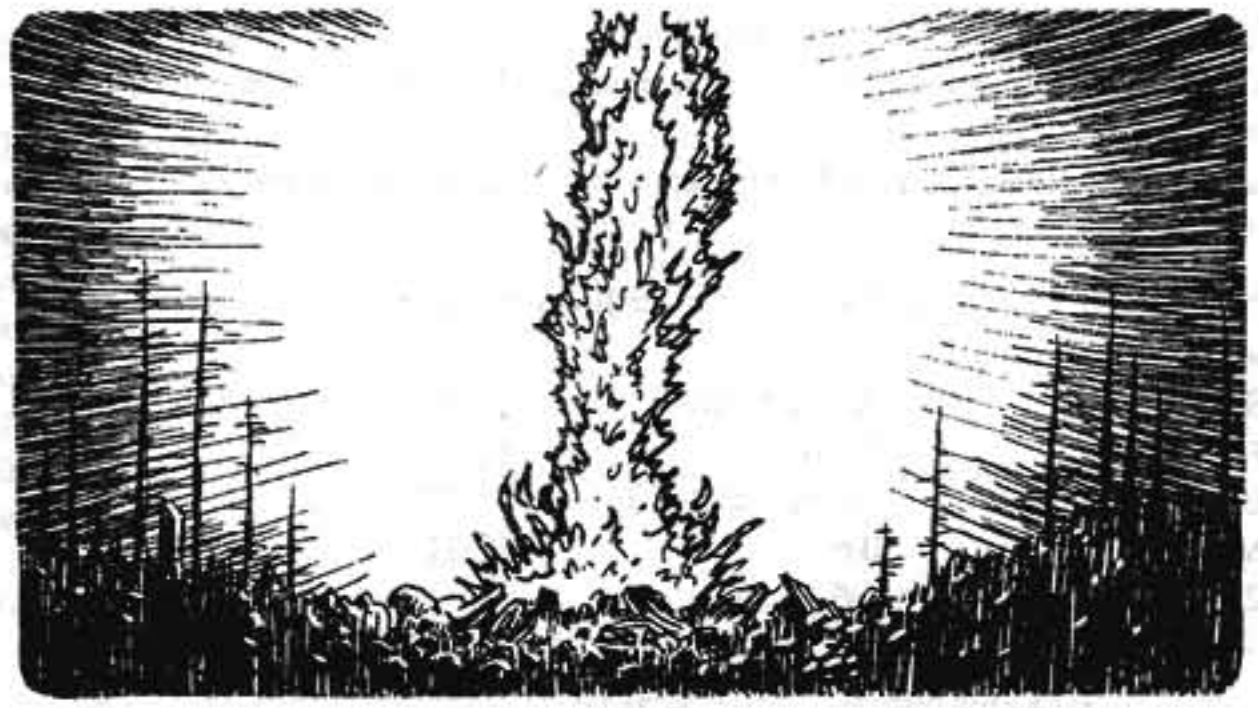
Czary: wszystkie zawarte w Większej Księdze Zaklęć i dowolne inne, wedle uznania Strażnika Tajemnic.

Utrata Poczytalności: 1k1/1k20 Punktów Poczytalności za zobaczenie Tulzschy.

UBBO-SATHLA, Bóg Zewnętrzny. *„Wtedy, w szarych początkach Ziemi, bezkształtna masa, którą był Ubbo-Sathla spoczywała wśród śluzu i oparów. Nie miał głowy, organów ani kończyn. Z jego ropiejących boków wylewały się powolną, niekończącą się falą ameboidalne stworzenia, zalążki wszelkiego życia na planecie. (Wokół) leżały majestatyczne, kamienne tablice z przyniesionego z gwiazd kamienia, na których zapisana była nieogarniona mądrość najstarszych bogów"*. (Clark Ashton Smith „Ubbo-Sathla")



UBBO-SATHLA



TULZSCHA

Bóg ten żyje w zimnej, wilgotnej jaskini, opuszczając ją tylko wtedy, gdy zostanie wezwany lub ktoś zmąci spokój jego legowiska. Do groty można dostać się poprzez głębokie szczeliny w lodach Antarktydy lub sekretnymi przejściami z Zimnych Pustkowi krainy snów. Mogą istnieć również inne wejścia. Ktoś, kto by mu się przyglądał, dostrzegłby setki macek, wijących się, chwytających zdobycz i chowających się z powrotem w wielkim cielsku. Grupa Badaczy, która pozostanie dłużej niż kilka minut w jego pobliżu zostanie z całą pewnością zaatakowana. Każda z macek ma zasięg 100 metrów. Wszystko, czego dotknie Ubbo-Sathla zostaje w miejscu dotknięcia pozbawione życia.

Ubbo-Sathla nie jest czczony przez ludzi, ale mi-go i inne obce rasy mogą oddawać mu hołd. *Księga Eibona* i *Necronomicon* wspominają o istnieniu tego boga.

Niezrodzone Źródło mogło dać początek wszystkim pierwowzorom życia na Ziemi i tak właśnie uważało wiele starszych istot. Właśnie z ciała Ubbo-Sathli starsze istoty stworzyły budzące grozę shoggoty. Wewnątrz jaskini Ubbo-Sathli znajdują się liczne kamienne tablice, zrobione z kamienia, przyniesionego z gwiazd, o których mówi się, że zawierają potężną wiedzę i sekrety Bogów Zewnętrznych. Kamienie te, nazywane *Starszymi Kluczami*, pozostają nie rozwiązaną zagadką. Nikomu nie udało się zgłębić sekretów zapisanej na nich wiedzy, a podczas ich poszukiwania ginęli bez wieści najpotężniejsi czarnoksiężnicy.

NASIENIE UBBO-SATHLI: podczas każdej rundy, bez przerwy, bóg tworzy 1k10 młodych, z których niektóre natychmiast pożera, a inne ratują się ucieczką. Te, które przeżyją, spełniają każdą zachciankę lub potrzebę swego pierwotnego, pozbawionego umysłu władcy. Zwykle spotykane jedynie w głównej grocie Ubbo-Sathli, są niezmiernie zróżnicowane i trudno jest znaleźć dwa takie same osobniki. Ich ulubioną taktyką walki jest atak z zasadzki. Walczą swymi lepkimi filamentami, wypustkami, śluzowatymi mackami i tym podobnym. Jakakolwiek jest forma ich ataku, ofiara zostaje chwycona i połknięta, a potem trawiona w tempie 1k6 obrażeń na rundę. Połknięta ofiara jest unieruchomiona i nie może nic zrobić, jedynie jej przyjaciele mogą uratować ją od śmierci.

UBBO-SATHLA, Niezrodzone Źródło

S -	KON 200	BC 200	INT 0	MOC 75
ZR -	Szybkość 0	WT 200		

Modyfikator obrażeń: -

Broń: Macka 90%, chwyt i wchłonięcie ofiary.

Pancerz: regeneruje 25 punktów Wytrzymałości. Odporny na wszystkie tnące, strzelające i uderzające rodzaje broni. Ogień, zaklęcia i magiczne bronie zadają mu normalne obrażenia. Traci 3k6 punktów Wytrzymałości, jeśli dotknie Znaku Starszych Bogów, ale znak zostanie zniszczony. Gdy jego punkty Wytrzymałości spadną do zera, spływa z powrotem do groty lub jakiejś szczeliny i regeneruje siły do stanu wyjściowego.

Umiejętności: Stworzenie nasienia 100%

Czary: żadne, ale może kontrolować nasienie na dowolną, rozsądną odległość.

Utrata Poczytalności: 1k8/5k10 Punktów Poczytalności za zobaczenie Ubbo-Sathli.

NASIENIE UBBO-SATHLI, Większa Rasa Służebna

współczynniki	*rzuty*	*średnia*
S	1k6 do 6k10+6	11-39
KON	3k6+6	16-17
BC	1k6 do 6k10+10	15-43
MOC	3k6	10-11
ZR	4k6	14
Szybkość 1k10+3	8-9	WT 16-30

Średni modyfikator obrażeń: +1k4 do 4k6

Broń: Połknięcie (różne sposoby) 1k6 obrażeń na rundę wskutek trawienia.

Pancerz: odporne na bronie, które tną lub uderzają: ogień, zaklęcia i bronie magiczne zadają normalne obrażenia.

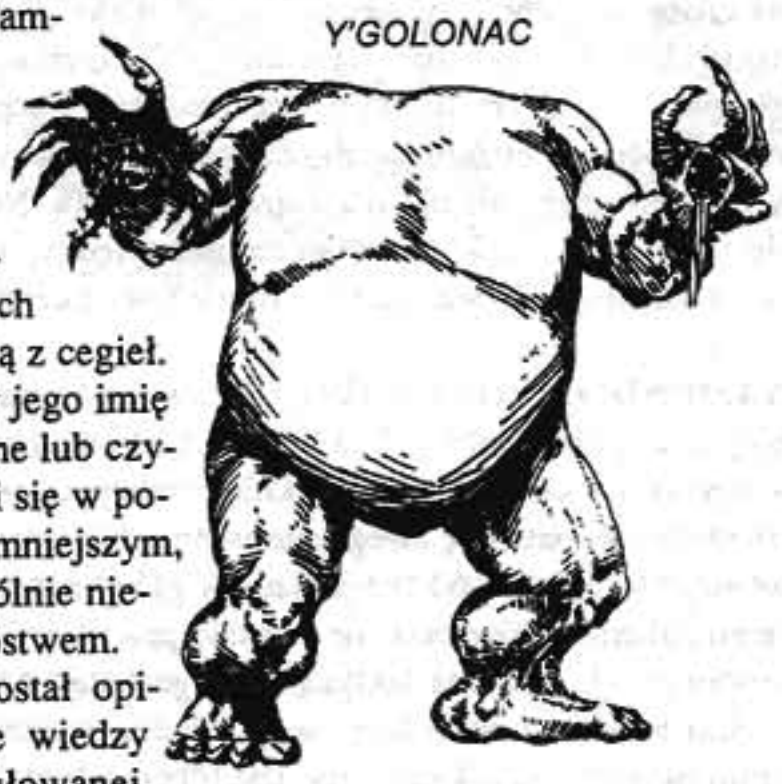
Czary: żadne.

Umiejętności: skradanie się 90%.

Utrata Poczytalności: 1/1k10 Punktów Poczytalności za zobaczenie nasienia Ubbo-Sathli.

Y'GOLONAC, Wielki Przedwieczny. *„Zrozumiał, dlaczego wczoraj cień na oszronionej szybie nie miał głowy. Krzyknął z przerażenia. Stół został przewrócony przez potężną nagą postać, ubraną w strzępy tweedowej marynarki. Ostatnią myślą Strutta było pełne niedowierzania przekonanie, iż wszystko stało się dlatego, że czytał „Objawienia", lecz zanim zdążył wydać z siebie okrzyk protestu, zabrakło mu tchu, jako że ręce opadły na jego twarz i czerwone wilgotne usta otworzyły się w dłoniach".* (Ramsey Campbell „Cold Print")

Y'GOLONAC



Obrzmiały, świecący stwór mieszka w wielkich podziemnych ruinach za ścianą z cegieł. Przychodzi, gdy jego imię jest wypowiadane lub czytane, a zło unosi się w powietrzu. Jest pomniejszym, ale za to szczególnie niebezpiecznym bóstwem.

Y'golonac został opisany w księdze wiedzy tajemnej zatytułowanej „Objawienia Glaaki". Nie ma wielu wyznawców, ale bardzo chciałby zwiększyć ich liczbę, chwytając w swoje sidła ludzi, w których jest odrobina zła, aby służyli mu jako kapłani. Y'golonac pojmuje zło w mało wyrafinowany sposób.

Y'golonac może wyglądać jak normalny człowiek, raczej bez mocnej osobowości i neurotyczny. Jeśli uda mu się spotkać osobę złą i podłą, może ją posiąść i wchłonąć. Od tej chwili potrafi przyjmować wygląd ofiary. W swej prawdziwej postaci, to ogromny, świecący, bezgłowy i nagi stwór, w którego dłoniach znajdują się koszmarne usta.

ATAKI: aby odeprzeć psychiczny atak potwora, gracz, którego Badacz jest celem ataku, musi w każdej rundzie wykonać rzut mniejszy niż 5 x MOC na 1k100. Raz pokonany badacz traci co rundę jeden punkt INT i jeden punkt MOC, do chwili, gdy Y'golonac nie zostanie przegnany, albo umysł oraz dusza ofiary nie zostanią zniszczone i zastąpione mocą Y'golonaca. Wielki przedwieczny wycofa się tylko wtedy, jeśli straci wszystkie punkty Wytrzymałości. Y'golonac zwykle atakuje ludzi, którzy uświadomili sobie jego istnienie, z reguły czytając przynajmniej jedną stronę z „Objawień Glaaki". Y'golonac różnymi sposobami nakłania ludzi do czytania fragmentów tej okropnej książki. W walce z więcej niż jednym przeciwnikiem Y'golonac używa swych ust., aby pożreć i zniszczyć wrogów. Rany, które odniesie Badacz, nie goją się w naturalny sposób, pozostają otwarte i wciąż ropieją, a utrata INT i MOC jest trwała.

Y'GOLONAC, Wielki Przedwieczny

S 25	KON 125	INT 30	MOC 28
ZR 14	Szybkość 10	WT 75	

Modyfikator obrażeń: -

Broń: Dotyk 100%, ofiara traci 1 INT i 1 MOC w każdej rundzie

Pożeranie 100%, 1k4 niegojących się nigdy obrażeń.

Pancerz: żaden.

Czary: wezwania/spętania oraz nawiązania kontaktu i dowolne inne, którymi obdaruje go Strażnik Tajemnic.

Utrata Poczytalności: 1/1k20 Punktów Poczytalności za zobaczenie przemiany człowieka w Y'golonaca.

YIBB-TSTLL, Bóg Zewnętrzny. *„Tam, wokół pulsującego ciała Starożytnego ogromne, gadopodobne skrzydlate istoty tłoczyły się przy mnóstwie czarnych, zwisających, powykręcanych piersi! {Oczy] poruszały się szybko i niezależnie od siebie, prześlizgując z odrażającym blaskiem po całej powierzchni przegniłej, obleśnej i lśniącej głowy".* (Brian Lumley „The Horror At Oakdeene")

To odrażające bóstwo spogląda na cały wszechświat i czas, powoli obracając się na środku swej polany w Dżundli Kledu, leżącej w krainie snów. Pod jego falującą szatą znajduje się ogromna ilość czarnych aniołów, które lgną i przysysają się do jego piersi. Jego dotyk powoduje straszliwe konsekwencje, dowolnie określone przez Strażnika Tajemnic, na przykład stratę wszystkich Punktów Poczytalności, natychmiastową śmierć w straszliwych konwulsjach lub też zmuszenie ofiary do biegu w kierunku bóstwa z pragnieniem przyssania się do jego piersi. Czasami Badacz zmienia się fizycznie, bywa, że zwiększając swoje możliwości.



YIBB-TSTLL

Krew Yibb-Tstlla czarnoksiężnicy czasem nazywają Czernią. Może zostać przywołana i działa samodzielnie. Pojawia się w formie czarnych płatków, które przyklejają się do ciała ofiary. Powoli pojawia się ich coraz więcej i przykrywają ofiarę coraz grubszą warstwą i zaczyna się ona dusić. Wykorzystuje się tu normalne zasady duszenia. Gdy ofiara jest już martwa, Czerń znika, zabierając ze sobą duszę zabitego do Yibb-Tstlla. Czerń mogą spłukać duże ilości wartko płynącej wody.

YIBB-TSTLL, CIERPLIWY

S 40	KON 48	BC 52	INT 60	MOC 65
ZR 16	Szybkość 0	WT 15		

Modyfikator obrażeń: +5k6

Broń: Dotyk 100% powoduje wybrane przez Strażnika Tajemnic straszliwe konsekwencje.

Krew 100%, dusi.

Pancerz: 12 punktów szat i oprócz tego regeneruje 5 punktów Wytrzymałości na rundę. Utrata wszystkich punktów Wytrzymałości zmusza Yibb-Tstlla do wycofania się, jednak może on wkrótce potem uformować się z powrotem gdzie indziej.

Czary: wszystkie nawiązania kontaktu, wezwanie Yibb-Tstlla, nawiązanie kontaktu z Yibb-Tstllem, wezwanie czerni, wezwanie czarnego anioła nocy i inne, które Strażnik Tajemnic uzna za stosowne.

Utrata Poczytalności: 1k6/1k20 Punktów Poczytalności za zobaczenie Yibb-Tstlla.

YIG, Wielki Przedwieczny. *„Ojciec węży... bóg-wąż plemion z równin centralnych, prawdopodobnie pierwowzór bardziej południowych Quetzalcoatla i Kukulcana, był dziwacznym, częściowo człowiekopodobnym diabłem"*. (H. P. Lovecraft i Zealia Bishop „The Curse of Yig")



YIG

Yig nie został dokładnie opisany w żadnym miejscu, lecz prawdopodobnie wygląda jak mocarny, pokryty łuską człowiek o ludzkiej głowie lub łbie węża. Mogą mu towarzyszyć roje węży. Najprawdopodobniej jest bóstwem północnoamerykańskim. Słynna „klątwa Yiga" przynosi szaleństwo lub deformacje u dzieci.

KULT: wiadomo, że Yig jest czczony przez plemiona wielkich równin, szamanów voodoo i może być w jakiś sposób powiązany z Quetzalcoatlem. Jest również otaczany kultem wśród wężowych ludzi. Wyznawcy zyskują pewną odporność na jad węży, umiejętność porozumiewania się z nimi oraz wiedzę o niektórych tajemnych rytuałach i zaklęciach. Jeśli ktoś ujawni sekrety kultu lub uczyni krzywdę wyznawcom, Yig wysyła świętego węża, aby zabił przestępcę.

ATAKI: pojawienie się Yiga będzie zwiastowane przede wszystkim (lub wyłącznie) przez ułożone jak dywan rojowisko węży. W Ameryce Północnej będą to grzechotniki, w pozostałych częściach świata kobry lub inne żmije.

Walcząc wręcz Yig nie uderza pięścią, tylko chwyta ofiarę, miażdżąc ręce lub nogi. W następnej rundzie Yig przyciąga ofiarę i jeśli zdoła wygrać swoją S przeciw S ofiary w tabelce porównawczej, zadaje jej ukąszenie.

Święty wąż Yiga jest zawsze wyjątkowo okazałym przedstawicielem swojego gatunku, a na czubku głowy ma niewielką, białą narośl. W Ameryce Północnej będzie nim ogromny, długi na prawie dwa metry grzechotnik. Wąż pojawia się tak błyskawicznie, iż jego ofiara jest zawsze zaskoczona i zostaje automatycznie ukąszona, o ile nie zdoła równie szybko zareagować (musi wykonać udany rzut INT x 5 na k100). W kolejnych rundach, Badacz musi wykonać udane uniki, aby nie dosięgły go ukąszenia węża, który będzie podążał za ofiarą, wciąż atakując. Żadne antidotum nie może pomóc komuś ukąszonemu przez świętego węża Yiga, ofiara zawsze umiera po kilku minutach agonii.

YIG, OJCIEC WĘŻY

S 30	KON 120	BC 20	INT 28	MOC 28
ZR 16	Szybkość 10	WT 70		

Średni modyfikator obrażeń: +2k6

Broń: Chwyt ręką 90%, 2k6 obrażeń i nie jest dodawany modyfikator obrażeń.

Ukąszenie 95%, 1k8 obrażeń i natychmiastowa śmierć, jeśli zęby jadowe wejdą w ciało.

Pancerz: 6 punktów łusek. Bronie przebijające zadają normalne obrażenia tylko wtedy, gdy przebiją pancerz; każdy inny atak bronią przebijającą zwyczajnie odbija się od łusek. W walce wręcz bronie zadają rany zgodnie z ich opisem, a pancerz Yiga chroni go normalnie. Każdy przedmiot, jaki przebije łuski, otrzymuje 3k6 obrażeń od krwi Yiga.

Czary: każdy zna przynajmniej 1k10 zaklęć, z czego 1k10 to czary Przywołania/Spętania.

Utrata Poczytalności: 1/1k8 Punktów Poczytalności za zobaczenie Yiga.

YOG-SOTHOTH, Bóg Zewnętrzny. *„Wielkie kule światła tłoczyły się ku otworowi... Najbliższe z nich pękły i wypłynęła z nich czarna protoplazma, aby połączyć się i uformować w straszliwy, przerażający koszmar z przestrzeni kosmicznej... wyglądający jak mnóstwo lśniących sfer... sączący się jak pierwotny śluz w atomowym chaosie, na zawsze poza najdalszymi ze znanych punktów w czasie i przestrzeni!"* (August Derlecht „The Lurker at the Threshold")

Yog-Sothoth żyje w przestrzeniach, znajdujących się pomiędzy warstwami, które tworzą wszechświat. Tam objawia się jako mnóstwo świecących kul, które wciąż ewoluują, pękają i przepływają przez siebie. Skupisko sfer ma ogromne rozmiary, które mogą się znacznie zmieniać – od stu metrów średnicy, do trzech czwartych kilometra lub nawet większych. Związki pomiędzy wyglądem Yog-Sothotha, a tak zwanymi latającymi spodkami powinny być oczywiste.

Yog-Sothoth posiada moc podróżowania w danej płaszczyźnie do dowolnego miejsca lub czasu. Jest on w rzeczywistości tym samym co czas i przestrzeń. Dlatego też, zyskał sobie przydomek Klucz i Brama. To on, jako Ten, Który Otwiera Drogę, znany jest pod imieniem Umr at'Tawil (Prawidłowo w języku arabskim powinno być *Tawil at'Umr*). Yog-Sothoth pragnie wejść do naszego wymiaru, aby pożerać żywe istoty, jednak może tego dokonać jedynie w szczególnych przypadkach.

Yog-Sothoth może latać w atmosferze z szybkością setek lub nawet tysięcy kilometrów na godzinę.

Jego dotyk może co rundę wysyłać jedną osobę w dowolnie wybrane miejsce w czasoprzestrzeni. Jeśli podróż odbywa się wbrew woli Badacza, może on oprzeć się bogowi, jeśli zdoła wyrzucić MOC x 3 na k100.

KULT: Yog-Sothoth jest bóstwem czczonym przede wszystkim przez czarnoksiężników i magów. Obdarza ich mocą podróży między wymiarami lub mocą spoglądania w inne wymiary poprzez magiczne szkło lub inny podobny przedmiot. Yog-Sothoth może również ofiarować swym niewolnikom zdolność rozkazywania wielu potworom z odległych światów.

W zamian za te dary, wyznawcy otwierają Yog-Sothothowi drogę z jego królestwa na Ziemię, gdzie przybywa aby siać zniszczenie i zagładę.

Wszyscy ci, którzy chcą podróżować do odległych miejsc lub czasów, mogą z nim bezpiecznie paktować jeżeli przybywa w postaci Tawil at'Umr. Jest to najmniej złowroga z jego form. Zawsze istnieje ryzyko, iż Tawil at'Umr zmieni postać i zacznie siać szaleństwo i śmierć wśród tych, którzy chcieli się z nim układać.

YOG-SOTHOTH



ATAKI: w każdej rundzie walki, Yog-Sothoth może dotknąć postać swymi oślizłymi sferami jednego z Badaczy, który natychmiast traci 1k6 punktów KON. Rany te są trwałe i nie mogą zostać uleczone. Obrażenia sprawiają wrażenie oparzeń, zgnilizny czy też martwicy dotkniętej części ciała i mogą powodować zmniejszenie się WG postaci. Inną bronią, są srebrzyste strumienie cieczy lub ognia (kosztuje to 1k6 Punktów Magii). Mają zasięg trzech czwartych kilometra i niszczą wszystko co spotkają na swojej drodze. Zestrzeliwują samoloty i zabijają lub ogłuszają wszystkich ludzi, którym nie uda się im umknąć. Strumień energii pokrywa obszar o średnicy 5 metrów.

YOG-SOTHOTH, Wszechrzecz w Jedności i Jedność we Wszechrzeczy

S -	KON 400	BC zmienna	INT 40	ZR 1
MOC 100	Szybkość 100	WT 400		

Modyfikator obrażeń: -

Broń: Dotyk sfery 100%, utrata na zawsze 1k6 punktów KON
Srebrzysty strumień 80%, wszystko w promieniu dwóch i pół metra umiera.

Pancerz: żaden, ale może być zraniony wyłącznie bronią magiczną.

Czary: ile zechce.

Utrata Poczytalności: 1k10/1k100 Punktów Poczytalności za zobaczenie go w postaci sfer; nie ma utraty Poczytalności za zobaczenie go w postaci Tawil at'Umr.

ZHAR, Wielki Przedwieczny. *„W zielonym półmroku pulsowała żywa masa, budzącą grozę góra drgającego ciała. Jego macki wypuszczone daleko w mroczne zakątki podziemnej groty, wydawały drażniący odgłos, podczas gdy gdzieś z głębi ciała istoty dochodziło przeszywające dreszczem zawodzenie".* (August Derlecht „The Lair of the Star Spawn")

Zhar żyje w umarłym, leżącym w Chinach mieście, pogrzebanym pod Płaskowyżem Sung lub Tsang. Mieszkają tam dwa identyczne potwory. Możliwe jest, że Zhar posiada dwa ciała połączone długimi mackami. Imię Lloigor jest często wiązane z Zharem i można przypuszczać, że drugi z potworów może nazywać się właśnie w ten sposób (nie należy mylić z gwiezdną rasą noszącą identyczne imię). Być może zaś Lloigory są wyznawcami lub ciemiężcami Zhara.

Tcho-Tcho, którzy zamieszkują Płaskowyż Sung (między innymi), otaczają Zahr kultem.

Gdy ktoś znajdzie się w jej pobliżu, Zhar może zaatakować, chwytając go macką. Każdy pochwycony w ten sposób zostaje całkowicie wchłonięty w następnej rundzie. Pozostaną po nim jedynie przedmioty nieorganiczne. Zasięg macek wynosi przynajmniej 30 metrów. W każdej rundzie, Zhar może zaatakować każdego przeciwnika jedną macką.

ZHAR, Bliźniaczy Koszmar

S 100	KON 100	BC 100	INT 30	MOC 28
ZR 30	Szybkość 20/50 w locie		WT 100	

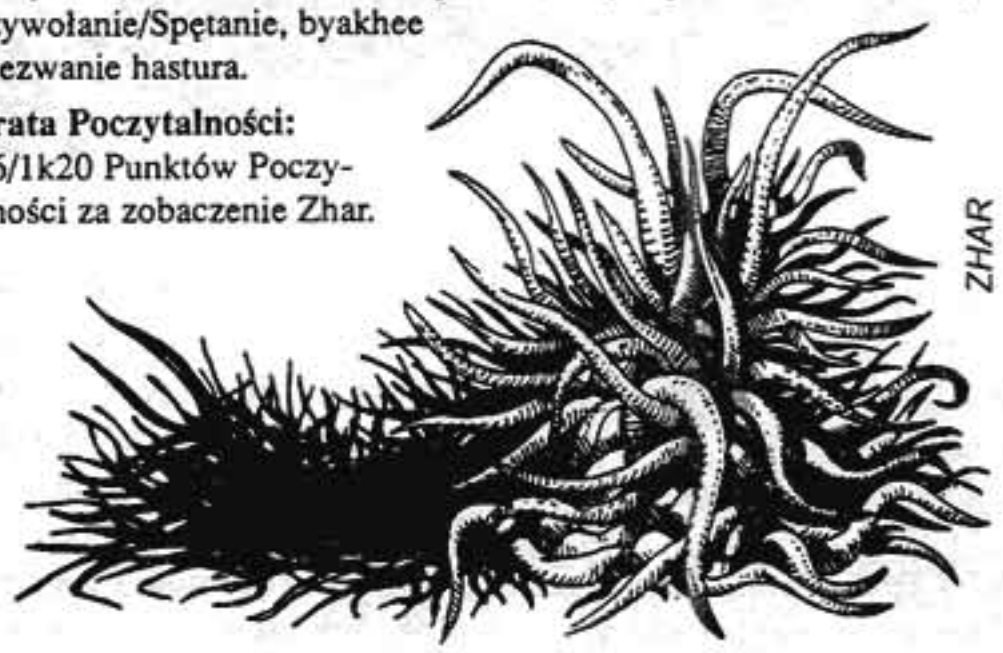
Modyfikator obrażeń: +11k6

Broń: Macka 100%, powoduje śmierć w następnej rundzie

Pancerz: 22 punkty tłustej, obrzmiałej skóry

Czary: wedle woli Strażnika Tajemnic, w tym powinno znaleźć się Przywołanie/Spętanie, byakhee i wezwanie hastura.

Utrata Poczytalności: 1k6/1k20 Punktów Poczytalności za zobaczenie Zhar.



ZHAR

ZOTH-OMMOG, Wielki Przedwieczny. *„Jego ciało miało kształt ściętego stożka, o szerokiej podstawie. Tułów wieńczyła płaska, tępa głowa w kształcie klina, która podobna była trochę do gadziego pyska. Zasłonięta była niemal całkowicie przez wijące się warkocze. Te włosy, czy też grzywa lub broda, były niezmiernie grube i przypominały raczej oślizłe robaki lub węże. Poprzez przypominającą włosy Meduzy, odrażającą grzywę oślizłych macek spoglądało dwoje groźnych oczu węża, w których lśniła nieludzka inteligencja i to, co jestem w stanie opisać jedynie jako krwiożerczą groźbę".* (Lin Carter „Zoth-Ommog")

Ma stożkowate ciało i jaszczurczą głowę, z której wyrasta mnóstwo wężowych macek. Cztery z nich, każda po jednej stronie ciała, są szczególnie duże. Zoth-Ommog nie posiada wyznawców pośród ludzi. Niektóre istoty z głębin oddają hołd temu złowrogiemu bóstwu. Zoth-Ommog najprawdopodobniej jest pogrzebany pod falami Pacyfiku w mieście ciał, R'lyeh.

Zoth-Ommog może pojawić się poprzez jedną z przedstawiających go rzeźb, rozsianych po całym świecie. Z reguły atakuje każdego człowieka, który wejdzie w jego pole widzenia, uderzając jedną z wielkich macek lub gryząc.

ZOTH-OMMOG, Wielki Przedwieczny

S 40	KON 120	BC 60	INT 20	MOC 35
ZR 12	Szybkość 50	WT 90		

Modyfikator obrażeń: +5k6

Broń: Macka 90%, chwyt, a w następnej rundzie miażdżenie zadaje 5k6 obrażeń.

Ukąszenie 90% 1k6+3

Pancerz: 10 punktów grubej, tłustej skóry; regeneruje 3 punkty Wytrzymałości na rundę.

Czary: wszystkie zaklęcia wezwania i nawiązania kontaktu oraz dowolne inne, które Strażnik Tajemnic uzna za odpowiednie

Utrata Poczytalności: 1k6/1k20 Punktów Poczytalności za zobaczenie Zoth-Ommoga.


ZOTH-OMMOG

„Przedwieczni byli, Przedwieczni są i Przedwieczni pozostaną. Jednakże nie w ramach wymiarów jakie znamy, lecz spacerować będą dumnie pomiędzy nimi, niezależni i niewidzialni".

– Lovecraft, Koszmar w Dunwich

BESTIE I POTWORY

Zbiór przydatnych istot naturalnego i nadnaturalnego pochodzenia. Strażnik może je wykorzystać, aby przeciwnikami Badaczy nie zawsze były stwory rodem z Mitów.

NIE wszystkie walki, nawet te śmiertelne, muszą być prowadzone z istotami rodem z Mitów. Poniżej opisano różnego rodzaju ssaki, ptaki, owady i organizmy morskie – takie, które są niebezpieczne lub nieszkodliwe.

Można oczywiście stworzyć więcej tego rodzaju potworów, a te, które zostały opisane, można zmienić, by lepiej pasowały. Najbardziej oczywista zmiana dotyczy BC. Na przykład, Strażnik może, zamiast zwykłego, czarnego niedźwiedzia, który został opisany poniżej, potrzebować grizzly albo niedźwiedzia polarnego. W takim przypadku wystarczy dodać jeden lub więcej rzutów k6 do współczynników: S, KON i BC. Trzeba jeszcze pamiętać, by zwiększyć modyfikator obrażeń, aby odpowiadał on większemu, potężniejszemu i silniejszemu zwierzęciu.

Tylko nadnaturalne istoty sprawiają, że widzący je tracą Punkty Poczytalności. Jeżeli w opisze istoty brak zwrotu „utrata Poczytalności", to jej widok (w normalnych warunkach) nie kosztuje żadnych PP. W wypadku duchów i zmor utrata PP zależy od wyglądu tych istot, który zmienia się, choć zawsze jest przerażający i budzący grozę.

BAWOŁY, Syncerus caffer. Poruszają się wielkimi stadami, które czasami składają się nawet z setek osobników, ale można je również napotykać w mniejszych grupach. Afrykańskie bawoły są największymi przedstawicielami tego gatunku. Są agresywne i pobudliwe – uważa się je za najniebezpieczniejsze zwierzęta w Afryce.



BAWÓŁ

BAWOŁY

współczynniki	*rzuty*	*średnia*
S	2k6+20	34
KON	3k6+10	20-21
BC	4k6+20	34
MOC	2k6	7
ZR	2k6	7
Szybkość 12	WT 28	

Przeciętny modyfikator obrażeń: +3k6

Broń: szarżowanie 30%, obrażenia 2k6+mo

Pancerz: skóra i mięśnie; 5 punktów

Umiejętności: wyczucie wroga 65%

Występowanie: Afryka, równiny i rzadkie lasy na południe od Sahary

BUNYIPY. *Oko było wielkie niczym głowa człowieka i tak nieludzkie, jak oko kałamarnicy. Wielkie, smutne i ponadczasowe.* – Love „Old Fellow That Bunyip".

Bunyipy przypominają krzyżówkę foki z krokodylem. Ich oczy żarzą się niczym węgle w ognisku, zaś skóra pokryta jest przypadkowym układem futra, piór i nagiego naskórka. Podczas pływania używają potężnych płetw. Kiedy chodzą, tylne odnóża pozwalają im na poruszanie się w postawie wyprostowanej – mają wtedy trzy, trzy i pół metra wzrostu. Wydają tylko jeden dźwięk – łowiecki zew. Jest straszny i posępny niczym śmierć – dziki pean nienawiści, wściekłości i głodu. Łapy bunyipa są długie i umięśnione – okłada nimi ofiarę do jej śmierci. Woli pożywiać się kobietami niż mężczyznami. Jego rodzinny kraj to Australia.



BUNYIP

BUNYIPY, Większa Rasa Niezależna

współczynniki	*rzuty*	*średnia*
S	10k6+10	45
KON	4k6+12	26
BC	10k6+10	45
INT	2k6+12	19
MOC	10k6	35
ZR	3k6+6	16-17
Szybkość 10/16 chodzenie/pływanie	**WT** 36	

Przeciętny modyfikator obrażeń: +5k6

Broń: ugryzienie 65%, obrażenia 1k10, łapa 65%, obrażenia to w pierwszej rundzie chwyt, a w drugiej 5k6+mo

Może gryźć i uderzać pazurami naraz w jednej rundzie. Aby wyrwać się, trzeba pokonać S bunyipa swoją S w Tabeli Porównawczej.

Pancerz: skóra; 10 punktów

Czary: bunyip może zwiększyć lub zmniejszyć poziom wody w swoim stawie lub ślepym odgałęzieniu rzeki, kiedy tylko zechce.

Umiejętności: wyczucie życia 95%, ciche pływanie 95%

Utrata Poczytalności: 1/1k10 PP za zobaczenie bunyipa; 11k3 PP za usłyszenie jego zewu.

CZARNE NIEDŹWIEDZIE, Ursus americanus. Jest to gatunek najpowszechniej występujący w Ameryce Północnej. We wschodniej części kontynentu jedyny gatunek tych zwierząt. Mogą atakować dwa razy w każdej rundzie walki: obiema łapami bądź też gryząc i uderzając łapą.



NIEDŹWIEDŹ CZARNY

CZARNE NIEDŹWIEDZIE

współczynniki	*rzuty*	*średnia*
S	3k6+10	20-21
KON	2k6+6	13
BC	3k6+10	20-21
MOC	3k6	10-11
ZR	3k6	10-11
Szybkość 16	WT 17	

Przeciętny modyfikator obrażeń: +2k6

Broń: ugryzienie 25%, obrażenia 1k10, łapa 40%, obrażenia 1k6+mo

Pancerz: skóra i tłuszcz; 3 punkty

Umiejętności: wspinanie się

Występowanie: od południowej Kanady do południowego Meksyku

DUCHY. Każdy duch powinien być tworzony przez Strażnika Tajemnic specjalnie do potrzeb sytuacji. Zazwyczaj współczynniki takiej istoty to tylko Inteligencja i Moc. Pojawia się w mglistej i przyćmionej postaci. Zdaje się, że każdy duch nawiedza konkretne miejsce lub (rzadziej) specyficzny przedmiot.


DUCH

Niektóre duchy mogą być wrażliwe na magię, a inne nie. Niektóre można wyegzorcyzmować, a inne nie. Zwykle nawiedzają nas po to, by przekazać swoją potworną historię. Czasem dają rady lub instrukcje – ich wykonanie zapewni spokój umęczonej duszy. Wszystkie duchy wywołują strach, ale niektóre są mniej, inne bardziej przerażające. Ich widok powinien powodować utratę maksimum 1k8 Punktów Poczytalności.

Wykonując atak, porównaj Moc ducha z Mocą ofiary korzystając z Tabeli Porównawczej. Duchy atakują rękami, otaczając przeciwnika lub w inny, fizyczny sposób.

Jeżeli duch pokona Moc ofiary, Badacz traci 1k3 Punkty Mocy. Kiedy jednak przegra, sam traci 1k3 punkty Mocy. Utracone współczynniki są, ogólnie mówiąc, po prostu utracone. Potężne duchy mogą powodować utratę 1k6 Punktów Mocy w jednej rundzie walki, ale same będą nadal tracić 1k3 punkty, jeśli przegrają. Porównaj ducha ze zmorą, która została opisana poniżej

(Stworzone przez Strażnika duchy mogą być bardzo dobrą podstawą scenariusza np. o nawiedzonym domu. Całe kampanie mogą polegać na badaniu i egzorcyzmowaniu tych istot. Przed stworzeniem ducha warto przeczytać kilka książek, m. in.: „The Haunting of Hill House" Shirley Jackson (godny polecenia jest zarówno film, jak powieść), „Lśnienie" Stephena Kinga, którąś z opowieści o duchach Williama Hope'a Hodgsona (przede wszystkim „Carnacki-Ghost Finder Tales") i jakąkolwiek z historii M. R. Jamesa. Również Henry James poświęcił cały tom opowieściom o duchach, a Rudyard Kipling napisał o nich wspaniałe historie, których akcja toczy się w Anglii i w Indiach. Niestety te książki są tak trudno dostępne jak istoty, o których opowiadają, ale większość bibliotek powinna je posiadać).

DZIKIE PSY Indyjskie (dhole), Cuondukhenesis. Pomimo swej nazwy nie jest to potwór nadnaturalnego pochodzenia. Dzikie psy żyją w gęstych lasach Indii. Czasem bywają dość złośliwe. Poruszają się stadami liczącymi od 5 do 12 osobników.


DHOLE

DZIKIE PSY

współczynniki	*rzuty*	*średnia*
S	1k6+1	4-5
KON	3k6	10-11
BC	1k6	3-4
MOC	1K6+6	9-10
ZR	2k6+6	13
Szybkość 15	**WT** 7	

Przeciętny modyfikator obrażeń: -1k6

Broń: ugryzienie 05%, obrażenia 1k6

Umiejętności: nasłuchiwanie 40%, tropienie 80%

Występowanie: lesiste obszary Środkowej i Południowej Azji.

GORYLE, Gorilla gorilla. Te stworzenia dysponują siłą zdolną rozerwać człowieka na strzępy. Są jednak nieśmiałe i łagodne, a mimo to już prawie całkowicie wyginęły.


GORYL

Zmuszony do użycia siły goryl atakuje w jednej rundzie gryząc i uderzając dwiema łapami. Kiedy obie łapy trafią, zwierzę chwyta przeciwnika i w każdej następnej rundzie zmniejsza Wytrzymałość ofiary o swój modyfikator obrażeń. Aby wyrwać się z uścisku goryla, trzeba zwyciężyć w pojedynku S (wynik określa się korzystając z Tabeli Porównawczej). Jeżeli zwierzęciu powiedzie się drugi chwyt, ofiara zostaje zmuszona do upuszczenia broni (o ile jakąś posiadała).

GORYLE

współczynniki	*rzuty*	*średnia*
S	4k6+12	26
KON	3k6	10-11
BC	2k6+12	19
INT	1k6+1	4-5
MOC	3k6	10-11
ZR	3k6	10-11
Szybkość 8	**WT** 15	

Przeciętny modyfikator obrażeń: +2k6

Broń: ugryzienie 45%, obrażenia 1k6+mo, ręka 45%, obrażenia 1k6+mo

Pancerz: skóra; 2 punkty

Umiejętności: skubanie (np. liści) w poszukiwaniu jedzenia 50%, ukrywanie się 75%

Występowanie: góry Afryki Środkowej

GÓRSKIE LWY, Panthera concolor. Straszliwi drapieżcy mający około dwóch metrów długości. Są mniejsze i mają krótsze łapy niż ich afrykańscy kuzyni. Nie współdziałają również ze sobą tak dobrze. Zazwyczaj górskie lwy nie atakują ludzi. W latach 90. XX wieku stały się w Stanach Zjednoczonych gatunkiem chronionym. Odtąd zaczęto je spotykać coraz bliżej ludzi.


LEW GÓRSKI

W jednej rundzie walki atakuje dwiema łapami i gryzie. Jeśli obie łapy trafią celu, przytrzymuje ofiarę i ciągle gryząc rozrywa ją tylnymi łapami.

GÓRSKIE LWY bądź pumy lub kuguary

współczynniki	*rzuty*	*średnia*
S	3k6+6	16-17
KON	3k6	10-11
BC	2k6+8	15
MOC	3k6	10-11
ZR	2k6+12	19
Szybkość 12	**WT** 13	

Przeciętny modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: ugryzienie 30%, obrażenia 1k10, łapa 50%, obrażenia 1k6+mo, rozrywanie 80%, obrażenia 2k6+mo

Pancerz: futro; 1 punkt

Umiejętności: wspinanie się 80%, ukrywanie się 80%, skakanie 40%, skradanie się 90%

Występowanie: można je napotkać w prawie całej Północnej i Południowej Ameryce.

KAŁAMARNICE OLBRZYMIE, Teuthoidea architeuthis. Przeciętne stworzenie z tego gatunku ma ciało długości ponad 3 metrów i macki długości dodatkowych 18 metrów. Współczynniki odzwierciedlają te wielkości. Tworząc „zabójcę wielorybów" należy na każde pół metra długości macki dodać 1k6 do BC i S.


MĄTWA

Dziób i osiem macek może atakować jednocześnie nawet osiem różnych ofiar. Jeśli jedna macka trafi, to przytrzymuje ofiarę. Kiedy trafi druga, zaczyna się zgniatanie – macki zadają obrażenia w każdej rundzie.

WIELKIE KAŁAMARNICE

współczynniki	*rzuty*	*średnia*
S	6k6	21
KON	2k6+6	13
BC	6k6	21
MOC	3k6	10-11
ZR	2k6+12	19
Szybkość 4/10 pływanie		**WT** 17

Przeciętny modyfikator obrażeń: +2k6

Broń: dziób 45%, obrażenia 1k10 + KON = moc trucizny

Macka: 45%, obrażenia 1k6+mo od ściskania

Pancerz: skóra; 2 punkty

Umiejętności: ukrywanie się 70%

Występowanie: głębokie słone wody, najlepiej zimne, polarne

KONDORY, Vultutr gryphus. Współczynniki równie dobrze mogą dotyczyć olbrzymiego orła lub innego wielkiego ptaka. Rozpiętość skrzydeł kondora waha się od 2,5 do 3 metrów. Tylko największe osobniki będą atakowały ludzi, choć sępy zaatakują każdą bezbronną ofiarę. Próba zaatakowania ptaka w locie odbywa się przy połowie zwykłej szansy powodzenia.

Większe ptaki żyją na wzgórzach i w wysokich górach, które zapewniają im bezpieczne miejsca na gniazda – zakładają je na szczytach lub półkach skalnych, a nawet drzewach (te muszą być wystarczająco silne, by utrzymać kilka ptaków siedzących w gnieździe). Spotyka się je przede wszystkim na zachodniej półkuli. Nie ma jednak powodu, aby Strażnik Taiemnic nie powiedział na którejś sesji: „Pikuje na was wielki ptak", mimo, że drużyna znajduje się gdzieś na Antarktydzie, gdzie ptaki tylko chodzą.


ORZEŁ

KONDORY Z ANDÓW
lub inny olbrzymi ptak

współczynniki	*rzuty*	*średnia*
S	3k6+12	22-23
KON	3k6	10-11
BC	3k6+6	16-17
MOC	2k6+6	13
ZR	2k6+12	19
Szybkość 5/12 latanie		**WT** 24

Przeciętny modyfikator obrażeń: +1k6

Broń: ugryzienie 45%, obrażenia 1k8, łapa 45%, obrażenia 1k6+mo

Pancerz: pióra; 2 punkty

Umiejętności: spostrzegawczość 90%

Występowanie: Ameryka Północna i Południowa

KONIE, Equus caballus. Konie mogą być dużą pomocą dla tych, którzy znają ich sposób bycia. Dla potrzeb gry do tych zwierząt zaliczane są: konie do jazdy, konie pociągowe, osły i muły.

Dosiadanie i podróżowanie na koniu do jazdy zależy od umiejętności *jeździectwo*. Jeden jeździec lub niewielka grupka może bez problemu przebyć 50-60 kilometrów dziennie, zapewniając wierzchowcom wodę i pożywienie, takie jak np.. owies. Konie do jazdy mogą „przepychać się" z innymi końmi, ale nie będą walczyć, chyba że zostaną do tego zmuszone. Nawet kawaleryjskie wierzchowce są szkolone tylko do tego, by powściągać nerwy i nie rzucać się do ucieczki. Jedynie najwspanialsze konie wyszkolone do walki nie przestraszą się nadnaturalnych istot.


KOŃ

Konie pociągowe mają największe rozmiary. Zazwyczaj są ujeżdżone, choć mało kto na nich jeździ. Aby zaprząc do powozu takiego konia, należy wykonać test umiejętności *prowadzenia powozu* lub inny rzut. Siodła, które by pasowały do ich rozmiarów, mogą nie być dostępne. Jeśli ktoś zechce jeździć na nich na oklep, należy zmniejszyć na ten czas jego umiejętność *jeździectwo* o 15%.

Osły i muły zazwyczaj noszą na sobie różne przedmioty, a nie jeźdźców. Używa się ich również do ciągnięcia wozów itp. Mają tendencję do niewykonywania rozkazów, nawet tych, które zostały poparte brutalną siłą.

Większość nie szkolonych do walki koni ucieknie w obliczu krwawych wydarzeń, strzelaniny, potworów, wściekłego tłumu itd.

KONIE DO JAZDY

współczynniki	*rzuty*	*średnia*
S	3k6+18	28-29
KON	2k6+6	13
BC	4k6+12	26
MOC	3k6	10-11
ZR	3k6	10-11
Szybkość 12	WT 20	

Przeciętny modyfikator obrażeń: +2k6

Broń: ugryzienie 05%, obrażenia 1k10, kopnięcie 05%, obrażenia 1k8+mo, naskok tyłem 05%, obrażenia 2k8+mo, tratowanie* 25%, obrażenia 2k6+mo

** do wykonania tego ataku koń musi zostać przeszkolony*

Pancerz: mięśnie; 1 punkt

Umiejętności: uniki 45%, ukrywanie się 25%

Występowanie: łąki; wszędzie tam, gdzie człowiek

KROKODYLE, Crocodilus niliticus. To krokodyl żyjący w Nilu, którego coraz rzadziej można spotkać w niższych partiach rzeki, ale nadal występuje w Afryce Środkowej, na Madagaskarze, w tropikalnej Azji oraz północnej i zachodniej Australii. Tam, gdzie jest woda, mogą też być krokodyle. Jedzą wszystko, co zdołają złapać. Spotyka się je w większej liczbie, bowiem atakują stadnie. Zwykle nie atakują łodzi.



KROKODYL

KROKODYLE Z NILU

współczynniki	*rzuty*	*średnia*
S	4k6+12	26
KON	3k6+8	18-19
BC	4k6+12	26
MOC	3k6	10-11
ZR	2k6	23
Szybkość 6/8 pływanie		WT 23

Przeciętny modyfikator obrażeń: +2k6

Broń: ugryzienie 50%, obrażenia 1k10+mo

Pancerz: skóra; 5 punktów

Umiejętności: sunięcie ukradkiem przez wodę 75%, ukrywanie się 60%, skradanie się 50%

Występowanie: na całym świecie w tropikach, szczególnie na bagnach, w dżunglach.

LWY, Panthera leo. Te najsłynniejsze z dzikich kotów podróżują stadami liczącymi około dziesięciu osobników i współdziałają podczas polowań. Samce lwa z południowej Afryki mają ciemniejszą i gęstszą grzywę niż ich krewniacy z północy.

LEW



Lew może w każdej rundzie walki zaatakować jedną łapą i jednocześnie ugryźć. Jeśli oba ataki trafią celu, zwierzę przytrzymuje się ofiary gryząc dalej i rozrywając ją tylnymi łapami.

LWY

współczynniki	*rzuty*	*średnia*
S	2k6+12	19
KON	3k6	10-11
BC	3k6+6	16-17
MOC	2k6+6	13
ZR	2k6+12	19
Szybkość 10	WT 14	

Przeciętny modyfikator obrażeń: +2k6

Broń: ugryzienie 40%, obrażenia 1k10, łapa 60%, obrażenia 16k+mo, rozrywanie 80%, obrażenia 2k6+mo

Pancerz: skóra, 2 punkty

Umiejętności: zorganizowane polowanie 25%, tropienie 25%

Występowanie: Afryka i Bliski Wschód

MUMIE. Ci ożywieńcy są bardzo podobni do zombich. Niektóre kulty używają ich jako strażników świątyń. Mumię, podobnie jak i zombiego, trzeba rozerwać na małe kawałki – dopiero wtedy przestanie działać. Wbrew pogłoskom, nie zawsze są one obwiązane bandażami, a czasem poruszają się dosyć zgrabnie. Nie mogą w naturalny sposób odzyskiwać Punktów Magii.



MUMIA

Mumie mają dwa razy więcej S, trzy drugie KON i dwie trzecie ZR człowieka, z którego powstały.

Do konserwowania tych stworów stosowano bandaże i asfalt. Dlatego też ogień jest bardzo efektywną bronią w starciu z egipską mumią. Zadawane obrażenia nie zmieniają się, ale nasiąknięte ropą bandaże są trudne do ugaszenia.

MUMIE, typowe

współczynniki	*rzuty*	*średnia*
S	3k6x2	20-22
KON	3k6x1,5	15-17
BC	3k6	10-11
INT	3k6	10-11
MOC	1k6+12	15-16
ZR	2k6	7
Szybkość 6	WT 13-14	

Przeciętny modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: pięść 70%, obrażenia 1k6+mo, pochwycenie 25%, obrażenia specjalne

Pancerz: skóra; 2 punkty. Bronie przebijające są bezużyteczne, chyba że uderza się nimi w głowę lub ręce itd.

Umiejętności: poruszanie się cicho 50%, podkradanie 40%

Utrata Poczytalności: za zobaczenie mumii: 1/1k8 PP.

NIETOPERZE, duże. Nawet wielkie nietoperze żyjące w Ameryce Środkowej zbierają się w stada liczące dziesiątki lub setki osobników. Grupy mniejszych nietoperzy, które łatwiej spotkać w Stanach Zjednoczonych, liczą sobie do 50 000. Na całym świecie zwierzęta te są tępione przez ludzi.

NIETOPERZ

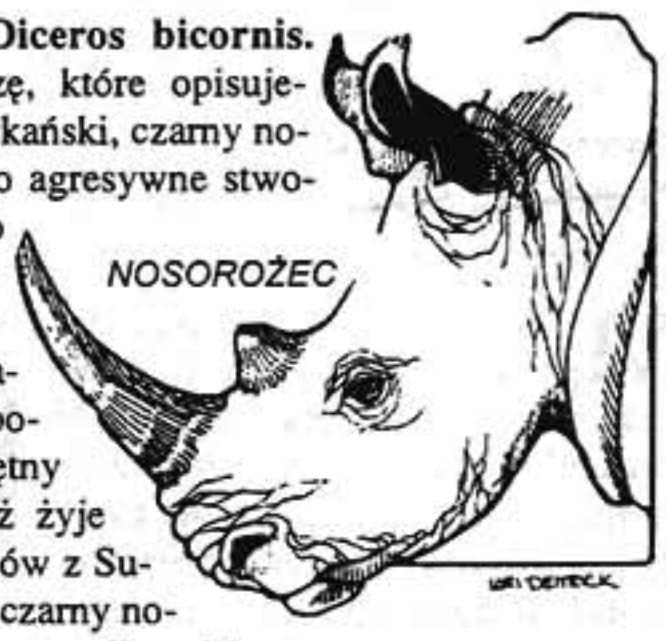


NIETOPERZE, duże

współczynniki	*rzuty*	*średnia*
S	2k4	5
KON	2k6	7
BC	2k4	5
MOC	2k6	7
ZR	1k6+18	21-22
Szybkość 1/12 latanie		**WT** 6

Przeciętny modyfikator obrażeń: brak
Broń: ugryzienie 40%, obrażenia 1k2
Umiejętności: echolokacja pożywienia 75%, spostrzegawczość 75%
Występowanie: cały świat, klimat ciepły i umiarkowany

NOSOROŻCE, Diceros bicornis. Dwurogie zwierzę, które opisujemy, to popędliwy, afrykański, czarny nosorożec. Jest to bardzo agresywne stworzenie, które często bez widocznego powodu szarżuje na ofiarę. Większy kuzyn, biały nosorożec, jest spokojniejszy i mniej chętny do atakowania. Wciąż żyje jeszcze kilka nosorożców z Sumatry i Jawy. Typowy czarny nosorożec ma ponad 3 metry długości i półtora metra wysokości.


NOSOROŻEC

Aby zaszarżować, nosorożec musi mieć przynajmniej dziesięć metrów rozbiegu. Atakuje raz w rundzie. Nie robi mu różnicy, czy atakuje samochód, ciężarówkę czy ludzi.

CZARNE NOSOROŻCE

współczynniki	*rzuty*	*średnia*
S	6k6+20	41
KON	3k6+6	20-21
BC	6k6+20	41
MOC	3k6	10-11
ZR2k6	7	
Szybkość 15	**WT** 31	

Przeciętny modyfikator obrażeń: +4k6
Broń: ugryzienie 25%, obrażenia 1k10, szarżowanie 50%, obrażenia 1k10+mo, tratowanie 75%, obrażenia 3k10+mo (tylko powaleni przeciwnicy)
Umiejętności: wyczucie niebezpieczeństwa 60%, poddawanie się dokuczaniu 70%
Występowanie: wraz z białym jednorożcem w okolicach Sahary; kuzyni żyją w Indiach i Indonezji

OSY lub pszczoły, roje. Chmara wyposażonych w żądła, latających owadów atakuje przez 2k6 rund walki, by potem przerwać. Nie ma przed nimi obrony, chyba że ofiara jest w pełni chroniona (np. ubrana w specjalny ubiór, zamknięta w samochodzie lub nurkuje pod wodą). Gracz, którego Badacz został kilkakrotnie użądlony, musi wykonać rzut 1k100. Jeśli jego wynik będzie wyższy niż KON x 5 ofiary, to organizm przeżył szok – następuje choroba, która (naprawdę rzadko) może zakończyć się śmiercią.


OSA

PSZCZOŁA

Afrykańskie pszczoły, które spotyka się w latach 90. XX wieku w Ameryce są bardziej natarczywe niż pszczoły miodne i atakują przez 3k6 minut. Użądlenie tych tak zwanych pszczół-zabójców czasem kończy się śmiercią, ponieważ ich ataki są bezlitosne i częstsze. W każdej rundzie takiego ataku ofiara może stracić 1k6 punktów Wytrzymałości.

PSY ZWYCZAJNE, Cani familiaris. Nasi udomowieni przyjaciele są stawiani wyżej pośród zwierząt, ponieważ słuchają i wykonują rozkazy swych panów – ludzi. Podczas polowań zbierają się zwykle w stada 1k8+3 osobników.

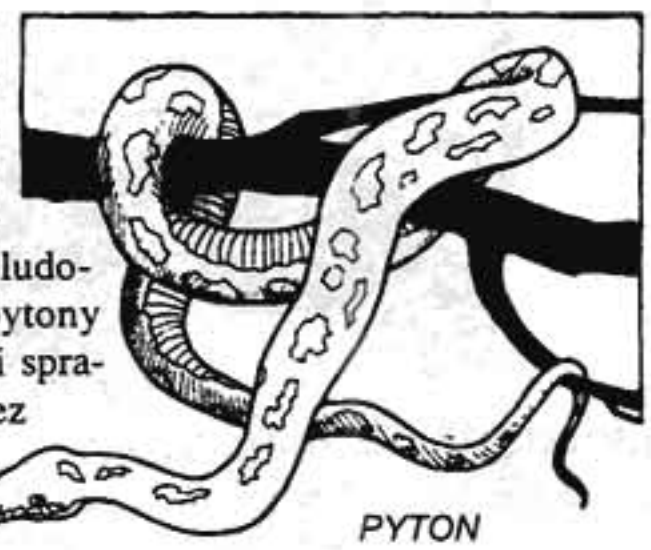

PIES

PIES ZWYCZAJNY

współczynniki	*rzuty*	*średnia*
S	2k6	7
KON	3k6	10-11
BC	1k6+1	4-5
MOC	2k6	7
ZR	2k6+6	13
Szybkość 12	**WT** 8	

Przeciętny modyfikator obrażeń: -1k4
Broń: ugryzienie 30%, obrażenia 1k6
Umiejętności: nasłuchiwanie 75%, wyczucie czegoś interesującego 90%
Występowanie: tam, gdzie żyją ludzie.

PYTONY, Python reticulatus. Pomimo to że jest to rzeczywiście istniejące zwierzę, przypisuje mu się legendarne moce. W ludowych opowieściach pytony oczarowują swe ofiary i sprawiają, że czekają one bez ruchu na atak. Badacze Tajemnic nie powinni się jednak zbytnio bać śmierci w splotach tego węża. Jeśli wynik rzutu 1k100 będzie niższy niż ZR x 3 ofiary, to pyton nie uwięził jej ręki (można nią oczywiście walczyć). Z punktu widzenia ofiary miażdżenie należy traktować jak chwyt – zadaje obrażenia w każdej rundzie, w której się powiedzie. Strażnik Tajemnic, jeśli uzna za stosowne, może również kazać wykonać pochwyconemu Badaczowi rzut 1k100. Jeżeli wynik rzutu będzie wyższy niż KON x 5 ofiary, to traci on przytomność.


PYTON

Obezwładniona ofiara, której BC nie jest większe od BC węża zostaje połknięta w całości (bez względu na to, czy jest martwa, czy tylko nieprzytomna). Jeżeli nie była martwa, to śmierć następuje bardzo szybko i jest wynikiem uduszenia.

PYTONY lub inne gigantyczne węże

współczynniki	*rzuty*	*średnia*
S	3k6+12	22-23
KON	2k6+6	13
BC	5k6	17-18
MOC	3k6	10-11
ZR	2k6+6	13
Szybkość 6	**WT** 16	

Przeciętny modyfikator obrażeń: +1k6
Broń: połykanie automatyczne, obrażenia wynikają z uduszenia i trawienia, miażdżenie 40%, obrażenia 1k6+mo

Pancerz: lśniąca skóra; 2 punkty
Umiejętności: poruszanie się cicho 90%, ukrywanie się 75%
Występowanie: lasy tropikalne

RYSIE AMERYKAŃSKIE, Felix rufus. Ryś amerykański jest typowym kotem żyjącym w Ameryce Północnej, jednak nie należy do najmilszych zwierząt. Można go napotkać w górach i lasach na całym kontynencie, szczególnie wzdłuż rzek i strumieni. W każdej rundzie walki ryś atakuje obiema łapami i gryzie. Jeśli obie łapy trafią, zwierzę przytrzymuje ofiarę. Jednocześnie gryzie dalej i rozrywa ją tylnymi łapami.


RYŚ

RYSIE AMERYKAŃSKIE

współczynniki	*rzuty*	*średnia*
S	2k6	7
KON	3k6	10-11
BC	1k4	2-3
MOC	2k6	7
ZR	2k6+12	19
Szybkość 12	WT 7	

Przeciętny modyfikator obrażeń: -1k6

Broń: ugryzienie 20%, obrażenia 1k4 łapa 40%, obrażenia 1k3+mo rozrywanie 80%, obrażenia 2k3+mo

Umiejętności: wspinanie się 80%, ukrywanie się 80%, skradanie się 90%

Występowanie: Ameryka Północna

SŁONIE AFRYKAŃSKIE, Loxodonta africana. Wszyscy słyszeli o słoniach. Badacze będą bezpieczni, dopóki nie zbliżą się do stada, dopóki nie zaskoczy ich samotnik lub nie narażą się rozwścieczonym rodzicom. Ten gatunek jest większy (przeciętnie ważą około sześciu ton) i masywniejszy niż jego azjatyccy kuzyni.


SŁOŃ

Słoń może atakować tylko raz w rundzie walki. Ofiara może zostać pochwycona przez trąbę. Jeśli chce się uwolnić, musi pokonać połowę S słonia swoją S (skorzystaj z Tabeli Porównawczej). Uchwycenie trąbą nie powoduje obrażeń, ale w każdej następnej rundzie słoń może zaatakować w inny sposób z 99% szansą na sukces.

SŁONIE AFRYKAŃSKIE

współczynniki	*rzutu*	*średnia*
S	6k6+34	55
KON	3k6+16	26-27
BC	6k6+42	63
MOC	2k6+6	13
ZR	3k6	10-11
Szybkość 10	**WT** 45	

Przeciętny modyfikator obrażeń: +6k6

Broń: trąba 50%, pochwycenie, naskok tyłem 25%, obrażenia 8k6+mo, tratowanie 50%, obrażenia 4k6+mo, uderzenie kłem 25%, obrażenia 6k6+mo

Pancerz: skóra; 8 punktów

Umiejętności: nasłuchiwanie 80%, wyczucie czegoś interesującego 95%

Występowanie: Afryka Środkowa; mniejsi kuzyni żyją w tropikalnej Azji

SZCZURY, STADA, Rattus norvegicus. Pojedynczy szczur przeciętnej wielkości nie jest niebezpiecznym przeciwnikiem, ale stado szczurów może być naprawdę groźne. Na początku każdej walki należy ustalić liczbę szczurów. W jednym przypadku może ich być 1k8+2, w innym 1k3 – zależy to od przygody. Badacze zawsze atakują jako pierwsi: udane trafienie zabija szczura, co sprawia, że reszta stada ucieka. (W stadzie jest dziesięć szczurów. Nie powinno się jednak mówić graczom, że tak naprawdę ważna jest liczba stada).


SZCZURY

Szczury zawsze atakują jako drugie. Procentową szansę trafienia w danej chwili określa się w następujący sposób: liczbę stad mnoży się przez pięć. Jeśli maleje liczba stad, to zmniejsza się również zainteresowanie walką. Udane trafienie zadaje postaci 1k3 obrażenia. Grube ubranie i buty mogą działać jak pancerz i zmniejszyć otrzymane obrażenia.

SZKIELETY LUDZKIE. Ożywione szkielety pojawiły się w kilku średniowiecznych legendach, ale o wiele częściej występują we współczesnych opowiadaniach i oczywiście filmach.


SZKIELET

Wysuszone kości są raczej słabe i pod wpływem silnego uderzenia z łatwością pękają i łamią się z trzaskiem. Mimo to żadna część szkieletu nie jest bardziej wrażliwa niż inne. Aby zasymulować to w grze, należy zrezygnować z przebić, bardzo udanych trafień itd. Każde trafienie szkieletu ma szansę go zniszczyć. Należy pomnożyć zadane obrażenia przez cztery i wyrzucić na 1k100 mniej niż otrzymany wynik – wtedy ożywieniec zostanie zniszczony. Przykład: szkielet został trafiony toporem i otrzymałby 8 obrażeń – szansa na roztrzaskanie go wynosi 32%. Jeśli szkielet nie zostanie zniszczony, to nie otrzymuje żadnych obrażeń, czy czegoś takiego.

Druga ważna sprawa to broń przebijająca: należy podzielić na dwa szansę trafienia, ponieważ większość szkieletu to powietrze.

Ożywione szkielety zazwyczaj używają broni i raczej nie walczą bez niej. Może dlatego, że są takie kruche? W zależności od potrzeb, można je wyposażyć w cokolwiek, choć najczęściej używają małych pałek lub mieczów. Procentowy poziom w posługiwaniu się bronią wynosi ZR x3.

SZKIELETY LUDZKIE

współczynniki	*rzuty*	*średnia*
S	3k6	10-11
KON	brak	-
BC	3k6	10-11
INT	3k6	10-11
MOC	1	1
ZR	3k6	10-11
Szybkość 7	**WT** brak	

Przeciętny modyfikator obrażeń: +0

Broń: każda broń do walki wręcz, szansa ZRx3%, obrażenia zwykłe +mo

Umiejętności: złowieszcze szczękanie 45%, niespodziewane powstawanie 60%

Występowanie: ruiny, grobowce, siedziby czarowników

Utrata Poczytalności: za zobaczenie ożywionego szkieletu 0/1k6



ŚWINIA AFRYKAŃSKA

ŚWINIE AFRYKAŃSKIE, Potamochoerus porcus. Te typowe, afrykańskie zwierzęta żyją w gęstych lasach i poruszają się w niewielkich stadach liczących około 20 osobników. Nie zostały udomowione. Ich liczebność bardzo ostatnio wzrosła, ponieważ przetrzebiono lamparty.

ŚWINIE AFRYKAŃSKIE

współczynniki	*rzuty*	*średnia*
S	2k6+4	11
KON	2k6+6	13
BC	2k6+4	11
MOC	2k6	7
ZR	2k6	7
Szybkość 10	**WT** 12	

Przeciętny modyfikator obrażeń: +0

Broń: kły 30%, obrażenia 1k8+mo

Pancerz: włosy, skóra i mięśnie; 3 punkty

Umiejętności: wyczucie wroga 50%

Występowanie: Afryka, na południe od Sahary

TYGRYS



TYGRYSY, Panthera tigris. Tygrysy to największe koty. W Indiach, gdzie niemądrze próbowano zmniejszyć ich liczbę, zwane są notorycznymi zabójcami ludzi. Są samotnymi łowcami. W każdej rundzie walki atakują dwiema łapami i gryzą. Jeśli obie łapy trafią celu, przytrzymują swą ofiarę i ciągle gryząc, rozrywają ją tylnymi łapami.

TYGRYSY BENGALSKIE

współczynniki	*rzuty*	*średnia*
S	3k6+12	22-23
KON	3k6	10-11
BC	3k6	16-17
MOC	3k6	10-11
ZR	2k6	19
Szybkość 10	**WT** 13	

Przeciętny modyfikator obrażeń: +1k6

Broń: ugryzienie 45%, obrażenia 1k10, łapa 70%, obrażenia 1k8+mo, rozrywanie 80%, obrażenia 2k8+mo

Umiejętności: poruszanie się cicho 75%, ukrywanie się 80%, tropienie 50%

Występowanie: od Indii do Jawy; istnieją również syberyjscy kuzyni

WAMPIRY. Każdy gracz będzie zainteresowany walką z tymi krwiopijcami. Powstało wiele opowieści o wampirach i ich mocy. Niestety, opisy bardzo różnią się od siebie, więc Strażnik Tajemnic musi sam wybrać, które z mocy wampira są prawdziwe, a które legendarne. Oto kilka możliwości:

- Wampir nie odbija się w lustrze.
- Wampir musi powracać do ziemi, w której został pochowany i tam winien czekać, aż zajdzie słońce.
- Trzecie ugryzienie wampira zabija ofiarę, która później staje się ożywieńcem.
- Wampiry w świetle dnia nie posiadają żadnych specjalnych mocy. Nie mogą wtedy podróżować na zewnątrz lub nawet wychodzić z trumny.
- Katolicka kultura stwierdza, że krzyż, przynajmniej przez chwilę, chroni przed wampirem. Woda święcona, która dotknie ciała, zaczyna je palić.
- Wampiry nigdy nie piją... wina.

Wampir, kiedy tylko zechce, może się przemienić w dym, mgłę, wilka lub nietoperza. W postaci dymu i mgły może dryfować przemieszczając się o metr w każdej rundzie walki.

Jeśli fizyczne obrażenia przekroczą Wytrzymałość wampira, pod koniec rundy walki przemienia się w mgłę lub dym i zaczyna odzyskiwać WT z prędkością jednego punktu na rundę. Jednakże jeśli jego WT spadnie dokładnie do 0, przeciwnicy trafili w głowę: ożywieniec pada i nie może się przemienić w dym. Aby unicestwić go na zawsze, trzeba jeszcze przebić kołkiem jego serce.

WAMPIRY

współczynniki	*rzuty*	*średnia*
S	3k6x2	20-22
KON	2k6+6	13
BC	3k6	10-11
INT	3k6	10-11
MOC	2k6+6	13
ZR	3k6	10-11

Szybkość w zależności od postaci +2 **WT** 12

Przeciętny modyfikator obrażeń: +1k6

Broń: ugryzienie* 50%, obrażenia 1k4 w pierwszej rundzie + później wysysanie krwi, pazury** 50%, obrażenia 1k4+moc, spojrzenie***, porównaj MOC w Tabeli Porównawczej

** Jeśli wampir zadał obrażenia gryząc, może utrzymać zatopione zęby w ciele ofiary dusząc jej cały opór i w każdej następnej rundzie wysysać 1k6 (krwi).*

*** Każdy dotyk wampira pozbawia ofiarę 1k3 Punktów Magii, które zyskuje potwór. Aby tego dokonać, stwór musi wygrać w pojedynku na Tabeli Porównawczej walkę PM przeciw PM. Może tego dokonać w każdej rundzie walki. Każdy udany rzut pozbawia ofiarę 1k3 PM. Zyskane w ten sposób punkty znikają po tylu godzinach, ile wynosi Moc wampira. Ofiara może odzyskać PM w zwyczajny sposób*

**** Jeżeli rzut według Tabeli Porównawczej powiedzie się (porównaj Moc), ofiara zostaje zahipnotyzowana i będzie wykonywać proste instrukcje. Jeśli któryś z rozkazów prowadzi do samozniszczenia, ofiara może próbować się wyrwać z hipnozy. Aby tego dokonać, musi jednak rzucić na 1k100 mniej niż INT x 5.*

Pancerz: po utracie wszystkich punktów Wytrzymałości może się odtworzyć

Umiejętności: psychologia ludzi 60%, wyczucie krwi 75%

Występowanie: wszędzie tam, gdzie nikt nie stoi w obronie niewinności

Utrata Poczytalności: bycie ofiarą ataku – 0/1k4 punkty; bycie świadkiem przemiany – 1k3. Wampiry o ludzkim wyglądzie nie powodują utraty PP



WAMPIR

WILKI. Kiedy ścigają grupy jeleni lub łosi, poruszają się stadami. Jednakże równie często polują pojedynczo lub w rodzinnych parach. Wilki są zazwyczaj płochliwe. Bardzo rzadko, a raczej w ogóle nie atakują zdrowych ludzi.

WILKI

współczynniki	*rzuty*	*średnia*
S	2k6+6	13
KON	3k6	10-11
BC	2k6+1	8
MOC	3k6	10-11
ZR	2k6+6	13
Szybkość 12	WT 9-10	

Przeciętny modyfikator obrażeń: +0

Broń: ugryzienie 30%, obrażenia 1k8

Umiejętności: futro; 1 punkt

Występowanie: w zasadzie pokrywające się z zasięgami ich naturalnych ofiar: przeżuwaczy i roślinożerców żyjących w klimacie zimnym i umiarkowanym



WILK

WILKOŁAKI, humanoidy lub wilki. Pierwszy rodzaj wilkołaków to przeklęci ludzie, którzy, zazwyczaj podczas pełnie księżyca, zmieniają się w potwora – półczłowieka, półbestię. Ci nieszczęśliwcy nie muszą nic wiedzieć o swe klątwie, choć mogą przeczuwać swoje przeznaczenie. Drugi rodzaj wilkołaków przemienia się w wilka, nie uznaje przemiany za coś złego i ma nad nią większą kontrolę niż jego „kuzyn". Dla obu typowe są dzikie i brutalne ataki – niczym wściekłych psów lub szaleńców. Podczas metamorfozy ciężar pozostaje taki sam, choć zmienia się kształt.



WILKOŁAK

Oba rodzaje wilkołaków roznoszą „chorobę" poprzez ślinę. Tak więc nawet nieudane trafienie może być niebezpieczne.

W postaci bestii, wilkołak jest bardzo odporny na rany – w każdej rundzie walki regeneruje jeden punkt Wytrzymałości. Blizny i skazy, które powstały w wyniku obrażeń, mogą po przemianie w człowieka pozostać. Leczenie bardzo osłabia zmiennokształtnego, często zmusza go do spędzenia wielu dni w łóżku. Oba rodzaje wilkołaków można zranić tylko ogniem lub srebrną, przebijającą bronią. Bestia, której sierść została podpalona, regeneruje punkty Wytrzymałości wolniej, niż je traci.

Srebro – metal księżycowy – jest trujący dla wilkołaków. Aby ustalić wynik trafienia, ustal zadane bronią obrażenia i porównaj je z KON zmiennokształtnego (wynik określ korzystając z Tabeli Porównawczej). Jeśli wilkołak przegra, umiera. W innym przypadku otrzymuje połowę wylosowanych obrażeń i nie może utraconej Wytrzymałości w ten sposób zregenerować.

W postaci człowieka, wilkołaki wyglądają zwyczajnie i mają współczynniki takie jak człowiek. Człowiek-bestia i wilk mają takie same sposoby walki, pancerz itd. Strażnik może, choć nie musi, zmienić liczbę Punktów Poczytalności, które traci się widząc wilka. Jeżeli tego nie robi, powinien dodać wilkowi jakieś nadnaturalne cechy – choćby świecące czerwienią oczy. Umysł Badaczy musi mieć z czym walczyć.

WILKOŁAKI, humanoidalna postać człowieka-bestii

współczynniki	*rzuty*	*średnia*
S	6k6	21
KON	2k6+6	13
BC	3k6	10-11
INT	1k4+2	4-5
MOC	2k6+6	13
ZR	2k6+6	13
Szybkość 12	**WT** 11-12	

Przeciętny modyfikator obrażeń: +1k4 lub 1k6

WILKOŁAKI, postać wielkiego wilka

współczynniki	*rzuty*	*średnia*
S	6k6	21
KON	2k6+6	13
BC	3k6+1k3	12-13
INT	1k4+2	4-5
MOC	2k6+6	13
ZR	2k6+6	13
Szybkość 13	**WT** 12-13	

Przeciętny modyfikator obrażeń: +1k6

Broń: ugryzienie wilkołaka 30%, obrażenia 1k8+mo

infekcja 99%, jeśli skóra ofiary zostanie rozerwana podczas ugryzienia, przy najbliższej pełni księżyca przemieni się ona w wilkołaka

Pancerz: w postaci wilka lub człowieka-bestii skóra – 1 punkt; dodatkowo regeneracja jednego punktu Wytrzymałości na rundę

Umiejętności: ukrywanie się 60%; tropienie przy pomocy węchu 90%

Utrata Poczytalności: za zobaczenie wilkołaka – 0/1k8

Występowanie: wszędzie tam, gdzie księżyc w pełni jasno świeci

ZMORY. Są to przerażające duchy o wielkiej mocy. Powstały w wyniku olbrzymiego zawodu i straszliwej nienawiści, które wypełniały umysł umierającego w chwili śmierci. Nienawidzą wszelkich objawów życia. Tak jak duchy, zmory mogą nawiedzać lub strzec konkretnych miejsc i mają również tylko dwa współczynniki: Inteligencję i Moc. Należy je też dokładnie i uważnie tworzyć. Każda zmora powinna być specyficzna, jedyna i unikatowa. Rzadko która będzie miała również Moc niższą niż 13. Widząc tego stwora powinni tracić przynajmniej 1/1k8 Punktów Poczytalności.



ZMORA

Zmory żyją w eterycznym wymiarze, co daje im specyficzne moce i słabości. Podczas magicznych ataków ich Moc odpowiada Kondycji. Niektóre zmory mogą posiadać Punkty Magii. Strata wszystkich PM sprawia, że zmora rozpada się i przynajmniej przez tydzień nie może się odtworzyć. Inne stwory tego rodzaju nie potrafią się odtworzyć, chyba że kosztem Mocy. Jeszcze inne nie będą miały Punktów Magii, jedynie Moc. Jeśli utracą wszystkie Punkty Mocy, rozpadają się na zawsze. Żadna zmora nie będzie prowadzić rozmów, czy wyjawiać swoich tajemnic – należy to pozostawić duchom.

Bez względu na to, jak stworzono zmorę, jej ataki pozostają takie same. Po pierwsze należy przeprowadzić pojedynek Moc zmory przeciwko Kondycji ofiary (korzystając z Tabeli Porównawczej). Jeśli ofiara przegra, traci 1k6-1 (0-5) punktów S, INT lub KON (to, który ze współczynników zostanie pomniejszony, zależy od motywów, które kierują zmorą). Kiedy któryś ze

współczynników spadnie do 0, ofiara umiera, zaczyna chorować (jest naprawdę źle) lub zmienia się w roślinę (dopóki cecha nie wzrośnie powyżej 0). Ataki mogą się powtarzać – ofiara za każdym razem traci 1k6-1 punktów, chyba że postanowi opuścić nawiedzone miejsce.

Jeśli zmora przegra pojedynek MOC kontra KON, traci 1k6-1 (0-5) Punktów Mocy lub Punktów Magii. Kiedy PM spadną do 0, stwór zostaje zniszczony, być może na zawsze (zależy to od woli Strażnika Tajemnic). Zmora w żaden sposób nie odzyskuje utraconych współczynników.



ZOMBIE

ZOMBIE. Wszyscy wiedzą, jakie są filmowe zombie, choć na ich temat powstało niewiele tekstów. Są prawie całkowicie odporne na broń, która przebija (włączając w to broń palną), choć zadane nią obrażenia psują wygląd stwora. Każde trafienie zmniejsza Wytrzymałość zombiego tylko o jeden punkt. Inne rodzaje broni zadają połowę wylosowanych obrażeń. Zombiego trzeba w zasadzie rozerwać na małe kawałki, dopiero wtedy przestanie działać. Podpalenie stwora zmusza go do ucieczki, ale jest to pyrrusowe zwycięstwo.

Czar, dzięki któremu powstaje zombie, sprawia, że stwór otrzymuje jeden punkt Mocy. Każdy rzucający zaklęcie decyduje, co tworzy: zombie nie mają własnej woli.

Mistrz Gry może stwierdzić, że tylko kilka czarów i substancji jest w stanie zniszczyć te stworzenia. Zgodnie z tradycją voodoo, zombie można zniszczyć karmiąc go solą. Bardzo często twórcy tych istot zaszywali usta swych „dzieci", aby ochronić je przed zniszczeniem tą drogą. Uznaliśmy również, że poza magią voodoo także Mity Cthulhu mogą wpływać na zombie (jak na przykład czar „Wskrzeszenie). Warto też pamiętać, że nowe odkrycia w dziwnej nauce lub poważne zanieczyszczenia mogą stworzyć podobną do zombiego istotę.

Zombie jest niezaradnym przeciwnikiem, ale jego uderzenia są naprawdę niebezpieczne. Od czasu „Nocy żywych trupów", przedstawione w filmach stwory wolały raczej pożreć przeciwnika niż go bić. W latach 80. XX wieku zombie stał się synonimem kanibalizmu. Jednak najbardziej wyrazistym i szczególnie interesującym obrazem na ten temat pozostał film z roku 1943 pt. I Walked With a Zombie.

ZOMBIE

współczynniki	*rzuty*	*średnia*
S	3k6x1,5	15-17
KON	3k6x1,5	15-17
BC	3k6	10-11
MOC	1	1
ZR	2k6	7
Szybkość 6	WT 13-14	

Przeciętny modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: ugryzienie 30%, obrażenie 1k3, pała 25%, obrażenia 1k8+1+mo

Pancerz: brak, ale przebijająca broń zadaje jeden punkt obrażeń, a wszystkie pozostałe połowę wyrzuconych obrażeń

Umiejętności: słuchanie rozkazów 99% lub poszukiwanie ludzkiego ciała 99%

Występowanie: gdziekolwiek zostaną stworzone

Utrata Poczytalności: za zobaczenie zombiego – 1/1k8 punktów

Każdy może łatwo sobie wyobrazić obcą substancję lub energię, pozbawioną formy lub nie, cielesną lub niematerialną, żyjącą, posiadającą tkanki i płyny...

– Lovecraft „The Shunned House"



BOHATEROWIE LOVECRAFTA



Wybrani bohaterowie opowiadań Lovecrafta, ich charakterystyki w grze - przykłady dla początkujących Strażników, a ciekawostka dla wszystkich.

WIEK poniższych postaci jest identyczny z tym, jaki podano w opowiadaniu, w którym się pojawili. Niektóre z ich umiejętności mogą posłużyć jako wskazówki do odgrywania tych bohaterów i przeznaczone są dla osób, chcących wykorzystać ich jako bohaterów niezależnych. Umiejętności te są unikatowe i występują jedynie w opisie tych postaci.

Aby modyfikator obrażeń tych bohaterów, u których jest on różny od 0, odróżnić od obrażeń, zadawanych przez broń, ten pierwszy podany jest poniżej cech.

ARMITAGE, Dr Henry. *„W końcu trzej mężczyźni z Arkham – stary, siwobrody doktor Armitage, krępy, szpakowaty profesor Roce i szczupły, młodzieńczy doktor Morgan – zaczęli się wspinać na wzgórze"*. H. P. Lovecraft „Koszmar w Dunwich" (tłum. Ryszarda Grzybowska, w „Zew Cthulhu", Czytelnik 1983).



ARMITAGE, HENRY

Armitage poznał niektóre z tajemnic *Necronomiconu* po śmierci Wilbura Whateley'a, zabitego przez psa w czasie próby kradzieży tej księgi. W towarzystwie Rice'a i Morgana doktor udał się do Dunwich, gdzie spotkał i pokonał (przy pomocy zaklęć) straszliwego bliźniaka Whateley'a, syna Yog-Sothotha.

DR HENRY ARMITAGE,
wiek 73 lata, uczony, bibliotekarz na uniwersytecie

S 11	KON 8	BC 12	INT 18	MON 16
ZR 10	WG 13	WYK 24	P 55	WT 10

Modyfikator obrażeń: +0

Broń: brak.

Umiejętności: francuski 80%, greka 68%, historia 65%, kartografia 75%, korzystanie z bibliotek 95%, łacina 75%, Mity Cthulhu 18%, niemiecki 70%, okultyzm 25%, perswazja 75%, psychologia 48%, znajomość literatury 75%.

CARTER, Randolph. *„Wiedział jedynie, że chce przekroczyć barierę, dzielącą go od kraju jego marzeń – zatok, w których wszystkie wymiary rozmywają się w nieskończoności"*. – H. P. Lovecraft „Srebrny Klucz" (tłum. Robert Lipski, w „W poszukiwaniu nieznanego Kadath", Wydawnictwo SR 1996)

Carter jest kluczową postacią kilku opowiadań Lovecrafta. Studiował, pisał, w czasie Wielkiej Wojny służył we francuskiej Legii Cudzoziemskiej, ale złudny świat nie przyniósł mu trwałej satysfakcji. Był niczym Odyseusz, nigdy się nie poddawał, dlatego podążył do innego świata. Zniknął z Arkham, po czym powrócił i zdał relację ze swej podróży kilku zaufanym przyjaciołom. Następnie zaginął powtórnie, być może już na zawsze.



CARTER, OLD

RANDOLPH CARTER, kiedy zaginął miał 55 lat

S 15	KON 17	BC 15	INT 18	MOC 19
ZR 14	WG 15	WYK 21	P 50	WT 15

Modyfikator obrażeń: +1k10+2

Broń: rewolwer .45 60%, obrażenia 1k10+2 szabla 75%, obrażenia 1k8+1+mo

Umiejętności: angielski 90%, archeologia 14%, architektura kolonialna 59%, chiński 25%, dogadywanie się z wydawcami 15%, francuski 57%, filozofia 88%, historia 48%, jazda na niezwykłych wierzchowcach 45%, korzystanie z bibliotek 55%, miłość do starych ksiąg 79%, Mity Cthulhu 10%, nawigacja 65%, ocenianie ekscentrycznych dzieł 47%, perswazja 55%, prawo Yaddithian 77%, psychologia 70%, rozmawianie z kotami 35%, rozmawianie z Zoogami 20%, senna wiedza 70%, śnienie 62%, taktyka wojskowa 35%, wiarygodność 60%.

Magiczne przedmioty: duży srebrny klucz, papirus z Hyperborei.

CURWEN, Joseph. *„Widoczne było tylko, że szczupły, dobrze zbudowany mężczyzna... o szczupłej, spokojnej i zamkniętej twarzy, który zarówno Warde'owi jak i malarzowi wydała się znajoma"*. – H. P. Lovecraft „Przypadek Charlesa Dextera Warda" (tłum. Michał Wroczyński, Agencja Edytorska „AS-Editor", Warszawa 1991)



CURWEN, JOSEPH

Nim zginął w XVIII wieku z rąk swych sąsiadów, czarownik Curwen pozostawił notatki i magiczne wskazówki, dzięki którym jego prapraprapraprawnuk Charles Dexter Ward zdołał ożywić swego przodka. Przywrócony do życia Curwen stwierdził, że Ward jest „mięczakiem" i wkrótce potem zabił swego potomka. Sam z kolei został zamieniony w niebieski proszek, gdy w 1928 roku dr Marinus Bicknell Willet, który domyślił się, że miejsce Warda zajął czarownik, odwrócił zaklęcie, dzięki któremu Curwen został wskrzeszony.

JOSEPH CURWEN, wygląda na 26 lat, okrutny czarownik

S 12	KON 14	BC 10	INT 19	MOC 20
ZR 14	WG 11	WYK 21	P 0	WT 11

Modyfikator obrażeń: +0.

Broń: sztylet 35%, obrażenia 1k4; pistolet skałkowy 70%, obrażenia 1k6+1

Czary: Głos Ra, Podróż na drugą stronę, Wskrzeszenie, Zaklęcie obrazu, Znak Voorish.

Umiejętności: alchemia 40%, antropologia 30%, astrologia 55%, brak litości 90%, chemia 10%, farmacja 20%, greka 45%, hebrajski 48%, historia 67%, korzystanie z bibliotek 55%, księgowość 15%, łacina 58%, Mity Cthulhu 29%, okultyzm 50%, oszukiwanie 80%, perswazja

45%, psychologia 70%, skradanie się 35%, targowanie się 80%, torturowanie 75%, ukrycie czegoś 60%, wiarygodność (jako Ward) 70%, ukrywanie się 45%, wmawianie 65%, zastraszanie 75%.


DE LA POER, LAST

DE LA POER, Ostatni. *„... To szczury, ohydne, kłębiące się szczury, których chrobotanie nie daje mi spać; potworne szczury, które nawet tutaj harcują pod miękką wykładziną ścian i zapraszają mnie, mamiąc obietnicami nowych potworności – szczury w murach"*. – H. P. Lovecraft „Szczury w murach" (Voyager – Almanach grozy i fantastyki, Warszawa 1994)

Po powrocie do swego starożytnego siedliska, narrator wkrótce odkrywa, że jego krew niesie w sobie jakąś straszliwą skazę. Jest ostatnim z De La Poer'ów, a jego imienia nigdy nie poznajemy. Bohater przyjmuje dawną formę i przeistacza się z człowieka interesu w spragnionego krwi szaleńca. Szczury, z którymi De La Poer utrzymuje tajemniczą więź, zdążające do mieszczących się pod Dworem Priory, straszliwych jaskiń doprowadzają go do morderstwa i utraty zmusłów.

DE LA POER, wiek około 65 lat, ostatni z rodu

S 12	KON 11	BC 11	INT 15	MOC 14
ZR 12	WG 12	WYK 16	P 0	WT 12

Modyfikator obrażeń: +0

Broń: gryzienie i drapanie w histerii 35%, obrażenia 1k4

Umiejętności: historia 40%, księgowość 45%, miejscowe legendy 55%, miłość do kotów 90%, nasłuchiwanie 40%, psychologia 40%, słyszenie szczurów 85%, spostrzegawczość 55%, targowanie się 70%, wiarygodność 75%, zarabianie 85%.


DERBY, EDWARD

DERBY, Edward Pickman. *„Miał jasne włosy i niebieskie oczy, a wyraz jego twarzy przywodził na myśl twarz dziecka. Próba zapuszczenia wąsów zakończyła się jedynie częściowym sukcesem. Głos miał miękki i czysty, a jego spokojne życie obdarzyło go raczej dziecięcą okrągłością, miast brzuszkiem przedwcześnie postarzałego człowieka w średnim wieku. Był dosyć wysoki, a jego przystojna twarz uczyniłaby z niego kobieciarza, gdyby nie to, że nieśmiałość skazała go na odosobnienie i towarzystwo książek"*. – *H. P. Lovecraft „The Thing on the Doorstep"* (Rzecz na progu)

Obdarzony słabą wolą i naturą marzyciela, Edward Derby stał się łatwym celem dla Asenathany Waite, która poślubiła go, mając zamiar zamienić się z nim umysłami. Wewnątrz powłoki Asenathany krył się bowiem umysł czarodzieja Ephraima Waite'a – jej ojca. Lecz Derby zemścił się na swej złej żonie, gdy powstał z martwych w jej rozkładającym się ciele.

EDWARD PICKMAN DERBY, wiek 38 lat, poeta i bogacz

S 11	KON 10	BC 12	INT 16	MOC 8
ZR 11	WG 13	WYK 16	P 15	WT 11

Modyfikator obrażeń: +0

Broń: brak

Umiejętności: historia 45%, korzystanie z bibliotek 65%, Mity Cthulhu 33%, mówienie o literaturze 60%, poezja 85%, prowadzenie samochodu 0%, przemawianie 75%, spekulowanie 90%, ucieczka od rzeczywistości 40%, unikanie odpowiedzialności 35%, wiarygodność 75%, wyobraźnia 90%, znajomość Arkham 95%.


LEGRASSE, JOHN

LEGRASSE, Inspektor. *„Trudno przypuszczać, aby inspektor Legrasse interesował się choćby w najmniejszym stopniu archeologią. Wręcz przeciwnie, jego pragnienie, aby wyjaśnić tę sprawę miało charakter czysto profesjonalny. Statuetka... została znaleziona kilka miesięcy temu w lasach rosnących na moczarach... tak niesamowite i niezwykłe były obrzędy związane z tą statuetką, że policja nie miała wątpliwości, iż natknęła się na jakiś tajemniczy, zupełnie nieznany kult"*. – H. P. Lovecraft „Zew Cthulhu" (tłum. Ryszarda Grzybowska, w „Zew Cthulhu", Czytelnik 1983.)

Ludzie Legrassa rozbili duże zgromadzenie kultystów, działające na południe od Nowego Orleanu. Następujące po tym fakcie śledztwo stało się najlepszym podsumowaniem celów tych, którzy czczą Wielkich Przedwiecznych.

JOHN RAYMOND LEGRASSE, wiek 40 lat, inspektor policji

S 12	KON 14	BC 11	INT 14	MOC 15
ZR 13	WG 11	WYK 17	P 70	WT 13

Modyfikator obrażeń: +0.

Broń: rewolwer .38 45%, obrażenia 1k10.

Umiejętności: angielski 72%, fotografia 22%, francuski 44%, historia 27%, hiszpański 18%, jeździectwo 45%, korzystanie z bibliotek 31%,Mity Cthulhu 2%, nasłuchiwanie 80%, prawo 35%, przemawianie 15%, psychologia 70%, skradanie się 39%, spostrzegawczość 59%, tropienie 40%, uniki 34%, uporczywość 70%, wiarygodność 30%, wspinanie się 35%, wypytywanie podejrzanych 85%.


MALONE, THOMAS

MALONE, Thomas F. *„W czasach młodości odczuwał ukryte piękno i radość bytów, był poetą. Lecz bieda, smutek i opuszczenie spowodowały, że obrócił się ku bardziej mrocznym stronom natury i z radością badał zło w otaczającym go świecie"*. – H. P. Lovecraft „Horror w Red Hook"

Malone jest opisany jako „silny, zdrowy mężczyzna, wyglądający na potrafiącego zadbać o siebie". Ukończył Uniwersytet Dubliński. Do badania zjawisk nadnaturalnych był przygotowany równie dobrze, jak każdy detektyw, jednak pokonano go błyskawicznie.

THOMAS F. MALONE, wiek 42 lata, detektyw policji

S 14	KON 15	BC 15	INT 15	MOC 14
ZR 11	WG 11	WYK 16	P 58	WT 15

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: uderzenie pięścią 65%, obrażenia 1k3+mo, pałka policyjna 38%, obrażenia 1k6+mo, rewolwer .38 70%, obrażenia 1k10

Umiejętności: targowanie się 65%, wspinanie się 55%, wiarygodność 35%, uniki 36%, prowadzenie samochodu 35%, wmawianie 70%, greka 20%, hebrajski 8%, historia 30%, skakanie 50%, znajomość ulic Nowego Jorku 85%, łacina 38%, prawo 40%, korzystanie z bibliotek 55%, nasłuchiwanie 55%, okultyzm 16%, perswazja 20%, psychologia 60%, skradanie się 25%, rzucanie 45%.

MASON, Keziah. *„Stara Keziah, przypomniał sobie, miała powody, by żyć w pokoju o dziwnych kątach – czyż nie twierdziła, iż to właśnie poprzez dziwne kąty przekraczała granice świata, takiego, jakim go znamy?"* – H. P. Lovecraft „The Dreams in the Witch House" („Sny w domu wiedźmy")


MASON, KEZIAH

Keziah Mason była złą kobietą już w czasach procesów czarownic, lecz udało się jej uniknąć sprawiedliwości poprzez ucieczkę do innego wymiaru. Wydaje się, że jej łącznikiem z naszym światem jest jej dom w Arkham, znany w późniejszych stuleciach jako Dom Widźmy. Tam właśnie Walter Gilman badał posiadane przez nią moce i przypadki jej powtórnego pojawienia się to właśnie w tym domu Brown Jenkin wygryzł mu serce.

KEZIAH MASON, nieśmiertelna wiedźma

S 14 KON 15 BC 10 INT 21 MOC 23
ZR 14 WG 8 WYK 25 P 0 WT 13

Modyfiaktor obrażeń: +1k5.

Broń: nóż rzeźnicki 65%, obrażenia 1k6+mo.

Czary: Nawiązanie kontaktu z Nyarlathotepem*, Stworzenie bramy, Straszliwa klątwa Azathotha, Zaklęcie fletni, Wstrząśnienie, Przywiązanie/Spętanie straszliwego łowcy, Przywiązanie/Spętanie sługi bogów zewnętrznych, Znak Voorish, Robale**,

** Jest specyficzny związek, który pozwala na nawiązanie kontaktu z Nyarlathotepem w postaci Czarnego Człowieka bez płacenia PM.*
*** Czar został opisany w* Arkham Unveiled. *Wiedźma zna specyficzne „Otwarcie bramy", dzięki któremu może przenosić ofiary do innych czasoprzestrzeni wbrew ich woli.*

Umiejętności: astronomia 35%, farmacja 70%, historia 40%, Mity Cthulhu 81%, okultyzm 65%, perswazja 85%, porywanie 65%, psychologia 50%, skradanie się 30%, tworzenie kultów 80%, ukrywanie się 65%, wmawianie 70%, znajomość bram 80%, znajomość trucizn 70%.

Utrata Poczytalności: ci, którzy zobaczą Keziah Mason, tracą 0/1k4 PP.

BROWN JENKIN, nieśmiertelny chowaniec Keziah, szczurowiec

S 3 KON 5 BC 3 INT 14 MOC 12
ZR 18* WYK 3 P 0 Szybkość 9 WT 13

** Zamiast łapek ma cztery malutkie, ludzkie ręce.*

Modyfikator obrażeń: -1k6.

Broń: ugryzienie 80%, obrażenia 1k2.

Umiejętności: nasłuchiwanie 70%, obgryzanie 65%, przemykanie się 75%, ukrywanie się 85%.

Utrata Poczytalności: ci, którzy zobaczą szczurowca, tracą 0/1k4 PP.

PICKMAN, Richard Upton. *„Pickman pokazywał, co działo się z tymi zamienionymi dziećmi – to jak dorastały. I wtedy zacząłem rozumieć szkaradny związek, łączący istoty o ludzkich twarzach z tymi drugimi. Pickman pokazywał ohydny proces ewolucji: od człowieka do potwora!"* – H. P. Lovecraft „Model Pickmana" (tłum. Grzegorz Iwanciew, Magia i Miecz nr 7-8/95 (19-20)


PICKMAN, RICHARD

Moc oddziaływania płócien Pickmana polegała na trafnym opisie ludzkiej hipokryzji oraz zgłębieniu tajemnicy przemiany człowieka w ghoula.

RICHARD U. PICKMAN

S 13 KON 17 BC 12 INT 18 MOC 18
ZR 18 WG 11 WYM 16 P 15 WT 15

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: rewolwer .45 55%, obrażenia 1k10+2

Umiejętności: architektura kolonialna 30%, fotografia 25%, łacina 25%, Mity Cthulhu 12%, technika pędzla 96%, psychologia 90%, skakanie 50%, szkicowanie rzeczy związanych ze śmiercią 99%, sztuka (malowanie farbami olejnymi) 90%, wmawianie 55%.

SYN YOG-SOTHOTHA. *„Była to siła, która nie przynależy do znanej nam przestrzeni, siła, która działa, rośnie i kształtuje się wedle zupełnie innych praw, niż znane są w naszej przyrodzie".* – H. P. Lovecraft „Koszmar w Dunwich" (tłum Ryszarda Grzybowska, w „Zew Cthulhu", Czytelnik 1983.)


SYN YOG-SOTHOTHA

Oto bliźniaczy brat Wilbura Whateley'a który „wyglądał niczym jego ojciec" – „z czerwonymi oczami albinosa i włosami jak szczecina, bez brody, całkiem jak u Whatleyów... ośmiornica, krocionóg, coś jakby pająk, ale na wierzchu na wpół wykształcona ludzka twarz. Przypominała Wilbura Whateley'a, tylko że była o wiele szersza". Potwór był niewidzialny, a ujrzeć można go było jedynie po użyciu Proszku Ibn-Ghaziego.

SYN YOG-SOTHOTHA, wiek 15 lat

S 35 KON 30 BC 50 INT 21 MOC 24
ZR 21 WT 40 Szybkość 9

Modyfikator obrażeń: +2k4.

Broń: pochwycenie i wysysanie 100%, obrażenia: w każdej rundzie 1k6 z powodu zgniatanie oraz w każdej rundzie poza pierwszą 1k10 z powodu wypijania krwi.

Pancerz: brak, ale nie można go zranić zwykłą bronią. Magiczne bronie zadają minimalne obrażenia. Stwór nie jest odporny na magię. Jest niewidzialny poza chwilami, kiedy się pożywia.

Czary: Wezwanie Yog-Sothotha, Zaklęcie śmierci*, Zaszczepienie strachu, Zatrzymanie serca*, Znak Voorish.

** Czary zostały opisane w* Return to Dunwich.

Utrata Poczytalności: kiedy jest niewidzialny – 1/1k8 PP; kiedy go widać – 1k8/3k10 PP; oczywiście gracze muszą wykonać dwa rzuty.

WAITE, Asenath. *„Była niewysoka, miała ciemne włosy i wyglądałaby bardzo dobrze, gdyby nie wytrzeszczone oczy. Coś w jej wyglądzie poruszało co bardziej wrażliwych ludzi... Pochodziła z Waite'ów z Innsmouth, a od pokoleń krążyły legendy o tym na wpół opuszczonym, niszczejącym mieście i jego mieszkańcach".* – H. P. Lovecraft „The Thing on the Doorstep" (Rzecz na progu)


WAITE, ASENATH

Czarownik Ephraim Waite chcąc uchronić się przed śmiercią, przeniósł swój umysł w ciało własnej córki, Asenath. Mimo tego, wciąż pragnął „unikalnych i dalekosiężnych kosmicznych możliwości rozumu mężczyzny". Asenath została zamordowana przez obawiającego się o swoje życie Edwarda Derby'ego, lecz to nie uchroniło go przed zaklęciem Waite'a, które ten rzucił już zza grobu.

ASENATH WAITE,
wiek około 23 lat [umysł/dusza Ephraima Waite'a]

S 12	KON 14	BC 10	INT 18	MOC 18
ZR 13	WG 13	WYK 23	P 0	WT 12

Modyfikator obrażeń: +0.

Broń: uderzenie pięścią 60%, obrażenia 1k3; cios głową 50%, obrażenia 1k4; chwyt 35%, obrażenia specjalne; sztylet 45%, obrażenia 1k4+2

Czary: Straszliwa klątwa Azathotha, Wymiana umysłów, Mgła z R'lyeh, Wywoływanie i uciszanie sztormów*, Deformacja kończyny oraz dowolne sześć czarów, które pozwalają nawiązać kontakt lub wezwać stwora.

* *Nie wiadomo, jaka jest moc tego zaklęcia.*

Umiejętności: arabski 60%, korzystanie z bibliotek 70%, Mity Cthulhu 72%, okultyzm 55%, pływanie 85%, prowadzenie samochodu 70%.

WEST, Dr Herbert. *„West był wtedy niewysokim, szczupłym, nieco dziwnym młodzieńcem o delikatnych rysach twarzy, blond włosach i przyjemnym głosie... jedynie okazjonalny błysk lodowatych, błękitnych oczu...* (mówił) *o narastającym i krzepnącym uporze, jakim pod wpływem straszliwych doświadczeń zaczął cechować się jego charakter"*. – H. P. Lovecraft „Reanimator" (tłum Robert Lipski w „Reanimator", Wydawnictwo SR 1995)


WEST, HERBERT

Przez około dwudziestka lat West obsesyjnie próbował ożywiać martwe ciała, ale bez nadzwyczajnych sukcesów. W końcu dopadł i zabił go rezultat jednego z częściowo udanych eksperymentów.

DR HERBERT WEST, doktor medycyny w wieku 30 lat

S 11	KON 13	BC 9	INT 18	MOC 18
ZR 15	WG 12	WYK 23	P 10	WT 12

Modyfikator obrażeń: +0.

Broń: skalpel 90%, obrażenia 1k4; strzykawka 80%, obrażenia małej wagi*

* *Przebicie oznacza natrafienie w organy życiowe lub wprowadzenie do organizmu trucizny o mocy 16.*

Umiejętności: anatomia 80%, chemia 65%, elektryka 55%, farmacja 60%, fotografia 20%, korzystanie z bibliotek 60%, mechanika 45%, medycyna 79%, nasłuchiwanie 5%, pierwsza pomoc 65%, pozornie uczciwe przepraszanie 60%, skradanie się 39%, spostrzegawczość 70%, targowanie się 75%, tropienie 18%, ukrywanie się 40%, uniki 55%, wiarygodność 40%,wmawianie 50%, wybranie najlepszego nerwu 55%.

WHATELEY, Noah (czarownik). *„Poukładał, w należytym porządku, wszystkie stare, zbutwiałe książki i porozrywane poszczególne części, które dotychczas przewalały się po kątach we wszystkich izbach. – Ja z nich skorzystałem coś niecoś – mówił, podklejając podarte stronice, zadrukowane gotyckim pismem... – Ale chłopak jeszcze lepiej potrafi z nich skorzystać"*. – H. P. Lovecraft „Koszmar w Dunwich" (tłum. Ryszarda Grzybowska, w „Zew Cthulhu", Czytelnik 1983.)


WHATELEY, NOAH

Ten wysoce inteligentny czarodziej-samouk doprowadził do zapłodnienia własnej córki przez Yog-Sothotha. Urodziła ona braci bliźniaków, Wilbura i syna Yog-Sothotha, którzy kontynuowali dzieło Noaha.

CZAROWNIK (NOAH) WHATELEY, wiek 72 lata, czarodziej

S 10	KON 11	BC 12	INT 18	MOC 13
ZR 9	WG 8	WYK 7	P 0	WT 11

Modyfikator obrażeń: +0

Broń: pałka 80%, obrażenia 1k8+1.

Czary: Przepowiednia*, Zarażenie plonów*, Wezwanie Rogatego Człowieka*, Wezwanie Yog-Sothotha, Oślepienie*, Nawiązanie kontaktu z Nyarlathotepa, Zaklęcie śmierci*, Straszliwa klątwa Azathotha, Złe oko*, Niezwykła pogoda*, Zaszczepienie strachu, Okulawienie zwierzęcia*, Wstrząśnienie,Zatrzymanie serca*, Przywołanie/Spętanie byakhee, Przywołanie/Spętanie gwiezdnego wampira, Znak Voorish.

* *Czary zostały opisane w* Return to Dunwich.

Umiejętności: historia 15%, korzystanie z bibliotek 10%, Mity Cthulhu 22%, okultyzm 25%, pierwsza pomoc 25%, powożenie sań 65.

WHATELEY, Wilbur. *„Podobnie jak dziadek i matka pozbawiony był brody, ale miał za to wydatny, ukształtowany wyraźnie, mimo tak młodego wieku, nos, duże ciemne oczy o dojrzałym spojrzeniu, co stwarzało wrażenie, że jest już dorosły i obdarzony nadprzyrodzoną inteligencją"*. – H. P. Lovecraft „Koszmar w Dunwich" (tłum. Ryszarda Grzybowska, w „Zew Cthulhu", Czytelnik 1983.)

Whatley i jego nieziemski bliźniak zamierzali otworzyć przejście, z którego mogliby skorzystać Yog-Sothoth i inni bogowie, jednak Wilbur – przypominający człowieka – został zagryziony przez psa w czasie próby włamanie do biblioteki Uniwersytetu Miskantonic. Whateley zamierzał ukraść stamtąd *Necronomicon*. Właśnie to wydarzenie ostrzegło dr Armitage'a przed niebezpieczeństwem, jakie groziło ludzkości.

WILBUR WHATELEY, wiek 15 lat, pilny uczeń

S 17	KON 18	BC 21	INT 21	MOC 20
ZR 14	WG 7	WYK 15	P 0	WT 19

Modyfikator obrażeń: +1k6.

Broń: uderzenie pięścią 65%, obrażenia 1k3+mo; kopnięcie 45%, obrażenia 1k4+mo; uderzenie głową 55%, obrażenia 1k4+mo; cios głową 55%, obrażenia 1k4=mo; rewolwer .45 30%, obrażenia 1k10+2

Czary: Przepowiednia*, Zarażenie plonów*, Wezwanie Yog-Sothotha, Oślepienie*, Nawiązanie kontaktu z Nyarlathotepem, Otworzenie bramy, Zaklęcie śmierci*, Proszek Ibn-Ghaziego, Złe oko*, Zaszczepienie strachu, Okulawienie zwierzęcia*, Zatrzymanie serca*, Przywołanie/Spętanie byakhee, Przywołanie/Spętanie gwiezdnego wampira, Znak Voorish.

* *Czary zostały opisane w* Return to Dunwich.

Umiejętności: angielski 75%, arabski 25%, astronomia 25%, greka 45%, historia 35%, język aklo 25%, korzystanie z bibliotek 25%, Mity Cthulhu 38%, nasłuchiwanie 90%, okultyzm 45%, powożenie powozem 55%, psychologia 45%, skakanie 65%, skradanie się 45%, spostrzegawczość 75%, ukrywanie się 55%, uniki 65%, wspinanie się 65%.

ZANN, Erich. *„Był niski, szczupły, biednie ubrany, prawie łysy, miał niebieskie oczy oraz groteskową twarz, przypominającą satyra"*. – H. P. Lovecraft „Muzyka Ericha Zanna" (tłum. Ryszarda Grzybowska, w „Zew Cthulhu", Czytelnik 1983)

Za tym biednym człowiekiem podążał jakiś nieziemski, wielce utalentowany muzyk, być może któryś z Bogów Zewnętrznych. Zann umarł ze strachu i wyczerpania spowodowanego przez ustawiczne granie.

ERICH ZANN

S 14	KON 10	BC 9	INT 14	MOC 13
ZR 18	WG 9	WYK 10	P 15	WT 10

Modyfikator obrażeń: +0.

Broń: brak.

Umiejętności: granie na skrzypcach 99%, nasłuchiwanie 90%, pisanie po francusku 11%, pisanie po niemiecku 63%, spostrzegawczość 0%, zapisywanie muzyki 99%, znajomość muzyki 93%.



KSIĘGA MAGII



Podane w porządku alfabetycznym zaklęcia, wyciągnięte ze starych wydań i zapomnianych przygód, których teraz nie można już zdobyć.

MINĘŁO już pięć pokoleń od publikacji opowieści prekursorów Mitologii Cthulhu – Chambersa, Machena i Blackwooda. Lovecraft odszedł ponad sześćdziesiąt lat temu. Od tego czasu pojawili się nowi czarodzieje słowa, a wśród nich autorzy i Strażnicy przygód do *Zewu Cthulhu*. Ci późniejsi wiele wnieśli, włączając ponad dwieście zaklęć stworzonych na użytek gry. Zaklęcia czynią poszukiwania ciekawymi i mogą stać się użytecznymi wzorami dla pomysłów Strażników. Te zamieszczone poniżej zostały sprawdzone w grze wiele razy.

Jak zawsze, Strażnicy nie są zobowiązani do rozpoznawania formuł i inkantacji, które nie zostały zaplanowane do wykorzystania w trakcie gry. Zaklęcia to działka Strażnika, nie graczy i większość z nich przeznaczona jest do rzucania przez złoczyńców, kultystów i szaleńców.

Garść zaklęć jest wytworem odrębnej magicznej tradycji – ludzkiej wiedzy plemiennej, arkanów wężowych ludzi, niezrozumiałych przemyśleń Wielkiej Rasy, czy indywidualnych badań. Niewiele jest zaklęć, za które nie płaci się Punktami Poczytalności.

Zaklęcia są uporządkowane w jeden ciąg alfabetyczny, z odnośnikami od starych do nowych nazw zaklęć.

Pięć rodzajów zaklęć – „Wezwanie/Odesłanie bóstwa", „Nawiązanie kontaktu", „Nawiązanie kontaktu z bóstwem", „Zaklęcie przedmiotu" i „Przywołanie/Spętanie sługi" – tworzy podgrupy zawierające kilka lub więcej zaklęć. Specjalnie dla tego wydania część zaklęć została poprawiona. Wśród czarów znajdują się również „artefakty" – przedmioty permanentnie zaklęte, do których nie jest znana formuła tworząca. Dotyczy to czterech przedmiotów: „Kryształu z Leng", „Lampy Alhazreda", „Plutoniańskiego narkotyku" i „Błyszczącego Trapezohedronu" – są one tylko wspomniane przy zaklęciach przedmiotów, ale za to wymienione osobno w spisie alfabetycznym.

Zaklęcia

BŁYSZCZĄCY TRAPEZOHEDRON: *Jego niemal czarne, czerwonoprążkowane płaskie powierzchnie były nieregularne; był to albo jakiegoś rodzaju kryształ, albo wyrzeźbiony i wypolerowany minerał. Nie dotykał dna pudełka, ale był zawieszony na metalowych taśmach. (...) Blake nie mógł oderwać od niego wzroku; wpatrywał się w błyszczące powierzchnie z oczywistą fascynacją, próbując coś powiedzieć.* – H. P. Lovecraft „Duch ciemności"

Zaklęty przedmiot. W opowiadaniu Robert Blake znajduje dziwne metalowe pudełko, w którym spoczywa gruby na 10 centymetrów kamień. Patrzących na niego kryształ nagradza lub przeklina wizjami innych wymiarów i przestrzeni – niesamowita poświata, jaką można ujrzeć w środku jest rzeczą nieziemskiego pochodzenia. Notatki wcześniejszego badacza odnoszą się do kamienia jako do błyszczącego trapezohedronu, co dość dokładnie określa jego wygląd. Zamknięcie pudełka powoduje przybycie awatara Nyarlathotepa, który nie jest jednak w stanie przebywać w pobliżu światła, razi go bowiem nawet blask zwykłych, ulicznych latarni.

Kamień wywiera ogromny wpływ na ludzką psychikę – również na biednego Roberta Blake'a, który zginął podczas burzy w Providence, gdy upiorne elektryczne wyładowania oznajmiły przybycie awatara.

CELNY RZUT: Recytując krótką frazę czarodziej może rzucić przedmiotem tak, że wyląduje dokładnie tam, gdzie sobie tego zażyczy. Taka magiczna celność utrzymuje się przez liczbę rund równą Mocy czarującego. Rzucenia zaklęcia kosztuje 3 Punkty Magii i punkt Wytrzymałości (z wysiłku), ale nie powoduje utraty Punktów Poczytalności. Zaklęcie kieruje przedmiotem po takiej trajektorii, by trafił on w cel. Czar zapewnia odpowiednią celność, ale potrzeba wystarczającej siły, by dorzucić przedmiot w odpowiednie miejsce.

CHMURA ZAPOMNIENIA: Mocą tego zaklęcia można zmusić ofiarę, by zapomniała o określonym zdarzeniu czy fakcie. Wymaga to od rzucającego poświęcenia 1k6 Punktów Magii i 1k2 Punktów Poczytalności. Efekt jest natychmiastowy, muszą zostać jednak spełnione pewne wymagania – rzucający powinien widzieć ofiarę, która musi rozumieć jego instrukcje. O skuteczności zaklęcia decyduje rzut w Tabeli Porównawczej – jeśli Punkty Magii czarodzieja przeważą, ofiara znajdzie się pod działaniem „Chmury zapomnienia". W przeciwnym przypadku jej umysł obroni się przed zaklęciem, a wydarzenia, o których miała zapomnieć, pozostaną w jej pamięci bardziej żywe i wyraziste. Jeśli zdarzenie było wyjątkowo straszne i przerażające, to może powracać do niej we śnie w postaci koszmarów.

Czarodziej musi znać wydarzenie, które chce wymazać z pamięci ofiary. Nie może, na przykład, stwierdzić: „Zapomnij o tym co robiłeś wczoraj". Natomiast „Zapomnij, że wczoraj spotkałeś potwora" jest w porządku. Nie można jednak tym czarem wymazać z pamięci znajomości czarów lub wiedzy o Mitach Cthulhu, chyba że łączą się nierozwiązywalnie z pewnymi wydarzeniami. Jego moc nie pozwala również przywracać straconych Punktów Poczytalności ani leczyć obłędu.

CZARNE OPĘTANIE: Tego zaklęcia używa się do tworzenia zwykłego zombiego, co kosztuje 16 Punktów Magii i 1k6 Poczytalności. Ciało (lub grób, w którym się znajduje) musi zostać pokropione specjalnym płynem. Składniki cieczy ustala Strażnik, warto jednak, by przynajmniej jeden z nich był bardzo trudno dostępny. Następnie przyszłego zombiego pozostawia się w spokoju, by po tygodniu zaintonować nad nim słowa „Czarnego opętania". Po półgodzinnym rytuale ciało wypełza z grobu i znajduje się pod całkowitą kontrolą czarodzieja. Tak stworzony zombie powoli gnije, więc co pewien czas należy go „wymieniać" na innego.

CZARY ROZKAZYWANIA ZWIERZĘTOM: Są to zaklęcia, pozwalające w pewien sposób kontrolować konkretne zwierzę lub rój insektów. Do opublikowanych należą: „Kierowanie kolumną mrówek", „Kierowanie zieloną mambą", „Kierowanie leopardem" i „Kierowanie pajęczą małpą". Każdego z tych czarów należy nauczyć się oddzielnie i każdy wymaga poświęcenia Punktu Magii. Nie powodują one natomiast utraty Punktów Poczytalności.

Wydany rozkaz jest odbierany normalnie (zwierzęta poruszają się w stronę czarującego w swoim własnym tempie), więc może się zdarzyć, że na ich przybycie trzeba czekać miesiące. Szamani i im podobni magowie mogą znać czary, które pozwolą im rozkazywać niemal każdemu zwierzęciu.

W momencie, gdy zwierzęta pojawią się, wykonują polecenia przywołującego. Oczywiste jest, że polecenia powinny być jasne i wykonalne. Rozkaz „Leć do Meksyku" wydany wężowi jest bezsensowny, a nawet jadowity pająk nie zrozumie komendy „Ugryź Jonathana Kingsleya", ponieważ nie wie kim jest ofiara. Można natomiast wydać polecenie: „Ugryź wszystkich ludzi, stojących przede mną" – zrozumie je nawet ćwierćinteligentny karaluch.

CZERWONY ZNAK SHUDDE M'ELLA: Używając tego zaklęcia można spowodować makabryczną śmierć jednej lub więcej ofiar. Inkantacja czaru trwa rundę, wymaga też poświęcenia 3 Punktów Magii i 1k8 Punktów Poczytalności. Kiedy symbol zostanie poprawnie nakreślony, pojawia się wybranym miejscu w powietrzu jako matowy, czerwony znak. Jego złowieszcze działanie zaczyna się w następnej rundzie. Wszystkie istoty znajdując się nie dalej niż 10 metrów od znaku tracą co rundę 1k3 punkty Wytrzymałości. Ich ciałami wstrząsają spazmy, a wnętrzności i krwioobieg wykręcają się w konwulsjach. Osoby znajdujące się dalej niż 10, ale mniej niż 30 metrów tracą punkt Wytrzymałości. Istoty stojące dalej są bezpiecznie. Istnieje możliwość uniknięcia działania znaku, np. przeczołganie się za ścianą lub inną nieprzezroczystą barierą.

Magiczny znak utrzymuje stała koncentracja. Ponadto czarodziej musi co rundę poświęcić 3 Punkty Magii. Powinien też stać blisko symbolu, co powoduje u niego w każdej rundzie utratę punktu Wytrzymałości.

DEFORMACJA KOŃCZYNY: To zaklęcie wywołuje u ofiary trwałe obrażenia. Jego rzucenie wymaga poświęcenia 8 Punktów Magii i 1k6 Punktów Poczytalności, a zajmuje jedną rundę. Ofiara musi znajdować się nie dalej niż 10 metrów od czarodzieja. Ponadto musi on zwyciężyć w konfrontacji Punktów Magii w Tabeli Porównawczej. Jeśli mu się powiedzie, ofierze usycha i kurczy się jedna, wybrana przez czarodzieja kończyna. Powoduje to utratę 1k8 punktów Wytrzymałości i trwałą stratę 3 punktów BC. Ofiara i świadkowie czaru tracą 0/1k3 Punkty Poczytalności.

DŁONIE COLUBRY: Osoba rzucająca to zaklęcie przemienia swoje dłonie w jadowite węże. Wymaga to poświęcenia 12 Punktów Magii i 1k10 Punktów Poczytalności. Rzucenie czaru zajmuje całą rundę, natomiast jego efekt utrzymuje się przez 1k3+3 rundy walki. Jadowite węże wyrastające z rąk mogą kąsać cel oddalony o nie więcej niż 2,5 metra. Każdy z gadów ma szansę trafienia równą ZR czarownika razy 5. Moc jadu równa jest aktualnej liczbie Punktów Magii rzucającego zaklęcie. W chwili, gdy trucizna dostanie się do organizmu, należy skonfrontować jej moc z Kondycją ofiary. Gdy jad zadziała, ukąszony będzie tracić co rundę 1k10 punktów Wytrzymałości do momenty, gdy ich liczba będzie równa mocy trucizny – w tym momencie jad zostanie zneutralizowany, choć kolejny atak może spowodować kolejne zatrucie i nowe obrażenia. Świadkowie działania tego zaklęcia tracą 0/1k6 Punktów Poczytalności.

DOSKONAŁOŚĆ: Otrzymując pozwolenie od boga, czarodziej może przemienić swoje lub ofiary Punkty Mocy w inną cechę. Bóg ustala wszystkie wchodzące w grę koszty (zwykle po kursie jeden za jeden punkt). Nie ma tu okazji do zmiany Poczytalności jako takiej, ale rzucenie zaklęcia wymaga kontaktu z Bogiem Zewnętrznym lub Wielkim Przedwiecznym, więc utrata Punktów Poczytalności może być dość znaczna.

DZWONECZEK TEZCHAPTLA: Ten czar pozwala zakląć mały dzwoneczek. Musi on być zrobiony z czystego metalu, a najlepszy dźwięk daje srebro. Rytuał trwa pół godziny, a wymaga poświęcenia 2 Punktów Mocy i 1k6 Punktów Poczytalności. Potęga dzwoneczka zależy od wysokości, na jakiej został stworzony – za każde 30 metrów nad poziomem morza efektywność wynosi 1%. Na przykład, zaczarowany na wysokości 1650 m n.p.m. ma 55% szans na działanie, kiedy się nim zadzwoni. Dodatkowym warunkiem jest złożenie przez twórcę Niewypowiedzianej Obietnicy, która zagraża życiu i zdrowiu psychicznemu.

Magiczny dzwoneczek chroni przed wieloma czarami, które wymagają śpiewania lub wykorzystania magicznych instrumentów – np. przed: „Uwolnieniem Hastura", „Pieśnią Hastura", „Sprowadzeniem mroku" czy też „Śpiewem duszy". Delikatnie uderzony, wchłania czar lub czary, jeśli rzut 1k100 będzie równy lub niższy od procentowej potęgi dzwoneczka. Kiedy metal pochłonie zaklęcie, nabiera specyficznego blasku. Zmienia się również wydawany przez niego dźwięk. Zaklęcie pozostaje w dzwoneczku przez 2k6 minut.

Po wchłonięciu czaru osoba posiadająca dzwonek może weń głośno uderzyć. Powoduje to uwolnienie się magicznej energii, która z miażdżącą siłą powraca do twórcy zaklęcia i zadaje mu 1k6 ran na każde 2 Punkty Mocy lub Magii, uwięzione w dzwoneczku. Efekt jest potworny – ofierze zaczyna tryskać krew z nosa, ust, uszu itd. W chwili, gdy straci ona połowę Wytrzymałości, eksplodują jej gałki oczne, a co za tym idzie – oślepnie.

Używanie dzwoneczka nie powoduje bezpośredniej utraty Punktów Poczytalności, choć oglądanie jego efektów może ją spowodować. Nie pociąga też za sobą konieczności poświęcenia kolejnych Punktów Magii.

Czary, które mogą zostać ofiarowane

Niektóre obce istoty z większą chęcią obdarzają swych wyznawców jednymi czarami, a rzadziej innymi.

Zewnętrzni Bogowie: Nawiązanie kontaktu z Nyarlathotepem, Otwarcie bramy, Proszek Ibn-Ghaziego, Przywołanie/Spętanie mrocznego młodego, Przywołanie/Spętanie sługi Zewnętrznych Bogów, Przywołanie/Spętanie straszliwego łowcy, Straszliwa klątwa Azathotha, Wezwanie/Odesłanie Azathotha, Wezwanie/Odesłanie Shub-Niggurath, Wezwanie/Odesłanie Yog-Sothotha, Wstrząśnienie, Znak Voorish.

Starsi Bogowie: Nawiązanie kontaktu z Nodensem, Przywołanie/Spętanie skrzydlatego dziecka nocy, Warzenie kosmicznego miodu, Znak Starszych Bogów.

Wielcy Przedwieczni lub przedstawiciele ras służebnych: Nawiązanie kontaktu z bóstwem/Cthulhu, Nawiązanie kontaktu z bóstwem/Tsathougga, Nawiązanie kontaktu z bóstwem/Yig, Nawiązanie kontaktu z ghoulem, Nawiązanie kontaktu z gwiezdnym pomiotem Cthulhu, Nawiązanie kontaktu z istotami z głębin, Nawiązanie kontaktu z mi-go, Otwarcie bramy, Przywołanie/Spętanie byakhee, Przywołanie/Spętanie ognistego wampira, Warzenie kosmicznego miodu, Wezwanie/Odesłanie cthughi, Wezwanie/Odesłanie Hastura, Wezwanie/Odesłanie Ithaqui, Wezwanie/Odesłanie Nygutha.

Przedstawiciele niezależnych ras: Nawiązanie kontaktu z chthonianinem, Nawiązanie kontaktu z ghoulem, Nawiązanie kontaktu z gwiezdnym pomiotem Cthulhu, Nawiązanie kontaktu z istotami z głębin, Nawiązanie kontaktu z mi-go, Nawiązanie kontaktu z piasecznikiem.

FALA ZAPOMNIENIA: Dzięki temu zaklęciu czarodziej może pokierować uderzeniem wielkiej, oceanicznej fali. Rzucający musi znajdować się nad lub w wodzie. Czar wymaga poświęcenia 30 Punktów Magii i 1k8 Punktów Poczytalności. Musi też być dostępna odpowiednia ilość słonej wody. Ofiara czaru powinna również znajdować się w polu widzenia. Objętość fali wynosi 100 metrów sześciennych – wystarczająco dużo, by zatopić lub przewrócić mały statek. Kilka takich zaklęć użytych jednocześnie wystarcza do zatopienia dużego okrętu. Nie trzeba chyba dodawać, że ludzie pochłonięci przez taką falę znikają na zawsze pod powierzchnią wody.

Inna wersja tego zaklęcia wymaga, by czarodziej poświęcił wszystkie swe Punkty Magii z wyjątkiem jednego oraz by inni uczestniczący w rytuale wspomogli go swoimi Punktami Magii. Dzięki temu będą w stanie stworzyć falę, która może zatopić liniowiec, okręt wojenny czy nawet wyspę Manhattan. Osoby znające czar mogą poświęcić tyle Punktów Magii, ile chcą, ale tracą przy tym 1k8 Punktów Poczytalności. Pozostali mogą wzmocnić siłę zaklęcia jedynym Punktem Magii. Ta wersja wymaga 30 Punktów Magii do stworzenia fali długości i szerokości 3 metrów, a wysokości 9 metrów. Każdy dodatkowy punkt magii zwiększa szerokość i długość fali o 30 centymetrów.

FLETNIA SZALEŃSTWA: Dzięki temu zaklęciu można wywołać szaleństwo u osób, które słuchają muzyki wydobywającej się z instrumentu. Niezbędnym komponentem do tego czaru jest zaklęta piszczałka z kości sowy, którą tworzy się podczas rytuału „Stworzenie przeklętej piszczałki". Czarownik powinien zagrać na instrumencie specjalną niesamowitą melodię, poświęcając 5 Punktów Magii na każde 5 rund. Dodatkowo grający traci 1k6 Punktów Poczytalności i sam jest również podatny na działanie zaklęcia.

Każda słysząca muzykę istota musi wykonać test Poczytalności. Niepowodzenie oznacza utratę 5 Punktów Poczytalności i natychmiastowy obłęd czasowy (jego długość określa się rzutem). W przypadku udanego testu ofiara traci tylko 1k3 Punkty Poczytalności, ale zachowuje zdrowy rozsądek. Test należy powtarzać co każe 5 rund słuchania muzyki fletni.

GŁOS RA: Ten czar czasowo zwiększa WG czarodzieja i związane z nim umiejętności. Zaklęcie wymaga poświęcenia 5 Punktów Magii i Punktu Poczytalności. Rytuał trwa 2 godziny, podczas których należy spalić wiele różnych ziół. Czar podnosi na 24 godziny Wygląd o 1k10 i zwiększa o 20% poziom każdej z podanych umiejętności: *targowanie się, wiarygodność, wmawianie, perswazja* i *psychologia.*

HIPNOZA MI-GO: *Mi-go.* Wydając ultraniskie i ultrawysokie dźwięki, mi-go wprowadzają ludzi w stan podobny do transu. Osoba znajdująca się w odległości 12 metrów od istoty musi wygrać konfrontację Mocy w Tabeli Porównawczej lub nie będzie zdolna do podjęcia żadnych działań. Mi-go może potem przekazać swe myśli i rozkazy dzięki „Nawiązaniu kontaktu z człowiekiem".

KLĄTWA BOGÓW RZEKI: *Kraina Snów.* To zaklęcie może rzucić jedynie Oukranos, Bóg Rzeki, po tym jak ofiara narazi się na jego wrogość. Nieszczęśnika opanuje straszliwe pragnienie. W Krainie Snów klątwa pojawia się raz na 1k3 dni i trwa 1k3 godziny. W świecie przebudzonych ofiara nie będzie w stanie wypić wystarczająco dużo wody, by ugasić pragnienie. Każdego dnia będzie tracić punkt KON aż do śmierci lub chwili gdy powróci do Krainy Snów i wypełni jakieś zobowiązanie. Po usatysfakcjonowaniu Boga Rzeki KON zacznie się regenerować z prędkością punkt na tydzień.

KOSZMAR: Ofiara tego zaklęcia doświadcza przerażających koszmarów sennych, po których budzi się z krzykiem, tracąc 1k3 Punkty Poczytalności. Czar wymaga poświęcenia 8 Punktów Magii i Punktu Poczytalności. Ofiarą może być tylko jedna śpiąca istota, której imię czarownik musi znać. Nie ma natomiast ograniczeń w odległości pomiędzy nimi. Ofiara budzi się cała drżąca i zlana zimnym potem, nie pamięta jednak żadnych szczegółów ze strasznego snu. Pomóc może jej osoba, której powiedzie się test *psychoanalizy.* Charakter i treść koszmaru ustala Strażnik, nie czarodziej. Koszmar powinien być ściśle związany z życiem i przyzwyczajeniami istoty czarującego.

KRADZIEŻ ŻYCIA: To zaklęcie umożliwia wyssanie energii życiowej ofiary, dzięki czemu czarodziej staje się młodszy. Rzucenie tego okrutnego czaru kosztuje 8 Punktów Magii i 1k20 Punktów Poczytalności. Ofiara musi widzieć i słyszeć czarodzieja, który musi zwyciężyć w konfrontacji Punktów Magii w Tabeli Porównawczej. Jeśli mu się powiedzie, ofiara zaczyna się natychmiast starzeć i więdnąć, przekazując swoją witalność czarownikowi. Co rundę nieszczęśnik traci punkt S, KON, ZR, MOC i WG. każdy punkt wyssanych współczynników odmładza rzucającego zaklęcie o tydzień. Na przykład, gdyby ten czar został rzucony na osobę mającą wszystkie współczynniki równe 8, czarodziej odmłodziłby się o 40 tygodni (8 x 5 = 40). W międzyczasie ofiara zaklęcia usycha i szarzeje, a jej skóra łuszczy się. W końcu nieszczęśnik obraca się w przerażającą, wyschniętą skorupę. Widok takiej śmierci kosztuje świadków 0/1k6 Punktów Poczytalności.

Jeśli zaklęcie nie zostanie rzucone nocą, podczas pełni księżyca, czarodziej nie odmłodzi się, choć ofiara zginie. Jeżeli mag zostanie zabity nim wysysany nieszczęśnik umrze, czar straci moc, a współczynniki natychmiast wrócą do normy.

KRĄG CIERPIENIA: Tworzy potężny krąg ochronny wokół zaklinacza, wywołujący bóle i mdłości w każdym kto się do niego zbliży. Stworzenie kręgu zajmuje pięć minut i wymaga wydania 4 Punktów Magii i 2 Punktów Poczytalności. Rzucający czar musi nakreślić koło na ziemi, a następnie wzmocnić je czterema zaklętymi kamieniami – po jednym na każdą stronę świata. Zaklęcie kamieni wymaga wcześniej poświęcenia na każdy z nich czterech Punktów Magii.

Przezwyciężenie działania kręgu wymaga udanego testu odporności (Moc wkraczającego przeciw magicznej Sile kręgu, równej Mocy czarującego). Każdy, kto dotknie kręgu i nie przejdzie testu, wymiotuje przez kolejne 5 minut lub do chwili wycofania się na odległość co najmniej 100 metrów. Jeśli ktokolwiek przezwycięży wpływ kręgu, zaklęcie pryska.

KRYSZTAŁ Z LENG: *Wielkie, okrągłe okno stworzone z tak mglistego szkła, że Wilbur mógł o nim powiedzieć tylko, iż ma wiele lat; odnalazł je ponoć podczas jednej ze swych podróży do Azji. Pewnego razu nazwał je „kryształ z Leng", a kiedy indziej stwierdził, że „możliwie, iż pochodzi z Hyadesu". Żadna z tych wypowiedzi nie rozjaśniła mi niczego.* – August Derleth i H. P. Lovecraft „The Gable Window"

Zaklęty przedmiot. To magiczne szkło pozwala zaglądać w losowo wybrane miejsce. Właściciel rysuje czerwoną kredą pentagram (najpewniej dla ochrony), recytuje krótką frazę, a potem kryształ zaczyna pokazywać sceny z udziałem istot ze świata Mitów. Niestety stwory te mogą również spojrzeć poprzez szkło na drugą stronę i zauważyć obserwującą je osobę.

LAMPA ALHAZAREDA: *Lampa Alhazareda wyglądała niezwykle. Była przeznaczona do spalania oliwy, ale wykonano ją ze złota. Miała kształt małego, podłużnego dzbana z rączką wyrzeźbioną na jednej stronie, a dzióbkiem, w którym płonął knot, na drugiej. Ozdabiało ją wiele dziwacznych rysunków oraz znaków i obrazków łączących się w słowa nieznanego języka.* – August Derleth i H. P. Lovecraft „Lampa Alhazareda"

Zaklęty przedmiot. Po zapaleniu, lampa zaczyna wydzielać opary. Oddychający nimi doświadcza ekstatycznych wizji, dotyczących dziwnych, tajemniczych i niesamowitych miejsc i przestrzeni związanych z Mitami i obcymi istotami. Gdyby lampy używał al-Hazred, autor księgi *Al Azif*, to część zagadki związanej z pochodzeniem zdobytej przez niego wiedzy wyjaśniłaby się.

LEWITACJA: Czarownik lub wybrana przez niego osoba zaczyna wolno unosić się w powietrzu. Zaklęcie wymaga poświęcenia Punktu Magii na każdy punkt BC lewitującego. Powoduje też u niego utratę 1k6 Punktów Poczytalności. Czarujący musi widzieć unoszoną rzecz/osobę. Zaklęcie działa tylko kilka minuty i podnosi na wysokość 1-1,5 metra. Jeśli osoba, na którą rzucono zaklęcie, spada, to zatrzyma się kilkadziesiąt centymetrów nad powierzchnią. Każdy poświęcony Punkt Magii po rzuceniu zaklęcia pozwala lewitującemu przesunąć się o metr w pionie lub poziomie (Jeśli ofiara czaru jest żywą istotą wylewitowaną wbrew swej woli, należy najpierw skonfrontować Punkty Magii w Tabeli Porównawczej).

Lewitowaną osobą steruje czarownik i nie może się ona zatrzymać. Jedynym wyjściem jest chwycenie się na przykład gałęzi drzewa. W takim przypadku konfrontuje się siłę ofiary z Punktami Magii czarownika (aktualnymi i wykorzystanymi do „Lewitacji") w Tabeli Porównawczej. Jeżeli lewitowany zwycięży, czar kończy swoje działanie, co oczywiście oznacza natychmiastowy upadek.

LUSTRO TARKHUN ATEPA: Moc tego zaklęcia pozwala czarodziejowi umieścić swą podobiznę na lustrze lub odbijającej powierzchni. Może on to uczynić w ramach ostrzeżenia, zaniepokojenia lub z innej przyczyny. Rzucenie zaklęcia kosztuje 5 Punktów Magii i Punkt Poczytalności. Ofiara może znajdować się w dowolnym miejscu na Ziemi.

Czarodziej potrzebuje na tyle dużego lustra, by widzieć odbicie swojej głowy i szyi. Spoglądając w nie, skupia się na swym odbiciu, wypowiada krótką inkantację, poświęca Punkty Magii i Poczytalności po czym czeka. Kiedy ofiara spojrzy w ciemne okno, lustro lub jakąkolwiek odbijającą powierzchnię, jej oczom ukarze się obraz czarodzieja. Jeśli rzucający zaklęcie zmęczy się nim ofiara spojrzy w lustro, to utrata koncentracji spowoduje zakończenie czaru.

Może się zdarzyć, że czarodziej spojrzy bezpośrednio w oczy ofiary. Innym razem będzie on stał dokładnie za odbiciem nieszczęśnika. Jeśli ofiara nosi okulary, to podobizna może się nawet pojawić na ich soczewkach. Czarodziej może wypowiedzieć krótkie zdanie, które ofiara usłyszy. Co więcej, może on spoglądać przez ich lustro i widzieć ofiarę oraz jej otoczenie.

MĄDROŚĆ DWOJGA PODOBIEŃSTW: Ten czar wznosi umysł ponad ludzkie ograniczenia, zwiększając zdolność tak rozumowania, jak i abstrakcyjnego myślenia. Stan tego wzmożonego wysiłku trwa 1k4+4 godziny. Zaklęcie mogą rzucić tylko dwaj spokrewnieni czarodzieje, a każdego z nich kosztować to będzie 4 Punkty Magii i 0/1 Punkt Poczytalności. Kiedy działanie zaklęcia się skończy, korzystający z niego wciąż pamięta rozwiązania wszystkich problemów, choć sposób, w jaki je odkrył, może pozostać tajemnicą.

Rzucenie zaklęcia zajmuje godzinę. Kiedy działanie czaru dobiegnie końca, można go rzucić jeszcze raz. Obaj czarujący muszą uczestniczyć w rytuale, który niekoniecznie musi należeć do krwawych. Tylko jeden z rzucających zwiększa swe zdolności intelektualne, co w mechanice gry oznacza wzrost INT o 4 punkty. Rytuał i zaklęcie nie związane z Mitami, pochodzi raczej z czarnej odmiany Tantryzmu.

MESMERYZM: To zaklęcie umożliwia przejęcie czasowej kontroli nad istotą, w której żyłach płynie choć odrobina ludzkiej krwi. Czarodziej traci 1k6 Punktów Poczytalności, ale żadnego Punktu Magii, musi on jednak posiadać co najmniej 50% znajomości *okultyzmu* i tyleż samo *Mitów Cthulhu*. Czas rzucenia zaklęcia zależy od ZR.

Skonfrontuj Moc w Tabeli Porównawczej. Jeśli czarodziej zwycięży, ofiara zatrzyma się i będzie podatna na słowne rozkazy. Musi on jednak stać blisko ofiary, by ta widziała jego świecące na czerwono oczy. „Mesmeryzm" trwa 5 rund na każdy punkt INT czarodzieja. Jeśli ma on mniej INT niż ofiara, to co każde 10 rund należy skonfrontować Moc obu stron w Tabeli Porównawczej.

Tylko jedna osoba może być kontrolowana naraz. Co więcej, jej fizyczne umiejętności spadają o połowę. Wydawane rozkazy mogą być dowolne, nawet prowadzące do samozniszczenia.

„Mesmeryzm" działa na żyjących w naszych czasach wężowych ludzi i istoty z głębin, mają one bowiem pewną domieszkę ludzkiej krwi. Jest jednak bezużyteczny wobec shantaków czy kroczących między światami.

MGLISTE KOŁO EBONA: Powołuje do istnienia wirujący cylinder, w którym jedna lub więcej osób może się schować przed wybraną istotą. Każde 30 centymetrów wysokości cylindra kosztuje Punkt Magii. Całe zaklęcie powoduje utratę tylko jednego Punktu Poczytalności.

Czarodziej kładzie na ziemi specjalny, mały dysk z brązu z wygrawerowaną trójramienną swastyką. Po poświęceniu dowolnej liczby Punktów Magii otacza go wirujący krąg niebieskawej mgły o średnicy półtora metra. Cokolwiek znajduje się wewnątrz mgły jest zamaskowane i niewidoczne. Koło formuje się po 1k3 minutach, a utrzymuje w powietrzu przez k120+10 minut.

Magiczna mgła chroni przed istotami przyzwanymi przez Nyarlathotepa lub w jego imieniu. Traktują one mgłę oraz wszystko, co kryje, jakby tego nie było. Zaklęcie nie pozwala im przejść przez otoczone kręgiem miejsce nawet przez przypadek. Gdy więc koło z mgły stanie na drodze bestii, zaczyna się ona, nie wiedząc czemu, cofać. Niestety ta magiczna ochrona nigdy nie działa na samego Nyarlathotepa.

W mglistym kole może się ukryć tylu ludzi, ilu się zmieści. Jeśli jednak czyjaś część ciała (stopa, głowa, ręka itp.) wysunie się poza krąg, ochronna mgła natychmiast zniknie. Ukrycie grupy przeciętnie zbudowanych Odkrywców kosztuje 7 Punktów Magii. Jeśli jednak osoby zadeklarują, że, na przykład, kucają, liczbę tę można zmienić.

Bestie obecne w danym miejscu przed pojawieniem się zasłony mgły są odporne na tę iluzję i mogą normalnie atakować. Podobnie jest z innymi istotami niż przyzwane przez Nyarlathotepa. Krąg z mgły można opuścić, jeśli jednak wrogi stwór zauważy wychodzącą postać, iluzja zostanie przerwana. Analogicznie jest z wystawianiem poza krąg przedmiotów, na przykład miecza, czy wystrzeliwania pocisków. Zaklęcie zostaje przerwane również w momencie, gdy cokolwiek przeniknie do środka z zewnątrz – człowiek, strzała itp. Jeśli istoty raz zwrócą uwagę na mgłę i zorientują się, że jest iluzją, ochronne działanie czaru dobiegnie końca.

MOC Z NYAMBE: To zaklęcie wspomaga rzucającego dodatkowymi Punktami Magii. By czar zadziałał należy odprawić specjalny rytuał wymagający wykorzystania wielu elementów afrykańskiej, szamańskiej magii. Koszt zaklęcia to punkt Mocy, a w zamian rzucający otrzymuje dodatkowe 2k6 Punktów Magii, których po wykorzystaniu nie może niestety odzyskać, jak to zwykle ma miejsce. Czar nie powoduje utraty Punktów Poczytalności.

MROCZNE POTOMSTWO: Umożliwia pozbycie się potomstwa Eihorta z jego ofiary. Nauczenie się czaru trwa 15-INT dni

i wymaga udanego testu INT x 2. Intonacja zaklęcia zajmuje trzy rundy, a każdy uczestniczący w niej traci 1k3 PP. Rzucający czar oraz jego pomocnicy przeznaczają dowolną liczbę Punktów Magii. Każdy, kto dotyka podczas intonacji rzucającego, dodaje jeden Punkt Magii, tracąc jednak również 1k3 PP.

Sprawdź w Tabeli Porównawczej wynik, kojarząc sumę użytych Punktów Magii z liczbą dni, jakie minęły od czasu infekcji potomstwem. Jeśli zaklęcie poskutkowało, potomstwo opuszcza ciało ofiary, powodując u niej jednak straszny ból i wyczerpanie, co jest równoznaczne z utratą 1k3 PP.

Obecność potomstwa mogła dodatkowo uczynić straszliwe spustoszenie, z czego ofiara nie zawsze zdaje sobie sprawę. Jego usunięcie jest w stanie nawet ją zabić – traci jeden punkt Wytrzymałości za każdy dzień zarażenia.

Ryzyko niesie ze sobą również samo rzucenie czaru. Osoba czyniąca to ma kumulatywnie 10% na pojawienie się i atak samego Eihorta.

NAWIĄZANIE KONTAKTU Z BEZKSZTAŁTNYM POMIOTEM: Ten czar kosztuje 3 Punkty Magii i 1k3 Punkty Poczytalności i automatycznie kończy się powodzeniem, chyba że w pobliżu nie ma żadnych bezkształtnych pomiotów. Nie ma lepszego miejsca do rzucenia tego zaklęcia niż świątynia Tsathoggui, w której wciąż znajduje się posąg tego boga. Ewentualnie może za takiego uchodzić punkt niezbyt oddalony od wylotu czarnej otchłani N'Kai, znajdującego się gdzieś niedaleko Binger, w stanie Oklahoma. Inne odpowiednie miejsca to zachód i środkowy zachód Ameryki Północnej. Jedna z obiecujących jaskiń niemal na pewno znajduje się niedaleko Dunwich, w stanie Massachusetts.

NAWIĄZANIE KONTAKTU Z BÓSTWEM/BEZSKÓRY: *Bracia Skóry.* Aby nawiązać łączność z Bezskórym, awatarem Nyarlathotepa, należy poświęcić punkt Mocy i 1k6 Punktów Poczytalności. Szansa powodzenia wynosi połowę wartości Moc x 5 (zaokrąglając w górę). Druga i kolejne próby wymagają takich samych poświęceń wywołując dalszy spadek Szczęścia, odzwierciedlając zmiany Mocy. Jednak tylko pierwsza próba wymaga testu połowy Szczęścia.

Do rzucenia zaklęcia wymagane jest niedawno obdarte ze skóry ciało. Bezskóry będzie się manifestował właśnie poprzez te zwłoki i nim ciało roztopi się i wyparuje, odpowie na trzy pytania. Widok całej operacji powoduje utratę 1/1k10 Punktów Poczytalności, zaś ujrzenie Bezskórego 1k10/1k10 Punktów Poczytalności.

NAWIĄZANIE KONTAKTU Z BÓSTWEM/CHAUGNAR FAUGN: Ten czar pozwala nawiązać łączność z Chaugnar Faugnem. Czarodziej musi w każdej próbie poświęcić punkt Mocy i 1k6 Punktów Poczytalności. Szansa powodzenia wynosi połowę wartości Moc x 5 (zaokrąglając w górę). Druga i kolejne próby wymagają takich samych poświęceń wywołując dalszy spadek Szczęścia, odzwierciedlając zmiany Mocy. Jednak tylko pierwsza próba wymaga testu połowy Szczęścia. Sukces oznacza, że bóstwo odpowie zsyłając na czarodzieja wizje lub koszmary senne, w których Chaugnar Faugn przekazuje swe pragnienia ewentualnie odpowiada na prośby wyznawcy.

NAWIĄZANIE KONTAKTU Z BÓSTWEM/CTHULHU: Ten czar pozwala nawiązać łączność z Cthulhu. Czarodziej musi w każdej próbie poświęcić punkt Mocy i 1k6 Punktów Poczytalności. Szansa powodzenia wynosi połowę wartości Moc x 5 (zaokrąglając w górę). Druga i kolejne próby wymagają takich samych poświęceń wywołując dalszy spadek Szczęścia, odzwierciedlając zmiany Mocy. Jednak tylko pierwsza próba wymaga testu połowy Szczęścia. Cthulhu zwykle odpowiada nocą, w trakcie gdy czarodziej śpi. Poprzez senne wizje i koszmary informuje wyznawcę o swych pragnieniach.

Czary „Nawiązanie kontaktu z bóstwem"

Czary „Nawiązanie kontaktu z bóstwem" to nie zaklęcia „Nawiązanie kontaktu". Opis tych ostatnich znajduje się gdzie indziej.

Z tych zaklęć nie korzysta nikt z wyjątkiem szalonych kapłanów bóstw lub wielkich niezależnych czarnoksiężników, którzy mają nadzieję wiele zyskać na takim kontakcie lub zdobyć przynajmniej odrobinę mocy danej istoty. Bóstwem, z którym zostanie nawiązanym kontakt, może być Starszy Bóg, Wielki Przedwieczny lub Zewnętrzny Bóg.

Rzucając to zaklęcie czarodziej musi poświęcić punkt Mocy (jak zwykle zmniejszając jednocześnie Szczęście) i 1k6 Punktów Poczytalności. Szansa na nawiązanie kontaktu z bóstwem wynosi połowę aktualnej wartości Szczęścia. Druga i następne próby wymagają dalszych poświęceń i zmniejszają Szczęście, co odzwierciedla spadającą Moc. Warto jednak zauważyć, że tylko przy pierwszej próbie wymagany jest test połowy Szczęścia.

Gdy test Szczęścia zakończy się powodzeniem, po kilku godzinach lub dniach bóstwo lub jakiś jego aspekt skontaktuje się z czarodziejem w przyjazny sposób. Bóstwo rzadko kiedy obdarzaja czymś osoby, które nie są jego wyznawcami. Jeśli czarodziej znudzi je lub przekroczy granice, bóg zmiażdży go, doprowadzi do szaleństwa lub w jakiś inny sposób sprawi sobie przyjemność.

NAWIĄZANIE KONTAKTU Z BÓSTWEM/EIHORT: Ten czar w niewielkim stopniu przypomina inne zaklęcia „Nawiązania kontaktu z bóstwem". Wymaga poświęcenia Punktów Magii a nie punktu Mocy. Bóstwo automatycznie pojawi się we śnie, gdy osoba jest od niego znacznie oddalona, lub materialnie, gdy jest w odległości kilkuset kilometrów. Przekazując to zaklęcie do umysłu wyznawcy, Eihort wysysa z niego punkt Mocy w ramach rekompensaty.

NAWIĄZANIE KONTAKTU Z BÓSTWEM/LOA: *Voodoo.* Ten czar pozwala nawiązać łączność z wybranym loa. Może go rzucić jedna osoba lub grupa, w zależności od preferencji mambo. Każda próba wymaga od czarującego poświęcenia punktu Mocy i 1k6 Punktów Poczytalności. Szansa powodzenia wynosi połowę wartości Moc x 5 rzucającego (zaokrąglając w górę). Druga i kolejne próby wymagają takich samych poświęceń wywołując dalszy spadek Szczęścia, odzwierciedlając zmiany Mocy. Jednak tylko pierwsza próba wymaga testu połowy Szczęścia.

Należy wybrać konkretnego loa. W typowej ceremonii bierze udział kongregacja wyznawców, którzy tańczą przy dźwiękach wydawanych przez bęben. Na podłodze *humfor* (miejsce oddawania czci) należy wyrysować symbol danego loa (*vè-vè*). Dokonuje się ofiarowań i śpiewa przywołujące pieśni.

Podczas drugiej i następnych prób loa losowo wybiera członka kongregacji i to on traci punkt Mocy. Ponadto 1k6 losowo wybranych uczestników ceremonii straci Punkt Poczytalności. I tym razem szansa sukcesu w kolejnych próbach równa jest aktualnej wartości Mocy czarodzieja razy 5.

Jeśli uda się nawiązać kontakt, wybrany loa opęta któregoś z obecnych, ale nie czarodzieja. Inteligencja i Moc właściciela ciała zostaną zastąpione przez cechy loa, a głos bóstwa będzie płynął z ust gospodarza. Loa można grzecznie zapytać lub poprosić o jakąś radą, a on może się nawet zgodzić na zwiększenie szansy sukcesu w pewnej czynności. Cała operacja może jednak wymagać wykonania kilku testów porozumiewania.

Kiedy ceremonia dobiegnie końca, opętanie również minie. Za rzucenie tego zaklęcia zwykle nie przyjmuje się zapłaty – trzeba zastać zaproszonym do jego rzucenia.

NAWIĄZANIE KONTAKTU Z BÓSTWEM/NODENS: Pozwala nawiązać łączność z Nodensem. Czarodziej musi w każdej próbie poświęcić punkt Mocy i 1k6 Punktów Poczytalności. Szansa powodzenia wynosi połowę wartości Moc x 5 (zaokrąglając w górę). Druga i kolejne próby wymagają takich samych poświęceń wywołując dalszy spadek Szczęścia, odzwierciedlając zmiany Mocy. Jednak tylko pierwsza próba wymaga testu połowy Szczęścia. Ten czar można rzucić tylko w odosobnionym miejscu, takim jak np. szczyt morskiego klifu. Później Nodens będzie nawiązywał kontakt z rzucającym, kiedy ten znajdzie się sam w podobnym, niedostępnym miejscu.

NAWIĄZANIE KONTAKTU Z BÓSTWEM/NYARLATHOTEP: Ten czar pozwala nawiązać łączność z Nyarlathotepem. Czarodziej musi w każdej próbie poświęcić punkt Mocy i 1k6 Punktów Poczytalności. Szansa powodzenia wynosi połowę wartości Moc x 5 (zaokrąglając w górę). Druga i kolejne próby wymagają takich samych poświęceń wywołując dalszy spadek Szczęścia, odzwierciedlając zmiany Mocy. Jednak tylko pierwsza próba wymaga testu połowy Szczęścia. Czar można rzucić w dowolnym miejscu, ale Nyarlathotep objawi się tylko po to, by spotkać swoich wyznawców lub gdy odbywa się inicjacja nowych kapłanów Bogów Zewnętrznych.

NAWIĄZANIE KONTAKTU Z BÓSTWEM/TSATHOGGUA: Ten czar pozwala nawiązać łączność z Tsathogguą. Czarodziej musi w każdej próbie poświęcić punkt Mocy i 1k6 Punktów Poczytalności. Szansa powodzenia wynosi połowę wartości Moc x 5 (zaokrąglając w górę). Druga i kolejne próby wymagają takich samych poświęceń wywołując dalszy spadek Szczęścia, odzwierciedlając zmiany Mocy. Jednak tylko pierwsza próba wymaga testu połowy Szczęścia. Tsathoggua objawia się jako duch – mgliste, przezroczyste wyobrażenie prawdziwej postaci. Zwykle pojawia się wtedy, gdy czarodziej jest sam. Rozmawia z nim posługując się głosem.

NAWIĄZANIE KONTAKTU Z BÓSTWEM/Y'GOLONAC: Ten czar pozwala nawiązać łączność z Y'golonacem. Czarodziej musi w każdej próbie poświęcić punkt Mocy i 1k6 Punktów Poczytalności. Szansa powodzenia wynosi połowę wartości Moc x 5 (zaokrąglając w górę). Druga i kolejne próby wymagają takich samych poświęceń wywołując dalszy spadek Szczęścia, odzwierciedlając zmiany Mocy. Jednak tylko pierwsza próba wymaga testu połowy Szczęścia. Ten bóg w odpowiedzi na zaklęcie próbuje nawrócić rzucającego czar. Jeśli jednak odczuje, że ofiara nie będzie odpowiednim kapłanem, zaatakuje ją psychicznie, pożerając duszę i umysł. Jeśli jednak czarodziej okaże się sensownym kandydatem, Y'golonac spróbuje opętać jego przyjaciela, który (znajdując się już pod kontrolą boga) będzie przychodził i namawiał nieszczęśnika do służby.

NAWIĄZANIE KONTAKTU Z CTHONIANINEM: Ten czar kosztuje 5 Punktów Magii i 1k3 Punkty Poczytalności i automatycznie kończy się powodzeniem, chyba że w pobliżu nie ma żadnych cthonian. Zaklęcie należy rzucić w miejscu, w którym ostatnio nastąpiło trzęsienie ziemi (dobry przykład to G'harne w Afryce Zachodniej) lub w którym gejzery bądź wulkany umożliwiają szybki transport z wnętrza planety do jej skorupy.

NAWIĄZANIE KONTAKTU Z CZŁOWIEKIEM: *Mi-go*. Za pomocą tego zaklęcia mi-go telepatycznie rozkazują i informują swoje ludzkie sługi. Rzucenie zaklęcia kosztuje 3 Punkty Magii i nie powoduje utraty Punktów Poczytalności. Wymaga telepatycznej więzi z człowiekiem, który wcześniej został zahipnotyzowany przez mi-go. Ofiara może odpowiedzieć, zadawać pytania itp. Każde 5 rund kontaktu po pierwszej rundzie kosztuje człowieka 1 Punkt Poczytalności.

NAWIĄZANIE KONTAKTU Z DUCHAMI ZMARŁYCH: *Voodoo*. Istnieje wiele wersji tego zaklęcia. Czarującego kosztuje ono 3 Punkty Magii, a każdego uczestnika obrzędu 1k3 Punktów Poczytalności. W pobliżu rzeki należy wznieść namiot z białego płótna, w którym stawia się następnie dzbany wypełnione źródlaną wodą. Podczas obrzędu śpiewane są pieśni i wykonywane tańce, którymi błaga się zmarłych o przybycie. Zsumuj wydane Punkty Magii i pomnóż wynik przez 5. Uzyskasz procentową szansę na nawiązanie kontaktu. Jeśli test 1k100 powiedzie się, z dzbanów w namiocie rozlegną się głosy zmarłych. Uczestnicy obrzędu mogą z nimi rozmawiać i zadawać im pytania, wkładając głowy do namiotu. Szacunek i zdolność porozumienia są bardzo pomocne w rozmowie ze zmarłymi. Pamiętaj, że w większości wiedzą oni tyle, ile wiedzieli za życia, a niektórzy nawet nie są świadomi swej śmierci.

NAWIĄZANIE KONTAKTU Z GHOULEM: Ten czar kosztuje 8 Punktów Magii i 1k3 Punkty Poczytalności i automatycznie kończy się powodzeniem, chyba że w pobliżu nie ma żadnych ghouli. Te istoty można spotkać niemal wszędzie tam, gdzie są duże skupiska ludzi, a szczególnie niedaleko cmentarzy i krypt. Miejsca pochówku liczące sobie więcej niż tysiąc lat są szczególnie obiecujące. Czar najlepiej rzucać w noce rozświetlane jasnym światłem księżyca.

NAWIĄZANIE KONTAKTU Z GNOPH-KEHEM: Zaklęcie pochłania 6 Punktów Magii i 1k3 Punkty Poczytalności. Udaje się zawsze, chyba że w pobliżu nie ma żadnego gnoph-keha, które najczęściej spotykane są na Grenlandii i w okolicach bieguna północnego. Tam rzucony czar zawsze się udaje. Rzucenie zaklęcia wymaga udanego testu *śpiewania*; wcześniej czarujący musi stworzyć małą podobiznę bestii z lodu i śniegu.

NAWIĄZANIE KONTAKTU Z GWIEZDNYM POMIOTEM CTHULHU: Ten czar kosztuje 6 Punkty Magii i 1k3 Punkty Poczytalności i automatycznie kończy się powodzeniem, chyba że w pobliżu nie ma żadnych istot tego rodzaju. Zaklęcie trzeba rzucać na brzegu oceanu, może w pobliżu jakiejś siedziby istot z głębin lub niedaleko innego miejsca, w którym może spać gwiezdny pomiot. Czar nieźle działa w Polinezji, wzdłuż brzegów Massachusetts i nad R'lyeh.

NAWIĄZANIE KONTAKTU Z ISTOTĄ Z GŁĘBIN: Ten czar kosztuje 3 Punkty Magii i 1k3 Punkty Poczytalności i automatycznie kończy się powodzeniem, chyba że w pobliżu nie ma żadnych istot z głębin. Zaklęcie należy rzucić na brzegu słonowodnego zbiornika – oceanu lub morza. Najlepiej będzie działać w okolicach podwodnych miastach, na przykład niedaleko Innsmouth, w stanie Massachusetts. Część rytuału wymaga wrzucenia do wody specjalnych kamieni z wyrytymi symbolami.

NAWIĄZANIE KONTAKTU Z LATAJĄCYM POLIPEM: Ten czar kosztuje 9 Punktów Magii i 1k3 Punkty Poczytalności i automatycznie kończy się powodzeniem, chyba że w pobliżu nie ma żadnych latających polipów. Istoty te pojawiają się tylko w swych nielicznych podziemnych miastach, z których największe znajduje się na pustyni na zachodzie Australii. Czarodziej najpierw powinien stworzyć jakiś szyb komunikacyjny.

NAWIĄZANIE KONTAKTU Z MI-GO: Ten czar kosztuje 8 Punktów Magii i 1k3 Punkty Poczytalności i automatycznie kończy się powodzeniem, chyba że w pobliżu nie ma żadnych mi-go. Zaklęcie należy rzucić u stóp lub na szczycie wysokiej góry znajdującej się w łańcuchu górskim, o którym wiadomo, że najprawdopodobniej odwiedzają go mi-go. Do

obiecujących zalicza się Appalachy, Andy i Himalaje oraz kilka szczytów Afryki Środkowej.

NAWIĄZANIE KONTAKTU Z OGAREM Z TINDALOS: Ten czar kosztuje 7 Punktów Magii i 1k3 Punkty Poczytalności i automatycznie kończy się powodzeniem. Nie istnieje żadna szansa na targowanie się z ogarem, którego do podróżowania poprzez strumień czasu zmusza jedynie głód.

NAWIĄZANIE KONTAKTU Z PIASECZNIKIEM: Ten czar kosztuje 3 Punkty Magii i 1k3 Punkty Poczytalności i automatycznie kończy się powodzeniem, chyba że w pobliżu nie ma żadnych piaseczników. Zaklęcie należy rzucić na odpowiedniej pustyni, takiej jak Sahara, południowo-zachodnia część Stanów Zjednoczonych, Arabia Saudyjska czy środkowa Australia.

NAWIĄZANIE KONTAKTU ZE STARSZĄ ISTOTĄ: Ten czar kosztuje 3 Punkty Magii i 1k3 Punkty Poczytalności i automatycznie kończy się powodzeniem, chyba że w pobliżu nie ma żadnych starszych istot. Najlepsze miejsca do rzucenia tego zaklęcia znajdują się wzdłuż północnej części Grzbietu Środkowoatlantyckiego i w geologicznych rowach niedaleko Antarktyki.

NAWIĄZANIE KONTAKTU ZE SZCZUROWCEM: Ten czar kosztuje 2 Punkty Magii i 1k3 Punkty Poczytalności i aby zadziałał, musi zostać w rzucony w pobliżu miejsca, które odwiedzają szczurowce. Chodzą słuchy, że duża populacja tych stworów istnieje w Yorkshire w Anglii. Podobne pogłoski krążą na temat pewnych miejsc w Massachusetts.

NIEWYPOWIEDZIANA OBIETNICA: Moc tego zaklęcia tworzy wiążącaą przysięgę daną potężnemu Hasturowi. W zamian Hastur daje czarodziejowi coś cennego. Może to być jakaś ważna, starożytna księga (np. *R'lyeh Text*) lub coroczny prezent w postaci 3 Punktów Mocy do końca życia. Niestety, istnieje niekumulatywna szansa w wysokości 2% na rok, że czarodziej przemieni się w potworną, humanoidalną bestię będącą pod całkowitą kontrolą Hastura. Strażnik może opisać jej statystyki samodzielnie lub skorzystać ze współczynników podanych w *Almanachu potworów*.

NOCNA MGŁA: Ten czar tworzy gęstą mgłę, która unosi się znad wody. Jego rzucenie kosztuje 3 Punkty Magii i 1k2 Punkty Poczytalności. Rytuał zajmuje mniej więcej dwadzieścia rund i wymaga obecności misy lub pucharu wypełnionego wodą z miejsca, w którym ma się pojawić mgła. Opary tworzą się nagle; jeśli wieje, będą się poruszać wraz z wiatrem. Zaklęcie można rzucić tylko nocą. Mgła znika wraz ze wschodem słońca.

OCHRONA CIAŁA: To zaklęcie daje dodatkową ochronę przed fizycznymi, niemagicznymi atakami. Czar powoduje utratę 1k4 Punktów Poczytalności, a liczba poświęconych Punktów Magii jest dowolna, jednak każdy z nich daje czarownikowi lub wybranej przez niego osobie 1k6 punktów Pancerza. Ta ochrona działa pochłaniając obrażenia. Jeśli, na przykład, osoba posiada 12 punktów „Ochrony ciała" to po otrzymaniu 8 obrażeń, będzie ich miała tylko 4. Uniknęła jednak przy okazji poważnego zranienia. Inkantacja zaklęcia trwa 5 rund, ale jego działanie utrzymuje się przez 24 godziny lub do momentu zużycia się wszystkich magicznych punktów Pancerza. Raz rzucone zaklęcie nie może być w trakcie działania wzmacniane nowymi Punktami Magii. A na dodatek dana osoba może się znaleźć pod działaniem tego czaru dopiero po tym, jak skończą się efekty poprzedniego.

OCHRONNY KRĄG: Rzucenie tego ochronnego zaklęcia kosztuje Punkt Magii na każdy protekcyjny kamień, ale nie powoduje utraty Punktów Poczytalności. Potrzeba pewnej liczby zwykłych, białych kamieni, które czarodziej układa na ziemi jak sobie życzy (choć nazwa czaru sugeruje coś innego), ale muszą się one znajdować w odległości maksimum metra od siebie. Rzucenie zaklęcia zajmuje około 15 sekund, podczas których można dojrzeć nad kamieniami lekką, gorącą mgiełkę. Potem, jeśli ktoś lub coś poruszy jeden z kamieni, czarodziej zostanie o tym poinformowany, nawet jeśli już śpi. Po takim wydarzeniu zaklęcie zostaje przerwane.

OCZAROWANIE: Czarownik wywołuje u ofiary specyficzny trans. Zaklęcie rzuca się kosztem 1k6 Punktów Poczytalności oraz 2 Punktów Magii. Należy je poprzedzić chwilą (co najmniej rundą) spokojnej rozmowy z potencjalną ofairą. Następnie konfrontuje się Punkty Magii obu stron w Tabeli Porównawczej. Jeśli czarodziej zwycięży, ofiara zamiera sparaliżowana i niezdolna do wypowiedzenia słowa. Stan ten przerwać może jedynie bezpośredni fizyczny atak lub równie szokujące

Czary „Nawiązanie kontaktu"

Czary „Nawiązanie kontaktu" to nie zaklęcia „Nawiązanie kontaktu z bóstwem". Opis tych ostatnich znajduje się gdzie indziej.

Korzystając z mocy tych zaklęć kultyści mogą nawiązać kontakt z inteligentnymi przedstawicielami ras służebnych i niezależnych. Zapewne może robią to po to, by dowiedzieć się więcej o historii, magii, bogach czy obcych gatunkach. Czarodziej powinien znać cel, dla którego nawiązuje kontakty. W przypadku każdego z czarów procedura jest mniej więcej ta sama, choć niektóre wymagania lub warunki mogą być unikatowe. Znajomość jednego „Nawiązania kontaktu" nie ułatwia rzucenia innego. Oczywiście istnieje wiele zaklęć tego typu.

Każde rzucenie „Nawiązania kontaktu" wymaga wydania tylu Punktów Magii, ile wynosi minimalna moc dla danego gatunku – w przypadku choćby ogarów z Tindalos będzie to 7: minimalny rezultat rzutu 7k6. Ceremonia kosztuje również 1k3 Punkty Poczytalności. Właściwie rzucony czar zawsze zadziała, chyba że w sensownej odległości nie ma przedstawicieli danego gatunku (latające polipy mogą przelecieć ze swego Miasta Wśród Piasków do pewnych części Australii, ale z pewnością nie dotrą do Ameryki Północnej).

Rzucenie „Nawiązania kontaktu" zajmuje od 5 do 10 rund. Istota, z którą czarodziej chce się porozumieć, może się pojawić po godzinie, dniu lub nawet po większym upływie czasu. Okres oczekiwania ustala się losowo, wykonując rzut k100, którego wynik określa liczbę godzin. Żyjące w pobliżu istoty przyjdą, przylecą lub przypłyną na miejsce, w którym czar został rzucony. Jeśli podróż byłaby zbyt długo, stwór w ogóle się nie pojawi. Istoty pochodzące z innych wymiarów pojawią się w charakterystyczny dla siebie sposób.

Czar przyciąga losowych przedstawicieli danego gatunku, którzy mają własne motywy postępowania. Czarodziej powinien rzucać zaklęcie w samotności lub z garstką przyjaciół, aby nie stanowić zagrożenia. Po pojawieniu się, istota może w każdej chwili odejść, więc jeśli czarodziej ma jej coś do zaoferowania, to czas spotkania może się znacznie wydłużyć.

Jeśli do wezwanego gatuneku należą duże istoty, takie jak latające polipy, to pojawi się tylko jedna. Jeżeli jednak są one ludzkiego wzrostu lub mniejsze, Strażnik może zadecydować, że pojawiło się ich więcej.

Nie ma żadnej gwarancji, że istota, z którą udało się nawiązać kontakt, będzie się układać z czarodziejem. W końcu ma ona obce motywacje, ale jeśli kontakty mogą przynieść obu stronom korzyści, to pojawia się okazja do interesującego odgrywania ról.

wydarzenie. Jeśli czarującemu nie uda się zwyciężyć w Tabeli Porównawczej, może spróbować ponownie w następnej rundzie.

OCZY ZOMBIEGO: To zaklęcie pozwala czarodziejowi kontrolować specjalnie przygotowanego zombiego oraz przez czas działania czaru oglądać wydarzenia z jego punktu widzenia. Każde rzucenie wymaga poświęcenia 3 Punktów Magii i 15 Punktów Poczytalności, a jego efekt utrzymuje się przez 1k3 miesiące.

Oczy usuwa się z głowy zombiego i umieszcza w słoju wypełnionym specjalnie przygotowanymi chemikaliami. Dla bezpieczeństwa usuwa się również oczy czarodzieja. Następnie oczy zombiego umieszcza się w oczodołach rzucającego zaklęcie, wypowiadając magiczną frazę. Po tej operacji czarodziej może się poruszać, odczuwać i reagować tak, jakby ciało zombiego było jego ciałem.

Ponowne przeniesienie oczu wymaga kolejnego rzucenia tego czaru.

ODBICIE CIOSÓW: To zaklęcie umożliwia odparowanie fizycznych ataków. Kosztuje ono Punkt Magii i Punkt Poczytalności. Czarujący przywołuje imiona Bogów Zewnętrznych, a potem wyciąga rękę w stronę atakującego. Póki nie opuści jej (co jest równoznaczne z zakończeniem działania czaru), może odbić każdy skierowany w niego fizyczny atak, co kosztuje Punkt Magii za każdy punkt zadanych obrażeń. Jeśli atak nie dojdzie celu, nie traci się Punktów Magii.

Zaklęcie można rzucić ponownie. Czarodziej może odbić wiele ataków, póki jeszcze posiada Punkty Magii. Może on również decydować, który atak odparuje, jednak przed ustaleniem liczby zadanych obrażeń. Czar kończy działanie kiedy zabraknie Punktów Magii na zablokowanie jakiegoś ataku, a wtedy cios dojdzie celu (lub nie).

ODNALEZIENIE BRAMY: Rzucający to zaklęcie zaczyna widzieć wszystkie bramy do i z innych światów (oczywiście tylko te, które są w zasięgu jego wzroku). Czar wymaga poświęcenia Punktu Magii oraz powoduje utratę 1k3 Punktów Poczytalności. Zaklęcie ujawnia jedynie międzywymiarowe przejścia – nie otwiera ich, nie zamyka, nie tworzy ani nie pozwala przez nie przechodzić.

ODPARCIE OKA: To zaklęcie w pełni chroni przed czarem „Złe oko". Jego rzucenie kosztuje 2 Punkty Magii i żadnego Punktu Poczytalności. Wymaga również wykonania wielu skomplikowanych gestów, które należy zrobić wcześniej lub w tym samym czasie co „Złe oko". Tak jak w przypadku „Złego oka", ten czar również kończy swe działanie o północy.

ODWAGA SERCA: Jest to czar chroniący przed tymi, którzy znają jakieś zaklecia. Jego rzucenie kosztuje punkt Mocy i 4 Punkty Poczytalności. Czarodziej musi być wyznawcą Chaugnar Faugna, choć może znać tego boga pod innym imieniem. Rzucający rysuje run na podłodze lub ścianie obszaru, który ma być chroniony. Następnie modli się do Chaugnar Faugna i poświęca Moc. Ta protekcja może od czasu do czasu wymagać poświęcenia nowych Punktów Mocy, ale nie istnieje żadna ogólna zasada to określająca.

Osoba, która zbliży się do runy, musi zaintonować imię boga lub nie zostanie przepuszczona. Może się on oprzeć mocy czaru wykonując test Moc x 3. Jeśli test się powiedzie, intruz będzie mógł przejść, a zaklęcie nie zadziała.

W przypadku niepowodzenia ofiara zostanie sparaliżowana i zatrzymana w miejscu. Jej ciało w zasadzie poza tym funkcjonuje normalnie – może mówić i widzi. Jeśli wypadnie wynik 96-00, ofiara przez paraliżem przewróci się.

Osoba, która pozostanie obok runy lub zostanie przeniesiona nad nią, może umrzeć. Paraliż skończy się natomiast, jeśli ktoś wyniesie ją na zewnątrz. Postać, która została zatrzymana przez runę, może spróbować raz jeszcze przejść przez chroniony obszar, ale dopiero po tym, jak minie liczba rund równych jej Mocy.

ODWRÓCENIE TRANSPLANTACJI: *Bracia Skóry.* Czar odwraca działanie „Transplantacji części ciała" (patrz dalej). Jego rzucenie kosztuje 10 Punktów Magii i 2 Punkty Mocy, a zajmuje pięć rund. Należy skonfrontować Punkty Magii czarodzieja i ofiary w Tabeli Porównawczej. Jeżeli zwycięży czarownik, zaklęcie odwróci działanie wszystkich „Transplantacji części ciała" – zamienione ograny i członki pojawią się, okrwawione i gnijące, w rękach rzucającego. Pozbawiona żywotnych organów ofiara szybko umiera.

Czar nie powoduje utraty Punktów Poczytalności, dopóki działa – wtedy kontakt z gnijącymi organami pojawiającymi się w rękach rzucającego powoduje utratę 1k10 Punktów Poczytalności, chyba że ma on doświadczenie lekarskie lub rzeźnickie.

OGŁUSZENIE: Ten czar czyni na pewien czas jedną osobę niezdolną do wykonywania jakichkolwiek działań. Wymaga poświęcenia 3 Punktów Magii i Punktu Poczytalności. Czarodziej musi zwyciężyć w konfrontacji Punktów Magii w Tabeli Porównawczej. Jeśli mu się uda, wykonuje jeszcze serię gestów, która zajmuje rundę. Potem ofiarą, która musi znajdować się w odległości maksimum 10 metrów, wstrząsają fale przeraźliwego bólu, twarz i ręce pokrywają się cieknącymi bąblami, a oczy zachodzą krwią powodując czasowe oślepienie. Po 1k6 rundach wzrok wraca, a po 3k10 minutach ciało całkowicie odzyskuje dawną sprawność. Ślady znikają szybko i po 24 godzinach pozostają po nich ledwie widoczne, małe plamki. Każde takie doświadczenie kosztuje ofiarę 1/1k6+1 Punktów Poczytalności.

OGNISTY PŁASZCZ: Czarujący kosztem wielkiego cierpienia i mocą tego zaklęcia zwiększa swą szybkość i obronę podczas walki. Rzucenie czaru kosztuje 12 Punktów Magii i 1k10 Punktów Poczytalności. Tylko czarujący może czerpać z niego korzyść. Rzucenie zaklęcia trwa jedną rundę, a efekt utrzymuje się przez 4k4 rundy. Widok efektów tego czaru wywołuje utratę 1/1k3 Punktów Poczytalności.

Zaklęcie otacza czarownika falującymi, lśniącymi punktami światła. Każda iskra ciągnie za sobą świecący, rozgrzany do białości ślad. Zamknięty wewnątrz płaszcza czarodziej unosi się kilka centymetrów nad ziemią tak, że jego stopy nie dotykają podłoża. Aura płaszcza wywołuje potworny ból – jego pierwsze użycie kosztuje czarującego 1k6 Punktów Poczytalności. Cierpienie nie powoduje utraty Wytrzymałości i jeśli czarownik nikogo nie dotknął, ból mija wraz z końcem zaklęcia.

Gdy zaklęcie działa, SZ i ZR rzucającego czar ulegają podwojeniu, a szansa każdego wymierzonego w niego ataku spada o 20%. Wszystkie ataki bronią zadają minimalne obrażenia. Każdy, kto atakuje *uderzeniem pięścią*, *kopnięciem* itp., otrzymuje dokładnie tyle samo obrażeń, ile zadał swoim atakiem.

Każde dotknięcie czarodzieja należy traktować jako *uderzenie pięścią* zadające 1k8 obrażeń. W każdym takim przypadku, rzucający czar otrzymuje połowę zadanych przez siebie obrażeń, ponieważ jego skóra i ciało stykają się z magiczną powierzchnią płaszcza. Możliwe jest zatem, że zaklęcie to obniży Wytrzymałość czarownika do zera i spowoduje jego śmierć.

OKO ŚWIATŁA I CIEMNOŚCI: Ten potężny znak osłabia moc wielu sług i szpiegów rodem z Mitów. Wymaga on jednak znacznego poświęcenia Mocy, ale w dość długim czasie.

W twardej, naturalnej substancji (np. granicie) należy wyryć wielki symbol oka, a następnie umieścić go na najwyższym wzniesieniu chronionego nim obszaru. Symbol musi zostać stworzony po południu, ale przed wzejściem księżyca. W chwili, gdy wzejdzie księżyc w pełni, należy co godzinę, aż do jego

zajścia, wypełniać źrenicę oka krwią niewinnej osoby (tzn. nie mającej pojęcia o Mitach Cthulhu). Do tego rytuału wystarcza najczęściej zaledwie kilkadziesiąt gramów krwi.

W momencie, gdy na oko zaczną skapywać pierwsze krople, grupa uczestników musi rozpocząć śpiewaną inkantację. Aż do zajćia księżyca muszą głośno powtarzać słowa: *sa-ma, sa-ma, te-jo, sa-ma*. Gdy księżyc wzejdzie ponownie, symbol oka rozbłyśnie i zacznie działać. Wtedy też wyryty, namalowany czy w inny sposób stworzony wizerunek okna zniknie – jego mglistą poświatę będą widzieć tylko jego twórcy. Od tego momentu znaku nie da się usunąć w żaden fizyczny czy magiczny sposób.

Znak ochronny wymaga poświęcenia 100 Punktów Mocy. Taką liczbę może zebrać dowolna grupa osób uczestniczących w rytuale. Co godzinę śpiewu oko wysysa losowo od każdego 1k4 Punkty Mocy. Trwa to do momentu aż uzbiera się 100 punktów lub nieco więcej. Jeżeli w międzyczasie ktoś straci wszystkie punkty, to padnie martwy. Jeśli przed zachodem księżyca nie zostanie zebranych 100 lub prawie 100 Punktów Mocy, to rzucanie zaklęcia ulegnie przerwaniu, a już wyssane punkty będą stracone. Wtedy wszystko trzeba zacząć od nowa, czyli od stworzenia symbolu.

„Oko światła i ciemności" osłabia sługi, potwory i przedstawicieli Bogów Zewnętrznych oraz Wielkich Przedwiecznych. Jeśli taka istota znajdzie się w obszarze chronionym symbolem, to co godzinę traci Punkt Magii. W przypadku utraty wszystkich, rozpadnie się w pył. W zasięgu oka nie działają również czary typu: „Nawiązanie kontaktu z", „Wezwanie" czy „Przywołanie/Spętanie".

Oko chroni obszar w promieniu 15 kilometrów. Jednakże bariera z kamienia lub metalu grubsza niż 60 centymetrów blokuje działanie tego zaklęcia. Jeśli więc symbol zostanie umieszczony na zboczu góry, to będzie chronił tylko jedną jej strony.

Zniszczenie oka jest bardzo trudne i znalezienie sposobu na to może zająć lata.

OKULAWIENIE/ULECZENIE ZWIERZĘCIA: Ten czar sprawia, że jedno zwierzę (zwykle typowe dla gospodarstw rolnych, a więc koń lub krowa), cierpi na bolesne zapalenie ścięgien i wiązadeł, bądź też staje się niezwykle zdrowe i pełne życia – o wersji zaklęcia decyduje czarodziej. Rzucenie czaru wymaga 4 Punktów Magii i powoduje utratę 1k4 Punktów Poczytalności u okulawionego zwierzęcia.

OTCHŁAŃ ŚWIATŁA: *Mi-go*. To zaklęcie subtelnie wypacza przestrzeń, tworząc miejsce, z którego fotony nie będą wypływać. Mi-go musi poświęcić Punkt Magii na każdy metr sześcienny pożądanej ciemności. Żadne światło nie opuści danego obszaru, co zapewnia kruchym obcym użyteczną ochronę tym czarem. W zależności od sposobu rzucenia czaru, ciemność może mieć kształt tafli lub sfery.

OTWARCIE BRAMY: *Pomysł płyty, która otwiera wrota do jakiegoś innego świata wywarła na Ebonie wrażenie, choć była bardzo fantastyczna, by nie powiedzieć – naciągana.* – Clark Ashton Smith „The Door to Saturn"

Ten ważny czar pozwala korzystającej z niego osobie przechodzić na inne lądy, do innych miejsc i światów. Każda brama łączy się z innym, szczególnym miejscem. Jej otwarcie wymaga poświęcenia na zawsze Punktów Mocy, których liczba zależy od odległości. Brama może przyjmować bardzo różny wygląd, zwykle jest jednak wyznaczona przez namalowane na podłodze linie lub dziwnie ustawione kamienie na polu. Korzystanie z bramy wymaga zużycia tylu Punktów Magii, ile Mocy zostało poświęcone na jej stworzenie. Każda podróż przez nią kosztuje Punkt Poczytalności.

Otwarcie bramy i koszt podróży

Moc (poświęcona na otwarcie) lub Punkty Magii (poświęcone na podróż)	*Odległość w kilometrach/ w latach świetlnych*
1	160 km
2	1600 km
3	16 000 km
4	160 000 km
5	1 600 000 km
6	16 000 000 km
7	160 000 000 km
8	1 600 000 000 km
9	16 000 000 000 km
10	160 000 000 000 km
11	1 600 000 000 000 km
12	ok. 1/2 roku świetlnego
13	ok. 5 lat świetlnych
14	ok. 50 lat świetlnych
15	ok. 500 lat świetlnych
16	ok. 5000 lat świetlnych
17	ok. 50 000 lat świetlnych
18	ok. 500 000 lat świetlnych
19	ok. 5 000 000 lat świetlnych
20	ok. 50 000 000 lat świetlnych

Przykładowe miejsca i odległości

Odległość od Bostonu	*Przybliżona odległość w kilometrach/ latach świetlnych*	*Wymagana Moc/PM*
Providence	64 km	1
Peoria	1600 km	2
Portland (Australia)	16 000 km	3
Otwarta przestrzeń	160 000 km	4
Księżyc	368 000 km	5
Merkury	224 000 000 km	8
Wenus	256 000 000 km	8
Mars	400 000 000 km	8
Jowisz	960 000 000 km	8
Saturn	1 600 000 000 km	8
Uran	3 040 000 000 km	9
Neptun	4 480 000 000 km	9
Yuggoth (Pluton)	7 360 000 000 km	9
Chmura Oort	14 400 000 000 km	9
Proxima Centauri	4,3 lat świetlnych	13
Syriusz	8,3 lat świetlnych	14
Folmhaut	ok. 22 lat świetlnych	14
Vega	ok. 26 lat świetlnych	14
Adebaran	ok. 50 lat świetlnych	14
Calaeno	ok. 400 lat świetlnych	15
Kraniec Drogi Mlecznej	ok. 70 000 lat świetlnych	18
Galaktyka M31	ok. 2 800 000 lat świetlnych	19
Azathoth	ok. 10 miliardów lat świetlnych	23
Odległy kwazar	ok. 15 miliardów lat świetlnych	23
1 jednostka astronomiczna	ok. 148 800 000 km	7

Jeśli zabraknie Punktów Magii na odbycie całej podróży, Strażnik może zadecydować, że wędrowiec stracił przytomność (oraz wszystkie punkty) i pozostał po tej stronie lub też został przeniesiony, tracąc na dodatek punkt Mocy. Przez bramę zawsze można powrócić, wydając taką samą liczbę Punktów Magii.

Brama, którą się wychodzi, powinna przypominać tę, do której się weszło. Ogólnie rzecz biorąc, z tego rodzaju przejść może korzystać ktokolwiek lub cokolwiek. Jednakże niektóre z nich zostały tak skonstruowane, że do uaktywnienia bramy potrzebne są pewne słowa lub gesty. Znane są również z tego, że mogą zmienić przechodzących tak, by pomóc im przeżyć w nowym świecie. Bardzo prawdopodobne jest także istnienie wrót, które prowadzą do kilku punktów docelowych.

OTWARCIE CZASOWEJ BRAMY: To zaklęcie otwiera bramę czasu do przeszłości lub przyszłości. Jest ono podobne do „Otwarcia bramy", ale koszt wynosi punkt Mocy za każdy rok (a nie 1,6 kilometra) podróży. Wykorzystaj pobliską tabelę „Otwarcie bramy i koszt podróży" zastępując *odległość w kilometrach* przez *odległość w latach* i dzieląc wynik przez 1,6. Czar jest dość niedokładny i może przenieść czarującego do czasów pobliskich, choć przestrzeń pomiędzy „teraz" a „wtedy" raz stworzonej bramy zawsze będzie taka sama. Nie istnieje żadna pisemna wersja tego zaklęcia.

OTWARCIE OKNA DO PRZESZŁOŚCI: To zaklęcie tworzy magiczne lustro, w którym można oglądać zdarzenia z przeszłości. Każde jego użycie kosztuje 1k3 Punkty Poczytalności, a czasem więcej, szczególnie jeśli zobaczy się jakiegoś potwora.

W pierwszej kolejności należy zakląć przejrzyste szkło, poświęcając na to 10 Punktów Mocy. To szkło stanowić będzie centralną część lustra. Podczas umagiczniania szkło musi zostać przyporządkowane konkretnemu czasowi w przeszłości, liczonemu od momentu jego stworzenia. Można więc, na przykład, powiedzieć „800 lat temu", lecz nie „rok 1125 p.n.e".. Po wykonaniu tych czynności, należy zebrać 98 kawałków drogiego, kolorowego szkła. Każdy z nich trzeba również zakląć, poświęcając na każdy kawałek Punkt Magii (czyli w sumie trzeba poświęcić 98 Punktów Magii). Następnie należy je precyzyjnie i ostrożnie połączyć w rodzaj geometrycznej mozaiki z poprzednio stworzonym, przezroczystym szkłem w centrum. Po ukończeniu, środkowe szkło pokazuje miejsce, w którym się aktualnie znajduje, i odpowiedni moment z przeszłości. Oglądane miejsce można zmienić kosztem Punktu Magii za każde przesunięcie o 160 lub mniej kilometrów, poświęcając przy tym 5 minut.

Magiczne lustro ma dość znacznie ograniczenie – każdą scenę można zobaczyć tylko raz, bowiem czas płynie z obu jego stron. Dlatego też powinno ono zostać precyzyjnie nakierowane na miejsce, gdzie działy się interesujące czarującego rzeczy.

Ponadto używanie lustra nieodłącznie wiąże się z pewnym niebezpieczeństwem. Każda obserwowana istota ma szansę (test 1k100 o trudności równej jej Mocy minus 20), że zorientuje się, iż jest podglądana. Wówczas może użyć magii, łącznie z czarami z grup „Wezwanie" i „Przywołanie", których moc pozwoli jej przedostać się na drugą stronę lustra – do obserwujących osób.

OTWARCIE OKNA: To zaklęcie to inna wersja bramy, która jest sterowana (otwierana, zamykana itp.) siłą woli (minimum 25 Punktów Mocy) bóstwa lub potężnego czarownika. W tym przypadku niezbędne Punkty Magii pochodzą od istoty kierującej bramą, a nie korzystającej z niej osoby. Moc podróżującego nie ma więc wpływu na odległość, jaką może przebyć. Brama może nie być oznakowana, a wejście i wyjście z niej jest otwierane i zamykane wedle woli tego, który ją stworzył. Twórca może również zadecydować, czy brama prowadzi w jedną czy w obie strony.

PIECZĘĆ IZYS: Ten czar tworzy magiczny symbol chroniący nieożywione przedmioty przed magicznymi atakami. Pieczęć obejmuje swym działaniem sześcian o boku 15 metrów. Inkantacja zaklęcia trwa godzinę i wymaga poświęcenia Punktu Poczytalności oraz dowolnej liczby Punktów Magii. Jakiekolwiek czary użyte przeciwko przedmiotom chronionym przez pieczęć odpierane są zaklętymi w niej Punktami Magii. W takim przypadku należy przeprowadzić konfrontację Punktów Magii w Tabeli Porównawczej. Pieczęć Izys nie chroni ludzi, nie jest też materialną barierą zatrzymującą intruzów.

PIEŚŃ HASTURA: Jest to magiczny atak. Pieśń to zawodzenie, krzyk, który w każdej rundzie śpiewu kosztuje czarodzieja 1k4 Punkty Poczytalności i 1k4 Punkty Magii. Niezbędne jest również wykonanie testu MOC + ZR x 2, który sprawdzi, czy udało się wyśpiewać odpowiednio obcą melodię.

Czarodziej musi widzieć ofiarę. Choć wszyscy słyszą śpiew, zaklęcie działa tylko na jedną wybraną osobę. Czar działa tylko w nocy, gdy widać Aldebarana.

Zaklęcie sprawia, że skóra ofiary zaczyna puchnąć i ropieć, tworzą się pulsujące pęcherze i wrzody. Powoduje to utratę 1k6 punktów Wytrzymałości na rundę. Co każde dwie rundy należy zmniejszyć WG ofiary o 1k6. Co każde cztery rundy pękające naczynia krwionośne powodują spadek KON o 1k6. Kiedy współczynnik ten osiągnie zero, tryskające ropą ciało ofiary rozpadnie się, by spocząć w kałuży krzepnącej krwi.

Pieśni można również użyć w celach obronnych przed inną osobą używającą tego zaklęcia. Udane przezwyciężenie czarującego przeciwnika neutralizuje oba czary.

PIĘŚĆ YOG-SOTHOTHA: Ofiara tego zaklęcia (może nią być tylko jedna istota), jeśli znajduje się w zasięgu wzroku, zostaje uderzona przez niewidzialną siłę. Czar wymaga poświęcenia 1k6 Punktów Poczytalności oraz dowolnej liczby Punktów Magii.

Każdy poświęcony Punkt Magii nadaje uderzeniu 1k6 Siły. Na każdy metr odległości pomiędzy ofiarą a czarodziejem ta Siła zmniejsza się o 1k6.

Po uderzeniu ofiary należy skonfrontować jej S+KON z Siłą ciosu w Tabeli Porównawczej. Jeśli uderzenie przeważy, to przeciwnik padnie nieprzytomny na ziemię. Ponadto w każdym przypadku ofiara zostaje odrzucona do tyłu na odległość 30 centymetrów na Siłę ciosu minus BC ofiary.

Tego czaru można również używać do niszczenia takich przedmiotów jak drzwi czy ściany. Najczęściej kończy się to powodzeniem, choć czasem Strażnik może wprowadzić pewne modyfikacje i utrudnienia (w zależności od istniejących warunków).

PLUTONIAŃSKI NARKOTYK: *Posiadam pięć tabletek narkotyku Liao. Brał go chiński filozof Lao Tze i właśnie pod jego wpływem ujrzał pierwsze taoistyczne wizje. Tao to najbardziej tajemnicza siła w świecie, która otacza i przenika wszystko.* – Frank Belknap Long „Hounds of Tindalos"

Zaklęty przedmiot. Ten narkotyk pozwala biorącemu cofnąć się w czasie. We wspomnianym powyżej opowiadaniu środek ten powodował tak znaczne przeniesienie się, że zażywający go spotykali nawet ogary z Tindalos – istoty zdolne do poruszania się w górę i dół rzeki czasu. Ogary zwabione przez intruzów szybko zbliżały się, by ich pożreć. Narkotyk może występować w postaci płynu lub tabletek.

Po pojawieniu się przerażającego Arwassy należy nakarmić 100 BC żywych istot, wśród których znajdować się powinien co najmniej jeden człowiek. Ponieważ wyznawcy tego bóstwa nigdy nie zapomnieli o tej ofierze, nie wiadomo, co się może stać, jeśli jej zabraknie. Arwasssa to jeden z mniej znanych Wielkich Przedwiecznych, którego statystyki pojawią się w przygotowywanym podręczniku *Almanach potworów*.

POBŁOGOSŁAWIENIE OSTRZA: Tworzy broń zdolną zranić lub zabić istoty niemożliwe do zranienia zwykłym uzbrojeniem. Wymaga ofiary krwi zwierzęcia o BC co najmniej 10 i wydania 1 punktu Mocy. Twórca broni traci 1k4 Punktów Poczytalności. Klinga musi zostać wykonana z czystego metalu: srebra, żelaza, itp. Może być dowolnej wielkości, ale większa broń zadaje większe obrażenia (patrz „Tabela broni"). Jeśli ostrze zostanie złamane, stopione czy uszkodzone w inny sposób, na stałe traci swoje właściwości. Broń nie ulega uszkodzeniu podczas ataku skierowanego przeciw istotom nadprzyrodzonym.

POD RĘKĄ: To zaklęcie pozwala czarodziejowi sięgać poprzez przeszkadzające powierzchnie i masy, fizycznie wydłużać ręce lub macki i naprawiać lub zmieniać coś, bądź dodawać czy zabierać elementy. Koszt czaru jest zmienny: liczba poświęconych Punktów Magii powinna być porównywalna do Siły powierzchni, przez którą sięga czarodziej. Zaklęcie kosztuje 5 Punktów Poczytalności.

PODRÓŻ NA DRUGĄ STRONĘ: Wprowadzając się w trans czarnoksiężnik wysyła swoją duszę do innego wymiaru, nawet do miejsca „zamieszkania" bóstwa ze świata Mitów. Rzucenie zaklęcia wymaga poświęcenia 15 Punktów Magii i przeprowadzenia całodniowego rytuału. Trans trwa 1k6+3 godziny czasu gry. To dziwaczne doświadczenie może spowodować poważną utratę Punktów Poczytalności, nie wiadomo jednak jaką.

PODZIELENIE KA: Rzucający zaklęcie może umieścić cząstkę swej esencji życiowej, czyli ka, w jednym ze swoich ważnych organów. Po dokonaniu tego, czarodziej może oddzielić zaklęty organ od reszty ciała. Organ nadal żyje i zachowuje osobowość rzucającego czar. Usunięcie jednej części ciała kosztuje 2k10 Punktów Poczytalności i permanentną utratę 1 Punktu Mocy.

Tego zaklęcia używali początkowo wyznawcy Mrocznego Faraona, Nephren-Ka, który mógł oddzielać od ciała ważne organy i zamykać je w chronionych miejscach. Uczyniłoby go to praktycznie niemożliwym do zabicia, gdyby nie jeden słaby punkt zaklęcia: mózg, jako źródło mocy zaklęcia, nie mógł zostać usunięty. Po zniszczeniu mózgu, inne organy traciły swoje magiczne zdolności i czarodziej umierał (inne zaklęcia niewątpliwie umożliwiały kapłanom zastąpienie zmysłów wzroku, dotyku, itp.).

Kapłani Nephren-Ka nie mogli zaszczepiać się w innych ludziach. Z pomocą dzisiejszej technologii, czarownik może to osiągnąć. Nawet bezcielesny, rzucający jest w pełni świadomy, gdzie znajdują się ciała, w których umieścił cząstki siebie i może je do siebie ściągnąć. Gdy znajdują się niedaleko siebie, czarownik uzyskuje pełną świadomość, wraz z dostępem do wszystkich zaklęć, wspomnień i całej wiedzy przejętego. Może im również rozkazywać, ponieważ dostają się pod pełną kontrolę jego umysłu. Moc jest jego własna, ale może korzystać z Punktów Magii zarówno własnych, jak i ciał, nad którymi panuje. Jego Punkty Magii regenerują się, jednak pozostałe można wykorzystać tylko raz i nie wracają one dopóki czarownik panuje nad cudzym ciałem.

POSTAĆ NIETOPERZA: Pozwala czarownikowi przyjąć postać i umiejętności latającego lisa, przy zachowaniu własnej inteligencji i zamiarów. Rzucenie zaklęcia kosztuje 12 Punktów Magii, a przybranie formy nietoperza 1k8 Punktów Poczytalności. Zaklęcie musi być rzucane po zachodzie słońca, a jego działanie trwa tylko do następnego wschodu. Zdolności nietoperza obejmują latanie i wyczulony słuch.

POSZUKIWANIE SERCA: Zmusza zmarłego do odnalezienia żywego serca, które zastąpi utracone. Rzucenie zaklęcia kosztuje 6 Punktów Poczytalności i 8 Punktów Magii. Czarodziej musi znajdować się w odległości najwyżej 100 metrów od ciała i musi je widzieć.

Po rzuceniu zaklęcia zmarły będzie poszukiwał ludzkiej ofiary, którą zaatakuje rozrywając klatkę piersiową i brzuch w poszukiwaniu bijącego serca. Umieszczenie żywego serca w zmarłym ciele spełnia pragnienie nieszczęsnego zmarłego, który cieszy się kilkoma rundami ekstazy, by w chwilę później paść na ziemię i powoli zacząć się rozkładać. Jego ostatni czyn wyczerpał całą energię komórek i mięśni, dlatego też rozkład będzie następował niezwykle szybko.

Nieżywe ciało może działać przez liczbę minut równą jego KON + S + MOC. Jeśli w tym czasie nieszczęśnik nie znajdzie nowego serca, wyda straszliwy lamet, padnie na ziemię i ulegnie rozkładowi. „Poszukiwanie serca" można rzucić tylko raz na danego zmarłego. Ofiarą tego zaklęcia nie może być żywa istota.

Do każdego rzucenia czaru potrzeba relatywnie świeżego ciała, po którym niemal nie widać efektów rozkładu. Następnie należy wyssać z niego całą krew i usunąć serce. Przygotowanie ciała i rzucenie zaklęcia zajmuje 1k3 godziny.

POZBAWIENIE MOCY: Za pomocą tego zaklęcia można pozbawić ofiarę Punktów Magii, które przejmie czarodziej. Rzucenie czaru wymaga skonfrontowania Punktów Magii w Tabeli Porównawczej. Jeśli ofiara przegra, straci na rzecz czarodzieja 1k6 Punktów Magii. Jeżeli zwycięży, nic się nie dzieje, a czarownik traci 6 Punktów Magii. Koszt rzucenia zaklęcia to 1k8 Punktów Poczytalności.

POŻYWIENIE ŻYCIA: To zaklęcie okrutnie i nienaturalnie wydłuża czas życia jednego kultysty. Rzucenie go kosztuje 10 Punktów Magii i 1k8+1 Punktów Poczytalności. Kluczem rytuału jest plugawa uczta trwająca kilka dni. Kanibal-kultysta wydłuża swój żywot o miesiąc za każdy BC ludzkiego ciała, który pożre.

PRINNA ANKH ODESŁANIA: Zaklęcie tworzy ankh, który może czasowo lub permanentnie odegnać stwora ze świata Mitów. Koszt jego rzucenia to 5 Punktów Mocy i 1k6 Punktów Poczytalności. Ankh (krzyż z pętlą) musi być wykonany z metalu nie będącego stopem – czystej miedzi, żelaza, srebra, złota lub ołowiu (ten ostatni będzie najłatwiejszy do zdobycia i uformowania). Przez 20-INT dni czarodziej odprawia przeróżne rytuały i ofiarowania, poświęcając 5 Punktów Mocy i 1k6 Punktów Poczytalności, które nasączają ankh. Potem przedmiot jest gotowy do użycia.

Walcząc z istotą czarodziej śpiewa przez 3 rundy i wydaje tyle Punktów Magii, ile sobie życzy, musi jednak pamiętać, że to właśnie te Punkty Magii będą wykorzystywane w konfrontacji w Tabeli Porównawczej. Towarzysze czarującego mogą go wesprzeć – po jednym Punkcie Magii każdy. Ponieważ czarodziej poświęcił 5 Punktów Mocy, otrzymuje 5 „wolnych" Punktów Magii.

Każdy, kto zna słowa inkantacji, może używając ankhu odegnać stwora, ale pięciopunktowy bonus dotyczy tylko twórcy symbolu. Jeśli osoba dzierżąca ankh i jego towarzysze pokonają istotę, ta powróci do swego rodzimego wymiaru. Jeżeli im się to nie powiedzie, zaatakuje dzierżącego ankh czarodzieja, a potem zwróci swą uwagę na pozostałych.

PROSZEK IBN-GHAZIEGO: *Ci, którzy nie mieli dostępu do lunety, ujrzeli tylko nagłe pojawienie się szarej chmury – wielkości sporego budynku – przy samym wierzchołku góry. Nagle Curtis krzyknął i rzucił lunetę w błoto głębokie do kolan, zachwiał się i byłby upadł, gdyby go nie podtrzymali. Z wielkim trudem starał się coś z siebie wyksztusić.* – H. P. Lovecraft „Koszmar w Dunwich"

Zaklęcie czyni rzeczy niewidzialne widzialnymi po tym, jak dmuchnie się na nie proszkiem. Środek ten należy tworzyć bardzo uważnie, zgodnie z dokładnymi instrukcjami; wymaga to użycia trzech specjalnych składników i poświęcenia Punktu Magii na dawkę. Strażnik ustala czym są te specjalne składniki. Proszkiem można obsypać ofiarę lub dmuchnąć nim przez

rurkę. Istota, która zostanie nim pokryta, staje się widoczna na mniej więcej dziesięć uderzeń serca.

Widoczne mogą stać się również magiczne linie wyrysowane w miejscach przygotowanych do wzywania bóstw ze świata Mitów oraz aury otaczające bramy, a także istoty niewidzialne za natury, takie jak gwiezdne wampiry. Używanie proszku nie kosztuje Punktów Poczytalności, ale ujrzenie tego, co ujawni – zapewne tak.

PRZEBUDZENIE ABHOTHA: To zaklęcie budzi śpiącego boga Abhotha, oczekującego na rozpoczęcie wielkiej uczty. Kosztuje ono 12 Punktów Magii, 3k10 Punktów Poczytalności i wymaga kilku obrzędów, które powinny udowodnić oddanie czarownika bogu.

PRZEJĘCIE KONTROLI: Umożliwia przejęcie kontroli nad wolą ofiary. Kosztuje Punkt Magii i Punkt Poczytalności. Skuteczność czaru określa się konfrontując Moc czarodzieja i ofiary w Tabeli Porównawczej. Jeśli ofiara ulegnie, zmuszona jest wykonywać polecenia rzucającego zaklęcie.

Czar obejmuje w danym momencie tylko jedną osobę oddaloną najwyżej o 10 metrów. Oczywiście musi ona być na tyle inteligentna, by rozumieć wydawane polecenia. Wydanie rozkazu, który jest wyjątkowo niezgodny z naturą ofiary, może przerwać kontrolę. Zaklęcie można rzucić lub powtarzać tyle razy, ile się chce. Można dzięki temu kontrolować ofiarę bez przerwy przez wiele minut. Każde powtórzenie zaklęcia ma te same ograniczenia i kosztuje tyle samo, a jego rzucenie zajmuje chwilę (da się to zrobić raz w rundzie).

PRZEKLEŃSTWO CHAUGNAR FAUGNA: Dzięki temu zaklęciu wybrana ofiara może zostać pożarta przez Chaugnar Faugna. Czarujący musi użyć maleńkiego fragmentu ciała do zogniskowania magii. Powinien być też lojalnym i oddanym wyznawcą tego Wielkiego Przedwiecznego. Inkantację zaklęcia należy prowadzić 12 godzin tygodniowo – aż do skutku. Każda godzina ceremonii kosztuje Punkt Magii, a każde 12 godzin dodatkowo 1k3 Punkty Poczytalności. Odległość między ofiarą a czarującym nie ma znaczenia, a powodzenie jest automatyczne.

Tej i każdej następnej nocy sny ofiary wypełnią przerażające wizje zesłane przez Chaugnar Faugna. Wkrótce przeistaczają się one w formę specyficznego transu, w którym nieszczęśnik ma wrażenie, jakby coraz bardziej zbliżał się do boga, by zostać mu w końcu złożonym w ofierze. Takie stany stają się coraz częstsze, intensywniejsze i dłuższe, aż w końcu ofiara się podda. Przerwy między transami mogą trwać tyle dni, ile posiada ona Mocy, ale umysłowo silne jednostki mogą zwalczać przez Moc x 2 lub nawet x 3 dni – wszystko zależy od Strażnika. W końcu jednak ofiara najpewniej zostanie pożarta. W tym momencie wykorzystany kawałek ciała natychmiast zgnije, informując o powodzeniu zaklęcia.

PRZEKLEŃSTWO CIEMNOŚCI: Mocą tego zaklęcia można zmusić istotę z innego wymiaru do natychmiastowego powrotu tam, skąd przybyła. Zaklęcie kosztuje 1k6 Punktów Poczytalności i różną liczbę Punktów Mocy. Osoby rzucające zaklęcie powinny tworzyć krąg, w którego centrum znajduje się prowadzący rytuał. Wszyscy muszą znać czar i przez przynajmniej dwie-trzy minuty prowadzić inkantację. Prowadzący rytuał poświęca tyle Punktów Mocy, ile sobie rzeczy, a pozostali uczestnicy po jedynym punkcie. Każdy poświęcony punkt zwiększa szansę powodzenia o 10%. Odwoływana istota nie ma żadnej możliwości jego przezwyciężenia, powinna jednak być niedaleko – do kilku kilometrów. By czar działał, przynajmniej jeden z obecnych w kręgu musi znać imię istoty lub widzieć ją podczas odprawiania rytuału.

PRZEKLEŃSTWO GNIJĄCEJ POWŁOKI: *Bracia Skóry.* To zaklęcie jest przerażającą bojową iluzją. Rzucenie go kosztuje 5 Punktów Magii i 1k10 Punktów Poczytalności.

Ofiara tego czaru czuje się tak, jakby jej skóra rozkładała się i gniła. Błyskawicznie postępujący rozkład sprawia, że pojawiają się dziury i szczeliny, przez które wypływają organy wewnętrzne. W tym momencie ofiara zawsze mdleje na kilka chwil, a potem budzi się zdrowa. Czar działa, jeśli rzucający go pokona Inteligencję przeciwnika swoją Inteligencją w Tabeli Porównawczej. Jeśli ofiara śpi, to jej INT spada o 4. Opisane powyżej efekty trwają zwykle około 20 minut, wliczając w to omdlenie.

Rzucenie i przygotowanie tego zaklęcia zajmuje godzinę. Czarodziej musi znać ofiarę i posiadać jakiś należący przedmiot, na którym będzie mógł się skupić.

Przeżycie wywołanych czarem doświadczeń znacznie niszczy psychikę, ale udana sesja psychoanalizy (udany test tej umiejętności) pomoże jej poradzić sobie z tymi niezwykłymi snami i halucynacjami, przywracając połowę utraconych w ten sposób Punktów Poczytalności. Leki psychotropowe niewiele w tym przypadku pomogą.

PRZEKLEŃSTWO KAMIENIA: Efektem tego czaru są okropne halucynacje, których doświadcza ofiara. Inwokacja zaklęcia trwa dwie rundy i wymaga poświęcenia 9 Punktów Magii i 1k10 Punktów Poczytalności. Czarownik musi ponadto pokonać w Tabeli Porównawczej Punkty Magii przeciwnika sowimi Punktami Magii. Niezbędnym dodatkiem do czaru jest specjalna, zaklęta kamienna tabliczka, którą wykonuje się rzeźbiąc na małym kamieniu wijący się symbol oraz poświęcając 4 Punkty Magii.

Tabliczkę musi trzymać albo czarodziej, albo ofiara, która zresztą powinna być widoczna. Kiedy magia zacznie działać, ofiara zostaje natychmiast wciągnięta w wir przerażających halucynacji i wizji – traci 1k4 Punkty Poczytalności i nie może praktycznie nic robić. Taki stan utrzymuje się do momentu, gdy nieszczęśnikowi powiedzie się test Mocy na 1k100. Nie oznacza to jednak końca koszmaru – szaleńcze wizję będą nawiedzać ofiarę co noc (utrata Punktu Poczytalności). Zdjęcie tego przekleństwa wymaga nie lada sprytu i pomysłowości – okropny czyn zabicia czarodzieja nic nie da.

PRZEKLEŃSTWO SZCZUROWCA: To zaklęcie, rzucone na świeże zwłoki (najwyżej 24. godzinne), przenosi ich duchową esencję w ciało niedawno stworzonego szczurowca. Zaklęcie wiele kosztuje – 20 Punktów Magii, 1k10 Punktów Poczytalności i punkt Mocy. Jest to ponadto diabelski i straszny czar, więc nikt o zdrowych zmysłach nie rzuci go na przyjaciela.

Zwłoki rozpadając się, dają potrzebną siłę witalną szczurowcowi, którego twarz do złudzenia przypomina zdeformowany wizerunek ofiary. Jeśli Strażnik chce, odrodzenie się w postaci szczurowca może kosztować utratę wszystkich Punktów Poczytalności. Ponadto nowo powstała bestia ma szansę natychmiast znaleźć stosowne miejsce wśród podobnych sobie złych istot.

PRZEMIANA W WIDMOWEGO ŁOWCĘ: Przemienia ofiarę w potwora, który może atakować pozostając niewidzialnym. Zaklęcie wymaga od czarodzieja (który również może być „ofiarą") poświęcenia 2 Punktów Mocy, posiadania specjalnej, małej figurki, krwi kilku zwierząt. Ponadto czar powołuje u ofiary utratę wszystkich Punktów Poczytalności. Na szczęście, osoba, na którą rzucane jest zaklęcie, musi być tego świadoma i musi robić to z własnej woli. Jeżeli czarodziej nie jest jednocześnie ofiarą, to odprawiając rytuał traci 3k6 PP. Osoba, na którą rzucono zaklęcie przemienia się w widmowego łowcę – przedziwnego humanoida dokładniej opisanego w suplemencie *Cienie Yog-Sothotha* z 1982 roku. Nowy widmowy łowca jest psychicznie związany z figurką, w której przechowywana jest jego dusza. Jeżeli statuetka ulegnie zniszczeniu, łowca zostanie zraniony lub nawet zabity.

PRZENIESIENIE JAŹNI: To zaklęcie umożliwia stałą zamianę umysłu z inną osobą, co daje szansę na odmłodzenie się

kosztem ofiary. Inkantacja czaru wymaga poświęcenia 10 Punktów Magii i zwycięstwa w konfrontacji Punktów Magii w Tabeli Porównawczej. W przypadku zwycięstwa czarodzieja traci on 1k10 Punktów Poczytalności, a ofiara 1k20 Punktów Poczytalności.

Jeśli przeniesienie nie powiedzie się, czarownik musi natychmiast rzucić raz jeszcze zaklęcie (płacąc kolejne 10 Punktów Magii) – inaczej jego dusza odejdzie w nicość Gdy przy kolejnych próbach wyczerpane zostaną wszystkie Punkty Magii, efekt będzie ten sam, bowiem raz rozpoczęte przeniesienie musi zostać zakończone.

PRZESZCZEP TKANKI MIĘSNEJ: *Bracia Skóry.* Ten czar pozwala rzucającemu przeszczepić kawałek zaczarowanej tkanki mięsnej, dzięki czemu jej ochronne efekty (pancerz) będą działać w nieskończoność. Rzucenie zaklęcia wymaga poświęcenia 10 Punktów Magii i 2k6 Punktów Poczytalności. Długi rytuał wymaga wielu godzin inkantacji i modlitw do Nyarlathotepa lub innego znaczącego bóstwa świata Mitów. Czarodziej musi również usunąć ze swego ciała odpowiedni kawałek tkanki mięsnej (co kosztuje go 1k4 punkty Wytrzymałości i 2k6 Punktów Poczytalności). Dopiero po tej operacji może nastąpić przeszczep. Po rzuceniu tego zaklęcia moce zaczarowanej tkanki mięsnej natychmiast zaczynają działać. Patrz „Zaczarowanie tkanki mięsnej".

PRZYMUS CIAŁA: Ofiara staje się żyjącym zombie, zdolnym jedynie do wykonywania prostych, zrozumiałych, ustnych poleceń. Czar kosztuje 3 Punkty Poczytalności i 5 Punktów Magii plus jeden punkt za każde dodatkowe dziesięć rund, przez które utrzymuje się jego działanie.

Najpierw trzeba spętać duszę: patrz zaklęcie „Spętanie duszy". Później rzucający zaklęcie może zmusić ciało do wykonywania poleceń. Będzie ono posłuszne dopóki zadanie nie zostanie wykonane lub dopóki nie zginie bądź nie minie moc zaklęcia.

PRZYNĘTA NA LUDZI: Tworzy wizerunek olbrzymiego i idealnie oszlifowanego brylantu, unoszącego się w powietrzu przed celem. Zaklęcie kosztuje 1 Punkt Magii za rzucenie, trwa pięć minut i może być dowolnie powtarzane. Przybliżony zasięg wynosi półtora kilometra. Gdy człowiek, który jest ofiarą zaklęcia, zbliża się do brylantu, ten w tym samym tempie oddala się od niego, w kierunku wyznaczonym przez rzucającego czar – czyli najczęściej w stronę wygłodniałych cthonian. Podobnie, jak przy łowieniu ryb cel decyduje, czy złapać się na przynętę. Tylko cthonianie dysponują tym zaklęciem. Inna wersja – „Przynęta na piaseczniki" zastępuje obraz diamentu wizerunkiem delikatnego, ociekającego krwią, ludzkiego udźca.

PRZYWOŁANIE DUCHA NIENAWIŚCI: Odprawianie stosownego rytuału zajmuje osiem godzin. Czar można rzucić tylko w nocy, a kosztuje to 12 Punktów Magii i 3 Punkty Mocy. Zaklęcie wymaga, by czarodziej poświęcił Punkty Magii, ale Moc można zdobyć od wybranych ofiar – jeńców lub niewolników. Przywołany duch zamieszka w totemie wojennym, specjalnie wykonanym do tego celu.

Przez następne dwie noce duch będzie wkraczał do naszego świata i każdej nocy będzie pozbawiał wskazaną ofiarę 3 Punktów Mocy. Kiedy w końcu w pełni uformuje się w naszym świecie, wypełni najskrytsze pragnienia czarodzieja.

PRZYWOŁANIE NIEWOLNIKA CHAUGNAR FAUGNA: Niewolnicy są sługami swego twórcy, Chaugnar Faugna, i tylko on może ich spętywać lub rozkazywać, choć każdy może ich przywoływać. Każde rzucenie czaru przywołuje 1k6+1 niewolników oraz kosztuje 1k2 Punkty Magii i 0/1k2 Punktów Poczytalności.

Niewolników można przywoływać tylko w podziemnych pomieszczeniach lub komnatach bez okien, bądź w innych miejscach silnie związanych z ich światem. Nagi przywołujący siedzi po turecku na ziemi lub podłodze, koncentruje się na wyglądzie Wielkiego Przedwiecznego, śpiewa i bębni aż zapadanie w trans. Wtedy w umyśle czarodzieja może się pojawić Chaugnar Faugn. Jeśli Wielki Przedwieczny postanowi się objawić, to wykrzyczy w wizji: „Dla mej największej chwały!".

Czary „Przywołania/Spętania"

Te czary odnoszą się do obcych ras i sług, sklasyfikowanych jako *wielkie rasy służebne* lub *mniejsze rasy służebne.* Kroczący między światami i gwiezdne wampiry to niezależne rasy – istnienie dotyczących ich zaklęć „Przywołania/Spętania" oznacza być może, że niegdyś również były sługami, ale jakoś zdołały się uwolnić.

Ogólna procedura rzucania tych zaklęć jest taka sama, ale warunki zmieniają się w zależności od czaru. Znajomość jednego z nich nie ułatwia korzystania z innego. Strażnik decyduje, czy postać uczy się obu wersji czaru jednocześnie (zwykle tak właśnie jest), czy nie.

Wszystkie czary z tej grupy kosztują Punkt Magii na 10% szansy sukcesu; wyjątek stanowi „Przywołanie/Spętanie sługi Bogów Zewnętrznych". Oznacza to, na przykład, że poświęcenie 3 Punktów Magii zapewnia 30% szans na powodzenie. Uogólniając, na każdy wydany Punkt Magii czarodziej musi inkantować przez pięć minut czasu gry – im większa szansa na sukces, tym więcej czasu trzeba poświęcić na rzucenie zaklęcia. Warto przypomnieć, że wynik 96-00 zawsze oznacza porażkę.

Udane rzucenie zaklęcia oznacza, że istota pojawi się po 2k10 minutach od zakończenia inkantacji. Oczywiście jej przybycie oznacza utratę Punktów Poczytalności wszystkich, którzy ją ujrzą.

Jeśli Strażnik sobie tego życzy, przywołana istota przybywa już zniewolona, spętana. Może on jednak postanowić przeprowadzić konfrontację pozostałych Punktów Magii czarodzieja z Punktami Magii stwora w Tabeli Porównawczej. Jeśli zwycięży rzucający zaklęcie, istota będzie spętana. W przeciwnym razie zaatakuje czarodzieja, a potem powróci do swego domu. Spętana istota musi wykonać jedno polecenie czarodzieja, nawet jeśli miałoby to oznaczać atak na pobratymców. Po wykonaniu zadania stwór jest wolny i powraca tam, skąd przybył.

Rozkaz

Polecenie przywołującego musi być ściśle określone i ograniczone czasem: „zawsze mnie chroń" nie jest poprawnym rozkazem, lecz „zabij czarownika" tak. Istota pozostaje zniewolona, aż spełni jedno polecenie (nawet spętana, a pozostawiona sama sobie, bez żadnego rozkazu, szybko znajdzie sposób, by odejść). Rozkazy mogą dotyczyć przeniesienia gdzieś kogoś, przeprowadzenia jakiejś ceremonii czy udania się w wyznaczone miejsce w celu objawienia się jako ostrzeżenie – i cokolwiek innego można sobie wyobrazić.

Należy starać się, by rozkazy były jak najprostsze. Najlepiej stosować następującą regułę: polecenie nie może zawierać większej liczby słów niż INT przywołanej istoty. Przywołujący może również posłużyć się prostymi gestami. Aby nie komplikować sobie życia, warto założyć również, że istota zawsze pojmie sens polecenia, bez względu czy wypowiedziane ono będzie po angielsku czy po polsku. *Patrz również ramka zatytułowana „Spętanie" na następnej stronie.*

Spętanie

W przypadku, gdy potwór przybędzie nie spętany lub pojawi się nieoczekiwanie, może zostać natychmiast spętany. Czarodziej musi znać zaklęcie „Przywołanie/Spętanie" istoty danego rodzaju i spędzić rundę na inkantacji. Następnie będzie mógł zniewolić istotę. W tym celu dokonuje się konfrontacji Punktów Magii czarodzieja i stwora w Tabeli Porównawczej. W wypadku niepowodzenia, inkantację można powtórzyć. Każda kolejna próba kosztuje Punkt Poczytalności, ale nie wymaga poświęcenia Punktów Magii. Spętanie działa tylko na jedną istotę naraz.

Atakowana istota nie może zostać spętana przez walczącą z nią osobę, ale może tego dokonać ktoś trzymający się z dala od walki. Spętany stwór nie może zostać zniewolony po raz drugi, dopóki nie wypełni otrzymanego ostatnio rozkazu. Istota, by zostać spętana, musi znajdować się w odległości maksymalnie 100 metrów od czarodzieja.

PRZYWOŁANIE/SPĘTANIE BAKA: *Voodoo. Baka*, czyli zły duch, może spełnić pewne życzenie, pod warunkiem jednak, że ustalona zostanie odpowiednia cena. Tak jak w przypadku innych zaklęć w rodzaju „Przywołanie/Spętanie rasy służebnej" czarodziej musi poświęcić jeden Punkt Magii na każde 10% szansy powodzenia. Zarówno czarodziej, jak i petent tracą również 1k3 Punkty Poczytalności. Negocjacje z *baka* są dość niezwykłe; jedynie test *targowania się* umożliwia ustalenie warunków, na które zgodzą się obie strony. Udane rzucenie czaru oznacza, że *baka* wypełni zadanie w przeciągu 1k6 dni i powróci po zapłatę.

PRZYWOŁANIE/SPĘTANIE BRATA CHAUGNAR FAUGNA: Bracia Chaugnar Faugna są słabszą wersją bóstwa spoczywającego we śnie w Pirenejach i czekającego na chwilę, gdy raz jeszcze stanie na Ziemi. Każdy Punkt Magii przeznaczony na rzucenie tego zaklęcia zwiększa szansę na sukces o 10%, jednak wynik 96-00 zawsze oznacza porażkę. Rzucenie czaru kosztuje 10 Punktów Magii plus to, co pozostało dla przywołanych stworów (lub stwora). Bracia są telepatycznie połączeni ze swoim władcą, który w każdej chwili może przywołać ich sam lub podzielić się tą zdolnością z wybraną istotą ludzką. Wszyscy posiadają statystyki równe połowie posiadanych przez Chaugnar Faugna, a ich Szybkość wynosi 8/12 (chodzenie/latanie). W przypadku większych braci utrata Poczytalności wynosi 1k3/1k8 punktów; w przypadku mniejszych – 1/1k4.

PRZYWOŁANIE/SPĘTANIE BYAKHEE: Podczas inkantacji należy grać na piszczałce. Rzucenie czaru kosztuje zmienną liczbę Punktów Magii, jednak każdy przeznaczony punkt zwiększa szansę na sukces o 10%, ale wynik 96-00 zawsze oznacza porażkę. Rzucenie zaklęcia powoduje również utratę 1k3 Punktów Poczytalności. Zaklęcie można rzucać tylko nocą, kiedy Aldebaran znajduje się nad linią horyzontu (najlepszy okres przypada od października do marca). Przyzwane byakhee opadnie wprost z nieba, jeszcze oszronione zimnem przestrzeni kosmicznej.

Jeśli piszczałka została zaklęta, to każdy poświęcony na to punkt Mocy zwiększa o 10% szansę na powodzenie. Takiej piszczałki można używać wielokrotnie.

PRZYWOŁANIE/SPĘTANIE DZIECKA ATLACH-NACHA: To zaklęcie ożywia skamieniałe pająki. Działa ono jednak tylko pośród pewnych skał na wyspie Andaman. Czar przywoła i ożywi jedną z wielu skamieniałości, która może później na rozkaz wykonać jeden atak. Rzucenie zaklęcia kosztuje zmienną liczbę Punktów Magii, jednak każdy przeznaczony punkt zwiększa szansę na sukces o 10%, ale wynik 96-00 zawsze oznacza porażkę. Ponadto każde rzucenie powoduje utratę 1k3 Punktów Poczytalności i wymaga dodatkowego poświęcenia Punktu Magii na każdy punkt BC ożywianych skamielin. Wszystkie dzieci Atlach-Nacha posiadają statystyki równe połowie posiadanych przez ojca, plus/minus 1k6, włączając w to również Szybkość i powodowaną ich widokiem utratę Punktów Poczytalności.

PRZYWOŁANIE/SPĘTANIE DZIECKA YIGA: Sprowadza jednego ze specjalnych węży Yiga. Rzucenie zaklęcia kosztuje zmienną liczbę Punktów Magii, jednak każdy przeznaczony punkt zwiększa szansę na sukces o 10%, ale wynik 96-00 zawsze oznacza porażkę. Ponadto każde rzucenie powoduje utratę 1k3 Punktów Poczytalności. Zaklęcie działa tylko tam, gdzie jest (lub przez ostatnie kilkaset lat był) ośrodek kultu Yiga. Zaklęcie przywołuje specjalne węże Yiga, które pojawiają się owinięte dookoła nogi czarownika. Za pierwszym razem ten zaskakujący i przerażający fakt powoduje utratę 0/1k4 Punktów Poczytalności.

PRZYWOŁANIE/SPĘTANIE GWIEZDNEGO WAMPIRA: Gdy zbliża się ta niewidzialna istota słychać dziwne szelesty. Rzucenie zaklęcia kosztuje zmienną liczbę Punktów Magii, jednak każdy przeznaczony punkt zwiększa szansę na sukces o 10%, ale wynik 96-00 zawsze oznacza porażkę. Ponadto każde rzucenie powoduje utratę 1k3 Punktów Poczytalności. Czarodziej potrzebuje książki, w której zapisane są słowa zaklęcia. Jeśli zostanie ona zaklęty, to szansa na powodzenie czaru wzrośnie o 10% na każdy umieszczony w niej punkt Mocy. Czar można rzucić tylko nocą przy bezchmurnym niebie. Istota jest niewidzialna, dopóki się nie pojawi, choć czasem można usłyszeć osobliwy szelest.

PRZYWOŁANIE/SPĘTANIE KROCZĄCEGO MIĘDZY ŚWIATAMI: Jeden kroczący powoli wyłoni się z powietrza. Rzucenie zaklęcia kosztuje zmienną liczbę Punktów Magii, jednak każdy przeznaczony punkt zwiększa szansę na sukces o 10%, ale wynik 96-00 zawsze oznacza porażkę. Ponadto każde rzucenie powoduje utratę 1k3 Punktów Poczytalności. Podczas przyzywania należy posłużyć się sztyletem wykonanym z czystego metalu, takiego jak miedź czy żelazo. Stopy takie jak mosiądz nie nadają się. Jeśli sztylet zostanie zaklęty, szansa na powodzenie czaru wzrośnie o 10% na każdy punkt Mocy umieszczony w broni. Zaklęcie można rzucać za dnia lub nocą. Istnieje jednak zapis, że kroczących łatwiej zaskoczyć w jasnym świetle.

PRZYWOŁANIE/SPĘTANIE MROCZNEGO MŁODEGO: Sprowadza jednego mrocznego młodego. Rzucenie zaklęcia kosztuje zmienną liczbę Punktów Magii, jednak każdy przeznaczony punkt zwiększa szansę na sukces o 10%, ale wynik 96-00 zawsze oznacza porażkę. Ponadto każde rzucenie powoduje utratę 1k3 Punktów Poczytalności. By zaklęcie zadziałało, trzeba poświęcić zwierzę o BC co najmniej 8. Przywołujący wykonuje nożem rytualne cięcia, zabijając ofiarę. Czar trzeba rzucać na otwartej przestrzeni, w lesie, w czasie nowiu. Przywołany wyłoni się spośród drzew.

PRZYWOŁANIE/SPĘTANIE OGNISTEGO WAMPIRA: Sprawia, że ognisty wampir opadnie z nieba niczym spadająca gwiazda. Rzucenie zaklęcia kosztuje zmienną liczbę Punktów Magii, jednak każdy przeznaczony punkt zwiększa szansę na sukces o 10%, ale wynik 96-00 zawsze oznacza porażkę. Ponadto każde rzucenie powoduje utratę 1k3 Punktów Poczytalności. Potrzebne ognisko lub inne źródło ognia. Zaklęcie można rzucić tylko w nocy, gdy gwiazda Fomalhaut znajduje się ponad linią horyzontu (najlepszy czas to okres od września do listopada).

PRZYWOŁANIE/SPĘTANIE SKRZYDLATEGO DZIECKA NOCY: Przybycie dziecka oznajmi szelest błoniastych skrzydeł, a potem pojawi się upiorna postać latającego sługi Nodensa.

Rzucenie zaklęcia kosztuje zmienną liczbę Punktów Magii, jednak każdy przeznaczony punkt zwiększa szansę na sukces o 10%, ale wynik 96-00 zawsze oznacza porażkę. Ponadto każde rzucenie powoduje utratę 1k3 Punktów Poczytalności. Do przywołania niezbędny jest kamień (nie mający w postaci gwiazdy) z wygrawerowanym tajemnym Znakiem Starszych Bogów. Czar można rzucić jedynie w bezksiężycową noc.

PRZYWOŁANIE/SPĘTANIE SŁUGI BOGÓW ZEWNĘTRZNYCH: Sługa przybywa pośród szalonych dźwięków piszczałek. Rzucenie zaklęcia kosztuje zmienną liczbę Punktów Magii, jednak każde trzy przeznaczone punkty zwiększają szansę na sukces o 10%, ale wynik 96-00 zawsze oznacza porażkę. Koszt czaru ulega potrojeniu, ponieważ są to naprawdę potężne istoty. Dlatego każde rzucenie powoduje utratę 3k3 Punktów Poczytalności. Do rzucenia czaru niezbędny jest również flet. Jeśli zostanie on zaklęty, to szansa na powodzenie czaru wzrośnie o 10% na każdy punkt Mocy umieszczony w instrumencie. Kultyści rzucają ten czar gdziekolwiek i kiedykolwiek, byle tylko był to czas o szczególnie złej reputacji – przykładowe poru: letnie przesilenie, pierwszy dzień maja, święto zmarłych, noc Walpurgii.

PRZYWOŁANIE/SPĘTANIE STRASZLIWEGO ŁOWCY: Przez dziwną dziurę w powietrzu wyjdzie jeden stwór. Rzucenie zaklęcia kosztuje zmienną liczbę Punktów Magii, jednak każdy przeznaczony punkt zwiększa szansę na sukces o 10%, ale wynik 96-00 zawsze oznacza porażkę. Ponadto każde rzucenie powoduje utratę 1k3 Punktów Poczytalności. Zaklęcie działa tylko w nocy na otwartym terenie. Do jego rzucenia potrzeba krwi żywej istoty. Czarodziej nie poświęca siebie – straszliwy łowca samo wybierze sobie ofiarę, kiedy przybędzie. Jeśli jednak nie będzie miał żadnej alternatywy, pożre przywołującego i zniknie.

PUŁAPKA NA DUSZĘ: To zaklęcie pozwala czarodziejowi uwięzić duszę ofiary w specjalnie do tego celu przygotowanym talizmanie, którego stworzenie kosztuje punkt Mocy i 1k4 Punkty Poczytalności. Ofiara musi mieć na sobie ten talizman w chwili śmierci lub zaklęcie nie przyniesie efektu. Jeśli jednak będzie go miała, to czar automatycznie zadziała. Potem czarodziej może przywołać duszę ofiary kilkoma prostymi słowami.

Przywołana dusza przyjmuje fizyczną postać, którą posiadała za życia, włączając w to ubranie i ozdoby w rodzaju pierścionków czy zegarka. Duszy można zadawać pytania lub wysyłać do wykonania konkretnych poleceń, ale jeśli odmówi lub będzie wrogo nastawiona, to czarodziej musi zwyciężyć w konfrontacji Mocy w Tabeli Porównawczej. Przegrana uwolni duszę, która szybko zniknie.

Przywołana dusza będzie widoczna przez liczbę rund równą Mocy czarodzieja. Po jakimś czasie można ją sprowadzić jeszcze raz.

PUŁAPKA NA ŚNIĄCEGO: To zaklęcie pozwala czarodziejowi przyciągnąć konkretną duszę, która nie znajduje się właśnie w żadnym ciele. Rzucenie zaklęcia zajmuje 20 minut, a kosztuje 8 Punktów Magii i Punkt Poczytalności. Czarodziej i ofiara muszą znajdować się w odległości mniejszej niż 8 kilometrów. Ofiara może spróbować oprzeć się zaklęciu, wygrywając w konfrontacji Mocy w Tabeli Porównawczej. Jeśli jej się nie uda, dusza zostanie sprowadzona przed oblicze czarodzieja i można będzie na nią rzucić takie czary jak na przykład „Spętanie duszy". Dusza, której uda się uniknąć pułapki, odejdzie, by uczestniczyć w dalszych snach. Śniący widzi czarodzieja i miejsce, w którym się znajduje, choć może go nie rozpoznać. Może również nie pamiętać tego szczególnego, dziwnego snu.

PYŁ SULEIMANA: Ten magiczny, szaro zielony proszek może zranić nieziemskie, pochodzące z innych wymiarów istoty. Do produkcji proszku potrzebny jest pył z liczącej co najmniej 2000 lat egipskiej mumii – każda mumia wystarczy na trzy porcje. Ponadto potrzebne są: kauczuk, siarka i saletra. Gdy proszek zostanie użyty, tj. rozsypany, należy dodatkowo wypowiedzieć krótką inkantację. Używanie i tworzenie proszku nie powoduje utraty Punktów Poczytalności.

Obsypana jedną porcją pyłu istota traci 1k20 punktów Wytrzymałości. Magia proszku działa tylko na istoty, które można przywołać/spętać lub wezwać którymś z opisanych tu zaklęć. Tak więc „Pył Suleimana" jest niebezpieczny dla np. skrzydlatych dzieci nocy, byakhee czy Azathotha, ale jest już bezużyteczny w konfrontacji z Cthulhu, shoggothami czy piasecznikami.

ROZKAZYWANIE DHOLOWI: Inkantacja tego zaklęcia powinna zostać odśpiewana przez jak największą grupę ludzi, znających ten czar. Każdy, z wyjątkiem prowadzącego ceremonię, który poświęca 1k6 Punktów Magii, traci tylko Punkt Magii.

Rytualny śpiew trwa godzinami, aż pojawi się dhol. Gdy to nastąpi, przewodzący chórowi porównuje swoje Punkty Magii z punktami istoty (wynik ustala się na podstawie Tabeli Porównawczej) jeśli zwycięży, będzie mógł kontrolować dhola. Trwa to do chwili, gdy stwór zostanie przez czarodzieja uwolniony. Może się tak zdarzyć świadomie lub w wyniku utraty koncentracji niezbędnej do utrzymania kontroli (np. zaśnięcie). Uwolniony dhol najpierw spróbuje wszystkich zjeść, a potem zniknie. Obecnie to zaklęcie nie występuje w żadnym z ziemskich zapisków.

ROZKAZYWANIE DUCHOWI: To zaklęcie zmusza przywołanego ducha do odpowiedzi na określone pytanie. Jego rzucenie kosztuje 10 Punktów Magii i 1k3 Punkty Poczytalności (dodatkowa utrata PP zależy od wyglądu ducha, który zwykle nie różni się od tego, jaki miał w chwili śmierci). Nocą należy spryskać krwią ssaka mogiłę lub prochy osoby, z którą czarujący chce się skontaktować. Przywołana dusza musi zostać zmuszona do pojawienia się, bowiem z własnej woli tego nie zrobi. Trzeba w Tabeli Porównawczej pokonać Punkty Magii ducha swoimi.

Przywołany duch odpowiada tylko na zadane pytanie i nie można go zmusić do podejmowania innych działań. Oczywiście pytania powinny dotyczyć zdarzeń mających miejsce za życia odpowiadającego. Każde pytanie kosztuje dodatkowy Punkt Magii i wymaga ponownego zwycięstwa w Tabeli Porównawczej. Zaklęcie trwa maksymalnie godzinę lub do momentu uwolnienia się ducha.

ROZKAZYWANIE REKINOWI/MORŚWINOWI: To zaklęcie, pomocne przy składaniu ludzkich ofiar bogom morza, pochodzi z rejonu południowego Pacyfiku. Każde jego rzucenie kosztuje 1 Punkt Magii; za każdy dodatkowy punkt szansa sprowadzenia zwierzęcia wzrasta o 10%. Zaklęcie musi zostać rzucone nad słoną wodą. Aby przywołać rekina, należy rozprysnąć krew na wodę; aby wezwać morświna, trzeba wrzucić do wody małą żywą rybkę. Stworzenie wykonuje wykrzykiwane przez czarodzieja polecenia. Przy udanym teście Szczęścia, drugi rekin lub morświn towarzyszy wezwanemu, nie jest jednak podległy magicznej kontroli.

ROZMOWA PRZEZ ŚWIECE: To zaklęcie pozwala dwóm istotom magicznie porozumiewać się za pomocą głosu na duże odległości i to bez żadnego specjalnego urządzenia. Czar rzucają dwie osoby, z których każda musi poświęcić 5 Punktów Magii i 1 Punkt Poczytalności. W ustalonym wcześniej czasie obaj czarodzieje zapalają świece i kilkakrotnie wypowiadają słowa zaklęcia aż w końcu usłyszą się nawzajem. Zaklęcie to działa na odległość nawet do 150 kilometrów. Za każde następne 150 kilometrów należy zapłacić Punkt Magii, ale na każdy taki dodatkowy dystans istnieje kumulatywnie 10%. szansa, że słowa będą niezrozumiałe. Maksymalny zasięg to 1500 kilometrów. Zdmuchnięcie świeczki przerywa połączenie, a wtedy zaklęcie muszą raz jeszcze rzucić obaj czarodzieje.

ROZPOZNANIE DUCHA: To zaklęcie tworzy magiczny pył, który na pewien czas ujawnia obce istoty zamieszkujące ciało lub umysł danej osoby. Stworzenie tego proszku kosztuje 12 Punktów Magii i 2 Punkty Poczytalności. Potem każdy może już go używać. Kiedy rozsypie się go wokół człowieka i wypowie słowo mocy, na rundę ujawni on obecność obcej istoty.

Do stworzenia pyłu potrzeba opiłków lustra mającego co najmniej 1000 lat, garści złotego proszku oraz dwóch specjalnych składników, ustalanych przez Strażnika. Czarodziej musi medytować przez noc i dzień w zatopionej w ciszy jaskini lub innym miejscu pozbawionym światła. Kiedy jego umysł oczyści się, łączy ze sobą składniki, dodaje krew ssaka, poświęca 12 Punktów Magii i 2 Punkty Poczytalności, a potem wypowiada krótką inkantację. Jeśli pojemnik zawierający komponenty zapłonie ogniem, czar się powiedzie. W przeciwnym wypadku Punkty Magii i Poczytalności zostaną stracone, a rytuał należy powtórzyć. Szansa na udane wykonanie proszku wynosi Moc czarodzieja razy 5. Powstały proszek jest szaro niebieski, a konsystencją przypomina pył ze świeżego drewna. Można go przechowywać w nieskończoność i użyć w dowolnym momencie.

Wystarcza szczypta lub dwie pyłu. Rozsypany, rozdmuchany lub w inny sposób umieszczony na potencjalnej ofierze proszek przyjmie kształt cienia zawieszonego nad opętanym, jeśli tylko w jego ciele lub umyśle mieszka jakiś obcy byt. Powstały cień ma wielkość plugawej istoty, ale na szczęście jest na tyle niewyraźny, że powoduje utratę tylko o połowę mniej Punktów Poczytalności niż normalnie.

Mocą tego pyłu można ujawnić obecność Y'golonaca, przedstawiciela wielkiej rasy, czy insektów z Shaggai. Nic nie daje jednak w przypadku wężowych ludzi korzystających ze swych iluzyjnych mocy czy osób o ghoulistycznych skłonnościach, ani wampirów czy zmiennokształtnych. Pomoże natomiast w odkryciu zmory.

ROZPUSZCZENIE CIAŁA: *Bracia Skóry.* Zaklęcie podgrzewa martwe ciało do temperatury, w której rozpuszcza się w przeciągu jednej rundy. Jego rzucenie wymaga poświęcenia Punktu Magii na każde 3 BC ciała, a inkantacja zajmuje 5 minut i kosztuje 1k4 Punkty Poczytalności. Jeżeli ofiara czaru żyje, koszty zmienia się na punkt Mocy za 3 BC, a rzucenie wymaga zwycięzenia w konfrontacji Punktów Magii w Tabeli Porównawczej. Widok ludzkiego ciała spływającego z kości powoduje utratę 1/1k6 Punktów Poczytalności.

ROZSTĄPIENIE SIĘ PIASKÓW: Tego czaru używali starożytni egipscy czarnoksiężnicy do przechodzenia przez materię nieożywioną (ściany, drzwi, itd.). Jego rzucenie wymaga poświęcenia 2 Punktów Magii i 0/1k4 Punktów Poczytalności. Zaczarowaniu ulega zwykły pustynny piasek. Za każdy punkt BC poza pierwszymi dwoma zaklęcie kosztuje dodatkowy Punkt Magii. Ktoś mógłby użyć tego zaklęcia po to, by rozstąpiło się przed nim Morze Czerwone, ale to wymagałoby poświęcenia wielu Punktów Magii. Rzucając to zaklęcie czarodziej rysuje na piasku linię prowadzącą w upragnionym kierunku i poświęca odpowiednie punktu. Powstała droga jest tak wielka, że może się nią poruszać człowiek na koniu. Rzucenie zaklęcia trwa mniej więcej rundę.

SENNA WIZJA: To zaklęcie można rzucić jedynie podczas nowiu. Może go użyć jedynie osoba posiadająca *senną wiedzę Alcheringa*. Czarownik poświęca ogniowi punkt Mocy. W tym momencie płomienie stają się zielone, następnie białe, by w końcu – w miarę upływu nocy, stać się granatowe. Potem czarodziej wprowadza się w rodzaj transu, wysyłając senne wizje nie przygotowanej na to osobie.

Jeśli sen jest przerażający, ofiara ma szansę się przebudzić. Musi jednak w tym celu wykonać test IN x 1 na początku koszmaru lub MOC x 1 pod koniec każdej następnej godziny. Czarownik oraz ofiara tracą po 1k6 Punktów Poczytalności, zaklęcie trwa zaś sześć godzin. Po rozpoczęciu się snu żadna ingerencja z zewnątrz nie jest w stanie obudzić śniącego. Ten sam sen można przesłać jednej nocy dwóm osobom, podwajając koszt rzucenia zaklęcia.

SENNE WIZJE: Wywołuje u czarodzieja lub ofiary sny zwiastujące jakieś wydarzenie z przyszłości. Rzucenie zaklęcia wymaga poświęcenia 3 Punktów Magii. Może również kosztować Punkty Poczytalności, w zależności od snu.

SKÓRA SEDEFKARA: *Bracia Skóry.* To zaklęcie chroni czarodzieja. Jego rzucenie kosztuje 10 Punktów Magii i 1k3 Punkty Poczytalności, a zajmuje mniej więcej godzinę. Przez 24 godziny czarodzieja chroni przed wszystkimi kinetycznymi atakami 10 punktów niewidzialnego pancerza. Jednakże każdy atak zmniejsza ten pancerz o jeden punkt, tzn. po powstrzymaniu pocisku zbroja będzie miała 8 punktów itd.

SŁOWA SEKHMENKENHEPA: Czarodziej tworzy silną więź z liczną grupą słuchaczy. Zaklęcie kosztuje 3 Punkty Magii i 1k6 Punktów Poczytalności, a pod koniec każdych dziesięciu minut jego działania należy poświęcić kolejne 3 Punkty Magii. Czarodziej musi mówić z pasją i sercem, skupiając na sobie uwagę audytorium. Na każde dziesięć minut działania czaru potrzebuje on również udanego testu której z umiejętności komunikacyjnych, ustalonej przez Strażnika (*targowanie się, wiarygodność, wmawianie* lub *perswazja*). Jeśli nie spełni tego warunku, przemowa nagle zostanie przerwana przeradzając się w bełkot. Udane przemówienie oznacza, że audytorium wierzy w słowa czarodzieja przez 1k3 dni.

SPĘTANIE DUSZY: Pozwala rzucającemu zaklęcie uwięzić ludzką duszę i dzięki temu kontrolować lub zamordować ciało, z którego ona pochodzi. Rzucenie tego zaklęcia kosztuje 10 Punktów Magii i 3 Punkty Poczytalności. Czarujący musi znaleźć duszę, zanim będzie ją mógł uwięzić; można to osiągnąć wykorzystując odpowiednie czary.

Rzucający zaklęcie musi wygrać w konfrontacji Mocy (test według Tabeli Porównawczej). Jeśli dusza zostaje uwięziona, ciało ofiary zaczyna umierać, tracąc 2 KON dziennie. Gdy KON zejdzie do zera, ciało umiera i dusza zostaje uwolniona. Jeśli dusza nie zostanie pochwycona, Punkty Magii i Punkty Poczytalności przepadają.

Podczas trzydniowego obrzędu należy przygotować specjalny pojemnik na duszę. Jego funkcję może pełnić każde naczynie, które da się zamknąć (słój, pudełko, butelka itp.). Dusza może zostać uwolniona przez otwarcie lub zniszczenie pojemnika, jeśli zostanie on odnaleziony. „Proszek Ibn-Ghaziego" lub podobnie działająca magia może posłużyć do wyśledzenia połączenia duszy z ciałem. Lokalizację naczynia można określić za pomocą triangulacji lub przy zużyciu odpowiedniej ilości proszku i podążeniu za śladem połączenia.

***SPĘTANIE LOUP-GAROU* (Klatka na zmiennokształtnych):** Pozbawia zwierzołaka potrzeby panowania nad jego zmiennokształtnością, skazując go na życie wyłącznie w zwierzęcej postaci. Spętanie loup-garou kosztuje 14 Punktów Magii na każdy cel. Jeden obrzęd odbiera 2k4 Punktów Poczytalności, bez względu na to, ilu loup-garou dotyczy. Loup-garou spętany zaklęciem utrzymuje ludzką formę przez liczbę dni równą jego Mocy.

Gdy zaklęcie zostanie rzucone, objęty nim loup-garou systematycznie traci możliwość kontrolowania zmiany postaci. Coraz bardziej bierze w nim górę zwierzę i pierwotne instynkty: wściekłość, strach, pożądanie czy głód. Zmiana kształtu coraz częściej następuje pod wpływem bodźca, a nie własnej decyzji. Efekt z czasem staje się silniejszy. Po liczbie dni równej 1/2 Mocy, ofiara spędza

połowę czasu w swej zwierzęcej postaci. Po liczbie dni równej Mocy, ludzka postać staje się wyraźnie odpychająca i nudna. Później loup-garou spędza resztę życia jako zwierzę w dziczy.

Aby rzucić to zaklęcie, czarownik potrzebuje naczynia wykonanego z czystego złota lub srebra, pokrytego na wewnętrznej stronie magicznymi symbolami. Należy również w miejscu rzucania zaklęcia wyryć okrągły talizman ochronny. Wokół talizmanu, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, rozmieszcza się i zapala sześć świec. Gdy zostaną one zapalone, czarodziej nie może już opuścić kręgu do końca ceremonii. W przeciwnym razie będzie musiał zaczynać ją od początku.

Co najmniej sześć kropli świeżej ludzkiej krwi musi zostać wpuszczony do naczynia. Aby określić ofiarę, w naczyniu trzeba umieścić jej włosy, ścinki paznokci lub jakiś przedmiot osobistego użytku. Zaklęcie może obejmować więcej niż jedną osobę naraz. Inkantacja musi być wykonywana bez przerwy przez godzinę. Jeśli wszystko idzie zgodnie z zamierzeniami, naczynie powinno zacząć promieniować, gdy zaklęcie zadziała.

Po rzuceniu zaklęcia, loup-garou zacznie odczuwać narastające obawy i pragnienia związane z jego zwierzęcą formą. Na przykład, jeśli jest w połowie lwem górskim, zacznie w swej ludzkiej postaci trzymać się z dala od ludzi, zachowywać się agresywnie i strzec przed intruzami miejsc uznanych za swoje terytorium. Loup-garou nie traci Punktów Poczytalności, chyba że zrozumie zachodzący proces. W takim przypadku traci codziennie 1k3+1 Punktów Poczytalności aż upłynie liczba dni równa jego Mocy. Wówczas traci resztkę Poczytalności i popada w nieodwracalny obłęd.

SPĘTANIE WROGA: Zaklęcie czyni ofiarę przez następne siedem dni niezdolną do wyrządzenia krzywdy czarodziejowi przez fizyczny lub magiczny atak. Pewna liczba Punktów Magii zostaje poświęcona małej podobiźnie ofiary, a później zestawiona z Mocą obiektu zaklęcia w Tabeli Porównawczej. Jeśli ofiara wygra, zaklęcie się nie powiedzie. Czar nie wywołuje utraty Punktów Poczytalności. Rzucenie zaklęcia zajmuje jeden dzień, podczas którego należy zebrać składniki, wykonać podobiznę i odprawić rytuał, który przekaże Punkty Magii wizerunkowi.

Podobizna musi zawierać kilka włosów lub ścinków paznokci ofiary lub jakiś przedmiot osobistego użytku. Zaklęcie przestaje działać, jeśli rzucający zaatakuje ofiarę lub jeśli podobizna ulegnie zniszczeniu.

SPOJRZENIE W PRZYSZŁOŚĆ: Dzięki temu zaklęciu można przenieść się w czasie do przodu o pewną liczbę lat. Uczestnicy ceremonii śpiewają przez godzinę, a potem wszyscy tracą po punkcie Mocy, z wyjątkiem rzucającego czar, który traci tylko 2k6 Punktów Poczytalności.

Po zakończeniu rytuału ochotnik, który nie musi brać udziału w ceremonii, zostaje przeniesiony w przyszłość o liczbę lat równą poświęconym podczas inkantacji punktom Mocy. Niestety czar jest niedokładny – od wyniku należy odjąć 1k10 lat. Wynik ujemny nie oznacza podróży w przeszłość, a utracenie ochotnika raz na zawsze (dlatego też należy upewnić się, czy w ceremonii bierze udział co najmniej 11 osób). Po liczbie godzin równych Mocy ochotnika powraca on do teraźniejszości. Jednak tylko jemu wydaje się, że ten czas upłynął– pozostali widzą jedynie, jak on znika, a potem pojawia się z powrotem po rundzie lub dwóch.

W zależności od celu, zaklęcie to może wywołać wiele historycznych paradoksów. Zgodnie z tradycją Mitów Cthulhu kończy się to właściwie zawsze natychmiastowym obłędem i śmiercią osoby, która go wywołała. Ten potężny czar znany jest Nyarlathotepowi, który może (lub nie) nauczyć go swych wyznawców.

SPOJRZENIE ZA BRAMĘ: To zaklęcie, rzucane na napotkaną bramę, pozwala czarodziejowi i jego towarzyszom ujrzeć, co znajduje się po drugiej stronie nie przechodząc przez nią. Koszt rzucenia czaru jest zmienny, a zależy od liczby Punktów Magii potrzebnych do uaktywnienia bramy. Tak czy inaczej zawsze należy poświęcić co najmniej Punkt Magii i Punkt Poczytalności. Spojrzenie może spowodować zmienny koszt, zwykle jedna dziesiątą tego, który jest związany z bramą (zaokrąglając w górę). Tak więc spojrzenie za wrota, przez które przejście kosztuje 7 Punktów Magii, będzie wymagało 2 Punktów Magii i 2 Punktów Poczytalności. Spoglądać można przez 1k6+ rund. Zaklęcie można rzucać dopóki pozwalają na to Poczytalność i Punkty Magii czarodzieja.

Jeśli za bramą znajduje się coś przerażającego, to może nastąpić dalsza utrata Punktów Poczytalności. Można również wykonać kilka testów odpowiednich umiejętności, by odkryć gdzie, kiedy lub co znajduje się za bramą.

***SPROWADZENIE HABOOB* (Burza piaskowa):** Czarodziej skupia silne, wirujące porywy wiatru. Na pustyni lub wśród wydm przybrzeżnych wywołuje to burzę piaskową. Zaklęcie kosztuje 20 Punktów Magii, zabiera godzinę i powoduje utratę 1k4 Punktów Poczytalności.

To kosztowne zaklęcie tworzy wir burzowy o średnicy dwudziestu mil i średniej prędkości ok. 50 km/h (w porywach do 100 km/h). Zobacz też zaklęcie „Zmiana pogody", jeśli szukasz czegoś dokładniejszego i na większą skalę.

SPROWADZENIE MROKU: Muzyka z zaklętych piszczałek lub fletu może stworzyć strefą kompletnej ciemności. Czarodziej musi umieć grać na wspomnianych instrumentach, które na dodatek powinny być zaklęte. Rzucenie czaru wymaga poza muzyką poświęcenia co najmniej Punktu Magii oraz utratę 1k3 Punktów Poczytalności. Każdy wydany Punkt Magii zwiększa średnicę strefy o metr. Centrum ciemności znajduje się tam, gdzie muzyk i porusza się wraz z nim. Strefa mroku pojawia się po 3 rundach grania i pozostaje do momentu przerwania muzyki. W kolejnych rundach ciemność eliminuje w swym zasięgu wszystkie źródła światła. Znajdujący się w pobliżu nic nie widzą, dotyczy to również czarującego.

SPROWADZENIE CHOROBY: *Kraina Snów.* To podłe zaklęcie zaraża ofiary poważnymi chorobami. Jego rzucenie kosztuje 10 Punktów Magii i 1k10 Punktów Poczytalności. Ofiara musi zostać dotknięta przez rzucającego czar, a aby odeprzeć zaklęcie musi wykonać test odporności (Moc ofiary przeciw Mocy czarodzieja w Tabeli Porównawczej). Kawałek rozkładającego się ciała ludzkiego to składnik potrzebny do rzucenia zaklęcia.

Pierwsze objawy choroby pojawiają się w 1k10 rund. Symptomy mogą być rozmaite, ale w przełożeniu na mechanikę gry oznaczają zawsze to samo – postać traci codziennie 1k3 KON do chwili wyleczenia lub zgonu. Oprócz tego ofiara traci codziennie 5 punktów z każdej umiejętności. Ofiara może zostać uleczona, jeśli zostanie wykonany udany test *medycyny*. Wyleczeni śniący odzyskują całą straconą KON w 2k6 godzin.

Jeśli zainfekowany śniący przebudzi się przed śmiercią, jest uratowany. Przy następnej wizycie w Krainie Snów objawy choroby nie występują. To zaklęcie może zostać rzucone tylko w Krainie Snów.

SPROWADZENIE PLAGI: *Kraina Snów.* To zaklęcie sprawia, że zainfekowane chorobą szczury i insekty będą roić się na danym obszarze, gryząc i żądląc inwentarz i ludzi, rozsiewając przy okazji straszliwą plagę. Ugryziona lub użądlona ofiara natychmiast zostaje zarażona, ale pierwsze symptomy pojawiają się dopiero po 1k3 dniach. Pierwszego dnia choroby nieszczęśnik traci 1k5 KON, a każdego następnego 1k4 dopóki nie zostanie uleczony lub nie umrze. Każdego dnia choroby poziom umiejętności spada o 10%.

Zarażony śniący może zostać uleczony po udanym teście *medycyny*, a wtedy w jedną noc zregeneruje wszystkie stracone

punkty KON. Przeżycie choroby uodparnia osobę na nią, ale każde zaklęcie tworzy inną plagę, więc nie da się uodpornić na wszystkie zarażenia.

Pierwsze roznoszące zarazę szczury i insekty pojawią się po 2k10 minutach, a następne hordy napłyną po kolejnych 2k10 godzinach. Pierwszego dnia opanują one obszar o promieniu 1,5 kilometra, który każdego dnia będzie się zwiększał o kolejne 1,5 kilometra dopóki zaraza nie zostanie jakoś powstrzymana. Ta magiczna choroba nie jest zakaźna – można się nią zarazić tylko przez użądlenie lub ugryzienie. Jeśli chory śniący obudzi się przed śmiercią, to zostanie uleczony i nie będzie po nim widać żadnych symptomów aż do następnej wizyty w Krainie Snów.

Tę plagę można usunąć rzucając odwrotną wersję zaklęcia. Jednakże te osoby, które już stały zarażone, należy uleczyć wykonując udany test *medycyny* lub czeka je nieuchronna śmierć. Rzucenie zaklęcia kosztuje 20 Punktów Magii i 2k20 Punktów Poczytalności oraz wymaga posiadania kawałków gnijącego mięsa ssaków i ludzi.

STRASZLIWA KLĄTWA AZATHOTHA: Pozwala wyssać Moc z ofiary. Rzucenie kosztuje 4 Punkty Magii i 1k6 Punktów Poczytalności. Powtarzając tajemne Imię Azathotha, czarujący zdobywa respekt i wywołuje strach wśród istot rozumiejących Mity – w końcu znajomość Imienia implikuje również znajomość Ostatniej Sylaby. A wypowiadając samą Ostatnią Sylabę można zaatakować bezpośrednio przeciwnika. Należy skonfrontować Punkty Magii w Tabeli Porównawczej. Udany test oznacza, że ofiara traci 1k3 Punkty Mocy.

STWORZENIE BRONI: Dzięki temu zaklęciu można stworzyć podobną do włóczni broń, która rani lub zabija istoty pozaziemskiego pochodzenia. Najpierw do końca bambusowego kija trzeba przymocować ostry, żelazny grot. Podczas następnego roku twórca musi złożyć w ofierze dwóch ludzi. Czaszkę drugiego z nich należy przymocować do tworzonej broni. Cały proces kosztuje 2 Punkty Mocy i co najmniej 20 Punktów Poczytalności – Strażnik powinien przedstawić całą ceremonię w sposób możliwie najobrzydliwszy. Taka magiczna włócznia nie rani jednak istot odpornych na rany wywołane przez przebicie. Natomiast przebicie nią zombiego lub innego ożywionego ciała natychmiast je niszczy.

STWORZENIE MGŁY Z RELEH: To zaklęcie powoduje pojawienie się gęstej mgły tuż przed rzucającym. Ma ona wymiary 3 x 3 x 4,5 metra. Czar wymaga poświęcenia 2 Punktów Magii, ale nie pociąga za sobą utraty Punktów Poczytalności. Dłuższy bok chmury zawsze znajduje się po prawej stronie w stosunku do kierunku, w którym patrzy czarujący. Mgła uniemożliwia widzenie przez 1k6+4 rundy, a potem znika bez śladu.

STWORZENIE PRZEKLĘTEJ PISZCZAŁKI: Ten czar pozwala stworzyć z kości sowy magiczne piszczałki. Podczas pełni księżyca, poprzedzającej letnie przesilenie twórca musi wydać 2k6 Punktów Magii, nie tracąc jednak Punktów Poczytalności.

Twórcą piszczałek musi być indiański szaman z plemienia Algonquian, któremu mogą asystować znający czar pobratymcy, wspomagającego Punktami Magii. Powstałego magicznego przedmiotu można używać do rzucania takich zaklęć jak „Śpiew duszy" czy „Fletnia szaleństwa".

STWORZENIE PYŁU ZE ZŁYCH TRUPÓW: Ten czar – kosztem 2 Punktów Magii, bez straty Punktu Poczytalności – tworzy magiczną barierę, której nie może przekroczyć zombie. Do produkcji tego pyłu potrzebne są wnętrzności zombie, 30 gramów ciała pyłotwórcy (należy wyrwać je własnoręcznie) oraz wysuszone i zmielone kwiaty rzadkiej, tropikalnej liany. Całość należy dokładnie wysuszyć i wymieszać, wyśpiewując przy tym kilka godzin odpowiednie zaklęcie. Następnie powstałym proszkiem zaznacza się wybrany obszar. Po kolejnych inkantacjach i poświęceniu Punktu Magii powstaje niewidzialna bariera, której zombie nie są w stanie przekroczyć. Utrzymuje się ona do momentu, gdy pył zostanie zmyty lub rozwiany. W normalnych warunkach może ona działać nawet i 30 lat.

STWORZENIE ZAPORY NAACH-TITHA: Jest to magiczna bariera, zapewniająca ochronę fizyczną i psychiczną. Biorący udział w rzucaniu zaklęcia tracą 1k10 Punktów Poczytalności i zmienną liczbę Punktów Magii. Każdy poświęcony Punkt Magii powoduje wzrost siły bariery o 1k6. Zaklęcie rzuca się minutę, podczas której muszą zostać wydane wszystkie Punkty Magii – a powstała zapora trwa 1k4+4 godziny. Każdy, kto zna czar, może uczestniczyć w jego rzucaniu i wzmocnić swoimi Punktami Magii siłę bariery.

Powstała bariera ma kształt kuli o średnicy około 100 metrów. Można jej użyć w dwojaki sposób – ochronny, roztaczając wokół rzucającego, lub zaczepny – więżąc w niej przeciwnika. Jeśli w czasie tworzenia zapory jakaś postać znajdzie się w niej tylko częściowo, nic się nie dzieje – zostaje odrzucona poza sferę. Ucieczka z wnętrza kuli jest możliwa tylko przez jej fizyczne zniszczenie. Uwięziona postać musi pokonać Siłę zapory swą Siłą w Tabeli Porównawczej. Złapani w kuli nie mogą łączyć swej Siły, by ułatwić sobie przebicie się przez barierę. Podobnie jest z pociskami – przenikają one zaporę tylko wtedy, gdy zadane obrażenia pokonają Siłę bariery w Tabeli Porównawczej. W przypadku sukcesu obrażenia są takie, jakby bariery w ogóle nie było.

Jedyna, znana kopia tego czaru znajduje się w wielkiej, nawiedzonej bibliotece na jednej z plejad planet orbitujących wokół gwiazdy Celaeno.

STWORZENIE ZOMBIEGO: To zaklęcie wymaga użycia ludzkiego ciała, które potem będzie mogło się poruszać i działać. Czarujący spryskuje usta trupa 30 gramami swojej krwi, po czym całuje jego wargi. W tym samym momencie „przekazuje oddechem część siebie", dając zombiemu punkt Mocy, który sam traci. Dodatkowo rzucenie zaklęcia kosztuje 1k10 Punktów Poczytalności. Jeśli czar się powiedzie, stworzony zombie będzie wykonywał każde proste polecenie czarodzieja. Kiedy twórca zginie, ożywione ciało przestanie funkcjonować. Nic poza Punktami Mocy nie ogranicza liczby posiadanych zombie.

Część używanej w tym zaklęciu inwokacji nawiązuje do Bogów Zewnętrznych. Każdy rzucający czar wie o ich istnieniu, więc nie wypowiada się żadnych imion. Stworzone są identyczne jak te, które opisano w rozdziale „Bestie i potwory".

STWORZENIE ZOMBIEGO: *Voodoo*. Ofiara jest doprowadzana na krawędź życia w wyniku ziałania paraliżującego pyłu zrobionego z wnętrzności ryby pewnego gatunku oraz alkaloidów. Tę truciznę o mocy 25 należy wdychać. Ofiara wpada w głęboki trans, którego nie da się odróżnić od śmierci. Przeraża fakt, że zachowuje ona świadomość, ale nie może się ruszyć.

Ofiara zostaje umieszczona w trumnie i żywcem zakopana na cmentarzu. Aby mogła oddychać, trumnę łączy się z powierzchnią cienką rurką. W tym czasie ofiara musi co trzy godziny czasu gry wykonywać test Poczytalności lub utraci 1k6 PP. Jeśli w międzyczasie oszaleje, podda się woli *bokora* (czarnoksiężnika) i będzie wdzięczna, że groza grobu dobiegła końca.

Trzy noce później *bokor* rzuca nad grobem „Stworzenie zombiego". Zaklęcie kosztuje 10 Punktów Magii i 4 Punkty Poczytalności. Jeśli czarnoksiężnik napotka umysłowy opór ofiary, to musi pokonać jej Moc swoją w Tabeli Porównawczej. Bez względu na to, czy ofiara postradała zmysły czy nie, czar wysysa z niej wszystkie Punkty Mocy poza jednym. Jeżeli zaklęcie nie powiedzie się, *bokor* może po prostu zatkać wylot rurki i pozwolić nieszczęśnikowi się udusić.

SUGESTIA MENTALNA: Ofiara tego zaklęcia staje się na jedną rundę całkowicie podporządkowana czarownikowi i wykonuje każde jego polecenie. Taka kontrola wymaga wydania 8 Punktów Magii i poświęcenia 1k8 Punktów Poczytalności. Inkantacja trwa 3 rundy. Ofiara musi znajdować się w zasięgu wzroku. Efekt zaklęcia zależy od wyniku konfrontacji Punktów Magii w Tabeli Porównawczej. Sukces czarującego oznacza pełną kontrolę nad ofiarą – dopuszczalny jest nawet rozkaz popełnienia samobójstwa czy też zaatakowania przyjaciół. Ten czar można, w miarę możliwości, powtarzać dowolną liczbę razy.

SUGESTIA: Kraina Snów. Ten rzadki czar przymusu jest bardzo efektywny tylko przeciwko istotom, które posiadają choć odrobinę ludzkiej krwi (zaliczamy do nich m.in. lengitów, hybrydy istot z głębin, podrzutki ghouli, małych ludzi). Liczba utraconych Punktów Magii i Poczytalności jest zmienna. Zasięg zaklęcia to maksimum 10 metrów, a ofiara musi słyszeć i rozumieć czarodzieja. Rzucający potrzebuje dwóch rund na wypowiedzenie odpowiedniej frazy i związanej z zaklęciem sugestii. Po rzuceniu czaru musi on pokonać ofiarę w teście Mocy w Tabeli Porównawczej. Ekstremalne sugestie – prowadzące, na przykład, do śmierci lub ran – mogą wymagać drugiego rzutu w Tabeli Porównawczej.

Koszt rzucenia czaru zależy od sugestii. Zwykłe, niczym nie grożące rozkazy (rzuć miecz, oddaj pieniądze i odejdź itp.) będą wymagały poświęcenia 5 Punktów Magii i 1k3 Punktów Poczytalności. Bardziej ryzykowne sugestie, nie wiążące się jednak bezpośrednio z niebezpieczeństwem (idź do Inquanok, podpal budynek itp.) kosztują 10 Punktów Magii i 2k3 Punkty Poczytalności. Bardzo groźne lub samobójcze (zabij towarzysza, porwij króla Kuranes itp.) będą wymagały 15 Punktów Magii i 3k3+1 Punktów Poczytalności.

SYRENI ŚPIEW: Czarodziej wyśpiewuje słowa zaklęcia, co sprawia, że ofierze wydaje się, iż jest on wszystkim, czego pragnie. Rzucenie czaru zajmuje dwie rundy, kosztuje Punkt Magii i 5 Punktów Poczytalności, a działa 4k10 godzin. Aby zaklęcie zadziałało, czarodziej musi zwyciężyć w teście Mocy w Tabeli Porównawczej. „Syreni śpiew" działa na wszystkie słyszące go osoby.

SZARE OPĘTANIE: Dzięki temu zaklęciu można stworzyć zombiego, nie posiada się jednak nad nim kontroli. Przygotowane zwłoki należy skropić rytualnym płynem. Jego składniki ustala Strażnik, warto jednak, by jeden z nich był trudno dostępny, bądź nielegalny. Następnie trzeba poświęcić 8 Punktów Magii i 1k6 Punktów Poczytalności. Rytuał zajmuje pięć minut, po których ciało zostaje ożywione. Stworzony zombie jest bezmyślny, posiada jednak własną wolę – twórca nie sprawuje nad nim kontroli. Zombie gnije normalnie i po pewnym czasie rozpada się. Poza tym szczegółem jest to klasyczny, opisany w tym podręczniku stwór.

ŚPIEW DUSZY: To zaklęcie zmusza ofiarę do słuchania i oglądania tego, co zażyczy sobie czarodziej. Czar wymaga poświęcenia 8 Punktów Magii i powoduje utratę 1k4 Punktów Poczytalności. Ponadto czarodziej musi grać na kościanej piszczałce (patrz „Stworzenie przeklętej piszczałki"). Udane zaklęcie wymaga zwycięstwa w konfrontacji Punktów Magii w Tabeli Porównawczej.

"Śpiew duszy" musi zostać skierowany na jedną osobę. Widzi ona wybrane przez czarodzieja rzeczy, które prowadzą ją do nieszczęść i zguby. Inne, obecne osoby nic nie słyszą, dopóki nie powiedzie się im test Moc x 3. W takim przypadku usłyszą dochodzącą zewsząd, dziwną melodię wygrywaną na piszczałkach.

TCHNIENIE GŁĘBIN: Płuca ofiary wypełniają się wodą, co powoduje jej utonięcie. Czarodziej musi widzieć ofiarę. Po wypowiedzeniu w myślach formuły zaklęcia, rzucający poświęca 8 Punktów Magii i traci 1k6 Punktów Poczytalności. Następnie trzeba porównać Moc czarodzieja i ofiary (test w Tabeli Porównawczej). Jeśli czarownik wygra, wykorzystaj zasady dotyczące tonięcia. Testy k100 zaczynają się od KON x 5, później KON x 4 itd. Ofiara musi je wykonywać przez 6 rund. Każdy nieudany test oznacza utratę 1k8 punktów Wytrzymałości.

TRANSPLANTACJA CZĘŚCI CIAŁA: Bracia Skóry. To zaklęcie umożliwia świadome zastąpienie swego ramienia, ręki itp. cudzymi częściami ciała. Rzucenie go kosztuje punkt Mocy, 1k10 Punktów Magii i 1k10 Punktów Poczytalności. Jeśli dawca jest już martwy to transplantacja będzie kosztować 2 Punkty Mocy. Bardziej skomplikowane operację będą wymagać większych poświęceń – na przykład transplantacja głowy 100 Punktów Magii.

Przygotowanie i rzucenie zaklęcia zajmuje około godziny, potrzebna jest do niego magiczna nitka, a sam proces zamiany trwa przez okres równy wydanym Punktom Magii w rundach. Ponieważ cała procedura jest nieco niezgrabna, czarodziej zazwyczaj rzuca zaklęcie na inną osobę i sprawia, że prawdziwy przeszczep zawsze się przyjmuje. Zwykle wybiera się najcenniejsze części ciał ofiar, wyposażając się w ten sposób w nogi szybkobiegacza czy pięści boksera.

Zwrócenie oryginalnych części ciała wymaga rzucenia podobnego zaklęcia: „Odwrócenie transplantacji".

UCHWYT NYGOTHY: To przerażające zaklęcie bojowe powoduje u rzucającego utratę aż 1k20 Punktów Poczytalności. Aby uaktywnić zaklęcie, czarodziej musi poświęcić Punkt Magii, a jego ofiara powinna się znajdować w zasięgu głosu. Następnie rzucający musi zwyciężyć w konfrontacji Punktów Magii w Tabeli Porównawczej, a wtedy ofiara zacznie odczuwać straszliwy ból, jakby niewidzialna dłoń miażdżyła jej serce – w każdej rundzie działania zaklęcia traci 1k3 punkty Wytrzymałości. Na domiar złego, nieszczęśnik jest czasowo sparaliżowany, jak przy prawdziwym ataku serca. W chwili, gdy Wytrzymałość ofiary spadnie do zera, jej klatka piersiowa eksploduje. A wtedy w dłoni rzucającego pojawi się jej jeszcze dymiące serce.

W każdej rundzie działania zaklęcia czarodziej musi poświęcić dwa razy więcej Punktów Magii niż ofiara straciła Wytrzymałości. Rzucający powinien również cały czas być skoncentrowany i co rundę pokonywać swego przeciwnika w teście w Tabeli Porównawczej. Gdy koncentracja zostanie przerwana lub czarujący przegra test, zaklęcie przestanie działać. Oczywiście wszelkie zadane nim obrażenia pozostają.

UKRYCIE DUSZY: Voodoo. Ukrywa duszę w celach ochronnych, czasem umieszczając ją w glinianym garnku. Ta pełna szczegółów ceremonia kosztuje czarodzieja 8 Punktów Magii. Po rzuceniu zaklęcia ofiara żyje i może pędzić relatywnie spokojny żywot, jednocześnie otrzymując możliwość obrony przed zaklęciami voodoo (jeśli powiedzie się jej test Szczęścia, to czar nie zadziała). Wróg, który wejdzie w posiadanie pojemnika zawierającego duszę, może rzucać zaklęcia bezpośrednio na nią, a wtedy każdy czar będzie zadawał maksimum obrażeń.

ULECZENIE: To zaklęcie po 2k6 rundach natychmiast leczy 2k6 punktów Wytrzymałości wywołanych ranami, chorobą lub trucizną. Wyleczone punkty nie mogą przekroczyć wartości Wytrzymałości. Czar nie pozwala również na ożywienie umarłego. Każde jego rzucenie kosztuje 12 Punktów Magii i Punkt Poczytalności.

UROK/BŁOGOSŁAWIEŃSTWO PLONÓW: Zależnie od decyzji czarującego, zaklęcie powoduje usychanie i powolne obumieranie lub rozkwit i wzrost roślin na obszarze jednego akra. Zaklęcie kosztuje w każdej wersji 6 Punktów Magii, a wersja „Urok" wywołuje utratę 1k6 Punktów Poczytalności. Zranienie

czarownika (uderzenie w twarz wystarczająco silne, aby zranić do krwi) przerywa działanie zaklęcia.

UŚCISK CTHULHU: Za pomocą tego zaklęcia można unieruchomić i czasowo osłabić jedną lub więcej osób. Czar wymaga poświęcenia 1k6 Punktów Poczytalności i kosztuje 2k6 Punktów Magii na minutę czasu gry. Zaklęcie może trwać tyle czasu, na ile wystarczy rzucającemu Punktów Magii (nie traci on wtedy kolejnych Punktów Poczytalności). Zasięg czaru to 10 metrów, efekt zaś jest natychmiastowy. Jako ofiarę ataku można wybrać więcej niż jedną osobę, jednak za każdą należy poświęcić dodatkowo 2k6 Punktów Magii na minutę.

Należy skonfrontować Moc czarodzieja z Mocą każdej ofiary po kolei w Tabeli Porównawczej. Jeżeli rzucający czar zwycięży, jego przeciwnik zostaje spętany przez niewidzialną, miażdżącą siłę. Do złudzenia przypomina ona mackę Wielkiego Cthulhu. W przypadku większej liczby ofiar te, które oparły się zaklęciu, czują się normalnie.

Schwytana przez uścisk Cthulhu ofiara nie może się poruszać, a ponadto co minutę traci na pewien czas 1k10 Siły. Jeśli cecha ta spadnie to zera lub poniżej, to nieszczęśnik straci przytomność.

UŚMIERCENIE: *Voodoo*. To zaklęcie może doprowadzić ofiarę do śmierci, albo przynajmniej uczynić jej znaczne szkody. Jego rzucenie kosztuje 10 Punktów Magii i 1k6 Punktów Poczytalności, które traci zarówno czarodziej, jak i petent. Czarujący korzyta z „Nawiązania kontaktu z loa" by połaczyć się z baronem Samedi, co wymaga od petenta dostarczenia o północy specyficznego symbolu *vè-vè* oraz kilku garści ziemi. Następnie czarodziej rzuca zaklęcie. Później petent musi położyć ziemię w miejscu, przez które będzie przechodziła ofiara. Kiedy tak się stanie, śmierć wkroczy w jej ciało. Skonfrontuj Moce czarodzieja i ofiary w Tabeli Porównawczej. Jeśli zwycięży ten pierwszy, rzuć 1k8:

1-4 Ofiara natychmiast traci 1k10 Punktów Poczytalności.
5-7 Ofiara zapada na chorobę, co kosztuje ją 1k6 S i 1k6 WT.
8 Ofiara zapada w śpiączkę i umiera po 1k6 dniach, chyba że zaklęcie zostanie złamane.

UWIĘZIENIE UMYSŁU: To zaklęcie niszczy zdolność istoty do magicznego lub naturalnego przemieszczania się z umysłu do umysłu, opętywania bytów lub opuszczania w inny sposób aktualnie zamieszkiwanego ciała. Rzucenie go na jedną osobę kosztuje 10 Punktów Magii i 1k6 Punktów Poczytalności.

Zaklęcie można rzucić na jedną osobę lub na grupę osób. Po rzuceniu należy skonfrontować Moce obu stron w Tabeli Porównawczej. Warto przy okazji pamiętać, że ofiarą czaru zawsze jest opętujący umysł. Jeśli przeciwnik zostanie pokonany, będzie na zawsze uwięziony w danym ciele. W przypadku Wielkich Przedwiecznych, Bogów Zewnętrznych, Starszych Bogów i awatarów zaklęcie więzi umysły na 100-Moc minut. Na przykład Y'golonac będzie uwięziony przez 72 minuty.

UWOLNIENIE HASTURA: Aby poprawnie rzucić to zaklęcie, trzeba znajdować się w pobliżu dziewięciu kamiennych monolitów, tak jak w przypadku czaru „Wezwanie Hastura". Ta inkantacja pozwala Hasturowi wkroczyć do obszaru otoczonego monolitami i poruszać się po nim. Tylko prowadzący tę inkantację musi znać zaklęcie. Reszta biorących udział traci punkt Mocy. Za każe 10 takich poświęconych punktów można sprowadzić na Ziemię wartą jeden punkt Mocy istotę (a nawet Hastura). Oznacza to, że przywołanie Hastura (35 Mocy) wymaga 350 śpiewających, a sprowadzenie przeciętnego gwiezdnego pomiotu Cthulhu (21) – 210.

Raz uwolniony Hastur nie musi powracać do nieba o wschodzie słońca i może działać przez okrągły rok. Na danym obszarze będą dzień i noc działać wszystkie powiązane z nim zaklęcia. A ten obszar może mieć nawet miliony kilometrów kwadratowych.

UZDROWIENIE: To zaklęcie maksymalnie przyspiesza tempo odzyskiwania Wytrzymałości – normalnie przywraca 3 punkty tygodniowo, a przy użyciu *pierwszej pomocy* – 6 punktów w pierwszym tygodniu, zaś przy wykorzystaniu *medycyny* – 9 punktów w pierwszym tygodniu. Rzucenie zaklęcia kosztuje 3 Punkty Magii i zajmuje 25 rund, nie powoduje jednak utraty Punktów Poczytalności. Czarodziej musi dotknąć osoby, którą chce uzdrowić. Zaklęcie trzeba również rzucać co tydzień, by jego efekty utrzymały się.

WABIENIE RYB: Zaklęcie pomocne rybakom, które można rzucać na słodką i słoną wodę. Kosztuje 2 Punkty Magii i nie powoduje utraty Poczytalności. Należy umieścić przynętę w wodzie i wykonać prosty, trwający około dwóch minut zaśpiew. W 1k6 minut k100 ryb zbierze się w miejscu rzucania tego czaru.

WARZENIE KOSMICZNEGO MIODU: *Cudownie złocisty płyn, który trzymał w karafce, na biurku i podawał w maleńkich, belgijskich kieliszkach do likieru, w tak skromnych ilościach, że podnoszenie do ust wydawało się stratą czasu. A jednak, jego bukiet i smak... przewyższały najstarsze Chianti i najlepsze Chateau Yquem w takim stopniu, że nawet wspomnienie ich w tym samym zdaniu wydawało się być krzywdzące dla wywaru profesora. Pomimo całej swej delikatności, trunek był ognisty i wywoływał u mnie uczucie senności...* – August Derleth „The House on Curwen Street".

To zaklęcie tworzy magiczny napój pozwalający ludziom przetrwać wędrówki przez próżnię i zawirowania przestrzeni. Aby kosmiczny miód był skuteczny, podczas wszystkich takich podróży konieczne jest wydanie odpowiedniej liczby Punktów Magii i Punktów Poczytalności (patrz tabela obok).

Warzenie miodu i podróż to osobne etapy dla twórcy/użytkownika. Istnieją różne odmiany trunku – każdy przynosi te same efekty, jednak wymagają one innych składników.

Warzenie kosmicznego miodu wymaga pięciu wybranych przez Strażnika składników i zajmuje tydzień. Gdy miód zaczyna się pienić, czarodziej musi wydać 20 Punktów Magii na każdą jego porcję. Punkty te można wydawać na raty, przez wiele dni – im więcej punktów, tym więcej porcji miodu uzyska się w efekcie. Każda porcja pozwala przetrwać osobie jedną podróż w przestrzeń, która może jednakże trwać różny czas i przenieść na niemal dowolną odległość.

Tabela skuteczności kosmicznego miodu

Punkty Magii i Punkty Poczytalności do wydania	*Maksymalny dystans w latach świetlnych*
1	100
2	1000
3	10 000
4	100 000
5	1 000 000
6	10 000 000
7	100 000 000
8	1 000 000 000
9	10 000 000 000

I tak dalej: kolejny Punkt Magii i Punkt Poczytalności dodaje kolejne zero do odległości. 10 Punktów Magii i 10 Punktów Poczytalności wydaje się być wystarczające, aby osiągnąć każde miejsce we wszechświecie, przynajmniej w naszym jego rozumieniu.

Gdy miód zostanie już zaklęty, podróżnik musi znaleźć wierzchowca: wśród dostępnych zaklęć „Przywołanie/Spętanie byakhee" wydaje się zapewniać najlepsze stado międzygwiezdne. Podróżnik wypija następnie porcję miodu (i zapewne zabiera ze sobą porcję na powrót), dosiada wierzchowca i wyrusza w drogę.

Podczas pobytu w przestrzeni, podróżnik pozostaje w fizycznym i mentalnym zawieszeniu, niemal niewrażliwy na otoczenie. Efekty działania miodu zachodzą po osiągnięciu punktu docelowego.

WARZENIE NARKOTYKU SNÓW: Tworzy narkotyk umożliwiający zbiorowe wkroczenie do Krainy Snów. Przygotowanie specyfiku i rzucenie zaklęcia trwa 5 godzin, kosztuje 4 Punkty Magii i 2 Punkty Poczytalności. Przyrządzenie każdego łyku wywaru ponad pierwszy kosztuje dodatkowy Punkt Magii; np. aby stworzyć pięć łyków narkotyku, trzeba zapłacić 8 Punktów Magii i 2 Punkty Poczytalności.

Po wypiciu wywaru, osoba zapada szybko w sen na mniej więcej cztery godziny. Subiektywny odbiór czasu we śnie może być różny, a wspomnienia przemieszane. Wszyscy, którzy wypiją wspólnie wywar, lądują w tym samym śnie. Przez odpowiedni dobór składników i ich proporcji (do ustalenia ze Strażnikiem) czarodziej może kierować snem tak, aby doprowadzić grupę do określonego miejsca odpowiadającego lokacji w Przebudzonym Świecie lub do innego, szczególnego miejsca, czy innego wymiaru.

Do przyrządzenia narkotyku potrzeba wielu ziół. Niektóre z nich są powszechnie dostępne, inne tajemnicze i trudne do zdobycia. Wywar wygląda jak rzadka, brunatna ciecz. Łagodny efekt narkotyczny odpręża pijącego i kieruje go w stronę snów.

WEZWANIE DUCHA: Dzięki temu zaklęciu czarownik może przyzwać ducha istoty, którą własnoręcznie zabił. Rzucenie czaru zajmuje rundę i wymaga poświęcenia 1k6+1 Punktów Poczytalności. Duch powtarza czynności, które wykonywał tuż przed śmiercią. Jest niematerialny, więc przedmioty przechodzą przez niego. Nie może nikogo fizycznie zranić, ale jego widmo czasem wywołuje utratę Punktów Poczytalności.

WEZWANIE MOCY Z NYAMBE: patrz „Moc z Nyambe".

WEZWANIE RYB: patrz „Wabienie ryb".

WEZWANIE/ODESŁANIE ARWASSA: Zaklęcie to może pierwszej nocy nowiu sprowadzić Arwassa. Czarodzieja i innych uczestników kosztuje ono różną liczbę Punktów Magii, ale tylko rzucający czar traci 1k10 Punktów Poczytalności. Oczywiście przybycie bóstwa będzie kosztować więcej PP.

WEZWANIE/ODESŁANIE AZATHOTHA: Wezwanie tego boga jest niezwykle niebezpieczne. Rzucenie zaklęcia kosztuje prowadzącego ceremonię i jego pomocników różną liczbę Punktów Magii, ale tylko czarodziej traci 1k10 Punktów Poczytalności. Oczywiście pojawienie się Azathotha będzie kosztowało dodatkową utratę Punktów Poczytalności i może doprowadzić cały świat do zagłady. Zaklęcie to można rzucić tylko nocą i na otwartej przestrzeni, ale nie wymaga ono żadnych innych specjalnych przygotowań.

WEZWANIE/ODESŁANIE BESTII: To zaklęcie należące do typu „Wezwanie bóstwa" przywołuje gigantyczną bestię, zwaną przez niektórych Abu Hol. Rzucenie tego zaklęcia kosztuje prowadzącego ceremonię i jego pomocników różną liczbę Punktów Magii, ale tylko czarodziej traci 1k10 Punktów Poczytalności. Jak zwykle pojawienie się bóstwa będzie kosztowało dodatkową utratę Punktów Poczytalności.

Tego czaru można użyć tylko w jednym, specjalnym miejscu na Ziemi. Nie podajemy go w tym opisie, nie wystawiając na próbę ciekawości tych, którzy jeszcze nie grali w kampanię *Dzień bestii*.

Czary „Wezwania/Odesłania"

Zaklęcia typu „Wezwanie/Odesłanie" sprowadzając przed oblicze czarodzieja jakiegoś Zewnętrznego Boga lub Wielkiego Przedwiecznego. Ich rzucanie może być bardzo niebezpieczne, nawet dla kultystów. Tylko kultystyczny kapłan lub osoby bardzo tego potrzebujące winny przywoływać bóstwa ze świata Mitów. Choć w podręczniku podaliśmy tylko garść tego rodzaju czarów, dla każdego z Wielkich Przedwiecznych i Zewnętrznych Bogów istnieje odpowiednie zaklęcie „Wezwania/Odesłania".

Mniejsza lub większa grupa ludzi może starać się wzmocnić siłę czarów „Wezwanie/Odesłanie". W takim przypadku czarodziej ogniskuje moc całej grupy. Każdy obecny wydaje Punkt Magii. Natomiast te osoby, które znają zaklęcie, mogą poświęcić tyle Punktów Magii, ile uznają za stosowne. Należy zsumować wszystkie wydane na rzucenie tego czaru Punkty Magii. Suma ta będzie procentową szansą na zadziałanie zaklęcia. Za każdy poświęcony Punkt Magii grupa musi inkantować przez minutę czasu gry, ale nigdy dłużej niż 100 minut.

Czarodziej traci również 1k10 Punktów Poczytalności podczas rzucenia tego rodzaju zaklęcia. A wszyscy uczestnicy stracą Punkty Poczytalności, jeśli bóstwo się objawi.

Strażnik ogrywa stwora, musi więc stworzyć odpowiednie motywy nim kierujące. W większości wypadków istota ze świata Mitów, która przybędzie na Ziemię, zechce tu zostać.

Odesłanie bóstwa

Bóstwo, które przybyło i które nie chce odejść, musi zostać odesłane. Należy to rozegrać w dwóch częściach: wpierw poświęca się Punkt Magii na każde 5 Punktów Mocy (zaokrąglając w górę) bóstwa. Dzięki temu szansa na odesłanie wynosi 5%. Tę część należy rozpatrywać jako otwarcie drogi, którą odeśle się istotę. **Przykład:** Cthugha posiada Moc równą 42, więc do otwarcia drogi potrzeba 9 Punktów Magii.

Po otwarciu drogi można poświęcić następne Punkty Magii, co silniej zachęci bóstwo do odejścia. W tej drugiej części każdy nowy Punkt Magii zużyty na odesłanie zwiększa szansę na zwycięstwo o 5%. Tak więc poświęcenie jeszcze 10 Punktów Magii zwiększy o 50% szansę odesłania. **Przykład:** Poświęcenie 9 Punktów Magii otwarło drogę dla Cthughi i oznacza 5% szans na odesłanie. Po wydaniu kolejnych 10 Punktów Magii szansa zwiększa się do 55%. Aby mieć 100% szansy, trzeba poświęcić 9 + 19 = 28 Punktów Magii.

Po ustaleniu ostatecznej procentowej szansy odesłania wykonuje się rzut k100.

Tak jak w przypadku „Wezwania bóstwa", czarodziej skupia energię czaru, a pozostali uczestnicy mogą poświęcać Punkty Magii tak jak opisano to powyżej. „Wezwanie bóstwa" wymaga specjalnych warunków i rytuałów, ale „Odesłanie" można rzucić w dowolnym momencie i w dowolnym miejscu. Nie kosztuje to również Punktów Poczytalności.

OPCJA: Strażnik może uznać, że rezultat 00 zawsze oznacza niepowodzenie. W takim przypadku wszystkie poświęcone Punkty Magii zostaną utracone.

WEZWANIE/ODESŁANIE BEZSKÓREGO: *Bracia Skóry.* Zaklęcie przywołuje Bezskórego do jego wyznawców. Kosztuje ono czarującego, kapłanów i pozostałych uczestników różną liczbę Punktów Magii, ponadto czarownik traci 1k10 Punktów Poczytalności. Pojawienie się bóstwa powoduje kolejną utratę Punktów Poczytalności. Wezwanie Bezskórego jest niebezpiecznym zadaniem, nawet dla kultysty.

Co najmniej jedno ciało świeżo obdarte ze skóry musi zostać złożone w ofierze. Każde takie zwłoki powiększają szansę pojawienia się Bezskórego o 1%. Jeśli wynik rzutu 1k100 wyniesie „00", Bezskóry pojawi się mimo wszystko i przyjmie ofiary, ale zabierze też ze sobą drugie tyle wyznawców obecnych w miejscu wezwania. Bezskóry jest awatarem Nyarlathotepa; jego charakterystyki podane są w *Horrorze w Orient Ekspresie*, a znajdą się również w powstającym *Almanachu potworów.*

WEZWANIE/ODESŁANIE CTHUGHA: Ten czar sprowadza Cthugha do płomieni trzymanych przez czarodzieja. Rzucenie zaklęcia kosztuje prowadzącego ceremonię i jego pomocników różną liczbę Punktów Magii, ale tylko czarodziej traci 1k10 Punktów Poczytalności. Zapewne pojawienie się Cthugha będzie kosztowało dodatkową utratę Punktów Poczytalności.

Czarodziej intonując słowa zaklęcia macha jakimś źródłem płomieni, zwykle pochodnią. Czar można rzucić tylko w bezchmurną noc, gdy widać na niebie jaśniejącą gwiazdę Fomalhaut. W Ameryce Północnej najlepszy okres przypada na miesiące od września do listopada.

WEZWANIE/ODESŁANIE HASTURA: To zaklęcie sprowadza bóstwo do miejsca, w którym znajduje się dziewięć potężnych bloków skalnych ustawionych w kształt litery „V". Każdy z głazów musi mieć objętość co najmniej 9 metrów sześciennych. Rzucenie tego zaklęcia kosztuje prowadzącego ceremonię i jego pomocników różną liczbę Punktów Magii, ale tylko czarodziej traci 1k10 Punktów Poczytalności. Jak zwykle pojawienie się bóstwa będzie kosztowało dodatkową utratę Punktów Poczytalności.

Zaklęcie można rzucić tylko w bezchmurne noce, gdy Aldebaran znajduje się ponad linią horyzontu (czyli od października do marca). Każdy byakhee obecny podczas rzucania tego czaru zwiększa szansę powodzenia o 10%.

Jeśli każdy z głazów zostanie uświęcony kosztem punktu Mocy (co oznacza zaklęcie skał), to kamienne „V" zwiększy o 30% szansę „Przywołania/Spętania byakhee".

WEZWANIE/ODESŁANIE ITHAQUI: Skupia uwagę Ithaqui, który może się jednak objawić jedynie w postaci burzy śnieżnej. Rzucenie zaklęcia kosztuje prowadzącego ceremonię i jego pomocników różną liczbę Punktów Magii, ale tylko czarodziej traci 1k10 Punktów Poczytalności. Zapewne pojawienie się Ithaqui będzie kosztowało dodatkową utratę Punktów Poczytalności.

Czarodziej musi podczas wzywania stać na wielkiej zaspie śnieżnej. Zazwyczaj zaklęcie rzuca się tylko na dalekiej Północy i tylko w temperaturze poniżej zera. Istnieje jednak możliwość wezwania Ithaqui na jakąś wysoki, ośnieżony szczyt.

WEZWANIE/ODESŁANIE NYOGTHA: Czarodziej zdobywa względy Nyogtha, który przybędzie na wezwanie. Rzucenie zaklęcia kosztuje prowadzącego ceremonię i jego pomocników różną liczbę Punktów Magii, ale tylko czarodziej traci 1k10 Punktów Poczytalności. Oczywiście pojawienie się Nyogthy będzie kosztowało dodatkową utratę Punktów Poczytalności.

Czarodziej musi odprawić rytuał w wejściu do dowolnej jaskini, która może się łączyć z korytarzami, będącymi siedzibą Nyogthy.

WEZWANIE/ODESŁANIE SHUB-NIGGURATH: Wzywa Shub-Niggurath do poświęconego ołtarza. Rzucenie tego zaklęcia kosztuje prowadzącego ceremonię i jego pomocników różną liczbę Punktów Magii, ale tylko czarodziej traci 1k10 Punktów Poczytalności. Jak zwykle pojawienie się bóstwa będzie kosztowało dodatkową utratę Punktów Poczytalności.

Kamienny ołtarz musi znajdować się w jakimś wilgotnym lesie, a zaklęcie należy rzucać właśnie przy nim i to w dodatku tylko w czasie nowiu.

Ołtarz poświęca się poprzez skąpanie go we krwi – w liczbie co najmniej 200 punktów BC ofiar. Ponadto każde wezwanie bogini wymaga kolejnego przelania świeżej krwi. Poświęcenie na ołtarzu ofiar o łącznym BC równym przynajmniej 40 zwiększy szansę na sukces o 20%. Ponadto każdy mroczny młody obecny podczas ceremonii zwiększy o kolejne 10% szansę na wezwanie Shub-Niggurath.

WEZWANIE/ODESŁANIE YOG-SOTHOTHA: Sprowadza Yog-Sothotha do specjalnie zbudowanej kamiennej, co najmniej dziesięciometrowej wieży, która musi znajdować się na otwartej przestrzeni. Czar trzeba rzucać w bezchmurną pogodę. Rzucenie zaklęcia kosztuje prowadzącego ceremonię i jego pomocników różną liczbę Punktów Magii, ale tylko czarodziej traci 1k10 Punktów Poczytalności. Oczywiście pojawienie się Yog-Sothotha będzie kosztowało dodatkową utratę Punktów Poczytalności.

Podczas każdej ceremonii należy złożyć w ofierze człowieka. Nie musi to wcale być bezpośrednia ofiara – Yog-Sothothowi wystarczy zaproszenie, chociażby gest w kierunku najbliższej wioski, z której bóg wybierze sobie ofiarę.

Kult może zechcieć umagicznić wieżę, zmniejszając liczbę Punktów Magii wymaganą do rzucenia czaru. Każdy poświęcony budowli punkt Mocy na stałe zwiększy o 5% szansę wezwania tego bóstwa.

WĘDRUJĄCA DUSZA: To zaklęcie sprawia, że dusza czarodzieja opuszcza jego ciało podczas snu i może wyruszyć gdzieś, by na przykład śledzić wrogów. Czarodziej budzi się 12 godzin później, pozbawiony wszystkich Punktów Magii poza jednym i bardzo wyczerpany. Zaklęcie kosztuje również 1k4 Punkty Poczytalności. Senne wizje zawierają informacje, które można zdobyć. Dusza nie może jednak zapalać lamp, otwierać skrzyń czy szafek ani zabierać kartek papieru.

Wędrującą duszę mogą dojrzeć i rozpoznać ci, którzy posiadają Moc 20 i więcej. Osoby o Mocy 15 i więcej czują, że ktoś ich obserwuje. Śpiący widzą twarz duszy i mogą ją rozpoznać, bowiem ma ona zawsze wygląd czarodzieja i nie można jej „przebrać".

WIDMOWE OSTRZE: To zaklęcie powołuje do istnienia niewidzialne ostrze, którego można używać do ranienia przeciwników. Tej niematerialnej broni można używać w zasięgu równym pomnożonej przez trzy Mocy czarodzieja w metrach. W jednej rundzie zadaje ona 1k6 obrażeń. Rzucenie zaklęcia zajmuje 2 rundy, a kosztuje 2 Punkty Poczytalności i 2 Punkty Magii. Każda dodatkowa runda działania wymaga poświęcenia kolejnych 2 Punktów Magii.

Ofiara „Widmowego ostrza" musi być widoczna. Jeśli kryje się lub jest w połowie zasłonięta, to broń wpierw będzie niszczyć przeszkody. Dopiero kiedy Strażnik uzna, że przeszkoda została zniszczona, ostrze zacznie ranić ofiarę.

WŁADZA NAD SKÓRĄ: *Bracia Skóry.* Ten czar pozwala czarującemu – na potrzeby przebrania – modelować, zginać i zmieniać skórę na jednej części ciała. Jego rzucenie kosztuje 5 Punktów Magii i 1k6 Punktów Poczytalności. Aby zaklęcie odniosło skutek, czarodziej musi jeszcze pokonać Punkty Magii ofiary swoimi w Tabeli Porównawczej.

Rzucenie czaru na jedną część ciała zabiera 30 minut, a jego działanie utrzymuje się przez czas od 15 minut do godziny. Aby zaklęcie było permanentne, należy poświęcić punkt Mocy na każdą część ciała. Oczywiście kolejne rzucenie „Władzy nad skórą" może odwrócić zmiany.

Części ciała, na które można rzucić zaklęcie to: głowa, tułów, prawe ramię, lewe ramię, prawa noga i lewa noga. Wydanie 30 Punktów Magii pozwala zmienić całe ciało, ale kosztuje to utratę 6k6 Punktów Poczytalności.

WRÓŻBA: Zapewnia przepowiednię dotyczącą przyszłości, jeśli rzucający czar jest wystarczająco bystry, aby ją zrozumieć. „Wróżba" kosztuje 4 Punkty Magii i 1k2 Punkty Poczytalności. Źródło przekazu może się różnić – od zwierzęcych wnętrzności do fusów czy patyczków. Szansa zrozumienia przepowiedni jest równa lub mniejsza od Mocy x 5 wróżbity. Przepowiednia może być mętna, niejasna, podobna do snu i zagadkowa. Gdyby było łatwo poznać przyszłość, każdy by z tego korzystał.

WSKRZESZENIE: *Odwrócił się od inskrypcji i spojrzał na dziwne przedmioty zebrane w pokoju; ujrzał puchar, w którym spoczywał dziwny fluoryzujący pył i z którego unosiły się tajemnicze zielonoczarne opary.* – H. P. Lovecraft „Przypadek Charlesa Dextera Warda"

To zaklęcie przemienia zwłoki dowolnej istoty w garstkę soli mineralncyh, przypominających niebieskoszary proszek. Odwrócenie czaru powoduje przemianę tego pyłu w żywą istotę, ale każda jego drobina musi zostać zachowana. Obie wersje zaklęcia są bardzo rzadkie, a jego nazwa niezwykle myląca. Rzucenie czaru kosztuje 3 Punkty Magii i 1k10 Punktów Poczytalności, bowiem jest to dość plugawy czyn. Wskrzeszenie tym sposobem powoduje utratę 1k20 Punktów Poczytalności.

Jeśli podczas rzucania czaru jest tylko część niebieskoszarego proszku, to czarodziej otrzyma jedynie „wielką potworność" z tego, co niegdyś było ciałem. Jednakże do rzucenia zaklęcia ciało nie musi być w jednym kawałku – wystarczy tylko dokładnie zebrać z trumny wszystkie najdrobniejsze fragmenty i proch, a czar zadziała.

Powtarzając zaklęcie raz jeszcze można z powrotem zamienić wskrzeszoną istotę w proszek, który da się zebrać lub rozrzucić. W tym jednak wypadku trzeba dokonać konfrontacji Punktów Magii w Tabeli Porównawczej. Kiedy czarodziej wygra, ciało rozpadnie się w proch. W innym przypadku czar nie zadziała, a ofiara zapewne będzie starała się przeszkodzić w powtórzeniu zaklęcia. Wyrecytowanie zaklęcia od tyłu zajmuje dwie rundy. W „Przypadku Charlesa Dextera Warda" wielu ze wskrzeszonych tym sposobem było przesłuchiwanych i torturowanych, by wyjawili tajemnice przeszłości.

WSTRZĄŚNIENIE: Jest to potężny czar bojowy, którego rzucenie zajmuje dwie rundy. Jego rzucenie kosztuje różną liczbę Punktów Magii i połowę tej liczby Punktów Poczytalności (zaokrąglając w górę). Aby zaklęcie zadziałało, czarodziej musi zwyciężyć w konfrontacji Punktów Magii w Tabeli Porównawczej. Udane rzucenie oznacza eksplozję, która rani ofiarę – każdy poświęcony Punkt Magii powoduje utratę punktu Wytrzymałości.

WYCZUCIE ŻYCIA: To zaklęcie pozwala czarodziejowi określić ogólną naturę życia w danej okolicy. Czar kosztuje Punkt Magii i Punkt Poczytalności i można go rzucić na obszar odpowiadający wielkością typowemu domowi. Oczywiście obszar ten musi znajdować się w polu widzenia czarodzieja. Zaklęcie pozwala określić gatunki (pies czy człowiek), ale nie umożliwia rozpoznania indywidualnych cech.

WYDŁUŻENIE: Zapewnia czarującemu nieśmiertelność. Kosztuje 3 Punkty Mocy, 3k6 Punktów Poczytalności i 100 Punktów Magii. Podczas rzucania czarodziej rozpala wielki ogień i przywołuje starożytną bezimienną istotę, której ujrzenie kosztuje 1k6/1k20 Punktów Poczytalności. Następnie odprawia rytuał, tworzący więź między nim a istotą, dzięki której to ona, a nie on będzie się starzeć. Jeśli czarodziej w jakiś sposób umrze, istota zastąpi go na Ziemi, a jego ciało zostanie magicznie przeniesione do wymiaru, z którego ona pochodzi.

WYGNANIE EIHORTA: Zmusza Eihorta – Wielkiego Przedwiecznego – do pozostania w anielskim labiryncie przez rok plus 1k10 dni. Nauczenie się tego czaru wymaga udanego testu INT x 2 i 25-INT dni nauki. Inkantacja zaklęcia trwa 3 rundy i kosztuje każdego uczestnika 1k4 Punkty Poczytalności. Rzucający czar i jego pomocnicy, którzy znają zaklęcie, mogą poświęcić dowolną liczbę Punktów Magii. Dodatkowi uczestnicy muszą dotknąć czarującego, by przekazać mu jeden (i tylko jeden) Punkt Magii, co nie zmienia utraconej przez nich Poczytalności. Skonfrontuj sumę poświęconych Punktów Magii z Mocą Eihorta (3) w Tabeli Porównawczej. By mieć jakąkolwiek szansę na wygnanie tego Wielkiego Przedwiecznego, trzeba poświęcić co najmniej 21 Punktów Magii (co oznacza i tak tylko 5% szans).

WYGNANIE YDE ETADA: Odsyła do domu większość międzywymiarowych istot humanoidalnych, które działają z własnej woli. Nie skutkuje przeciwko sługom, najemnikom, niewolnikom, czy istotom kierowanym przez obcą świadomość. Poprawnie wykonane, wygnanie jest permanentne i nieodwracalne. Każde wygnanie dotyczy jednostki, nie zbiorowości.

Co najmniej trzy osoby muszą uczestniczyć w rzucaniu zaklęcia i wszyscy muszą je znać. Większa liczba uczestników podnosi skuteczność czaru, musi jednak być podzielna przez trzy. Każdy uczestnik oddaje 1k4+3 Punkty Magii i traci 1k4 Punkty Poczytalności. Nauczenie się zaklęcia zajmuje dwanaście godzin, wymaga testu INT x 4 (lub mniej) i zabiera 1k3 Punkty Poczytalności.

Wygnanie działa przez zniszczenie w rytualnym ogniu symbolu reprezentującego ofiarę. Najlepiej aby był to symbol należący do ofiary, ale może to być także substytut wykonany zgodnie z formułą podaną w zaklęciu.

Zaklęcie musi być rzucone na otwartej przestrzeni, w środku nocy, najlepiej w miejscu mocno związanym z celem: miejscu nawiedzania, ostatnim miejscu pobytu czy w miejscu, gdzie wkracza do tego świata. Rzucający zaklęcie muszą się podzielić: jedna trzecia pozostaje na zewnątrz kręgu ochronnego, podczas gdy pozostali stoją w środku.

Za pomocą mikstury składającej się z dwutlenku krzemu (piasek), wapna lub siarczanu magnezu połączonych z ususzonym czosnkiem lub lulkiem, grupa czarujących kreśli krąg na ziemi wokół siebie. Musi on być na tyle duży, aby w środku pozostało jeszcze miejsce na ogień. Gdy krąg jest gotowy, czarownicy muszą wyrecytować skomplikowaną formułę. Mikstura wykorzystywana jest następnie do nakreślenia serii złożonych symboli – cały czas musi temu towarzyszyć zaśpiew, czytany z księgi lub recytowany z pamięci.

Rzucający zaklęcie muszą teraz wokół kręgu i symboli wyrysować kolejny, otaczający je krąg z mikstury. W centralnym kręgu, w równych odległościach, przy wewnętrznej krawędzi, zaklinacze umieszczają swoje osobiste symbole (podpis na kartce lub coś równie charakterystycznego). Przy umieszczaniu symbolu, każdy musi głośno wypowiedzieć w stronę nieba swoje imię. Do zakończenia rytuału, znaki te muszą pozostać na swoich miejscach. Kręgi są kompletne, gdy na środku wewnętrznego koła umieszczone zostanie rytualne palenisko, zawieszone około 10 centymetrów nad ziemią. Ogień powinien być średniej wielkości z wyraźnie widocznymi płomieniami. Gdy zostanie zapalony, wszyscy czarujący muszą wyrecytować kolejną, skomplikowaną formułę. Od tego momentu, ogień musi płonąć równomiernie dopóki symbol ofiary nie zostanie całkowicie pochłonięty. Jeśli ogień osłabnie lub zgaśnie, wygnanie kończy się niepowodzeniem. Dlatego należy się zaopatrzyć w odpowiednią ilość paliwa w wewnętrznym kręgu.

Gdy ogień zacznie płonąć równo, zaklinacze w wewnętrznym kole muszą śpiewając, wrzucić do ognia pukle swoich włosów i ścinki paznokci. Gdy uniesie się z nich dym, powinni umieścić symbol celu wygnania w ogniu tak, aby był on wyraźnie widoczny dla wszystkich uczestników obrzędu aż do całkowitego

zniszczenia. W tym momencie pojawi się zjawa istoty, która ma zostać wygnana, wyjąca w ognistej agonii i stopniowo powróci do swego wymiaru egzystencji. Gdy będzie płonąć, rzucający czar powinni recytować ostatnie wersy, a później pogrążyć się w milczeniu do wygaśnięcia ognia, przez następne 3k10 minut czasu gry. Później można zniszczyć kręgi i zająć się swoimi sprawami.

WYKRYCIE ZAKLĘCIA: Pozwala czarodziejowi wykryć słaby blask klątw, złych oczu i innych szkodliwych zaklęć, które rzucono na ludzi, zwierzęta czy zbiory. Kosztuje 6 Punktów Magii, ale żadnego Punktu Poczytalności.

WYMIANA UMYSŁÓW: To zaklęcie umożliwia dokonanie wymiany umysłów z inną osobą. Czarownik traci 1k3 Punkty Poczytalności i musi poświęcić tyle Punktów Magii, ile ofiara posiada Mocy. Tak dzieje się za pierwszym razem. Każde następne użycie zaklęcie na tej samej osobie redukuje koszt o Punkt Magii aż do momentu, gdy wyniesie on jeden. Liczba traconych Punktów Poczytalności nie zmienia się.

Ofiara zaklęcia musi być bardzo dobrze znana czarownikowi. Konieczne jest też, by łączyło go z nią jakieś bardzo silne uczucie, najlepiej miłość. Jeśli uczucie to wygaśnie nim koszt czaru spadnie o Punkt Magii, to zaklęcie przestanie działać. Świeży afekt może odnowić czar. Ofiara traci co najmniej 1/1k3 Punkty Poczytalności – znalezienie się w obcym ciele często kończy się czasowym obłędem.

Zaklęcia można używać znajdując się w dowolnej odległości od ofiary. Czarownik musi tylko zwyciężyć w konfrontacji Punktów Magii w Tabeli Porównawczej za każdym razem, gdy rzuca zaklęcie. Kiedy jednak koszt czaru spadnie do Punktu Magii, wystarczy krótka chwila koncentracji, a ofiara nie ma możliwości obrony. Początkowo czarodziej nie może pozostawać w nowym ciele dłużej niż kilka minut. Z czasem okres ten wydłuża się aż do chwili, gdy będzie w stanie przebywać tam nieskończenie długo (stanie się to wtedy, gdy koszt zaklęcia będzie równy Punkt Magii).

WYNATURZENIE CIAŁA GORGOROTHA: Pozwala na prawie dowolną zmianę ciała rzucającego zaklęcie, który musi powtarzać słowa wezwania Nyarlathotepa przez 1k6+4 minuty i poświęcić 6 Punktów Magii. Podczas przemiany BC czarodzieja może się zmienić – za każdy zyskany lub utracony punkt BC należy zużyć dodatkowy Punkt Magii. Ponadto każde rzucenie tego zaklęcia powoduje utratę 2k6 PP i punktu Mocy. Obraną postać można zmienić tylko wtedy, gdy korzysta się z tego czaru jeszcze raz. Zaklęcia nie można rzucać na inne osoby.

Czarodziej jest w stanie przybrać dowolną postać, zachowując swe dawne zdolności. Mimo iż nowa postać musi być cielesna, może wyglądać jak np. skała, błoto czy drzewo. Przekształcona osoba porusza się w sposób, odpowiadający nowym kształtom, jednak S, KON, INT, MOC oraz ZR pozostają niezmienione. W wypadku podszywania się pod istniejącą osobę, przemieniony zdobywa jej WG. Czarodziej może się przemienić tylko w znaną sobie i widzianą postać.

WYPĘDZENIE DIABŁA: To zaklęcie uwalnia ofiarę od opętania przez obcą istotę. Chcąc rzucić ten pracochłonny czar trzeba codziennie odprawiać rytuał. W ceremonii należy wykorzystać różne elementy afrykańskiej magii. Po poświęceniu 10 Punktów Magii, należy porównać moc ezgorcysty z mocą istoty (w Tabeli Porównawczej). Osoby towarzyszące rytuałowi, jeśli chcą, mogą dodać rzucającemu połowę swojej Mocy (zaokrąglając w dół). Rzadko kiedy korzysta się z tego zaklęcia bez tego rodzaju pomocy. Wypędzenie można wykorzystać przeciwko różnym stworom – można dzięki niemu pomóc, na przykład, opętanemu przez Y'golonaca czy przedstawicieli wielkiej rasy z Yith.

WYPĘDZENIE SHANA: Wypędza shana (insekta z Shaggai) z każdego żywego nosiciela stojącego wewnątrz szerokiego na około półtora metra pentagramu nakreślonego zielem amiki. Zaklinający odprawia trwający godzinę obrzęd, który kosztuje go 10 Punktów Magii oraz 1 Punkt Mocy od rzucającego i każdej ofiary (czarodziej może użyć tego czaru na sobie, płacąc 2 Punkty Magii). Po ceremonii, pentagram jest ochroną przed atakiem kolejnych shanów przez następne dwanaście godzin. Zaklęcie nie niszczy shana, chyba że zostanie rzucone w bezpośrednio padających promieniach światła słonecznego.

WYWOŁANIE SZALEŃSTWA: Ofiara tego zaklęcia traci 5 Punktów Poczytalności i przynajmniej na godzinę popada w czasowy obłęd. Rzucenie czaru wymaga poświęcenia 1k3 Punktów Poczytalności i 10 Punktów Magii oraz pokonania ofiary w konfrontacji Punktów Magii w Tabeli Porównawczej. Czar działa przez 1k10 x 10 godzin czasu gry, po których nieszczęśnik wraca do zmysłów. Strażnik rzadko kiedy powinien pozwalać na doznanie olśnienia w trakcie wywołanego tym zaklęciem obłędu.

WYWOŁANIE/ULECZENIE ŚLEPOTY: Ofiara całkowicie i nieodwracalnie traci wzrok, jakby pod wpływem uderzenia. To samo zaklęcie może przywrócić wzrok, jeżeli oczy i nerwy wzrokowe są nienaruszone. Zaklęcie kosztuje 8 Punktów Magii w każdej wersji, a dodatkowo 2k6 Punktów Poczytalności przy „Wywołaniu ślepoty". Wymagany jest trwający dzień obrzęd i konfrontacja Mocy w Tabeli Porównawczej.

ZABEZPIECZENIE SIEBIE: To rzadkie i potężne zaklęcie spowalnia proces starzenia się oraz chroni korzystającą z niego osobę przed fizycznymi obrażeniami. Koszt Mocy, Punktów Magii i Punktów Poczytalności jest różny. Czarujący musi umieścić jakieś rzeczy osobiste, włosy, skrawki paznokci itp. w małej torbie ze skóry lub materiału. Następnie rzucający spędza jeden lub więcej dni w bliskim kontakcie z workiem, każdego dnia wypowiadając rytualne zaśpiewy i wydając pewną liczbę Punktów Magii.

Dalsza szybkość starzenia się zależy od dni spędzonych na rzucaniu tego zaklęcia. W przypadku trzech dni i wydawanych każdego dnia 3 Punktów Magii, starzenie się będzie następowało w tempie jednego roku na każde trzy lata. W przypadku sześciu dni i 6 Punktów Magii dziennie, tempo wynosić będzie rok na każde sześć lat, i tak dalej.

Ostatniego dnia ceremonii, czarodziej musi obdarzyć torbę tyloma Punktami Mocy, ile dni spędził na rzucaniu czaru; ponadto każdy punkt Mocy kosztuje jednocześnie 1k6 Punktów Poczytalności.

Poza przedłużaniem życia, noszona torba będzie przejmować obrażenia równe liczbie Punktów Mocy, którymi została nasączona. Jeśli czarodziej straci worek, ale nie ulegnie on zniszczeniu, to ochrona będzie tylko w połowie skuteczna (zaokrąglając w górę).

Jeżeli torba zostanie zniszczona lub opróżniona, bądź też czarodziej zginie, czar ulegnie złamaniu. W takim przypadku czarodziej po prostu zacznie się szybko starzeć, by wyrównać spowolniony upływ czasu. Jednocześnie straci on tyle punktów KON, ile poświęcił Punktów Mocy.

ZACZAROWANIE TKANKI MIĘSNEJ: *Bracia Skóry.* Ten czar zna tylko jeden człowiek. Pozwala on rzucającemu zaczarować i zakonserwować punkt BC skóry i tkanki mięsnej ofiary. Po dniu przygotowaniu rzucenie zaklęcia zajmuje tylko pięć minut i kosztuje czarodzieja punkt Mocy oraz 3k4 Punkty Poczytalności. Tkankę należy wyciąć magicznym nożem i natychmiast rzucić na nią czar, kiedy krew będzie jeszcze płynąć.

Tak zaczarowana bryła mięsa jest niewrażliwa na większość obrażeń wywołanych ogniem, elektrycznością, miażdżeniem, broniami obuchowymi, przebijającymi (z wyjątkiem broni palnej, która zadaje minimalne obrażenia) itd. Zaklęte bronie i magia

zadają normalne obrażenia. Ponadto rzucający czar przeniesie w ten sposób proces starzenia się swojego ciała na bryłę, co dodaje mu rok życia. Dodając w podobny sposób co 12 miesięcy nową tkankę mięsną można wydłużać żywot w nieskończoność.

Jeśli wykorzysta się czar „Przeszczep tkanki mięsnej", to ciało będzie istnieć wiecznie. W innym przypadku jest w stanie przetrwać okres równy Moc czarodzieja razy dwa tygodnie. Po tym czasie straci magiczne właściwości i powoli ulegnie rozkładowi.

Liczba brył ciała równa BC czarodzieja zapewni mu pancerz. Liczne blizny i grudy będą doprawdy imponujące. Patrz również „Przeszczep tkanki mięsnej".

ZAKLĘCIE DZIDY: Zaklęcie to pozwala stworzyć dzidę, która zawsze trafia w cel. Wybrana do czaru broń musi być drewnianą dzidą z ostrzem zrobionym z kości ptaka. Ponadto należy ją udekorować piórami co najmniej 30 różnych gatunków ptaków, wyrwanymi żywym zwierzętom. Jeśli podczas używania dzidy jakieś pióro zginie, konieczne jest zastąpienie go nowym. Nad tak przygotowanym przedmiotem należy odprawić rytuał podczas dwóch następujących po sobie, wiosennych zrównań dnia z nocą. Stworzenie dzidy zajmuje więc dwa lata. W czasie drugiej ceremonii trzeba poświęcić 4 Punkty Mocy i 1k4 Punkty Poczytalności. Również na zakończenie drugiego rytuału należy zabić jakąś żywą istotę. Powstała broń zawsze trafia w cel, jeśli się nią rzuci. Zdaje 1k10 obrażeń i może dokonać przebicia. Należy ją także traktować jak magiczną broń zdolną ranić istoty ze świata Mitów, chyba że są one odporne na broń kłutą.

ZAKLĘCIE FETYSZA: *Voodoo*. Ten czar wymaga całodziennych przygotowań i rytuału, który zapewni ochronę przed czarną magią. Należy poświęcić punkt Mocy oraz 1k4 Punkty Poczytalności oraz złożyć w ofierze kurczaka o czarnych piórach, co zwróci uwagę duchów. Stworzonego fetysza będą wystrzegać się wszyscy źli mieszkańcy świata voodoo, wliczając w to czarnoksiężników. Taka ochrona jest zupełnie wystarczająca – można ją nosić ze sobą, albo umieszczać na drzwiach lub oknach domów.

ZAKLĘCIE FLETNI: Magiczna fletnia zwiększa szansę na udane rzucenie niektórych czarów. Za pomocą tego zaklęcia można zaczarować piszczałki lub fletnię, które powinny przynajmniej w 90% być wykonane z metalu. Podczas godzinnego rytuału należy nad instrumentami odprawiać inkantacje i poświęcić Punkty Mocy. Twórca fletni traci również 1k6 Punktów Poczytalności. Na każdy zaklęty w instrumencie punkt Mocy, musi się on moczyć dwie godziny w świeżej, ciepłej krwi. Może to być krew niewielkiego zwierzęcia (np. kota lub królika), jednak posoka z jednej takiej istoty wystarcza tylko na dwie godziny. Ostatecznie każdy zaklęty we fletni punkt Mocy zwiększa o 10% szanse na sukces „Przywołania/Spętania sługi Zewnętrznych Bogów". Podobny modyfikator stosuje się w przypadku wszystkich czarów wymagających użycia fletni lub piszczałek.

ZAKLĘCIE GRIS-GRIS: *Voodoo*. Ten czar wymaga długotrwałego rytuału, a oferuje wiele permanentnych efektów. Kosztuje czarodzieja 3 Punkty Magii, a właściciela woreczka punkt Mocy i 1k4 Punkty Poczytalności. W trakcie rytuału trzeba poświęcić małe zwierzę. Magiczna aura tworzona przez przedmioty znajdujące się w małym, zrobionym na drutach woreczku ułatwia pewien aspekt noszącej go osoby – za każdy Punkt Magii, jakie właściciel poświęcił podczas tworzenia torby, zwiększa o 5% jakąś konkretną umiejętność itp.

ZAKLĘCIE KADZIELNICY: Ten czar pozwala stworzyć przedmiot niezbędny do „Zaklęcia szkła z Mortlan". Rzucenie go kosztuje punkt Mocy i 1k4 Punkty Poczytalności. Rytuał należy odprawić podczas pełni księżyca, w noc pomiędzy zrównywaniem dnia z nocą a zimowym przesileniem. Po serii tajemniczych, magicznych gestów i słów, czarownik powinien złożyć w ofierze małe zwierzę. Jego krwią, zmieszaną z platynowym pyłem, złotym proszkiem lub kuleczkami rtęci, oblewa wybraną kadzielnicę. Następnie należy zapalić kawałek co najmniej 500-letniego drewna i trzymać w dymie umagiczniany przedmiot. Po tej operacji kadzielnica zostanie zaklęta.

ZAKLĘCIE KAMIENNEJ TABLICY: Tablica musi zostać wykonana z czarnego kamienia, pochodzącego z zatopionego miasta R'lyeh. Po kilku tygodniach uważnej obróbki, czarodziej musi zakląć w niej 2 Punkty Mocy. Następnie należy złożyć w ofierze na tablicy zarówno człowieka, jak i istotę z głębin. Dokonać tego trzeba nie przelewając krwi, najczęściej więc ofiarę dusi się. Czarodziej traci również 1k8 Punktów Poczytalności i musi każdego dnia zaklinać w przedmiocie Punkt Magii. Tak zaklęta tablica jest gotowa do użycia.

Każdy, kto wejdzie w posiadanie tego kamienia, zaczyna doświadczać dziwnych koszmarów. Wizje dotyczą tajemniczych, galaretowatych, zamglonych kształtów i wirujących w tle, zmieniających się obrazów i kolorów. Śniącemu wydaje się, że słyszy odległe szuranie i bulgotanie. Zniszczenie tablicy powoduje nasilenie się wizji, w ten sam sposób, w jaki działa „Przekleństwo kamienia", nie powoduje jednak natychmiastowych halucynacji.

Tej kamiennej tablicy można również użyć rzucając „Przekleństwo kamienia".

Jednak głównym przeznaczeniem tablicy jest nawiązywanie kontaktu (ale nie spętywanie) z istotami z głębin. Jeśli więc zostanie wrzucona do oceanu, 1k8 tych stworów przyniesie ją właścicielowi z powrotem, co może go doprowadzić do szaleństwa. Czas, w jakim zostanie to dokonane, zależy od odległości wrzuconego kamienia najbliższego miasta istot z głębin. W momencie odnalezienia przez nie tablicy, koszmary senne się kończą. W przypadku, gdy właściciel przedmiotu znajduje się akurat zbyt daleko na lądzie, istoty z głębin wykorzystają do tego zadania swoich agentów z powierzchni.

ZAKLĘCIE KSIĘGI: Ten czar zwiększa szansę przyzwania gwiezdnych wampirów. Niezbędne jest przy tym posiadanie

Czary „Zaklęcie przedmiotu"

Istnieje wiele tego typu czarów, które pozwalają nasączyć magią inny przedmiot lub artefakt. Rzucenie każdego z nich wymaga poświęcenia krwi i co najmniej jednego punktu Mocy, a wywołuje utratę 1k4 lub więcej Punktów Poczytalności i zajmuje mniej więcej dzień.

Wiadomo o istnieniu czterech przedmiotów o stałym działaniu, które stworzono nikomu nie znanymi zaklęciami – są to: Kryształ z Leng, Lampa Alhazreda, Plutoniański narkotyk i Błyszczący Trapezohedron. Opisaliśmy je również w tym rozdziale, w miejscu wynikającym z alfabetycznego porządku.

Stworzenie i zaklęcie przedmiotu zależy od stylu gry Strażnika i Badaczy. Cała operacja może być trudna i pełna niebezpieczeństw lub łatwa i przyjemna. Istnieje szansa, że ułatwi Odkrywcom zagłębienie się bardziej w świat Mitów, co jednak zwykle wiąże się z wieloma ryzykownymi spotkaniami z przeróżnymi istotami lub podróżami do innych wymiarów. Zaklęcia i przedmioty rzadko znikają, kiedy już zostaną wprowadzone do gry, dlatego też rozważ, czy na pewno chcesz je wykorzystać. Postaraj się, by wszyscy zdawali sobie sprawę z kosztu tworzenia ich i korzystania z nich.

księgi z zaklęciem „Przywołanie/Spętanie gwiedznego wampira", zapisanym specjalnym atramentem, zawierającym fluidy bestii. Osoba, zaklinająca tom, musi poświęcić jeden lub więcej Punktów Mocy, traci ponadto 1k4 Punkty Poczytalności. Każdy wydany punkt Mocy zwiększa o 10% szansę sukcesu w każdej próbie „Przywołania/Spętania gwiezdnego wampira".

ZAKLĘCIE LALKI: *Voodoo.* Ten czar wymaga całodziennego rytuału, a wywołuje u ofiary wiele bolesnych efektów kosztem punktu Mocy i 1k4 Punktów Poczytalności zarówno od czarującego, jak i od petenta. Ten ostatni musi być obecny tylko podczas ostatniej godziny rytuału. Lalkę macza się w eliksirze (m.in. z ludzkiej krwi), a następnie przymocowuje do niej włos łonowy ofiary. W chwili, gdy lalka zostanie przebita, ofiara poczuje odpowiednio wielkie cierpienie, zawroty głowy, nudności, impotencję itd. Podczas tych ataków należy wykonać test KON (1k100); gdy będzie nieudany, należy społowić wszystkie fizyczne umiejętności.

ZAKLĘCIE NOŻA: Zaklęty nóż zwiększa szansę udanego rzucenia innych czarów. Rzucający zaklęcie poświęca punkt Mocy oraz 1k4 Punkty Poczytalności. Sztylet lub nóż powinien być wykonany z czystego metalu, takiego jak złoto czy żelazo. Ostrzem należy wyrysować na płaskiej powierzchni specjalny wzór, a następnie zabić nim zwierzę o BC co najmniej 4. Następnie linie wspomnianego wzoru poprawia się krwią ofiary.

Powstały magiczny nóż jest pomocny przy „Przywoływaniu kroczącego między światami". Każdy dodatkowy punkt Mocy poświęcony podczas stworzenia ostrza zwiększa o 10% szansę na powodzenie tego zaklęcia. Ponadto, jeśli zwierzę poświęcone podczas tworzenia „Zaklętej kadzielnicy" zostanie zabite magicznym nożem, to powodzenie czaru „Zaklęcie szkła z Mortlan" również wzrośnie o 10%.

ZAKLĘCIE PISZCZAŁKI: Posiadanie magicznej piszczałki zwiększa szansę „Przywołania/Spętania byakhee". Instrument musi być wykonany ze stopu srebra z odrobiną żelaza z meteorytu. Podczas całodziennego rytuału należy złożyć w ofierze zwierzę co najmniej wielkości koguta. Wtedy też twórca przekazuje piszczałce dowolną liczbę swych Punktów Mocy. Rytuał powoduje ponadto u biorącej w nim udział osoby utratę 1k4 Punktów Poczytalności. Każdy poświęcony punkt Mocy zapewnia 10% szans na sukces podczas „Przywołania/Spętania byakhee".

ZAKLĘCIE RÓŻDŻKI: To zaklęcie tworzy artefakt, który pozwala wysysać Moc z ofiar i magazynować ją w postaci Punktów Magii, które właściciel różdżki może wykorzystywać. Rzucenie zaklęcia i stworzenie przedmiotu wymaga tygodnia pracy, złożenia w ofierze człowieka oraz poświęcenia 6 Punktów Mocy i 1k6 Punktów Poczytalności. Ponadto każde użycie różdżki kosztuje 1k3 Punkty Poczytalności. W zasadzie każdy przedmiot może zostać w ten sposób zaklęty, ale różdżki spotyka się najczęściej.

Gdy ktokolwiek oprócz właściciela dotknie różdżki na dłużej niż pół minuty, traci punkt Mocy, który różdżka zmagazynuje go w postaci Punktu Magii. Osoba, która straci Moc, natychmiast zacznie coś podejrzewać i będzie niespokojna. Dlatego też różdżki najczęściej stosuje się przeciwko bezbronnym ofiarom, pozbawiając je całej mocy. Wtedy też dusza nieszczęśnika zostaje uwięziona w przedmiocie.

Raz użyty Punkt Magii, który magazynowany był w różdżce, jest na zawsze stracony. Potrzeba nowych ofiar i ich Mocy, by uzupełnić taki brak.

ZAKLĘCIE SKRZYŃ: Ten czar pozwala stworzyć dwie bliźniacze magiczne skrzynie, które po otwarciu tworzą dwa końce bramy. Przejście przez te wrota kosztuje tyle samo Punktów Magii i Poczytalności, co przekroczenie zwykłej bramy. Cała procedura przejścia jest również taka sama.

Wpierw należy wykonać dwie identyczne drewniane skrzynie o odpowiedniej wielkości. Powinny one być wyposażone tylko w jedne wieka. Potem odprawia się odpowiedni rytuał, umieszczając dłonie na skrzyniach, tworząc nadwymiarową więź i mając je w myślach przez mniej więcej pięć godzin. W tym czasie trzeba poświęcić punkt Mocy. Następnie skrzynie automatycznie będą każdego dnia wysysać z twórcy Punkty Magii równe połowie jego Mocy (zaokrąglając w górę), dopóki nie wchłoną tylu punktów, ile wynosi ich wspólne BC x 100. Każdy pełny tydzień takiej utraty Punktów Magii kosztuje Punkt Poczytalności. Skrzynie zaczną działać, kiedy zbiorą wystarczającą liczbę Punktów Magii.

ZAKLĘCIE SZTYLETU OFIARNEGO: Niezbędnym komponentem do tego czaru jest specjalny sztylet o falistym ostrzu. Następnie bronią tą należy zabić istotę posiadającą co najmniej 20 Punktów Mocy. W tym samym czasie trzeba poświęcić 6 punktów własnej Mocy. Sztyletu używa się wysysania z istoty Mocy. Moc ofiary zabitej tą bronią w obecności Nyarlathotepa przepływa przez broń, a następnie trafia w wybrane miejsce – może to być posiadacz sztyletu lub wybrany przez niego przedmiot.

ZAKLĘCIE ŚMIERCI: Ofiara tego potężnego czaru wybucha w płomieniach. Koszt zaklęcia to 24 Punkty Magii i 3k10 Punktów Poczytalności. Ofiara musi znajdować się nie więcej niż 10 metrów od czarującego. W każdej rundzie koncentracji rzucający musi pokonać Punkty Magii przeciwnika swoimi w Tabeli Porównawczej. Po 1k6 rundach skupienia na ciele ofiary pojawiają się rozległe oparzenia i pęcherze – traci ona 1k3 punkty Wytrzymałości. W następnej rundzie ofiarę ogarniają płomienie i traci ona 1k10 Wytrzymałości. Podobnie dzieje się w każdej następnej rundzie. Zapach płonącego ciała i włosów jest niezwykle obrzydliwy. Nieszczęśnikowi nie da się nijak pomóc, bowiem płomienie wydobywają się z jego wnętrza.

ZAKLĘCIE ŚWIECY: *Voodoo.* Ten czar wymaga całodziennego rytuału, zapewnia szeroką gamę permanentnych efektów, a kosztuje 4 Punkty Magii, ale żądnego Punktu Poczytalności. Petent musi poświęcić punkt Mocy oraz 1k4 Punkty Poczytalności, wypowiadając konkretne słowa, ale nie musi wcale wiedzieć, jaki będzie tego efekt.

Podczas robienia świecy należy wmieszać w wosk skrawki paznokci lub włosy petenta, a także kilka kropel jego krwi. Trzeba również zapisać rzecz, na którą chce się mieć wpływ. Kiedy świeca będzie się palić, petent musi wykonywać odpowiednią czynność – korzystać z umiejętności, którą chce podnieść lub przypomnieć sobie osobę, w której kocha się aż do śmierci.

ZAKLĘCIE WANGA: *Voodoo.* Ten czar wymaga trzygodzinnego rytuału odprawianego codziennie przez osiem dni. Zsyła ono nieszczęście lub cierpienie na osobę, która nosi przedmiot, a kosztuje czarodzieja 3 Punkty Magii i 1k3 Punkty Poczytalności, a petenta punkt Mocy i 1k4 Punkty Poczytalności. *Wanga* to przedmiot „opanowany" przez złe duchy, wywołujące choroby lub sprowadzające pecha. Często zdarza się, że jakiś osobisty przedmiot należący do ofiary zostanie nawiedzony i przemieniony w *wanga* – zwykle bywa to różaniec lub krucyfiks. Choroba lub pech (-20 do testów wszystkich umiejętności i Szczęścia) prześladują nieszczęśnika dopóki *wanga* nie zostanie rozpoznane i zniszczone.

ZAKLĘCIE WŁÓCZNI: Magiczna włócznia zadaje 1k10 obrażeń (może przebijać) wszystkim istotom, nawet tym odpornym na broń kłutą. Zaklęcie wymaga poświęcenia punktu Mocy, tygodnia pracy i 1k4 Punktów Poczytalności, a także wykorzystania paleniska zdolnego topić stal. Broń musi być wykonana z czystego metalu, który na zakończenie ochładza się w krwi. Korzystający z niej powinien mieć niezłe S i ZR. Wykonanie włóczni wymaga przejścia testu *rzemiosła*.

ZAMIANA ORGANU: Bracaia Skóry. Zastępuje dowolny ludzki narząd wewnętrzny – z wyjątkiem serca, którego opisany czar nie może ani przenieść, ani naruszyć – jego odpowiednikiem pochodzącym od innego człowieka. Efekt działania zaklęcia jest stały. Zaklęcie kosztuje 63 Punkty Magii i punkt Mocy. Dawca i biorca tracą również po 1k8 Punktów Poczytalności. Rzucający zaklęcie może oddziaływać na siebie.

Nie ma znaczenia, czy dawca zgadza się na przeszczep, czy też nie; jest tylko jeden warunek – musi być żywy.

W czasie rzucania zaklęcia pewna ilość krwi uczestników zamieniających się narządami jest mieszana z odrobiną śliny kameleona. Następnie dawca, biorca i czarodziej są otaczani przez grupę ludzi, którzy łączą ręce i zaczynają recytować starożytny poemat. Ich słowa przenoszą od recytatorów 63 Punkty Magii, a każdy z nich traci niemal taką samą część tej liczby. W czasie wymiany narządów słowa tych ludzi zapewniają energię, która podtrzymuje przy życiu osobo poddawane działaniu czaru.

Rzucający zaklęcie maluje mieszaniną krwi i śliny gada symbole przenoszonych organów na ciałach dawcy i biorcy. Po godzinie medytacji i wyobrażania sobie obrazu przeszczepionego narządu, prowadzący rytuał zagłębia ręce w ciele dawcy wzdłuż zaznaczonych linii. Odrywając główne naczynia krwionośne i łącząc kanały między kciukiem a palcem wskazującym rzucający czar wydobywa organ i kładzie go na owalnym stole z kamienia. Następnie tę samą procedurę powtarza się u biorcy, po czym narządy zostają umieszczone w nowych ciałach i „wszyte" na swoje miejsca.

ZARAŻENIE CHOROBĄ: Zaraża ofiarę chorobliwą gorączką przypominającą cholerę, malarię, zapalenie płuc itp. Czarodziej może wykorzystać tyle Punktów Magii, ile sobie życzy – potem porównuje je z Punktami Magii ofiary (korzystając z Tabeli Porównawczej). Rzucenie zaklęcia zajmuje pięć rund.

Jeśli ofiara zwycięży, nic się nie dzieje. Jeżeli jednak to czarodziej zatryumfuje, pojawią się objawy w rodzaju wysokiej gorączki, nudności, wymiotów, odwodnienia czy utrata koncentracji. Ofiara traci 2k6 S, KON i ZR (dla każdej z cech należy wykonać oddzielny rzut), z prędkością jeden punkt dziennie. Kiedy któryś ze współczynników spadnie do zera, nieszczęśnik umrze.

Do rzucenia czaru potrzebny jest jakiś osobisty przedmiot ofiary, najlepiej coś, czego dotknęła ustami. Przedmiot zakopuje się głęboko w ziemi wraz ze strzępkami trujących roślin. Dziurę zakrywa się od góry specjalne wyrzeźbionym kamieniem. Następnie intonuje się specjalny zaśpiew, który kończy rzucanie zaklęcia.

Przebywanie w łóżku wydaje się być dla ofiary jedynym sposobem zachowania jasności myśli. Tak naprawdę pomóc jej jednak może tylko magia lecznicza. Odzyskanie zakopanego przedmiotu również przerwie działanie czaru. Nie istnieje inny sposób oparcia się tej magii.

ZASZCZEPIENIE STRACHU: Ofiara tego czaru nagle odczuwa mrożące krew w żyłach przerażenie. Strach powoduje utratę 0/1l6 Punktów Poczytalności, rozprasza też uwagę przerywając m.in. wykonywaną przez ofiarę czynność. Rzucenie zaklęcia kosztuje 12 Punktów Magii oraz 1k6 Punktów Poczytalności.

ZAŚPIEW TOTA: Ten czar może zwiększyć szansę rzucającego na rozwiązanie konkretnego, intelektualnego problemu. Rzucenie go zajmuje 30 minut i kosztuje 1k4 Punkty Poczytalności. Każde poświęcony podczas inkantacji Punkt Magii zwiększa o 2% szanse takiej czynności jak: nauczenie się czaru, przetłumaczenie szyfru, odgadnięcie znaczenia symbolu itp. Jeśli czarodziej ma mniej niż 10% szans na sukces, to „Zaśpiew Tota" nic nie da. Innymi słowy, pomoże on na przykład w tłumaczeniu z łaciny tylko wtedy, gdy rzucający posiada umiejętność *łacina* na poziomie co najmniej 10%.

ZATRZYMANIE SERCA: To zaklęcie powoduje utratę 4k4 punktów Wytrzymałości w jednym poważnym ataku serca. Jego rzucenie kosztuje 14 Punktów Magii i 2k6 Punktów Poczytalności. Nim czarodziej rzuci zaklęcie, musi odprawić rytuał, który trwa wiele dni. Kiedy ceremonia dobiegnie końca, rzucenie zajmie tylko rundę, ale czarodziej musi wtedy widzieć ofiarę. Atak serca nastąpi po zwycięskiej konfrontacji Mocy w Tabeli Porównawczej.

ZAUROCZENIE ZWIERZĘCIA: Sprawia, że zwierzę będące ofiarą zaklęcia, zacznie traktować czarodzieja przyjaźnie. Czar wymaga poświęcenia Punktu Magii na każdy punkt BC zwierzęcia i trwa 24 godziny. Kiedy jego działanie dobiegnie końca, zwierzę zapomni o całej swej uprzedniej przyjaźni. Nie zachodzi żadna komunikacja. Zwierzę nie będzie wykonywało żadnych zadań ani walczyło, może się jednak podzielić ciepłem swego ciała podczas snu, a w przypadku drapieżnika – zaofiarować udział w łupie.

ZERWANIE MASKI DEMONA: To zaklęcie niszczy wszelkie magiczne przebranie ofiary, a kosztuje zmienną liczbę Punktów Magii. Rzucenie czaru wymaga uczestnictwa grupy co najmniej trzech osób, które będą rytmicznie śpiewać, podczas gdy prowadzący ceremonię będzie rozbijał niezapłodnione jaja z wyrysowanym wizerunkiem ofiary. Aby zaklęcie zadziałało, czarodziej musi pokonać Moc przeciwnika połączonymi Punktami Magii w Tabeli Porównawczej. Każdy uczestnik może poświęcić do połowy swych Punktów Magii, by zwiększyć moc tego czaru. Poczytalność może zostać utracona, kiedy odkryta zostanie prawdziwa postać ofiary.

ZESŁANIE SNÓW: Moc tego zaklęcia pozwala dowolnie kształtować sny ofiary. Czar wymaga poświęcenia dowolnej liczby Punktów Magii i 1k3 Punktów Poczytalności. Niezbędnym komponentem jest specjalny puchar, wykonany z „miedzi z ponad", czyli z nieziemskiego, obcego metali. Kielich ten należy ozdobić odpowiednimi runami i wypełnić specjalnymi ziołami oraz niewielką ilością krwi czarownika. Po zapaleniu ziół, z pucharu zaczyna wydobywać się zielonkawy dym. Wtedy czarodziej powinien skoncentrować się i poświęcić Punkty Magii, którymi trzeba pokonać Punkty Magii w Tabeli Porównawczej. Zaklęcie trwa dwie minuty na każdy wydany Punkt Magii.

Ofiara czaru musi znajdować się nie dalej niż 30 kilometrów od czarownika. Stworzone sny mogą dotyczyć czegokolwiek, choć najczęściej są związane z Mitami, mają bowiem obniżyć Poczytalności śniącego. Utrata Punktów Poczytalności wynosi jedną dziesiątej normalnej, zależnej od danej sytuacji (zaokrąglając w górę). Oznacza to, że na przykład wizja przedstawiająca Azathotha spowoduje zmniejszenie Punktów Poczytalności o 1/1k10. Nie można przesyłać snów dotyczących czegoś, czego się nie widziało. Nie można również mocą tego zaklęcia przekazywać rozkazów czy życzeń, ani hipnotyzować ofiary, która po porostu pamięta tylko tyle, iż miała dziwaczne sny.

ZGUBNY PYŁ HERMESA TRISMEGISTUSA: Podobny do „Pyłu Sulejmana", ale działa tylko na istoty pochodzące spoza Ziemi (nie obejmuje ludzi, istot z głębin, ghuli, sług Glaaki, piaseczników, wężowych ludzi i cthonian, ale działa już na latające polipy, starsze istoty, shoggothy lub gwiezdny pomiot). Kosztuje 4 Punkty Magii i ani jednego Punktów Poczytalności. Później każdy może skorzystać z uzyskanego złocistego proszku. Tylko najbardziej przerażające istoty są zdolne walczyć po podaniu im tego proszku.

Aby użyć proszku, ofiara musi znajdować się w rozsądnie określonym zasięgu rzutu. Przy udanym trafieniu (test *rzuca-*

nia), zadaje pozaziemskiej istocie 2k6 obrażeń. Pancerze nie chronią przed pyłem. Każdy kolejny udany rzut daje ten sam efekt. Przy chybionym rzucie, chmura pyłu i tak działa, zadając 1 obrażenie. Istota jest w stanie uniknąć ran tylko jeśli nastąpi skucha.

Skutki działania pyłu są straszliwe i ich widok może kosztować wrażliwego obserwatora utratę 0/1k3 Punktów Poczytalności. Istota szarpie się i wije, często okropnie krzycząc. Jej ciało dymi i skwierczy, jakby zżerał je silny kwas.

Przepis na pył wymaga powszechnie dostępnych chemikaliów w odpowiednich proporcjach. Wspólna waga składników wynosi około kilograma. Nieco ponad 50 gram mieszanki wystarczy na jedną porcję. Z każdorazowego przygotowania uzyskuje się szesnaście porcji pyłu. Aby praca się udała, wymagany jest udany test *farmacji* lub *chemii*, wykonany w tajemnicy przez Strażnika – Badacz nie powinien wiedzieć, czy starania zakończyły się sukcesem.

ZŁE OKO: Sprowadza na ofiarę nieszczęście. Zaklęcie kosztuje 10 Punktów Magii i 1k4 Punkty Poczytalności. Ofiara musi znajdować się w polu widzenia czarującego. Nie musi ona zauważyć rzucenia zaklęcia, ale może poczuć dziwny chłód lub niepokój.

Szczęście ofiary ulega spłowieniu. Również jej szanse w testach ZR są mniejsze o połowę. Co gorsza, jej broń palna zacina się przy każdym teście, w którym wypadnie co najmniej 75%. Efekty utrzymują się do wschodu słońca, zdjęcia zaklęcia przez czarodzieja lub odnalezienia go i zranienia do krwi, bądź też śmierci ofiary.

ZMIANA POGODY: Łagodzi lub potęguje dowolne warunki atmosferyczne. Większe grupy mogą rzucać to zaklęcie w celu wywołania silnych zmian meteorologicznych. Strażnik ustala podstawowe warunki. Każde poświęcone dziesięć Punktów Magii zmienia pogodę o jeden stopień (patrz niżej). Rzucający zaklęcie może przeznaczyć tyle Punktów Magii, ile tylko jest w stanie, podobnie, jak każdy uczestnik, który zna formułę. Pozostali uczestnicy mogą dołożyć tylko po 1 Punkcie Magii.

Rzucanie zaklęcia kosztuje każdego uczestnika 1 Punkt Poczytalności i wymaga śpiewania inkantacji przez trzy minuty na każdy stopień zmiany pogody. Czar działa w promieniu trzech kilometrów; obszar może zostać powiększony o półtora kilometra za każde dodatkowo wydane 10 Punktów Magii. Zmiana pogody trwa pół godziny za każde 10 Punktów Magii przeznaczone do rzucania czaru, ale gwałtowna pogoda, jak tornado może trwać znacznie krócej.

Pięć warunków pogodowych może zostać zmienionych w różnym stopniu. Jeden stopień zmian kosztuje 10 Punktów Magii: np. zmiana zachmurzenia z częściowego na silne kosztuje 20 Punktów. Aby wywołać śnieg, temperatura musi wynosić poniżej 0(C, w przeciwnym razie spadnie tylko deszcz.

Stopnie zachmurzenia: (1) czyste niebo, (2) lekkie zachmurzenie, (3) częściowe zachmurzenie, (4) zachmurzenie, (5) silne zachmurzenie.

Kierunek wiatru – osiem kierunków kompasowych: (1) północ, (2) północny wschód, (3) wschód, (4) południowy wschód, (5) południe, (6) południowy zachód, (7) zachód, (8) północny zachód.

Stopnie szybkości wiatru: (1) bezwietrznie, (2) bryza, (3) porywisty, (4) silny, (5) wichura, (6) lokalny huragan, (7) tornado. *Zmiany temperatury:* jeden stopień zmian obniża lub podnosi temperaturę w obszarze działania czaru o ok. 3(C. *Stopnie opadów:* (1) brak, (2) mżawka lub mgła, (3) deszcz [śnieg], (4) grad [śnieg], (5) silny deszcz [duży śnieg], (6) burza z piorunami [zamieć].

ZNAK STARSZYCH BOGÓW: *Ta ozdoba... była niemal w postaci gwiazdy, w której środku widać było jedno wielkie, karykaturalne oko. To nie było jednak oko, a raczej pęknięty rąb z kilkoma śladami płomieni lub być może samotnym słupem ognia.* – August Derleth i H. P. Lovecraft „The Lurker at the Treshold"

To zaklęcie aktywuje narysowany wcześniej Znak Starszych Bogów. Każdy taki czyn kosztuje 2 Punkty Mocy, ale nie powoduje utraty Punktów Poczytalności. Znak Starszych Bogów może mieć postać ołowianej pieczęci, może zostać wyryty w kamieniu, wykuty w metalu itp. Jeśli zostanie uaktywniony obok bramy lub przejścia, to z danej drogi nie będą już mogły korzystać sługi Wielkich Przedwiecznych czy Bogów Zewnętrznych oraz same te potężne stwory. Bez tego zaklęcia sam symbol nie ma żadnej mocy.

Zaklęcie to nie jest wiele warte w chronieniu ciała, stwory bowiem unikają tylko samego symbolu. Na przykład, noszenie go na szyi chroni tylko kilka centymetrów kwadratowy ciała, a reszta jest narażona na ataki.

ZNAK VOORISH: *Ci na zewnątrz pomogą, ale nie wezmą ciała pozbawionego ludzkiej krwi. To na górze schodów... Widzę to nieco, kiedy czynię znak Voorish.* – H. P. Lovecraft „Koszmar w Dunwich"

Ta skomplikowana, magiczna gestykulacja zwiększa o 5% szansę rzucenia czaru związanego z Mitami. Uczynienie tego znaku kosztuje Punkt Magii i Punkt Poczytalności. Wykonanie gestów zajmuje zaledwie klika sekund. Niekiedy znak sprawia, że niewidzialne staje się widzialne. Znaku tego nie opisano w żadnym z klasycznych dzieł.

ZNIKNIĘCIE: Moc tego zaklęcia sprawia, że czarodziej znika w obłoku dymu i pojawia się natychmiast tuż obok przygotowanej wcześniej skrzyni. Stworzenie tej skrzyni kosztuje 2 Punkty Mocy. Każde rzucenie zaklęcia zajmuje mniej więcej 2 sekundy, a kosztuje 5 Punktów Magii i Punkt Poczytalności.

Miejsce, do którego przenosi się czarodziej jest określone przez zaklętą skrzynię, w której znajdują się jakieś jego części ciała – włos, ząb czy paznokcie. Stworzenie skrzyni zajmuje mniej więcej dzień, podczas którego należy ją nasączyć Mocą. Po tej operacji „Zniknięcie" moża rzucać dowolną liczbę razy. Jeśli skrzynia zostanie zniszczona lub otwarta, a jej zawartość rozrzucona, to Punkty Mocy są stracone. Skrzynię trzeba odtworzyć nim czar będzie można raz jeszcze rzucić.

Miejsce, w którym znajduje się skrzynia, może znajdować się o kilkaset kilometrów od rzucającego „Zniknięcie". W tym samym czasie można również przygotować więcej niż jedną skrzynię.

ZWYCZAJNY WYGLĄD (Maska): Moc tego zaklęcia sprawia, że istota lub przedmiot są zupełnie nierozpoznawalne w umysłach patrzących. Czarodziej musi poświęcić tyle Punktów Magii ile wynosi BC ofiary/rzeczy; co więcej każda runda podtrzymania kosztuje dodatkowy Punkt Magii. Nieożywiony człowiek można ukryć na nieskończenie długi czas poświęcając punkt Mocy w trakcie rzucania czaru.

Ludzie nie zwracają uwagi na dziwny wygląd, chodź częstsze kontakty z zamaskowanym przedmiotem/istotą pozwalają zorientować się, że coś jest niezwykłego.



Scenariusze

Nawiedzenie 220
Na granicy ciemności 225
Szaleniec 233
Stepujący nieboszczyk 236



NAWIEDZENIE



W ten scenariusz grało więcej osób niż w jakąkolwiek inną przygodę do systemu *Zew Cthulhu*. Od samego początku była dołączona do podręcznika, choć nosiła tytuł „Nawiedzony dom". Dla wielu osób była to pierwsza przygoda w tej grze. Mimo to wciąż może zaskoczyć nawet wytrawnych graczy. Nazwa scenariusza została zmieniona, by uniknąć pomyłki z inną przygodą o tym samym tytule, jak również w celu zachęcenia doświadczonych Strażników Tajemnic do ponownego się z nią zaznajomienia.

„Nawiedzenie" jest scenariuszem polecanym początkującym Badaczom. Strażnik Tajemnic może ją utrudnić lub ułatwić, odpowiednio zmieniając siłę i motywy Corbitta. Scenariusz w nie zmienionej formie stanowi prawdziwe wyzwanie – kilku Badaczy może łatwo w nim zginąć.

„Liber Ivonis" nie jest ważnym elementem tej przygody. Może zostać z niej wyeliminowana, jeśli Strażnik Tajemnic nie jest gotowy na wprowadzenie Mitów czy ksiąg Mitów.

Akcja scenariusza rozgrywa się w roku 1920. Opisane wydarzenia mogą się dziać gdziekolwiek, choć w scenariuszu jest to miasto Boston, w stanie Massachussetts.

Mapy do gru *Zew Cthulhu* są najczęściej tylko naszkicowane. Położenia różnych miejsc, komnat itp. są ważne, jednak podanie dokładnych odległości i kątów nie jest niezbędne. Są tego dwa powody. Pierwszy jest prosty: Strażnikowi Tajemnic łatwiej będzie wykonać większą wersję mapy dla graczy. Drugi jest mniej oczywisty: pułapki w tej grze mają raczej charakter intelektualny i emocjonalny – Strażnik Tajemnic opisuje je, a nie zaznacza na mapie, tak jak np. ukryte zapadnie, które czekają na nieuważnych pechowców.

By przedłużyć czas rozgrywki, opisz właściciela ziemskiego, przeprowadź nagocjacje pomiędzy nim a Badaczami i cały proces zdobywania informacji. Jeśli chcesz skrócić grę, od razu sprowadź Odkrywców do domu Corbitta. Większość scenariuszy do systemu *Zew Cthulhu* zakłada, że Badacze będą zdobywać niezbędne informacje, odkrywać tajemnice i wiązać wszystko w całość. Jeśli tego nie zrobią, Strażnik Tajemnic powinien zwrócić im uwagę na ryzyko, na jakie się narażają. Niezależnie od tego, czy Badacze będą zbierać informacje, czy nie, scenariusz nie powinien zająć więcej czasu niż jeden wieczór.

Zapoznaj się dokładnie ze zdolnościami i mocami Corbitta i sprytnie je wykorzystaj. Większość zabawy dla Strażnika Tajemnic w tej przygodzie ma miejsce podczas użycia szaleńczych właściwości znajdującego się na piętrze pokoju numer 3.

Informacje dla Strażnika Tajemnic

Ciało Waltera Crobitta zostało pogrzebane w podziemiach domu. Jego umysł jednak dalej żyje, świadomy zdarzeń rozgrywających się na górze. Walter Crobitt posiada nadal wpływ na niektóre, określone miejsca rezydencji. Zna magię Mitów, dzięki której nawet po śmierci zachował swą tożsamość i jest zdolny ożywiać ciało. Czasami żeruje na mieszkańcach domu zabijając lub zmuszając do ucieczki tych, którzy odkryli jego sekret. By rozwiązać tajemnicę, na jaką natrafili, Badacze muszą dowiedzieć się wielu rzeczy. Corbitt zaś będzie świadomy ich obecności i postanowi ich zmylić. Jeśli mu się to nie powiedzie, spróbuje zabić Badaczy.

PROBLEM

Pewien właściciel ziemski poprosi Badaczy, by przeszukali i zbadali stary dom, który leży w centrum Bostonu i który kiedyś należał do pana Corbitta. Jego ostatnich mieszkańców spotkała tragedia, więc właściciel nieruchomości pragnie, by Badacze wyjaśnili tajemnicę rezydencji i zlikwidowali problem. Oczywiście Odkrywcy zostaną sowicie wynagrodzeni za stracony czas i ewentualne kłopoty.

W jaki sposób właściciel dowiedział się o Odkrywcach, ile im zapłaci i co dokładnie powie, zależy od Strażnika Tajemnic i gry Badaczy.

Jeśli nie uda się nic szczególnego wymyślić, wykorzystaj następujące propozycje. (1) Kuzyn właściciela ziemskiego zaprzyjaźnił się kiedyś z Badaczami na uniwersytecie, gdzie interesowali się oni mistycyzmem i okultyzmem. To właśnie kuzyn zarekomendował Odkrywców. (2) Właściciel ziemski proponuje Badaczom w sumie 20$ dziennie, plus nagroda 100$ za sprawienie, iż dom znów stanie się normalny. (3) Dodatkowo żąda zapewnienia, iż po rozwiązaniu problemu będzie mógł normalnie wynajmować rezydencję, nie narażając nowych mieszkańców na niebezpieczeństwo.

Badacze otrzymują klucze do posiadłości, jej adres i 50$ zaliczki. Reszta zależy od nich.

CO SIĘ STAŁO

Rodzina Macario wprowadziła się do rezydencji w roku 1918. Rok później ojciec miał poważny wypadek, a w kilka dni później popadł w trwały i groźny obłęd. Zamknięto go w szpitalu dla nerwowo chorych. Po kilku miesiącach taki sam los spotkał matkę. Oboje bełkotali coś o nawiedzającej ich istocie z płonącymi oczami i dziwnych rzeczach dziejących się w domu. Żadne z nich nie chciało wejść do jednej z sypialni na piętrze. Właściciel rezydencji słyszał plotki o tym, że dom jest nawiedzony jeszcze przed jego kupnem. Jednak cena była zbyt korzystna, jak na takie miejsce. Teraz chce, by Badacze rozwiali plotki i obawy lub oczyścili dom z wszelkich sił nadprzyrodzonych.

Informacje dla graczy

Badacze mają wolną rękę i mogą zrobić co tylko zechcą. Strażnik Tajemnic, występując jako właściciel ziemski, powinien odpowiedzieć na tyle pytań, by zorientowali się, w którą stronę prowadzić śledztwo. Należy jednak pamiętać, iż wypytywana przez nich osoba nie zna się na mistycznych sprawach, nie widziała w domu nic niezwykłego i nie wie, co dokładnie powiedział Macario. Jeśli Badacze nie są w stanie porozumieć się między sobą, co dalej robić, rozwiąż konflikt przy pomocy rzutu kośćmi.

Następujące poniżej informacje i ślady podane są w kolejności, jaką prawdopodobnie obiorą Badacze. Jeśli zaś zdecydują się od razu iść do domu Carbitta, ostrzeż ich, lecz pozwól działać tak jak chcą.

RODZINA MACARIO

Mąż i żona zostali osadzeni w Klinice dla nerwowo chorych w Rexbury, kilka mil od centrum Bostonu. Vittorio jest nadal kompletnie obłąkany i rozmowa z tym mamroczącym, trzęsącym się mężczyzną nic nie da. Gabriela jest w miarę przytomna i skłonna do rozmowy. Strażnik Tajemnic powinien ograniczyć ilość pytań, na które gotowa jest odpowiedzieć, jako że straszliwe wspomnienia wyprowadzają ją z równowagi.

Pani Macario nie ma zbyt dużo do powiedzenia. Zła moc żyje w rezydencji. Jest tak straszna, że kobieta boi się nawet o niej myśleć. Czasem budziła się w nocy i widziała, jak ta istota nachyla się nad nią. Jeśli to Coś było wściekłe, sprawiało, że różne przedmioty zaczynały latać dokoła pokoju. Najbardziej nienawidziło jednak męża Gabrieli, Vittoria, i na nim koncentrowało swą moc. Strażnik Tajemnic może odpowiedzieć na więcej pytań, lecz kobieta nie jest w stanie udzielić konkretnych informacji. Po wizycie Badaczy w domu, informacje Gabrieli mogą okazać się dokładniejsze.

Dwoje dzieci Macario mieszka w Baltimor, u przyjaciół rodziny. Badacze mogą je odwiedzić, lecz chłopcy wiedzą tylko tyle, że stracili rodziców, a w poprzednim domu śniły czasami o dziwnym mężczyźnie z płonącymi oczami.

GAZETY

Któryś z Badaczy może zasugerować poszukanie w archiwum wycinków pisma „Boston Globe" – porządnego, wiarygodnego dziennika (jeśli gracze sami do tego nie dojdą, mogą wpaść na taki pomysł, jeśli powiedzie im się Test Pomysłowości). Jeśli pójdą tam większą grupą, będą potrzebować przynajmniej jednego udanego testu *wmawiania* lub *perswazji*, by dostać się do środka. W razie niepowodzenia, potrzebny będzie list polecający od burmistrza lub wydawcy gazety.

Wycinki prasowe ułożone są w katalogu według adresów ulic. Artykuły dotyczące rodziny Macario są krótkie i niezbyt dokładne. Zawierają tylko to, czego Badacze zdążyli już dowiedzieć.

Można jednak natrafić także na tekst z 1918 roku, który nigdy nie został opublikowany. Historia dotyczy rodziny francuskich imigrantów, którzy wprowadzili się w roku 1880 do domu Corbitta. Opuścili oni jednak rezydencję po serii tragicznych wypadków, w wyniku których dwoje rodziców zmarło, pozostawiając okaleczone dzieci. Dom stał przez dłuższy czas pusty.

W roku 1909 wprowadziła się do niego kolejna rodzina, jednak prawie natychmiast padła ofiarą choroby. W roku 1914 najstarszy brat zwariował i zabił się nożem kuchennym. Po tej tragedii załamana rodzina opuściła rezydencję. W 1917 roku trzecia z kolei rodzina wynajęła dom, lecz opuściła go natychmiast, gdy wszyscy jej członkowie zachorowali w tym samym momencie.

O przygodach do Zewu Cthulhu

Oto gotowe do gry scenariusze. Każdy z nich można ukończyć w ciągu jednego wieczora gry. Tylko znaczne ich rozbudowanie przez Strażnika Tajemnic może przedłużyć ten czas na więcej niż dwie sesje. Po ich rozegraniu, nowi Strażnicy Tajemnic zdobędą doświadczenie, dzięki któremu będą mogli zacząć kreowanie własnych historii. Mogą oczywiście dalej korzystać z publikowanych przygód.

Niezależnie od tego, czy scenariusz jest własnego pomysłu, czy pochodzi z podręcznika, zawsze przed rozpoczęciem sesji dokładnie go przeczytaj i przemyśl. Wyobraź sobie, jak twoi gracze mogą zareagować na opisane w nim sytuacje. Dobrze przemyśl też to, jakie są główne idee i cele przygody. Przede wszystkim zaś, spróbuj zrozumieć ją na tyle, by w kilku krótkich zdaniach móc odpowiedzieć na podstawowe pytania dotyczące jej fabuły.

KSZTAŁT SCENARIUSZA

Kształt scenariuszy do gry *Zew Cthulhu* jest przez cały czas rozwijany. Nowe, publikowane przygody są bardzo podobne w stylu do tych zamieszczonych w podręczniku, choćby pod względem terminologii. Strażnicy Tajemnic, którzy kolekcjonują starsze dodatki i materiały, mogą się zorientować w następujących wraz z upływem lat pozytywnych zmianach.

Sposób opisywania współczynników postaci nie zmienił się od roku 1989. Cechy pojedynczych bohaterów różnią się od charakterystyk grup, ponieważ, niejako z definicji, grupy nie mają indywidualnej roli do odgrywania i mogą być opisane nieco mniej dokładnie. Jeśli jednak Strażnik Tajemnic chce stworzyć dokładniejszy opis, nic nie stoi na przeszkodzie. Charakterystyki innych istot (opisane np. w rozdziale „Stworzenia z Mitów") są trzecim sposobem, w jaki opisuje się postacie.

UMIEJSCOWIENIE: Zarówno w tych scenariuszach, w których występuje dużo statystyk różnych postaci, jak i w krótszych, lecz takich, gdzie Bohaterowie Niezależni mogą występować w wielu miejscach, wszystkie charakterystyki są opisane na końcu przygody. Jest to robione na zasadzie: lepiej razem niż osobno. Jest to tradycja, choć scenariusz „Szaleniec" pokazuje, iż istnieją wyjątki potwierdzające regułę.

MATERIAŁY DODATKOWE: Niektóre przygody zawierają artykuły z gazet, listy czy mapy tak przygotowane, by wyglądały na prawdziwe. Zrób ich odbitki kserograficzne. W czasie gry, zamiast czytać z podręcznika, pokażesz je graczom. Wtedy wyciągną z nich własne wnioski.

POWTÓRZONE CZARY: W publikowanych scenariuszach zaklęcia pochodzące z „Księgi Magii" i innych wydanych wcześniej przygód, znajdują się najczęściej tuż przy opisie posługującej się nimi osoby. Dzięki temu Strażnik Tajemnic nie musi przekopywać się przez cały podręcznik, by móc poprowadzić pojedynczego czarownika. Czary wykorzystane w poniższych scenariuszach można znaleźć w „Księdze Magii".

MODYFIKATORY OBRAŻEŃ: Opisane są oddzielnie i dodaje się je do opisanych broni, jeśli jest tylko taka możliwość. Przy liczbie zadawanych obrażeń znajduje się zwykle wyjaśniająca adnotacja „+mo".

OPIS POSTACI: Informacje o postaci przedstawiane są najczęściej w następującym porządku: imię (oraz wiek, jeśli jest to człowiek), współczynniki i Wytrzymałość, modyfikator obrażeń, broń, czary, (jeśli jakieś są), pancerz (jeśli jest), umiejętności, utrata Poczytalności (jeśli występują).

WSPÓŁCZYNNIKI W OPISIE POSTACI: Dzięki tradycji istnieją dwie szkoły zamieszczania współczynników – z Mocą lub Poczytalnością i Wytrzymałością na końcu. Tak naprawdę jest to podyktowane chęcią zapewnienia Strażnikowi Tajemnic jak największej ilości miejsca na nanoszenie odpowiednich poprawek i zmian.

LISTA BRONI: Broń przedstawiana jest w następującym porządku: rodzaj broni, procentowy poziom umiejętności posługiwania się bronią, zadawane obrażenia przez określoną postać. Słowo obrażenia zostało użyte świadomie, by jasne było, że ten opis obejmuje Wytrzymałości broni.

ZASADY DODATKOWE: W scenariuszu mogą wystąpić ramki zawierające zasady dodatkowe, na przykład efekt zimna w „Szaleńcu". Można je wykorzystać lub nie. Nie ma to wpływu na rozgrywanie scenariusza, nie istnieje uniwersalna zasada dotycząca korzystania z tych reguł lub zdarzeń. Można nawet spotkać się w scenariuszu z różnymi opcjami, dotyczącymi tej samej rzeczy – nie są to bowiem niezmienne zasady, lecz pomoc dla Strażnika. Najczęściej służą zachowaniu równowagi gry (wyobraź sobie, co by było, gdyby w „Szaleńcu" Badacze sprowadzili brygadę policji) lub zwiększeniu realizmu i dokładności detali. Może to jednak spowolnić prowadzenie scenariusza lub utrudnić je.

Jeśli jeden z Badaczy wykona udany test WG x 3 lub test *wiarygodności*, uda mu się poflirtować z bibliotekarką (lub bibliotekarzem). Zasugeruje ona poszukiwanie starszych informacji dotyczących domu Corbitta, jako że w archiwum są tylko teksty od roku 1878.

BIBLIOTEKA

W bibliotece znajduje się wiele interesujących rzeczy, Badacze muszą jednak odnaleźć każdą z nich przy pomocy oddzielnego testu umiejętności *korzystania z bibliotek*.

- W roku 1835 bogaty kupiec wybudował dom, lecz prawie od razu zachorował i sprzedał rezydencję Wielmożnemu Panu Walterowi Corbittowi.
- W roku 1852 Walter Corbitt został zaskarżony przez swych sąsiadów, domagających się, by opuścił zajmowany teren „ze względu na jego poważne (sic) przyzwyczajenia, tudzież złowróżbne zachowanie.
- Najwyraźniej Corbitt wygrał sprawę sądową. Jego nekrolog z roku 1866 świadczy, że nadal mieszkał w tym samym miejscu. Rozpoczął się wtedy kolejny proces sądowy, by zanegować ostatnią wolę Corbitta. Zażyczył on bowiem sobie, by pochowano go w piwnicy własnego domu.
- Nie wiadomo, jak zakończył się drugi proces.

Każda z tych informacji wymaga szukania przez cztery godziny. Wszystkie znajdują się w kilku różnych gazetach.

ARCHIWUM SĄDOWE

Udany test korzystania z bibliotek ujawni w archiwum spraw cywilnych fakt, że wykonawcą ostatniej woli Corbitta był Reverend Michael Thomas, pastor Kaplicy Kontemplacji i Kościoła Pana Naszego, Dawcy Sekretów. Wykaz kościołów (dostępny także w tym archiwum) odnotowuje zamknięcie Kaplicy Kontemplacji w roku 1912.

Jeśli Badacze postanowią poszperać w archiwum spraw karnych, znajdą informację o pewnej akcji przedsięwziętej przeciwko Kaplicy w roku 1912. Nie ma jednak żadnych dotyczących tej sprawy danych. Jeśli Badacze byli mili i uprzejmi dla obsługującego urzędnika, zasugeruje im, iż informacje o poważniejszych przestępstwach mogą być przechowywane w stanowych lub federalnych archiwach hrabstwa. Udany test umiejętności *prawo* wykaże to samo. Dane dotyczące oficerów biorących udział w aresztowaniach i rewizjach przechowywane są w Komendzie Głównej Policji.

WYŻSZE URZĘDY: KOMENDA GŁÓWNA POLICJI

Chcąc dostać się do danych o tajnej akcji przeciwko Kaplicy Kontemplacji, należy wykorzystać umiejętności *prawo, wmawianie* lub *wiarygodność*. Policyjny atak na Kaplicę został spowodowany powtarzającymi się podejrzeniami, iż członkowie tej organizacji religijnej odpowiedzialni są za zniknięcie dzieci z okolicy. Podczas akcji, w wyniku strzelaniny i pożaru, zmarło trzech policjantów i siedemnastu wyznawców kultu. Autopsje ofiar są wyjątkowo mało konkretne i ogólne, tak jakby koroner ich wcale nie przeprowadził.

Pomoc dla Graczy: symbol w kaplicy



Aresztowano 54 członków sekty, jednak wszystkich oprócz ośmiu zwolniono. Materiały archiwalne napomykają o bezprawnym mieszaniu się w prowadzone śledztwo wpływowych osobistości z Bostonu. Jest to logiczne wytłumaczenie, czemu informacja o bitwie – największej akcji policyjnej w dziejach miasta – nigdy nie ukazała się w druku.

Pastor Michael Thomas został aresztowany i skazany na 40 lat więzienia za pięciokrotne morderstwo drugiego stopnia. W roku 1917 udało mu się zbiec z zakładu karnego i opuścić granice stanu.

SĄSIEDZTWO

Większość osób mieszkających koło domu Corbitta przed pierwszą wojną światową zmarła lub się przeprowadziła. Dziewiętnastowieczne domy zostały zastąpione przez biura i sklepy. Dom Corbitta, ze swoim zarośniętym frontem jest jedyną prywatną rezydencją na tej przecznicy. Badacze mogą jednak spotkać pana Dooleya – sprzedawcę papierosów i gazet – który dobrze zna i pamięta okolicę. Jest on w stanie pokazać miejsce, gdzie znajdowała się Kaplica Kontemplacji. To tylko kilka przecznic dalej.

KAPLICA KONTEMPLACJI

To, co zostało z kaplicy, znajduje się na końcu obskurnej uliczki. Pozostałości są tak zwietrzałe i obrośnięte roślinnością, iż sprawiają wrażenie naturalnych kamieni, a nie resztek budowli. Gdy Badacze odgarną ścianę chwastów i pnączy, ich oczom ukaże się świeżo nakreślony na kamieniu, dziwny symbol. Wygląda on jak połączenie trzech igreków w trójkąt, tak że widełki każdego z nich stykają się z końcami dwóch pozostałych. W środku tego „trójkąta" namalowane jest otwarte oko. Kiedy Badacze znajdą się blisko tego znaku, zaczną odczuwać denerwujące mrowienie czoła, trochę podobne do lekkiego ataku migreny. Jeśli pozostaną dłużej przy kaplicy, ból nie ustanie. W końcu zostaną zmuszeni opuszczenia ruin.

Przeszukując ruiny, Badacze znajdą przede wszystkim granitowe bloki, na wpół spalone, zmurszałe ławki i śmieci. W pewnym momencie zorientują się, że ziemia, na której stoją, przykrywa starą, niebezpiecznie uginającą się drewnianą podłogę: wszyscy powinni na 1k100 wyrzucić mniej niż ZRx4. Osoby, którym test się nie powiedzie, czują jak nagle ziemia ustępuje im spod nóg i spadają trzy metry w dół, do sutereny. Każdy z pechowych Badaczy traci od upadku 1k6 Wytrzymałości.

Ta część sutereny została odcięta od głównej części budynku i posiadała oddzielne schody, znajdujące się teraz pod kupą gruzu. Wewnątrz leżą dwa odziane w resztki jedwabnych szat szkielety. Są to kultyści, którzy, choć schowali się zginęli w pożarze.

W środku znajduje się też szafka z zapleśniałym archiwum sekty. W pewnym miejscy zapiski wspominają, iż Walter Corbitt został pochowany w piwnicy swego domu „zgodnie ze swym życzeniem i wolą Tego, Który Czai się w Mroku".

W tym samym pomieszczeniu znajduje się, przykuta łańcuchem do zbutwiałego biurka, wielka, oprawiona w ludzką skórę księga. Pochodzenie skóry można odkryć wykonując udany test *medycyny* lub WYK x 3. Jest to ręcznie pisana, łacińska kopia słynnej „Liber Ivonis". Niestety tom jest tak przegniły i nadgryziony przez robaki, iż niektóre jego części są nie do odczytania.

Stary dom Corbitta

Dom i teren dookoła niego: Ceglany dom osłonięty jest z wszystkich stron nowymi i wyższymi budynkami biurowymi. Jego front skierowany jest w stronę ulicy. Tył zasłonięty jest gęstą roślinnością i na wpół zawaloną altaną. Po obu stronach rezydencji prowadzą tam ścieżki.

Badacze obserwujący dom z zafascynowaniem widzą, jak niesamowicie tonie w mroku rzucanym przez otaczające go budynki. Puste, zasłonięte okna kryją przed oczami ciekawskich wszystkie znajdujące się wewnątrz tajemnice. Badacze, którzy w przeszłości zetknęli się z mistycznymi lub okultystycznymi wydarzeniami czują, iż w środku czai się coś złowieszczego. Nie potrafią jednak podać żadnych racjonalnych powodów usprawiedliwiających to uczucie.

Po podejściu do drzwi okazuje się, iż zabezpieczone są jednym zamkiem, jednak ktoś zamknął zamontowane od środka cztery zasuwy. Wszystkie sprawiają wrażenie, jakby zostały założone najwyżej rok lub dwa temu. Jeśli Badacze wpadną na to, by spojrzeć przez okna na parterze, okaże się, iż zasuwy zostały przybite od wewnątrz.

PARTER

Zapoznaj się z załączonym planem domu.

POKÓJ 1. Jest to magazyn pełen skrzynek i gratów w rodzaju zardzewiałych wiader, czy starych bicykli. W prawym końcu pokoju stoi zabity deskami kredens. Jeśli zostanie otworzony siłą, w środku można znaleźć trzy przewiązane książki. Są to pamiętniki Waltera Corbitta, byłego właściciela tego domu. Tak w każdym razie twierdzą karty tytułowe tomów.
Pamiętniki Corbitta napisane są w prostym, choć czasem trochę pokręconym i dziwnie stosowanym językiem angielskim. Przeczytanie ich zajmie dwa dni: zwiększają o +4% umiejętność *Mity Cthulhu*, powodują utratę 1k4 PP, a ich wskaźnik czarów wynosi x 4. Pamiętniki opisuję różne okultystyczne eksperymenty Corbitta, w tym przyzywania i inne zaklęcia. Ponadto jasno i zrozumiale opisują ceremonię „Przywołania/Spętania krocżącego między światami" (patrz „Wielka Księga Zaklęć"). Jest to jedyny opisany czar w tych pamiętnikach. Wspomniane zaklęcie wymaga poświęcenia 2k6 tygodni na naukę – zbyt długo by użyć je w tej przygodzie.

POKÓJ 2. Kolejny magazyn. Wypełniają go przede wszystkim połamane meble i inne przedmioty nadające się do spalenia w piecu.

POKÓJ 3. Przebieralnia. Na wieszakach wisi kilka płaszczy, parasolek i kapeluszy, na podłodze zaś stoją kalosze. Ponadto leży tu kilka worków węgla przeznaczonego do wolno stojącego pieca w bawialni. Udany Test Pomysłowości zwróci uwagę Badacza na fakt, iż tylne drzwi prowadzące na zewnątrz zabezpieczone są dwoma zamkami i trzema zasuwami.

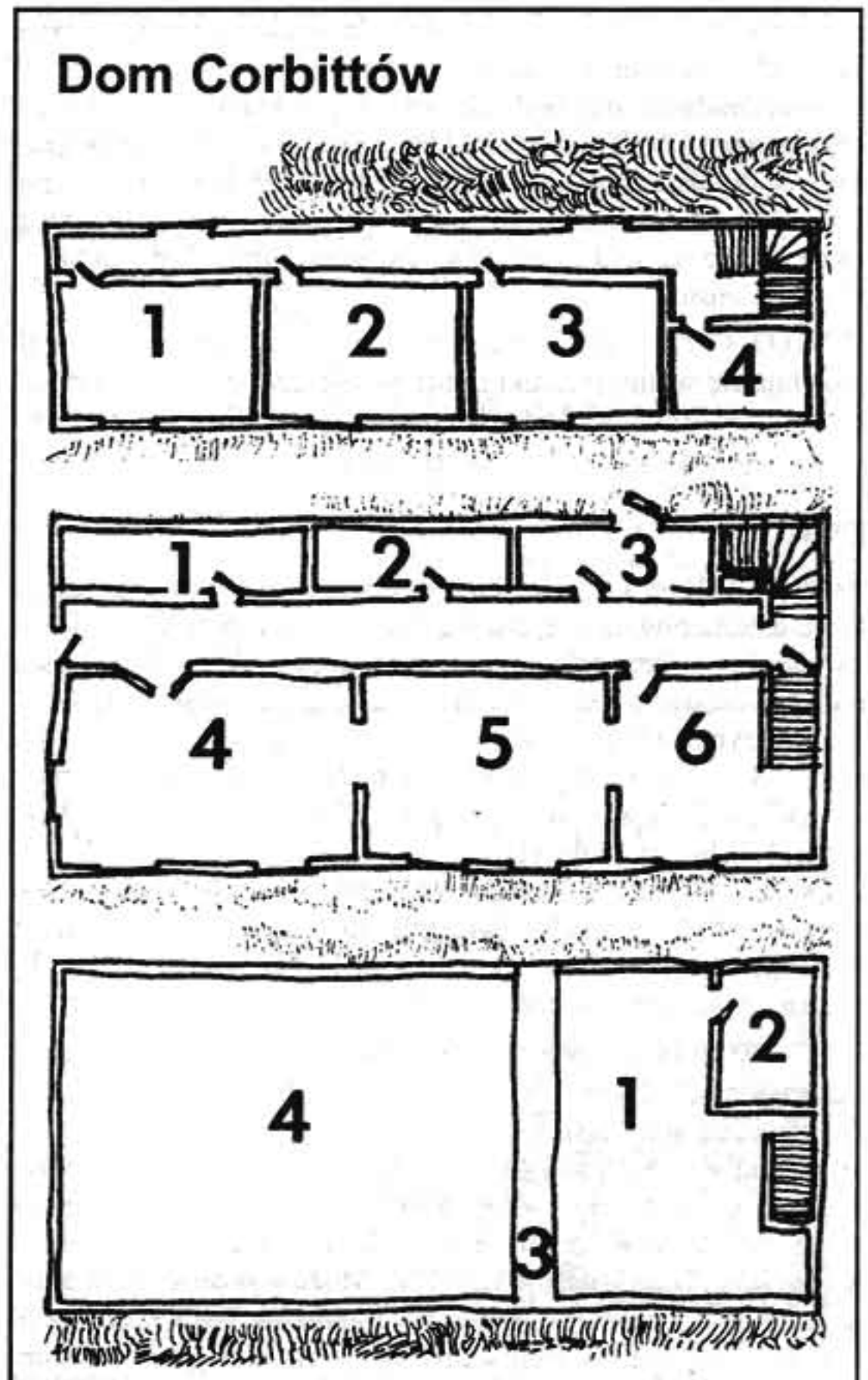
POKÓJ 4. Bawialnia. W środku znajduje się standardowe wyposażenie, tzn. radio, kanapa, wyścielane fotele i półki zapełnione świecidełkami i figurkami. Udany Test Pomysłowości zwróci uwagę Badaczy na fakt, iż w tym pokoju znajduje się niezwykle duża ilość krzyży, świętych obrazów Matki Boskiej i innych chrześcijańskich dewocjonaliów.

POKÓJ 5. Jadalnia. Na środku stoi długi, mahoniowy stół, wbudowany kredens i siedem krzeseł. Na blacie leży nie użyta zastawa dla trzech osób, a w wazie gnije zupa ryżowa.

POKÓJ 6. Jest to tradycyjna kuchnia z lodówką, piecem na drewno z piekarnikiem oraz niewielką spiżarnią. Niektóre produkty żywnościowe nadają się jeszcze do jedzenia – są to zupy w puszkach, peklowane mięso, ryż, niektóre przetwory i kilka butelek wina domowej roboty. Reszta zgniła lub została pożarta przez szczury, przychodzące do kuchni przez dziurę w ścianie.

PIĘTRO

POKÓJ 1. Jest to tradycyjna sypialnia z podwójnym łóżkiem, regałem na książki i oknem. Pokój wygląda na sypialnię



Gabrieli i Vittoria. Jest tu jeszcze więcej krzyży, a różańce i brewiarz leżą na stoliku koło łóżka.

POKÓJ 2. W tym pomieszczeniu znajdują się dwa małe łóżeczka, zabawki, dziecięce ubranka oraz obrazki z kowbojem i samolotem. Bez wątpienia była to sypialnia dzieci.

POKÓJ 3. W tym pomieszczeniu znajduje się rama łóżka, goły materac sprężynowy i pusta toaletka. Choć nie używany, pokój przypomina dwa poprzednie. Dawniej była to sypialnia samego Waltera Corbitta. Przebywał on w nim tak długo, iż pozostała tu część jego mocy psychicznej, dzięki której może wywoływać w tym pomieszczeniu różne dziwne efekty. Ilekroć to czyni, w pokoju roznosi się przeraźliwy odór – niezaprzeczalny znak obecności Mitów.

- Corbitt jest w stanie wywołać słyszalne w całym domu potężne odgłosy uderzeń.
- Może uformować kałużę krwi na podłodze (z krwi szczurów) lub sprawić, że zacznie ona spływać po ścianach.
- Corbitt potrafi też sprawić, iż okno lub drzwi zaczną wydawać dźwięki podobne do grzechotania i skrobania.
- Może ponadto pchnąć łóżko z wystarczającą siłą, by zadać znajdującemu się w pokoju silny cios.

Na początku Corbitt nie będzie nic robił. Jeśli jednak zorientuje się, że Badacze mają zamiar rozwiązać tajemnicę domu, spróbuje zmylić ich i przekonać, iż źródłem wszystkich

problemów jest właśnie ten pokój. Spróbuje to zrobić wywołując odgłosy uderzeń i kałużę krwi.

Jeśli Badacze nie będą do końca przekonani, postara się przyciągnąć ich do sypialni i tam zabić. Najpierw zwabi Odkrywcę do okna – sprawi, że zacznie brzęczeć. Następnie nagle uderzy w niego łóżkiem – pechowy Badacz wypadnie przez okno. Odłamki szkła i upadek powodują utratę 2k6 punktów Wytrzymałości.

POKÓJ 4. Łazienka z umywalką, wanną i klozetem. Nadal znajdują się w niej ręczniki i inne przedmioty typowe dla czteroosobowej rodziny. Na środku wanny zebrała się kałuża rdzawej wody, kapiącej z przeciekającego kranu.

PIWNICA

POKÓJ 1. Drzwi do piwnicy posiadają zamek i dwie zasuwy, które można otworzyć tylko z góry. Poniżej znajduje się główny magazyn. Prowadzące tam schody są w kiepskim stanie, a elektryczność w suterenie nie działa, gdyż wyłączył ją Corbitt. Skrzynka z bezpiecznikami znajduje się na górze, w kuchni. Każdy gracz, którego Badacz schodzi w dół, powinien rzucić 1k100. Jeśli wyrzuci więcej niż ZRx7, spada ze schodów i traci 1k6 Wytrzymałości.

W mniejszym pomieszczeniu przechowywane są przerdzewiałe łopaty i narzędzia, gwoździe itp. Boczne ściany zbudowane są z cegieł. Ściana przegradzająca (do pokoju numer 3) i ściany pokoju pod schodami (numer 2) są drewniane.

LATAJĄCY NÓŻ. Jeśli któryś z Badaczy przeszuka rupiecie zalegające pokój numer 1 i wykona udany test *spostrzegawczości*, znajdzie stary nóż z rzeźbioną rękojeścią. Ostrze pokryte jest grubą warstwą rdzy. Jest to magiczny sztylet Corbitta, rdza zaś jest tak naprawdę zakrzepłą krwią poprzednich ofiar. Corbitt potrafi sprawić, iż nóż zacznie latać i może kogoś zranić. Każda taka próba kosztuje go 1 PM. Może wykonać jeden atak w rundzie, a szansa trafienia wynosi aktualne PM Corbitta x 5 lub mniej. Sztylet jest sterowany siłą magii, dlatego Corbitt nie dodaje do udanego ataku swego modyfikatora obrażeń.

Zaatakowany Badacz może spróbować odparować atak trzymanym w ręce przedmiotem (bazowa szansa 30%) – nic poza tym nie nadaje się w pokoju do obrony. Widok latającego samoistnie noża powoduje u każdego Badacza utratę 1/1k4 PP.

Odkrywca może też spróbować schwycić lecący na niego nóż (musi wykonać test ZR na 1k100). Jeśli mu się powiedzie, należy porównać Siłę Badacza z aktualnymi Punktami Magii Corbitta. Jeśli zwycięży, nóż zostaje uwolniony, a Badacz ma rozciętą dłoń i traci jeden punkt Wytrzymałości. Próba uwolnienia noża kosztuje Corbitta kolejny Punkt Magii.

POKÓJ 2. Jest to pusty składzik na węgiel. Drzwi do niego zostały zabite gwoździami.

POKÓJ 3. Ściana naprzeciwko schodów została zrobiona z zachodzących na siebie desek. Jeśli zostaną rozbite lub usunięte, Badaczom ukazuje się niewielka przestrzeń kończąca się następną drewnianą ścianą. Z tego niedużego pomieszczenia bucha obrzydliwy odór, znajduje się tam bowiem gniazdo szczurów.

SZCZURY. Jeśli Badacze nie przepuszczą uciekających gryzoni, zaatakują one każdego, kto zagrodzi im drogę. Znajduje się tam sześć stad szczurów (lub tyle, ile sobie życzy Strażnik Tajemnic). Szczury opisane są dokładnie w rozdziale „Bestie i potwory". Szczury atakują w grupach po dziesięć zadając każdym atakiem 1k3 obrażeń. Szansa ich trafienia wynosi aktualną liczbę grup x 5. Gryzonie atakują raz w rundzie, zawsze po ataku Badaczy. Udane trafienie w stado szczurów zawsze zabija jednego osobnika i powoduje ucieczkę reszty. Im więcej szczurów ginie, tym reszta ma mniejszą ochotę na walkę.

Na wewnętrznej ścianie wyryto słowa „Kaplica Kontemplacji", jednak tak niewyraźnie, iż do odkrycia tego niezbędny jest udany test *spostrzegawczości*. Jeśli Badacze przebiją się i przez tę ścianę, znajdą się w pokoju numer 4.

POKÓJ 4. Jest to miejsce, gdzie ukrywa się Corbitt. Leży bez ruchu na sienniku, na środku pokoju. Wygląda na martwego. Jego opis znajduje się trochę dalej. Podłoga jest klepiskiem, a w południowo-zachodnim rogu pokoju stoi stół z jakimiś papierami. Przy dotknięciu obracają się one w pył. To, co Badacze zdołali zauważyć, wyglądało na horoskop. Jeśli zaś zdołali wcześniej zrobić tym zapiskom zdjęcia, Strażnik Tajemnic może sam określić ich naturę i użyć w jakiejś następnej przygodzie.

Wydając 5 Punktów Magii, Walter Corbitt może poruszać swym ciałem przez pięć rund. Uczyni to w ostateczności, w chwili, gdy poczuje się zagrożony. W takim wypadku podniesie się z siennika powodując u wszystkich widzących to utratę 1/1k8 PP. Natychmiast zaatakuje.

Leżąc na sienniku, może jeśli jeszcze tego nie zrobił, użyć swych zaklęć.

Zakończenie

Jeśli Badacze rozwiązali zagadkę i pozbyli się Corbitta, właściciel ziemski z zadowoleniem i z wdzięcznością zapłaci im należną sumę. Jeśli zaś powiedzą mu, iż nic się w domu nie dzieje, pójdzie dla pewności spędzić tam noc i zginie zasztyletowany przez magiczny nóż Corbitta. Wtedy Badacze będą musieli udowodnić, iż dom jest nawiedzony, bowiem zostaną oskarżeni o morderstwo.

NAGRODY

Jeśli Corbitt zostanie pokonany, każdy z Badaczy otrzymuje 1k6 PP.

Ponadto na szyi Corbitta wisi łańcuch z czarnym, zakurzonym kamieniem szlachetnym. Jeśli któryś z Badaczy dotknie go, chcąc zetrzeć kurz, kamień rozpuści mu się w ręce i doda Punkty Mocy do jego współczynników. Kamień ten podtrzymywał moc na wpół żywego Corbitta.

Badacze mogli też z ruin Kaplicy zabrać „Liber Ivonis". Strażnik Tajemnic powinien odpowiednio obniżyć moc tej księgi, zważywszy na jej nędzny stan.

Właściciel ziemski z przyjemnością wręcza im pieniądze, na które uczciwie zarobili.

ROZWINIĘCIE

Strażnik Tajemnic na pewno zauważył wystąpienie w scenariuszu świeżo namalowanego znaku na Kaplicy, a także dziwne zatuszowanie akcji policyjnej z roku 1912. Możliwe jest zatem powiązanie tych faktów w wielki spisek. Niektóre sprawy mogą za jakiś czas wypłynąć znowu na światło dzienne.

Walter Corbitt

Corbitt jest wysoki. Przypomina drewnianą, wysuszoną lalkę. Ma około metra osiemdziesięciu wzrostu i jest nagi. Ma odstraszające, szeroko otwarte, jakby płonące oczy oraz przypominający ostrze noża nos. Corbitt stracił wszystkie włosy, a wyschnięta dziąsła sprawiają, iż jego zęby stały się bardzo długie. Roztacza dookoła siebie dziwny, mdlący zapach przypominający gnijącą kukurydzę. Początkowo może zachowywać się cicho, jednak w pewnym momencie wygodniej mu będzie warczeć, skrzeczeć, rechotać, czy też przedrzeźniać Badaczy. Corbitt nie musi oddychać.

Walter Corbitt nie jest prawdziwym wampirem, ani też inną znaną bestią – to po prostu czarnoksiężnik przechodzący proces transformacji w coś wyjątkowo nieludzkiego.

Światło słoneczne powoduje ból i jeśli jest zbyt mocne, utrudnia mu widzenie. Co jest w stanie zabić Corbitta, zależy tylko od uznania Strażnika Tajemnic. Corbitt żywi się krwią, choć równie dobrze mogłaby to być marchewka. Picie krwi stanowi dla niego po prostu większą frajdę.

Jedno z zaklęć, jakie posiada – „Ochrona ciała" działa identycznie jak opisany w „Małej Księdze Zaklęć" czar. Postaraj się jednak jego działanie opisać mniej więcej tak: pociski i uderzenia odłupują jedynie kawałeczki jego ciała, sprawiając, iż Corbitt staje się jeszcze potworniejszy. W innym przypadku „Ochrona Ciała" może mieć zupełnie inne efekty wizualne.

Dopóki działa zaklęcie, wysuszona i twarda jak żelazo skóra jest odporna na ciosy. Jeśli obrażenia przewyższą magiczny pancerz, Wytrzymałość jest zmniejszana normalnie. Corbitt nigdy nie leczy się i nie odzyskuje Wytrzymałości. Gdy spadnie ona do zera, rozsypuje się w proch i jest na zawsze martwy.

Przy pomocy opracowanego przez siebie czaru „Przejęcie kontroli", Corbitt może mentalnie zapanować nad umysłem jednego Badacza naraz, jeśli tylko jest on w domu. Wymaga to od niego poświęcenia 1 PM i wygrania pojedynku MOC kontra MOC (korzystając z Tabeli Porównawczej). Jeśli mu się to uda, Odkrywca jest przez 2k3 rundy walki oszołomiony (zauważ, Strażniku Tajemnic, iż jest to czar różniący się od tego opisanego w „Małej Księdze Zaklęć"). Znajdująca się w tym stanie ofiara jest podatna na telepatyczne sugestie i rozkazy Corbitta. Co prawda nie popełni samobójstwa, lecz może dokonać morderstwa lub zrobić coś głupiego i nierozważnego – np. spróbować połknąć nóż rzeźniczy. Po ocknięciu się z tego stanu ofiara nic z niego nie pamięta.

WALTER CORBITT, ożywiony diabeł

S 18	KON 22	BC 11	INT 16	MOC 18
ZR 7	WG 1	WYK 16	P 0	WT 17

Modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: magiczny, latający sztylet, PM x 5%, obrażenia 1k4+2 (nie dodaje się mo); szpony 50%, obrażenia 2k3+mo

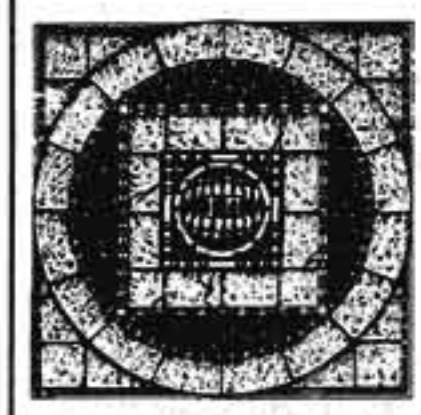
** Obrażenia zadane szponami niosą za sobą ryzyko zakażenia. Następnego dnia od zakażenia, ofiara popada w delirium i wychodzi z tego stanu po 30-KON dniach, jeśli wyrzuci na 1k100 mniej niż KON x 5. Jeśli się to nie uda, traci 1k3 Kondycji i pozostaje w stanie delirium przez kolejne 30-KON dni. Procedura powtarza się aż do uzdrowienia lub śmierci Badacza. Straconej Kondycji nie można odzyskać.*

Czary: Przejęcie kontroli, Ochrona ciała, Przywołanie/Spętanie Krocz ącego między światami.

Magiczne przedmioty: latający sztylet.

Umiejętności: ukrycie czegoś 30%, Mity Cthulhu 31%, kłamanie 72%, nasłuchiwanie 60%, zmylenie 64%, skradanie się 80%.

Utrata Poczytalności: wszyscy, którzy zobaczą, jak się porusza, tracą 1/1k8 punktów.



NA GRANICY CIEMNOŚCI



TEN SCENARIUSZ jest przeznaczony dla początkujących Badaczy, dopiero nabierających doświadczenia w spotkaniu z nieznanym światem Mitów Cthulhu. W przygodzie powinno brać udział przynajmniej czterech Odkrywców. Badacze nie muszą się znać nawzajem; scenariusz zakłada możliwość wzajemnego poznania się, zawiązania przyjaźni czy sojuszu we wspólnej walce przeciwko siłom ciemności. Przygoda rozpoczyna się w Arkham, w stanie Massachusetts, w roku 1928. Strażnik Tajemnic ma pełną swobodę wyboru miejsca i czasu, może dowolnie zmienić imiona i wszystko, co tylko zechce. Kilka elementów utrudnia jednak przeniesienie tej przygody w realia lat 90. ubiegłego wieku lub czasów współczesnych. Scenariusz zakłada, że Badacze mieszkają najdalej dzień drogi od Arkham i szpitala, w którym rozpoczyna się przygoda.

Odkrywcy Tajemnic zostają wezwani do szpitala przed oblicze umierającego mężczyzny. Jest nim starszy dżentelmen, Rupert Merriweather, cierpiący na szybko postępującego raka. Wszyscy Badacze są jego przyjaciółmi, krewnymi, byłymi studentami lub dawnymi znajomymi. Strażnik powinien wcześniej dokładnie ustalić relacje łączące każdego Badacza z umierającym i powód, dla którego Rupert mu ufa. Każdy Odkrywca otrzymał wiadomość o jego stanie zdrowia drogą telefoniczną, telegraficzną lub bezpośrednio przez posłańca. Dowiedział się, że znajduje się on w szpitalu Św. Marii w Arkham i pragnie ich widzieć następnego dnia – w czwartek, o pierwszej po południu.

Rupert Merriweather

Szpital Św. Marii znajduje się w samym centrum Arkham, bardzo blisko Uniwersytetu Miskantonic. Tablica informacyjna w głównym holu wejściowym mówi, jak trafić do prywatnego pokoju Merriweathera, który znajduje się na trzecim piętrze. Badacze zastają drzwi do pokoju otwarte i widzą siedzącego na łóżku człowieka, w towarzystwie dwóch innych gości – pogrążonej w smutku jego 62-letniej żony, Agnes, i pociągającego nosem mężczyzny o szczurzej twarzy – 33-letniego syna Ruperta, Bertranda.

Rupert chrapliwym szeptem przedstawia Badaczy swojej żonie i synowi, i na odwrót. Po wymianie uprzejmości, Rupert prosi swoją płaczącą żonę i podejrzliwego syna, by zostawili go na chwilę sam na sam z jego przyjaciółmi. Kiedy upewni się, że drzwi zostały zamknięte, ujawni Badaczom prawdziwą przyczynę ich wezwania.

MROCZNY SEKRET

W latach swej młodości, jak mówi staruszek, przyjaźnił się on z kilkoma studentami, którzy zaangażowali się w coś, co jak wierzyli, było tylko niewinnym zgłębianiem tajemnic okultyzmu. Pod przewodnictwem nieco starszego od nich człowieka o nazwisku Marion Allen, cała szóstka zakupiła starą farmę stojącą kilka mil na zachód od Arkham, niedaleko wsi Ross's Corners. Tam mogli w tajemnicy prowadzić swoje seanse i psychiczne doświadczenia. Nieoczekiwanym rezultatem

Na granicy ciemności, pomoc nr 1: Dziennik, marzec 1882

Rozpoczęliśmy rytuał według instrukcji Mariona i zgodnie z tym, co było napisane w tej książce, „De Vermiis Mysteriis". Ogień płonie na kominku, na podłodze nakreśliliśmy kredą pentagram i ozdobiliśmy go właściwymi symbolami. W jego centrum spoczywa kawałek bursztynu z uwięzionym wewnątrz duchem. Sam kamień z obu stron oświetlają dwie czarne świece. Wszyscy siedzą w kółku. Tylko ja, który pełnię rolę odganiającego złośliwe duchy „obserwatora", siedzę w odległym kącie pokoju.

Marion rzuca garść proszku do kominka, co wywołuje dym o głównej woni. Płomienie przygasają i teraz płoną trzaskając na przemian to zielenią, to brązem. Wszyscy siedzący wokół pentagramu rozpoczynają zaśpiew łacińskiej inkantacji, którą Marion Allen przetłumaczył z owej książki.

Po upływie blisko dwóch godzin widzę wijącą się ponad bursztynem smużkę dymu. Gładki kamień wydaje się wrzeć, topić. Czy to możliwe? Czy w końcu nam się udało? Widzę coś jakby...

Jest następny dzień. Skończyliśmy z tym i poprzysięgliśmy sobie nigdy nie mówić o tym, co zaszło wczorajszej nocy. Udało nam się wyjaśnić śmierć Roberta oraz, cudem, szaleństwo Harolda. Szeryf zaakceptował nasze wytłumaczenie wypadku z powozem - dobrze to zaplanowaliśmy. Powiedzieliśmy mu, że Robert złamał kark podczas upadku. Musiał uderzyć głową w kamień, kiedy koń niespodziewanie złamał nogę i powóz przewrócił się. Tak musiało być. To, czego doświadczyliśmy ubiegłej nocy, zmieniło nas już na zawsze.

Coś uformowało się w środku pentagramu, coś bezkształtnego, prawie niewidzialnego. Ów straszliwy głos powinien nas ostrzec, lecz byliśmy głupi. Kiedy to coś przemówiło, Marion rzucił na ducha ten przeklęty pył, „Proszek Ibn-Ghazi" - jak go nazwał, i wtedy ujrzeliśmy to coś.

Słowa nie są w stanie opisać owej istoty bez twarzy, istoty o tysiącu ust. To ciągle się zmieniało i kipiało, nigdy nie ukazując się nam w całości. Było tak przerażające, że mogłem tylko siedzieć, jakbym przymarzł do podłogi. Pióro wypadło z mojej nic nie czującej dłoni. Cecil i Marion wyglądali równie martwo. Nagle krótki, ostry krzyk wydobył się z ust. Crawforda. To Robert podniósł się z podłogi i, zanim ktokolwiek zdołał go powstrzymać, ruszył prosto w objęcia naszego straszliwego gościa. To coś wyciągnęło w stronę biednego Roberta ramiona, czy raczej macki od biedy przypominające ręce, pochwyciło go i okręciło jego głowę dookoła szyi, jakby był zwykłą lalką. Potem odrzuciło martwe ciało za siebie, aż klapnęło pod ścianą. I to wtedy właśnie Harold zaczął tak diabelnie wrzeszczeć - jego wrzask towarzyszył nam nawet wówczas, kiedy przekazywaliśmy zwłoki ludziom szeryfa.

Jednak nawet wtedy mieliśmy jeszcze szansę. Marion mówił, że jeśli mielibyśmy wtedy tyle oleju w głowie, odwrócilibyśmy inkantację i ostatecznie zmusili stwora, by powrócił tam, skąd przybył. Lecz Crawford spanikował. Sądząc, że odegna stwora, postąpił naprzód i zniszczył część pentagramu, tym samym niszcząc jego moc. Uwolniona z symbolu spętania istota ze skrzekiem, który mógł być tylko wyrazem przeklętej satysfakcji, uciekła z domu, znikając z rykiem za oknem w postaci wyjącego cyklonu kipiących barw.

Marion wierzy, że to coś wciąż może zostać zniszczone lub przynajmniej odegnane. Jednak żaden z nas, ocalałych, nie ma dość siły, by tego dokonać. Ponoć czar, który rzuciliśmy, nierozerwalnie wiąże to coś w domu. I musi to być prawda, bowiem kiedy po kilku dniach wróciliśmy tam po nasze rzeczy, usłyszeliśmy jak stwór hałasuje w górze, na strychu. Znaki ochronne, które tak radośnie Marion ryt w deskach za lepszych czasów - czasów, które wydają się być takie odległe - najwyraźniej są skuteczne i nie pozwalają temu czemuś opuszczać strychu.

ich ostatniego eksperymentu było przywołanie na ten świat jakiejś złej siły. Zamiast spróbować odegnać to coś, młodzi ludzie opuścili stary dom w przekonaniu, że magia, która sprowadziła owe coś na świat, będzie trzymała zło zamknięte w opuszczonym domu. Jednak czar pętający tę istotę będzie działał tylko tak długo, jak długo żyją przywołujący. Rupert Merriweather jest ostatni z tej grupy i boi się, że po jego śmierci istota uwolni się i zemści, pustosząc całą okolicę.

Rupert wskazuje na zwykłe metalowe pudełko, stojące na szafce nocnej obok łóżka.

– Weźcie pudełko – mówi rzężąc. – Cała moc, jaką mogę wam ofiarować, jest właśnie w nim. Musicie znaleźć sposób, aby odesłać to coś tam, skąd przyszło. Musicie być pewni, że wam się udało. Zróbcie to dla mnie.

Kiedy Badacze odbierają pudełko z rąk staruszka, jeszcze przed jego otwarciem, zbolałym Rupertem zaczynają wstrząsać gwałtowne skurcze. Łamie się w pół z bólu, jęczy i nagle wykrztusza z siebie wielkie krople krwi – zbryzgując wszystkich stojących w pobliżu nocnej szafki – po czym zapada w śpiączkę. Wszyscy obecni w pomieszczeniu Badacze muszą wykonać test Poczytalności, tracąc 0/1 PP w zależności od sukcesu czy niepowodzenia. Ktoś powinien wezwać lekarza.

Pokój szybko wypełniają lekarze i pielęgniarki. Wbiegają też wstrząśnięta żona i syn Ruperta. Badacze proszeni są o opuszczenie pomieszczenia. Niezależnie od wysiłków personelu szpitala, Rupert umrze w ciągu godziny.

CO KRYJE PUDEŁKO?

Badacze najpewniej zajrzą do wnętrza pudełka. W środku znajdują pożółkłą kopertę, która zawiera dokument, klucz, małą, złotą skrzyneczkę starożytnego pochodzenia w kształcie sarkofagu oraz cienki zeszyt oprawiony w skórę. Dokument jest aktem własności domu położonego blisko Rosse's Corners, a klucz jest do jego drzwi.

Ornamentowaną skrzyneczkę łatwo otworzyć, lecz jest pusta. Pomyślny test umiejętności *historia* lub *archeologia* pozwoli zidentyfikować znaki pokrywające skrzynkę jako egipskie hieroglify z okresu Średniego Państwa. Jednak znaki wygrawerowane wewnątrz są zupełnie inne i na pewno nie egipskie.

Jeśli Badacz wykona pomyślnie test znajomość *języka egipskiego*, będzie mógł skorzystać z „Pomocy nr 4", prezentującej tłumaczenie rytów zdobiących skrzynkę od zewnątrz. Można je przetłumaczyć mniej więcej w ciągu tygodnia, korzystając z właściwych słowników i podręczników gramatyki, znajdujących się w bibliotece Uniwersytetu Miskatonic. Badacze mogą również poprosić o pomoc jakiegoś historyka, który zgodzi się dokonać przekładu za drobną opłatą lub nawet za darmo.

Pomyślny test umiejętności *okultyzm* pozwoli zauważyć, że dziwne ryty, pokrywające wieczko skrzyneczki od wewnątrz, przypominają pismo, które pewni okultyści przypisują istotom żyjącym na zaginionym na Pacyfiku kontynencie Mu. Jednak tych inskrypcji nie można przetłumaczyć i pozostaną one zagadką do końca przygody. Może ich znaczenie Badacze poznają w którejś z następnych przygód?

Cienki zeszyt jest dziennikiem opisującym działalność Mrocznego Bractwa na starej farmie przy drodze Boone. Więcej informacji na ten temat znajduje się w dalszej części tekstu.

Co dalej?

Późnym popołudniem Rupert Merriweather będzie już martwy. Badacze mogą postąpić zgodnie z jego prośbą, lecz pewnie któryś z nich zapragnie najpierw przeczytać dziennik. Pozostali mogą w tym czasie zbierać inne, potrzebne ich zdaniem informacje.

Biblioteka Uniwersytetu jest otwarta każdego wieczora. O tym, co można w niej znaleźć dowiesz się z „Poszukiwań".

Jeśli Badacze pozostaną lub powrócą do szpitala, by porozmawiać z wdową po Merriweatherze lub jej synem, szybko się zorientują, że żadne z nich nie wie nic ani o dawnych doświadczeniach Ruperta, ani nawet o jego posiadłości na farmie.

Obdukcja lekarska potwierdzi, że Merriweather padł ofiarą raka. Pomyślny test *medycyny* upewni Odkrywców Tajemnic, że nie było w tym nic nadzwyczajnego.

Ani wdowa, ani jej syn nie odegrają żadnej ważnej roli w tym scenariuszu. Jednak Strażnik powinien być przygotowany na to, by w razie czego móc wprowadzić ich do gry. Agnes Merriweather, przeglądając stare papierzyska męża, może natknąć się na coś, co pomoże Badaczom odnaleźć właściwy trop. Pani Merriweather może też osobiście zaprowadzić ich do starej farmy. Zachowaj w tajemnicy fakt, że ta biedna kobieta ma słabe serce i nagły szok lub przerażenie mogą skończyć się dla niej śmiertelnym zawałem.

Bertrand, chciwy syn Merriweathera, jest jego jedynym dzieckiem i może zażądać od Badaczy zwrotu zawartości pudełka, które dostali od jego ojca. Może także posunąć się dalej: pojawi się wraz z prawnikiem na farmie i zażąda, by Odkrywcy Tajemnic opuścili jego posiadłość. Badacze nie mają prawa przebywać na tej posesji, a trudno by im było udowodnić, że Rupert Merriweather przed śmiercią polecił im tu wykonać jakąś specjalną misję i w tym celu podarował przyjaciołom pudełko. Jednak punkt kulminacyjny całej przygody powinien mieć miejsce zanim jeszcze młody Merriweather sprowadzi na pomoc uzbrojonego szeryfa i zechce wyeksmitować intruzów. Zarzut wkroczenia na cudzą posiadłość nie jest poważnym wykroczeniem, jednak mogłyby się pojawić reperkusje tego czynu, gdyby Badacze odmówili opuszczenia farmy, zaatakowali lub grozili jej prawowitemu właścicielowi.

Zależnie od woli Strażnika, także pielęgniarki lub sanitariusz mogą również pchnąć akcję do przodu. Mogli być świadkami dziwnego, powracającego koszmaru sennego, który dręczył umierającego Ruperta. Sen nie był zrozumiały, lecz niektóre zapamiętane przez świadków słowa mogą zawierać niezbędne wskazówki, które naprowadzą Badaczy na właściwy trop.

Co zawiera dziennik

Dziennik jest oprawiony w gładką, czarną skórę i rozpoczyna się w czerwcu 1881 roku, a kończy w marcu 1882. Jakkolwiek atrament jest nieco wyblakły, nie trzeba wykonywać żadnego testu znajomości *języka angielskiego*, aby zrozumieć, co jest w nim napisane. Przeczytanie całości zajmie tylko cztery godziny i spowoduje utratę 1k2 PP. Pozwoli również zwiększyć o +1% umiejętności *Mity Cthulhu*.

- Grupa przyjaciół, zabawnie nazywając siebie Mrocznym Bractwem, odbywa swoje pierwsze spotkanie wczesną wiosną 1881 roku. Rupert Merriweather zostaje wybrany kronikarzem. Wszystkich członków jest sześciu, wliczając w to Mariona Allena, założyciela i przywódcę Bractwa.
- W czerwcu 1881 r. wykupują oni starą farmę niedaleko Ross's Corners – dom, w którym mogą w tajemnicy przeprowadzać swoje doświadczenia. Podają się za studenckie stowarzyszenie literackie. Sprzątają i umeblowują dom, a Marion Allen rżnie w deskach ponad drzwiami i oknami specjalne znaki ochronne. Pozostali wyśmiewają tę zapobiegliwość.
- Szczegółowe opisy serii doświadczeń – niewinnych i wyraźnie nieudanych prób nawiązania kontaktu ze światem duchów.
- Zapis z lutego 1882 roku oznajmia, że Marion Allen nabył artefakt egipskiego pochodzenia, opisany jako malutki, złoty sarkofag z otwieranym wieczkiem. Wewnątrz znajduje



READING THE JOURNAL

się kawałek bursztynu z zatopionym okazem jakiegoś nieznanego gatunku stawonoga. Allen jest podniecony. Skrzyneczka odpowiada opisowi, który znalazł w jednym z tomów z biblioteki Uniwersytetu Miskatonic..

- Allen mówi, że w innej książce – grubym, łacińskim tomie, zatytułowanym „De Vermiis Mysteriis" – znajduje się objaśnienie kilku znaczących mocy tej skrzyneczki. Ponoć małe zwierzątko zatopione w bursztynie jest przyjaznym przewodnikiem do świata duchów.
- Zostaje wyznaczona data podjęcia ceremonii przywołanie ducha – sobotnia noc w połowie marca.
- Ten fragment został zapisany jako „Pomoc nr 1". Daj kserokopię graczowi, którego Badacz czyta dziennik.
- Kolejną pozycją w dzienniku są nazwiska członków Mrocznego Bractwa, każde z dopisaną datą śmierci. Wszystko spisane tą samą ręką, lecz różnym atramentem.

Robert Menkin, marzec 1882
Harold Copley, sierpień 1882
Marion Allen, sierpień 1883
Crawford Harris, styczeń 1915
Cecil Jones, marzec 1924
Rupert Merriweather –

- Wycinek prasowy, datowany na sierpień 1883 roku, wklejony obok daty śmierci Mariona Allena. Daj graczowi kopię „Pomocy nr 2".
- Ostatnią pozycją w dzienniku jest to, co przedstawia „Pomoc nr 3". Widać, że tekst pisała słabnąca ręka, a atrament jest jeszcze dość świeży.

Poszukiwania

Arkham posiada małą bibliotekę publiczną, jednak prawdziwie bogate źródło wiedzy stanowi sławna biblioteka Uniwersytetu Miskatonic. Tylko studenci i wykładowcy mogą wypożyczać książki, ale biblioteka jest otwarta także dla innych, w godzinach 8-19 od poniedziałku do piątku i 10-18 w soboty. Informacja działa także w niedzielę, od 13 do 18, ale księgozbiór jest wtedy zamknięty i książki tego dnia nie są udostępniane. Biblioteka UM jest naprawdę duża: liczy sobie ponad 400 000 tomów. Badacze muszą podać Strażnikowi zagadnienia, które ich interesują.

HISTORIA LUB EGIPTOLOGIA

Czterogodzinne poszukiwania w tej sekcji, uwieńczone pomyślnym testem umiejętności *korzystania z bibliotek*, pozwolą znaleźć kopię książki wspominanej przez Mariona Allena w dzienniku Merriweathera. Książka ta zawiera rysunek i krótki opis małej skrzyneczki, znajdującej się obecnie w posiadaniu Badaczy. Notatki niewiele mówią na temat złotej skrzyneczki, lecz uczeni sądzą, iż należała ona do mało znanego Nophru-(lub Nephren-) Ka, czasem nazywanego Mrocznym Faraonem, niedoszłego uzurpatora egipskiego tronu, który żył gdzieś w okolicach XIV Dynastii.

Mówi się, że Nophru-Ka otrzymał również ów sarkofag od bogów, a w jego wnętrzu znajdował się duch, którego mógł przyzwać, aby mu służył. Obecnie w sarkofagu spoczywa kawałek nie polerowanego bursztynu z zatopionym wewnątrz insektem.

Przez długie lata złota skrzyneczka znajdowała się w posiadaniu szlacheckiej rodziny w Anglii. Została skradziona podczas włamania w 1876 roku i później nigdy już jej nie widziano.

Tekst zawiera tłumaczenie inskrypcji wyrytych na skrzyneczce (patrz „Pomoc" nr 4). Wspomina o dziwnych hieroglifach wyrytych od wewnętrznej strony wieczka, lecz nie próbuje ich wyjaśniać ani rozszyfrować.

OKULTYZM

Cztery godziny poszukiwań zakończone pomyślnym testem umiejętności *korzystania z bibliotek* pozwolą odnaleźć książkę na temat legendarnej cywilizacji Mu. Znajduje się tu reprodukcja rytów odnalezionych na zniszczonych działaniem wody tabliczkach, którym przypisuje się pochodzenie z kontynentu Mu. Ryty przypominają napisy na wewnętrznej stronie wieczka złotego sarkofagu. Książka nie podaje żadnych sposobów tłumaczenia i glify pozostają nieodgadnione.

DE VERMIIS MYSTERIIS

Według katalogu w bibliotece znajduje się egzemplarz tej książki, jednak należy on do zamkniętego księgozbioru rzadkich książek, znajdującego się na piętrze. Bibliotekarz mówi, że ten tom znajduje się na liście książek ograniczonego dostępu, sporządzonej przez kierownika biblioteki, wiekowego dra Henryego Armitage'a. Do udostępnienia książki z tej listy potrzebne jest jego osobiste pozwolenie.

Dalsze pytania pozwolą ustalić, że Armitage'a można spotkać w biurze każdego ranka w powszedni dzień tygodnia. Jest on całkowicie pochłonięty studiami nad tymi zakazanymi książkami.

Zaniepokojony zagrożeniem, jakie niosą w sobie Mity Cthulhu, i niezupełnie je rozumiejąc, Armitage będzie zniechęcał Badaczy do czytania tych książek. Bez ważnych listów uwierzytelniających lub właściwych referencji, Armitage nie udostępni tych tomów nikomu. Jest całkowicie odporny na wszelkie prośby, włączając w to próby przekupstwa, wykorzystanie umiejętności *targowanie się, wiarygodności, wmawiania* czy *perswazji*. Tylko za przyzwoleniem Strażnika Tajemnic, Badacze mogą otrzymać dostęp do zakazanych zbiorów biblioteki.

Pomoc dla Graczy nr 2: artykuł z gazety, sierpień 1883

MORDERSTWO W DOKACH

NOWY ORLEAN – Dziś wczesnym rankiem zostało znalezione na terenie doków ciało św. pamięci Mariona Allena z Arkham, stan Massachusetts. Padł on ofiarą okrutnej zbrodni. Zwłoki zidentyfikował miejscowy świadek, który jeszcze wczorajszego wieczora widział pana Allena w jednym z lokali. Jakkolwiek oczywistym motywem przestępstwa był napad, policja podała, że ofiara miała odcięty język. Oświadczono, że Marion Allen był na policji kilka dni temu, gdzie zeznał, iż jest śledzony i boi się o swoje życie. Powiedział, że ścigają go tajemniczy prześladowcy, którzy chcą mu odebrać jakiś egipski artefakt, którego już od dawna nie posiada.

Pomoc dla Graczy nr 3: Dziennik, ostatni zapis

Potwornie boję się tego, co wraz z kolegami uwolniliśmy na prowincji. Jak na razie nie wynikły z tego żadne konsekwencje, lecz po mojej śmierci więzy zostaną przerwane i to coś będzie mogło robić wszystko, co tylko zechce. Żywoty i dusze jeszcze nie stracone, już ciążą mi na sercu. Sposób na wypędzenie potwora z naszego świata wciąż jeszcze znajduje się w tym przeklętym domu. To przetłumaczony przez Mariona Allena tekst z tej przerażającej księgi „De Vermiis Mysteriis". Nie jestem na tyle silny, by podjąć ryzyko tego zadania, ale znam takich, którzy być może to zrobią. Jeśli mnie zawiodą, niech Bóg ma litość dla mej duszy.

Jednak dalsza akcja pokaże, że wszystko, co Odkrywcy muszą wiedzieć, można znaleźć w domu na farmie.

GAZETY

Badacze mogą chcieć skorzystać z bibliotecznych zbiorów czasopism, oprawionych roczników, trzymanych w suterenie. Przegląd jednego rocznika „Arkham Gazette", „Arkham Advertiser" lub też jakiejkolwiek innej gazety zajmuje godzinę. Pomyślny test umiejętności *korzystanie z bibliotek* pozwoli znaleźć w obu gazetach – „Arkham Gazette" i „Arkham Advertiser" – kilka krótkich artykułów z marca 1882 roku. Opisują one wypadek powozu, w którym zginął jeden student, a inny został poważnie poturbowany. Pojawia się tam nazwisko Ruperta Merriweathera i innych.

Ross's Corners

Po zebraniu informacji Badacze najprawdopodobniej odwiedzą dom na farmie. Aby tam dotrzeć, należy przyjechać do Ross's Corners – wsi położonej kilka kilometrów na zachód od Akham. Badacze mogą dotrzeć na miejsce samochodem lub skorzystać z autobusu, który kursuje codziennie na trasie Arkham – Worcester. Bilet za przejazd w jednym kierunku kosztuje 80 centów. Autobus przejeżdża przez Ross's Corners nieco po dziesiątej rano, a w drodze powrotnej tuż po 14.

Ross's Corners to kilka starych zabudowań i domów. Od dłuższego czasu mieszkańcom nie powodzi się najlepiej. Żyje tu nie więcej niż 40 osób. Jedynymi miejscami spotkań są kościół i budynek, w którym jednocześnie mieszczą się sklep wielobranżowy, poczta, stacja benzynowa i punkt skupu mleka.

Jeśli grupa zatrzyma się w Ross's Corners, aby się zaopatrzyć, zatankować czy spytać o drogę, może nawiązać rozmowę z kimś z miejscowych. Mieszkańcy są wyjątkowo surowi, ponurzy i podejrzliwi. Pomyślny test *psychologii* wyjaśni Badaczowi, że ma do czynienia z czymś w rodzaju typowej, jankeskiej małomówności.

Jeśli Odkrywcy są dobrze ubrani i budzą szacunek, ludzie mogą stać się bardziej życzliwi. Poproś graczy, by wybrali spośród siebie jednego lub kilku mówców. Jeśli potrafią opowiadać dobre dowcipy, sprawdź ich w jakiś prosty sposób – może schlebią wieśniakom *wmawianiem* albo wykażą się *wiarygodnością* – a wtedy prawdopodobnie dowiedzą się więcej.

Badacze mogą spytać o starą farmę. Dowiedzą się, że dzieci uważają to miejsce za nawiedzone. Ma Peters, właścicielka sklepu, pociągając nosem, wysłucha Odkrywców i powie, że podatki za ten stary dom są zawsze płacone. Niejaki Merriweather z Arkham nabył farmę wiele lat temu i nic z nią nie robi, co wie prawie każdy (w interesie ludzi ze wsi jest wiedzieć, co do kogo należy).

Jeśli Strażnik Tajemnic stwierdzi, że któryś z Badaczy wywarł na Ma Peters dobre wrażenie, może ona wyznać, że ostatniej nocy zzniknęła jedna z tutejszych kobiet. Była to żona jednego z farmerów – kobieta w średnim wieku, która wyszła po zmierzchu oporządzić inwentarz i od tej pory już jej nie widziano.

– Jaki podejrzliwy mógłby pomyśliwać, że wy macie te sprawke na sumieniu. Chłopy są tera troszkie nieufni ku obcym. Nie ma co mędrkować.

Droga Boon biegnie kawałek za wsią i łatwo ją znaleźć. Stara farma leży po północnej stronie. Jeśli Badacze przyjechali autobusem, mogą zapłacić któremuś z miejscowych, by podwiózł ich ciągnikiem lub wozem. Chłop będzie zdziwiony, że płacą mu, by zaoszczędzić sobie dwukilometrowego spacerku. W innym wypadku Badacze będą musieli pójść piechotą, sami dźwigając ekwipunek i prowiant.

Pomoc dla Graczy nr 4: Tłumaczenie hieroglifów

> Poszukiwacz wiedzy, Sługa [Syn] Yugr [Yoag] Setheth, Oswobodziciel ludu [niewolników] wody, Niosący duchy Nar--Loth-hotepa, dziecię Thotha, Poszukiwacz Wiedzy.

Dom na farmie

Staroświecki dom stoi na wzgórzu. Widać go już z drogi. Zbudowany w osiemnastowiecznym stylu przypomina nieco ogromną solniczkę. Ma wysoki, spiczasty dach i okna zamknięte obwisłymi okiennicami. Są tu dwa pomieszczenia, strych bez okien i piwnica. Wielki ceglany kominek stoi na końcu drugiego pokoju. Sufit się ugina, lecz wszystkie gonty są w dobrym stanie.

Belki ponad drzwiami i oknami są pokryte dziwnymi symbolami. Udany test *okultyzmu* pozwala zidentyfikować je jako symbole mocy strzegące przed duchami z innego świata. Jeśli nikt ich nie naruszy, będą nadal stanowić dobrą ochronę. Gdyby je wypiłować wraz z fragmentem deski i wynieść poza dom, staną się całkowicie bezużyteczne, podobnie jak każda reprodukcja zrobiona bez koniecznej ceremonii, która przepadła wraz ze śmiercią Mariona Allena.

Drzwi frontowe są zamknięte, lecz otworzą się przy użyciu klucza dołączonego do aktu własności. Tylne drzwi są na jakiś centymetr uchylone.

Przeszukiwanie trawy i krzaków rosnących wokół domu pozwoli, po udanym teście *spostrzegawczości*, odnaleźć świeże truchło szopa leżące w wysokiej po kolana trawie. Jeśli ktoś przewróci tę piętnastokilogramową padlinę brzuchem do góry, będzie można łatwo określić przyczynę śmierci. Cała pierś zwierzęcia jest pokryta skrzepniętą krwią, a w klatce piersiowej zieje spora dziura. Krótkie oględziny i pomyślny test *medycyny* lub *historii naturalnej* ujawnią, że żebra zostały wygryzione, a serce musiało zostać po prostu wyżarte. Mógł to zrobić lis, jednak równiutkie brzegi rany wywołają zapewne u Badaczy uczucie niepokoju.

POKÓJ FRONTOWY

Pokój frontowy jest brudny i od dawna nikt z niego nie korzystał. Gruba warstwa kurzu pokrywa fajerki i puste półki, a podłogę zaścielają zeschłe liście i ziemia. Drewniana podłoga jest wypaczona i zaplamiona na skutek działania wody ściekającej przez dziury w suficie i wilgoci ciągnącej od piwnicy. Komplet składający się ze starej kanapy i krzeseł z oparciami został przeżarty przez czas. Przypuszczalnie właśnie te stare meble są źródłem mdłego, odrażającego smrodu, który roznosi się w całym pomieszczeniu.

(W tym momencie Strażnik Tajemnic może w tajemnicy wykonać dla każdego Badacza test *nasłuchiwania*. Pomyślny rzut oznacza, że Odkrywca usłyszał dobiegające spod podłogi odgłosy szurania, łomotania i stukania. Strażnik powinien gracza o tym poinformować).

TYLNY POKÓJ

Blisko wejścia do tego pokoju znajduje się w podłodze wąski otwór, w którym widać schodki prowadzące w dół, do piwnicy. Powyżej, w suficie, znajduje się klapa zamykająca wejście na strych. W drewnianej ramie wokół klapy wyryte są te same okultystyczne znaki, jakie widnieją nad drzwiami i oknami w całym domu. Równie ważnymi elementami tego pomieszczenia są lekko uchylone drzwi na zewnątrz i wielki kominek.

Wszystko wskazuje na to, że niedawno ktoś tu był. Kurz jest rozrzucony i widać na nim świeże ślady butów. W wielkim palenisku leżą zimne węgle powstałe z żaru ognia, który nie tak

dawno wygasł. Obok kominka leży posłanie z nowego, wełnia nego koca, a przy nim pusta puszka Campbella po wieprzowi nie z fasolą. Pozostałości sosu jeszcze nie zdążyły skrzepnąć.

W pobliżu leży małe, w połowie puste pudełko zapałek, otwieracz do konserw, którym najprawdopodobniej otwarto puszkę z wieprzowiną, tępy scyzoryk, brudna łyżka, ogarek świecy, zmięte wycinki z ilustrowanych gazet, przedstawiające atrakcyjne dziewczyny. Zależnie od pochodzenia Badaczy. Strażnik może, ale nie musi poprosić o wykonanie Testu Pomysłowości, dzięki któremu mogą się zorientować, że zatrzymał się tu ostatnio przynajmniej jeden włóczęga.

Na wysoko zawieszonej półce znajdują się wspomniane w dzienniku Merriweathera rzeczy należące do Mrocznego Bractwa: stare, drewniane pudełko po cygarach i cienki plik pożółkłych papierów.

PUDEŁKO PO CYGARACH

Etykietka na pudełku jest stara i pożółkła, dlatego Badacze muszą albo palić cygara, albo wykonać pomyślny test *historii*, by poznać, że marka tytoniu pochodzi z lat 80. XIX w.

Wewnątrz znajduje się mały pojemniczek zawierający gruboziarnisty, brązowawy proszek oraz mała, drewniana szkatułka z odsuwanym wieczkiem, która kryje niewielką ilość srebrzystej, talkopodobnej substancji. Pomyślny test *chemii* pozwoli zidentyfikować skład brązowego proszku, którego głównymi składnikami są siarka i tlenek miedzi.

Srebrzysty talk nie poddaje się identyfikacji, nawet po laboratoryjnej analizie. Przykleja się do skóry i pokrywa ją jak grafit. Sprawia wrażenie tłustego. Łatwo go zmyć. Pomyślny test *Mitów Cthulhu* ujawni, że jest to „Proszek Ibn-Ghaziego". Doktor Armitage z biblioteki UM potrafi powiedzieć, co to jest (jeśli oczywiście ktoś pokaże mu ten „talk").

PLIK POŻÓŁKŁYCH PAPIERÓW

Kartki pokryte są ręcznym pismem i noszą datę marzec 1882 roku. Wszystkie notatki sporządzone są tym samym charakterem pisma (Mariona Allena, choć Badacze mogą tego nigdy nie stwierdzić), rozstrzelonym i pełnym zawijasów, zupełnie innym od równego, gęstego pisma Ruperta Merriweathera. Nie ma tu żadnej wzmianki o „Proszku Ibn-Ghaziego".

W pliku znajduje się sześć kopii jednej i tej samej łacińskiej inkantacji – po jednym egzemplarzu dla każdego członka Bractwa.

Trzy kolejne kartki podają, że inkantacja została skopiowana z książki zatytułowanej *De Vermiis Mysteriis*, napisanej około 1542 r. przez niejakiego Ludwiga Prinna. Pożółkłe kartki zawierają dodatkowe notatki na jej temat, jej historię oraz komentarz do inkantacji w stylu: „może ona służyć uwolnieniu ducha uwięzionego wewnątrz starożytnego bursztynu".

Dziesiąta kartka zawiera opis pentagramu i wykreślanych symboli oraz podaje kombinację chemikaliów, które muszą być podczas ceremonii spalone w ogniu.

Ostatnie trzy kartki omawiają rytuał. Wyjaśniają, że w celu odesłania ducha należy odwrócić inkantację, nie zmieniając pozostałych elementów ceremonii, które podczas przywoływania i odsyłania są takie same. Dwugodzinna ceremonia, rozpoczęta o północy, odegna niepożądanego ducha.

Jakkolwiek ceremonia może być przeprowadzona przez jedną osobę, Prinn sugeruje, aby pomagało jej kilku śpiewających, mogących czasem przerwać swój zaśpiew bez zakłócania przebiegu rzucania czaru. W czasie tego dwugodzinnego i nieustannego śpiewu przynajmniej jedna osoba musi stale podtrzymywać rytm, a duch będzie stopniowo ulegał. Lecz wystarczy najlżejsze zakłócenie pieśni, a czar nie poskutkuje i trzeba będzie całą ceremonię odesłania powtórzyć od początku, w następną noc.

Prinn sugeruje też by w tym czasie – jak podczas każdego przywoływania – „wystawić obserwatora z uwagi na to, iż magowie i przeszkadzać mogą dokuczliwe, wrogie duchy, odwracające jego uwagę".

PIWNICA

(W międzyczasie Strażnik może w tajemnicy wykonać za Badaczy test *nasłuchiwania*. Źródłem hałasów dobiegających spod podłogi jest człowiek zwany Rudym Jackiem, włóczęga).

Rudy Jack, w sumie gość raczej uprzejmy, popełnił błąd próbując zeszłej nocy przenocować w tym domu. Przeraziły go niezwykłe odgłosy i smród dobiegający ze strychu. Uciekając w panice pozostawił cały swój dobytek – potworny duch zamieszkujący ten dom prawie go zabił.

Ledwie udało mu się uciec, a zgłodniały potwór wkrótce natknął się na pechową żonę farmera, którą zabił i zawlókł w pobliże domu (jej rozerwane, pozbawione serca ciało leży teraz pośród drzew). Jack spędził resztę nocy w pobliskim lasku, drżąc ze strachu.

Włóczęga rankiem zakradł się z powrotem do domu, by odzyskać swoje rzeczy. Został jednak zaskoczony przez nagłe przybycie Badaczy. Teraz ukrywa się w mrocznej piwnicy, przerażony, obłąkany (obłęd czasowy) na skutek spotkania z koszmarem ubiegłej nocy. Jeśli nikt mu nie przeszkodzi, Rudy Jack poczeka na właściwy moment, po czym wyskoczy na górę i wybiegnie tylnymi drzwiami, kierując się w stronę drzew. Jeśli Badacze pozwolą mu uciec, więcej już nie wróci.

Gdy ktoś zejdzie w dół po schodach, pewnie usłyszy dziwne hałasy. Jack wyskoczy nagle z cienia z zaatakuje przy użyciu starej nogi od stołu. Pomyślnie wykonany test *spostrzegawczości* ujawni obecność ukrywającego się włóczęgi i zapobiegnie zaskoczeniu. Jeśli Jack trafi Badacza, otrzyma on obrażenia jak od lekkiej pałki i zostanie ogłuszony na czas wystarczający, by włóczęga wskoczył na schody. Jack nie chce walczyć, pragnie jedynie uciec. Zaatakuje tylko tych, którzy staną mu na drodze.

RUDY JACK, przerażony włóczęga

S 15	KON 14	BC 15	INT 11	MOC 10
ZR 12	WG 8	WYK 6	P 24	WT 15

Modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: Uderzenie pięścią 65%, 1k3+mo. Noga od stołu 55%, 1k8+mo

Umiejętności: wspinanie się 75%, Mity Cthulhu 5%, uniki 55%, ukrywanie się 75%, skakanie 65%, nasłuchiwanie 55%, skradanie się 55%.

Jeśli Badacze złapią włóczęgę, będzie wierzgał, wiercił się i rzucał. Udany test *psychoanalizy* uspokoi go na krótki czas, wystarczający, by wyciągnąć z niego kilka chaotycznych informacji. Strażnik sam powinien zadecydować, co powie Rudy Jack.

Jeśli Badacze zabiorą schwytanego do Ross's Corners i postawią go przed Pa Petersem, sędzią pokoju, włóczęga zostanie aresztowany przez policję stanową i zamknięty w więzieniu w Salem, siedzibie administracji okręgu, jako główny podejrzany w sprawie zniknięcia żony farmera. Choć później może on zostać oczyszczony z zarzutów, mieszkańcy Ross's Corners i tak będą żywić do Badaczy szacunek.

Jeśli Rudy Jack ucieknie Odkrywcom, zginie jeszcze tej nocy jako kolejna ofiara straszliwego stwora ze strychu. Może jeszcze powrócić po swej śmierci, składając Badaczom zaskakującą wizytę.

CZYHAJĄCY NA STRYCHU

Czająca się na strychu istota czeka, podsłuchując intruzów, oceniając ich zamiary i siłę. Żyjąc w tym domu od ponad czterdziestu lat, stwór wypracował sobie sposoby nowego

odżywiania. Jest z tego stanu zadowolony i posłuży się całą swoją inteligencją i sprytem, by pozostać tu dłużej.

Choć istota jest ostrożna i nie robi hałasu, któryś z Badaczy mógłby zechcieć zajrzeć na strych przez klapę. W tym celu będzie się musiał posłużyć się drabiną lub stanąć na ramionach pozostałych. Klapa jest zaryglowana od wewnątrz z S 12. Otwarcie jej wymaga pomyślnego rzutu na Tabeli Porównawczej.

Czyhający poczeka, aż intruz wystawi głowę ponad otwór, a wtedy, warcząc, z impetem pochwyci ofiarę. Istota jest prawie niewidzialna w tym świecie i nawet snop jaskrawego światła nic nie pomoże. Jednak Badacz może usłyszeć pędzącego nań stwora i – wykonawszy pomyślnie test umiejętności *uniki* – rzucić się w dół, spaść na podłogę i stracić 1k3 punkty Wytrzymałości. Dzięki temu ujdzie szponom diabelskiej bestii.

Niezależnie od tego, czy Badacz uniknie ataku, czy też zostanie schwytany, klapa opadnie z hukiem, a ze strychu zaczną dobiegać pomruki i sapanie. Świadkowie tego wydarzenia, także sama ofiara, tracą 1/1k2 PP.

Jeśli test umiejętności *uniki* nie powiedzie się, badacz otrzyma obrażenia wynikające z ataku potwora, a potem spadnie na dół, tracąc od upadku dodatkowe 1k3 punkty Wytrzymałości. Wszyscy obecni, będący świadkami tego zjadliwego ataku, tracą 1/1k3 PP. Ofiara, jeśli przeżyła, odniosła poważne obrażenia głowy, które pozostawią na twarzy blizny. Wygląd Badacza zmniejszy się w związku z tym o 1k6 punktów.

Jeśli atak okazał się zabójczy, powiedz, że szpony potwora zagłębiły się w czaszce ofiary. Bestia wciągnie zwisające ciało Badacza na górę, wyżre serce i ciśnie trupa z powrotem w dół. Świadkowie tej tragedii tracą kolejne 1/1k6 PP. W następstwie tych gwałtownych szoków psychicznych, niektórzy Odkrywcy mogą popaść w długotrwałe szaleństwo: bacznie obserwuj utratę PP u każdego z nich.

Co to za bestia

Owe coś jest prawie niewidzialną i tylko częściowo materialną manifestacją istoty z innego wymiaru. Bestia wcale nie jest związana z tym domem, jednak traktuje strych jako stałe miejsce swojego schronienia. Potwór woli ciemniejsze kryjówki, bowiem choć światło go nie rani, to jednak zadaje mu ból.

Tego stwora nie można zranić żadną fizyczną bronią, za to skuteczne są przeciw niemu czary zmniejszające Moc. Nie odnosi on również obrażeń od ognia, elektryczności kwasu. Staje się widzialny i przyjmuje formę półstałą, kiedy zostanie posypany „Proszkiem Ibn-Ghaziego" lub kiedy się posila. Odżywia się pożerając serca ciepłokrwistych zwierząt i znajduje w tym przyjemność. Jeśli Badacze wejdą na strych, ujrzą całą podłogę zasłaną zgniłymi truchłami i szkieletami, szopów, oposów, ptaków i innych małych zwierząt, które pechowo próbowały tu zamieszkać.

CZYHAJĄCY NA STRYCHU, prawie niewidzialny

S 20 KON 18 BC 17 INT 12 MOC 20
ZR 18 WT 18 Szybkość 12

Modyfikator obrażeń: +1k6

Broń: Pazury* (2) 70%, 1k8+mo

* jeden atak pazurami w rundzie

Specjalne zdolności: może ożywiać i kontrolować trupy; bez wysiłku przechodzi przez nie zabezpieczone znakami ochronnymi przeszkody materialne; wytwarza cuchnący kwas.

ODESŁANIE CZYHAJĄCEGO

Stwór jest niewrażliwy na większość ataków fizycznych. Jeśli więc Badacze nie dysponują magią nie opisaną w tym scenariuszu, jedynym rozwiązaniem jest odesłanie potwora korzystając z notatek Mariona Allena. Spalenie domu nie zaszkodzi potworowi, a jedynie zmusi go do znalezienia sobie innej kryjówki, jeszcze bliżej Ross's Corners.

Odesłanie potwora będzie trwało dwie godziny nieprzerwanej inkantacji, rozpoczętej o północy, dopełnionej właściwie wykreślonym pentagramem i ogniem, w który należy sypać brązowy proszek znaleziony przy notatkach Allena. Notatki wspominają, żeby przynajmniej jedna osoba stała podczas ceremonii z boku i uważała na złowrogie duchy, które rytuał może ściągnąć – jednak Badacze postąpią tak, jak zechcą.

Śpiewający mogą sobie robić przerwy na złapanie oddechu, lecz przynajmniej jedna osoba musi w tym czasie kontynuować zaśpiew. Każdy Badacz uczestniczący w zaklinaniu poświęca 2 Punkty Magii na pół godziny; jeśli z jakiejś przyczyny ilość czyichś Punktów Magii zmniejszy się do zera, osoba ta straci przytomność. W celu odesłania stwora, słowa inkantacji muszą być odśpiewane do końca.

Po zachodzie słońca, na długo przedtem, nim Badacze rozpoczną ceremonię, potwór opuści dom przez strych i pogna w kierunku najbliższych drzew. Nie trzeba wykonać testu *nasłuchiwania*, aby go usłyszeć. Badacze stojący na zewnątrz mogą zobaczyć opuszczającą dom bestię, tracąc przy tym 0/1k3 PP na widok ciemnego, mętnego wiru powietrza. Atak na obserwujących Badaczy przypuszczalnie by się powiódł, lecz Czyhający zamierza wytropić i zabić włóczęgę, który zeszłej nocy uniknął jego miażdżącego uścisku.

Wysiłek opłaci się, jeśli Rudy Jack już uciekł z domu. Włóczęga zginie straszliwą śmiercią około godziny 10 w nocy. Badacze, którzy wykonali pomyślny test *nasłuchiwania*, usłyszą dobiegający z oddali wrzask, który urwie się, zanim podejmą jakiekolwiek działania.

Ceremonia

Kiedy ceremonia się rozpocznie, Czyhający, przeczuwając zamiary Badaczy, szybko powróci do domu, wedrze się z powrotem na strych i tam rozpocznie prawdziwą kampanię strachu zmierzającą do przerwania rytuału. W tym czasie będziesz zmuszał graczy do wykonania wielu testów Poczytalności. Istnieje więc ryzyko, że w skutek szybko następujących strat PP, Badacze popadną w czasowy obłęd, a nawet nabawią się długotrwałej choroby psychicznej. Chorzy psychicznie Odkrywcy nie będą w stanie wykonywać inkantacji poprawnie. Każdy Badacz, szalony czy nie, który opuści bezpiecznie schronienie domu, zostanie najpewniej schwytany i zabity przez Czyhającego.

Pierwsze dwadzieścia minut ceremonii przebiega spokojnie. Dopiero po tym czasie przybywa potwór, ściągnięty do domu wyśpiewywaną inkantacją. Z głośnym łoskotem wpada na strych. Badacze słyszą, jak coś ciężko dyszy tuż ponad nimi. Wszyscy tracą 0/1 PP.

Co jakiś czas stwór wydaje z siebie obrzydliwe ryki, przerywane chrząknięciami i okropnymi przekleństwami wymawianymi nieprzyjemnym, chrapliwym głosem. Stary dom chwieje się i trzeszczy, nagłe wstrząsy wprawiają go w drżenie aż po fundamenty. Przedmioty lecą z półek, fajerki spadają z pieca i toczą się po podłodze. Wszyscy tracą 1/1k3 PP.

Wszystko to trwa nieprzerwanie pół godziny, a potem przez szpary w suficie zaczyna wydobywać się straszliwy smród. Jakaś cuchnąca i lepka substancja przecieka przez sufit i zaczyna skapywać w dół, po ścianach. Każ wszystkim wykonać Test Szczęścia. Pechowcy zostali ochlapani kropelkami kwasu wydzielanego przez istotę ze strychu i tracą 1k2 punkty Wytrzymałości na skutek poparzeń pierwszego i drugiego stopnia. Kwas pozostawi blizny.

Na początku drugiej godziny inkantacji potwór cichnie i Badacze mogą wykonywać zaśpiew bez przeszkód. Pół godziny później, każdy kto wykona pomyślny test *nasłuchiwania*, usłyszy dobiegający z zewnątrz domu słaby, kobiecy głos wzywający pomocy. Odkrywca, który wyjrzy na zewnątrz, zobaczy oddalony o jakieś 50 metrów kształt wolno i z trudem przemierzający wysoką trawę w kierunku domu. Pomyślny test *spostrzegawczości* lub sztuczne światło pozwolą dojrzeć szczegóły i przekonać się, że jest to kobieta w średnim wieku, najpewniej ranna. Kobieta podnosi głowę i woła w stronę domu. Jej twarz jest zlana krwią.

W rzeczywistości jest to spuchnięty trup zaginionej żony farmera, Maggie McPhirter. Kobieta jest martwa od 24 godzin, a jej serce zostało dawno pożarte przez Czyhającego. Potwór poświęcił 5 Punktów Magii, aby ożywić jej ciało i przeszkodzić w ten sposób w dopełnieniu ceremonii. Każdy, kto wyjdzie na zewnątrz, zostanie zaatakowany przez ożywionego trupa Maggie lub – jeśli Strażnik woli być bardziej okrutny – przez samego potwora.

Potwór może również ożywić trupa Rudego Jacka, który zaatakuje Badacza próbującego pomóc kobiecie. Jeśli ożywionym trupom nie uda się wywabić Odkrywców na zewnątrz, podejdą one pod sam dom i zaczną tłuc w drzwi i okna, wrzeszczeć i gryźć deski. Są dość przerażające, jednak niezbyt trudne do pokonania. Ponadto nie mogą wejść do domu ze względu na symbole ochronne. W większości wypadków powinny być traktowane jako typowe zombie z podręcznika. Utrata Punktów Poczytalności, którą powodują u badaczy, może okazać się ich najgroźniejszą bronią. Zniszczenie atakujących ożywieńców jest nagradzane Punktami Poczytalności w ilości 1k6+1 dla każdego Badacza zaangażowanego w walkę.

M. McPHIRTER, trup ożywiony przez Czyhającego

S 11	KON 4	BC 10	INT 0	MOC 1
ZR 3	Szybkość 5		Wytrzymałość 7	

Modyfikator obrażeń: brak.

Broń: drewniany młot 65%, 1k6 (brak mo)

Utrata PP: 1/1k6

RUDY JACK, trup ożywiony przez Czyhającego

S 11	KON 4	BC 11	INT 0	MOC 1
ZR 5	Szybkość 5		Wytrzymałość 10	

Modyfikator obrażeń: 1k4.

Broń: Drewniany młot 65%, 1k6+mo

Utrata PP: 1/1k6

Pojawia się Istota

Na pięć minut przed końcem ceremonii z sufitu zacznie się snuć wstęga dymu, opadając spiralą w dół, w sam środek pentagramu na podłodze. Istota ze strychu objawi się oczom Badaczy. Wystarczą teraz jedynie cztery minuty brakujące do zakończenia ceremonii, by odesłać stwora tam, skąd przybył. Mglisty zarys zacznie się kondensować we wnętrzu pentagramu i potwór stanie się częściowo widzialny – straszliwa plątanina szponów, paszcz i długich macek. Widok tej bestii wywołuje utratę 1/1k8 PP, jednak od rzutu należy odjąć te Punkty Poczytalności, które zostały utracone na skutek wcześniejszego ujrzenia potwora, w momencie, kiedy opuszczał on dom po zachodzie słońca.

Każdy Badacz wpadający już w obłęd widzi zamiast przerażającego potwora pociągającą i atrakcyjną dla niego ludzką postać, np. nagą kobietę. Szaleniec z otwartymi ramionami rusza w kierunku potwora. Jeśli nie zostanie powstrzymany, prawdopodobnie zginie. Potwór jest ograniczony przez pentagram, lecz może zaatakować każdego, kto przekroczy jego granicę.

Jeśli Badacze dokończą ostatnie minuty zaśpiewu, stwór z jękiem odejdzie z tego świata. Zostanie wypędzony tam, skąd przybył, pozostawiając po sobie jedynie nieziemski smród.

Zakończenie

Jeśli stwór został wypędzony, wszyscy uczestniczący w tym Badacze otrzymują nagrodę – po 1k10+1 PP każdy. Jeśli nie udało im się odesłać potwora, każdy traci dodatkowo 1/1k4 PP w ciągu następnego tygodnia, kiedy to bestia zabije trzy kolejne ofiary, zanim odejdzie z tego miejsca na zawsze.

Otwarte zakończenie

Przygody Badaczy opisane w tym scenariuszu wcale nie muszą się już kończyć. Co z Bertrandem Merriweatherem i kłopotami z prawem, w jakie za jego sprawą mogli zostać na początku przygody wciągnięci Odkrywcy? Jak wytłumaczą się szeryfowi z trupów pozbawionych serc, leżących na terenie posiadłości po zakończeniu przygody?

Czy testament Ruperta przewiduje Badaczy? Przecież uważał ich za dobrych i zaufanych przyjaciół, może więc pozostawił im w spadku coś ze swego majątku.

Co z tajemniczymi glifami wyrytymi wewnątrz złotego sarkofagu? Może jeden z tomów Mitów – „Tabliczki Zanthu", opisujące historię Mu, okażą się pomocne w tłumaczeniu tych niewątpliwie ważnych inskrypcji.

Kto wiele lat temu zamordował Mariona Allena w Nowym Orleanie? Czy byli to kultyści, desperacko poszukujący sarkofagu Nophru-Ka? Czy dowiedzą się, że złota skrzyneczka jest teraz w rękach Badaczy i czy przybędą ją odzyskać? Poznając przeszłość Mariona Allena Odkrywcy mogą się dowiedzieć, że zanim wyjechał do Nowego Orleanu, należał do Kościoła Gwiezdnej Mądrości w Bostonie – i w ten sposób gracze przejdą do kolejnego scenariusza, pt.: „Nawiedzenie".

A co z pracą Badaczy? Pewnie przez kilka dni nie pokazywali się w niej i teraz będą musieli wytłumaczyć się swoim szefom. Zapewne nie powiedzą im prawdy.

Powtarzam: nie wzywaj czegoś, czego nie potrafisz opanować. I mam tu na myśli coś, co może przywołać jeszcze coś innego, wobec którego twoje potężne narzędzia na nic się zdadzą. Pragnij mniej i miej nadzieję, że coś większego nie zechce ci odpowiedzieć.

– Lovecraft „Przypadek Charlesa Dextera Warda"



SZALENIEC



AKCJA przygody rozgrywa się w Nowej Anglii w latach dwudziestych naszego wieku. Zmiana miejsca akcji lub wprowadzenie własnych elementów nie powinny sprawiać trudności. W wypadku umiejscowienia przygody w latach dziewięćdziesiątych naszego stulecia należy założyć, że miejsce ogni jest niedostępne ze względu na silne wiatry i mgły otulające górę; należy zasugerować, że wyjątkowo paskudna, burzowa pogoda wydaje się być nienaturalna.

Strażniku Tajemnic, zwróć uwagę, że pozaziemscy wrogowie są bardzo metodyczni w swym postępowaniu i dysponują technologią dalece bardziej zaawansowaną niż ta dostępna Badaczom. Nasi bohaterowie będą musieli wykazać się nie tylko swoimi umiejętnościami, ale również będą potrzebowali sporo szczęścia lub pomocy z zewnątrz, by móc odnieść zwycięstwo.

Gorliwi Strażnicy Tajemnic mogą powielić zamieszczone w scenariuszu wycinki z gazet, by w czasie gry wręczyć kopie graczom, którzy dzięki takim pomocom na pewno dużo sprawniej skojarzą wszystkie fakty.

Scenariusz nie zawiera żadnych map, jako że odległości i usytuowanie poszczególnych miejsc nie ma specjalnego znaczenia. Góra Strafton, hrabstwo Windham i Brattleboro istnieją naprawdę i znajdują się na południu Vermont, w Stanach Zjednoczonych. Zachodnia odnoga Windham – jeśli w ogóle istnieje – powinna zostać tak umiejscowiona, by pasowała do przygody.

Ponieważ Badacze będą musieli dojechać na miejsce, Strażnik powinien wiedzieć, co ze sobą zabierają. Przypuszczalnie pojadą jednym lub dwoma samochodami – bądź praktyczny i pozwól każdemu zabrać walizkę z bagażem osobistym oraz dodatkowo 10-15 kilogramów przeznaczonych na broń, nieporęczne, ale za to wyśmienitej jakości kamery i wszelkie inne specjalne wyposażenie. Możesz pozwolić im zabrać więcej, ale tylko wtedy, kiedy tajemnica jest jasno określona lub Badacze zamierzają nie wracać przez wiele tygodni. Jeśli nagle zdecydują się zakupić więcej ekwipunku, będą to mogli zrobić tylko w miejscu, gdzie taka możliwość jest realna. Miasteczko Jenning nie oferuje pod tym względem zbyt wiele.

Tło przygody – wiedza tylko dla Strażnika Tajemnic

Stary Harny Rooger stał się ostatnimi czasy wielkim ekscentrykiem. Bez żadnych powodów napadł na listonosza. Plotki głoszą, że jego szaleństwo przyjęło formę jakichś tajemniczych rytuałów, które urządza na wzgórzach, rozpalając ogniska i składając w ofierze kozy.

Rooger nigdy nie był człowiekiem zrównoważonym, może dlatego to właśnie z nim nawiązała kontakt grupa mi-go, grzybów z Yuggoth. Te obce istoty chcą przegonić lub zabić mieszkańców Jenning, by bez kłopotów móc drążyć w okolicznych wzgórzach swe kopalnie. Zamierzają pozbyć się ludzi, przywołując Ithaqua – Kroczącego po Wietrze – który zmiecie miasteczko z powierzchni ziemi, zabijając przy tym wszystkich jego mieszkańców w taki sposób, że przez innych zostanie to wzięte za skutek burzy śnieżnej o monstrualnej sile. Później mi-go pozbędą się ocalałych przy użyciu miotaczy mgły. W ciągu swych wielomiesięcznych przygotowań grzyby z Yuggoth zdołały otworzyć na szczycie góry Strafton magiczne przejście, pozwalające objawić się Ithaqua na tak odległym południu. Próbują przywołać Wielkiego Przedwiecznego, odprawiając o północy śpiewy i zaklęcia, lecz jak dotychczas – bez powodzenia, bowiem mają tylko 20% szansy na powodzenie czaru „Wezwanie Ithaqua".

Wiedza dostępna dla graczy

Najświeższe wiadomości z *Brattleborskiego Plotkarza* pojawiają się także w bostońskich gazetach. Donoszą o dziwnych hałasach i światłach wokół miasteczka Jenning w Vermont. Ostatnie wiadomości mówią o zniknięciu Bartleya Hodgesa, korespondenta *Plotkarza*, wysłanego do Jenning. Badacze podejrzewają, że to wszystko ma związek z Mitami, dlatego decydują się pojechać do Vermont i zbadać sytuację osobiście, licząc przy okazji na nagrodę.

BRATTLEBORSKI PLOTKARZ

Wydawca ucieszy się, mogąc porozmawiać o dziwnych przypadkach i zaginięciu Bartleya Hodgesa. Ma niewiele do dodania, jednak może powiedzieć, że Hodges, były dziennikarz, który powrócił do rodzinnego Jenning, był osobą rzetelną. „Stary Hodges lubił włóczyć się wzdłuż Przełęczy Jenning. Może wpadł do rzeki, a może nie. Jeśli dokądkolwiek poszedł, nikomu o tym nie powiedział". Wydawca pokaże Badaczom cztery związane ze sprawą artykuły, wydrukowane w *Plotkarzu*, wszystkie napisane przez Hodgesa. Nieco różnią się one od wersji przedstawianych w bostońskiej prasie.

POLICJA W HRABSTWIE WINDHAM

W Crattleboro także znajdują się biura szeryfa hrabstwa. Funkcjonariusze policyjni są bardzo powściągliwi w swych komentarzach, z wyjątkiem tego, że zniknięcie Bartleya uważają za bon fide sprawy osoby zaginionej. Nie są zainteresowani badaniem sprawy ogni, chyba że z punktu widzenia uznającego je za bezpośrednią przyczynę zniknięcia Hodgesa.

Jenning w Vermont

Jenning jest malutkim miasteczkiem, liczącym sobie zaledwie kilkuset mieszkańców i położonym pośród wzgórz, niedaleko Przełęczy Jenning, przez którą przepływa zachodnia odnoga rzeki Windham, płynąca dalej do Connecticut. Budynki, choć zadbane i świetnie wyremontowane, są jednak małe i stare – w Jenning nie powodzi się zbyt dobrze od czasu, kiedy po wojnie secesyjnej miasteczko straciło dobrą koniunkturę.

INFORMACJE O MIASTECZKU

Jedynymi publicznymi miejscami spotkań mieszkańców są: szkoła podstawowa, sklep wielobranżowy, sklep spożywczy

i kościół. Wykorzystywanie umiejętności *wmawiania* lub *perswazji* w celu zdobycia informacji będzie odbierane jako nachalne i ordynarne. Nikt nie odpowie na tak postawione pytania. Może ktoś łaskawie odeśle Badaczy do konstabla, który przyjeżdża raz na tydzień i zatrzymuje się w sklepie wielobranżowym, aby posłuchać miejscowych nowin. Poza tym Badacze mogą poczekać na spotkanie rady miejskiej, które odbywa się raz na miesiąc.

Lepsze rezultaty powinny przynieść próby zbliżenia się do mieszkańców przez wykonanie udanego testu *wiarygodności*, jako że ludzie dobrze ubrani i wyglądający odpowiedzialnie powinni sprawić na ludności miasteczka większe wrażenie, nawet jeśli są obcy.

Rozmówca widział sam lub słyszał, że ktoś inny widział pośród wzgórz „dziwne rzeczy" i nigdy w nocy już tam nie pójdzie „bo to wiadomo, czy i tera tych swoich ognisk nie rozhajcowują?"

Teraz, kiedy rozmówca zapędził się już tak daleko, można wykorzystać umiejętność *wmawiania* lub *perswazji*. Pomyślny test oznacza, że Badaczom udało się wycisnąć nieco więcej szczegółów. Te dziwne rzeczy to „cuś jakby wielkie raki, wielkie na chłopa, ale z maluśkimi, skurczonymi gębami i dotego całe czerwone, jak usmażone".

Co wiadomo o Bartleyu Hodgesie? „Każden jeden wie, że to one hajcują te ogniska, Bartley wiedział tako samo. Uważaj pan, on podszedł za blisko. Ide o dyche, że stary, bidny Bartley usmażył się równo, jako one".

DOM BARTLEYA HODGESA

Badacze mogą się wypytywać o dom Bartleya Hodgesa. Pomyślnie wykonany test *wiarygodności* pozwoli im otrzymać odpowiedź. Wskazany dom to prosty, oszalowany budynek czteropokojowy, położony dość blisko rzeki. Kiedy Badacze wejdą od frontu na drewnianą werandę, zastaną drzwi nie zamknięte na klucz, jak wszystkie drzwi w sąsiedztwie.

Hodges mieszkał sam. Na ścianach wiszą pamiątkowe wycinki z gazet, poświęcone sprawom, które rozwiązał, oraz obrazy jego żony, z którą żyje w separacji. Niezależnie od tego, jak

The Brattleboro Tattler

OGIEŃ NA GÓRZE STRAFTON

JENNINGS – Mieszkańcy okolic Jenning donieśli o wielkiej łunie ognia, widzianej wtorkowej nocy od wschodniej strony góry Strafton. Lokalne biuro szeryfa nie było w stanie zlokalizować pozostałości po ogniu, który przypuszczalnie w środę rano wygasł samoistnie. Nie otrzymano żadnych doniesień o stratach ani od okolicznych farmerów, ani od leśniczych.

DZIWNE ODGŁOSY NA GÓRZE

JENNINGS – kolejną wielką łunę ognia dostrzeżono na górze Strafton w niedzielę wieczór. Obserwatorzy z okolic Jenning i Wardsboro zaświadczali, że tym razem płomieniom towarzyszyły odgłosy głuchego bębnienia lub rytmicznych wybuchów.

Ku ogólnej irytacji, władze po raz kolejny wykazały się niemożliwością zlokalizowania źródła ognia.

Pewni mieszkańcy z sąsiedztwa, a ja wraz z nimi, postanowili na własną rękę zająć się tą sprawą. W ciągu kilku najbliższych nocy spróbujemy rozwiązać zagadkę ognisk.

ŁUNA OGNIA KOLEJNEJ NOCY

JENNINGS – W piątek w nocy mieszkańcy z okolic Jenning wyśledzili kolejną, wielką łunę ognia na wschodnim zboczu góry Strafton. Gdyby wzeszedł księżyc, świadkowie byliby pewnie w stanie lepiej wskazać miejsce widzianych płomieni.

NAGRODA!!!

ZAGINĄŁ KORESPONDENT *PLOTKARZA*

JENNINGS – Władze hrabstwa Windham podają, że zaginął Bartley Hodges, emerytowany dziennikarz i korespondent niniejszej gazety na miasto Jenning. Ostatni raz widziano go we wtorek wieczorem i zgłoszono jego zaginięcie.

Podajemy rysopis pana Bartleya Hodgesa: lat 67, wysoki, szczupły, włosy przyprószone siwizną; jest człowiekiem żwawym, inteligentnym i rozmownym.

W tych okolicach Bartley Hodges jest dobrze znany jako człowiek bardzo towarzyski i uczciwy obywatel. *Plotkarz* wypłaci 500 dolarów nagrody temu, kto wskaże miejsce jego pobytu.

Pomoc dla graczy – wycinki prasowe z brattleborskiego Plotkarza

wytrwale Badacze będą się tu rozglądać, nie znajdą nic, co by wyjaśniło zagadkę ogni i zaginięcie Hodgesa. Dziennikarz był dokładnie taki, za jakiego był uważany.

Jedynym znaczącym śladem w całym domy jest leżąca w koszu na papiery notatka od wydawcy *Plotkarza*. Jej zauważenie wymaga pomyślnego wykonania testu *spostrzegawczości*. Na odwrocie tej małej kartki ktoś delikatnie napisał ołówkiem:

Harny Rooger

Jeśli Badacze przegapią ten trop, jeden z mieszkańców miasteczka wspomni im, że najbliżej tajemniczych ognisk mieszka niejaki Harny Rooger. Może on będzie coś wiedział.

HARNY ROOGER

Jeśli Badacze pójdą tym tropem, każdy w miasteczku chętnie powie im, że Harny jest starym człowiekiem, wynajmującym się do wykonywania prostych robót. Mieszka w nie malowanej chacie, sześć kilometrów na północ od Jenning, na końcu dróżki tak wąskiej, że tylko taczka mogłaby nią przejechać. Rozmówca, który wskaże drogę, może także dodać, że Harnyego odwiedził już konstabl, lecz Rooger nie miał nic do powiedzenia – pamiętaj, że to jest małe miasteczko i każdy tu wie o wszystkim. No, prawie o wszystkim.

Drewniana chata stoi trzy kilometry na północ od miejsca, gdzie na blisko 1200 metrów wznosi się szczyt góry Strafton, na której wschodnim zboczu obserwowano dziwne ognie. Wokół domu jest kilka hektarów ogrodów i winnic oraz mały sad.

Rooger jest łysiejącym mężczyzną, chudym i tak wysokim, jakby nigdy nie zamierzał przestać rosnąć. Jest żylasty i ma nieproporcjonalnie długie nogi. Doskonale posługuje się siekierą – kiedy Badacze przyjdą, zobaczą jak rąbie drzewo, pieniek za pieńkiem, szybko i precyzyjnie.

Za dnia Harny Rooger jest dosyć przyjazny, jednak wraz ze zbliżającą się nocą staje się coraz bardziej niespokojny. Nie wie, po co jego „nowi przyjaciele" przyjechali do Jenning, jednak kiedy się dowie, obróci się przeciwko nim. Ostro pociąga z butelki bez etykietki jakiś bezbarwny płyn. Wraz z upływem dnia, ma coraz bardziej w czubie. Jeśli Badacze wykonają chemiczną analizę tego płynu, okaże się, że jest to nielegalny alkohol – księżycówka o mocy 80%.

Harny odpowie na te pytania, na które będzie mógł, lecz zaprzeczy, że zna Hodgesa.

W miarę upływu czasu pije coraz więcej i zaczyna wysuwać twierdzenia, jak np. „Moi nowi przyjaciela wiedzom wiency niźli ich prosory z uniwerka". „Ony mogom spuścić śnieg albo i deszcz", „Moje plony nie padły jeszcze, odkund przyszli moi nowi przyjaciela", „Po tym rumbać nie bede – moi przyjaciela potrzebujom tegu, co by mogli wezwać inchniego przyjaciela. Iffka, czy jakośśś tak jes mu na imie. Eee, jakośśś Ifkwa... Ittaw... Iffdkwa?"

Zapytany o Bartleya Hodgesa, Rooger potrząśnie smutno głową, ale w końcu bełkocząc powie: „Ja żem go ostrzegał, po dobroci żem mu mówił".

Jeśli Badacze przekupią Harnyego lub obiecają mu wystarczająco dużo, dowiedzą się, że mi-go są pewni, iż „wielki" nadejdzie już wkrótce, lecz nawet oni nie wiedzą kiedy. Harny nie wie co się wydarzy, kiedy to się stanie: „Mmoże nie byndzie ttak cholernie zimno, hik, a może gorzy".

W wypadku, jeśli któryś Badacz będzie nalegał, aby pozostać do zmroku, Harny zastraszy go swoją strzelbą, nakazując odejść: „Won! Ja tera bede pracować!" Zamierza spotkać się z obcymi, ponieważ ich moc robi na nim wrażenie.

Zasada dodatkowa: Mróz

Celem zastosowania tej opcji jest opóźnienie akcji na górze Stratfon do czasu, aż Badacze będą lepiej przygotowani. Można też posłużyć się tym wybiegiem, aby zredukować stan liczebny grupy Badaczy, którzy zamierzają pozostać na wierzchołku góry.

W trakcie wspinaczki po zboczu powietrze staje się nienaturalnie mroźne. Na szczycie temperatura spada dobrze poniżej zera. Jeśli Badacze nie mają na sobie ciepłych ubrań każdy gracz musi wykonywać co 5 minut czasu gry pomyślny test KONx5, wyrzucając na k100 wynik równy lub mniejszy. W przeciwnym razie odgrywany przez niego Badacz traci 1 punkt Wytrzymałości na skutek zimna. Jeśli Badacz straci w ten sposób więcej niż połowę swoich punktów Wytrzymałości, padnie nieprzytomny z powodu zziębnięcia. Jednak bez wyraźnych powodów nie pozwól Badaczom umrzeć z zimna – ta opcja jest po to, aby utrudnić im życie, a nie uniemożliwić.

W wypadku, kiedy któryś z Badaczy jest ciepło ubrany, testuje swoją KON tylko raz na godzinę czasu gry.

Jeśli Badacze pozostaną (przypuszczalnie rozbrajając Harnyego lub chowając się wśród pobliskich drzew) będą mieli trochę czasu na przygotowania. Kiedy słońce zajdzie, ujrzą lecącego mi-go (utrata 0/1k6 PP), który wyląduje obok chaty, wejdzie do środka i zacznie rozmowę z Harnym, brzęczącym głosem nakazując mu pojawienie się tej nocy. Mi-go opisany jest na końcu jako nr 2.

Jeśli mi-go zastanie Badaczy wewnątrz chaty, zaatakuje w wypadku, kiedy będzie tylko jeden lub dwóch, jednak jeśli będzie ich więcej niż dwóch, wtedy spróbuje uciec. Jeśli uda mu się uciec, powiadomi pozostałych mi-go i powróci z uzbrojoną grupą, zamierzając wytropić i zabić wścibskich ludzi.

HARNY ROOGER, 58 lat, zdziwaczały człowiek do wynajęcia

S 8	KON 13	BC 15	INT 8	MOC 10
ZR 9	WG 6	WYK 4	P 18	WT 14

Modyfikator obrażeń: +0.

Broń: strzelba, 20-gauge 70%, obrażenia 2k6/1k6/1k3; siekiera 85%, obrażenia 1k8+2

Umiejętności: elektryka 35%, historia naturalna 33%, mechanika 45%, prowadzenie samochodu 40%, tropienie 65%, ukrywanie się 45%.

Góra

Przypuszczalnie Badacze przeżyją przylot mi-go i pozostaną na miejscu. Niezależnie od tego, czy Harny został schwytany, będzie chciał dotrzymać swojej umowy z obcymi. Zaraz po zachodzie słońca założy kurtkę, futrzaną czapę i rękawice, i podąży w stronę góry Strafton. Jeśli Badacze ruszą za nim, śledzenie go pójdzie im łatwo.

Blisko wierzchołka Badacze będą musieli wykonać pomyślne testy *skradania się*, w przeciwnym razie jeden z patrolujących okolicę mi-go dostrzeże ich i zaatakuje.

Jeśli jednak Badacze wspięli się na górę jeszcze za dnia i pozostali w ukryciu do nocy, każdy z nich musi wykonać pomyślny test *ukryciu czegoś* lub *ukrywania się*, aby uniknąć wypatrzenia przez przybywające mi-go.

W obu przypadkach to Strażnik Tajemnic powinien wykonać wszystkie rzuty, aby gracze nie wiedzieli, czy ich Badacze kryją się dostatecznie dobrze.

Kiedy po zachodzie słońca rozlegnie się jakiś głośny dźwięk, jak np. strzał ze strzelby, w ciągu 1k10 rund przybędą grzyby z Yuggoth, aby zbadać sprawę. Po zmroku, w trakcie nocnych ceremonii, górę patrolują trzy grzyby.

CEREMONIA

Prawie na samym wierzchołku góry, na nagim szczycie, skąd rozciąga się widok na północną i wschodnią stronę, ustawiony jest krąg nieregularnych w kształcie głazów. Każdy z nich ma mniej więcej metr średnicy i pokryty jest grubą warstwą świeżego lodu i szronu.

Ukryci w mroku Badacze ujrzą siedem grzybów z Yuggoth, które opadną z nieba (rzut na utratę PP) i będą się kręcić w pobliżu. Niebawem dołączy do nich Harny, a wtedy trzech obcych odleci patrolować okolicę.

Wówczas to rozpocznie się inkantacja, prowadzona obrzydliwym, brzęczącym głosem przez przywódcę, któremu asystuje mi-go nr 5. Harny i pozostałych dwóch mi-go odpowiada im zaśpiewem. Przywódca i mi-go nr 5 poświęcą wszystkie swoje Punkty Magii prócz jednego, podczas gdy Harny i dwóch pozostałych zużyją po jednym, co w sumie da 28% szansy powodzenia zaklęcia. Jak tylko zaczną tak brzęczeć i kołysać się, ze środka kamiennego kręgu buchną błękitnobiałe płomienie. Ogień jest zimny – jak można przypuszczać – bowiem emanuje falami zamrożonego powietrza, a otaczające go głazy pokrywają się gwałtownie rosnącym szronem.

W wypadku, kiedy czar się powiedzie, groteskowo wyjący koszmar opadnie z północnego nieba w sam środek płomienia wygaszając go i siejąc zniszczenie zacznie schodzić w dół doliny zagrażając vermonckiej wiosce nienaturalną, arktyczną burzą śnieżną. Wszyscy Badacze widząc Ithaqua tracą 1k10/k100 PP. Harny prawdopodobnie popadnie w obłęd.

W wypadku, kiedy czar się nie uda, płomienie zamigoczą chwilę, a potem wygasną. Rozczarowane grzyby przywołają straże i odlecą, pozostawiając Harnego samemu sobie, aby powrócił do swej chaty.

Jeśli Ithaqua zostanie wezwany, dolina i leżąca w niej wioska zostaną zniszczone w przeciągu trzech dni, a temperatura spadnie do 30 stopni poniżej zera. Olbrzymie zaspy śnieżne zatarasują wszystkie drogi.

Mi-go

Zobacz opis mi-go w rozdziale o Mitach. Wszyscy obcy w tej przygodzie są wyposażeni w broń wyglądającą niczym metalizowane kawałki powykręcanego drewna, jakie fale zwykle wyrzucają na brzeg. Ponadto mi-go nr 1, 5 i 7 noszą na sobie śluzowate pajęczyny, które służą za rodzaj pancerza 8 punktów przeciw wszystkim rodzajom broni.

SIEDMIU BEZLITOSNYCH MI-GO

Nr	S	KON	BC	ZR	MOC	WT
1*	10	14	14	22	13	14
2	11	14	7	17	8	11
3	11	10	13	14	8	12
4	10	9	6	13	15	8
5*	9	9	8	14	14	9
6	8	15	11	15	12	13
7*	14	14	10	18	10	12

** +8 pkt. pancerza ze względu na pajęczynową zbroję*

Modyfikator obrażeń: +0.

Broń: szczypce 30%, obrażenia 1k6 + chwyt; miotacz mgły 80%, obrażenia 1k10 zimno

Pancerz: brak, lecz każda broń przebijająca zadaje minimalne obrażenia.

PAJĘCZYNOWA ZBROJA – Pajęczyna jest półżywym przedmiotem magicznym, dziełem organicznej technologii mi-go. Jeśli któryś Badacz zdoła zdobyć taką pajęczynową zbroję, może ją później założyć. Jednak za każdym razem, kiedy będzie ją zdejmował, utraci 1 punkt Wytrzymałości ze względu na fakt, że śluz przywiera do ciała i pajęczynę trzeba na siłę odrywać wraz z fragmentami skóry i włosami. Pajęczyna funkcjonuje jak pancerz, jednak ludzie nie mają odpowiedniego płynu odżywczego, w którym należałoby ją zanurzać po każdym użyciu; dlatego po każdorazowym zdjęciu stopniowo obumiera, zmniejszając swoją efektywność o 1 punkt. Tak więc założona po raz drugi staje się pancerzem o wartości 7, założona po raz trzeci – 6 itd. Pajęczynowa zbroja jest zielonkawa i wygląda przerażająco, kiedy oblepia całego użytkownika. Nie można jej założyć na ulicy, nie wzbudzając przy tym paniki i uwag zszokowanych gapiów. Kiedy noszącego tę zbroję uderza pocisk lub ostrze broni, pajęczyna natychmiast staje się grubsza w miejscu trafienia, łagodząc impet.

MIOTACZ MGŁY – Każdy z tych poskręcanych, metalowych przedmiotów wydmuchuje chmurę zmrożonej pary, tworząc gęstą mgłę poruszającą się w formie cylindra o grubości 10 metrów, z Szybkością 16. Dzięki takiemu obszarowi działania bazowa szansa trafienia z tej broni wynosi 80%. Mgła pochłania ofiary, jeśli tylko nie mogą uciec z obszaru jej działania.

Kiedy mgła pochłonie cel, traci on 1k10 punktów Wytrzymałości na skutek obrażeń od zimna. Od wyniku należy odjąć 1 punkt za posiadane grube ubranie i 2 punkty za ubranie typu polarnego. Jeśli ofiara znajduje się w zamkniętym samochodzie, od wyniku może odjąć 4 punkty. Jednak w takim wypadku silnik samochodu zamarza i aby go uruchomić, należy wykonać pomyślny test umiejętności *prowadzenia samochodu.*

Mrożące działanie mgły trwa kilka kolejnych rund. Zaletą tej broni dla mi-go jest fakt, że nie pozostawia ona śladu na ofiarach, które zamarzły na śmierć. Jeśli Badacz wejdzie w jej posiadanie, może nauczyć się nią posługiwać, wykonując pomyślnie Test Pomysłowości.

Badacz, który widział tę broń w akcji i który ma swobodę ruchu we wszystkich kierunkach, może próbować uniknąć podmuchu miotacza, wykonując pomyślny test ZRx3 lub INTx3 rzucając 1k100.

Podsumowanie

Jeśli badaczom uda się powstrzymać mi-go, operacja obcych w okolicy Jenning zostanie definitywnie zakończona. Poszukiwania wokół góry pozwolą odnaleźć zmrożonego trupa Bartleya Hodgesa i otrzymać należną nagrodę 500$ od wydawcy *Plotkarza.*

Za powstrzymanie mi-go każdy Badacz otrzymuje 1k10 PP. Za samo zabicie jakiegoś mi-go nie ma PP, ale zabicie wszystkich siedmiu zapewni każdemu Badaczowi 6 PP, bez potrzeby wykonywania rzutu.

STEPUJĄCY NIEBOSZCZYK

PONIŻSZA przygoda przeznaczona jest dla początkujących Odkrywców Tajemnic, nie wymaga więc specjalnych, magicznych zdolności. Mamy nadzieję, że jest na tyle zabawna, iż zaintryguje nawet doświadczonych graczy. Zapewne uda się ją ukończyć w jeden wieczór gry, choć może zająć trochę więcej czasu.

Akcja scenariusza ma miejsce w amerykańskim mieście (sugerujemy Nowy Jork lub Chicago) w roku 1920. Przygoda jest na tyle specyficzna, że niełatwo ją przystosować do innego czasu lub miejsca,

Jazz jest tematem i muzyką przewodnią tej przygody, dlatego Strażnik Tajemnic może poszukać nagrań z lat 20. – King Olivier's Jazz Band i Jelly-Roll Morton's Ref Hot Peppers (nie mylić z Red Hot Chilli Peppers) to dobre źródła. Jazz jest muzyką wesołą i nastrajającą optymistycznie, więc pamiętaj, by ją wyłączyć, gdy sprawy przybiorą mroczny obrót.

W tym scenariuszu, nie tak jak w dwóch poprzednich, położono większy nacisk na szczegóły. Bardziej skomplikowany jest też jej cel. Autorzy założyli, że Badacze podejmą współpracę z określoną grupą społeczną. Dlatego też Strażnik Tajemnic szczególnie uważnie powinien zaznajomić się ze scenariuszem i tak pokierować grą, by Odkrywcy stali się częścią przygody, a nie tylko obserwatorami zdarzeń.

SPECJALNY KOMENTARZ

Kolor skóry jest rzeczą bardzo ważną w tej przygodzie. Koniecznie określ rasę każdego z Badaczy, zanim rozpoczniesz grę. Wybór koloru skóry teoretycznie nie pociąga za sobą ujemnych skutków, choć np. rasa osoby zadającej pytanie może wpłynąć na otrzymanie informacji. Przed rozpoczęciem gry musisz przeczytać scenariusz. Jeśli bowiem wszyscy Badacze są np. Murzynami, białymi, czy pochodzenia orientalnego, a nie są mieszaną rasowo drużyną, niezbędne będzie wprowadzenie w scenariuszu pewnych modyfikacji. Wszyscy Badacze nie powinni być jednak Murzynami.

W tym miejscu należy się kilka słów komentarza. Wydaje się, że słowo „Murzyn" jest najsensowniejsze i chyba nie razi nikogo. „Czarny" jest uznawany za określenie obraźliwe. Wyrazu „kolorowy" używa się w niektórych Stanach (urzędowe podziały nie zawsze są uprzejme). Na zachodzie i południowym zachodzie obejmuje on także Azjatów i rdzennych Amerykanów. Nazwa „Afro-Amerykanin" jest najbardziej mętna, niezrozumiała i jeszcze przez dziesiątki lat nie wejdzie do powszechnego użytku. Słowo „czarnuch" jest często używane, choć jest to określenie wybitnie obraźliwe, chyba że użyte w sensie żartobliwym, pomiędzy czarnymi. Mniej niezręcznych określeń niestety nie ma.

(Powyższe rozważania dotyczą specyfiki polskiego nazewnictwa. W USA jest akurat odwrotnie – „Murzyn" traktowane jest jako obraźliwe, zwykle używa się wyrazu „czarny" – przyp. tłum.)

INFORMACJE DLA STRAŻNIKA TAJEMNIC

Leroy Turner jest muzykiem jazzowym. Ma złamane serce, problem z alkoholem i ciążącą na nim klątwą. Ta ostatnia przybrała postać niezwykłej trąbki, którą, jak wierzy, dostał od samego Louisa Armstronga. Tak naprawdę instrument ten dał mu Nyarlathotep. Gdy obdarowany muzyk na niej zagra, jej dźwięk powoduje ożywienie wszystkich znajdujących się w zasięgu słuchu zwłok. Ożywieni ruszają, by mścić się na żywych. Na początku tego scenariusza Turner nie zdaje sobie jeszcze sprawy z właściwości trąbki. Kiedy odkryje jej moc, popadnie w obłęd.

Aktualny zwierzchnik wszystkich gangów – Archie „Szef" Bonato – oraz jego ludzie odkryli niezwykłe właściwości trąbki. Mają zamiar wykorzystać ją do własnych celów. Ich działania sprawią wiele nieszczęść i doprowadzą do katastrofy.

Historia rozpoczyna się w nocy, w lokalu o nazwie Lube Heaven Ballroom. Powód, dla którego Badacze się tam akurat znajdują powinien wymyślić Strażnik Tajemnic. Mogą np. wyjść zabawić się na miasto, mieć akurat z kimś spotkanie lub poszukiwać jakiegoś tropu, będącego częścią innej przygody.

Blue Heaven Ballroom

Właściciele „Sali balowej Błękitne Niebo" prowadzą nielegalny interes. Odwiedzając ją Badacze łamią więc obowiązujące prawo. Mężczyźni powinni być ubrani w smokingi, kobiety zaś w suknie wieczorowe. Osoby bez tych strojów zostaną posadzone przy stolikach stojących za palmami, tuż przy drzwiach do kuchni. Panowie bez krawatów nie są w ogóle wpuszczani do środka. Spędzenie miłego wieczoru w klubie, wymaga poświęcenia co najmniej 20 dolarów. Wliczone są w to drinki (gorzałka czy nie, koszt jest ten sam), jakiś lekki posiłek i napiwki. Drinki są po dwa dolary. Wiadomo, że spelunka ta jest chroniona, w razie jakichś kłopotów zjawiają się tam zarówno policjanci, jak i bandziory. Pierwszy występ rozpoczyna się o dwudziestej. Lokal jest czynny codziennie do świtu.

W „Blue Heaven Ballroom" muzyka jest porządna, towarzystwo doborowe, a bimber czysty, bo importowany – tymi atrakcjami pyszni się najlepsza melina w mieście. Masa łapówek idzie na to, by klub pozostał otwarty – jedzenie i drinki są więc bardzo drogie.

Za niebieskimi, nie oznaczonymi drzwiami stoi dwóch białych, ubranych w smokingi, potężnie zbudowanych mężczyzn. Nie wpuszczają oni do środka ludzi ubogo wyglądających lub nie mających odpowiedniego stroju, a także tych, którzy mają inny niż biały kolor skóry. Jeśli któryś z Badaczy nie jest biały, nie zostanie wpuszczony. W przypadku, gdyby żaden z Badaczy nie wszedł do środka, być może uda im się znaleźć tylne wejście, od strony sceny. Stamtąd także będą mogli obserwować nadchodzące wydarzenia.

Za bramkarzami znajdują się wyścielane błękitnymi dywanami schody, które prowadzą do sali balowej. Tuż przy schodach jest szatnia. Po lewej stronie znajduje się męska toaleta, obok niej zaś schody na następne piętro, gdzie mieści się eleganckie kasyno (nie mające związku z tą przygodą). Po prawej stronie znajduje się damska toaleta i wejście do sali balowej. Obie toalety wyłożone są białymi i niebieskimi, marmurowymi kafelkami. Dokoła wiszą lustra, są chromowane kurki i kafelki – olśniewający przepych.

Kierownik lokalu uśmiecha się na widok wchodzących do środka Badaczy i gestem pokazuje, by podążali za nim. Wszędzie kręcą się kelnerzy, a jazz i szum rozmów wypełniają salę.

Sala balowa jest ogromna. Po lewej stronie mieści się dobrze zaopatrzony bar, którego obsługę spowija cień licznych butelek. Naprzeciwko baru znajduje się scena, na której gra zespół. Pomiędzy barem a sceną stoją małe stoliki, otoczone stołkami wyścielanymi atłasem. Za nimi znajduje się parkiet do tańczenia. Na każdym stoliku stoi mała, dająca miłe, dyskretne światło lampka. Powyżej, nisko zawieszone, elektryczne żyrandole rzucają łagodne promienie błękitnego i złotego światła na twarze bladych, postawnych mężczyzn i tlenione włosy szykownie ubranych, młodych, ambitnych kobiet.

„Blue Heaven" to bardzo popularne i znane miejsce spotkań. Zaglądają tu wszyscy: bogacze z Nowego Jorku, aktorzy, gwiazdy z Hollywood, uczciwi policjanci i łapówkarze, biznesmeni z Chicago i gangsterzy, producenci samochodów z Detroit, potomkowie właścicieli kolei z San Francisco, nafciarze z Teksasu, bogaci i chytrzy oraz prowincjusze z całego świata, ostentacyjnie wydający cały, zapracowany latami majątek.

W lokalu zawsze gra zespół „5-Star". Zarówno barmani, kelnerzy, posługacze, kucharze, jak i muzycy są Murzynami. Kierownik knajpy, jej właściciele i ochroniarze są, oczywiście, biali.

W latach 20. zespoły jazzowe, szczególnie te grające w dużych klubach, były większe od dzisiejszych. Wykorzystywane przez nie instrumenty muzyczne to między innymi: trąbka, tamburyn, saksofon, klarnet, kornet, bębny, bas, tuba, banjo, gitara rytmiczna i pianino – grano w różnych zestawieniach. Nie było wzmacniaczy, więc by wypełnić sporą salę muzyką, potrzeba było ośmiu czy dziesięciu instrumentów muzycznych. Mniejsze kapele grały w mniejszych lokalach.

ROZPOCZĘCIE AKCJI

Kiedy Badacze wejdą do środka klubu, jest on już wypełniony. Zespół „5-Star" gra w najlepsze, przedstawiając właśnie własną wersję przeboju „Doctor Jazz". Kierownik sali grzecznie przeprasza Badaczy i prowadzi ich do stołu w rogu, przy barze. Siedzi już przy nim jakiś nieznany osobnik. Mężczyzna nie ma nic przeciwko temu, by Badacze tam usiedli, zajmuje tylko jedno miejsce koło siebie – najwidoczniej na kogoś czeka. Badacze nie zdają sobie sprawy, iż jest to Pete Manusco, księgowy. Czeka on na Joeya Larsona, drobnego gangstera.

Manusco nic nie mówi, nie słucha też muzyki, co widać po jego nerwowym bębnieniu palcami po stole. Jest przeciętnie zbudowanym mężczyzną o tak bujnych i gęstych brwiach, iż wyglądają jak pojedyncza czarna fala okalająca jego czoło. W porównaniu z wypełniającym salę rozbawionym tłumem, jest on dziwnie sztywny i napięty. Udany test *psychologii* potwierdzi, że nieznajomy jest bardzo zdenerwowany, a test *spostrzegawczości* ujawni pot lśniący na jego twarzy. Stara się patrzeć na grający zespół i unika spojrzeń na Badaczy, jednak widać, że zupełnie nie słucha muzyki.

Kapela skończyła właśnie „Doctor Jazz" i rozpoczęła „Clarnet Marmeladce".

Przypadkowa niegrzeczność

Znajdujące się za stołem drzwi otworzyły się. Wolno wyszedł zza nich wysoki, chudy Murzyn w garniturze. W ręku trzyma lśniącą trąbkę. Rozejrzał się dookoła i zamrugał. Widać, że chciałby dostać się na scenę, jednak przejście jest zablokowane przez krzesła, na których siedzą Badacze i Manusco. Trębacz waha się i, chyba dzięki kilku wypitym drinkom, postanawia działać. Uważnie przypatruje się siedzącym przy stole osobom i kieruje się w stronę Manusco.

– Przepraszam pana, nie mogę dostać się za kulisy. Więc, no... czy mógłby mnie pan przepuścić? Naprawdę bardzo przepraszam, że pytam.

Dotychczasowe zdenerwowanie Manusco nie poprawiło widocznie jego manier, gdyż warknął:

– Znajdź inną drogę, chłopcze, bo stąd wylecisz z trąbką lub bez niej.

Badacze, którzy znają nocne życie miasta, mogą zorientować się, że Murzyn nazywa się Leroy Turner i jest utalentowanym, młodym trębaczem. Podobno ostatnio przydarzyły mu się jakieś niemiłe rzeczy. Choć Leroy jest już po paru głębszych nie ma skłonności samobójczych, więc nie zaryzykuje przebijania się przez otaczający tłum bandziorów, rasistów i polityków. Zaczął więc wycofywać się, na wpół zgięty w ukłonie, powtarzając: „Przepraszam pana, przepraszam, przepraszam".

Badacze mogą, jeśli uznają to za stosowne, podnieść się i przepuścić muzyka. Jeśli tego nie uczynią, Turner wycofa się za drzwi, by po chwili pojawić się za następnymi, skąd może dostać się na scenę.

Jeśli jednak Badacze dadzą Turnerowi przejść, bardzo grzecznie im podziękuje, zaskoczony zresztą takim przyzwoitym traktowaniem. W tym momencie każ wykonać testy *spostrzegawczości*. Badacze, którym się powiedzie, zwrócą uwagę na pewien szczegół – trąbka Turnera ma cztery wentyle, a nie trzy, jak zwykłe instrumenty tego rodzaju. Znającym się na muzyce Odkrywcom może się również wydać dziwne, rzeźbione zakończenie instrumentu, które wygląda jak nakrapiana skóra węża.

Po drugiej stronie sali lider zespołu próbuje coś ogłosić. Uwaga zebranych skupia się na scenie. Mało kto widzi drobnego, szczurowatego mężczyznę w brązowym garniturze, który właśnie wchodzi do środka. Przez chwilę rozgląda się dokoła, a następnie, omijając bar, zbliża się do Manusco.

– Panie i panowie, mamy zaszczyt gościć dzisiaj burmistrza! Gratulujemy ponownego wyboru, panie burmistrzu! Kandydat myślał, że pana pokona, lecz nie da się wygrać z tak wspaniałym człowiekiem, jak pan! Ten utwór dedykujemy właśnie panu!

Wymięta, brązowa marynarka i spodnie znajdującego się już na scenie Leroya Turnera dziwnie kontrastują z bielą eleganckich garniturów reszty zespołu. Podobny zresztą efekt daje przejmujący, mocny i falujący dźwięk jego trąbki. Leroy, przyłączył się do granego właśnie nowego, ostrego utworu „Stepujący nieboszczyk" („Dead-man Stomp"). Wibrujący rytm jest nie do odparcia, a muzyka pierwszej jakości. Po chwili większość zebranych pogrąża się w szaleństwie tańca. Nowy kawałek okazuje się przebojem.

Przybywa gość

W połowie mowy na cześć burmistrza, szczurowaty mężczyzna stojący za Petem Manusco rusza do przodu. Nazywa się Joey Larson i jest płatnym zabójcą Archiego „Szefa" Bonato. To właśnie na niego czeka Manusco. W momencie, gdy muzyka staje się bardzo głośna, Joey wyciąga swoją czterdziestkę piątkę (prawie tak dużą jak on sam) i z bliskiej odległości strzela prosto w potylicę księgowego.

Choć muzyka jest głośna, a publiczność jeszcze głośniejsza, w promieniu metra nie ma niczego, co zagłuszyłoby potężny huk wystrzału. Siedzący naprzeciwko Manusco Badacz zostaje obryzgany jego mózgiem i kawałkami kości, które wyleciały przez wielką dziurę w czole. Badacz traci 1/1k6 PP, pozostali świadkowie 1/1k3 PP.

W momencie, gdy ciało runęło na stół, Badacze odwracają się i – być może z pomocą Testu Szczęścia – widzą twarz mordercy. On również ich widzi. Nie ma jednak zamiaru zostawać na pogawędkę. Joey chowa więc rewolwer pod płaszcz i spokojnym krokiem opuszcza lokal przez drzwi dla służby – te same, z których wcześniej skorzystał Leroy. Następnie, bocznym wyjściem, dostaje się na wyłożone niebieskimi dywanami schody, a potem na zewnątrz.

Badacze mogą (ale nie muszą) mieć broń. Po chwili pościgu docierają do szczytu schodów, gdzie stoją ochroniarze i odźwierni. Na ulicy widać Joeya – siedzi w szarym packardzie, który zresztą właśnie zawraca, by spokojnie odjechać. Udany test *spostrzegawczości* pozwala zauważyć brak tablic rejestracyjnych.

Kierowcą samochodu jest „Mały" Jimmy Foster. Jeśli gangsterom grozi pościg, np. Badaczy, siedzący z tyłu budynku bandzior wypuści na oślep i na postrach serię (15-20 pocisków) z Thompsona. Odźwierni padną natychmiast na ziemię. To samo powinni zrobić Badacze, jeśli nie chcą narazić się na trafienie. Stojące lub prowadzące pościg osoby mają 25% szans na otrzymanie 1k10+2 punktów obrażeń: procentowy rzut 01-05 oznacza przebicie – 2k10+4 punkty obrażeń.

Samochód z Joeyem znika bez względu na działania Odkrywców Tajemnic. Spróbuj pokierować Badaczami tak, by po nieudanym pościgu wrócili do „Blue Heaven" i zobaczyli, co się tam dzieje.

Stepujący nieboszczyk

Powróćmy do „Blue Heaven". Utwór „Stepujący nieboszczyk" zbliża się do końca. Mało osób wie o strzelaninie, ale wieści rozchodzą się szybko. Jak mają się zresztą nie rozchodzić? Manusco leży na blacie stołu, twarzą w kałuży krwi, mózgu, kości i whisky. Czarna dziura z tyłu głowy i czerwony, zakrwawiony otwór na czole świadczą o jednym: Manusco nie żyje.

Nagle, gdy muzycy podtrzymują rytm melodii, ręka nieboszczyka podnosi się i odpycha go od stołu. Monusco powraca do pozycji siedzącej. Jego oczy są wywrócone. Choć krew wciąż sączy się z otworu w głowie, nieboszczyk nadal się rusza. Z jego ust wydobywa się szept. Stojące blisko niego osoby mogą wykonać test *nasłuchiwania*. Zrozumieją wtedy wypowiedziane słowo: „Joey". Manusco wstaje i zataczając się rusza chwiejnym krokiem w kierunku wyjścia. Obserwuje to przerażony tłum. Muzycy przestają grać. Kierownik zaczyna bełkotać i mdleje. Pete Manusco przetacza się przez obrotowe drzwi. Dochodzące zza nich stłumione okrzyki grozy świadczą, że idzie na zewnątrz.

Świadkowie tego makabrycznego wskrzeszenia tracą 0/1k6 PP. Badacze, którzy pomyślnie wykonali rzut, uważają, że Manusco wyglądał gorzej niż się czuł, a strzał nie był śmiertelny. Odkrywcy, którym nie wyszedł rzut, domyślają się przerażającej prawdy.

Wieści o strzelaninie i dziwnym wypadku wywołały spore zamieszanie. W obawie przed skandalem prawie wszyscy, od burmistrza po pomywacza, salwowali się ucieczką.

Niektórzy z uciekinierów mieli na tyle oleju w głowie, że wyszli tylnym wyjściem na boczną alejkę. Większość osób ruszyła jednak głównymi schodami próbując wyminąć wolno kroczącego Manusco. Podczas zamieszania Manusco został przewrócony i potoczył się w dół schodów. Tam przerażony, ogarnięty paniką tłum zaczął go tratować. Próbował się jeszcze podnieść, lecz rozszalali ludzie wciąż go deptali. Manusco zaczął zamieniać się w krwawą masę poszarpanego ciała. Nie mogąc znieść widoku osoby zabijanej po raz kolejny, z knajpy uciekli także, przyzwyczajeni przecież do wielu rzeczy ochroniarze. Nigdy już tam nie powrócili.

Gdy rozwiała się już fala uciekinierów, resztki Manusco poruszyły się. Zmasakrowane zwłoki po raz kolejny podniosły się z podłogi i ruszyły na zewnątrz, na ulicę, w poszukiwaniu swego mordercy. Znowu zajęczały „Joey, Joey", powtarzając wołanie ze straszliwą, mroczną cierpliwością.

Kierowca pierwszego jadącego samochodu stracił panowanie nad pojazdem, gdy zobaczył krwawą miazgę, jaka pozostała po Manusco. Pojazdem gwałtownie zarzuciło i Pete dostał się pomiędzy pojazd a latarnię. Siła uderzenia rozerwała ożywionego trupa na pół. Zabity po raz trzeci Pete Manusco już więcej się nie podniósł.

NIEWIELKA POMOC

Lider zespołu, Mitch Wester, zauważył, iż jeden z Badaczy jest ochlapany krwawym mózgiem Manusco. Zacznie wołać: „Jesteś ranny! Mój Boże, mój Boże, jesteś ranny! Czy wszystko jest w porządku?" W chwili, gdy wyjaśni się, iż Badacz nie został trafiony i jest zdrowy, Wester chwyci swoją trąbkę i, tak jak reszta, wybiegnie z sali.

Pod ścianą pozostał tylko samotny Leroy Turner. Siedzi bezmyślnie opróżniając flaszkę. Gdy usłyszy policyjne syreny, pospieszy do łazienki, by stamtąd uciec przez okno. Jeśli spotka Badaczy lub gdy oni znajdą go wcześniej, powie:

– Będziecie mieli kłopoty, spadajmy stąd. Szybciej, chodźcie, znam drogę.

WAŻNY TROP

Podczas ucieczki (drzwiami lub oknem) Wester lub Leroy zgubią wizytówkę domu pogrzebowego.

Morgan i Dupuy
CHRZEŚCIJAŃSKI DOM POGRZEBOWY
Obsługujący rodziny afrykańskiego pochodzenia od 1851
Ulice West Charles i 172
Elkhorn 6617

Na wizytówce jest ręczny dopisek atramentem – jutrzejsza data i słowa: *„Punktualnie 11 rano – przynieś swoją trąbkę. Styl nowoorleański"*.

AGENT RZĄDOWY

Roger Daniels jest agentem skarbowym w zespole prohibicyjnym. Tego wieczoru gości w „Blue Heaven" i może, wedle woli Strażnika Tajemnic, być świadkiem morderstwa.

Daniels pracuje w zespole dokumentującym udział urzędników publicznych w szmuglu alkoholem. Jest uczciwym, mniej więcej trzydziestoletnim, wysokim, mężczyzną o włosach koloru imbiru. Ma przy sobie pistolet, lecz zwykle unika używania go bez potrzeby. Daniels marzy o funkcji komendanta i sławie. W przyszłości ma zamiar zająć się prowadzeniem biura politycznego.

Daniels jest obecny w tym scenariuszu po to, by skomplikować wątek i utrudnić Badaczom śledztwo. Może on np. uznać, że Odkrywcy są zamieszani w szmugiel alkoholu. Być może stwierdzi, że współpracują z innym gangiem. Daniels może ich śledzić zapewniając dodatkową szansę ratunku, pomoc lub przeszkodę, a nawet doprowadzić do śmiesznych i komicznych sytuacji. Zależy to wszystko od Strażnika Tajemnic, który może dowolnie wykorzystać tę postać. Roger Daniels nigdy, w żadnym wypadku nie weźmie alkoholu do ust.

Nocne śledztwo

Badacze mogą pozostać w „Blue Heaven" i pomóc policji. Jeśli nie będą kłamać, ich zeznania zostaną spisane i zostaną zwolnieni do domów.

Badacze, którzy wcześniej opuścili lokal i nie widzieli szalonej drogi Manusco, mogą się o tym dowiedzieć od każdego pijaka z okolic klubu. Ewentualnie, jeśli posiadają samochód, jakiś poważny, były gość „Blue Heaven", może ich zatrzymać, gdy zabraknie taksówek. Od niego bohaterowie mogą dowiedzieć się wszystkiego.

Odkrywcy mogą spróbować odnaleźć jakiegoś członka zespołu. Jednak żaden Murzyn nie udzieli informacji białemu, Azjacie, czy nawet muzykowi. Jeśli Badacze zaczną mocno naciskać, być może ktoś zasugeruje, że Mitch Wester powinien być na jutrzejszym pogrzebie Freddiego Fayette'a. Ukrezia Borden, stara Murzynka, która nie boi się już niczego, powie: „Zostawcie ten zespół w spokoju. Oni nic nie zrobili. Buster Bedson, bębniarz, trzyma kurzą łapkę w swoim bębnie. Tak panowie! Wiecie co to znaczy". Nie jest to prawda. Ma to tylko zmylić znających magię voodoo Badaczy.

PODSUMOWANIE WIECZORU

Pozwól Badaczom domyślić się, iż Manusco został w jakiś sposób wskrzeszony – możesz zasugerować test *okultyzmu* lub *Mitów Cthulhu*. Udany Test Pomysłowości może zwrócić uwagę Badaczy na fakt, iż stało się to w momencie, gdy muzycy grali nową kompozycję – „Stepującego nieboszczyka". Jeśli Badacze nie zauważyli związku pomiędzy zdarzeniami a Leroyem Turnerem, powinno dojść do tego podczas pogrzebu Fayette'a.

W zależności od zachowania Badaczy, dostępne są różne możliwości działania. Najważniejsze jest jednak, by Odkrywcy pojawili się na wspomnianym pogrzebie.

Poranne gazety

Poranne gazety opisują postrzelenie i śmierć Manusco. Artykuły koncentrują się szczególnie na tym, jak biedny, śmiertelnie ranny mężczyzna, nadludzką siłą utrzymujący się przy życiu został dobity przez tych, na których pomoc tak liczył. Przez kilka następnych dni drukowane są rozmyślania na temat znaczenia życia.

Peter Manusco zostaje zidentyfikowany jako księgowy o nienagannej przeszłości. Zdaniem gazet wstąpił on do „Blue Heaven" w przypływie słabości i, jak sądzi policja, padł ofiarą pomyłki popełnionej przez jakichś gangsterów.

Urząd burmistrza oznajmia zamknięcie „Blue Heaven", wyrażając zadowolenie, iż wykryto tak wielkie siedlisko rozpusty i zbrodni. Kierownik klubu, pan Roland Marlow, płaci kilka niewielkich grzywien i szybko wychodzi za kaucją.

Agent rządowy Roger Daniels udowodnił, iż w „Blue Heaven" sprzedawano alkohol. Udało mu się też zamieścić swoje zdjęcie w większości dzienników. Jego kariera się rozpoczęła.

„EMANCIPATOR" I „UNION LEADER"

W światku mediów istnieją także gazety murzyńskie. W porównaniu do innych pism, różnica w tonie, treści i ogólnej tematyce artykułów jest przytłaczająca. Żadna ze stron tytułowych nie pokrywa się z analogicznymi stronami w „białych" pismach, z wyjątkiem wiadomości na temat zamieszania związanego z tzw. Sudanem Angielsko-Egipskim. Duży artykuł dotyczy pana Marcusa Garveya, murzyńskiego nacjonalisty, sfotografowanego w wojskowym uniformie. Inny tekst, autorstwa pana Du Boisa z NAACP, omawia system rolny południa, który stosuje się wobec Murzynów i jego wpływ na ich życie, zdrowie i edukację. Kolejne artykuły rozpatrują wszystkie aspekty zainteresowań i osobowości Murzynów. O zabójstwie Manusco nie wspomina żadna tego typu gazeta. Udany Test Pomysłowości pozwoli zrozumieć, iż pozostałe dzienniki są dla „białych", takie też mają informacje. Pomiędzy tymi dwoma typami gazet nie pokrywa się prawie nic, nawet kronika sportowa.

Udany Test Szczęścia pozwoli Badaczom odnaleźć w jednej z murzyńskich gazet ogłoszenie domu pogrzebowego „Morgan i Dupuy".

Ogłoszenie mówi m. in., że następnego dnia, o 11 rano rozpocznie się procesja i pogrzeb Frederica Lincolna Fayette'a, szwagra lidera zespołu, pana Mitchella Westera.

Dokładne przejrzenie „Emancipatora" lub pobliskiej filii biblioteki (ewentualnie rozmowa z panem Westerem, którego imię znajduje się w książce telefonicznej), wskaże, iż pan Fayette zginął od przypadkowego postrzału. Świadkowie twierdzą, że robiąc kawał, zapomniał w której komorze rewolweru znajduje się kula. Pozostawił po sobie owdowiałą żonę, panią Elizabeth Wester Fayette. Frederic Fayette miał ciężarówkę i był przewoźnikiem.

PETE MANUSCO

Telefon do biura i domu Manusco można znaleźć w książce telefonicznej. Jeśli Badacze pospieszą się, mają szansę dostać się tam przed policją. Na miejscu okaże się, że ktoś wyłamał zamek do biura. Z kartoteki zaś zniknęły wszystkie akta i materiały na literę „B". Udany test *spostrzegawczości* pozwoli jednemu z Badaczy odkryć w koszu na śmieci kartkę z następującą nabazgraną wiadomością:

> *Panie M., powinien spotkać się pan ze mną dziś wieczorem w "Blue Heaven" i odbyć poważną rozmowę na temat pańskiego zdrowia i bezpieczeństwa. J.*

Przeszukanie mieszkania Manusco pozwoli Badaczom odkryć notes pełen informacji o Archiem „Szefie" Bonato. Notatki te były prowadzone od półtora roku. Przejrzenie książeczki bankowej Manusco ujawni, że przez ten czas dostawał on co miesiąc, regularnie, 1000 dolarów.

WIEŚCI Z POLICJI

Wizyta w komendzie głównej i rozmowa z oficerem dochodzeniowym ujawnią, iż koroner po zbadaniu zwłok Manusco orzekł, że rana postrzałowa była śmiertelna. Ponad połowa mózgu ofiary została wyrzucona siłą uderzenia pocisku. Manusco nie był w stanie więc robić tego, o czym opowiedzieli policji świadkowie – Badacz.

Pogrzeb Fayette'a

Na pogrzebie Murzyna ludzie o innym kolorze skóry spotykają się z takim przyjęciem, na jakie zasługują. Łowcy sensacji zostaną przywołani do porządku. Chuligani i awanturnicy zostaną nastraszeni i wyrzuceni. Osoby okazujące szczerą sympatię zostaną uszanowane. Pogrążeni w żałobie znajdą oparcie i pocieszenie. Pozwól każdemu z Badaczy wybrać własną drogę postępowania w tej sytuacji.

W którymś momencie, jakaś bliska zmarłemu osoba spyta Badaczy, co łączyło ich z Fayette'em. Kolor skry Odkrywców nie ma w tym przypadku najmniejszego znaczenia. Rozsądną odpowiedzią jest historyjka o tym, jak Francis Fayette wykonywał pewną robotę dla Badaczy i zyskał sobie ich wdzięczność i szacunek. Na wieść o jego śmierci, Odkrywców ogarnął smutek i postanowili mu towarzyszyć w ostatniej drodze. Takie wytłumaczenie zostanie przyjęte i szybko rozniesie się pośród zebranych.

Pogrzeb zaczyna się, gdy sześciu karawaniarzy wyniesie z domu pogrzebowego sosnową trumnę ze zwłokami. Dwóch murzyńskich policjantów na motorach toruje konduktowi drogę, kierując jednocześnie ruchem na skrzyżowaniach. Członkowie

zespołu „5'Stars" rozpoczynają utwór „Zobaczymy się w dniu Sądu Ostatecznego", zaś płaczki swój lament.

Coraz więcej ludzi przyłącza się do procesji, zmierzającej prosto na cmentarz. „5-Stars" grają powolne, chwytające za serce utwory – jeden hymn żałobny za drugim. Muzycy idą w szeregu za trumną, przewodzi im Wester, na końcu zaś kroczy bębniarz z przytroczonym instrumentem. Wszyscy zachowują należytą powagę i szacunek.

Przechodząc koło którejś z kolei witryny sklepowej, Badacze mają dziwne uczucie, jakby byli obserwowani. Udany test *spostrzegawczości* ujawnia stojącego przy schodkach prowadzących na ulicę Leroya Turnera. Pali on papierosa i obserwuje zbliżający się kondukt żałobny. Zauważenie Turnera nie wyjaśnia faktu, że ktoś inny przypatruje się Badaczom.

Turner gasi papierosa i schodzi na dół, podnosząc trąbkę, w momencie, gdy zespół rozpoczyna utwór „Bliżej Jedynego". Leroy zaczyna iść u boku Westera, podnosi trąbkę do ust i zaczyna grać wspaniałe nuty melancholijnej muzyki, doskonale uzupełniając dźwięk kornetu Westera. Przetaczający się przez tłum pomruk zdaje się być najlepszym potwierdzeniem piękna muzyki.

Nie minęło jednak dwadzieścia sekund od chwili, kiedy na trąbce zagrał Turner, gdy z wnętrza trumny zaczęły dochodzić dziwne odgłosy. Udany test *nasłuchiwania* pozwala zorientować się, że w trumnie coś zaczęło szurać. Dosłyszenie tego powoduje utratę 0/1k2 PP.

Jeszcze jeden stepujący nieboszczyk

Karawaniarze zachwiali się, gdy nagle w trumnie ciężar zmienił swe położenie. Zaskoczeni popatrzyli na siebie wzrokiem pełnym zdziwienia i przerażenia. Tłum zamarł, muzyka umilkła. Nagle z hukiem odpadło wieko trumny. Niosący ją odsunęli się przerażeni. Zewsząd rozległy się okrzyki zgrozy, piski i jęki. Wybuchła ogólna panika i konsternacja. Pomimo kunsztu osób przygotowujących ciało do spoczynku, rana postrzałowa Fayette'a nadal wygląda okropnie. Wszyscy świadkowie tego widowiska tracą 0/1k6 PP.

Fayette wygrzebał się z resztek trumny i chwiejnym krokiem podszedł do jednego z mężczyzn niosących ją wcześniej. Tamten zastygł w przerażeniu. Fayette krzyknął do niego: „To ty pociągnąłeś za spust Freddie... byłem tam!" Strażnik Tajemnic może zdecydować, czy oskarżenie to jest prawdziwe.

Kilka osób próbuje przytrzymać wyrywającego się Fayette'a. Pozwól Badaczom pomóc w trzymaniu Fredericka – muszą wykonać rzut 1k100 mniejszy niż Sx5. Jeśli się to nie powiedzie Fayette wyrwie się i będzie próbował kogoś uderzyć.

Lizzie Fayette staje przed swym mężem i podnosi czarną woalkę. Jej oczy są pełne łez. Szepcze: „Freddie, czy to ty?" Freddie zamiera i patrzy na nią zaszokowany. Po chwili odrzuca zmasakrowaną głowę do tyłu i wydaje z siebie przejmujący krzyk. Po tym upada na ziemię i zamiera skulony. Jest znów martwy – tym razem serce pękło mu z żalu.

Zdziwienie i konsternacja ogarnęły zebranych. Po chwili zaczynają padać pełne wściekłości słowa kierowane pod adresem przedsiębiorcy pogrzebowego, pana Dupuy i towarzyszących mu dwóch pomocników. Najczęściej powtarzanym zdaniem jest: „Pochowany żywcem!" Być może pracownikom przedsiębiorstwa pogrzebowego uda się uniknąć linczu (dzięki pomocy Badaczy i policji). Jeśli Odkrywcy Tajemnic nie zrobią nic, sytuacja się pogarsza. Przybywają kolejni, nowi murzyńscy policjanci z pobliskiego komisariatu. Nie orientują się w sytuacji i mogą uznać zamieszanie za jakieś poważne zamieszki.

Badacze mogą okazać się bardzo pomocni w tej sytuacji. Jeśli posiadają wysoką wiarygodność, mogą interweniować i próbować wytłumaczyć oficerowi policji, o co naprawdę chodzi. Jakakolwiek bijatyka w tłumie pociągnie za sobą natychmiastowe aresztowania i niektórzy zebrani mogą skończyć ten dzień w areszcie lub szpitalu. Korzystając z umiejętności *pierwsza pomoc*, Badacze mogą spróbować opatrzyć ewentualne obrażenia. Umiejętne zachowanie Odkrywców i okazana przez nich pomoc wiążą się z uzyskaniem zaufania wśród biorących udział w tych wydarzeniach ludzi i ich wspólnoty. Jeśli dobrze postąpią, mogą zostać rozpoznani przez Mitcha Webstera, który widział ich poprzedniej nocy w klubie.

OBSERWATOR

Podczas zajść, nakaż wykonanie kolejnego testu *spostrzegawczości*. Badacz, któremu się powiedzie, zwróci uwagę na niskiego, białego mężczyznę w brązowym garniturze. Oddala się on właśnie z tłumu i kieruje w stronę zaparkowanego, szarego packarda. Obecni w „Blue Heaven" Badacze rozpoznają w nim mordercę Petera Manusco. Szary samochód odjeżdża z mężczyzną o wiele wcześniej, nim zdążą dotrzeć tam przeciskając się przez zwarty tłum.

Joey Larson śledził Badaczy, są bowiem świadkami jego zbrodni. Śledził ich aż do domu i zaczął się zastanawiać, czy nie rozwiązać problemu z nimi raz na zawsze. W tym momencie jednak Joey, świadek wskrzeszenia Fayette'a, spieszy do swego szefa Bonato, by opowiedzieć mu co widział.

Leroy Turner

Jeśli nikt go nie powstrzyma, Leroy ucieknie podczas całego zamieszania, choć Joey Larson i tak go niedługo odnajdzie. Trąbka Turnera dwukrotnie już obudziła zmarłych i jest to niezwykły talent. Jeśli Badacze zaproponują muzykowi rozmowę, zgodzi się za cenę drinka. Zaprowadzi ich do pobliskiej, murzyńskiej meliny.

Leroy Turner jest oszołomiony tym, co zdarzyło się w ciągu ostatnich dni. Mówi: „Gram na trąbce od przeszło dziesięciu lat. Nigdy nic takiego się nie zdarzyło!" Właściwie każdy sympatyczny lub wnikliwy Badacz może z łatwością zmusić go do dalszych zwierzeń.

Turner dostał swoją nową trąbkę od samego Louisa Armstronga. Kilka dni temu grał z zaimprowizowanym zespołem. W pewnym momencie wyszedł na chwilę na zewnątrz, by trochę ochłonąć. Na alejce podszedł do niego Armstrong i powiedział: „Jesteś tak dobrym muzykiem, Leroy, że chciałbym podarować ci jedną z moich trąbek"i wręczył Leroyowi instrument.

Udany test *psychologii* wykaże, że Leroy mówi prawdę, choć coś jeszcze ukrywa. Zapytany doda: „Chłopie, te jego oczy! Wyglądały jak dwie plamy ciemności, bardzo dziwne, no nie?

Turner nie doda jednak, co jeszcze usłyszał od Armstronga/Nyarlathotepa: „Grając na tej trąbce, kochasiu, obudzisz nawet zmarłych!"

Zamiast trzech wentyli, trąbka Turnera posiada cztery. Srebrne zakończenie rzeźbione jest we wzory przypominające skórę aligatora lub węża. Wewnątrz widać też krąg tajemniczych symboli – nawet użycie umiejętności *okultyzmu* czy *Mitów Cthulhu* nie pozwoli na ich zidentyfikowanie.

Turner nie godzi się na ewentualną sprzedaż trąbki lub pożyczenie jej w celu dokładniejszych oględzin. Mówi pogardliwie: „Ta trąbka jest moim życiem. Scala w jedno me ciało i duszę. Nigdzie nie znajdę tak wspaniałego instrumentu".

Jeśli Badacze spróbują odebrać Leroyowi trąbkę siłą, jego krzyki i protesty zwrócą przeciwko nim klientelę spelunki. Badacze zostaną zmuszeni do zwrócenia instrumentu.

Porwanie

Jakiś czas po pogrzebie, Joey Larson porywa Leroya Turnera. To wydarzenie zwiastuje bliskie zakończenie scenariusza, dlatego Strażnik Tajemnic powinien zdecydować się na nie w momencie, kiedy będzie do tego przygotowany. Porwanie może mieć miejsce zaraz po rozmowie Leroya z Badaczami, tej samej nocy w jego mieszkaniu lub gdziekolwiek, gdzie poniesie Turnera pijacki ciąg. Badacze powinni być świadkami uprowadzenia – być może właśnie kończyli rozpoznanie środowiskowe muzyka. W innym przypadku Strażnik Tajemnic musi w odmienny sposób naprowadzić ich na gang Bonata.

Kilkanaście metrów od Badaczy Leroy Turner ma zamiar właśnie przejść przez ulicę, gdy nagle zza rogu wyjeżdża szary Packard. Zatrzymuje się przy muzyku. Ze środka wyskakuje dwóch białych mężczyzn i przemocą wpychają Leroya do auta. Następnie sami wsiadają do samochodu i z piskiem opon odjeżdżają. Całe zajście trwa zaledwie kilka sekund.

Jeśli Badacze mają samochód, mogą za nimi ruszyć. W razie braku auta, za rogiem stoi wolna taksówka. W obu przypadkach Badacze muszą wykonać udany test *prowadzenia samochodu*, by niezauważenie podążać za porywaczami. Ustal, który z Badaczy prowadzi pojazd (Benny kierowca taryfy ma 60% *prowadzenia samochodu*). Jeśli test się nie powiedzie, Mały Jimmy (*prowadzenie samochodu* 90%) będzie próbował uciec. Być może Badacze zdecydują się na zderzenie. Można też porównać następne testy *prowadzenia samochodu* obu stron. Dwa kolejne niepowodzenia oznaczają przegraną. Kierowca drugiego samochodu albo zgubił „ogon", albo pojawił się on niepostrzeżenie i podąża za przeciwnikiem, już bez szansy na zauważenie.

Jeśli Badaczom uda się po kryjomu jechać za gangsterami, szary packard zatrzyma się w pewnej uliczce. Ze środka pojazdu wysiądzie czterech mężczyzn, w tym Turner, i wejdzie do garażu.

ROZPRACOWANIE LEROYA TURNERA

Badacze mogą (przy pomocy pieniędzy oraz umiejętności *targowania się, przekonywanie, perswazja* i *wiarygodność*) w ciągu następnych kilku dni dowiedzieć się kilku rzeczy o Leroyu. Śledztwo może być efektywniejsze, jeśli wśród Badaczy są Murzyni lub wszyscy zachowują ogromną cierpliwość i są uparci. Wzmianka na temat dziwnego przebudzenia na pogrzebie Fayette'a daje w zamian kilka cennych informacji, bowiem opowieści dotyczące tego zdarzenia są bardzo wybujałe i zniekształcone. Ewentualnie, jeśli Badacze nawiązali znajomość z Mitchem Westerem, wszystkie niezbędne wiadomości mogą pochodzić od niego. Leroy Turner nie jest zbyt popularny nawet pośród muzyków, jest bowiem nieobliczalny. Jeśli, na przykład, Leroy dostanie kontrakt na granie, po tygodniu wpada w pijacki ciąg i traci go. Jeśli powie, że coś zrobi, najczęściej nie dotrzymuje słowa.

Wiele osób darzy jednak Leroya pewną sympatią. Serce Turnera zostało złamane – dwa lata po powrocie z Nowego Orleanu, jego ukochana, Marnie Smeaton, została potrącona przez samochód i zginęła na miejscu. Kierowca szarego auta nawet się nie zatrzymał. Ludzie podejrzewają chłopaków z college'u.

Leroy mieszka w malutkim pokoju na 174th Street. Posiada trąbkę, dwa garnitury, trzy koszule, cztery pudełka kartek do nut i oprawioną fotografię uśmiechniętej kobiety.

LOUIS ARMSTRONG

Za pośrednictwem murzyńskiej agencji widowiskowej Badacze są w stanie dotrzeć do Louisa Armstronga. Muszą się tylko uzbroić w kieszeń ćwierćdolarówek i wykonać dwa udane testy *przekonywania, wiarygodności* lub Szczęścia. Armstrong żył w Chicago w latach 1922-24, grając z King Olivierem, w latach 1924-25 był w Nowym Jorku z Fletcherem Hendersonem, a do Chicago powrócił w 1925.

Louis Armstrong jest naturalnie zdziwiony pytaniem. Słyszał o Leroyu Turnerze, ale nigdy nawet nie poznał jego gry. Jest pewien, że nie podarował nikomu wspaniałej trąbki.

Niespodzianka dla Joeya

Chłopcy Bonato używają garażu do rozładunku alkoholu przywiezionego do miasta. Na zewnątrz czekają właśnie na rozładunek dwie wielkie ciężarówki, stanowiące dobrą osłonę dla zbliżających się Badaczy. Leżący na tyłach garażu spory pokój został zaadaptowany na biuro i salę odpraw. Jego okna wychodzą na uliczkę. Są zasłonięte żaluzjami, tak jednak starymi i sparciałymi, że stojący na zewnątrz Badacze z powodzeniem widzą i słyszą wszystko, co dzieje się w środku. Ewentualnie mogą wkroczyć do garażu od frontu.

Turmer zostaje zawleczony do środka i we wspomnianym pokoju przywiązany do krzesła. Pozostawiono mu jednak wolne ręce. Bandyci mają też jego trąbkę. Z jednej strony Leroya stoi Joey Larson, z drugiej, czterech innych gangsterów obstawiających siódmą osobę w garażu – Archiego „Szefa" Bonato – potężnie zbudowanego mężczyznę w kamizelce, który wypuszcza kłęby dymu z wielkiego, hawańskiego cygara.

W nadchodzących zdarzeniach zakładamy, iż Badacze przysłuchują się wszystkiemu, lecz nie działają. Jeśli zaś zechcą np. od razu interweniować, Strażnik Tajemnic powinien odpowiednio zmodyfikować następujące wydarzenia. Założeniem tej sceny jest skonfrontowanie Turnera z mocą jego trąbki, przez co oszaleje i ucieknie.

„Szef" Bonato, pyta Joeya, czy to ten chłopak, na co Larson odpowiada, że tak. Gangster każe cynglowi jeszcze raz opowiedzieć, co widział. Joey opisuje pogrzeb i to, jak zmartwychwstał Freddi Fayette. Dodaje też, iż jego czarnoskóra dziewczyna, Lauretta, powiedziała, że jest to magia voodoo i gang mógłby ją wykorzystać. Bonato zastanawia się przez chwilę wypuszczając jeszcze większe kłęby dymu z cygara. Następnie pyta się Joeya, czy jest pewny. Larson potwierdza.

– Żadnej partaniny, Joey – mówi „Szef". – Żeby nie było tak jak z Manusco.

– Nie ma mowy, szefie – odpowiada Joey.

Bonato stwierdza, że to była spaprana robota. Jeoy odpowiada, że dał się ponieść. Bonato mówi, iż zamknięcie „Blue Heaven" kosztuje go masę forsy, a Larson miał Manusco tylko nastraszyć. Teraz musi poszukać nowego księgowego.

Bonato znów zamiera, wypuszczając monstrualne już kłęby dymu. Widać, jak nieznacznie skinął porozumiewawczo głową, w stronę stojących koło Jeoya gangsterów. Następnie rzekł:

– Dobra, Joey, kapuję, o co ci chodzi.

Przez moment wpatruje się w ręce Joeya. W pokoju zapadła cisza. Larson skurczył się, ale nie ruszył z miejsca.

– Wiesz Joey, ten czarny chłoptaś może cię przywrócić do życia. Sam tak powiedziałeś. W czym więc problem? Zastrzel się, Joey.

Larson zastyga w bezruchu i nic nie robi. Po chwili Bonato prosi, żeby „Mały" Jimmy załatwił sprawę. Joey momentalnie próbuje wyciągnąć swoją ogromną czterdziestkę piątkę, lecz „Szef" jest o wiele szybszy. Dla pewności pakuje jeszcze drugą kulę prosto w serce. „Mały" Jimmy pochyla się nad ciałem i stwierdza: – Nie żyje, szefie.

Archie „Szef" Bonato kiwa głową: – Joey, zawsze powtarzałem ci, że ta spluwa jest za duża, by jej szybko użyć. – Odwraca głowę w stronę Leroya Turnera: – Dobra, jazzmanie, trąb.

Turner nabiera powietrza i zaczyna grać utwór „Elita". Mijają sekundy. Joey zaczyna się poruszać. Wolno podnosi się. Wszyscy klną, łącznie z Turnerem, lecz Bonato każe mu kontynuować grę. Jeoy zatacza się w kierunku „Szefa", rozbryzgując dookoła krew. „Mały" Jimmy strzela ze swego Thompsona w kierunku Larsona i pakuje weń prawie setkę pocisków. Leroy Turner szaleńczo chichocze i w momencie, gdy ciało Joeya zaczyna chwiejnie tańczyć pod naporem ognia, gra „Szał tygrysa". Serie z pistoletu maszynowego rozrywają Larsona na strzępy. Pokój wypełnia świst rykoszetów, zapach świeżej krwi i kordytu. W końcu naboje kończą się i pistolet milknie. Gangsterzy, omijając resztki Joeya, idą nalać sobie drinki. Archie „Szef" Bonato klnie z niedowierzaniem, a Turner gra „Blisko mego Pana". Świadkowie tych makabrycznych zdarzeń tracą 1/1k6 PP.

CO DALEJ?

Czy Badacze zrobili coś, by odwrócić uwagę bandytów? Jeśli nie, to pewnie zszokowani gangsterzy rozetną wiążące Turnera sznurki i wypchną płaczącego, trzęsącego się mężczyznę za drzwi, a potem spróbują o wszystkim zapomnieć.

A może Bonato uzna Turnera za przydatną osobę? Przekaże jęczącego, bełkoczącego mężczyznę Jimmyemu i każe go zamknąć w piwnicach „Wyzwania Mamusi" – burdelu, który posiada. Może się tak zdarzyć, że Turner wyskoczy gdzieś po drodze z samochodu, a potem zniknie w tłumie, tu i tam wygrywając kilka nut.

A może Badacze znajdą jakiegoś uczciwego policjanta, który trafi na miejsce zbrodni nim wszystko zostanie posprzątane? W takim przypadku gangsterzy zostaną aresztowani. Pośród dowodów zapewne znajdą się zaginione akta.

Tak czy inaczej, Turner – bez względu na to, czy ucieknie policjantom, Bonato czy Badaczom – popędzi do grobu Marnie Smeaton.

Ostatni występ Leroya

Jeśli Badacze sami na to nie wpadną, Test Pomysłowości może im zasugerować, iż obłąkany Leroy zbiegł na cmentarz, by wskrzesić swą dawną miłość. Istnieje powód, by ożywić martwą od dawna Marnie Sweaton – nie gasnące uczucie. Nawet po wielu latach pozostały jakieś resztki, które można ożywić. Niezależnie od tego, jak szybko Badacze na to wpadną, Leroy Turner będzie na cmentarzu pierwszy.

Tam uważna osoba jest w stanie odnaleźć grób ukochanej Turnera. Ewentualnie Badacze mogą usłyszeć szybkie kroki Leroya – gdzieś kilkaset metrów przed nimi. Test Szczęścia lub *spostrzegawczości* może ich w tym upewnić. Gdy dotrą do grobu, jest już tam Turner. Stoi ze stężałą twarzą, przygotowaną trąbką, szykując się do gry. Woła w kierunku Badaczy: „Hej, ludzie, następny numer jest dla Marnie". Mamrocze coś i zaczyna trąbić.

Gra za całe swoje zmarnowane życie, miłość do alkoholu, muzykę, której nigdy nie skomponował, za utraconą Marnie, rzeczy, nigdy nie dokończone i wszystkie sytuacje, kiedy został oszukany. Dźwięk trąbki jest przepięknie smutny, tak jak jasne i ciemne bywa ludzkie życie. Jej wołaniu nic się nie oprze.

Ziemia zaczyna się ruszać. Skrzydła rzeźby anioła pękają i odpadają. Cały grobowiec zaczyna się z hukiem rozpadać. Nieważne, jak długo trwać będzie gra – nieboszczyk jęknie i przebudzi się. Marnie Smeaton usłyszała muzykę swego ukochanego i pospieszyła na jego wezwanie – ani martwa, ani żywa. Z wszystkich stron rozlegają się jęki, trzaski i odgłosy pękających nagrobków. Powoduje to utratę 0/1k3 PP.

Jeśli pomiędzy Leroyem a Badaczami wywiąże się walka, muzyk będzie chciał za wszelką cenę nie dopuścić do utraty trąbki, używając jej jako pałki. Jeśli będzie mógł uciec, uczyni to, chowając się między grobami i kontynuując grę. Szarpanina trwa do momentu, gdy Turner padnie martwy lub nieprzytomny, gdy zostanie zniszczona trąbka (jest stworzona z nieziemskich metali i ma 25 punktów Wytrzymałości), lub gdy nadejdą zmarli.

Jeśli Turner zostanie poważnie postrzelony lub pchnięty nożem, zatoczy się do tyłu, przyciśnie trąbkę do ust., zamknie oczy i zagra. Z instrumentu wydobędzie się chrapliwy dźwięk – ostatni oddech. Martwy, nie potrzebuje nabierać oddechu, więc przerażający, wibrujący dźwięk trwa nadal – nieprzerwanie narastając i stając się coraz bardziej głośny i intensywny. W końcu jego siła obróci w proch nagrobki i skruszy wrota mauzoleum. Świadkowie tej straszliwej przemiany tracą 1/1k6 PP.

Martwy, czy żywy, Turner gra do chwili, aż ciała z całego cmentarza przebudzą się i powstaną z mogił. Każdy z nich pamięta osoby, które go zdradziły lub zawiodły roztaczając swą żądzę zemsty na coraz większy krąg żywych. Badacze tracą w tym momencie 1k6/1k20 PP i mogą zostać zaatakowani przez ożywieńców.

Obserwując to wszystko z otchłani, Nyarlathotep wyje ze śmiechu. Dźwięk trąbki Turnera dotarł w samo centrum wszechświata, na dwór Azathotha, gdzie połączył się niezniszczalnie ze ślepym i obłąkanym chórem piszczących, kościanych fletów.

Podsumowanie

W przypadku obudzenia się zmarłych na cmentarzu, Strażnik Tajemnic powinien ustalić, jak dalej się zachowują i jak zareagują na nich normalni ludzie. Opowieści o tym niesamowitym zjawisku potraktowane zostaną jak brednie wariata. Poważani mieszkańcy miasta wyjaśnią, iż był to szczególny akt wandalizmu połączony z zamieszkami.

Jeśli Badacze powstrzymają Turnera zabijając go, dostają po 1k6 PP. Jeśli Turner zostanie powstrzymany i przeżyje, Badacze otrzymują po 2k6 PP. Zniszczenie trąbki oznacza otrzymanie kolejnego PP. Poinformowanie policji o morderstwie dokonanym przez „Szefa" Bonato przynosi 1k3 PP oraz 1000 dolarów nagrody do podziału. Niestety, tylko „Mały" Jimmy zostaje uznany winnym morderstwa i posiadania broni. Zresztą i on wychodzi z więzienia już po roku. „Blue Heaven" zostaje odnowione i ponownie otwarte.

Jeśli Leroy Turner przeżyje, resztę życia spędzi w zakładzie dla obłąkanych. Na zawsze już pozostanie szaleńcem układającym w myślach muzykę na dwór Azathotha. Co noc będzie czekał na przybycie swojej ukochanej Marnie.

Jeśli stosunki pomiędzy Badaczami a Westerem układały się pomyślnie, kilka tygodni później prześle im pierwszą płytę zespołu „5-Stars". Została ona nagrana zaledwie dzień przed zamordowaniem Manusco. Jeden z nagranych utworów – „Stepujący nieboszczyk" – zawiera solową partię Turnera na trąbce.

Bohaterowie Niezależni

Poniższe opisy przedstawione są w porządku występowania postaci w scenariuszu. Zmarli, którzy powstali z grobów są zombie. Każdy z nich traci tylko jeden punkt Wytrzymałości od kuli lub broni przebijających. Walczą do momentu, aż zostaną posiekane na kawałki i ich Wytrzymałość spadnie poniżej zera. Widok zombiego powoduje zwykle utratę 0/1k8 PP. Należy jednak przy tym wziąć pod uwagę ogólny stan i wygląd zwłok i odpowiednio zmodyfikować utratę PP wynikającą z widoku zmasakrowanego ciała. Widok wielu zombich może spowodować stratę 8 PP.

LEROY TURNER, 28 lat, Muzyk – alkoholik

S 12	KON 14	BC 16	INT 11	MOC 9
ZR 18	WG 10	WYK 9	P 39	WT 15

Modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: uderzenie pięścią 50%, obrażenia 1k3+mo

Umiejętności: pojenie alkoholowe 65%, improwizowanie muzyki 72%, gra na trąbce 92%

JOEY LARSON, 24 lata, Płatna spluwa

S 12	KON 11	BC 8	INT 10	MOC 7
ZR 16	WG 7	WYK 11	P 23	WT 10

Modyfikator obrażeń: +0

Broń: długolufowy rewolwer kal. 0. 45, 60%, obrażenia 1k10+2; pistolet maszynowy Thompsona 45%, obrażenia 1k10+2; nóż sprężynowy 64%, obrażenia 1k4

PETE MANUSCO, 40 lat, Zombie, były księgowy

S 17	KON 15	BC 11	INT 0	MOC 1
ZR 6	WG 6	WYK 0	P 0	WT 13

Modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: uderzenie pięścią 30%, obrażenia 1k3+mo; chwyt 25%, obrażenia specjalne

MITCH WESTER, 39 lat, Lider zespołu

S 14	KON 14	BC 15	INT 15	MOC 17
ZR 13	WG 13	WYK 10	P 85	WT 15

Modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: brak

Umiejętności: komponowanie muzyki 48%, wmawianie 43%, pierwsza pomoc 41%, perswazja 67%, gra na kornecie 77%, psychologia 36%, śpiew 54%, spostrzegawczość 52%

ROGER DANIELS, 31 lat, Agent rządowy

S 13	KON 12	BC 15	INT 16	MOC 13
ZR 12	WG 11	WYK 15	P 65	WT 14

Modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: rewolwer kal. 0.38 50%, obrażenia 1k10; chwyt 50%, obrażenia specjalne; uderzenie pięścią 60%, obrażenia 1k3+mo

Umiejętności: księgowość 45%, prowadzenie samochodu 60%, prawo 55%, nasłuchiwanie 67%, perswazja 47%, farmacja 15%, spostrzegawczość 64%, tropienie 13%

FREDDIE FAYETTE, 27 lat, Zombie, były przewoźnik

S 24	KON 27	BC 17	INT 0	MOC 1
ZR 7	WG 6	WYK 0	P 0	WT 22

Modyfikator obrażeń: +2k6

Broń: duszenie 35%, obrażenia 1k8; chwyt 35%, obrażenia specjalne uderzenie pięścią 20%, obrażenia 1k3+mo

ARCHIE „Szef" BONATO, 46 lat

S 13	KON 16	BC 15	INT 13	MOC 13
ZR 14	WG 9	WYK 12	P 47	WT 16

Modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: krótkolufowy rewolwer kal. 0. 45 60%, obrażenia 1k10+2; uderzenie pięścią 64%, obrażenia 1k3+mo

Umiejętności: wmawianie 71%, określanie zyskowności 59%, prawo 13%, nasłuchiwanie 48%, szyderstwo 78%, spostrzegawczość 51%.

MAŁY JIMMY FOSTER, 34 lata, Gangster

S 17	KON 17	BC 18	INT 10	MOC 14
ZR 12	WG 8	WYK 10	P 61	WT 18

Modyfikator obrażeń: +1k6

Broń: pistolet maszynowy Thompsona 73%, obrażenia 1k10+2; mosiężne kastety 58%, obrażenia 1k3+2+mo: kij beaseballowy 52%, obrażenia 1k8+mo

JOEY LARSON, 24 lata, Pełzający zombie

S 18	KON 17	BC 8	INT 0	MOC 1
ZR 8	WG 3	WYK 0	P 0	WT 13

Modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: chwyt 25%, obrażenia specjalne

LEROY TURNER, 28 lat, Trębacz – zombie

S 18	KON 21	BC 16	INT 0	MOC 1
ZR 9	WG 5	WYK 0	P 0	WT 19

Modyfikator obrażeń: +1k6

Broń: chwyt 25%, obrażenia specjalne; trąbka, używana jak pałka 40%, obrażenia 1k6+mo*

** Trąbka ma 25 Wytrzymałości*

SZEŚCIU POLICJANTÓW

S	KON	BC	ZR	MOC	WT	
ART	13	16	14	16	13	15
BOB	17	14	13	12	11	14
FERGUS	13	12	12	11	9	12
NATE	12	11	15	11	10	13
ROY	15	13	13	10	11	13
STAN	16	10	12	8	15	11

Modyfikator obrażeń: 1k4

Broń: rewolwer kal. 0. 38 40%, obrażenia 1k10; pałka policyjna 40%, obrażenia 1k6+mo; chwyt 40%, obrażenia specjalne

SZEŚCIU ŻAŁOBNIKÓW lub GANGSTERÓW

S	KON	BC	ZR	MOC	WT	
Pierwszy	15	15	15	16	12	15
Drugi	12	14	14	10	11	14
Trzeci	12	17	17	12	9	17
Czwarty	13	12	12	11	10	12
Piąty	12	11	15	11	11	13
Szósty	14	12	12	8	15	12

Modyfikator obrażeń: +1k4

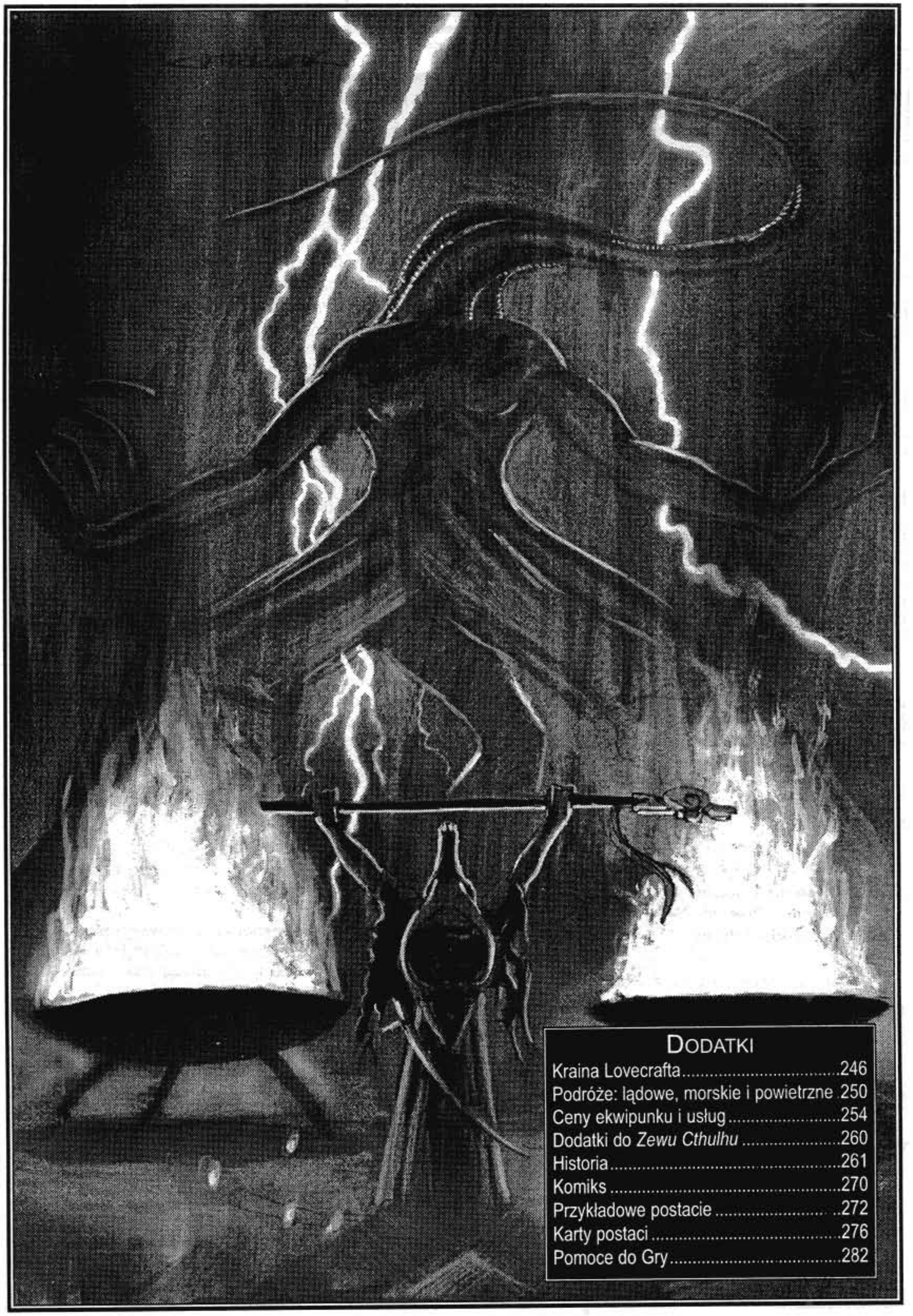
Broń: rewolwer kal 0. 38 35%, obrażenia 1k10 (tylko w posiadaniu gangsterów); pałka 40%, obrażenia 1k6+mo (tylko w posiadaniu zadymiarzy); uderzenie pięścią 40%, obrażenia 1k3+mo (wszyscy)

SZEŚCIU ZOMBICH

	S	KON	BC	ZR	MOC	WT
Pierwszy	24	27	14	9	1	21
Drugi	19	15	14	7	1	15
Trzeci	21	21	18	6	1	20
Czwarty	21	18	14	6	1	16
Piąty	23	24	16	5	1	20
Szósty	27	17	10	4	1	14

Modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: chwyt 25%, obrażenia specjalne ugryzienie 20%, obrażenia 1k2



Dodatki

Kraina Lovecrafta 246
Podróże: lądowe, morskie i powietrzne 250
Ceny ekwipunku i usług 254
Dodatki do *Zewu Cthulhu* 260
Historia 261
Komiks 270
Przykładowe postacie 272
Karty postaci 276
Pomoce do Gry 282

Kraina Lovecrafta: Przewodnik po Arkham

PONIŻSZE opisy dotyczą Arkham, jego środowiska i kilku godnych wzmianki wydarzeń. Arkham jest bowiem doskonałym miejscem do rozegrania kampanii *Zewu Cthulhu*.

Arkham, w stanie Massachusetts położone jest pięć mil na północ od Salem i dwadzieścia mil na północ od Bostonu. Liczy sobie 22,562 mieszkańców. Zostało zasiedlone w 1692, prawa miejskie otrzymało w 1699 roku. Podstawą przemysłu w Arkham są tekstylia, ale coraz bardziej staje się ono również eleganckim przedmieściem Bostonu. Arkham jest domem Uniwersytetu Miskatonic i punktem wyjścia klasycznych opowieści Lovecrafta: „W Górach Szaleństwa", czy „Horror w Dunwich".

Miejsca w Arkham:

1: Dom Armitage'a – W. Miskatonic Avenue 417; północno-wschodni róg West Street. Henry Armitage jest bibliotekarzem na uniwersytecie, który rozpoznał zagrożenie ze strony rodziny Whateley z Dunwich i w towarzystwie profesorów Rice'a i Morgana udał się tam, aby powstrzymać przyzwanie Yog-Sothotha. Patrz opowiadanie „Koszmar w Dunwich".

2: Arkham Advertiser – W. Armitage Street 389 (na zachodzie). Redakcja jednej z dwóch w mieście, rywalizujących ze sobą gazet.

3: Przystanek autobusowy – N. West Street 411 (przy W. High Lane). Łączy m.in. Boston, Salem, Newburyport, Dean's Corner i Kingsport. Ta linia autobusowa nie jedzie do Innsmouth (patrz: Przystanek do Innsmouth, poniżej).

4: Arkham Gazette – W. Hyde Street 350 (między Jenkin i Brown). Redakcja drugiej z rywalizujących gazet.

5: Biblioteka publiczna Arkham – Marsh Street 630 (północno-wschodni róg Marsh i Hyde).

6: Sanatorium Arkham – E. Derby Street 255 (przy Peabody).

7: Stacja kolejowa Boston & Maine – W. High Lane 298. Bezpośrednie połączenia z Bostonem i punktami na północy i południu.

8: Gmach sądu i areszt – N. Peabody Avenue 666 (północno-zachodni róg Hyde i Peabody).

9: Straż pożarna – E. Armitage Street 418 (przy południowo-wschodnim rogu Peabody).

10: Hotel Miskatonic – 200 pokojów, W. College Street. Oferuje najlepsze warunki zakwaterowania w Arkham. Najwyższy budynek miasta.

11: Przystanek do Innsmouth – Dyer Street 705 (zachodni róg Curwen). Joe Sargent zabiera stąd pasażerów dwa razy dziennie. Cena przejazdu w jedną stronę – 40 centów.

12: Dom Labana Shrewsbury – W. Curwen Street 498 (przy West Street). Laban Shrewsbury zaginął w 1915 roku. Wśród jego publikacji można wymienić „Fragmenty Celaeno" i „Cthulhu w Necronomiconie".

13: Zbrojownia Gwardii Narodowej – Marsh Street 560 (południowo-wschodni róg Hyde).

14: Dom Peaslee'ów – Crane Street 588 (w połowie drogi między Boundary i West, północna część Crane). Dom Nathaniela i Wingate'a Peaslee, którzy w 1935 roku udali się do Australii, aby zbadać zdjęcia dziwnych kamiennych bloków. Patrz: „Cień spoza czasu".

15: Poczta – N. Peabody Avenue 487 (południowo-zachodni róg Armitage).

16: Stary cmentarz – między Lich, Parsonage, Church i Peabody.

17: Dom Nienazwanego – przy N. Boundary Street 188 (między River i Main). Odwiedzony przez Randolpha Cartera i Joela Mantona w opowiadaniu „Nienazwane".

18: Dom Wilmartha – W. Saltonstall Street 118. Poczas niedawnej podróży do Vermont, dr Wilmarth spotkał obcych z innego świata (wg „Szepczącego w ciemnościach").

19: Dom Czarownika – E. Pickman Street 197 (północno-zachodni róg Parsonage Street). W tym domu, błyskotliwy, młody matematyk Walter Gilman poznał część sekretów czarownika Keziaha Masona. Patrz: „Sny w Domu Czarownic".

UNIWERSYTET MISKATONIC

A: Pawilon naukowy

B: Gmach Nauk Ścisłych

C: Sztuki wyzwolone

D: Dormitorium

E: Dormitorium

F: Biblioteka uniwersytecka – tutaj czuwający pies zabił Wilbura Whateleya, gdy ten włamał się do biblioteki, aby ukraść Necronomicon. Patrz „Horror w Dunwich".

G: Dom rektora

H: Pokoje wykładowców i studentów

I: Dormitorium

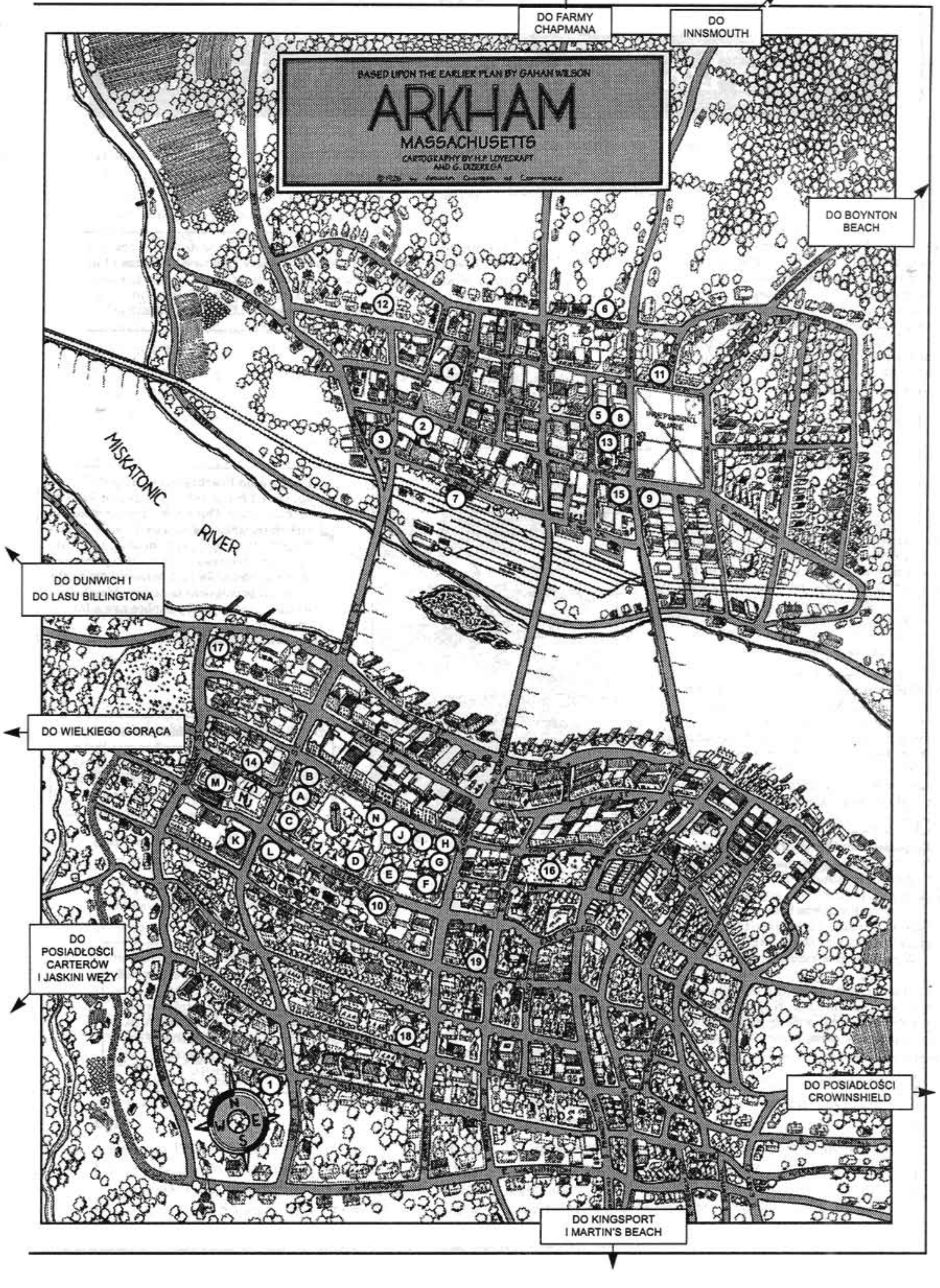
J: Gmach Locksleya

K: Akademia Medyczna Najświętszej Marii Panny

L: Muzeum uniwersyteckie – W. College Street, południowo-wschodni róg West.

M: Boisko i Stadion Axtona – cały kwadrat między Boundary i West oraz Crane i College.

N: Pomnik Deana Halseya – centrum miasteczka uniwersyteckiego. Pomnik bohatera straszliwej epidemii tyfusu w 1905 roku. Patrz „Reanimator".


DO FARMY CHAPMANA
DO INNSMOUTH
DO BOYNTON BEACH
BASED UPON THE EARLIER PLAN BY GAHAN WILSON
ARKHAM
MASSACHUSETTS
CARTOGRAPHY BY H.P. LOVECRAFT AND C. DIZERGA
MISKATONIC RIVER
DO DUNWICH I DO LASU BILLINGTONA
DO WIELKIEGO GORĄCA
DO POSIADŁOŚCI CARTERÓW I JASKINI WĘŻY
DO POSIADŁOŚCI CROWINSHIELD
DO KINGSPORT I MARTIN'S BEACH

Kraina Lovecrafta: Miejsca i wydarzenia

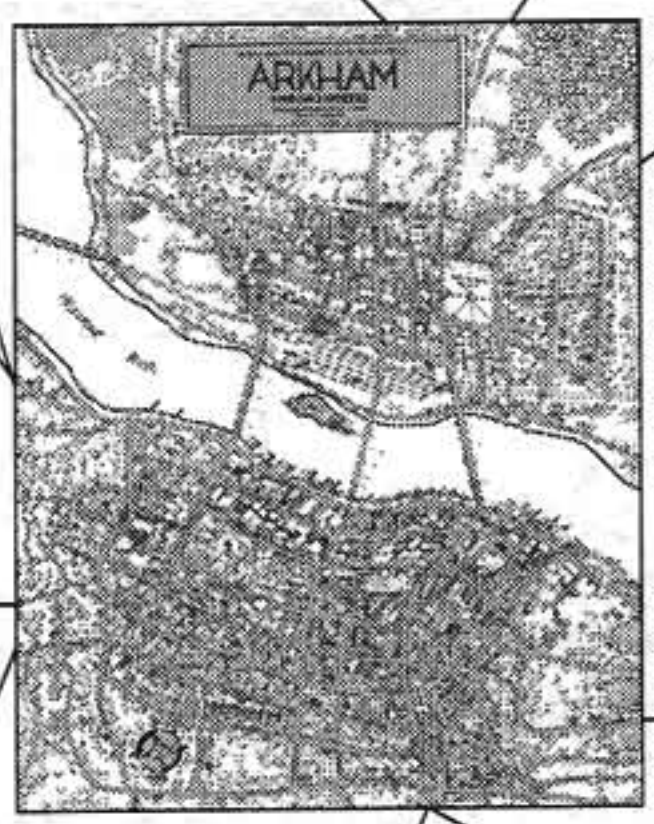
Do Dunwich: *ok. 100 km na północny-zachód od Arkham.* Nie daleko granicy z Vermont. Populacja: 376, powstało w 1692. Małe osiedle rolnicze. Poprzednio znajdowało się tu kilka tartaków. Krążyły pogłoski o dziwnych zgonach mających tu miejsce latem 1928. Patrz powiadanie „Koszmar w Dunwich".

Do Innsmouth: *ok. 10 km na północny-wschód od Arkham.* Populacja: 367, powstało w 1643. Portowe miasto wpierw związane z handlem z Chinami. W trakcie wojny domowej 812 było siedzibą piratów. Teraz główny przemysł to rybołóstwo. Działa mała rafineria złota. Wiele budynków jest w tej chwili opuszczonych. Patrz powiadanie „Cienie nad Innsmouth".

Do farmy Chapman: *kilka km na północ od Arkham.* Dr Herbert West przez przypadek spalił budynki na tej posiadłości. Patrz opowiadanie „Reanimator".

Do Boynton Beach: *kilka km na południowy-wschód od Innsmouth.* Na plaży żyje kilka rybackich rodzin. Osiedle znajduje się niedaleko niebezpiecznego dla statków Uskoku Diabła. Na północnej części plaży znajduje się dziwna skała - Rybia Głowa - pomalowana przez miejscowych szamanów i ich pomocników na długo przed przybyciem tu statku „Mayflower". Krążą pogłoski, jakoby okolicę nawiedzali ludzie-ryby.

Do lasu Billingtona: *kilka km na północny zachód od Arkham.* Stara posiadłość Bullingtona znajduje się na południowym brzegu rzeki Miskatonic. Z tym miejscem wiążą się tajemnice dotyczące kamiennej wieży, kolorowego okna i dziwnej istoty. Patrz opowiadanie „The Lurker at the Treshold".



Do Wielkiego Gorąca: *prawie 2 km na zachód od miasta.* Na farmie Nahum Gardner wylądował meteoryt z dziwną istotą, która pozbawiała sił życiowych wszystkich znajdujących się blisko niej istot. Jedynym tego świadkiem tego wydarzenia z lat 1920. był farmer Ammi Pierce, który mieszkał niedaleko. Patrz opowiadanie „Kolor z przestworzy".

Do posiadłości Crowninshield: *niecały km na wschód od miasta.* Dom Edwarda Pickmana i jego żony, Asenath. Pickman był poetą i autorem dzieła „Azathoth i inni". Patrz opowiadanie „The Thing on the Doorstep".

Do posiadłości Carterów: *prawie 5 km na południowy-zachód od miasta.* Na zachód od drogi do Salem i Bostonu, na zboczach Elm Hill. Od czasu zniknięcia bohatera wojennego i obiecującego autora, Randolpha Cartera rodzina i jej majątek są w ruinie. Patrz opowiadania „Srebrny klucz", „Poprzez bramę srebrnego klucza" i „W poszukiwaniu nieznanego Kadath".

Do jaskini węży: Niedaleko posiadłości Carterów, w ciemnym lesie znajduje się jaskinia, w której Randolph bawił się jako dziecko. Patrz opowiadanie „Srebrny klucz".

Do Kingsport: *3 km na południe od Arkham.* Populacja: 7834, powstało w 1639. Port, do którego często zawijano w trakcie wojny wyzwoleńczej. Kolonia artystyczna i miejsce letniego wypoczynku. Miasto zachowało większość swej oryginalnej architektury. Główny przemysł to rybołóstwo. Patrz opowiadania: „Festyn" i „Dziwny dom na wzgórzu".

Do Martin's Beach: *3 km na południowy-wschód od Arkham.* Populacja: 867, powstało w 1644. Rybacka wioska, ostatnio dość popularna wśród turystów i letników. Niedaleko ujścia rzeki Miskatonic. Widać z niej kamienną Głowę Kingsport. Jest to najwyższy punkt wśród plaż Massachusetts.

Chronologia wydarzeń w opowiadaniach Lovecrafta

1877 – Zniknięcie kultu Gwiezdnej Mądrości w Providence, Rhode Island: „The Haunter of the Dark"

11 maja 1878 – Kapitan Charles Weatherby z frachtowca *Eridanus* płynącego z Wellington na Nowej Zelandii do Valparaiso w Chile znajduje na nowej wyspie na południowym Pacyfiku tajemniczą mumię i dostarcza ją do Cabot Museum w Bostonie: „Spoza czasu"

31 października 1889 – Śmierć Walkera Davisa z rąk jego oszalałej żony Audrey w pobliżu Binger w stanie Oklahoma: „The Curse of Yig"

Czerwiec 1892 – Na podwórko Nahuma Gardnera w pobliżu Arkham spada tajemniczy meteoryt: „Kolor z przestworzy"

1893 – Zniknięcie Edwina Lillbridge, reportera gazety *Telegram* z Providence w czasie wyjaśniania zagadki kultu Gwiezdnej Mądrości: „The Haunter of the Dark"

1 listopada 1907 – W pobliżu Nowego Orleanu policja rozbija tajemniczy kult aresztując 47 osób: „Zew Cthulhu"

17 kwietnia 1908 – Widziano ostatbi raz Alonzo Typera zanim zniknął w posiadłości Van der Heyla w Attica w stanie Nowy Jork: „The Diary of Alonzo Typer"

1908 – Inspektor Policji John Raymond Legrasse przedstawia na dorocznym posiedzeniu Amerykańskiego Stowarzyszenia Archeologów w St. Louis tajemniczy posążek: „Zew Cthulhu

2 lutego 1913 – W Dunwich rodzi się Wilbur Whateley: „Koszmar w Dunwich"

17 maj 1922 – Kapitan kutra rybackiego Alma, James P. Orne, wyławia jednookiego stwora morskiego ogromnych rozmiarów, którego następnie zakonserwowano i wystawiono w Bostonie na pokaz za opłatą: „The Invisible Monster"

8 sierpnia 1922 – Śmierć Jamesa P. Orne i ponad tuzina innych osób w wyniku utonięcia. Okoliczności nie wyjaśnione: „The Horror at Martin's Beach"

połowa września 1923 – Śmierć doktora Munoza w Nowym Jorku: „Zimny powiew"

1 sierpnia 1924 – Na Lammas umiera stary Czarodziej Whateley. Pozostawił po sobie córkę Lavinię oraz wnuka Wilbura: „Koszmar w Dunwich"

8 sierpnia 1924 – Śmierć Kapitana Edwarda Norrysa połączona z nagłym szaleństwem pana Thorntona oraz pana Delapore, właściciela Klasztoru Exham. Wszyscy znajdowali się w tym czasie w grocie pod klasztorem. Kilka miesięcy później klasztor został zdemolowany: „Szczury w murach"

23 marca do 2 kwietnia 1925 – Szaleństwo i delirium młodego rzeźbiarza Henryego Anthony Wilcoxa poprzedzone dziwnymi snami. Wraca do zdrowia, ale traci pamięć, 2 kwietnia: „Zew Cthulhu"

2 kwietnia 1925 – Załoga *Emmy*, płynącej z Auckland na Nowej Zelandii do Valparaiso w Chile napotyka dziwną wulkaniczną wyspę. Podczas pobytu na niej sześciu członków załogi ginie, a ostatni traci zmysły. Kapitan Gustaf Johansen, jedyny ocalały, choć szalony, umiera później na pokładzie statku: „Zew Cthulhu"

1926 – Obiecujący poeta Justin Geoffrey umiera w domu wariatów: „The Thing on the Doorstep"

31 października – Umiera Lovinia Whateley. Pozostawia po sobie nieślubnego syna Wilbura: „Koszmar w Dunwich"

Zima 1926 – 1927 – Umiera, potrącony przez marynarza, George Gammell Angell, emerytowany profesor języków semickich Uniwersytetu Brown: „Zew Cthulhu"

3 listopada 1927 – Niespodziewane powodzie w Vermont unoszą dziwne ciała: „Szepczący w Ciemności"

Zima 1927 – 1928 -Śledztwo rządowe w Innsmouth, wybuch w przybrzeżnym magazynie; łódź podwodna odpala torpedy nad Diablą Rafą: „Widmo nad Innsmouth"

wczesny sierpień 1928 – Nieludzkie ciało Wilbura Whateleya rozpuszcza się po tym, jak zostaje on zabity przez psa strażniczego w bibliotece Uniwersytetu Miskatonic: "Koszmar w Dunwich"

Sierpień 1928 – Etnolog specjalizujący się w kulturze Indian Amerykańskich odkrywa i częściowo odkopuje nawiedzony grób w pobliżu Binger w stanie Oklahoma, ale bez wyjaśnień odmawia wykonania czegokolwiek poza kilkoma wstępnymi wykopami: „The Mound"

9-15 września 1928 – Profesor Armitage, Rice i Morgan z Uniwersytetu Miskatonic odpędzają w sobotę, 15 września, Koszmar: „Koszmar w Dunwich"

12 września 1928 – Albert Wilmarth z Uniwersytetu Miskatonic odwiedza Henryego Akeleya. Akeley znika, a Wilmarth ucieka: „Szepczący w ciemności"

20 września 1930 – Ekspedycja Antarktyczna Uniwersytetu Miskatonic wyrusza z Bostonu na pokładzie brygu Arkham: „W górach szaleństwa"

9 listopada 1930 – Ekspedycja antarktyczna ląduje w Zatoce McMurdo: „W górach szaleństwa"

9 listopada 1930 – Prof. Lake wraz z towarzyszami leci daleko w głąb lądu odkrywając nieznane formy życia, ale urywa się łączność radiowa: „W górach szaleństwa"

2 września 1931 – Śmierć znanego entomologa, Henryego Sargent Moore'a, profesora Uniwersytetu Kolumbia w Nowym Jorku w wyniku zarażenia się szczególnie złośliwą odmianą śpiączki: „Winged Death"

23 stycznia 1932 – Śmierć znanego lekarza i entomologa, Thomasa Slauenwite'a w Bloemfontain w Południowej Afryce w wyniku ataku serca: „Winged Death"

1 grudnia 1932 – Tajemnicza śmierć dwóch osób, najwyraźniej złodziei, znalezionych w Cabot Museum w Bostonie. Śmierć nastąpiła prawdopodobnie podczas próby kradzieży mumii dostarczonej do muzeum przez Eridanusa w roku 1878: „Spoza czasu"

8 grudnia 1932 – Autopsja przeprowadzona na tajemniczej mumii z *Eridanusa*. Wyniki zatajono i nigdy nie ujawniono: „Spoza czasu"

17 lipca 1935 – Koniec ekspedycji archeologicznej do Australii. Prowadził ją Nathaniel Wingate Peaslee, nie pamiętający niczego z okresu 1908 – 1913. Fundatorem ekspedycji był Uniwersytet Miskatonic: „The Shadow Out of Time"

Opcjonalne zasady: Pościgi samochodowe

TE zasady stanowią rozwiązanie kwestii prostych pościgów i innych sytuacji z udziałem pojazdów kołowych. Najlepiej sprawdzają się dla dwóch pojazdów. Strażnik może dowolnie zmieniać i poszerzać podane tu pomysły.

Kolejność w rundzie gry: 1) ew. zmiany szybkości pojazdów; 2) manewry i sprawdzenie, czy nie nastąpił wypadek; 3) działania poszczególnych postaci oparte na ZR.

OKREŚLENIA

Osiągalna Szybkość: maksymalna Szybkość, jaką pojazd może osiągnąć i utrzymać. Pojazd może jechać z maksymalną prędkością lub z każdą mniejszą. Wszystkie pojazdy zaczynają od Szybkości 0 i przyspieszają do szybkości jazdy.

Dystans: odległość jednego poruszającego się pojazdu do drugiego. Jest pięć Dystansów, określonych poniżej na Torze Dystansu Pojazdów. Za każdy 1 punkt SZ przewagi nad przeciwnikiem, pojazd może zwiększyć lub zmniejszyć Dystans o 1. Jeśli jest z przodu – oddala się od prześladowcy, jeśli z tyłu – dogania uciekiniera.

Przyspieszenie, Spowolnienie: pojazd może przyspieszyć/zwolnić o #X SZ w ciągu jednej rundy. Np. Mercedes-Benz SSK z 4X może zwiększyć lub zmniejszyć prędkość o 4 SZ w ciągu jednej rundy.

Manewrowność: łatwość, z jaką pojazdem można kierować. Dodaj lub odejmij podaną Manewrowność od umiejętności *prowadzenie samochodu* kierowcy. Wartości tej cechy podane są w Tabeli Pojazdów.

Manewry: w przypadku nieudanego manewru, rzuć k10 i porównaj wynik w Tabeli Kłopotów.

Skręt: skręt może wymagać zwolnienia o 1 lub więcej SZ. Zakręt 180 stopni zawsze wymaga od kierowcy zwolnienia do 1 SZ. Sukces jest automatyczny, jako część normalnego prowadzenia.

Skręt na dużej prędkości: wymaga testu umiejętności *prowadzenia* obniżonej o 10%. Sukces pozwala na pokonanie zakrętu bez zwalniania.

Zwrot w miejscu: wymaga testu umiejętności *prowadzenia* obniżonej o 25%. Sukces sprawia, że pojazd wpada w poślizg zakończony ustawieniem przodem do przeciwnika. W następnej rundzie pojazd porusza się z SZ równą 2. Nie może być wykonany przez pojazdy konne.

Taranowanie, Zderzenie: pojazd wpada na nieruchomy obiekt lub ociera się o niego bokiem. Taranowanie zadaje pojazdowi 1k6 uszkodzeń za każdy punkt względnej SZ przy zderzeniu. Osoby w pojazdach tracą 1k3 Punktów Wytrzymałości za każdy punkt SZ.

Zjazd z drogi, Unik: po udanym teście *prowadzenia*, kierowca może raz na rundę uniknąć Taranowania, Rzutu, Wspinaczki, Skoku, ataku z broni palnej, itp. Ten manewr można wykorzystać tylko raz na rundę.

USZKODZENIA POJAZDÓW

Tabela Pojazdów pokazuje Wytrzymałość różnych modeli. Kiedy pojazd zderza się z czymś, taranuje lub jest taranowany, odejmij wyrzucony wynik od jego Wytrzymałości. Jeśli uszkodzenia przekroczą jedną drugą Wytrzymałości, maksymalna prędkość pojazdu spada o połowę. Kiedy pojazd ma 5 lub mniej Punktów Wytrzymałości, przestaje działać. Udany test *mechaniki* może przywrócić pojazdowi 1k6+4 Punkty Wytrzymałości w równą wynikowi liczbę godzin. Jeśli pojazd zostanie uszkodzony, Strażnik może, jeśli zechce, wykonać rzut kością i porównać wynik z Tabelą Kłopotów.

AKCJE INDYWIDUALNE

Postacie mogą wspinać się po pojazdach i przeskakiwać z jednego na drugi. W takich sytuacjach test *wspinaczki*, *skakania*, *chwytu*, itp. wykonuje się przeciw połowie umiejętności. Jeżeli nie powiedzie się, Strażnik może dopuścić test Szczęścia lub ZRx3, aby uczestnik pościgu zdołał się czegoś złapać w rozpaczliwej próbie. Ataki z użyciem broni palnej są opisane na Torze Dystansu Pojazdów.

KILKA SŁÓW O DROGACH

W latach 1890. główne ulice większych miasteczek i miast były brukowane, ale nawet okoliczne tereny zamieszkane połączone były ze sobą zaledwie ulicami z ubitej ziemi. Także niczego oprócz ubitej ziemi nie można było spodziewać się poza miastami. Mostów było niewiele: strumienie przejeżdżało się przez brody, a na większych rzekach kursowały promy. Długie dystanse pokonywało się koleją lub statkiem.

W 1920. latach ulice miast i miasteczek to wciąż dwie główne drogi, każda w jednym kierunku. Główne skrzyżowania kontrolowane były przez oficerów drogowych. Boczne ulice wciąż są szerokie zaledwie na szerokość samochodu i pozbawione bruku. Główne drogi wiejskie są wyboiste, często bardzo kręte. Zakręty są niepewne i nie oznaczone. Rozjazdy są rzadkie. Nie ma drogowskazów i oznaczeń skrzyżowań. Na drogach można często spotkać zwierzęta hodowlane i sprzęt rolniczy.

Bok w bok	**2 długości pojazdu**	**Bliski**	**W zasięgu wzroku**	**Poza zasięgiem wzroku**
Dystans 1	Dystans 2	Dystans 3	Dystans 4	Dystans 5
broń palna bez utrudnień	*test na połowę umiejętności broni palnej*	*test na 1/4 umiejętności broni palnej*	*dopuszczalna 01% szansa trafienia*	*bez szans na trafienie*

TOR DYSTANSU POJAZDÓW

TABELA KŁOPOTÓW

Użyj jeśli manewr się nie udał lub pojazd jest uszkodzony. Jeżeli przy powtórnym rzucie uzyskasz wynik powyżej 10, rzuć dwa razy i użyj obu wyników.

k10	Wynik
1	Kapeć lub strzaskane koło: pojazd spowalnia do Szybkości 1, dopóki koło nie zostanie zmienione lub naprawione.
2	Uszkodzenie silnika lub zniszczona uprząż (w przypadku pojazdu konnego): spowalnia pojazd co rundę o kolejne 2 Szybkości aż do zatrzymania. Nie można ponownie ruszyć bez udanego testu *mechaniki*.
3	Przebity bak lub martwy koń: bez efektu chyba, że wynik ten wypadnie drugi raz. Wtedy trzeba wymienić bak i paliwo, albo wymienić konia.
4-6	Poślizg: do końca następnej rundy obniż umiejętność *prowadzenia* o 20%.
7	Lekkie Zarzucenie: do końca następnej rundy obniż umiejętność *prowadzenia* o 10%.
8	Wyrzucenie z drogi: do końca następnej rundy obniż umiejętność *prowadzenia* o 15%. Rzuć jeszcze raz i dodaj 2 do wyniku.
9	Fatalne zarzucenie: do końca następnej rundy obniż umiejętność *prowadzenia* o 30%. Rzuć ponownie i dodaj 4 do wyniku.
10	Dachowanie: pojazd zjeżdża z drogi, po czym dachuje raz za każdy punkt SZ z jaką jechał. Każdy obrót powoduje 2k3 uszkodzeń pojazdu i 1k3 obrażeń pasażerów (1k6 przy pojazdach konnych, jeśli pasażerowie wypadli z pojazdu przy pierwszym obrocie). W samochodach istnieje 10% prawdopodobieństwo wybuchu paliwa.

MODYFIKATORY TESTU PROWADZENIA

(wszystkie się kumulują)

Zagrożenie, itp.	*modyfikator %*
Zwrot w miejscu	-25
ubita ziemia	-20
obfity deszcz	-20
konary, skały	-20
olej, lód na drodze	-20
śnieg	-20
długi zjazd w dół zbocza	-10
kapeć	-10
mgła	-10
droga żwirowa	-10
skręt bez zwalniania	-10
noc	-10
deszcz	-10
wiatr	-10
maksymalna SZ	-10
manewrowność	zależnie od pojazdu
SZ 1 lub 2	+10

SZYBKOŚCI POTWORÓW

Zestawienia średnich Szybkości stworów z Mitów.

SZ 0: Abhoth, Azatoth, Cthugha.

SZ 1: byakhee (po ziemi), cthonianin, Daoloth, mroczne młode, Dagon i Hydra, dhole (kopanie), kroczący między światami, ognisty wampir, Starsza Istota (po ziemi i lot), latający polip (po ziemi i lot), bezkształtny pomiot, ghast, Ghatanothoa, ghul, Glaaki, sługa Glaaki, gnoph-keh, Wielka Rasa z Yith, gug, ogar z Tindalos (po ziemi), straszliwy łowca (po ziemi i lot), Ithaqua (po ziemi), Pomniejszy Inny Bóg, lloigor, mi-go (po ziemi i lot), księżycowa bestia, skrzydlate dziecko nocy (po ziemi i lot), Nodens, Nyarlathotep (postać ludzka), Nyogtha, piasecznik, wężowy człowiek, sługa Zewnętrznych Bogów, insekt z Shaggai (po ziemi), shantak (po ziemi), shoggoth, Shudde M'ell, gwiezdny wampir, istota z Xiclotl, Y'golonac, Yig.

SZ 2: Atlach-Nacha, byakhee (lot), Cthulhu (pływanie i lot), dhole (po ziemi), Hastur (po ziemi), Nyarlathotep (potworny), Shub-Niggurath, gwiezdny pomiot Cthulhu, Tsathoggua, Zhar (po ziemi).

SZ 3: Cthulhu (po ziemi), Cyaegha (lot), shantak (lot).

SZ 4: Bast, ogar Tyndala (lot), insekt z Shaggai (lot).

SZ 5: Hastur (lot), Zhar (lot), Zoth-Ommog.

SZ 10: Ithaqua (lot), Yog-Sothoth.

Karta Pojazdu

pojazd_____
kierowca_____
% Prowadzenie _____
max. SZ _____
przysp./zwol. _____
Wytrzymałość pojazdu_____
manewrowość _____
aktualna SZ _____

TABELA POJAZDÓW

typ pojazdu	*max. SZ*	*WT*	*man.*	*liczba osób*	*przysp. /zwol.*
koń pod siodło	2	20	20	1	2X
bryczka jednokonna	2	20	15	1+1+bagaż	1X
powóz czterokonny	2	30	-1	2+4	1X
furgon czterokonny	1	35	-1	1+kilka	ND
Hispano-Suiza H6	8	30	7	4+bagaż	3X
Mercedes-Benz SSK	10	20	12	2+bagaż	4X
Ford model A	5	25	4	5+bagaż	2X
Ford model T	3	25	2	5+bagaż	1X
Packard Str. Six	7	40	0	5+bagaż	2X
ciężarówka 6-tonowa	4	70	-6	3 (kabina)	1X
Harley-Davidson	12	18	16	1(+1)	8(6)X
Corvette SR	15	25	14	1+1	8X
Taurus	11	30	12	5	7X
Pick-up (6 cyl.)	12	45	11	3 (kabina)	7X
18–kołowiec	9	90	4	3 (kabina)	4X

Czas i prędkość podróżowania

W XIX i XX wieku zaczęto coraz rzadziej używać maszyny parowej do podróżowania. Do końca pierwszej wojny światowej podstawowymi środkami transportu były parowce, lokomotywy parowe, powozy i elektryczne tramwaje.

Druga wojna światowa spowodowała ulepszenie samochodów i samolotów, ale aż do jej końca nie podróżowało się nimi na duże odległości. Stało się to możliwe dopiero wtedy, gdy zaczęto za olbrzymie pieniądze budować porty lotnicze i autostrady. W tym samym czasie zaczęto w Stanach Zjednoczonych rezygnować z kolei, pomimo jej przydatności. Ta rewolucja została powstrzymana dopiero niedawno, kiedy większość potężnej sieci dróg żelaznych została rozmontowana.

Opłaty za podróż znajdziecie na następnych stronach, w „Ekwipunek i ceny".

Wszystkie poniższe szybkości i zasięgi są nominalne, opracowane dla cywilnych środków transportu. Można je zwiększyć, jeśli tylko jest czas i potrzeba.

Średnia prędkość i zasięg samolotów, ok. 1928 r.

- Jednosilnikowy: samolot 450-750 kilometrów, 180 km/godz.
- Dwusilnikowy: samolot 750-1200 kilometrów, 135 km/godz.
- Zeppelin: 150 kilometrów, 110 km/godz.

Specjalne przygotowania mogły zwiększyć zasięg: Lindberg przeleciał jednosilnikowym samolotem z Long Island do Paryża; podczas pierwszej wojny światowej Zeppelin odbył ponad 15000-kilometrową podróż z Niemiec do Afryki i z powrotem.

Średnia prędkość i zasięg samolotów, ok. 1928 r.

- Jednosilnikowy samolot: 1125-1500 kilometrów, 270 km/godz.
- Dwusilnikowy samolot: 3000 kilometrów, 410 km/godz.
- Odrzutowiec: 4500 kilometrów, 750 km/godz.
- Boeing 474: 10500 kilometrów, 825 km/godz.
- Dwuosobowy helikopter cywilny: 525 kilometrów, 540 km/godz., maks. Wysokość 2700 metrów.

Średnia prędkość statków, 1890: parowiec 12-15 węzłów, frachtowiec 10 węzłów, liniowiec atlantycki 15 węzłów.

Średnia prędkość statków, 1920: motorówka 20-25 węzłów, frachtowiec 14 węzłów, liniowiec atlantycki 25 węzłów.

Średnia prędkość statków, 1990: motorówka 30-35 węzłów, kontenerowiec 25 węzłów, tankowiec 30 węzłów, transportowiec 20 węzłów, statek pasażerski 30 węzłów, poduszkowiec 45 węzłów.

Średnia prędkość jazdy konno: 15-18 km/godz.

Średnia prędkość powozu: 15 km/godz.

Średnia prędkość samochodu: 1920:

30 km/godz., na dłuższym dystansie 20 km/godz.

Średnia prędkość samochodu, 1990:

Stany Zjednoczone: 105-110 km/godz.

Średnia prędkość pociągu na dłuższym dystansie: 50 km/godz. Prędkość niewiele się zmieniła przez ten wiek. Wyjątek stanowią, na przykład, nowe, superszybkie koleje we Francji i Japonii, które jeżdżą z dwa, a czasem trzy razy większą prędkością.

Powietrzne odległości, międzynarodowe w kilometrach

MIASTO	Bns Aires	Kair	Kalkuta	Cape Town	H. Kong	Honolulu	Londyn	LA	Manila	Meksyk	Montreal	Moskwa	New York	Sydney	Tokyo
Bns Aires	–	11752	16424	6830	18355	12097	11065	9872	17681	7347	8984	13401	8475	11728	18252
Cape Town	6830	7200	9638	–	11800	18454	9619	15987	11977	13627	12689	10080	12422	10948	14649
Hong Kong	18355	8097	2636	11800	–	8878	9571	11512	1108	14051	12366	7102	12886	7334	2870
Honolulu	12097	14140	37512	18454	8878	–	11564	4118	8478	6046	7856	11259	7942	7908	6164
Kair	11752	–	5662	7200	8961	14140	3489	12032	9126	12300	8662	2884	8963	14323	9496
Kalkuta	16424	5662	–	9638	2604	11275	7915	12944	3524	15187	12171	5313	12668	9096	5110
Londyn	11065	3489	7915	9619	9571	11564	–	8611	10675	8880n	5251	2488	5532	16902	9504
Los Angeles	9872	12032	12944	15987	11512	4118	8611	–	11617	2542	3883	9604	3921	12048	8692
Manila	17681	9126	3524	11977	1108	8478	10675	11617	–	14136	13017	8209	13596	6310	2985
Meksyk	7347	12300	15187	13627	14051	6046	8880	2542	14136	–	3708	10660	3350	12883	11233
Montreal	8984	10262	12171	12689	12366l	7856	5251	3883	13097	3708	–	7017	512	15926	10212
Moskwa	13401	2884	5313	10080	7102	11259	2488	9604	8209	10660	7017	–	7464	14419	7435
New York	8475	89603	12668	12422	13606	7942	5532	3921	13596	3350	512	7464	–	15892	10784
Sydney	11728	14323	9096	10948	7334	7908	16902	12048	6390	12883	15926	14419	15892	–	7785
Tokyo	18252	9496	5110	14649	2870	6164	9504	8692	2988	11233	10212	7435	10784	7785	–

Kanał Panamski do różnych portów

	w milach morskich
Baltimore	1901
Boston	2157
Buenos Aires	5450
Nowy Jork	1974
Callao	1346
Cape Town	6574
Gibraltar	4343
Hamburg	5070
Havana	1003
Hongkong	9195
Istanbuł	6166
Jacksonville	1535
Le Havre	4610
Londyn	4763
Manila	9347
Naples	5325
Nowy Orlean	1403
Portland	3869
Port Said	6268
Rio de Janeiro	534
San Diego	2843
San Francisco	3245
St. Petersburg	6282
Shanghai	8556
Singapur	10505
Sydney	7764
Tahiti	4486
Valparaiso	2616
Vancouver	4032
Vera Cruz	1420
Wellington	6505
Yokohama	7682

Błękitna Wstęga

O to trofeum walczyły pasażerskie liniowce, pływające przez Północny Atlantyk. Wprowadzenie przewozów lotniczych zmniejszyło zainteresowanie nagrodą i wyścigiem.

rok	liniowiec	wyporność w tonach	średnia prędkość w węzłach	kierunek
1891	Tautonic	9700	20.5	e-w
1892	City of Paris II	10700	19.5	e-w
1892	City of New York	10500	20.1	w-e
1893	Campania	13000	21.3	w-e
1894	Lucania	13000	21.8/22	e-w/w-e
1897	Kaiser Wilhelm D.	14400	22.4	w-e
1898	Kaiser Wilhelm D.	14400	22.7	e-w
1900	Deutschland	16500	23.2/23.4	e-w/w-e
1906	Kaiser Wilhelmll	19400	23.6	w-e
1907	Mauretania	32000	23.7	w-e
1907	Lusitania	31600	24.5	e-w
1908	Mauretania	32000	24.5	w-e
1909	Lusitania	31600	25.9	e-w
1909	Mauretania	32000	26.0	e-w
1910	Lusitania	31600	25.8	w-e
1911	Mauretania	25.9	w-e	
1924	Mauretania	32000	26.3	w-e
1929	Bremen	51700	27.8/27.9	e-w/w-e
1930	Europa	49800	27.9	e-w
1933	Bremen	51700	28.5	e-w
1933	Rex	51100	28.9	e-w
1935	Normandie	79300	30.0/30.4	e-w/w-e
1936	Queen Mary	81200	30.1/30.8	e-w/w-e
1937	Normandie	834000	30.6/31.2	e-w/w-e
1938	Queen Mary	81200	31/31.7	e-w/w-e
1952	United States	53300	36/35.6	e-w/w-e

Powietrzne odległości, USA, w kilometrach

Miasto	Chicago	Denver	El Paso	Los Ang.	Miami
Chicago	–	1472	2003	2792	1900
Denver	1472	–	891	1329	2761
El Paso	2003	891	–	1121	2682
Los Ang.	2792	1329	1121	–	3742
Miami	1900	2761	2628	3742	–
Minne.	568	1120	1851	2438	2417
N.Orlean	1332	1731	1572	2676	1118
Nowy Jork	1140	2580	3048	3921	1747
S.F.	2973	1518	1592	555	4150
Seattle	2779	1633	2201	1534	4374

Miasto	N.Orlean.	Nowy Jork	S. F.	Seattle
Chicago	1332	1140	29728	2779
Denver	1731	2580	1518	1633
El Paso	1572	3048	1592	2201
Los Ang.	2676	3921	555	1534
Miami	1070	1747	4150	4374
Minne.	1681	1628	2534	2232
Orlns.	–	1873	3081	3361
Nowy Jork	1873	–	4113	3852
S.F.	3081	4113	–	1084
Seattle	3361	3852	1084	–

Wodne odległości w milach morskich

PORT	Nowy Jork	N. Orlean	S. F.
Aden	6532	7879	1150
Bombaj	8120	9536	9780
Bn Aires	5868	6318	7511
Cape Town	6815	7374	9898
Congo rz.	5862	6580	8853
Hamburg	3637	5249	8315
Le Havre	3169	4760	7855
Hongkong	11431	10830	6086
Honolulu	6868	6085	2097
Kalkuta	9830	11239	8920
Londyn	2233	4507	8038
Manila	11546	10993	6289
Melbourne	10628	9437	7040
Nome	8010	7410	2705
Port Said	5122	6509	9562
Rio de J.	4778	5218	7678
St. Petersburg	4632	6223	7823
Shanghai	10855	10254	5550
Singapur	10170	11500	7502
Valparaiso	4637	4035	5140
Władywostok	10001	9410	4706
Wellingtn	8540	7939	5909
Yokohama	8986	7762	4536

Ceny wyposażenia i usług w latach 90. XIX w.

Ubranie

Ubranie męskie

Szyte na miarę ubranie w stylu księcia Alberta ..... $25.00+
Ubiór kapłana lub urzędnika $18.00
Ubranie z samodziału $12.50
Ubranie z kiepskiej wełny $6.50
Strój rowerowy w stylu Oxford ... $3.25
Płaszcz przeciwdeszczowy Macintosh $6.98
Płaszcz wiosenny wykonany w całości z wełny $9.45
Atłasowy smoking $5.95
Wizytowe buty z noskiem $2.95
Kamizelka jedwabna dobrej jakości $2.50
Francuska koszula z perkalu $0.95
Wełniany sweter $1.50
Filcowy kapelusz $0.95
Kapelusz słomiany 40.75
Czapka uszatka $0.45
Jedwabny krawat $0.55
Laska dla gentlemana $0.75
Flanelowa koszula nocna $0.98
Haftowane szelki $0.55

Ubranie kobiece

Szyte na miarę bolerko ..... $25.00+
Jedwabny szlafrok francuski $11.00
Szlafrok $1.75
Krótka bluzka jedwabna $2.25
Ozdobna bluzka jedwabna $9.50
Atłasowy kapelusz z pełnym przybraniem $8.00
Buty zapinane na guziki $5.00
Buciki płócienne $2.70
Modny kapelusz z przybraniem z róż $3.50
Kapelusz neapolitański $3.50
Gorset francuski $1.89
Muślinowa koszulka $0.78
Jedwabny chiński parasol $2.35
Damska torebka $0.98
Rękawiczki zapinane na 4 guziki $1.29
Szal z bobra $3.95
Koronkowy kołnierzyk $2.25

Komunikacja

Telegram

do 12 słów $0.12
za dodatkowe słowo $0.01
międzynarodowy, za słowo $1.00

Poczta

do jednej uncji $0.02
do dwóch uncji $0.03
za każde dwie dodatkowe uncje .. $0.01

Posłaniec

za milę $0.04
za godzinę $0.08

Aparat telegraficzny $3.00
Telefon międzymiastowy $7.00
Gazeta $0.02

Rozrywka

Bilety do opery i teatru

Stojące $0.75
Siedzące $3.00
Loża $7.00
Bilety do filharmonii $1.50
Bilety do wodewilu $0.50
Lornetki teatralne, wypożyczenie $0.25

Napoje

Koktajl $0.20
Dobre wino (butelka) $1.75
Ale $0.05
Whiskey (szklanka) $0.06
Whiskey (butelka) $1.00

Pianino $189.00
Koncertowe skrzypce wraz z futerałem $36.55

Gramofon $35.00
Płyta gramofonowa $0.50

Latarnia magiczna $9.50
Stereoskop wraz z widoczkiem ... $2.25

Ręczny aparat fotograficzny $14.40
Film 48-klatkowy $2.85
Aparat fotograficzny na trójnogu $29.75
12 „suchych" płytek do naświetlania $0.50
Kompletne wyposażenie ciemni $98.00

Noclegi i żywność

Hotele

Dobry hotel (za noc) ..... $5.00+
Przeciętny hotel
Za noc $2.00
Za tydzień (wraz z obsługą) $10.00

Kwatery

Łóżko podwójne $0.20
Łóżko pojedyncze $0.10
Hamak $0.05
Dom (wynajęcie na rok) $600.00
Kawalerka (wynajęcie na tydzień) $3.50

Posiłki

Śniadanie $0.25
Obiad $0.50
Kolacja $1.00

Wyposażenie medyczne

Torba lekarska $1.70
Szczypce $0.75
Strzykawki $2.75
Zestaw do elektrowstrząsów $5.75
Zestaw narzędzi chirurgicznych $20.00
Bandaż elastyczny (10cm x 5m.) $1.15
Kule z drewna hikorowego $4.00



Tabletki przeciwbólowe.....$0.88
Laudanum,
1 dkg (wyciąg z opium).....$0.28
Syrop przeciwkaszlowy
ok. 0,1 litra.....$0.18
Peruwiańskie wino z koki
ok. 0,5 litra.....$0.95

Ekwipunek podróżny

Ekwipunek obozowy
Obozowy zestaw do gotowania...$6.50
Meksykański hamak.....$1.59
Łódź składana, 3 metry.....$24.00
Koc wełniany.....$0.89
Zwijane łóżko polowe US. Army$5.95
Lampa.....$2.95
Polarny śpiwór.....$13.00
Benzynowy piecyk namiotowy...$6.50
Stołeczek obozowy.....$0.55
Luneta.....$15.00
Nóż myśliwski, ostrze 30 cm.....$1.50
Nóż kieszonkowy
o dwóch ostrzach.....$0.65
Wędka i przynęta.....$8.98
Stalowa pułapka na zwierzynę....$1.20
Ślepa latarka.....$1.15
Zapałki, pudełko.....$0.40
Lina z juty, za 0,5 kg.....$0.18
Bagaż
Plecak (50cm na 60cm).....$1.20
Duży plecak skórzany.....$2.50
Mały kuferek.....$3.95
Duży kufer.....$5.95

Namioty
Namiot mały (2 x 2m).....$3.65
Namiot średni (górniczy)
(4m x 4m).....$5.80
Namiot duży (5,5m x 8m).....$22.70
Namiot bardzo duży
(Tarpaulin) (8m x 10m).....$20.25

Manierka cynowa.....$0.24
Zbiornik stalowy
o pojemności 5 galonów.....$2.89
Baryłka drewniana, 50 galonów..$3.25

Narzędzia

Piła ręczna, 65 cm.....$0.50
Klamry stolarskie.....$1.10
Pilniki.....$0.45
Komplet dłut.....$0.82
Pochodnia benzynowa.....$3.00
Młotek.....$0.75
Siekierka.....$0.45
Imadło.....$7.50
Osełka.....$0.30
Ostrzarka mechaniczna.....$2.25

Transport

Konie i pojazdy konne
Koń wierzchowy.....$50.00+
Koń pociągowy.....$20.00+



Siodło.....$10.25
Uzda.....$2.40
Bryczka (dwuosobowa).....$65.00
Powóz otwarty
(czteroosobowy).....$175.00
Wóz gospodarski
(dwuosobowy).....$45.00
Pasza dla konia.....$0.25/dzień
Uprząż pojedyncza.....$16.50
Uprząż podwójna.....$22.40
Uprząż pociągowa.....$18.00

Opłata za pociąg
50 mil.....$0.85
100 mil.....$1.50
500 mil.....$5.00

Podróż morska (USA/Wlk. Brytania)
Pierwsza klasa (w jedną stronę) $75.00
Pierwsza klasa (w obie strony)$110.00
Wspólna kabina.....$20.00
Opłata za przejazd
rzecznym parowcem.....$0.10
Rower.....$43.00

Broń i amunicja

Amunicja do broni palnej
Ceny broni są podane w Tabeli Broni
.22 Long Rifle
(pudełko 100 naboi).....$0.30
Winchester .25
(pudełko 100 naboi).....$0.70
Marlin .25-20
(pudełko 100 naboi).....$1.10
Short Round .30
(pudełko 100 naboi).....$0.44
U.S. Army .30-30
(pudełko 100 naboi).....$4.25
Short Round .32
(pudełko 100 naboi).....$0.80
Long Colt
(pudełko 100 naboi).....$0.88
Short Round .38
(pudełko 100 naboi).....$0.98
Extra Long .38
(pudełko 100 naboi).....$1.67
Short Round .41
(pudełko 100 naboi).....$0.72
Bezdymny .44
(pudełko 100 naboi).....$2.35
Colt Army .45
(pudełko 100 naboi).....$2.98
Nabój 12-gauge
(pudełko 25 naboi).....$1.18
Nabój 20-gauge
(pudełko 25 naboi).....$1.15

Szabla kawaleryjska.....$2.50
„Pończocha".....$0.40
Laska z ukrytą szpadą.....$12.00
Pochwa na broń.....$2.25
Ładownica.....$0.50
Tasak.....$0.35
Kosa.....$0.50
Kajdanki.....$3.75

Różne

Opłata za studia (semestr).....$190.00+
Profesjonalny mikroskop.....$39.00
Kompas kieszonkowy.....$3.00
Aneroid.....$5.50
Krajzega.....$15.00
Pióro wieczne.....$0.12
Atrament (kałamarz).....$0.42
Bloczek kartek.....$0.04
Maszyna do szycia.....$13.50
Peruka.....$15.00
Fałszywa broda.....$1.75
Florety do szermierki (za parę)...$1.35
Cygara Cheroot (250 cygar).....$3.65
Atlas świata.....$5.00
Encyklopedia 30-tomowa.....$25.00
Zestaw do szycia.....$1.18
Szczoteczka do zębów.....$0.05
Brzytwa.....$1.25

Ceny wyposażenia i usług w latach 20. XX w.

Ubranie

Ubrania męskie

Szyte na miarę ubranie z jedwabiu ..... $75.00+
Ubranie z samodziału $29.50
Ubranie z wełny $18.50
Ubranie w stylu Norfolk $9.95
Płaszcz Chesterfield $19.95
Buty w stylu Oksford $6.95
Skórzane buty robocze $4.95
Bryczesy $4.95
Koszula $2.95
Sweter $2.50
Filcowy kapelusz $8.95
Wełniana czapka golfowa $1.95
Czapka z foczego futra $16.95
Jedwabny krawat $3.69
Mucha $0.55
Podwiązki do skarpet $0.39
Bawełniany ubiór roboczy $1.50
Spinki do mankietów $0.40

Ubranie kobiece

Ubranie od sławnego projektanta ..... $90.00+
Jedwabna sukienka $16.50
Sukienka z atłasu $10.95
Komplet ze sztruksu $10.95
Wełniany sweter $9.48
Bawełniany kostium kąpielowy ..$6.98
Szpilki z Paryża $4.45
Skórzane pantofle $3.69
Kapelusz z weluru $4.44
Atłasowy kapelusz w kształcie turbanu $3.69
Elastyczny gorset $4.95
Haftowana halka $1.98
Jedwabna bielizna (3 sztuki) $2.25
Płaszcz obszyty futrem $39.75
Futro z lisa $198.00
Fryzjer $0.77

Komunikacja

Telegram

do 12 słów $0.25
za dodatkowe słowo $0.02
międzynarodowy, za słowo $1.25

Poczta

do jednej uncji $0.03
do dwóch uncji $0.05
za każde dwie dodatkowe uncje +$0.02

Szafkowy odbiornik radiowy $49.95
Aparat telefoniczny $15.75
Telegraf $4.25
Gazeta $0.05

Rozrywka

Bilety do kina

Siedzące $0.15
Miejsce w tanim kinie $0.05
Bilet na mecz zawodowego baseballa $1.00

Bilety do filharmonii

Miejsce siedzące $4.00
Loża $10.00

Ceny trunków

Samogon (kielich) $0.10
Koktajl $0.25
Wino (szklanka) $0.75
Piwo (szklanka) $0.20
Whiskey (szklanka) $0.25

Pięciostrunowe banjo $9.95
Saksofon $63.45
Gramofon $45.00
Kamera filmowa $89.00
Projektor filmowy $54.00
Pudełkowy aparat fotograficzny ..$2.29



Kieszonkowy aparat fotograficzny $16.15
Film 24-klatkowy $0.38
Film 6-klatkowy $0.50
Zestaw do wywoływania $4.95

Noclegi i żywność

Hotele (za noc)

Hotel (zapchlony) $0.75
Przeciętny hotel $4.50
za tydzień (wraz z obsługą) ...$24.00
Dobry hotel $9.00
Dom (wynajęcie na rok) $1000.00
Mieszkanie (wynajęcie na tydzień) $12.50
Kawalerka (wynajęcie na tydzień) $10.00

Posiłki

Śniadanie $0.45
Obiad $0.65
Kolacja $1.00

Wyposażenie medyczne

Torba lekarska $10.45
Szczypce $3.59
Zestaw skalpeli $1.39
Strzykawki $12.50
Rozpylacz $1.39
Bandaż z gazy (10 metrów) $0.39
Termometr lekarski $1.39
Alkohol (pół galona) $0.20
Strzykawki $0.29
Nocnik $2.48
Wózek inwalidzki $33.30

Ekwipunek podróżny i obozowy

Obozowy zestaw do gotowania ...$8.48
Piecyk turystyczny $5.85
Składana wanna $6.45
Lampa karbidowa $2.59
Reflektor $5.95
Lampa benzynowa $6.59
Lornetka $28.00
Kompas $2.45
Nóż myśliwski $2.65
Nóż kieszonkowy $1.98
Wnyki $2.48
Paści sprężynowe $5.98
Wędka $16.00
Sznurek (dwie rolki) $0.27

Bagaż

Duża torba $7.45
Walizka $9.95

Kuferek.....$13.95
Wielki kufer.....$41.95
Namioty
Namiot mały (2, x 2m).....$11.25
Namiot średni (4m x 4m).....$24.85
Namiot duży (5.5m x 8m).....$55.45
Namiot bardzo duży
(Tarpaulin) (8m x 10m).....$39.35
Manierka cynowa.....$1.69
Zbiornik
o pojemności 5 galonów.....$3.98
Pojemnik na wodę (5 litrów).....$0.89

Narzędzia

Zestaw narzędzi (20 sztuk).....$12.90
Wiertarka ręczna (plus wiertła)...$5.98
Drabina (8 metrów).....$3.20
Duży stalowy kołowrotek.....$1.75
Kłódka.....$0.95
Lina (20 metrów).....$8.60
Lekki łańcuch (za stopę).....$0.65
Zestaw
narzędzi zegarmistrzowskich.$14.38
Łom.....$2.25
Ręczna piła.....$2.80
Pochodnia benzynowa.....$4.45

Transport

Pojazdy mechaniczne
Ford T.....$385.00+
Ford A.....$560.00+
Chevrolet Superior.....$600.00+
Mercedes Benz SSK.....$8000.00+
Packard 626.....$2400.00+
Buick 121.....$1400.00+
Motocykl Norton.....$95.00
Koło.....$10.95
Akumulator.....$8.35
Chłodnica.....$8.69
Lampa zapasowa.....$3.95
Torba bagażowa.....$1.25
Zestaw
narzędzi samochodowych.....$6.95

Podróże powietrzne
Przeciętna cena biletu (za 10 mil)$2.00
Międzynarodowy (100 mil).....$18.00
Szkolny dwupłatowiec
z demobilu.....$300.00
Dwupłatowiec
Travelair 2000.....$3000.00

Opłaty za pociąg
50 mil.....$2.00
100 mil.....$3.00
500 mil.....$6.00

Podróż morska (USA/Wlk. Brytania)
Pierwsza klasa
(w jedną stronę).....$120.00
Pierwsza klasa (w obie strony)$200.00
Wspólna kabina.....$3500

Nielegalny handel bronią

Rzeczy trudno dostępne lub nielegalne można zdobyć na czarnym rynku. Strażnik może zechcieć rozciągnąć ten proces na kilka sesji gry. Odnalezienie sprzedawcy, negocjacja cen, wymiana pieniędzy za towar i w końcu bezpieczny odwrót. Może się zdarzyć, że nastąpi interwencja policji, równie dobrze sprzedający może chcieć obradować lub zamordować kupca. Za rzeczy, które można kupić w miarę szybko, należy żądać podwojonych cen, potrójnych za te, które badacze chcą dostać w ciągu zaledwie kilku dni. Przedmioty naprawdę unikalne kosztują około dziesięciu razy więcej niż legalnie. Podane niżej ceny są właściwe dla lat dwudziestych naszego wieku. Przy zakupie nowej amunicji wojskowej, cena zostaje podwojona, a czas oczekiwania wydłuża się do miesiąca.

- PM Thompson – 1k6x$50 za jedną sztukę
- Karabin maszynowy kalibru .30 – 1k100x$50 za jedną sztukę
- Amunicja przeciwpancerna kalibru .30 – $25 za 500 sztuk z demobilu
- Karabin maszynowy kalibru .50 – 1k100x30+$300 za jedną sztukę
- Amunicja przeciwpancerna kalibru .50 – $45 za 500 sztuk z demobilu
- Moździerz 60 milimetrów – 1K6x$200
- Granat moździerzowy (odłamkowy) kalibru 60mm – $2 za sztukę (4k6, promień wybuchu 3 metry, 30% niewypałów)
- Flara kalibru 60mm – 100 000 świec, czas świecenia 25 s.
- Działo 75mm – k100x$100+$800 za jedną sztukę. Działa kosztujące mniej niż $3000 są celne jedynie przy odległości mniejszej niż 200 metrów.
- Pocisk odłamkowy lub przeciwpancerny kalibru 75mm – $10 za jedną sztukę z demobilu, połowa z nich będzie niesprawna.
- Granat ręczny – $50 za skrzynkę 24 granatów z demobilu, połowa nie wybucha.

Czteroosobowy balon
na ogrzane powietrze.....$1800.00+
Opłata za taksówkę.....$0.10
Opłata za autobus.....$0.05

Broń i amunicja

Amunicja do broni palnej
Ceny broni są podane w Tabeli Broni na stronie 236.
.22 Long Rifle
(pudełko 100 naboi).....$0.48
.22 Hollow Point
(pudełko 100 naboi).....$0.53
.25 Rim Fire
(pudełko 100 naboi).....$1.08
.30-06 Gov't
(pudełko 100 naboi).....$7.63
.30 Special
(pudełko 100 naboi).....$5.26
.32-20 Repeater
(pudełko 100 naboi).....$2.56
.38 Short Round
(pudełko 100 naboi).....$2.07
.38-55 Repeater
(pudełko naboi).....$5.58
.44 Hi-Power
(pudełko 100 naboi).....$4.49
.45 Automatic
(pudełko 100 naboi).....$8.60

Rapier.....$12.50
Bagnet.....$3.75
Sztylet.....$2.50
Brzytwa.....$0.35
Kastet.....$1.00
Pałka.....$0.85
Bicz.....$1.25
Kajdanki.....$2.00

Różne

Opłata za studia (semestr).....$480.00+
Zegarek na rękę.....$5.95
Złoty zegarek kieszonkowy.....$32.50
Pióro wieczne.....$1.25
Kurtka.....$9.50
Kompletny zestaw
do nurkowania.....$1200.00
Maszyna do pisania
typu Remington.....$40.00
Mikroskop
powiększający 250 razy.....$11.98
Parasol.....$1.79
Turecka fajka wodna.....$0.99
Talia kart.....$0.75
Gra Ouija.....$0.95
Papierosy (za paczkę).....$0.10
Gra Ma-Jong.....$1.80
Coca-cola.....$0.05
Zestaw do makijażu.....$4.98
Słownik.....$6.75
Encyklopedia 10-tomowa.....$49.00
Męski zestaw toaletowy.....$9.98
Damski zestaw toaletowy.....$22.95

Ceny wyposażenia i usług obecnie

Ubiór

Ubiór męski

garnitur jedwabny na miarę.....800$+
wełniany garnitur w prążki.....279,95$
dwuczęściowy garnitur
ze sztucznego jedwabiu .....149,95$
luźny strój do joggingu.....59,95$
skórzana kurtka lotnicza.....249,95$
dobry płaszcz.....299,95$
T-shirt .....24,95$
spodnie .....39,95$
bawełniany golf.....32,95$
dżinsy .....49,95$
skórzane buty.....49,95$
buty sportowe .....109,95$
jedwabny krawat.....33,95$
ciepła bielizna.....12,95$
nylonowe kąpielówki .....14,95$
kamizelka.....89,95$
dobre buty turystyczne .....249,95$

Ubiór kobiecy

suknia od projektanta .....399$
jedwabna suknia wieczorowa..389,95$
dwuczęściowa sukienka
z akrylu .....169,95$
żakiet ze sztucznego jedwabiu ..89,95$
spodnie .....39,95$
dżinsy „sprane".....49,95$
skórzana kurtka motocyklowa.289,95$
wełniany żakiet.....149,95$
koszulka polo.....39,95$
modna spódniczka.....44,95$
modne pantofelki.....89,95$
modne kozaczki.....159,95$
dobre buty turystyczne .....249,95$
jedwabna koszula nocna.....109,95$
kolczyki .....15,95$
torba na ramię Gucciego .....249,95$
spodenki do jazdy na rowerze...29,95$
kamizelka.....99,95$

Komunikacja

abonament telefoniczny.....18,00$
telefon bezprzewodowy.....89,95$
telefon samochodowy.....299,95$
telefon komórkowy ....zależnie od sieci
faks / kopiarka / skaner .....449,95$
automatyczna sekretarka .....99,95$
beeper/pager .....89,95$
podstawowa obsługa
pagera (miesięcznie) .....6,00$

Komputery

serwer .....5000$
tani pecet .....999,95$
tani laptop.....1199,95$
dobry pecet .....2499,95$
dobry laptop.....2399,95$
notes elektroniczny.....499,95$
Internet (mies.) .....20$
modem 56k.....139,95$
skaner stacjonarny .....249,95$
stacja dysków przenośnych .....149,95$
dysk przenośny (100M).....19,95$
kopiarka CD .....599,95$
QuickCam (kolor).....219,95$
CB Radio
(z częstotliwościami policji) 299,95$
walkie-talkie .....139,95$
antyradar.....169,95$
czasopismo .....3,95$
gazeta codzienna.....0,50$

Rozrywka

Sprzęt elektroniczny i massmedia

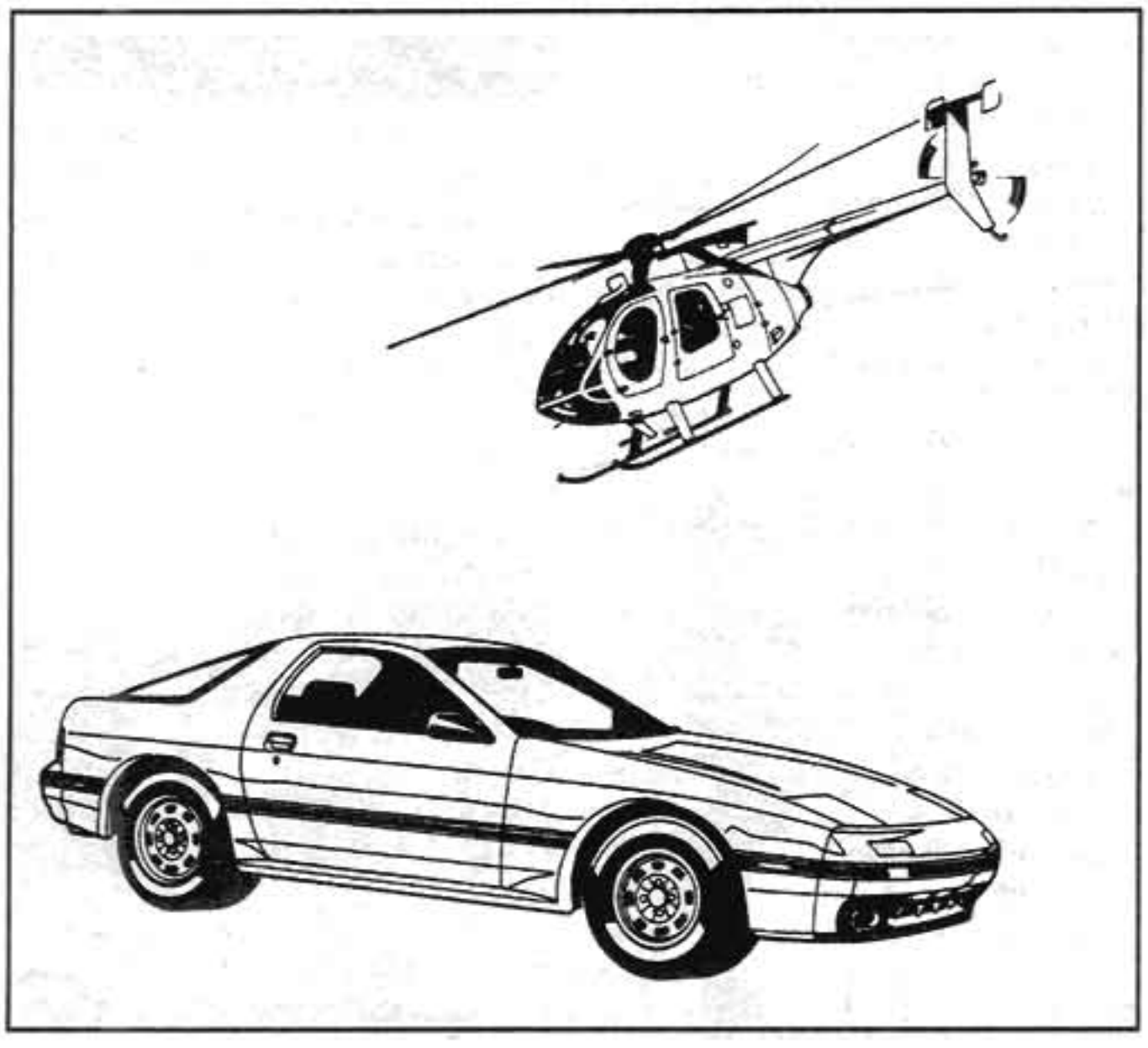
telewizor stereo 35' .....1299,95$
telewizor stereo 27' .....499,95$
telewizor kolorowy 20' .....199,95$
talerz satelitarny
i dwa odbiorniki.....459,95$
odtwarzacz DVD .....595,95$
sprzęt muzyczny 200W .....459,95$
odtwarzacz kompaktowy.....109,95$
CD .....11,95$
Przenośny odtwarzacz
CD Aiwa.....79,95$
magnetowid czterogłowicowy.139,95$
kamera VHS .....549,95$

bilet do kina.....8,50$
bilet na koncert.....35,00$
bilet na mecz futbolu
(złe miejsce).....55,00$
bilet na przedstawienie baletowe
(złe miejsce).....75,00$

Alkohole

kieliszek wódki.....2,50$
koktajl.....3,00$
kieliszek wina.....3,50$
kufel piwa.....2,50$
gitara elektryczna.....699,95$

perkusja wysokiej klasy.....2999,95$
aparat fotograficzny 35mm .....499,95$
podstawowy zestaw
obiektywów 35mm .....259,95$
film, 36 klatek, 35mm .....8,95$
aparat cyfrowy
(z oprogramowaniem).....359,95$
aparat Polaroid.....49,95$
film Polaroid 12 zdjęć .....12,95$



aparat jednorazowy.....14,95$
powiększalnik.....399,95$
mikroskop 90mm,
1 obiektyw.....599,95$
mikroskop przenośny,
3 obiektywy.....289,95$

Nocleg i wyżywienie

Hotele (za noc)
tani motel.....29,95$
przeciętny motel.....89,95$
tygodniowo (z obsługą).....400,00$
dobry hotel.....159,00$+
hotel pięciogwiazdkowy.....490,00$+

Mieszkania
dom (wynajem na rok).....16000,00$
mieszkanie
(wynajem na tydzień).....240,00$
kawalerka z kuchnią
(na tydzień).....200,00$

Przyzwoite posiłki (z napiwkiem)
śniadanie.....8,95$
lunch.....10,95$
kolacja.....24,95$

Sprzęt medyczny

apteczka.....69,95$
plastry samoprzylepne (100 szt.).4,95$
pakiety chłodzące (12 szt.).....12,95$
jednorazowy respirator.....24,95$
zestaw pierwszej pomocy.....79,95$
wirówka.....429,95$
podkładka piankowa.....19,95$
termometr elektroniczny.....34,95$
opaska uciskowa.....3,95$
zestaw do pomocy
przy poparzeniach.....124,95$
koc izolujący.....8,95$
składane nosze.....149,95$
przenośny aparat tlenowy.....289,95$
parawan.....8,95$
odstraszacz owadów (duży).....10,95$

Ekwipunek podróżny

Sprzęt campingowy
kuchenka dla 4 osób.....19,95$
palnik gazowy.....69,95$
przenośna toaleta chemiczna.....79,95$
śpiwór (bawełna / poliester).....39,95$
śpiwór (termoizolowany).....749,95$
materac.....29,95$
aluminiowe łóżko polowe.....69,95$
lampa fluorescencyjna 6W.....34,95$
lodówka turystyczna.....139,95$
lornetka.....259,95$
nóż „survival".....59,95$
scyzoryk szwajcarski.....39,95$
tania maczeta.....13,95$
osełka.....6,95$
lina do wspinaczk
10,5 mm (50 m).....128,95$
zestaw wspinaczkowy
z asekuracją (1 os.).....1500$
kajak turystyczny (1 os.).....624,95$

Bagaż
dobra teczka na książki.....59,95$
torba podręczna.....39,95$
neseser.....149,95$
torba na ramię.....69,95$
walizka Samsonite.....94,95$
Namioty
namiot rodzinny 3 os.....159,95$
namiot turystyczny 2 os.....249,95$
namiot turystyczny 4 os.....379,95$
termos (1 litr).....10,95$
nylonowy worek
na wodę (25 litrów).....10,95$
prądnica 1500 W.....459,95$

Narzędzia

Odbiornik G.P.S.....395,95$
sprężarka.....399,95$
zestaw narzędzi (90 szt).....89,95$
zestaw narzędzi
dla mechanika (812 szt.).....2199,95$
zestaw spawacza.....3100$
wiertarka bezprzewodowa 6V...33,95$
piła tarczowa Hewlett-Packard..67,95$
młot pneumatyczny.....229,95$
miernik napięcia elektrycznego.19,95$
piła bezprzewodowa 18V.....296,95$
poziomica.....99,95$
kalkulator naukowy.....19,95$

Transport

Pojazdy mechaniczne
Ford Escort Wagon.....13,999$
Explorer 4DR XLT 4x4.....29,988$
Honda Accord.....20,899$
BMW.....45000$
Plymouth Voyager.....24,699$
Chevrolet.....30,899$
tani Harley-Davidson.....9999,95$
tani Mercedes-Benz.....35,999$
podnośnik hydrauliczny 12 t.....44,95$

wypożyczenie samochodu
(1 dzień).....44,95$

opona radialna.....64,95$
akumulator.....59,95$
tłumik, założenie.....74,95$
mała przyczepa.....359,95$

Transport lotniczy
na dystansach średnich
i dalekich.....7-10 centów/milę
mały, używany helikopter.....120000$
mały, używany samolot.....60000$

Kolej
100 mil.....24$
500 mil.....119$
1000 mil.....165$

rower górski.....479,95$
łyżworolki.....219,95$

Broń i amunicja

Ceny broni są podane w Tabeli Broni

Ceny amunicji
karabin .22 (500 nabojów).....18,50$
.220 Swift (50 nabojów).....23,95$
.25 Automatic (500 nabojów)...54,95$
.30 Carbine (50 nabojów).....27,25$
Karabin .30-06 (50 nabojów)....18,50$
Magnum .357 (50 nabojów).....36,50$
.38 Special (100 nabojów).....48,95$
5.56 mm (50 nabojów).....23,90$
Parabellum 9mm (50 nabojów).11,95$
Magnum .44 (100 nabojów).....67,95$
.45 Automatic (100 nabojów)...36,50$
12-gauge (25 nabojów).....27,00$

nielegalny tłumik (pistolet).....800$
celownik laserowy.....259,95$
taser kontaktowy.....219,95$
kusza samorepetująca.....529,95$
12 bełtów do kuszy.....34,95$
dmuchawka (ze strzałkami).....19,95$
bandolier.....64,95$
kastet.....6,95$
nunchaku.....19,95$

Różne

semestr na uczelni.....6000$
noktowizor pasywny.....394,95$+
wytrychy.....79,95$
palnik Bunsena.....15,95$
kamizelka kuloodporna.....345,95$
pistolet sygnalizacyjny.....99,95$
mikroskop dwuobiektywowy..269,95$
wykrywacz metalu.....229,95$
sejf ognioodporny.....389,95$
licznik Geigera.....269,95$
dobry sprzęt do nurkowania..1999,95$
alarm z wykrywaczem ruchu...279,95$
alarm bezprzewodowy.....229,95$
niszczarka do dokumentów.....199,95$
urządzenie do zmiany
barwy głosu.....189,95$
zestaw do charakteryzacji.....59,95$

Dodatki do *Zewu Cthulhu*

Zew Cthulhu jest na polskim rynku już od trzech lat. W międzyczasie Wydawnictwo MAG opublikowało kilka podręczników do tego systemu. Oto ich lista z krótkimi notkami o zawartości:

SUPLEMENTY

Księga Strażnika: Podstawowy suplement Strażników Tajemnic. Zawiera dokładne informacje o najbardziej znanych księgach Mitów, opisy najsłynniejszych stowarzyszeń kultystów, szczegółowe wiadomości dotyczące często spotykanych obcych ras oraz owiane legendą i nimbem tajemnicy historie dotyczące dziwnych miejsc. Podręcznik opracowano w oparciu o szeroki wybór otworów lovecraftowskiego kręgu. *#ZCKST, ISBN 83-86572-85-X, 80 stron.*

Podręcznik Badacza Tajemnic: Niezastąpione kompendium wiedzy dla graczy. W tym podręczniku podano szczegółowe informacje o szalonych latach dwudziestych naszego wieku i komentarze dotyczące wykorzystywania niektórych umiejętności, opisano prawie 150 różnych nowych zawodów oraz przedmioty i narzędzia, których mogą używać Badacze Tajemnic podczas przygód (samochody, samoloty, broń itd.). Tu zawarto wszystkie informacje, jakich potrzebuje Odkrywca żyjący w latach 1920. *#ZCPBT, ISBN 83-86572-98-1, 128 stron.*

Almanach Potworów: Kolejny, po Investigator's Companion (Księga Badacza Tajemnic) i Keeper's Companion (Księga Strażnika) podręcznik z serii „companionów". Kompendium wiedzy o potworach, rasach ich intergalaktycznej kulturze i społecznościach jakie tworzą. Rzecz wydaje się niezbędna dla każdego, kto pisze własne przygody i chce zachować spójność z Mitologią stworzoną przez pisarzy tworzących w Świecie Mitów. *#ZCALP, ISBN 83-87968-21-8, 110 stron c-b.*

Xięga bestyj, tom 1: Opis kilkudziesięciu potworów rodem ze świata Mitów, które wystąpiły w wielu opowiadaniach lovecraftowskiego kręgu. Znajdziecie tu między innymi synów Yog-Sothotha, Lloigora, Hydrę, hyperborean czy Ioda. Ten suplement został opracowany nie tylko z myślą o morderczych Strażnikach Tajemnic. *#ZCXIB, ISBN 83-86572-56-6, 64 strony.*

Cthulhu 1990: Suplement, który pozwala przenieść akcję gry w nasze czasy. Zawarto w nim opis wyposażenia lat 90. (a więc kamizelki kuloodporne, komputery, broń itd.), informacje o podstawowych agencjach i departamentach rządowych (takich jak FBI, CIA czy IRS) oraz siłach zbrojnych, a także policji. W suplemencie znajduje się również rozszerzenie reguł (opcjonalny system trafień) oraz pomysły na przygody. *#ZCXIB, ISBN 83-86572-47-7, 74 strony.*

Krainy Snów: Nareszcie. Właściwie dopiero po wydaniu *Krainy Snów* można mówić o kompletności polskiej edycji **Zewu Cthulhu**. Krainy Snów są bardzo istotną częścią świata opowiadań Lovecrafta i jego następców. Magia, baśniowe istoty, zapomniane królestwa, niezbadane ziemie, tajemnica, spisek, groza, krwawe rządy tyranów – oto drugie imiona Krain Snów. Ten dodatek bez wątpienia pozwoli Wam urozmaicić sesje o elementy i zjawiska, które wyjaśnić można działaniem snów i istnieniem krainy jak ta. Poza tym... Krainy Snów są szansą dla graczy, których Badacze umarli... *#ZCKRS, ISBN 83-87968-05-6, 176 stron c-b, mapa.*

Maski Nyarlathotepa: Najlepiej sprzedająca się kampania do **Zewu Cthulhu**. Zawiera serię przygód dziejących się na różnych kontynentach, gdzie Badacze postawieni zostają do walki z demonami i mrocznymi siłami Istot Mitów przemawiających ustami ludowych bóstw. Dość nowatorskie rozwiązania w budowie scenariuszy i arcyciekawe pomysły kazały przyznać niemal wszystkim recenzentom, że *Maski Nyarlathotepa* sięgnęły geniuszu scenariuszy *Horroru w Orient Ekspresie* – kampanii wszech czasów. *#ZCMAN, ISBN 83-86572-13-2, 224 strony c-b.*

Labirynt nr 6: Coś czego jeszcze nie było i o czym nawet nie marzyliście! Cały Labirynt o Cthulhu! Scenariusze, artykuły źródłowe, kruczki dla Strażników i Badaczy – wszystko to na 112 stronach gęsto zasianych drukiem. A z resztą – trzymasz go właśnie w ręku. Hihi... *#LB6, ISBN 83-86572-74-4, 112 stron c-b.*

PRZYGODY

Przerażające podróże: Zbiór dziewięciu przygód związanych z różnymi środkami transportu. Ich akcja toczy się w latach 20. naszego wieku i można je z powodzeniem włączyć do większej kampanii. Poza przygodami w podręczniku znalazły się również opisy nowych czarów i rozszerzenia zasad. *#ZCPOP, ISBN 83-86572-55-8, 128 stron.*

Serce grozy: Krótka kampania, której akcja toczy się w Montrealu. Wymaga od graczy wielkiej inwencji i pomysłowości, a od prowadzącego nieco wysiłku. Polecana zarówno tym, którzy już od lat bawią się w Zew Cthulhu, jak i tym, którzy dopiero zaczynają. *#ZCSEG, ISBN 83-86572-12-4, 80 stron.*

Horror w Orient Ekspresie: Najsłynniejsza przygoda na świecie, zdobywczyni wielu prestiżowych nagród (w Polsce uznana za najlepszy podręcznik do gier fabularnych). Badaczy czeka tysiącklometrowa podróż, która kończy się u Bram Orientu. A na każdej stacji czeka ich tajemnica do rozwikłania. *#ZCORX, ISBN 83-86572-87-6, 256 stron plus gadżety.*

Klęski żywiołowe i katastrofy

Lista nieszczęśliwych wypadków i tragicznych w skutkach wydarzeń od roku 1890. Zestawienie to pokazuje do jakich faktów może odnosić się Strażnik Tajemnic podczas prowadzonych przez siebie przygód.

1890. Brytyjski krążownik Serpent rozbija się podczas sztormu o wybrzeże Hiszpanii (167 osób zaginionych).

1891. Gwałtowne ruchy tektoniczne w Japonii powodują zniszczenie 20.000 budowli i śmierć 25.000 ludzi.

1892. Pożary i powódź powodują w Oil City (Pensylwania) istne piekło, 130 osób zabitych.

1893. Powódź spowodowana przez huraganowe wiatry znad Atlantyku pustoszy południowe wybrzeże Stanów Zjednoczonych, 2000 zabitych.

1894. Parowiec Walraro rozbija się o wybrzeże Nowej Zelandii (134 osoby zaginione). 480 ofiar śmiertelnych na skutek pożarów lasu w stanie Minnesota.

1895. Zawalenie się budynku w Irlandii (14 osób zabitych).

1896. Katastrofa kolejowa w Reading (PA), 60 ofiar śmiertelnych. Trzęsienie ziemi i fala przypływowa zabija 27.000 ludzi w Sanriku (Japonia).

1897. Zderzenie trzech płaskodennych łodzi na rzece Sarawak, 138 ofiar śmiertelnych.

1898. Setki ofiar tropikalnego cyklonu na południowym wybrzeżu Stanów Zjednoczonych. 2446 Amerykanów poległo w wojnie z Hiszpanią.

1899. Hotel Windsor w Nowym Jorku staje w płomieniach, straty sięgają milionów dolarów, 14 ofiar śmiertelnych.

1900. W porcie w San Francisco rozbija się parowiec Rio de Janeiro, zginęło 128 osób. Wielki huragan Galveston zabija 6000 ludzi. Wybuch kopalni w Utah, 200 ofiar śmiertelnych.

1901. Dwie poważne epidemie tyfusu w Stanach Zjednoczonych.

1902. Zatonięcie parowca Primus w wyniku kolizji z parowcem Hansa na rzece Elbie (112 ofiar śmiertelnych). Erupcja wulkanu Mt. Pelee na Martynice zabija 40.000 ludzi. Zostaje uniewinniony Roland Molineux („Knickerbocker Murderer").

1903. Największy pożar teatru w historii Stanów Zjednoczonych – w płomieniach staje Iroquois Theater w Chicago (602 ofiary śmiertelne). 1904. Parowiec General Slocum staje w płomieniach w pobliżu Manhattanu (1000 ofiar śmiertelnych). Pociąg Eden CO wykoleja się w trakcie powodzi, 96 osób zabitych.

1905. Zatonięcie japońskiego okrętu wojennego Mikasa na skutek eksplozji, 599 zaginionych.

1906. Trzęsienie ziemi i ogień pustoszą San Francisco (28.818 zniszczonych domów i 700 ofiar śmiertelnych). Tajfun i fala przypływowa zabija w Hongkongu 10.000 ludzi.

1907. 117 osób zabitych podczas eksplozji francuskiego okrętu wojennego Jena. Wybuch kopalni węgla w Zachodniej Wirginii, 361 ofiar śmiertelnych.

1908. Zatonięcie parowca Ying King w Hongkongu, 300 osób zaginionych. Potężne trzęsienie ziemi na południu Włoch (150.000 ofiar śmiertelnych).

1909. Zatonięcie parowca Seyne po kolizji z parowcem Onda koło Singapuru, 100 osób zaginionych. Huragan w Luizjanie i w Missisipi, 350 zabitych.

1910. Obsunięcie się ziemi w kopalni odkrywkowej Norman w Virginii, wielu robotników zostaje pogrzebanych żywcem. Zagarnięcie przez lawinę pociągów w Wellington, 96 osób zabitych.

1911. Eksplozja 40 ton dynamitu składowanych w Communipaw (stan New Jersey), 30 ofiar śmiertelnych. Pożar fabryki koszul w Nowym Jorku, ginie 145 osób.

1912. Titanic rozbija się o górę lodową, ginie 1517 pasażerów i załoga.

1913. Zaginięcie brytyjskiego parowca Cavadas (wraz z 200 ludźmi) w zawiei śnieżnej na Morzu Marmara.

1914. Kanadyjski parowiec Cesarzowa Indii zostaje zatopiony na skutek kolizji ze statkiem Storstad na rzece St. Lawrence, giną 1024 osoby.

1915. Zatopienie Lusitanii przez niemiecką łódź podwodną, 1199 zaginionych. Trzęsienie ziemi w Avezzano we Włoszech, 30.000 ofiar śmiertelnych. Huragan na środkowym wybrzeżu Zatoki Meksykańskiej zabija 275 osób. Kolizja trzech pociągów w Szkocji, 227 ofiar śmiertelnych.

1916. Zatonięcie francuskiego krążownika Provence na Morzu Śródziemnym, ginie 3100 osób. Około 700.000 ludzi zostaje zabitych w bitwie pod Verdun. Około miliona żołnierzy ginie w bitwie nad Sommą. Epidemia polio (paraliżu dziecięcego) w Stanach Zjednoczonych, umiera 7000 dzieci, a 27.000 zostaje sparaliżowanych.

1917. Zatonięcie parowca Castalia na jeziorze Superior, giną 22 osoby. Eksplozja fabryki amunicji w Pensylwanii, 133 ofiary śmiertelne. W Halifax (Nowa Szkocja) ginie 1600 osób na skutek zderzenia i wybuchu statków. W wyniku wykolejenia się pociągu we Francji umiera 550 ludzi.

1918. USS Cyclops wypływa z wyspy Barbados i znika w dziwnych okolicznościach. Na skutek I wojny światowej umiera: 116.516 obywateli USA; 1,2 miliona obywateli Austro-Węgier; 1,3 miliona Bułgarów; 1,3 miliona Francuzów; 900.000 obywateli Imperium Brytyjskiego; 650.000 Włochów; 1,8 miliona Niemców; 335.000 Rumunów; 1,7 miliona Rosjan i około 325.000 Turków. Katastrofa kolejowa koło Nashville (TN), ginie 101 pasażerów.

1919. W Cieśninie Mesyńskiej przepada bez wieści francuski parowiec Chaonia, 460 osób zaginionych. Przejście huraganu wzdłuż wybrzeża Zatoki Meksykańskiej zabija na lądzie i morzu 570 ludzi.

1920. Trzęsienie ziemi w prowincji Gensu w Chinach zabija 200.000 ludzi.

1921. Zawalenie się mostu w Chester, 21 ofiar śmiertelnych.

1922. Katastrofa morska brytyjskiego parowca Egipt u wybrzeży Francji, ginie 98 osób wraz z pięcioma milionami dolarów w złocie i kilkoma milionami dolarów w banknotach. Brytyjski sterowiec AR-2 rozpada się na dwie części, 62 ofiary śmiertelne.

1923. Wielki pożar w Berkeley w stanie Kalifornia (600 budynków zniszczonych, około 10 milionów dolarów strat i 60 ofiar śmiertelnych). Potężne trzęsienie ziemi w Japonii, ponad 140.000 zabitych.

1924. Zatonięcie rejsowego parowca Santiago podczas sztormu koło Przylądka Hatteras, 25 osób zaginionych.

1925. Zatonięcie włoskiej łodzi podwodnej podczas manewrów u wybrzeży Sycylii, 50 ofiar śmiertelnych. Na środkowym zachodzie w ciągu jednego dnia tornado powoduje śmierć 790 ludzi. Amerykański sterowiec Shenandoah rozpada się w powietrzu i zabija 14 osób.

1926. Uderzenie pioruna powoduje wybuch należącego do amerykańskiej marynarki wojennej składu amunicji w Lake Denmark (stan New Jersey), 85 milionów dolarów strat i 30 ofiar śmiertelnych. Huragan na Florydzie i w Alabamie powoduje śmierć 243 osób. Podczas innego huraganu ponosi rzekomo śmierć 650 Kubańczyków.

1927. W Zatoce Arauco sztorm zatapia należący do Indii Brytyjskich parowiec Tukaram, 291 zaginionych.

1928. Zerwanie tamy w Santa Paula (stan Kalifornia), 450 ofiar śmiertelnych. Huragan w południowej części Florydy zabija 1836 osób.

1929. Rosyjski parowiec pasażerski Wołga trafia na pozostawioną po I wojnie światowej minę na Morzu Czarnym, 31 osób zaginionych.

1930. Pożar w stanowym więzieniu w Ohio, 322 więźniów ginie w zamkniętych celach. O 10% wzrasta sprzedaż papierosów (dochodzi ona do 11 miliardów sztuk). Huragan zabija na Haiti 2000 ludzi. Katastrofa brytyjskiego sterowca R-101, 47 ofiar śmiertelnych.

1931. Trzęsienie ziemi w Managui zabija 1100 osób. Na skutek wystąpienia z brzegów rzeki Jangcy ginie 200.000 ludzi. Dziesiątki tysięcy zabitych w wyniku japońskiej ofensywy w Mandżurii.

1932. Zatonięcie brytyjskiej łodzi podwodnej w kanale La Manche. Trzęsienie ziemi w Santiago, 1500 ofiar śmiertelnych. Dziesiątki tysięcy ludzi ginie na skutek działań wojennych w centralnych Chinach. Huragan na Kubie zabija 1000 osób. Trzęsienie ziemi w Chinach, 70.000 zabitych. W ciągu jednego dnia tornada powodują śmierć 268 osób na obszarach od Arkansas do Południowej Karoliny. Miliony ludzi umiera na skutek kolektywizacji w Rosji.

1933. Wielu zabitych podczas ciągle trwającej wojny japońsko-chińskiej. Trzęsienie ziemi na Long Beach, 123 ofiary śmiertelne. Setki zabitych podczas powstania na Kubie. 400.000 niepełnosprawnych Niemców zostaje poddanych sterylizacji. Katastrofa amerykańskiego sterowca Akron, giną 73 osoby.

1934. Zaczyna się wielki kryzys ekonomiczny w Stanach Zjednoczonych. Upały na Środkowym Zachodzie powodują śmierć 206 osób. Wielka susza na obszaże od stanu Nowy Jork aż do Kaliforni. Tysiące zabitych w wojnie Chaco. Zamek Morro w stanie New Jersey płonie na oczach tysięcy gapiów. Huragan na wyspie Honsiu w Japonii zabija 4000 ludzi.

1935. Niewiarygodnie potężne burze piaskowe ogarniają Wielkie Równiny i środkowy zachód Stanów Zjednoczonych. Wstrząsy na Tajwanie zabijają 2000 ludzi. Trzęsienie ziemi w Pakistanie, 26.000 ofiar śmiertelnych. Na skutek zerwania tamy koło Turynu ginie 1000 osób. Huragan zabija 200 osób na Florydzie. Huragan Floryda powoduje śmierć 408 ludzi. W Etiopii na skutek włoskich bombardowań umiera 1700 osób. Kolejne samosądy na południu Stanów Zjednoczonych.

1936. Na skutek powodzi na środkowym zachodzie USA giną 134 osoby. Zamieszki w Palestynie, 11 ofiar śmiertelnych. Fala upałów w Stanach Zjednoczonych zabija 3000 ludzi, nadal nie ustają burze piaskowe. Rewolucja w Madrycie pociąga za sobą 25.000 ofiar śmiertelnych. W USA w ciągu dwóch dni tornada powodują śmierć 498 osób.

1937. Wybuch gazu w jednej z teksaskich szkół zabija 294 osoby. Eksplozja sterowca Hindenburg, 36 ofiar śmiertelnych. Śmierć ośmiu sowieckich generałów w wyniku stalinowskich czystek. Na skutek fali upałów w Stanach Zjednoczonych umiera 109 osób. Na Florydzie zostaje zlinczowanych dwóch Murzynów. Trwają zamieszki w Kairze.

1938. Na Morzu Śródziemnym zostaje storpedowany Endymion. Powodzie w Kalifornii powodują śmierć 144 osób. W wyniku stalinowskich czystek zostaje zabity Bukharin i jego 17 towarzyszy. Wielkie bitwy w wojnie japońsko-chińskiej. Wybuch bomby na arabskim bazarze w Palestynie powoduje śmierć 21 osób. Huragan w Nowej Anglii zabija 600 ludzi.

1939. Generał Franco aresztuje po swoim zwycięstwie ponad 100.000 ludzi. Zatonięcie liniowca Simon Bolivar na skutek zderzenia z miną. Amerykańska łódź podwodna Squalus idzie na dno wraz z 26 osobową załogą. Zatonięcie francuskiej łodzi podwodnej Phoenix z 63 osobami. Trzęsienie ziemi

w Chile, 30.000 ofiar śmiertelnych. Włosi wypędzają cudzoziemców z Tyrolu, ginie 26 osób. IRA podkłada w Londynie dwie bomby. Z chwilą rozpoczęcia II wojny światowej zostaje zatopionych wiele cywilnych i wojennych statków. Śmierć 250.000 ludzi podczas niemieckiej inwazji na Polskę. Trzęsienie ziemi w Turcji, 11.000 ofiar śmiertelnych.

1940. Wybuch kopalni w Zachodniej Wirginii zabija 92 osoby. Tysiące zabitych w trakcie wojny radziecko-fińskiej. Trwa niemiecki blitzkrieg, wojska Hitlera docierają do kanału La Manche. Podczas bombardowań w Niemczech i w Anglii giną dziesiątki tysięcy ludzi.

1941. Tysiące zabitych podczas walk w Bukareszcie. Wojna toczy się na morzu i w powietrzu, walki docierają do Afryki. Dziesiątki tysięcy ludzi w okupowanej Europie zostaje wysłanych do obozów koncentracyjnych. Armia Czerwona podczas niemieckiej inwazji ponosi ponad milionowe straty. W wyniku japońskiego ataku na Pearl Harbor ponosi śmierć około 2500 osób. W Bostonie staje w płomieniach nocny klub Coconut Grove, ginie 491 osób.

1942. Niemieckie straty na wschodzie dochodzą do półtora miliona żołnierzy, straty sowieckie szacowane są na blisko 5 milionów. Rzeź na tym teatrze wojny będzie jeszcze trwać do 1945 roku i pochłonie 32 miliony ofiar, to największy kataklizm jaki kiedykolwiek spotkał ludzkość. Cyklon niszczy Bengal zabijając 40.000 ludzi.

1943. Pod Stalingradem ponosi śmierć 190.000 Niemców i mnóstwo sowieckich żołnierzy i cywilów. Zagłada warszawskiego getta. Zamieszki na tle rasowym w Detroit, 29 ofiar śmiertelnych. Ciężkie walki na środkowym Pacyfiku.

1944. Ogromne bombardowania Niemiec. Odbijanie z rąk japońskich wysp na Pacyfiku. Lądowanie w Normandii. 200.000 ludzi ginie w powstaniu warszawskim. Huragan na wschodnim wybrzeżu zabija 46 osób na lądzie i 344 osoby na morzu. Pożar namiotu Ringling Bros, 168 ofiar śmiertelnych. Wybuch amunicji w Port Chicago (Kalifornia), giną 322 osoby.

1945. Bombardowanie Drezna, 130.000 ofiar śmiertelnych. Bomba atomowa zabija w Nagasaki 60.000 ludzi, bombardowania innych, japońskich miast powodują śmierć setek tysięcy osób. Całkowite straty II wojny światowej szacuje się na 50 milionów zabitych. Europa i Japonia będą potrzebowały 15 lat by osiągnąć taką liczbę ludności jak przed wojną. Całkowite straty w ludziach poniesione przez Stany Zjednoczone wynoszą 405.399 zabitych.

1946. Głód i epidemie na terenach wyniszczonych przez wojnę. Pożar hotelu w Chicago, 58 ofiar śmiertelnych. Bomby w Jerozolimie zabijają ponad 100 osób. Zamieszki w Kalkucie, ginie 90 osób. Największa z dotychczasowych amerykańska katastrofa lotnicza, 39 ofiar śmiertelnych.

1947. Wybuch kopalni w Illinoi odcina 119 górników. W Teksasie i w Oklahomie tornado zabija 132 osoby. Sowieci nadal przetrzymują 892.000 niemieckich więźniów. W Indiach wybuchają rozruchy na tle religijnym, ginie w nich 150.000 ludzi. Głód w Europie i w Chinach. Wybuch w Texas City, śmierć ponosi 516 osób. Pasażerski statek Kiangya wpada na minę i tonie, 3000 ofiar śmiertelnych.

1948. Rzezie w Indiach po zamordowaniu Gandhiego. Codzienny rozlew krwi w Palestynie. Wojna we francuskich Indochinach. Grecy dokonują egzekucji 213 komunistów. W Niemczech wybuch w fabryce chemikaliów zabija 250 osób. Wojna w Izraelu i Transjordanii. Wojna domowa w Indonezji.

1949. Wystąpienia robotników w Boliwii pociągają za sobą setki ofiar. Wielkie powodzie w Chinach. Trzęsienie ziemi w Ekwadorze, 4600 ofiar śmiertelnych. Pożar liniowca Noronic, ginie 207 osób. Powódź w Gwatemali, 4000 ofiar śmiertelnych. Katastrofa lotnicza w Stanach Zjednoczonych, śmierć ponosi 55 osób. Epidemia paraliżu dziecięcego (polio) w USA, 2700 dzieci umiera, a 42.000 zostaje sparaliżowanych.

1950. Trzęsienie ziemi w Iranie, 1500 ofiar śmiertelnych. Ginie 51 osób na skutek zderzeń statków z pozostałymi po wojnie minami morskimi. Trzęsienie ziemi w Assam, śmierć ponosi 25.000 ludzi. Tysiące ofiar śmiertelnych wojny koreańskiej. Zawieje śnieżne w USA powodują śmierć setek ludzi.

1951. Katastrofa kolejowa w New Jersey, 84 ofiary śmiertelne. Trzęsienie ziemi w Salwadorze zabija ponad 100 osób. Katastrofa lotnicza w USA, ginie 50 ludzi. Spór o ropę wywołuje w Teheranie zamieszki, 9 ofiar śmiertelnych. 12 osób ginie na skutek sporów o kanał Sueski między Wielką Brytanią i Egiptem.

1952. Konflikty plemienne w Iranie powodują śmierć 50 osób. Katastrofa kolejowa w Brazylii, 108 ofiar śmiertelnych. Tornado w środkowej części Stanów Zjednoczonych zabija 343 osoby. W zderzeniu amerykańskich okrętów ginie 176 osób. Klęska urodzaju w Indiach. Największy dotychczas wypadek autobusowy w USA, 28 ofiar śmiertelnych. Francuska łódź podwodna La Sybille znika na Morzu Śródziemnym wraz z 49-osobową załogą. Epidemia paraliżu dziecięcego w Stanach Zjednoczonych, 3300 dzieci umiera, a 57.000 zostaje sparaliżowanych.

1953. Sztormy na Morzu Północnym powodują śmierć 200 ludzi w Wielkiej Brytanii. Trzęsienie ziemi w Turcji, 1000 ofiar śmiertelnych i 50.000 pozbawionych dachu nad głową. Tornado koło Waco (w stanie Teksas) zabija 124 osoby, a koło Flint (stan Missouri) zabija 116 ludzi. Burze i powodzie w Holandii powodują śmierć 1794 osób. Rozruchy niepodległościowe w Nigerii, 33 ofiary śmiertelne. Pożar na stojącym w porcie transportowcu Leyte, ginie 37 osób. Całkowite straty Amerykanów w wojnie koreańskiej dochodzą do 54.246 zabitych.

1954. Lawiny w Alpach zabijają 198 osób. Wybuch pierwszej bomby wodorowej. Rozruchy robotnicze w Pakistanie. Dwa huragany powodują śmierć 155 ludzi na wschodnim wybrzeżu USA.

1955. Katastrofa lotniskowca na Hawajach, 66 ofiar śmiertelnych. W katastrofie kolejowej koło Guadalajary ginie ponad 300 osób. Tornado w południowych stanach USA zabija 121 osób. Powodzie w północno-wschodnich stanach powodującśmierć 179 ludzi. Tysiące ludzi ginie w północnej Afryce podczas walk narodowowyzwoleńczych. Huragan Diana zabija 184 osoby.

1956. Ponad 10.000 rebeliantów Mau-Mau zostaje zabitych w ciągu ostatnich czterech lat. W Poznaniu wybuchają rozruchy. Trzęsienie ziemi w Indiach, 117 ofiar śmiertelnych i 800 zaginionych. Tajfun zabija w Chinach 2000 ludzi. Powstanie na Węgrzech. Andria Doria ulega wypadkowi, 52 ofiary śmiertelne.

1957. Trzęsienie ziemi w Iranie, około 2000 ofiar śmiertelnych. Francuzi zabijają 42 algierskich bojowników. Huragan Audrey zmiata z powierzchni ziemi miasteczko Cameron (stan LA) zabijając 390 osób.

1958. Katastrofa powietrzna w Kalifornii, ginie 47 osób. Wybuch w bazie wojskowej Nike (stan New Jersey) zabija 10 ludzi. Wybuch w radzieckim zakładzie zbrojeniowym powoduje radioaktywne skażenie południowego Uralu i śmierć setek ludzi. 96 górników odciętych w Nowej Szkocji. Pożar szkoły w Chicago, 90 ofiar śmiertelnych.

1959. Katastrofa samolotu rejsowego nad Mediolanem, ginie 68 osób. Trwają walki w Algierii. W Japonii tajfun powoduje śmierć ponad 1000 ludzi. Erupcja wulkanu Kilauea Ike na Hawajach. Upadek tamy we Francji powoduje śmierć 412 osób.

1960. W Południowej Afryce zostaje zastrzelonych 50 demonstrantów. Trzęsienie ziemi w Agadir w Maroku, 10.000-12.000 ofiar śmiertelnych. Pierwsze badania ilości smogu w Kalifornii. Trzęsienie ziemi w Iranie powoduje śmierć 1500 ludzi. Pożar przytułku w Gwatemali, 200 ofiar śmiertelnych. Huragan Donna dewastuje wschodnie wybrzeże Stanów Zjednoczonych i wyspę Puerto Rico zabijając 165 osób. Fala przypływowa we wschodnim Pakistanie powoduje śmierć 7000 ludzi.

1961. W katastrofie lotniczej koło Chicago ginie 78 osób. Huragan Carla zabija 46 osób na wybrzeżu Zatoki Meksykańskiej.

1962. Obsuwająca się ziemia zagarnia peruwiańskie miasteczko wraz z 3100 mieszkańcami. Wybuch kopalni w Niemczech, 249 osób zabitych i 146 zaginionych. Krwawe walki w Algierii. W katastrofie samolotu rejsowego w zachodniej Afryce ginie 110 osób. Deficyt budżetowy Stanów Zjednoczonych dochodzi do 300 miliardów dolarów. Trzęsienie ziemi w Iranie, 20.000 ofiar śmiertelnych.

1963. Fala zimna w USA powoduje śmierć 150 osób. Trzęsienie ziemi w Libii, 300 ofiar śmiertelnych. Obsuwająca się ziemia w Peru zabija 300 ludzi. Wybuch wulkanu na wyspie Bali, ginie 11.000 osób. Kolejne akty przemocy na południu USA. Amerykańska łódź podwodna Tresher idzie na dno razem ze 129 osobową załogą. Ponad 1000 osób umiera na skutek trzęsienia ziemi w Jugosławii. Huragan zabija 5.000 ludzi na Kubie i na Haiti. Obsuwająca się ziemia przerywa tamę we Włoszech, 2000 ofiar śmiertelnych. Wybuch w japońskiej kopalni powoduje śmierć 327 osób. W katastrofie kanadyjskiego odrzutowca ginie 119 osób. Cyklon we wschodnim Pakistanie zabija 22.000 ludzi. Huragan Flora powoduje śmierć 7000 osób na Kubie i na Haiti.

1964. Rozruchy na tle religijnym w Kalkucie, 200 ofiar śmiertelnych. Trzęsienie ziemi na Alasce zabija 117 osób. W Stanach Zjednoczonych na skutek wypadku dostaje się do atmosfery kilogram plutonu. Wybuch amunicji w Algierii, ginie 100 osób. Poważne walki w Wietnamie. W Indiach wybuch zbiornika zabija 1000 osób. Dziesiątki zakładników zostaje zabitych w Kongo. Huragan zabija 7000 ludzi w Madras i na Cejlonie.

1965. W Pakistanie cyklon powoduje śmierć 5000 osób, a 5 milionów pozostawia bez dachu nad głową. Na skutek pożaru wyrzutni pocisków w Arkansas ginie 53 robotników. Od 1961 roku zostaje w Wietnamie zabitych 650 obywateli Stanów Zjednoczonych. Huragan Betsy zabija 75 osób. Cyklony powodują śmierć 47.000 ludzi we wschodnim Pakistanie. Liniowiec Yarmouth Castle idzie na dno wraz z 91 osobami. Na środkowym zachodzie USA tornada zabijają w ciągu jednego dnia 256 osób.

1966. W Alpach rozbija się samolot rejsowy ze 117 osobami na pokładzie. Katastrofa samolotu nad Zatoką Tokijską, 133 ofiary śmiertelne. Na skutek powodzi we Florencji zostaje zniszczonych wiele dzieł sztuki. W Aberfan (Walia) lawina zabija 144 osoby.

1967. W pożarze statku kosmicznego Apollo ginie 3 astronautów. Nad Wietnamem zostaje strąconych 500 amerykańskich samolotów. Zamieszki na tle rasowym w Newark, w ciągu czterech dni ginie 26 osób. W zamieszkach rasowych w Detroit zabitych zostaje 31 osób. W Turcji podczas rozruchów w trakcie meczu piłkarskiego giną 42 osoby, a 600 zostaje rannych. Powódź w Portugalii, 250 Ofiar śmiertelnych.

1968. Bombowiec B-52 z czterema bombami wodorowymi na pokładzie rozbija się u wybrzeży Grenlandii. W fali przemocy będącej następstwem zabójstwa Kinga ginie 31 osób. Trzęsienie ziemi w Iranie zabija ponad 8000 ludzi.

1969. Zostaje zbombardowany bazar w Biafranie, 300 ofiar śmiertelnych. Największa w tej dekadzie burza śnieżna ogarnia Nowy Jork. W incydentach zbrojnych na granicy Chińskiej zostaje zabitych 31 Rosjan. Huragan Camille zabija 256 osób. Katastrofa wenezuelskiego samolotu, 150 ofiar śmiertelnych. Straty amerykanów w Wietnamie wynoszą 33.641 poległych. Egipski atak powoduje śmierć 40 izraelskich obywateli. Masakra w Mylai, ginie 567 wieśniaków. Powódź w południowej Kalifornii zabija ponad sto osób.

1970. Francuska łódź podwodna Eurydice idzie na dno wraz z 57 osobami. Trzęsienie ziemi w Turcji zabija 600 osób. W Georgii zostaje zastrzelonych 6 Murzynów. Ogromne trzęsienie ziemi w Peru,

30.000 ofiar śmiertelnych. Podczas zamieszek w Asbury Park zostaje zastrzelonych 46 osób. Mają miejsce liczne porwania dokonywane przez członków Organizacji Wyzwolenia Palestyny. Cyklon i fala przypływowa zabija we wschodnim Pakistanie 200 000 ludzi.

1971. Trzęsienie ziemi w Los Angeles zabija 51 osób. W Turcji na skutek trzęsienia ziemi ginie 600 osób. Wojna domowa we wschodnim Pakistanie, 2 miliony uchodźców. W Japonii ma miejsce największa z dotychczasowych katastrofa lotnicza, 162 ofiary śmiertelne. Huragan i fala przypływowa zabijają w indiach 6000 ludzi.

1972. W Stanach Zjednoczonych zostają uruchomione procedury mające przeciwdziałać porwaniom samolotów. Katastrofa lotnicza w Wielkiej Brytanii. Podczas olimpiady zostaje zamordowanych 11 izraelskich sportowców. Katastrofa kolejowa w Meksyku, 700 rannych i 147 zabitych. Nad Moskwą ginie 170 osób w największej z dotychczasowych katastrof lotniczych. Huragan Agnes zabija 117 osób. W katastrofie lotniczej na Wyspach Kanaryjskich ginie 155 ludzi. Trzęsienie ziemi w Nikaragui, 10.000 ofiar śmiertelnych. Trzęsienie ziemi w Iranie zabija 5000 ludzi. W gwałtownej powodzi na południu Dakoty ponosi śmierć 237 osób.

Podsumowanie strat wojny w Wietnamie. W latach 1961 – 1973 poległo tam około 57.000 amerykańskich żołnierzy, 183.000 żołnierzy armii Południowego Wietnamu, straty komunistów z Północnego Wietnamu szacowane są na milion zabitych. Nie wiadomo dokładnie jakie były straty wśród ludności cywilnej, ocenia się je od 500.000 do 4 milionów zabitych.

1973. Tysiące zabitych w wojnie Yom Kippur. Sto osób ginie w pożarze domu towarowego w Japonii.

1974. W Sao Paulo ginie 170 osób podczas pożaru biurowca. Incydenty zbrojne na granicy iracko-irańskiej powodują śmierć 70 osób. Katastrofa odrzutowca na wyspie Bali, 107 ofiar śmiertelnych. Strzelanina w izraelskiej szkole, ginie ponad 30 osób. Epidemia ospy w Indiach zabija 10.000 ludzi. Huragan Fifi powoduje w Hondurasie śmierć 10.000 osób. W Anglii podłożona przez IRA bomba zabija 22 osoby. Wstrząsy w Darwin (Australia) powodują śmierć 50 osób. Trzęsienie ziemi w Pakistanie zabija 4700 ludzi. W Stanach Zjednoczonych tornado zabija w ciągu dwóch dni 315 osób.

1975. Susza w Etiopii. W walkach w Bejrucie giną tysiące ludzi. Ponad tysiąc ofiar śmiertelnych trzęsienia ziemi w Turcji. W ataku partyzantów na Buenos Aires zostaje zabitych 26 osób.

1976. Trzęsienie ziemi w Gwatemali, 23.000 ofiar śmiertelnych. Światowe wydatki na zbrojenia osiągają poziom 300 miliardów dolarów rocznie. Silny wstrząs we Włoszech zabija ponad 100 osób. Trzęsienie ziemi na Nowej Gwinei, 9.000 ofiar śmiertelnych. Gwałtowna powódź w Kolorado zabija 139 osób. 20 osób zostaje zidentyfikowanych jako śmiertelne ofiary tzw. „zarazy legionowej". W masowych morderstwach politycznych ginie 46 Argentyńczyków. Katastrofa lotnicza w Turcji, 146 ofiar śmiertelnych. Huragan Lizzie zabija w Meksyku 2500 ludzi. Na skutek trzęsienia ziemi w Turcji umiera 3000 osób. Zamieszki w Kairze, 44 ofiary śmiertelne. W wyniku trzęsienia ziemi w Tangshan (Chiny) ginie 242.000 ludzi. Wstrząsy i fala przypływowa zabijają na Mindanao 8000 ludzi.

1977. Katastrofa lotnicza na Wyspach Kanaryjskich, giną 574 osoby. Katastrofa samolotu May Day w Istanbule, 39 ofiar śmiertelnych. Pożar nocnego klubu w Kentucky, ginie 160 osób. Cyklon w Indiach zabija 10.000 ludzi. Na skutek trzęsienia ziemi w Rumunii umiera 1600 osób.

1978. Eksplozja samolotu rejsowego nad Morzem Arabskim z 213 osobami na pokładzie. W porwanym przez Palestyńczyków autobusie zostaje zabitych 30 osób. Rodezyjskie ataki na Zambię powodują śmierć 38 osób. W rozruchach antyrządowych ginie 40 Irańczyków. Katastrofa lotnicza nad San Diego, 150 ofiar śmiertelnych. Podczas generalnego strajku w Gwatemali zostaje zabitych 30 osób. W masowym samobójstwie w Jonestown umiera 909 ludzi. Trzęsienie ziemi w Iranie zabija 25.000 osób.

1979. Wyciek w elektrowni atomowej pod Nowym Jorkiem. Zatonięcie u wybrzeży Malezji łodzi ze 100 Wietnamczykami. Huragan David zabija 1200 osób w Dominikanie. Na skutek katastrofy lotniczej w Chicago ginie 275 osób. Pożar hotelu w Hiszpanii zabija 71 osób. Katastrofa lotnicza nad Antarktyką, 257 ofiar śmiertelnych. Na skutek wierceń w dnie Zatoki Meksykańskiej do morza przedostaje się 140 milionów galonów ropy naftowej, jest to największy znany tego typu wyciek w historii.

1980. W wyniku zamieszek rasowych w Miami ginie 18 osób. Wybuch wulkanu St. Helens zabija ponad 50 osób. Wybuch stacji kolejowej we Włoszech, ginie ponad 80 osób. Początek wojny iracko-irańskiej. Huragan Allen zabija 228 osób na Karaibach i u wybrzeży Teksasu. Trzęsienie ziemi we Włoszech, 3000 ofiar śmiertelnych. Akty przemocy w Salwadorze, zostaje zamordowanych 20 osób. W Las Vegas staje w płomieniach MGM Grand Hotel, ginie 80 osób.

1981. W ciągu ostatnich dwóch lat General Motors poniósł ponad miliard dolarów strat. Koncern Chryslera odnotował za rok 1980 straty w wysokości 1,7 miliarda dolarów. Trzęsienie ziemi w okolicach Naples powoduje 2916 ofiar śmiertelnych. Nadal trwają walki wokół Bejrutu. Podczas bombardowania Teheranu giną 72 osoby. Przez Anglię przetacza się fala zamieszek. W Izraelskim ataku na Organizację Wyzwolenia Palestyny giną 123 osoby. W Kansas City zawala się częściowo hotel, 111 ofiar śmiertelnych. W ataku Afryki Południowej na Angolę ginie 240 osób. W Iranie odbywają się egzekucje, w których zostaje zabitych 149 lewicowców. W biurach Organizacji Wyzwolenia Palestyny wybucha bomba zabijając 50 osób. W Syrii ładunek wybuchowy powoduje śmierć 64 ludzi.

1982. Samolot rejsowy rozbija się o most na rzece Potomak, 78 ofiar śmiertelnych. W katastrofie należącego do Nowej Funlandii tankowca giną 84 osoby. Katastrofa samolotu lecącego do Nowego Orleanu, 149 ofiar śmiertelnych. W walkach w Libanie, między czerwcem, a sierpniem, zostaje zabitych 20.000 ludzi. Wybuch bomby w Teheranie, ginie 60 osób. W Argentynie zostają odnalezione szczątki tysiąca zaginionych osób.

1983. Nadal trwają walki w Nikaragui. W Indiach ginie w potyczkach religijnych 600 osób. W dalszym ciągu trwa wojna iracko-irańska. Wybuch bomby ANC zabija w Afryce Południowej 16 żołnierzy. W katastrofie statku na Wołdze umiera 100 osób. Rozbija się radziecki samolot pasażerski, 269 ofiar śmiertelnych. Wybuch kopalni węgla w Afryce Południowej zabija 64 osoby. Podczas bombardowania Bejrutu zostaje zabitych 216 żołnierzy amerykańskiej piechoty morskiej. Katastrofa lotnicza w Hiszpanii, ginie 176 osób.

1984. W wojnę iracko-irańską zostają wciągnięte tankowce na Zatoce Perskiej. W Indonezji szwadrony śmierci zabijają około 4000 ludzi. W Stanach Zjednoczonych oficjalna liczba bezdomnych przekracza 350.000. Oddziały indyjskie zajmują Złotą Świątynię Sikhów, 308 ofiar śmiertelnych. Wypadek w fabryce środków owadobójczych Bhopal powoduje śmierć ponad 2100 osób.

1985. W katastrofie kolejowej w Etiopii giną 392 osoby. Wybuch w szyickim meczecie w Libanie zabija 15 osób. Wybuch samochodu-pułapki w Bejrucie, 62 ofiary śmiertelne. Podczas ataków Sikhów ginie w Indiach 59 osób. Eksplozja kolejnego samochodu-pułapki w Bejrucie zabija 50 ludzi. Więźniowie w Brazylii zabijają 13 wylosowanych towarzyszy w proteście przeciw panującym w więzieniu warunkom. Kolejne ofiary przemocy na stadionach piłkarskich. Potężna burza w Bangladeszu, 10.000 ofiar śmiertelnych. Katastrofa odrzutowca Indyjskich Linii Lotniczych, ginie 329 osób. W Nikaragui walki między wojskami rządowymi, a oddziałami Contras pochłaniają 12.000 ofiar śmiertelnych. Wybuch kolejnego samochodu-pułapki w Bejrucie zabija ponad 50 osób. Katastrofa lotnicza w Dallas, 122 ofiary śmiertelne. Na Malcie umiera z rąk porywaczy 50 osób. W katastrofie lotniczej nad Gander (Nowa Funlandia) ginie 250 amerykańskich żołnierzy. Trzęsienie ziemi w stolicy Meksyku zabija 25.000 ludzi.

1986. Katastrofa lotnicza w Gwatemali, 90 ofiar śmiertelnych. Na skutek zatonięcia promu w Bangladeszu ginie 500 osób. Wybuch podłożonej przez Tamilskie Tygrysy bomby na Cejlonie zabija 20 osób. Zamach bombowy w Teheranie, zginęło 20 osób. Wybuch reaktora atomowego w Czarnobylu, dziesiątki ludzi bohatersko poświęcają swe życie, aby ograniczyć rozmiary katastrofy; eksperci szacują, że w wyniku tej awarii umrze 24.000 ludzi. W Kamerunie chmura toksycznych gazów zabija 1200 osób. Zatonięcie radzieckiego statku, 398 osób zaginionych. Pożar kopalni złota w Afryce Południowej, 177 ofiar śmiertelnych. W Istambule podczas masakry w synagodze zostaje zamordowanych 21 osób. Zawał tunelu w Afganistanie, ponad 2000 ofiar śmiertelnych. Zamieszki w Karaczi, giną 54 osoby. W wyniku umyślnego podpalenia hotelu w San Juan umiera 96 osób.

1987. Milion ofiar śmiertelnych w wojnie iracko-irańskiej. Nasila się wojna domowa w Korei. Na skutek działań zbrojnych Południowej Afryki w Namibii zostaje zabitych 190 osób. Zatonięcie promu Dona Paz na Filipinach, 1500 ofiar śmiertelnych.

1988. Amerykańska marynarka wojenna strąca irański samolot pasażerski, ginie 290 osób. Samolot Pan-Amu z 259 pasażerami na pokładzie rozbija się nad Lockerbie (Szkocja). Trzęsienie ziemi w Armenii, 25.000 ofiar śmiertelnych, 400.000 zostaje osób pozbawionych dachu nad głową. Monsun w Bangladeszu zabija 1300 osób, a 30 milionów pozbawia dachu nad głową. Huragan Gilbert niszczy terytorium Meksyku położone na południe od Teksasu, ginie 260 osób.

1989. Wybuch na amerykańskim okręcie Iowa zabija 42 osoby. Huragan Hugo powoduje 71 ofiar śmiertelnych. Trzęsienie ziemi w Loma Prieta (północna Kalifornia) powoduje duże zniszczenia i śmierć 67 osób. Na Uralu przeciek i wybuch ciekłego gazu powoduje śmierć 500 pasażerów przejeżdżającego w pobliżu pociągu.

1990. Trzęsienie ziemi w Iranie, 50.000 ofiar śmiertelnych. W wyniku trzęsienia ziemi na wyspie Luzon (Filipiny) ginie 1600 osób. Na skutek niewytłumaczalnej paniki pielgrzymów w Mecce umiera 1426 osób.

1991. Podczas wojny w Zatoce Perskiej ponosi śmierć 150.000 Irakijczyków. Irak wylewa do Zatoki Perskiej 40 milionów galonów ropy naftowej i zostawia w Kuwejcie około 600 płonących szybów naftowych. Pożary w Oakland niszczą 3000 domów i pozostawiają dziesiątki zabitych. Potężny wybuch wulkanu Pinatubo na wyspie Luzon. Cyklon zabija w Bangladeszu 125.000 ludzi, a 9 milionów pozostawia bez dachu nad głową. W Kuwejcie zostają ugaszone wszystkie szyby naftowe.

1992. Tysiące ludzi zostaje zmasakrowanych podczas czystek etnicznych w byłej Jugosławii. Huragan Andrew i huragan Iniki pustoszą Florydę, Luizjanę i Hawaje zabijając dziesiątki ludzi, a tysiące pozbawiając dachu nad głową. Duże trzęsienia ziemi na południu Kalifornii i w Egipcie powodują poważne straty materialne i śmierć wielu ludzi. Na świecie jest już 13 milionów ludzi zarażonych wirusem HIV.

Wydarzenia okultystyczne, kryminalne i futurystyczne.

Dla łatwowiernej większości, dalekowzrocznej mniejszości i wszystkich tych, którzy są nieomylni. Wybór dziwacznych, przerażających i niesamowitych wydarzeń począwszy od roku 1890.

1890. Mieszkańcy Alaski dostrzegają na niebie obraz tajemniczego, powietrznego miasta (16 marca). Wysłannicy Hagenbecka nie znajdują dowodów na istnienie w Kongo dinozaurów.

1891. W dystrykcie Volley Bend (Wirginia) w niewytłumaczalny sposób świeży śnieg zostaje pokryty warstwami robaków. W stanie Michigan zauważono siedmiostopowego, dzikiego człowieka, w całości pokrytego włosami.

1892. Od kilku lat mają miejsce ni ewyjaśnione eksplozje wzdłuż kanału La Manche, nigdy nie odkryto ich przyczyn ani śladów spowodowanych przez nie zniszczeń.

1893. Wielkie, fosforyzujące ciało przesuwa się nad Wirginią, oraz Północną i Południową Karoliną (widziane jest przez około 15 – 20 minut). Smith demonstruje, że przyczyną epidemii mogą być pasożyty. Lizzie Borden zostaje uniewinniona z zarzutów o morderstwo w Fall River (stan Massachusetts). Na dużym i ekskluzywnym przyjęciu w Londynie widziany jest duch admirała Tyrone'a.

1894. W obserwatorium Lowella zauważono dobrze widoczne, unoszące się nad Marsem światło (14 listopada). Pierwotny gad morski widziany jest w cieśninie Bab al-Mandeb (na Morzu Czerwonym). Na francuskiej prowincji w ciągu trzech lat zostaje popełnionych 11 morderstw, kończą się one wraz z aresztowaniem Josepha Vachera.

1895. Koło Odessy wieśniacy zostają zaatakowani przez dziwną bestię. Roentgen ogłasza odkrycie promieni X. H. H. Holmes w swym stupokojowym hotelu w Chicago posiadał sutereny z pełnymi kwasu wannami, narzędziami tortur i przyrządami do przeprowadzania sekcji; podczas procesu o zabójstwo 27 kobiet zostaje on osądzony i powieszony.

1896. Podczas lata koło Baton Rouge (Luizjana) spadają z nieba setki martwych ptaków. Becquerel odkrywa zjawisko promieniotwórczości.

1897. Wielki, oświetlony statek powietrzny widziany jest w Kansas City, Chicago, Teksasie i w Zachodniej Wirginii (kwiecień). Morderstwo w nowojorskim porcie; znaleziono tam porozrzucane wszędzie kawałki ludzkiego ciała.

1898. Fosforyzujące pasma podobnej do azbestu substancji spadają na miasteczko Montgomery w stanie Alabama (21 listopada). Olaf Ohman odkopuje w Kensington (stan Minnesota) runiczny kamień Wikingów.

1899. Na Alasce zauważono pokrywające lodowiec połacie dziwnych, żółtych robaków.

1900. W różnych częściach świata pojawiają się mówiący jakimś dziwnym językiem ludzie. Mnożą się doniesienia o spotkaniach z żywymi i martwymi potworami morskimi.

1901. Indianie z Alaski donoszą po raz kolejny o widywanym przez nich wielkim, powietrznym mieście. W Canton (stan Minnesota) pojawiają się nocą tysiące małych węży. Dwie godne zaufania Brytyjki donoszą, że niedawno złożyły krótką wizytę w roku 1789.

1902. Odnaleziono opuszczony, ale nie uszkodzony statek Freya; nigdy nie natrafiono na ślad załogi. Buntownicy na pokładzie statku Veronica zabijają siedem osób. Począwszy od tego roku często pojawia się duch Marii Laveau, nowoorleańskiej królowej voodoo.

1903. Błoto, popiół i ogniste kule spadają z nieba w wielu miejscach południowo-wschodniej Azji. W pokładzie węgla liczącym sobie 300 milionów lat zostaje znaleziona skrzynka z grotami od strzał. W Staffordshire (Anglia) pojawia się mnóstwo okaleczonych zwierząt.

1904. W Wimbledonie (Anglia) zapadają na około 10 minut niewytłumaczalne, intensywne ciemności (17 kwietnia). W Wirginii wyglądające niczym duchy psy odkopują i zjadają ludzkie ciała.

1905. Z zabitej owcy zostaje wyssana cała krew (Badminton, Gloucester, 1 listopada). Johann Hoch z Chicago zostaje skazany za otrucie począwszy od 1892 roku swych 24 żon. Zostają wznowione odprawiane w Stonehenge ceremonie Druidów.

1906. Zostają odkryte wywołujące dur plamisty wewnątrzkomórkowe pasożyty. Playboy – Harry Kendall Thaw zabija znanego architekta Stanforda White'a.

1907. Kule światła spadają z nieba i wybuchają koło Burlington w stanie Vermont (2 lipca). W opactwie Glastonbury duchy mnichów przekazują wykonane na maszynie pisma.

1908. Kobieta spala się na śmierć w swym łóżku, przy czym cała pościel pozostaje nietknięta przez ogień (Blythe, Anglia, marzec). Belle Gunness z Laporte (stan Indiana) zabija 13 mężczyzn i prawdopodobnie ucieka z ich pieniędzmi, lub też zostaje zabita przez swą 14 ofiarę – Raya Lamphere'a. Ogromny wybuch na Syberii powala 100 mil kwadratowych lasu.

1909. W Santa Cruz (Kalifornia) spadają z nieba krople gorącego metalu. Informacje otrzymane od ducha Lt. Suttona powodują, że jego ciało zostaje ekshumowane i przeniesione z cmentarza w Arlington. Pojawiają się doniesienia o świecącym statku powietrznym nad Nową Anglią (14 – 23 grudnia).

1910. W Południowej Ameryce spada z nieba świeża krew. Krążą opowieści o sekretnych pokojach na zamku Glamis (Szkocja).

1911. Ziemia została pokryta masami galarety – „kawałki wielkości grochu, zawierające jaja różnych owadów, z których wkrótce wykluły się larwy" (Eton, Anglia, 24 czerwca). Człowiek-siekiera zaczyna mordować w Nowym Orleanie, będzie to robił aż do 1919 roku.

1912. Na Księżycu zostaje dostrzeżony intensywnie czarny obiekt; ocenia się, że ma on 250 mil długości i 50 mil szerokości (27 stycznia).

1913. Ambrose Bierce przygotowuje się na wyprawę do Meksyku. Duch Patience Worth zaczyna komunikować się poprzez stolik z poruszającym się talerzykiem.

1914. W Manchester (Anglia) widziany jest obły, przesuwający się na tle słońca obiekt (10 października). W Nowej Zelandii zostaje dokonanych kilka morderstw przy pomocy siekiery.

1915. W grudniu pojawiają się na Księżycu jaskrawe plamy. Wystrzelona przez łódź podwodną torpeda trafia w wyglądające jak wąż morski stworzenie. Alfred Wegener upowszechnia teorię wędrówki kontynentów. Henri Landru (mieszkaniec Gambais, Francja) dokonuje co najmniej 11 morderstw do 1919 roku.

1916. Czerwone przypływy wzdłuż wybrzeży Stanów Zjednoczonych. Nieziemski dwupłatowiec pojawia się parokrotnie nad Montrose (Szkocja). Bela Kiss z Czinkoty (Węgry), zostaje oskarżony o zabicie co najmniej 24 młodych kobiet; udaje mu się uciec w zamieszaniu wywołanym przez I wojnę światową.

1917. Na Księżycu widziane są poruszające się świecące obiekty. Ponad 70.000 osób jest świadkiem cudu w Fatimie. Amy Archer-Gilligan zostaje uznana za winną wielu morderstw w należącym do niej domu spokojnej starości.

1918. Niezwykła pogoda zostaje zauważona w wielu częściach świata. Shapley wyznacza wielkość i kształt naszej galaktyki. Niemiecka łódź podwodna U-65 zostaje zniszczona wraz z całą załogą przez dziwny wybuch.

1919. Kapitan James i jego samolot znikają nad Nowym Jorkiem. W Castlerigg (Cumbria) odnotowano pojawienie się świetlnych fenomenów. Eddington bada zakrzywianie się światła. Znika bez śladu Ambrose J. Small – milioner z Toronto.

1920. Zauważono wydobywające się z Księżyca promienie światła. Na granicy kolumbijsko-wenezuelskiej zostaje zabity i sfotografowany futrzasty humanoid.

1921. W północnym Londynie pojawiają się nagle miliony małych żab. W ciągu całego roku znika bez śladu tuzin statków. Alfred Watkins wynajduje lutownicze połączenia przewodów. Peter Grupen, hipnotyzer znany z seksualnego napastowania, zostaje w Niemczech uznany za winnego zabójstwa dwóch nieletnich dziewcząt. Znika załoga szkunera Caroll A. Deering.

1922. W Chico, stan Kalifornia, przez parę tygodni spadają z nieba kamienie (w marcu). Mieszkańcy Syberii donoszą o kilku spotkaniach z mamutami. Sarah Winchester umiera w swym domu w San Jose, który ma 160 pokoi i 10.000 okien.

1923. Na Księżycu w kraterze Archimedesa zostają odkryte trzy duże kopce.

1924. Znikają dwaj nieustraszeni piloci Day i Stewart, ich ślady urywają się nagle 40 metrów od nietkniętego samolotu. Cały Londyn wrze od plotek na temat wynalezionego ponoć przez Matthewsa promienia śmierci. Fritz Haarmann z Hanoweru zostaje uznany za winnego zamordowania 27 młodych ludzi i sprzedania ich ciał jako mięsa. Leopold i Loeb usiłują popełnić zbrodnię doskonałą, ale nie udaje im się ta sztuka. Mina Crandon żąda przyznania sobie nagrody czasopisma Scientific American, sprzeciwia się temu Harry Houdini.

1925. Mieszkańcy Edale (Derbyshire, Anglia) czują się sterroryzowani z powodu dowodów na pojawienie się w okolicy wilkołaka. Statek Watertown zostaje nawiedzony przez duchy, na dowód tego w Nowym Jorku pokazano pochodzące ze statku zdjęcie.

1926. Ginie wszelki ślad po ekspedycji Percyego, prawdopodobnie zostaje ona pochłonięta przez brazylijską dżunglę. Heisenberg i Schroedinger kładą podwaliny pod teorię kwantową.

1927. W Irlandii pada czarny deszcz. W Missolongi (Grecja) jeden z budynków bombardowany jest przez pół godziny spadającymi z nieba kamieniami. Lemaitre wprowadza pojęcie rozszerzającego się wszechświata. Muller przy pomocy promieni X wywołuje mutacje u muszki owocówki. Sprzedawca Biblii Earle Nelson zostaje powieszony w Winnipeg za zamordowanie w różnych krajach co najmniej 22 gospodyń. Zostaje opublikowany „An Experiment with Time".

1928. Niedługo po wypłynięciu z portu w Montevideo znika bez śladu duński statek szkoleniowy Kobenhoven.

1929. Cieszący się złą sławą „Wampir z Diseldorfu" terroryzuje całe miasto. Masakra w Chicago w Dniu Świętego Walentego. Umiera jedenasta z osób, które były obecne przy otwieraniu grobowca Tutenhamnona.

1930. W Belgii wiele osób zostaje zabitych, a około 300 porażonych przez trującą chmurę (5 grudnia). W Diseldorfie Peter Kurten dokona okrutnych morderstw co najmniej na 9 osobach zanim zostanie ujęty i stracony w 1931 roku. Tajemnicze wybuchy słyszane są koło Charleston, Karolina Południowa.

1931. Lawrence wynajduje cyklotron.

1932. Przez najbliższe pięć lat doktor Morris Bolber wraz z pomocnikami skutecznie mordują i przywłaszczają sobie pieniądze ponad 30 ofiar.

1933. Tajemnicze światła, pochodzące prawdopodobnie z latających maszyn, widywane są przez całą zimę nad Skandynawią.

1934. Długi na 30 stóp wąż widziany jest w wodach koło Battle River (prowincja Alberta). Zostaje zorganizowana pierwsza ekspedycja, której celem jest sfotografowanie potwora z Loch Ness. Doktor Langoria z Cleveland (stan Ohio) niszczy dla dobra ludzkości wynaleziony przez siebie promień śmierci. Bonnie i Clyde giną w policyjnej zasadzce.

1935. Jedna z gazet w Teksasie donosi, że rząd Stanów Zjednoczonych dysponuje promieniem, który czyni rzeczy niewidzialnymi. Domagk odkrywa lecznicze działanie sulfonamidów, odkrycie to uratuje setki tysięcy ludzkich istnień w trakcie II wojny światowej. Ma Barker zostaje zastrzelony na Florydzie. Objedzona przez rekina ludzka ręka znaleziona w jednym z australijskich akwariów prowadzi do uniewinnienia oskarżonego o morderstwo Patricka Brady.

1936. Pierwsze drukowane wzmianki o kryształowej czaszce z Lubaantun. „Szalony Rzeźnik z Kingsbury" terroryzuje Cleveland (stan Ohio), będzie to robił jeszcze przez kilka kolejnych lat, a do roku 1950 zostanie odnalezionych jego 28 ofiar z obciętymi głowami. Ostatnie doniesienie o pojawieniu się ducha Brązowej Damy w Raynham Hall, jej niewyraźna postać zostaje utrwalona na fotografii.

1937. Joe Ball zostaje posądzony o nakarmienie swego aligatora co najmniej pięcioma kelnerkami, popełnia samobójstwo przed aresztowaniem. Amelia Earhart znika nad Środkowym Pacyfikiem.

1938. Upalna wiosna powoduje gwałtowny urodzaj i wzrost aktywności gejzerów w Oregonie i Kalifornii. Słuchowisko „Wojna światów" wywołuje masową panikę wśród ludzi.

1939. Osiągnięto syntezę jądrową. Pożar probostwa Borley, „najbardziej nawiedzone miejsce w Anglii" zostaje doszczętnie spalone.

1940. Rząd Stanów Zjednoczonych głosi, że posiada promienie, które powodują wybuch prochu na odległość.

1941. W ciągu tego roku pojawia się wiele opowieści mówiących o zwierzętach, które potrafiły odnaleźć drogę do domu z bardzo odległych miejsc.

1942. Fermi i jego współpracownicy budują pierwszy, kontrolowany reaktor atomowy. W Melbourne „Śpiewający Dusiciel" zabija trzy kobiety aby „posiąść ich głos". Naziści wysyłają na wyspy Bałtyku ekspedycję, której celem jest sfotografowanie w podczerwieni floty brytyjskiej (chcą sprawdzić hipotezę mówiącą, że ta długość fali pozwala patrzeć poprzez wnętrze ziemi).

1943. W Stanach Zjednoczonych spada ilość morderstw.

1944. W Hollywood w stanie Maryland widziany jest człowiek-ćma.

1945. Doktor Marcel Petiot z Paryża zabija 27 uciekinierów wojennych i przywłaszcza sobie ich majątek szacowany na 4 miliony dolarów. W Trójkącie Bermudzkim znika 5 samolotów bojowych.

1946. Powstaje ENIAC – pierwszy, szybki, elektroniczny kalkulator. Zostaje opracowana metoda określania wieku przy pomocy izotopu węgla C14.

1947. Pilot Kenneth Arnold porównuje 9 widzianych przez siebie obiektów do „spodków". Przypuszcza się, że w stanie Nowy Meksyk koło Roswell rząd Stanów Zjednoczonych przejął czterech martwych kosmitów. Diebold i Harder wprowadzają słowo „automatyzacja". Niewyjaśnione morderstwo „Czarnej Dalii" koło Los Angeles. Zostaje odkryte przeznaczenie starożytnego komputera astronomicznego – Antikythera.

1948. Plaga piorunów kulistych nawiedza Svaneke (Dania). Pracownik tokijskiego banku – Sadamichi Hirasawa – zostaje oskarżony o zabicie 10 osób; otruł on swych kolegów z pracy i usiłował obrabować bank. Parokrotnie pojawia się duch Harryego Price'a, badacza nadprzyrodzonych zjawisk. W teatrze Drury Lane pojawia się duch Charlesa II i ogląda przedstawienie „Oklahoma". Kapitan Mantell umiera w pościgu za UFO.

1949. W Quito (Ekwador) bez ostrzeżenia radio nadaje słuchowisko „Wojna światów"; dochodzi do zamieszek, w wyniku których siedziba stacji radiowej zostaje doszczętnie spalona wraz z 20 osobami w środku. Mieszkańcy Thorntown (stan Indiana) donoszą o widzianej w okolicy, pokrytej brązową sierścią, dwunożnej istocie. John George Haigh z Londynu potwierdza, że pozbył się dziewięciu ciał przy pomocy wypełnionej kwasem beczki; sprawa ta wychodzi na jaw gdy w kwasie zostaje znaleziona należąca do jednej z ofiar akrylowa, sztuczna szczęka. Ma miejsce przypadek opętania, który stał się później inspiracją do powstania filmu „Egzorcysta".

1950. Koło McMinnville w stanie Oregon zostają zrobione dwa zdjęcia UFO.

1951. Zostają opublikowane rysunki z Płaskowyżu Nazca. Pani Reeser (St. Petersburg, Floryda) spala się w nietkniętym przez ogień pokoju.

1952. Wielka plaga szarańczy na środkowym wschodzie USA. Pierwsza atomowa łódź podwodna otrzymuje nazwę Nautilus. Christine Jorgenson jest pierwszą osobą, która oficjalnie zmieniła płeć. Zostaje zdobyty szczyt Mt. Everest. Doniesienia o latających spodkach osiągają swe apogeum.

1953. DNA zostaje opisane jako podwójna spirala. Archeolodzy odnajdują najstarsze ze znanych artefaktów z epoki lodowcowej. W Diseldorfie „Podwójny Zabójca" atakuje na młode pary aż do 1956 roku.

1954. Francuski batyskaf schodzi na rekordową głębokość 13.284 stóp. Powstaje teoria Wielkiego Wybuchu. W ciągu tego roku pojawia się ponad 40 doniesień o wizytach humanoidalnych kosmitów. W Seattle liczne przypadki pękania samochodowych szyb przybierają rozmiary epidemii. Ed Gein, nekrofil i kanibal, popełnia swoją pierwszą zbrodnię. Denise Labbe (Blois, Francja) składa krwawą ofiarę ze swej młodej córki, by udowodnić swą miłość do kochanka. Wieść głosi, że Eisenhower oglądał pozostałości po kosmitach w hangarze numer 18.

1955. Skonstruowanie zegara atomowego. Koło Loveland (stan Ohio) widziano podobne do żab humanoidy. W Evansville (stan Indiana) kobieta zostaje prawie wciągnięta do rzeki przez zieloną łapę z wielkimi pazurami.

1956. W Lakenheath (Anglia) pojawia się UFO; jest zarówno widziane przez ludzi, jak i zarejestrowane przez radar. W pobliżu wysp Samoa zostaje odnaleziony dryfujący statek Joyita; znika jego załoga i 25 pasażerów.

1957. Wynalezienie sztucznego diamentu. Wystrzelenie Sputnika – pierwszego, sztucznego satelity. Tajemniczy, biały obiekt krąży koło Westville (stan Illinois). 200 doniesień o włochatym, podobnym do goryla, stworzeniu widzianym w Upper Marlboro (stan Maryland). W Levelland w Teksasie zostaje zaobserwowane UFO. Gwałtownie wzrasta ilość doniesień o niezidentyfikowanych obiektach latających.

1958. Najgłębszy na świecie szyb roponośny osiąga 25.340 stóp zanim zostaje zamknięty. W Argentyńskich Kordylierach widziany jest człowiek-małpa. Pokryty łuską humanoid skacze na samochód przejeżdżający koło Riverside (Kalifornia).

1959. Łuna II staje się pierwszym, wykonanym przez człowieka obiektem, który dotarł na Księżyc. Łuna III fotografuje ciemną stronę Księżyca. W Ocean City (stan Maryland) widziany jest wąż morski. Fosforyzujący potwór o zielonych oczach pozostawia ślady koło Mansfield (stan Ohio). Setki ryb spada na Lismore w Nowej Południowej Walii.

1960. W Meksyku zostają odnalezione szczątki człowieka sprzed 30.000 lat. Rakietowy samolot X-15 osiąga prędkość 2550 mil na godzinę. W Arizonie widziany jest mały, obcy humanoid o świecących oczach. W Kolumbii spadają z nieba małe żaby. Heinrich Pommerencke, zwany „Bestią z Czarnego Lasu", zostaje oskarżony o 10 połączonych z gwałtem morderstw, 20 gwałtów, oraz 35 napadów i włamań. Krążą pogłoski, że papież Jan płakał przez trzy dni po przeczytaniu strasznych przepowiedni z Fatimy.

1961. Gagarin zostaje pierwszym człowiekiem wystrzelonym w kosmos. Samolot X-15 osiąga prędkość 4070 mil na godzinę i wysokość ponad 40 mil. Betty i Barney Hill zostają zbadani przez kosmitów. Hess opracowuje nową wersję wędrówki kontynentów. Rozpoczyna się kariera międzynarodowego przestępcy Jacquesa Mesrine'a; trwa ona aż do jego śmierci w strzelaninie w 1979 roku i usłana jest morderstwami, zuchwałymi rabunkami, oraz ucieczkami z więzienia.

1962. Samolot X-15 osiąga wysokość 59 mil. Ciężki smog zabija w Londynie 55 osób. Powstaje organizacja mająca zająć się badaniem potwora z Loch Ness. Mariner 2 przesyła na Ziemię dane zebrane w pobliżu Wenus. Dwóch braci donosi o dziwacznych zjawach na drodze z Dumfries do Annan (Szkocja).

1963. Nowy rekord szybkości na powierzchni ziemi wynosi ponad 407 mil na godzinę. Na Nowej Funlandii odnaleziono pozostałe po Wikingach ruiny, które są o 500 lat starsze od Kolumba. W Grecji podczas ulewy spadają z nieba żywe żaby.

1964. W Socorro (Nowy Meksyk) ląduje statek UFO. Liczba ludności świata wzrasta rocznie o 63 miliony. Nowy rekord szybkości na stałym lądzie – ponad 434 mil na godzinę. Wokół Selbyville (stan Maryland) krąży człowiek z bagien. Dusiciel z Bostonu morduje w ciągu tego roku 13 kobiet. Zbrodnie w Hammersmith (Anglia) trwają jeszcze przez cały następny rok.

1965. Cztery statki UFO ustawione w formację rombu przelatują z Oklahomy do Nowego Meksyku. Nowy rekord szybkości na stałym lądzie wynosi już ponad 576 mil na godzinę. Koło Annapolis w South River (stan Maryland) zauważono morskiego węża. Naukowcy uznają, że mapa Vinlandii (sporządzona w X wieku przez Norwegów mapa krainy rozciągającej się między Nową Funlandią, a Virginią) jest autentyczna.

1966. Watykan znosi indeks ksiąg zakazanych. Brady i Hindley, dwaj mordercy z Anglii, zostają oskarżeni o wielokrotne zabójstwo. Richard Speck morduje osiem zakonnic.

1967. Znaleziono szczątki humanoida sprzed 2,5 miliona lat. Zostaje zlokalizowany pierwszy w świecie biały goryl. Mieszkaniec Kanady dotyka UFO i trafia do szpitala z objawami radioaktywnego zatrucia. Pierwszy człowiek zostaje umieszczony w komorze kriogenicznej.

1968. Ma miejsce pierwsza transplantacja serca. Astronauci w Apollo 8 okrążają wokół Księżyc. Doniesienia o wielkich małpach pojawiających się w Wenezueli na Wyżynie Gujańskiej. W kościele Newby (Anglia) po raz kolejny widziana jest przelatująca nad ołtarzem, zakapturzona postać. W Killakee (Irlandia) nieziemski, czarny kot ucieka dopiero przed egzorcyzmami.

1969. Żeńska szkoła Barnard stara się o koedukacyjne akademiki. Apollo 11 wraz z astronautami ląduje na Księżycu. Załoga Apollo 11 widziała podobno na Księżycu latające spodki. Jimmy Carter jest świadkiem pojawienia się UFO. Koło Manssfield (stan Ohio) widziane są podobne do żab humanoidy. Raport Condona na temat UFO sporządzony dla sił powietrznych Stanów Zjednoczonych. LaBianca zostaje komisyjnie zabity przez rodzinę Mansonów. Pięć zodiakalnych morderstw na obszarze San Francisco; nigdy nie zostają wyjaśnione. Pojawiające się nad Silver Cliff niesamowite światła trafiają na łamy National Geographic.

1970. Wąż morski (nazywany pieszczotliwie Champ) kolejny raz widziany jest w wodach jeziora Champlain. Dale Merle Nelson (Kolumbia Brytyjska) sugeruje, że powodem dokonanych przez niego morderstw było LSD.

1971. Ukazuje się artykuł opisujący szczegółowo 80 przypadków, w których wysyłane na falach krótkich przekazy odbierane były całe godziny, a nawet dni po transmisji.

1972. Nad jeziorem Thetis (Kolumbia Brytyjska) widziany jest człowiek ze skrzelami. Z policyjnego magazynu zostaje wykradzionych 300 funtów narkotyków. Ponownie widziano podobnego do żaby humanoida w okolicy Loveland (stan Ohio). Mariner 9 wchodzi na orbitę Marsa. Herbert Mullin dokonuje conajmniej 13 morderstw i poświęca krew ofiar, aby uratować Kalifornię przed wielkim trzęsieniem ziemi. Thalium zatruwa okolice Hertfordshire, zostaje zainfekowanych ponad 70 osób. Po katastrofie lotu 401 zaczynają pojawiać się na pokładach innych rejsowych samolotów duchy kapitana i inżyniera pokładowego.

1973. Publiczna Służba Zdrowia stwierdza, że palenie jest przyczyną bardzo wielu chorób. W okolicach Sykesville (stan Maryland) kilkakrotnie zostaje zaobserwowany potwór. Pioneer 10 przesyła doniesienia na temat pola magnetycznego Jowisza wraz z wykonanymi z bliskiej odległości zdjęciami tej planety. Wielki człekokształtny aligator widziany jest koło Newton (stan New Jersey). Systematycznie, aż do roku 1975 wzrasta liczba doniesień o UFO.

1974. W Stanach Zjednoczonych przychodzą na świat sześcioraczki. Mariner 10 przesyła na ziemię pierwsze, zrobione z bliskiej odległości, zdjęcia Merkurego. Połączenie Sojuza 15 ze stacją kosmiczną Salut. W Argentynie ma miejsce pierwsza z kilku wizyt dziwnych humanoidów. Dzięki osiągnięciom zielonej rewolucji staje się możliwe zwiększenie ilości plonów. Pioneer 11 przesyła zrobione z bliskiej odległości zdjęcia Jowisza. Okazuje się, że mapa Vinlandii została sfałszowana współcześnie. W Nebrasce i w Południowej Dakocie odnaleziono wiele okaleczonych sztuk bydła. Morderstwo rodziny De Feo, 6 ofiar.

1975. Chińczycy odkrywają około 6000 wykonanych z ceramiki postaci wojowników o naturalnych rozmiarach. W Afryce Południowej ma miejsce bliskie spotkanie z UFO, które pozostawia zadziwiające, namacalne ślady. Ocenia się, że nowo odkryte szczątki praprzodka człowieka pochodzą sprzed 3,75 miliona lat. Koło Milton (stan Kentucky) widziana jest wielka dwunożna jaszczurka. Viking I nie znajduje śladów życia na Marsie. Ted Bundy, młody i przystojny mężczyzna zaczyna mordować jedną kobietę na miesiąc; robi to aż do chwili ujęcia w 1978 roku. Rozpruwacz z Yorkshire zaczyna zabijać ludzi, będzie to robił przez najbliższe pięć lat.

1976. Obrzydliwie cuchnące humanoidy parokrotnie widziane są w Baltimore County (stan Maryland). Indie planują nakładanie kar na rodziny posiadające więcej niż dwójkę dzieci. Viking I ląduje na Marsie, przesyła zrobione na powierzchni zdjęcia. Pojawiają się zdjęcia morskiego węża nazwanego przydomkiem „Cornish". W Trójkącie Bermudzkim znika statek z 37 osobami na pokładzie. Morderca zwany „Synem Sama" terroryzuje pary zakochanych w Nowym Jorku.

1977. W Afryce odkopano skamieniałości komórkowców sprzed 3,4 miliarda lat. Zostaje zabronione palenie cygar i fajek na pokładach amerykańskich samolotów. Pierwsza czarna kobieta zostaje członkiem gabinetu prezydenta USA. Duch Teresity Basa kontaktuje się z pewną kobietą na Filipinach, aby powiedzieć jej imię swego mordercy z Chicago.

1978. Znalezione zostają ślady humanoida pochodzące prawdopodobnie sprzed 3,5 miliona lat. W Londynie przychodzi na świat pierwsze dziecko z probówki. W Palpala (Argentyna) widziany jest wysoki kosmita. W domu Johna Gacy odkryto 21 pogrzebanych ciał. Wokół Bimini odkryto pozostałości megalitów. W Northamptonshire (Anglia) mają miejsce wypadki parokrotnego uprowadzenia ludzi przez UFO. „Dusiciel ze zbocza" zabija na terenie Los Angeles ponad tuzin kobiet.

1979. W USA wzrasta gwałtownie cena złota. Nowe doniesienia o podobnym do żaby humanoidzie z okolic Loveland (stan Ohio). Rudy Warner dokonuje obserwacji UFO koło San Antonio w Teksasie. W Lake City (stan Minnesota) zostaje odkryte lądowisko latających talerzy.

1980. Indie umieszczają na orbicie własnego satelitę. W Huffman (Teksas) wiele osób jest świadkami kontaktu z UFO. Voyager I odkrywa 15 księżyc Saturna. Bardzo wysokie humanoidy widziane są koło Santa Rosa w Argentynie. Mackal i Powell prowadzą ekspedycję do Konga w celu odnalezienia potomków roślinożernych dinozaurów. „Dietetyczne" morderstwo w Scarsdale.

1981. Zostaje wprowadzony 32 bitowy procesor. W Atlancie ma miejsce seria morderstw, w której ginie 18 młodych Murzynów. W Madugorje (była Jugosławia) pojawia się Święta Maria Dziewica. Prom kosmiczny Columbia wchodzi na orbitę okołoziemską. Jack Sutton (Rozpruwacz z Yorkshire) zostaje skazany na dożywocie. W Kalifornii wprowadzono obowiązek opryskiwania pól środkami owadobójczymi. Ma miejsce inauguracja francuskiej kolei TGV („pociągu-rakiety"). Wayne B. Williams zostaje aresztowany pod zarzutem zamordowania 28 osób w Atlancie, w tym samym czasie popełnionych zostało jeszcze 38 innych zabójstw; wszystkie ofiary były kobietami.

1982. Naukowcy odnajdują pierwsze skamieniałości zwierząt lądowych na Antarktydzie. Natrafiono na żywe organizmy w wulkanicznych kraterach położonych na dnie Oceanu Spokojnego; 8600 stóp pod powierzchnią wody. Łodzie organizacji Greenpeace blokują wyrzucanie radioaktywnych odpadów u wybrzeży Hiszpanii. Mary Rose, statek flagowy Tudorów, prawie nie uszkodzony zostaje podniesiony z dna morskiego. Pierwszy przeszczep sztucznego serca. Arnfinn Nesset z Oarkdal (Norwegia) przyznaje się do zamordowania 27 starszych ludzi podczas zbierania po domach pieniędzy na cele charytatywne.

1983. Pioneer 10 wylatuje poza orbitę Plutona. Ocenia się, że na świecie żyje 4,72 miliarda ludzi. Dennis Nilsen z Londynu (zwany „twórczym psychopatą") przyznaje się do zabicia i poćwiartowania 15 osób.

1984. Pierwsze wyjście człowieka w otwartą przestrzeń kosmiczną. W restauracji McDonalda uzbrojony mężczyzna zabija 20 osób (San Ysidro, Kalifornia). Zostaje wykryty wirus powodujący żółtaczkę.

1985. Nowa Zelandia zakazuje wstępu na swe wody jednostkom pływającym posiadającym na pokładzie broń atomową. Płetwonurkowie wydobywają skarby warte miliony dolarów z zatopionego koło Florydy hiszpańskiego galeonu Nuestra Senora de Atocha. Hakerzy próbują włamać się do komputera Pentagonu. Richard Ramirez zostaje oskarżony o dokonanie 14 morderstw. Zostaje zlokalizowany wrak Titanica. Pierwszy CD-ROM.

1986. Voyager 2 przesyła pierwsze, dokładne zdjęcia planety Uran. W Berlinie na jeden z samochodów spada z nieba odcięty, ludzki palec. Vega I przesyła zdjęcia komety Halleya. W Afryce zostaje odnotowanych 50.000 zachorowań na AIDS. W Argentynie koło Santa Rosa ponownie pojawiają się bardzo wysokie humanoidy. Wielokrotnie okrąża świat niezwykle oświetlony samolot.

1987. Zostają przeprowadzone obserwacje galaktyki oddalonej od nas o 12 miliardów lat świetlnych. Jezioro Loch Ness jest systematycznie przeszukiwane sonarem. Zostają odkryte materiały nadprzewodzące. W Atlancie (Georgia) wokół wielu domów pojawiają się ślady i kałuże ludzkiej krwi. Amerykański Urząd Patentowy opatentowuje zwierzęta stworzone przy pomocy inżynierii genetycznej. Dokładna analiza mapy Vinlandii wskazuje, że może być ona prawdziwa.

1988. W Horicon (stan Wisconsin) zaczyna straszyć duch. Genetycy stwierdzają, że wszyscy ludzie mieli tych samych przodków. Kilka meteorytów spada na położone w centralnej Europie domy. Zostaje udowodnione, że wokół innych gwiazd krążą obiekty podobne do planet. „Człowiek-jaszczurka" powoduje spore zamieszanie w Południowej Karolinie. W Weistropp i Poing (Niemcy) bez żadnych, widocznych przyczyn spada z nieba lód. Podobny do spodka statek widziany jest w Haywards Heath (Sussex). Okręt marynarki amerykańskiej Forrestal zostaje nawiedzony przez ducha zwanego „George". Rosjanie osiągają rekordowy czas przebywania na orbicie – 366 dni.

1989. W Anglii, na polach pszenicy zostają odnalezione duże, tajemnicze wzory. 27 czerwca nad całą Grecją pojawiają się powietrzne światła i wybuch. Wielka ośmiornica rzekomo zatapia małą jednostkę pływającą. Duża, zielona masa przelatuje nad Los Angeles. W Peru zostają odnalezione trzy ogromne, pokryte inskrypcjami, kamienne tablice. Wystrzelenie próbnika Galileo. Kosmiczna sonda Magellan zaczyna sporządzać radarową mapę Wenus.

1990. W Sinsheim-Hilsbach i w Vettweiss (Niemcy) niespodziewanie spada z nieba lód. W Bottmingen (Szwajcaria) z nieba spadają kępy siana. Ruch „I Am" oznajmia, że przerażająco negatywna karma zaciąży nad światem przez następnych 12 lat. Wiek Całunu Turyńskiego zostaje określony na około 700 lat. Około 600 kolistych wzorów na polach pojawia się na czterech kontynentach. Instytut Radioastronomiczny w Charkowie wykrywa dziwne, radiowe transmisje dochodzące z pobliża Altaira.

1991. Fenomeny, pojawiających się na polach kulistych wzorów, okazują się oszustwem; sprawcy zostają ujęci, ale nie skazani. Święty wąż Yig ukąsza przechodzącego człowieka. Zyskuje zwolenników teoria utworzonego z plazmy, stałego wszechświata. Zaburzenia pola magnetycznego Ziemi powodują dziwne zachowania wśród bydła na Nowej Zelandii.

1992. W Omanie zostaje odkrytych osiem wież; sądzi się, iż jest to fragment Ubar, Atlantydy pustynnych piasków. Odnaleziono największy i najstarszy, żyjący organizm; na gigantycznie rozrośnięty grzyb natrafiono koło Crystal Falls (stan Michigan), pochodzi on sprzed 10.000 lat, waży ponad 100 ton i rozpościera się na 30 akrów. W Rosji trwa wywołana pojawianiem się UFO histeria.

STO LAT HISTORII

Wydarzenia historyczne i odkrycia naukowe od 1890 roku do dziś. Wszystko to, co może się przydać i mieć jakikolwiek związek z grą Zew Cthulhu. Vademecum wiedzy dla Strażnika.

1890. Pierwszy zbudowany ze stali budynek w Chicago. Pierwsze, elektryczne metro w Londynie. Śmierć Siedzącego Byka podczas powstania Siouxów. Pierwsze wafle do lodów. Liczba mieszkańców USA dochodzi do 62,9 miliona.

1891. Pierwsza hydroelektryczna stacja (elektrownia wodna).W Anglii pojawiają się elektryczne latarki.

1892. Wynalezienie szczepionki przeciw cholerze. Ukończenie linii kolejowej Cape – Johannesburg. Powszechne wprowadzenie butelkowych kapsli. Opatentowanie silnika diesel.

1893. Wystawa Światowa w Chicago. Pierwszy rolkowy film fotograficzny. Pierwsze płatki zbożowe.

1894. Wojna między Chinami i Japonią. Kapitan Dreyfus wygnany na Wyspę Diabła. Pierwsze radio.

1895. Roentgen odkrywa promienie X. Skonstruowanie maszyny do produkcji papierosów. Bracia Lumiere demonstrują swój kinematograf.

1896. Początek gorączki złota na Alasce. Zostaje opatentowany adresograf. Pierwszy samochód Forda. Zastosowanie peryskopu w łodzi podwodnej.

1897. Wynalezienie powielających matryc. Pierwsza lampa katodowa. Pierwsze Igrzyska Olimpijskie ery nowożytnej w Atenach.

1898. Wojna hszpańsko-amerykańska. Magnetyczny zapis dźwięku. Masowa produkcja aspiryny. Kellogg promuje płatki kukurydziane. Pojawia się lampa błyskowa.

1899. Rutherford odkrywa promieniowanie alfa i beta. Powszechne stosowanie maszyny do pisania.

1900. Powstanie bokserów w Chinach. Firma Kodak wprowadza aparat fotograficzny „Brownie". Hrabia Zeppelin konstruuje 420 stopowy statek powietrzny. Deficyt budżetowy USA wynosi 1,263 miliarda dolarów. Liczba ludności Stanów Zjednoczonych wzrasta do 76 milionów.

1901. Zostaje zamordowany prezydent McKinley. Umiera królowa Wiktoria. Zostają sklasyfikowane grupy krwi. Ma miejsce nawiązanie łączności radiowej przez Atlantyk. Maszynka do golenia z podwójnym ostrzem firmy Gillette.

1902. Wojna Burska. Pierwszy napędzany turbiną parową statek pasażerski. Pierwsze mleko w proszku. Prażona kukurydza. Pierwszy miś pluszowy. Pierwszy gramofon Caruso. Oszczędnie hydrolizowane tłuszcze stają się doskonałym surowcem do produkcji mydła i do obfitego gotowania.

1903. Bracia Wright wykonują pierwszy lot maszyną cięższą od powietrza. Pierwsze światło fluorescencyjne.. Centralnie osadzany silnik do motocykli.

1904. Otwarcie matra w Nowym Jorku (na Broadwayu). Opatentowanie termosu. Po raz pierwszy w maszynach rolniczych pojawiają się gąsiennice (zamiast kół). Zastosowanie kamizelki ratunkowej. Wojna miądzy Rosją i Japonią.

1905. Znalezienie największego diamentu (Cullinan) mającego 3000 karatów. Parowe turbiny stają się standardowym wyposażenie brytyjskiej marynarki. Podjęta zostaje próba rewolucji w Rosji. Elektryczny klakson samochodowy. Zastosowanie gaśnicy pianowej. Sformułowana zostaje szczególna teoria względności.

1906. Oddziały amerykańskie okupują Kubę (do 1909 roku). Ma miejsce wodowanie Lusitanii i Mauritanii. Pierwsza szafa grająca. Zaczyna się masowa produkcja motorówek.

1907. Duży wpływ Rasputina w carskiej Rosji. Pojawiają się pierwsze kreskówki. Pralka elektryczna. Zastosowanie detergentów w gospodarstwie domowym. Pierwszy odkurzacz.

1908. Minkowski formułuje swoją czterowymiarową geometrię. Zastosowanie papierowych kubków do picia.

1909. Robert E. Peary dociera na biegun północny. Odbywa się pierwszy lot nad Kanałem Angielskim. W Wielkiej Brytanii pojawiają się dwupiętrowe autobusy.

1910. Murray i Hjort podejmują pierwszą, podwodną ekspedycję badawczą. Zostają wprowadzone radiolatarnie. Pojawia się sprężynowa pułapka na myszy. Powstaje organizacja amerykańskich skautów. Liczba mieszkańców USA osiąga 92 miliony.

1911. Zapata pojawia się w stolicy Meksyku, rozpoczyna się na dobre wojna. Rewolucja w Chinach doprowadza do powstania republiki pod przywództwem Sun Yat-sena. Zostaje skonstruowana elektryczna patelnia.

1912. Dzięki komorze Wilsona zostają odkryte protony i elektrony. Zostaje opatentowany celofan. W Europie powstają linie obronne zwane później „płaszczem okopów". Cadillac prezentuje pierwszy elektryczny starter samochodowy. Dwa pierwsze samoobsługowe sklepy spożywcze w Kaliforni.

1913. Rozpoczyna się wojna na Bałkanach. Początek urzędowania prezydenta Wilsona. Pojawiają się elektryczne startery do motocykli. Zostaje odkryta witamina A. Do konstytucji Stanów Zjednoczonych zostaje wprowadzony podatek dochodowy i powszechna elekcja do senatu.

1914. Początek I wojny światowej. Pierwsze naloty powietrzne. Otwarcie Kanału Panamskiego.

1915. Konsternacja i złość Stanów Zjednoczonych z powodu zatopienia Lusitanii. Gigantyczne i bezprecedensowe ofiary I wojny światowej. Na rynku stają się dostępne płatki zbożowe. Chlor zostaje użyty jako gaz bojowy. Wprowadzenie masek gazowych. Zostaje opatentowany zamek błyskawiczny.

1916. Bitwa pod Verdun. Bitwa nad Sommą. Wielkanocne powstanie. Jutlandia. Półwysep Gelibolu. Zostają wprowadzone mechaniczne wycieraczki. Ogłoszenie ogólnej teorii względności. Karna ekspedycja amerykańska przeciw Meksykowi pod dowództwem generała Pershinga.

1917. Stany Zjednoczone przystępują do wojny światowej. W Rosji narasta rewolucja, bolszewicy rosną w siłę. Zostaje użyty gaz musztardowy. Ford rozpoczyna masową produkcję traktorów.

1918. Koniec I wojny światowej. Wojna domowa w Rosji. W USA zaczyna regularnie funkcjonować poczta lotnicza. Światowa epidemia grypy „hiszpanki" powoduje śmierć 21,6 miliona ludzi. Samoloty uzyskują prędkości ponad 150 mil na godzinę i wysokości powyżej 30.000 stóp. Pierwszy elektryczny zegar.

1919. W Stanach Zjednoczonych zostaje wprowadzona prohibicja. Pierwszy lot przez Atlantyk (1880 mil pokonanych w 16 godzin i 12 minut). Ręczne oliwiarki. Wprowadzenie spadochronów.

1920. W Stanach Zjednoczonych trwa prohibicja. W Rosji zwyciężają bolszewicy. Rozpoczyna nadawanie audycji pierwsza stacja radiowa. Pierwsze torebki z ekspresową herbatą. Deficyt budżetowy Stanów Zjednoczonych osiąga 24,3 miliarda dolarów. Przyznanie kobietom prawa głosu. Liczba mieszkańców USA dochodzi do 105,7 milionów.

1921. Rorschach opracowuje pierwsze testy plam (stosowane później w psychologii). W Niemczech rozpoczyna się inflacja marki. Pierwsze sportowe audycje KDKA. Zostaje wprowadzone słowo „robot".

1922. Ożywienie i rozrost Ku-Klux-Klanu. Zostaje wyodrębniona insulina. Sowieckie hasła pierwszomajowe przestają wspominać o „rewolucji światowej". Zostają wymyślone narty wodne. Mussolini maszeruje na Rzym.

1923. Skandale korupcyjne powodują zamieszanie w administracji prezydenta Hardinga. Stabilizuje się kurs marki niemieckiej. Brutalne działania Ku Klux Klanu w Georgii. Nieudana akcja nazistów w Monachium. Zostaje otwarty grobowiec Tutenhamona. Szczepionka przeciw kokluszowi.

1924. Leopold i Loeb zostają uznani za winnych porwania i zabójstwa Bobby Franksa. Powstają papierowe kartony na jajka. Chusteczki higieniczne.

1925. W. Pauli formułuje zasadę wykluczenia (zakaz Pauliego). Powstaje koncern I.G. Farben. Umiera Sun Yat-sen. Zostają sformowane oddziały SS. Na dużą skalę zostaje wprowadzone powietrzne opylanie upraw.

1926. Dr Goddard odpala pierwszą rakietę napędzaną ciekłym paliwem. Chiang organizuje w Kantonie zamach stanu. Trocki zostaje usunięty z Politbiura. Wodoodporny zegarek Rolexa.

1927. Charles A. Lindbergh odbywa samotnie bezpośredni lot z Nowego Jorku do Paryża. Pierwszy pełnometrażowy film dźwiękowy („The Jazz Singer"). Pierwsza automatyczna szafa grająca. Opiekacz do grzanek z automatycznym wyłącznikiem. Ma miejsce egzekucja Sacco i Vanzetti'ego; w 1977 roku zostają oni oczyszczeni z zarzutów przez proklamacje.

1928. Pierwsze eksperymenty z telewizją. Ekspedycja Byrd'a płynie na Antarktydę. Dalekopis wchodzi do powszechnego użytku. Zostaje wymyślony wodoodporny celofan. Licznik Geigera. Witamina C.

1929. Wielki krach na giełdzie (24 październik). Zeppelin okrąża świat. Zostaje opracowana kolorowa taśma filmowa 16mm. Taśma samoprzylepna. Wygrywający melodie klakson samochodowy.

1930. Fascynacja techniką osiąga swój punkt kulminacyjny. Żarówkowa lampa błyskowa kończy erę wybuchających i dymiących fleszy na konferencjach prasowych. Na rynku pojawiają się pierwsze mrożonki. Pierwsza batysfera. Cyklotron. Zostaje odkryta planeta Pluton. Czasza teleskopowa. Deficyt budżetowy Stanów Zjednoczonych wynosi 16,18 miliarda dolarów. Liczba mieszkańców USA osiąga 122,8 miliona.

1931. Niemieccy milionerzy finansują partię nazistowską. Bunt na okręcie brytyjskiej marynarki. Oficjalne otwarcie Empire State Building. Al Capone zostaje osadzony w więzieniu. Pastylki przeczyszczające Alka-Selzer. Elektryczna maszynka do golenia. Ukończono budowę mostu imienia George'a Washingtona (3500 stóp długości).

1932. Zostaje aresztowany Gandhi. Przytłaczające zwycięstwo Roosevelta w wyborach prezydenckich. Mussolini zarządza roboty publiczne przy osuszaniu bagien Pontine. Zostaje porwane dziecko Lindbergha. Pierwsze radio samochodowe. Pierwsze badania opinii publicznej przeprowadzone przez Gallupa. Batoniki „Mars". Wynalezienie obiektywu ze zmienną ogniskową, czyli z transfokatorem. Wprowadzenie na rynek zapalniczek.

1933. Hitler zostaje kanclerzem Niemiec. Japonia przestaje być członkiem Ligi Narodów. Dolar amerykański przestaje mieć pokrycie w złocie. Oswobodzony Gandhi waży 90 funtów. Zostaje założony pierwszy, niemiecki obóz koncentracyjny w Dachau. Fosforyzujące, jarzące się w dzień, barwniki. Zostaje wydana gra „Monopoly". Do powszechnego użytku zostaje wprowadzone światło fluorescencyjne.

1934. Sandino zostaje zamordowany przez popleczników Somozy. W San Francisco kończy się strajk generalny. Huey Long zostaje dyktatorem Luizjany. Pierwsza pralnia publiczna.

1935. Potężne burze piaskowe ogarniają Wielkie Równiny. Z San Francisco do Chin wypływa pierwszy statek Pan-Amu. W USA powstaje system opieki społecznej. Zostaje zamordowany Huey Long. Wielki Marsz Mao Tse-tunga kończy się w Yenan. Pierwszy lot pasażerski samolotu DC-3. Gwałtowny rozwój rynku książek w miękkich oprawach. Zostaje ustalona skala Richtera (miara siły trzęsienia ziemi). Detaliczna sprzedaż magnetofonów szpulowych.

1936. Naziści wkraczają do Zagłębia Rury. Włochy podbijają Etiopię. Wojna domowa w Hiszpanii. Jesse Owens zdobywa na olimpiadzie w Berlinie cztery złote medale. Państwa „osi" zawierają przymierze. Otwarcie tamy imienia Hoovera na rzece Kolorado. Pierwszy samochód marki Volkswagen.

1937. W Związku Radzieckim trwają czystki. Du Pont opatentowuje nylon. Sterowiec Hindenburg zostaje zniszczony przez ogień. Japończycy zatapiają amerykańską kanonierkę Panay. Ukończenie budowy mostu Golden Gate (długość 4200 stóp). Pierwsze wózki w supermarketach. Zostaje otwarty obóz koncentracyjny w Buchenwaldzie.

1938. Meksyk przywłaszcza sobie znajdujące się na jego terytorium zagraniczne holdingi paliwowe. Armia niemiecka wkracza do Austrii. *„Kristallnacht"*. Elektryczne żelazko z termostatem. Kawa ekspresowa. Nylon wchodzi do powszechnego użytku. Zostaje opatentowany długopis. Prototyp kserokopiarki. Niemiecko-amerykański mecz bokserski w Madison Square Garden. W Niemczech i w Austrii mają miejsce masowe aresztowania Żydów.

1939. Niemcy dokonują aneksji Czech. Madryt wpada w ręce generała Franco. W sklepach pojawiają się celofanowe opakowania. Aneksja państw bałtyckich. Hitler napada na Polskę; Francja i Wielka Brytania wypowiadają Niemcom wojnę. Otwarcie Rockefeller Center. Preparat insektobójczy DDT. Epidemia żółtaczki. Wynalezienie radaru.

1940. Finlandia poddaje się Związkowi Radzieckiemu. Naziści atakują Danię i Norwegię. Churchill zostaje premierem. Upadek Holandii i Belgii. Ewakuacja Dunkierki. Roosevelt zostaje wybrany na trzecią kadencję. Upadek Francji. Automatyczna skrzynia biegów. Nadmuchiwane kamizelki ratunkowe. Anglicy zaczynają powszechnie stosować radar. Produkcja dużych ilości penicyliny. Deficyt budżetowy Stanów Zjednoczonych wynosi 42,97 miliarda dolarów. Liczba mieszkańców USA osiąga 131,7 miliona.

1941. Powietrzna bitwa o Wielką Brytanię. Lend-Lease Act – ustawa Kongresu USA przyznająca pomoc krajom walczącym przeciw państwom „osi". Stany Zjednoczone ogłaszają pobór do wojska. Jeep zostaje zaadaptowany na samochód wojskowy. Niemcy najeżdżają na Związek Radziecki. Japończycy atakują Daleki Wschód i Pearl Harbor.

1942. Upadek Singapuru i Filipin. Bitwa o Midway. Niemcy oblegają Leningrad. Zostaje zdobyty Krym. Bitwa pod Stalingradem. Amerykanie lądują na Guadalcanal. Alianci lądują w północnej Afryce. Udaje się próba rozszczepienia atomu. Skonstruowanie bazooki. Wynalezienie napalmu.

1943. Niemcy poddają się pod Stalingradem. Powstanie w warszawskim getcie. Niemcy ponoszą klęskę pod Kurskiem, w największej w historii bitwie pancernej. Alianci lądują na Sycylii. Mussolini zostaje odsunięty, ale Niemcy pomagają mu wrócić do władzy. Alianci atakują Włochy. Sowieci przełamują linię frontu na Dnieprze. Upadek Wysp Marshalla. Długopis zyskuje powszechną akceptacje. Akwalung. LSD.

1944. De Gaulle zostaje głównodowodzącym wolnej Francji. Masowe naloty na Niemcy. Wyzwolenie Krymu. Alianci zdobywają Rzym. Lądowanie w Normandii. Atak na Wyspy Mariańskie. Alianci zdobywają Paryż. Roosevelt zostaje wybrany na czwartą kadencję. Odkrycie zbrodni dokonywanych w obozach koncentracyjnych. Na Londyn spadają rakiety V-1 i V-2. MacArthur powraca na Filipiny. Gaz paraliżujący.

1945. Wyzwolenie obozu w Auschwitz. Konferencja w Jalcie. Upada Iwo Jima. Śmierć Roosevelta. Egzekucja Mussoliniego. Hitler popełnia samobójstwo. Odkrycie pełnych rozmiarów ludobójstwa dokonanego w obozach koncentracyjnych przez nazistów. Upadek Berlina. Churchill ustępuje ze stanowiska. Bitwa o Okinawę. Powstanie Organizacji Narodów Zjednoczonych. Konferencja w Poczdamie. Na Hiroszimę i Nagasaki spadają bomby atomowe. Kapitulacja Japonii. Podział Korei. Proces zbrodniarzy wojennych w Norymberdze.

1946. Komputer ENIAC zostaje ujawniony przez Departament Wojny. Churchill ogłasza „żelazną kurtynę". Akty przemocy w Palestynie. Strajki pracownicze w Stanach Zjednoczonych. W Chinach wybucha na nowo wojna domowa. Okazuje się, że palenie jest przyczyną raka płuc. Zbrojne powstanie w Wietnamie. Chester F. Carlson przedstawia światu kserograf. Kostiumy kąpielowe bikini. Zostają wprowadzone ekspresy do kawy.

1947. Stany Zjednoczone podejmują próbę wynegocjowania pokoju w Chinach. Konflikty religijne w Indiach. Zostaje wprowadzony Plan Marshalla. Z Nowego Jorku zostaje usunięty ostatni tramwaj. Indie i Pakistan uzyskują niepodległość. Aparat fotograficzny Polaroid.

1948. Zostaje zamordowany Gandhi. Komunistyczny zamach stanu w Czechosłowacji. W Palestynie trwa wojna domowa. Berliński most powietrzny. Zostaje uznane państwo Izrael. 200-calowy teleskop na Mt. Palomar. Opłata za przejazd metrem w Nowym Jorku wzrasta do 10 centów. Raport Kinseya na temat seksu. Gra „Scrabble". Gitara elektryczna. W amerykańskich laboratoriach zostaje wynaleziony tranzystor. Prezentacja płyty długogrającej 33 1/3 obrotów na minutę.

1949. Chińscy komuniści zdobywają Pekin. Powołanie do życia NATO. Blokada Berlina. Utworzenie Niemieckiej Republiki Federalnej. W Stanach Zjednoczonych szerzy się strach przed komunistami. Związek Radziecki opracowuje własną bombę atomową. Chińscy nacjonaliści wycofują się na Tajwan. Indonezja ogłasza niepodległość. Telewizja kablowa. Pierwszy kolorowy kineskop. Uruchamiany kluczykiem zapłon samochodowy.

1950. Cadillac wprowadza w swych samochodach pełną, przednią szybę. Firma RCA zapowiada kolorową telewizję. Francja apeluje o pomoc w walce z Ligą Niepodległości Wietnamu (Viet Minh). Zostaje zaatakowana Korea Południowa. W Inczchon lądują wojska amerykańskie. Chiny włączająsie do wojny w Korei. Gussie Moran prezentuje w Wimbledonie koronkową bieliznę sportową. Wchodzi na rynek kopiarka Xerox 914. Deficyt budżetowy Stanów Zjednoczonych wynosi 256 miliardów dolarów. Liczba mieszkańców USA osiąga 150,7 miliona.

1951. Generał MacArthur zostaje pozbawiony dowództwa. Z Empire State Building nadawany jest telewizyjny program w kolorze. Testy z bombą wodorową na atolu Eniwetok. Rozmowy pokojowe w Korei. Chrysler wprowadza wspomaganie kierownicy. Trójkolorowe, samochodowe światła stopu.

1952. Królowa Elżbieta II wstępuje na tron brytyjski. W Nowym Jorku pojawia się sygnalizacja dla pieszych „Walk/Don't Walk". General Motors postanawia w niektórych samochodach montować klimatyzację. Umiera Ewa Peron. Powstaje tranzystorowy aparat słuchowy. Zostaje ukończona konstrukcja bomby wodorowej. Powstaje kaseta magnetowidowa.

1953. Umiera Józef Stalin. DNA zostaje opisane jako podwójna spirala. Pius XII aprobuje psychoanalizę jako metodę terapii. Egzekucja Rosenberga. Zostaje stłumione powstanie we Wschodnim Berlinie. Zawieszenie broni w Korei. W Stanach Zjednoczonych daje się zaobserwować ucieczkę ludności z miast na przedmieścia. Kennedy bierze ślub z panną Bouvier. Wyrusza ekspedycja w poszukiwaniu Yeti. Zostaje opracowana szczepionka przeciw odrze.

1954. Pierwsza, atomowa łódź podwodna – Nautilus. Konflikt między armią i McCarthym, przewodniczącym Stałej Podkomisji Śledczej w Senacie. Murrow postanawia przeciwstawić się McCarthyemu. Upadek twierdzy Dien Bien Phu. Sąd Najwyższy USA nakazuje białym i czarnym Amerykanom uczęszczanie do tych samych szkół. Ustanowienie podziału na Wietnam Północny i Wietnam Południowy. Otwarcie Disneylandu. Włączane i wyłączane sprężynowe długopisy. Pierwszy krzemowy tranzystor.

1955. Testy pocisków z głowicami atomowymi na poligonie w Newadzie. Umiera Albert Einstein. Podpisanie Układu Warszawskiego. Rebelia w Algierii. Mickey Mouse debiutuje w telewizji. Sterowane pociski typu „powietrze-powietrze".

1956. Bojkot autobusowy w Montgomery. Gwałtowny rozwój amerykańskich przedmieść. Chruszczow demaskuje Stalina. Naser nacjonalizuje Kanał Sueski. Powstanie na Węgrzech. Powstaje Teflon Company. Pierwsze gokarty.

1957. Okazuje się, że palenie jest główną przyczyną raka. Rakiety z głowicami atomowymi zostają przygotowane do obrony amerykańskich miast przed atakami wroga. Radziecki Sputnik wywołuje szok w USA. Zostaje ukończona budowa mostu Mackinac Straits (długość 3800 stóp).

1958. Elvis Presley zdobywa popularność. Łódź podwodna Nautilus przepływa pod lodem przez biegun północny. Faubus zamyka wyższą szkołę w Little Rock. Pan Am inauguruje loty odrzutowców 707 z USA do Paryża. Szczepionka przeciw paraliżowi dziecięcemu. Pierwszy satelita telekomunikacyjny. Szaleństwo hula-hoop.

1959. Na Kubie wzrastają wpływy Castro. Firma Volvo wprowadza do swych samochodów pasy bezpieczeństwa.

1960. Utrzymuje się niepokój w Algierii. Pierwsza sztuczna nerka. Wprowadzenie przerwy na lunch. Brasilia (najnowocześniejsze miasto świata) zostaje otwarta dla światowego biznesu. W Stanach Zjednoczonych rozpoczyna się sprzedaż pigułek antykoncepcyjnych. Pierwszy satelita meteorologiczny. Bardzo popularne stają się przenośne radia tranzystorowe. Deficyt budżetowy Stanów Zjednoczonych wynosi 284 miliardy dolarów. Liczba mieszkańców USA osiąga 179,3 miliona.

1961. Eisenhower ostrzega przed kompleksem militarno-przemysłowym. Leakeys odnajduje najstarsze szczątki człowieka. Powstaje mur berliński. Zostaje powołany Korpus Pokoju. Lądowanie amerykańskich wojsk w Zatoce Świń (Kuba). Valium – środek uspokajający.

1962. Kryzys kubański prawie doprowadza do wybuchu wojny nulkearnej. Powstaje laser półprzewodnikowy z monokryształem GaAs. Pierwszy kolorowy film Polaroida.

1963. Ogromne demonstracje w Waszyngtonie. Zostaje zamordowany prezydent Kennedy. Ngo Dinh Diem ginie w Sajgonie podczas zamachu stanu. Na południu USA coraz częściej dochodzi do głosu uliczny tłum.

1964. Zaczyna funkcjonować tama w Asuanie. Łączność międzykontynentalna za pośrednictwem sztucznego satelity. The Beatles zdobywają ogromną popularność. Śmierć Nehru. Ukończenie budowy mostu Verrazano-Narrows (4.260 stóp długości). Incydent w Zatoce Tonkińskiej (atak wietnamskich kutrów torpedowych na okręty VII Floty USA). Trójwymiarowe hologramy laserowe. Syntetyzator Mooga.

1965. Zostaje zamordowany Malcolm X. Rasowe zamieszki w Watts. Papież uwalnia Żydów od winy za ukrzyżowanie Chrystusa. Brak prądu powoduje wielkie zaciemnienie w północnowschodnich stanach USA. Opony radialne. Procesor firmy IBM.

1966. „Rewolucja kulturalna" w Chinach. Rośnie sprzeciw wobec wojny w Wietnamie. W Teksasie snajper zabija 12 osób. Spódniczki mini. Pierwszy, czarny senator wybrany w publicznym głosowaniu. Wprowadzenie systemu Dolby-A. Deskorolki.

1967. Sześciodniowa wojna (Izrael podbija terytoria arabskie). Lato Miłości. W Sądzie Najwyższym USA pojawia się pierwszy czarny sędzia. Narastają protesty przeciwko wojnie w Wietnamie. Raporty przychodzące z Wietnamu donoszą o stratach w ludziach. Stała łączność satelitarna między Europą i Ameryką. W Georgii zostaje skonfiskowanych 209 funtów heroiny. Dzwon głębinowy.

1968. Zostaje zamordowany Martin Luther King. Wybuchają zamieszki rasowe. Bunt studentów w Paryżu. Zostaje zamordowany Robert Kennedy. Otwarcie Disneylandu. Sowieci doprowadzają do upadku liberalnego rządu w Czechach. Hiszpania unieważnia dyskryminujące Żydów prawo z 1492 roku. Walki z tłumem podczas konwencji demokratów w Chicago. Apollo 8 wraz z astronautami okrążają Księżyc.

1969. Liczne porwania samolotów na Kubę. Pierwszy lot samolotu Concorde. Pierwszy przeszczep sztucznego serca. W ciągu jednego weekendu w 40 miastach odbywają się demonstracje przeciw wojnie w Wietnamie. Festiwal Woodstock. 250.000 protestujących maszeruje na stolicę. Apollo 11 ląduje na Księżycu. Masakra w My Lai. Pierwszy Boening 747 jumbo-jet. Wyciek oleju dociera na plaże Santa Barbara. Pierwszy lot samolotu Concorde z prędkością 2 machów.

1970. Palestyńczycy porywają pięć samolotów. Umiera generał de Gaulle. „Weatherman" zostaje aresztowany za organizowanie akcji bombowych. Dyskietki. Deska z żaglem. Deficyt budżetowy Stanów Zjednoczonych osiąga 370 miliardów dolarów. Liczba mieszkańców USA dochodzi do 203,3 miliona.

1971. Siły zbrojne USA zostają użyte przeciw handlarzom narkotyków. Wynalezienie ciekło-krystalicznych wyświetlaczy. Zostają opublikowane tajne dokumenty Pentagonu.

1972. Dziesięciu członków europejskiego wspólnego rynku. Podróż Nixona do Chin. Afera „Watergate" (w kwaterze demokratów zostaje wykryty podsłuch). Masakra 11 izraelskich olimpijczyków. Elektroniczny kalkulator kieszonkowy. Pierwsza gra wideo („Pong").

1973. Ostatnia podróż na Księżyc. Embargo na ropę naftową. Ukończenie budowy mostu nad Bosforem (3524 stopy długości). Zostaje przeprowadzona rekombinacja DNA.

1974. Porwanie Petty Hearts. W USA powszechne stają się braki w dostawach benzyny. Nixon składa rezygnację. Dzięki osiągnięciom zielonej rewolucji zwiększa się ilość plonów.

1975. Upadek Wietnamu Południowego. Upadek Kambodży. Wojna domowa w Bejrucie. Gry wideo firmy Atari.

1976. Wymieranie gatunków zwierząt staje się przedmiotem publicznego niepokoju. Umiera Mao Tse-tung. Super komputer Cray I.

1977. Uruchomienie biegnącego przez Alaskę rurociągu z ropą naftową. Światłowodowa linia telefoniczna. Ostatni kurs Orient Expressu. Protesty przeciw budowie elektrowni atomowej Seabrook.

1978. Panama przejmuje kontrolę nad Kanałem Panamskim. Jeden dolar amerykański wart jest 175 japońskich jenów. W Londynie przychodzi na świat pierwsze dziecko z probówki. Porozumienie pokojowe w Camp David.

1979. Szach ucieka z Iranu. Somoza zostaje usunięty z Nikaragui. Iran zajmuje ambasadę amerykańską w Teheranie i bierze personel jako zakładników. Armia Czerwona wkracza do Afganistanu. Kostka Rubika. Walkman firmy Sony.

1980. W Ameryce cena uncji złota dochodzi do 802 dolarów. Najwyższa w ciągu ostatnich 33 lat inflacja w USA. Zostaje rozregulowany system bankowy. Niepowodzeniem kończy się próba uwolnienia zakładników w Iranie. W Polsce powstaje Solidarność. Gorączka złota w Amazonii. Wprowadzenie systemu Dolby-C. Deficyt budżetowy Stanów Zjednoczonych osiąga 908 miliardów dolarów. Liczba mieszkańców USA dochodzi do 226,5 miliona.

1981. Iran uwalnia zakładników. Miliony Polaków rozpoczynają strajk. Deficyt budżetowy Stanów Zjednoczonych osiąga bilion dolarów. Izraelskie naloty niszczą iracki reaktor atomowy. Ukończenie budowy mostu Humber (4.626 stóp długości). W Europie mają miejsce liczne marsze i wiece przeciw broni jądrowej. Zostaje odnotowana dziwna choroba, która atakuje system immunologiczny człowieka.

1982. Światowy rynek zostaje przepełniony ropą naftową. Wojna o Falklandy. W Nowym Jorku, w marszu przeciwko broni jądrowej bierze udział 800.000 ludzi. Izraelskie wypady zbrojne docierają do Bejrutu. Organizacja Wyzwolenia Palestyny przenosi się do Tunezji.

1983. Zaraz po swym przybyciu do Manili zostaje zamordowany Aquino. W Europie mają miejsce zakrojone na szeroką skalę protesty przeciw broni dalekiego zasięgu. Szacuje się, że liczba mieszkańców świata osiągnęła 4,7 miliarda.

1984. W USA zostają zalegalizowane magnetowidy VCR. Trwają walki w Bejrucie. Zostaje wyodrębniony wirus AIDS. Szacuje się, że w Stanach Zjednoczonych jest około 350.000 bezdomnych. Okazuje się, że bierne wdychanie dymu papierosowego jest przyczyną wielu chorób. Wiec w Manili gromadzi 900.000 ludzi. Prezydent Reagan pyta: „czy kiedykolwiek było wam tak dobrze?".

1985. W Bejrucie mają miejsce kolejne porwania. Gorbaczow zostaje wybrany na przewodniczącego. Rock Hudson hospitalizowany z powodu AIDS. Francja zatapia łódź należącą do organizacji Greenpeace. Stany Zjednoczone mają ujemny bilans handlowy. Terroryści zaczynają działać powszechnie w małych grupach uderzeniowych. Ogromne wydatki federalne na zdynamizowanie rozwoju gospodarczego. Deficyt budżetowy Stanów Zjednoczonych osiąga 1,82 biliona dolarów (deficyt podwoił się w ciągu ostatnich pięciu lat).

1986. Katastrofa promu kosmicznego Challenger zamraża na wiele lat realizację programu kosmicznego NASA. Zostaje zatwierdzony projekt tunelu pod kanałem La Manche. Katastrofa w elektrowni atomowej w Czarnobylu. W USA ma miejsce epidemia mody na kokainę.

1987. W wojnie iracko-irańskiej ginie milion ludzi. W ciągu tego roku umiera w USA na AIDS 13.468 osób. Arabowie w Izraelu zaczynają stawiać powszechny opór. W Stanach Zjednoczonych zarejestrowanych jest już 50 milionów magnetowidów VCR.

1988. Do powszechnego użytku wchodzi termin „efekt cieplarniany". RU-486. Stany Zjednoczone zostają opanowane przez suszę. 60.000 przypadków zachorowań na AIDS (USA). Szacuje się, że Amerykanie w ciągu tego roku wydadzą na nielegalne narkotyki 51,6 miliarda dolarów.

1989. Wojna narkotykowa w USA. Wewnętrzne napięcia w Związku Radzieckim. Początek sprawy Salmana Rushdie'ego. Inwazja na Panamę przynosi upadek Noriegi. W USA zostaje zarejestrowanych 55.167 chorych na AIDS. Demonstracja na placu Tiananmen w Pekinie. Posiadający federalne zabezpieczenia bank ponosi straty szacowane na 500 miliardów dolarów. Szacuje się, że Amerykanie w ciągu tego roku wydadzą na nielegalne narkotyki 49,8 miliarda dolarów. W Stanach Zjednoczonych dominującym nośnikiem dźwięku stają się płyty kompaktowe.

1990. Inwazja Iraku na Kuwejt; Stany Zjednoczone organizują siły ekspedycyjne. Republika Południowej Afryki znosi segregację rasową. Deficyt budżetowy Stanów Zjednoczonych dochodzi do 3,23 biliona dolarów. Teleskop Hubble'a okazuje się nieudanym przedsięwzięciem. Szacuje się, że Amerykanie w ciągu tego roku wydadzą na nielegalne narkotyki 40 miliardów dolarów. Liczba mieszkańców USA dochodzi do 248,7 miliona.

1991. Wojna w Zatoce Perskiej. W Związku Radzieckim zostaje udaremniony zamach stanu. Rozmowy izraelsko-arabskie. Do końca maja tego roku w USA umiera na AIDS 113.426 osób. Rozpad ZSRR. Sprzedaż importowanych samochodów zajmuje już jedną trzecią amerykańskiego rynku motoryzacyjnego. Związek Radziecki przekształca się w republikę konstytucyjną. Gorbaczow rezygnuje ze stanowiska. 20% pochodzących z Afryki absolwentów szkół wyższych, wierzy że są nosicielami wirusa HIV.

1992. Głęboka recesja w USA i w innych, wysokorozwiniętych krajach; mają miejsce masowe zwolnienia z pracy, zwiększa się ilość bezdomnych. W Los Angeles i kilku innych miastach wybuchają zamieszki po ogłoszeniu wyroku w sprawie Rodneya Kinga; zostają zabite 52 osoby, a straty materialne wynoszą ponad miliard dolarów. Operacja „Przywrócić nadzieję", oddziały amerykańskie lądują w Somalii. Nasilają się tragiczne w skutkach działania wojenne w byłej Jugosławii.

Autor: Tim Callender
przedruk z *Space Gamer/Fantasy Gamer*





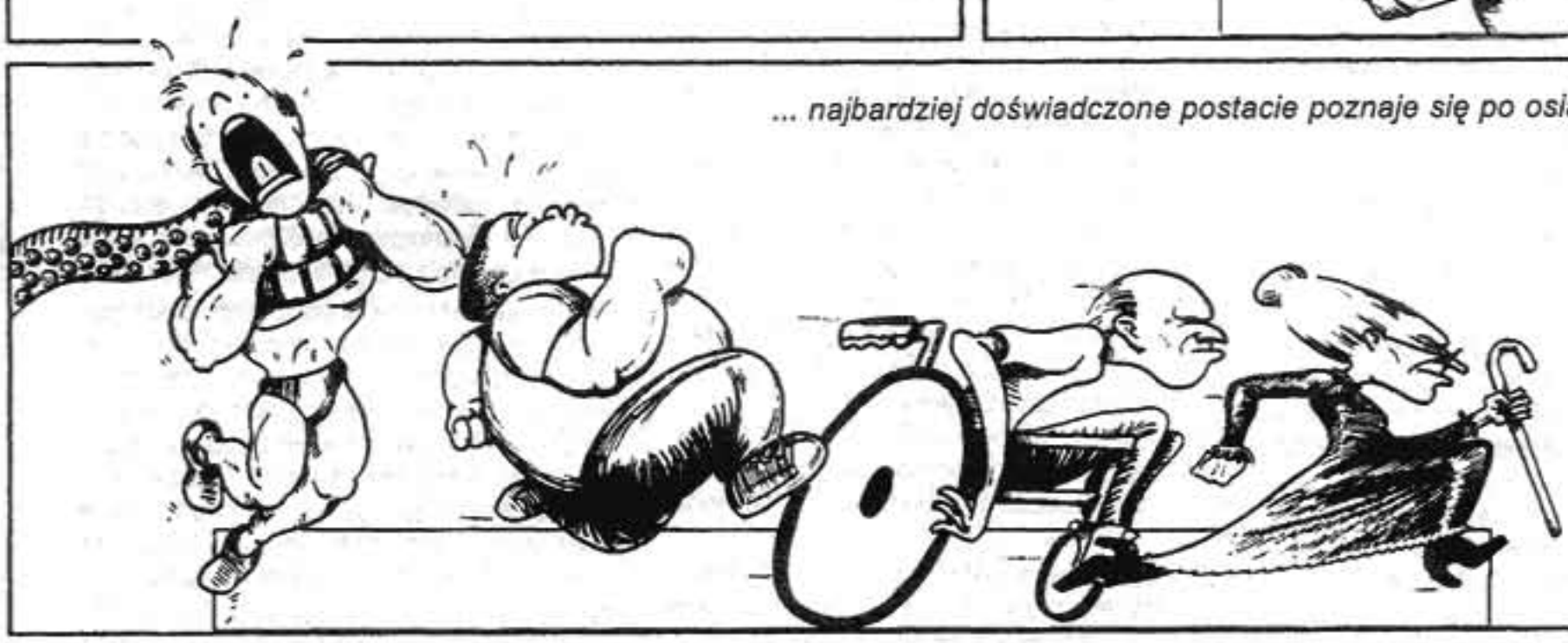
... Mistrz Gry mówi „Widzicie przed sobą dużą jaskinię", a gracze odpowiadają „Przepraszam, chyba wołała mnie mama".



... Mistrz Gry stawia na stole figurkę napotkanej istoty, a gracze nie mają bladego pojęcia, co to niby ma być.

... umiejętności bojowe są najniższymi cechami każdej postaci w drużynie.





... najbardziej doświadczone postacie poznaje się po osiąganej szybkości.

... skarbem znalezionym podczas przygody jest zbutwiała, stara księga, która wyłącza twojego bohatera z następnego scenariusza, bo zechciał pooglądać obrazki.



... nie ma złodziei w drużynie (zawodowych czy innych).





... drużyna uczy się Przywołania Kroczącego między Światami, chociaż nie wie nawet, co to jest.

... drużyna przywołuje Kroczącego między Światami, zanim dowie się, że istnieje zaklęcie, dzięki któremu można go spętać.

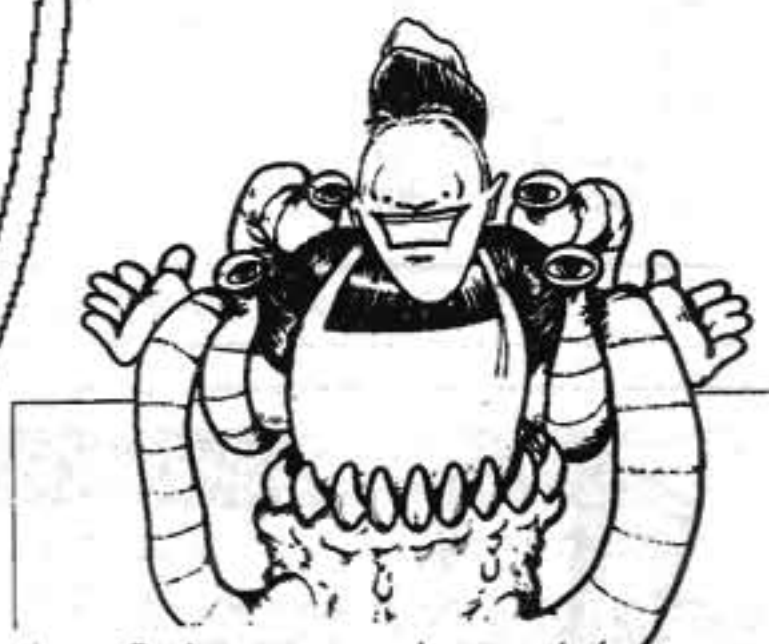




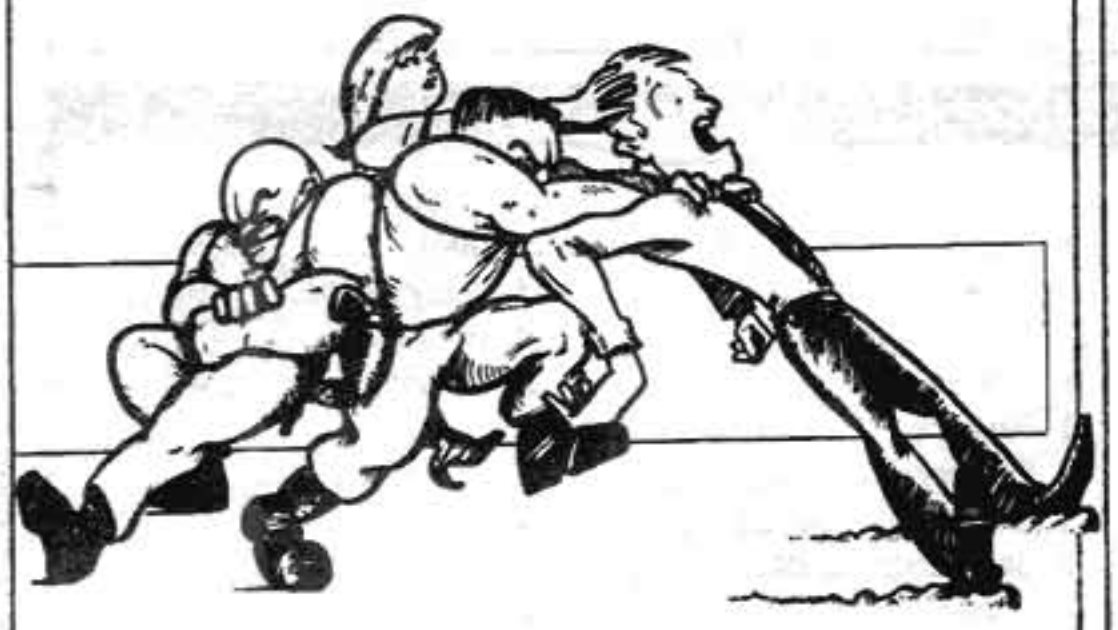
... drużyna poznaje zaklęcia do przywołania i spętania Kroczącego między Światami, po czym zaklinaczowi odbija szajba i jest zbyt skołowany, żeby zapanować nad stworem.



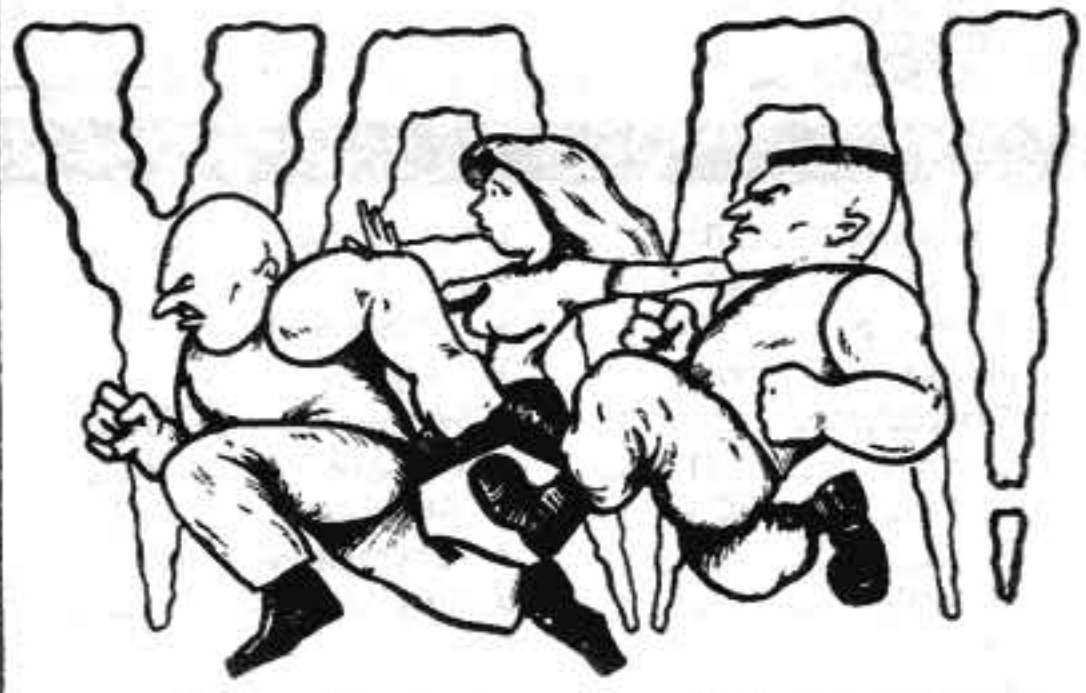
... członkowie drużyny prędzej rzucą się na ochotnika na odbezpieczony granat, niż wypróbują znaleziony magiczny przedmiot.



... w połowie scenariusza Badacze zaczynają rozważać zmianę profesji na kasjera w sklepie spożywczym lub obnośnego sprzedawcę encyklopedii.



... drużyna wysyła zwiadowcę i czeka na umówiony okrzyk.



... po którym stwierdza, że na pewno idzie w złym kierunku.



Lady Jane Simpson — wiek 32, bogaczka — 1890.

S 9 **KON** 13 **BC** 8 **INT** 13 **MOC** 15 **Pomysłowość 65%** **Szczęście 75%** **Wiedza 85%**
ZR 15 **WG** 14 **P** 75 **WYK** 17

99-Mity Cthulhu ____ **WT 11** **Modyfikator obrażeń:brak.**

PUNKTY POCZYTALNOŚCI

Obłęd	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	(75)	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

WYTRZYMAŁOŚĆ

Mart.	-2	-1	0	+1	+2
3	4	5	6	7	8
9	10	(11)	12	13	14
15	16	17	18	19	20

PUNKTY MAGII

Niep.	0	1	2	3
4	5	6	7	8
9	10	11	12	13
14	(15)	16	17	18

BRONIE

Broń	*%*	*Obrażenia*	*Zasięg*	*At./r*
Szpada	60%	1k6+1	dotyk	1

UMIEJĘTNOŚCI

- ❑ Antropologia.....(01) ___
- ❑ Arecheologia.....(01) ___
- ❑ Astronomia.....(01) ___
- ❑ Biologia .....(25) ___
- ❑ Charakteryzacja ....(01) ___
- ❑ Chemia.....(01) ___
- ❑ Farmacja .....(01) ___
- ❑ Fizyka.....(01) ___
- ❑ Fotografowanie .....(30) ___
- ❑ Geologia.....(01) ___
- ❑ Historia.....(45) ___
- ❑ Historia naturalna..(60) ___
- ❑ Jeździectwo.....(75) ___
- ❑ Jęz. obcy (fran.) ....(50) ___
- ❑ Jęz. ojcz. (ang.).....(65) ___
- ❑ Korzystanie z bibl..(25) ___
- ❑ Księgowość.....(20) ___
- ❑ Mechanika.....(20) ___
- ❑ Medycyna.....(05) ___
- Mity Cthulhu .....(00) ___
- ❑ Nasłuchiwanie.....(25) ___
- ❑ Nawigacja.....(01) ___
- ❑ Obsł. cięż. sprzętu (01) ___
- ❑ Okultyzm .....(40) ___
- ❑ Otwiernie zamków.(01) ___
- ❑ Perswazja.....(25) ___
- ❑ Pierwsza pomoc....(30) ___
- ❑ Pływanie.....(55) ___
- ❑ Prawo.....(30) ___
- ❑ Prow. powozu.....(20) ___
- ❑ Psychologia.....(45) ___
- ❑ Rzemiosło (____) (05) ___
- ❑ Rzucanie .....(25) ___
- ❑ Skakanie .....(55) ___
- ❑ Skradanie się .....(10) ___
- ❑ Spostrzegawczość (01) ___
- ❑ Sztuka (malowanie)..(45) ___
- ❑ Sztuki walki .....(01) ___
- ❑ Targowanie się .....(40) ___
- ❑ Tropienie .....(10) ___
- ❑ Ukrycie czegoś.....(10) ___
- ❑ Ukrywanie się.....(10) ___
- ❑ Uniki .....(50) ___
- ❑ Wiarygodność .....(95) ___
- ❑ Wmawianie.....(45) ___
- ❑ Wspinanie się.....(40) ___
- ❑ ..... ___
- ❑ ..... ___
- ❑ ..... ___
- ❑ ..... ___
- ❑ ..... ___
- ❑ ..... ___

Broń palna

- ❑ Karabin.....(25) ___
- ❑ Pistolet .....(20) ___
- ❑ Strzelba.....(30) ___

W nawiasach podano procentowy poziom. Pomiędzy umiejętności rozdziel 60 punktów.



Stephen St. John — wiek 38, bogaty doradca (prawnik) — 1890.

S 13 **KON** 12 **BC** 11 **INT** 16 **MOC** 14 **Pomysłowość 80%** **Szczęście 70%** **Wiedza 99%**
ZR 10 **WG** 13 **P** 70 **WYK** 23

99-Mity Cthulhu ____ **WT 12** **Modyfikator obrażeń:brak.**

PUNKTY POCZYTALNOŚCI

Obłęd	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	(70)	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

WYTRZYMAŁOŚĆ

Mart.	-2	-1	0	+1	+2
3	4	5	6	7	8
9	10	11	(12)	13	14
15	16	17	18	19	20

PUNKTY MAGII

Niep.	0	1	2	3
4	5	6	7	8
9	10	11	12	13
(14)	15	16	17	18

BRONIE

Broń	*%*	*Obrażenia*	*Zasięg*	*At./r*
Karabin .30	55%	2k6	50 m.	1

UMIEJĘTNOŚCI

- ❑ Antropologia.....(01) ___
- ❑ Archeologia.....(01) ___
- ❑ Astronomia.....(01) ___
- ❑ Biologia .....(01) ___
- ❑ Charakteryzacja ....(01) ___
- ❑ Chemia.....(01) ___
- ❑ Farmacja .....(01) ___
- ❑ Fizyka.....(01) ___
- ❑ Fotografowanie .....(10) ___
- ❑ Geologia.....(01) ___
- ❑ Historia.....(20) ___
- ❑ Historia naturalna..(25) ___
- ❑ Jeździectwo.....(30) ___
- ❑ Jęz. obcy (fran.) ....(30) ___
- ❑ Jęz. obcy (łać.).....(20) ___
- ❑ Jęz. ojcz. (ang.).....(80) ___
- ❑ Korzystanie z bibl..(55) ___
- ❑ Księgowość.....(10) ___
- ❑ Mechanika.....(20) ___
- ❑ Medycyna.....(05) ___
- Mity Cthulhu .....(00) ___
- ❑ Nasłuchiwanie.....(25) ___
- ❑ Nawigacja.....(01) ___
- ❑ Obsł. cięż. sprzętu (01) ___
- ❑ Okultyzm .....(05) ___
- ❑ Otwiernie zamków.(01) ___
- ❑ Perswazja.....(25) ___
- ❑ Pierwsza pomoc....(30) ___
- ❑ Pływanie.....(25) ___
- ❑ Prawo.....(75) ___
- ❑ Prow. powozu.....(40) ___
- ❑ Psychologia.....(65) ___
- ❑ Rzemiosło (____) (05) ___
- ❑ Rzucanie .....(25) ___
- ❑ Skakanie .....(25) ___
- ❑ Skradanie.....(40) ___
- ❑ Spostrzegawczość (50) ___
- ❑ Sztuka (literatura)..(45) ___
- ❑ Sztuki walki .....(01) ___
- ❑ Targowanie się.....(75) ___
- ❑ Tropienie .....(10) ___
- ❑ Ukrycie czegoś.....(25) ___
- ❑ Ukrywanie się.....(10) ___
- ❑ Uniki .....(20) ___
- ❑ Wiarygodność .....(80) ___
- ❑ Wmawianie.....(75) ___
- ❑ Wspinanie się.....(40) ___
- ❑ ..... ___
- ❑ ..... ___
- ❑ ..... ___
- ❑ ..... ___
- ❑ ..... ___

Broń palna

- ❑ Karabin.....(55) ___
- ❑ Pistolet .....(20) ___
- ❑ Strzelba.....(30) ___

W nawiasach podano procentowy poziom. Pomiędzy umiejętności rozdziel 60 punktów.



Dr Warren Bedford wiek 56, Prof. historii Europy 1920.

S 10 **KON** 9 **BC** 10 **INT** 17 **MOC** 16 **Pomysłowość 85%** **Szczęście 80%** **Wiedza 89%**
ZR 7 **WG** 9 **P** 80 **WYK** 23
99-Mity Cthulhu ____ **WT 10** **Modyfikator obrażeń:brak.**

PUNKTY POCZYTALNOŚCI

Obłęd	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	(80)	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

WYTRZYMAŁOŚĆ

Mart.	-2	-1	0	+1	+2
3	4	5	6	7	8
9	(10)	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20

PUNKTY MAGII

Niep.	0	1	2	3
4	5	6	7	8
9	10	11	12	(13)
14	15	16	17	18

BRONIE

Broń	*%*	*Obrażenia*	*Zasięg*	*Al./r*
karabin .30	40%	2k6	50m.	1

UMIEJĘTNOŚCI

- ❑ Antropologia.....(25) ___
- ❑ Archeologia.....(50) ___
- ❑ Astronomia.....(20) ___
- ❑ Biologia.....(01) ___
- ❑ Charakteryzacja....(01) ___
- ❑ Chemia.....(01) ___
- ❑ Farmacja.....(01) ___
- ❑ Fizyka.....(01) ___
- ❑ Fotografowanie.....(10) ___
- ❑ Geologia.....(01) ___
- ❑ Historia.....(85) ___
- ❑ Historia naturalna..(35) ___
- ❑ Jeździectwo.....(30) ___
- ❑ Jęz. obcy (fran.)....(45) ___
- ❑ Jęz. obcy (łać.).....(55) ___
- ❑ Jęz. obcy (niem.)...(30) ___
- ❑ Jęz. obcy (wł.).....(25) ___
- ❑ Jęz. ojcz. (ang.).....(85) ___
- ❑ Korzystanie z bibl..(75) ___
- ❑ Księgowość.....(10) ___
- ❑ Mechanika.....(20) ___
- ❑ Medycyna.....(05) ___
- Mity Cthulhu.....(00) ___
- ❑ Nasłuchiwanie.....(25) ___
- ❑ Nawigacja.....(01) ___
- ❑ Obsł. cięż. sprzętu (01) ___
- ❑ Okultyzm.....(05) ___
- ❑ Otwiernie zamków.(01) ___
- ❑ Perswazja.....(15) ___
- ❑ Pierwsza pomoc....(30) ___
- ❑ Pływanie.....(25) ___
- ❑ Prawo.....(30) ___
- ❑ Prow. auta.....(50) ___
- ❑ Psychoanaliza.....(01) ___
- ❑ Psychologia.....(55) ___
- ❑ Rzemiosło (____) (05) ___
- ❑ Skakanie.....(25) ___
- ❑ Skradanie się.....(10) ___
- ❑ Spostrzegawczość (25) ___
- ❑ Sztuka (malowanie)(45) ___
- ❑ Sztuki walki.....(01) ___
- ❑ Targowanie się.....(01) ___
- ❑ Tropienie.....(10) ___
- ❑ Ukrycie czegoś.....(25) ___
- ❑ Ukrywanie się.....(10) ___
- ❑ Uniki.....(14) ___
- ❑ Wiarygodność.....(75 ___
- ❑ Wmawianie.....(05) ___
- ❑ Wspinanie się.....(40) ___
- ❑ ..... ___
- ❑ ..... ___
- ❑ ..... ___

Broń palna

- ❑ Karabin.....(40) ___
- ❑ Pistolet.....(20) ___
- ❑ Strzelba.....(30) ___

W nawiasach podano procentowy poziom. Pomiędzy umiejętności rozdziel 60 punktów.



Rachel Hemingway wiek 32, dziennikarka i pisarka 1920.

S 8 **KON** 11 **BC** 9 **INT** 16 **MOC** 13 **Pomysłowość 85%** **Szczęście 65%** **Wiedza 80%**
ZR 12 **WG** 14 **P** 65 **WYK** 17
99-Mity Cthulhu ____ **WT 10** **Modyfikator obrażeń:brak.**

PUNKTY POCZYTALNOŚCI

Obłęd	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	(65)
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

WYTRZYMAŁOŚĆ

Mart.	-2	-1	0	+1	+2
3	4	5	6	7	8
9	(10)	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20

PUNKTY MAGII

Niep.	0	1	2	3
4	5	6	7	8
9	10	11	12	(13)
14	15	16	17	18

BRONIE

Broń	*%*	*Obrażenia*	*Zasięg*	*Al./r*
revolwer .38	40%	1k10	15m	2

UMIEJĘTNOŚCI

- ❑ Antropologia.....(40) ___
- ❑ Archeologia.....(01) ___
- ❑ Astronomia.....(01) ___
- ❑ Biologia.....(01) ___
- ❑ Charakteryzacja....(10) ___
- ❑ Chemia.....(01) ___
- ❑ Farmacja.....(01) ___
- ❑ Fizyka.....(01) ___
- ❑ Fotografowanie.....(10) ___
- ❑ Geologia.....(01) ___
- ❑ Historia.....(65) ___
- ❑ Historia naturalna..(25) ___
- ❑ Jeździectwo.....(05) ___
- ❑ Jęz. obcy (fran.)....(55) ___
- ❑ Jęz. ojcz. (ang.).....(80) ___
- ❑ Korzystanie z bibl..(75) ___
- ❑ Księgowość.....(10) ___
- ❑ Mechanika.....(20) ___
- ❑ Medycyna.....(05) ___
- Mity Cthulhu.....(00) ___
- ❑ Nasłuchiwanie.....(25) ___
- ❑ Nawigacja.....(01) ___
- ❑ Obsł. cięż. sprzętu (01) ___
- ❑ Okultyzm.....(40) ___
- ❑ Otwiernie zamków.(01) ___
- ❑ Perswazja.....(25) ___
- ❑ Pierwsza pomoc....(30) ___
- ❑ Pływanie.....(40) ___
- ❑ Prawo.....(45) ___
- ❑ Prow. auta.....(35) ___
- ❑ Psychoanaliza.....(01) ___
- ❑ Psychologia.....(45) ___
- ❑ Rzemiosło (____) (05) ___
- ❑ Skakanie.....(25) ___
- ❑ Skradanie się.....(35) ___
- ❑ Spostrzegawczość (25) ___
- ❑ Sztuka (pianino) ....(05) ___
- ❑ Sztuki walki.....(01) ___
- ❑ Targowanie się.....(01) ___
- ❑ Tropienie.....(10) ___
- ❑ Ukrycie czegoś.....(25) ___
- ❑ Ukrywanie się.....(35) ___
- ❑ Uniki.....(24) ___
- ❑ Wiarygodność.....(40) ___
- ❑ Wmawianie.....(45) ___
- ❑ Wspinanie się.....(40) ___
- ❑ ..... ___
- ❑ ..... ___
- ❑ ..... ___
- ❑ ..... ___
- ❑ ..... ___
- ❑ ..... ___

Broń palna

- ❑ Karabin.....(25) ___
- ❑ Pistolet.....(40) ___
- ❑ Strzelba.....(30) ___

W nawiasach podano procentowy poziom. Pomiędzy umiejętności rozdziel 60 punktów.



Anna Vixen — wiek 27, ognista śpiewaczka i aktorka — 1920.

S 8 **KON** 14 **BC** 11 **INT** 10 **MOC** 15 **Pomysłowość 50%** **Szczęście 75%** **Wiedza 60%**
ZR 14 **WG** 17 **P** 75 **WYK** 12

99-Mity Cthulhu ____ **WT 11** **Modyfikator obrażeń:brak.**

PUNKTY POCZYTALNOŚCI

Obłęd	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	(75)	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

WYTRZYMAŁOŚĆ

Mart.	-2	-1	0	+1	+2
3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	(13)	14
15	16	17	18	19	20

PUNKTY MAGII

Niep.	0	1	2	3
4	5	6	7	8
9	10	11	12	13
14	(15)	16	17	18

BRONIE

Broń	*%*	*Obrażenia*	*Zasięg*	*At./r*

UMIEJĘTNOŚCI

- ❑ Antropologia.....(01) ___
- ❑ Archeologia.....(01) ___
- ❑ Astronomia.....(01) ___
- ❑ Biologia.....(01) ___
- ❑ Charakteryzacja....(01) ___
- ❑ Chemia.....(01) ___
- ❑ Farmacja.....(01) ___
- ❑ Fizyka.....(01) ___
- ❑ Fotografowanie.....(10) ___
- ❑ Geologia.....(01) ___
- ❑ Historia.....(20) ___
- ❑ Historia naturalna..(10) ___
- ❑ Jeździectwo.....(05) ___
- ❑ Jęz. obcy (hiszp.)..(30) ___
- ❑ Jęz. ojcz. (ang.).....(50) ___
- ❑ Korzystanie z bibl..(25) ___
- ❑ Księgowość.....(10) ___
- ❑ Mechanika.....(20) ___
- ❑ Medycyna.....(05) ___
- Mity Cthulhu.....(00) ___
- ❑ Nasłuchiwanie.....(25) ___
- ❑ Nawigacja.....(01) ___
- ❑ Obsł. ciężk. sprzętu (01) ___
- ❑ Okultyzm.....(05) ___
- ❑ Otwiernie zamków.(40) ___
- ❑ Perswazja.....(75) ___
- ❑ Pierwsza pomoc....(30) ___
- ❑ Pływanie.....(25) ___
- ❑ Prawo.....(05) ___
- ❑ Prow. auta.....(20) ___
- ❑ Psychoanaliza.....(01) ___
- ❑ Psychologia.....(45) ___
- ❑ Rzemiosło (_____) (05) ___
- ❑ Skakanie.....(25) ___
- ❑ Skradanie się.....(10) ___
- ❑ Spostrzegawczość (45) ___
- ❑ Sztuka (aktorstwo).(75) ___
- ❑ Sztuka (śpiew).....(75) ___
- ❑ Sztuki walki.....(01) ___
- ❑ Targowanie się.....(50) ___
- ❑ Tropienie.....(10) ___
- ❑ Ukrycie czegoś.....(25) ___
- ❑ Ukrywanie się.....(10) ___
- ❑ Uniki.....(28) ___
- ❑ Wiarygodność.....(55) ___
- ❑ Wmawianie.....(35) ___
- ❑ Wspinanie się.....(40) ___
- ❑ ..... ___
- ❑ ..... ___
- ❑ ..... ___
- ❑ ..... ___
- ❑ ..... ___

Broń palna

- ❑ Karabin.....(25) ___
- ❑ Pistolet.....(20) ___
- ❑ Strzelba.....(30) ___

W nawiasach podano procentowy poziom. Pomiędzy umiejętności rozdziel 60 punktów.



Artie Gumshoe — wiek 36, prywatny detektyw, twardziel — 1920.

S 15 **KON** 16 **BC** 12 **INT** 11 **MOC** 12 **Pomysłowość 55%** **Szczęście 60%** **Wiedza 70%**
ZR 14 **WG** 12 **P** 60 **WYK** 14

99-Mity Cthulhu ____ **WT 14** **Modyfikator obrażeń: +1k4**

PUNKTY POCZYTALNOŚCI

Obłęd	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	(60)	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

WYTRZYMAŁOŚĆ

Mart.	-2	-1	0	+1	+2
3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	(14)
15	16	17	18	19	20

PUNKTY MAGII

Niep.	0	1	2	3
4	5	6	7	8
9	10	11	(12)	13
14	15	16	17	18

BRONIE

Broń	*%*	*Obrażenia*	*Zasięg*	*At./r*
Uderz. pięścią	60%	1k3+mo	dotyk	1
auto .45	65%	1k10+2	15m	1

UMIEJĘTNOŚCI

- ❑ Antropologia.....(01) ___
- ❑ Archeologia.....(01) ___
- ❑ Astronomia.....(01) ___
- ❑ Biologia.....(01) ___
- ❑ Charakteryzacja....(20) ___
- ❑ Chemia.....(01) ___
- ❑ Farmacja.....(01) ___
- ❑ Fizyka.....(01) ___
- ❑ Fotografowanie.....(10) ___
- ❑ Geologia.....(01) ___
- ❑ Historia.....(20) ___
- ❑ Historia naturalna..(10) ___
- ❑ Jeździectwo.....(05) ___
- ❑ Jęz. obcy (brak)....(00) ___
- ❑ Jęz. ojcz. (ang.).....(55) ___
- ❑ Korzystanie z bibl..(25) ___
- ❑ Księgowość.....(10) ___
- ❑ Mechanika.....(20) ___
- ❑ Medycyna.....(05) ___
- Mity Cthulhu.....(00) ___
- ❑ Nasłuchiwanie.....(25) ___
- ❑ Nawigacja.....(01) ___
- ❑ Obsł. ciężk. sprzętu (01) ___
- ❑ Okultyzm.....(05) ___
- ❑ Otwiernie zamków.(40) ___
- ❑ Perswazja.....(35) ___
- ❑ Pierwsza pomoc....(30) ___
- ❑ Pływanie.....(25) ___
- ❑ Prawo.....(55) ___
- ❑ Prow. auta.....(40) ___
- ❑ Psychoanaliza.....(01) ___
- ❑ Psychologia.....(45) ___
- ❑ Rzemiosło (_____) (05) ___
- ❑ Skakanie.....(25) ___
- ❑ Skradanie się.....(40) ___
- ❑ Spostrzegawczość (25) ___
- ❑ Sztuka (harmonijka)(05) ___
- ❑ Sztuki walki.....(01) ___
- ❑ Targowanie się.....(01) ___
- ❑ Tropienie.....(10) ___
- ❑ Ukrycie czegoś.....(25) ___
- ❑ Ukrywanie się.....(40) ___
- ❑ Uniki.....(28) ___
- ❑ Wiarygodność.....(15) ___
- ❑ Wmawianie.....(65) ___
- ❑ Wspinanie się.....(40) ___
- ❑ ..... ___
- ❑ ..... ___
- ❑ ..... ___
- ❑ ..... ___
- ❑ ..... ___

Broń palna

- ❑ Karabin.....(25) ___
- ❑ Pistolet.....(65) ___
- ❑ Strzelba.....(30) ___

W nawiasach podano procentowy poziom. Pomiędzy umiejętności rozdziel 60 punktów.



Dr. Elliot Jurgens — wiek 48, natchniony chirurg — 1990.

S 11 **KON** 13 **BC** 10 **INT** 17 **MOC** 13 **Pomysłowość 85%** **Szczęście 65%** **Wiedz 99%**
ZR 16 **WG** 11 **P** 65 **WYK** 24

99-Mity Cthulhu ____ **WT 11** **Modyfikator obrażeń:brak.**

PUNKTY POCZYTALNOSCI

Obłęd	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	(65)
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

WYTRZYMAŁOŚĆ

Mart.	-2	-1	0	+1	+2
3	4	5	6	7	8
9	10	11	(12)	13	14
15	16	17	18	19	20

PUNKTY MAGII

Niep.	0	1	2	3
4	5	6	7	8
9	10	11	12	(13)
14	15	16	17	18

BRONIE

Broń	*%*	*Obrażenia*	*Zasięg*	*At./r*
auto 9mm	45%	1k10	20m	3
_____	____	_____	____	_____

UMIEJĘTNOŚCI

- ❑ Antropologia.....(01) ___
- ❑ Archeologia.....(01) ___
- ❑ Astronomia.....(01) ___
- ❑ Biologia.....(60) ___
- ❑ Charakteryzacja....(01) ___
- ❑ Chemia.....(40) ___
- ❑ Farmacja.....(35) ___
- ❑ Fizyka.....(01) ___
- ❑ Fotografowanie.....(10) ___
- ❑ Geologia.....(01) ___
- ❑ Historia.....(30) ___
- ❑ Historia naturalna..(10) ___
- ❑ Jeździectwo.....(05) ___
- ❑ Jęz. obcy (łac.).....(45) ___
- ❑ Jęz. ojcz. (ang.).....(85) ___
- ❑ Korzystanie z bibl..(65) ___
- ❑ Księgowość.....(10) ___
- ❑ Mechanika.....(20) ___
- ❑ Medycyna.....(80) ___
- Mity Cthulhu.....(00) ___
- ❑ Nasłuchiwanie.....(25) ___
- ❑ Nawigacja.....(01) ___
- ❑ Obsł. cięż. sprzętu (01) ___
- ❑ Okultyzm.....(05) ___
- ❑ Otwiernie zamków.(01) ___
- ❑ Perswazja.....(25) ___
- ❑ Pierwsza pomoc....(50) ___
- ❑ Pływanie.....(45) ___
- ❑ Prawo.....(30) ___
- ❑ Prow. auta.....(45) ___
- ❑ Psychoanaliza.....(01) ___
- ❑ Psychologia.....(60) ___
- ❑ Rzemiosło (_____)(05) ___
- ❑ Skakanie.....(25) ___
- ❑ Skradanie się.....(10) ___
- ❑ Spostrzegawczość(55) ___
- ❑ Sztuka (wiolonczela)(30) ___
- ❑ Sztuki walki.....(01) ___
- ❑ Targowanie się.....(50) ___
- ❑ Tropienie.....(10) ___
- ❑ Ukrycie czegoś.....(25) ___
- ❑ Ukrywanie się.....(10) ___
- ❑ Uniki.....(32) ___
- ❑ Wiarygodność.....(75) ___
- ❑ Wmawianie.....(45) ___
- ❑ Wspinanie się.....(40) ___
- ❑ ..... ___
- ❑ ..... ___
- ❑ ..... ___
- ❑ ..... ___
- ❑ ..... ___
- ❑ ..... ___

Broń palna

- ❑ Karabin.....(25) ___
- ❑ Pistolet.....(45) ___
- ❑ Strzelba.....(30) ___

W nawiasach podano procentowy poziom. Pomiędzy umiejętności rozdziel 60 punktów.



Shirley Bath — wiek 37, pisarka New Age i wykładowca — 1990.

S 9 **KON** 16 **BC** 9 **INT** 12 **MOC** 17 **Pomysłowość 60%** **Szczęście 85%** **Wiedza 95%**
ZR 13 **WG** 12 **P** 85 **WYK** 19

99-Mity Cthulhu ____ **WT 13** **Modyfikator obrażeń:brak.**

SANITY POINTS

Obłęd	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	(85)	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

WYTRZYMAŁOŚĆ

Mart.	-2	-1	0	+1	+2
3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	(13)	14
15	16	17	18	19	20

PUNKTY MAGII

Niep.	0	1	2	3
4	5	6	7	8
9	10	11	12	13
14	15	16	(17)	18

BRONIE

Broń	*%*	*Obrażenia*	*Zasięg*	*At./r*
_____	____	_____	____	_____
_____	____	_____	____	_____

UMIEJĘTNOŚCI

- ❑ Antropologia.....(40) ___
- ❑ Archeologia.....(01) ___
- ❑ Astronomia.....(01) ___
- ❑ Biologia.....(01) ___
- ❑ Charakteryzacja....(01) ___
- ❑ Chemia.....(01) ___
- ❑ Farmacja.....(01) ___
- ❑ Fizyka.....(15) ___
- ❑ Fotografowanie.....(10) ___
- ❑ Geologia.....(01) ___
- ❑ Historia.....(45) ___
- ❑ Historia naturalna..(10) ___
- ❑ Jeździectwo.....(05) ___
- ❑ Jęz. obcy (sans.)...(25) ___
- ❑ Jęz. ojcz. (ang.).....(80) ___
- ❑ Korzystanie z bibl..(25) ___
- ❑ Księgowość.....(10) ___
- ❑ Mechanika.....(20) ___
- ❑ Medycyna.....(05) ___
- ❑ Medytacja.....(40) ___
- Mity Cthulhu.....(00) ___
- ❑ Nasłuchiwanie.....(45) ___
- ❑ Nawigacja.....(01) ___
- ❑ Obsł. cięż. sprzętu (01) ___
- ❑ Okultyzm.....(75) ___
- ❑ Otwiernie zamków.(01) ___
- ❑ Perswazja.....(75) ___
- ❑ Pierwsza pomoc....(30) ___
- ❑ Pływanie.....(40) ___
- ❑ Prawo.....(05) ___
- ❑ Prow. auta.....(45) ___
- ❑ Psychoanaliza.....(01) ___
- ❑ Psychologia.....(75) ___
- ❑ Rzemiosło (_____)(05) ___
- ❑ Skakanie.....(25) ___
- ❑ Skradanie się.....(35) ___
- ❑ Spostrzegawczość(25) ___
- ❑ Sztuka (malowanie).(30) ___
- ❑ Sztuki walki.....(01) ___
- ❑ Targowanie się.....(30) ___
- ❑ Tropienie.....(10) ___
- ❑ Ukrycie czegoś.....(25) ___
- ❑ Ukrywanie się.....(10) ___
- ❑ Uniki.....(26) ___
- ❑ Wiarygodność.....(65) ___
- ❑ Wmawianie.....(45) ___
- ❑ Wspinanie się.....(40) ___
- ❑ ..... ___
- ❑ ..... ___
- ❑ ..... ___
- ❑ ..... ___
- ❑ ..... ___
- ❑ ..... ___

Broń palna

- ❑ Karabin.....(25) ___
- ❑ Pistolet.....(20) ___
- ❑ Strzelba.....(30) ___

W nawiasach podano procentowy poziom. Pomiędzy umiejętności rozdziel 60 punktów.

Imię: _____ **Wiek:** ____ **Zawód:** _____

S 8 **KON** 11 **BC** 9 **INT** 16 **MOC** 13 **Pomysłowość 85%** **Szczęście 65%** **Wiedza 80%**
ZR 12 **WG** 14 **P** 65 **WYK** 17

99-Mity Cthulhu ____ **WT 10** **Modyfikator obrażeń:brak.**

PUNKTY POCZYTALNOŚCI

Obłęd	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	(65)
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

WYTRZYMAŁOŚĆ

Mart.	-2	-1	0	+1	+2
3	4	5	6	7	8
9	(10)	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20

PUNKTY MAGII

Niep.	0	1	2	3
4	5	6	7	8
9	10	11	12	(13)
14	15	16	17	18

BRONIE

Broń	*%*	*Obrażenia*	*Zasięg*	*At./r*

UMIEJĘTNOŚCI

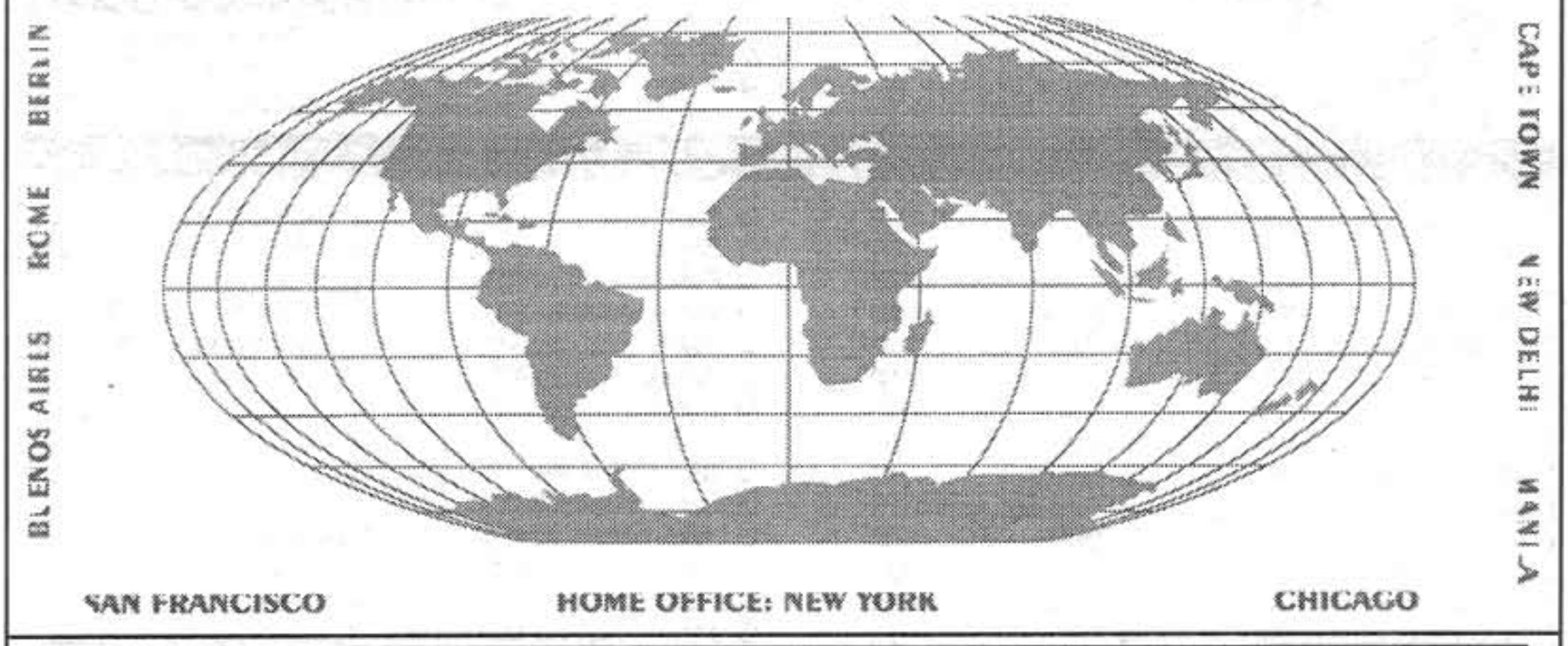
- ❑ Antropologia.....(01) ____
- ❑ Archeologia.....(01) ____
- ❑ Astronomia.....(01) ____
- ❑ Biologia.....(01) ____
- ❑ Charakteryzacja....(01) ____
- ❑ Chemia.....(01) ____
- ❑ Elektronika.....(01) ____
- ❑ Elektryka.....(01) ____
- ❑ Farmacja.....(01) ____
- ❑ Fizyka.....(01) ____
- ❑ Fotografowanie.....(10) ____
- ❑ Geologia.....(01) ____
- ❑ Historia.....(20) ____
- ❑ Historia naturalna..(10) ____
- ❑ Jeździectwo.....(05) ____
- ❑ Jęz. obcy (____)...(01) ____
- ❑ Jęz. ojcz.....(WYKx5) ____
- ❑ Korzystanie z bibl..(25) ____
- ❑ Księgowość.....(10) ____
- ❑ Mechanika.....(20) ____
- ❑ Medycyna.....(05) ____
- Mity Cthulhu.....(00) ____
- ❑ Nasłuchiwanie.....(05) ____
- ❑ Nawigacja.....(10) ____
- ❑ Obsł. cięż. sprzętu (01) ____
- ❑ Okultyzm.....(05) ____
- ❑ Otwiernie zamków.(01) ____
- ❑ Perswazja.....(15) ____
- ❑ Pierwsza pomoc....(30) ____
- ❑ Pilotowanie (____).(01) ____
- ❑ Pływanie.....(25) ____
- ❑ Prawo.....(05) ____
- ❑ Prow. (_____).....(20) ____
- ❑ Psychoanaliza.....(01) ____
- ❑ Psychologia.....(01) ____
- ❑ Rzemiosło (_____)(05) ____
- ❑ Skakanie.....(25) ____
- ❑ Skradanie się.....(10) ____
- ❑ Spostrzegawczość (25) ____
- ❑ Sztuka (_____)..(05) ____
- ❑ Sztuki walki.....(01) ____
- ❑ Targowanie się.....(01) ____
- ❑ Tropienie.....(10) ____
- ❑ Ukrycie czegoś.....(15) ____
- ❑ Ukrywanie się.....(10) ____
- ❑ Uniki.....(ZRx5) ____
- ❑ Wiarygodność.....(15) ____
- ❑ Wmawianie.....(05) ____
- ❑ Wspinanie się.....(40) ____
- ❑ Znajomość komp...(01) ____

Broń palna

- ❑ Karabin.....(35) ____
- ❑ Karabin masz.....(15) ____
- ❑ Pistolet.....(20) ____
- ❑ Pistolet masz.....(15) ____
- ❑ Strzelba.....(30) ____

W nawiasach podano procentowy poziom. Pomiędzy umiejętności rozdziel 60 punktów.

WW World-Wide Telegraph
ŚWIAT W SIEDEM MINUT



WWT makes good-faith effort to receive, transmit, and/or deliver all communications, but can share no responsibility for incomplete, inaccurate, stolen, misconstrued, missent, or missing communications, whether by negligence, mistake, conspiracy, error, war, or act of God.

1890.



Imię Badacza _____

Zawód _____

Uczelnie, Tytuły naukowe _____

Miejsce urodzenia _____

Zaburzenia psychiczne _____

Płeć _____ **Wiek** _____

Cechy i testy

S ____	**ZR** ___	**INT** ____	**Pomysłowość** __
KON __	**WG** ___	**MOC** __	**Szczęście** _____
BC ____	**P** _____	**WYK** __	**Wiedza** _____

99-Mity Cthulhu _____ Modyfikator obrażeń _____

Punkty Poczytalności

Obłęd	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Punkty Magii

Nieprzytomny	0	1	2	3			
4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42	43

Wytrzymałość

Martwy	-2	-1	0	1	2	3	
4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42	43

Karta Badacza – lata 1890.

Imię gracza _____

Zew Cthulhu

Umiejętności Badacza

- ❑ Antropologia (01%) ____
- ❑ Archeologia (01%) ____
- ❑ Astronomia (01%) ____
- ❑ Biologia (01%) ____
- ❑ Charakteryzacja (01%) ____
- ❑ Chemia (01%) ____
- ❑ Farmacja (01%) ____
- ❑ Fizyka (01%) ____
- ❑ Fotografowanie (10%) ____
- ❑ Geologia (01%) ____
- ❑ Historia (20%) ____
- ❑ Historia naturalna (10%) ____
- ❑ Jeździectwo (05%) ____

Język obcy (01%)

- ❑ _____ ____
- ❑ _____ ____
- ❑ _____ ____

Język ojczysty (WYK x5%)

- ❑ _____ ____
- ❑ Korzystanie z bibliotek (25%) ____
- ❑ Księgowość (10%) ____
- ❑ Mechanika (20%) ____
- ❑ Medycyna (05%) ____
- ❑ Mity Cthulhu (01%) ____
- ❑ Nasłuchiwanie (25%) ____
- ❑ Nawigacja (10%) ____
- ❑ Obsługa ciężkiego sprzętu (01%) ____
- ❑ Okultyzm (05%) ____
- ❑ Otwieranie zamków (01%) ____
- ❑ Perswazja (15%) ____
- ❑ Pierwsza pomoc (30%) ____
- ❑ Pilotowanie balonu (01%) ____
- ❑ Pilotowanie łodzi (01%) ____
- ❑ Pływanie (25%) ____
- ❑ Prawo (05%) ____
- ❑ Prowadzenie powozu (20%) ____
- ❑ Przebieranie się (01%) ____
- ❑ Psychologia (05%) ____

Rzemiosło (05%)

- ❑ _____ ____
- ❑ _____ ____
- ❑ Rzucanie (25%) ____
- ❑ Skakanie (25%) ____
- ❑ Skradanie się (10%) ____
- ❑ Spostrzegawczość (25%) ____

Sztuka (05%)

- ❑ _____ ____
- ❑ _____ ____
- ❑ Sztuki walki (01%) ____
- ❑ Targowanie się (05%) ____
- ❑ Tropienie (10%) ____
- ❑ Ukrycie czegoś (15%) ____
- ❑ Ukrywanie się (10%) ____
- ❑ Uniki (ZR x2%) ____
- ❑ Wiarygodność (15%) ____
- ❑ Wmawianie (05%) ____
- ❑ Wspinanie się (40%) ____
- ❑ _____ ____
- ❑ _____ ____
- ❑ _____ ____
- ❑ _____ ____
- ❑ _____ ____
- ❑ _____ ____
- ❑ _____ ____
- ❑ _____ ____
- ❑ _____ ____

Broń palna

- ❑ Karabin (25%) ____
- ❑ Karabin maszynowy (15%) ____
- ❑ Pistolet (20%) ____
- ❑ Strzelba (30%) ____

Broń

Walka wręcz	*%*	*Obr.*	*Ręka*	*Zasięg*	*At./r*	*WT*
❑ Uderzenie pięścią	50	1k3+mo	1	0	1	nd
❑ Chwyt	25	specjalne	2	0	1	nd
❑ Cios głową	10	1k4+mo	0	0	1	nd
❑ Kopnięcie	25	1k6+mo	0	0	1	nd
❑ _____	—	—	—	—	—	—
❑ _____	—	—	—	—	—	—

Broń palna	*%*	*Obr.*	*Zaw.*	*Zasięg*	*At./r*	*St./r*	*WT*
❑ _____	—	—	—	—	—	—	—
❑ _____	—	—	—	—	—	—	—
❑ _____	—	—	—	—	—	—	—
❑ _____	—	—	—	—	—	—	—
❑ _____	—	—	—	—	—	—	—
❑ _____	—	—	—	—	—	—	—

1920.



Imię Badacza _____

Zawód _____

Uczelnie, Tytuły naukowe _____

Miejsce urodzenia _____

Zaburzenia psychiczne _____

Płeć _____ Wiek _____

Cechy i testy

S ____ ZR ____ INT ____ Pomysłowość ____

KON ____ WG ____ MOC ____ Szczęście _____

BC ____ P ____ WYK ____ Wiedza _____

99-Mity Cthulhu _____ Modyfikator obrażeń _____

Punkty Poczytalności

Obłęd	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	

Punkty Magii

Nieprzytomny	0	1	2	3	
4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42	43

Wytrzymałość

Martwy	-2	-1	0	1	2	3	
4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42	43

Umiejętności Badacza

- ❑ Antropologia (01%) ____
- ❑ Archeologia (01%) ____
- ❑ Astronomia (01%) ____
- ❑ Biologia (01%) ____
- ❑ Charakteryzacja (01%) ____
- ❑ Chemia (01%) ____
- ❑ Elektryka (10%) ____
- ❑ Farmacja (01%) ____
- ❑ Fizyka (01%) ____
- ❑ Fotografowanie (10%) ____
- ❑ Geologia (01%) ____
- ❑ Historia (20%) ____
- ❑ Historia naturalna (10%) ____
- ❑ Jeździectwo (05%) ____

Język obcy (01%)

- ❑ _____ ____
- ❑ _____ ____
- ❑ _____ ____

Język ojczysty (WYK x5%)

- ❑ _____ ____
- ❑ Korzystanie z bibliotek (25%) ____
- ❑ Księgowość (10%) ____
- ❑ Mechanika (20%) ____
- ❑ Medycyna (05%) ____
- ❑ Mity Cthulhu (01%) ____
- ❑ Nasłuchiwanie (25%) ____
- ❑ Nawigacja (10%) ____
- ❑ Obsługa ciężkiego sprzętu (01%) ____
- ❑ Okultyzm (05%) ____
- ❑ Otwieranie zamków (01%) ____
- ❑ Perswazja (15%) ____
- ❑ Pierwsza pomoc (30%) ____

Pilotowanie (01%)

- ❑ _____ ____
- ❑ _____ ____
- ❑ Pływanie (25%) ____
- ❑ Prawo (05%) ____
- ❑ Prowadzenie samochodu (20%) ____
- ❑ Przebieranie się (01%) ____
- ❑ Psychoanaliza (01%) ____
- ❑ Psychologia (05%) ____

Rzemiosło (05%)

- ❑ _____ ____
- ❑ _____ ____
- ❑ Rzucanie (25%) ____
- ❑ Skakanie (25%) ____
- ❑ Skradanie się (10%) ____
- ❑ Spostrzegawczość (25%) ____

Sztuka (05%)

- ❑ _____ ____
- ❑ _____ ____
- ❑ Sztuki walki (01%) ____
- ❑ Targowanie się (05%) ____
- ❑ Tropienie (10%) ____
- ❑ Ukrycie czegoś (15%) ____
- ❑ Ukrywanie się (10%) ____
- ❑ Uniki (ZR x2%) ____
- ❑ Wiarygodność (15%) ____
- ❑ Wmawianie (05%) ____
- ❑ Wspinanie się (40%) ____
- ❑ _____ ____
- ❑ _____ ____
- ❑ _____ ____
- ❑ _____ ____
- ❑ _____ ____

Broń palna

- ❑ Karabin (25%) ____
- ❑ Karabin maszynowy (15%) ____
- ❑ Pistolet (20%) ____
- ❑ Pistolet maszynowy (15%) ____
- ❑ Strzelba (30%) ____

Broń

Walka wręcz	*%*	*Obr.*	*Ręka*	*Zasięg*	*At./r*	*WT*
❑ Uderzenie pięścią	50	1k3+mo	1	0	1	nd
❑ Chwyt	25	specjalne	2	0	1	nd
❑ Cios głową	10	1k4+mo	0	0	1	nd
❑ Kopnięcie	25	1k6+mo	0	0	1	nd
❑ _____	—	—	—	—	—	—
❑ _____	—	—	—	—	—	—

Broń palna	*%*	*Obr.*	*Zaw.*	*Zasięg*	*At./r*	*St./r*	*WT*
❑ _____	—	—	—	—	—	—	—
❑ _____	—	—	—	—	—	—	—
❑ _____	—	—	—	—	—	—	—
❑ _____	—	—	—	—	—	—	—
❑ _____	—	—	—	—	—	—	—
❑ _____	—	—	—	—	—	—	—

Karta Badacza – lata 1920.

Imię gracza _____

Zew Cthulhu

1990.



Imię Badacza _____

Zawód _____

Uczelnie, Tytuły naukowe _____

Miejsce urodzenia _____

Zaburzenia psychiczne _____

Płeć _____ **Wiek** _____

Cechy i testy

S ____	**ZR** ___	**INT** ____	**Pomysłowość** __
KON __	**WG** ___	**MOC** __	**Szczęście** _____
BC ____	**P** _____	**WYK** __	**Wiedza** _____

99-Mity Cthulhu _____ Modyfikator obrażeń _____

Punkty Poczytalności

Obłęd	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Punkty Magii

Nieprzytomny	0	1	2	3			
4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42	43

Wytrzymałość

Martwy	-2	-1	0	1	2	3	
4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42	43

Karta Badacza – lata 1990.

Imię gracza _____

Zew Cthulhu

Umiejętności Badacza

- ❑ Antropologia (01%) ____
- ❑ Archeologia (01%) ____
- ❑ Astronomia (01%) ____
- ❑ Biologia (01%) ____
- ❑ Charakteryzacja (01%) ____
- ❑ Chemia (01%) ____
- ❑ Elektronika (01%) ____
- ❑ Elektryka (10%) ____
- ❑ Farmacja (01%) ____
- ❑ Fizyka (01%) ____
- ❑ Fotografowanie (10%) ____
- ❑ Geologia (01%) ____
- ❑ Historia (20%) ____
- ❑ Historia naturalna (10%) ____
- ❑ Jeździectwo (05%) ____
- Język obcy (01%)
- ❑ _____ ____
- ❑ _____ ____
- ❑ _____ ____
- Język ojczysty (WYK x5%)
- ❑ _____ ____
- ❑ Korzystanie z bibliotek (25%) ____
- ❑ Księgowość (10%) ____
- ❑ Mechanika (20%) ____
- ❑ Medycyna (05%) ____
- ❑ Mity Cthulhu (01%) ____
- ❑ Nasłuchiwanie (25%) ____
- ❑ Nawigacja (10%) ____
- ❑ Obsługa ciężkiego sprzętu (01%) ____
- ❑ Okultyzm (05%) ____
- ❑ Otwieranie zamków (01%) ____
- ❑ Perswazja (15%) ____
- ❑ Pierwsza pomoc (30%) ____
- Pilotowanie (01%)
- ❑ _____ ____
- ❑ _____ ____
- ❑ Pływanie (25%) ____
- ❑ Prawo (05%) ____
- ❑ Prowadzenie samochodu (20%) ____
- ❑ Przebieranie się (01%) ____
- ❑ Psychoanaliza (01%) ____
- ❑ Psychologia (05%) ____
- Rzemiosło (05%)
- ❑ _____ ____
- ❑ _____ ____
- ❑ Rzucanie (25%) ____
- ❑ Skakanie (25%) ____
- ❑ Skradanie się (10%) ____
- ❑ Spostrzegawczość (25%) ____
- Sztuka (05%)
- ❑ _____ ____
- ❑ _____ ____
- ❑ Sztuki walki (01%) ____
- ❑ Targowanie się (05%) ____
- ❑ Tropienie (10%) ____
- ❑ Ukrycie czegoś (15%) ____
- ❑ Ukrywanie się (10%) ____
- ❑ Uniki (ZR x2%) ____
- ❑ Wiarygodność (15%) ____
- ❑ Wmawianie (05%) ____
- ❑ Wspinanie się (40%) ____
- ❑ Znajomość komputerów (01%) ____
- ❑ _____ ____
- ❑ _____ ____

Broń palna

- ❑ Karabin (25%) ____
- ❑ Karabin maszynowy (15%) ____
- ❑ Pistolet (20%) ____
- ❑ Pistolet maszynowy (15%) ____
- ❑ Strzelba (30%) ____

Broń

Walka wręcz	*%*	*Obr.*	*Ręka*	*Zasięg*	*At./r*	*WT*
❑ Uderzenie pięścią	50	1k3+mo	1	0	1	nd
❑ Chwyt	25	specjalne	2	0	1	nd
❑ Cios głową	10	1k4+mo	0	0	1	nd
❑ Kopnięcie	25	1k6+mo	0	0	1	nd
❑ _____	—	—	—	—	—	—
❑ _____	—	—	—	—	—	—

Broń palna	*%*	*Obr.*	*Zaw.*	*Zasięg*	*At./r*	*St./r*	*WT*
❑ _____	—	—	—	—	—	—	—
❑ _____	—	—	—	—	—	—	—
❑ _____	—	—	—	—	—	—	—
❑ _____	—	—	—	—	—	—	—
❑ _____	—	—	—	—	—	—	—
❑ _____	—	—	—	—	—	—	—

Informacje osobiste

Imię Badacza _____
Miejsce zamieszkania _____
Rysopis _____
_____
_____
Rodzina i przyjaciele _____
_____
_____
_____

Przypadki obłędu _____
_____
_____
Rany i obrażenia _____
_____
_____
Znaki szczególne i blizny _____
_____
_____

Historia Badacza



Dochody i oszczędności

Dochody _____
Gotówka _____
Oszczędności _____
Rzeczy osobiste _____
_____
_____
Nieruchomości _____
_____

Wyposażenie i ekwipunek

Przeczytane księgi Mitów

Magiczne przedmioty i znane czary

Przedmioty _____ **Czary** _____

Napotkane istoty



Zew Cthulhu Karta potwora

Imię _____

_____

Opis _____

_____

_____

_____

_____

Utrata PP _____

S _____ INT _____ WG _____
KON _____ MOC _____ WYK _____
BC _____ ZR _____ Szyb. _____

WYTRZ. ŚMIERĆ = 0 1 2 3 4 5
6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31
32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44
45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57
58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70
71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83
84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96
97 98 99 100

Umiejętności _____

_____

_____

_____

_____

Czary _____

_____

_____

_____

_____

_____

P. MAGII NIEP. = 0 1 2 3 4 5
6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31
32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44
45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57
58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70
71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83
84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96
97 98 99 100

Modyfikator obrażeń _____

broń	%	*obrażenia*
Łapa/pazury	___%	_____
_____	___%	_____
_____	___%	_____
_____	___%	_____
_____	___%	_____
_____	___%	_____

Pancerz _____

_____

Przedmioty _____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

SŁUGA 1

Imię _____
Opis _____
Utrata PP _____

S _____ INT _____ WG _____
KON _____ MOC _____ WYK _____
BC _____ ZR _____ Szyb. _____

WYTRZ. ŚMIERĆ= 0 1 2 3 4
5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40
41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52
53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64
65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76
77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88

Modyfikator obrażeń _____

broń	%	*obrażenia*
Łapa/pazury	___%	_____
_____	___%	_____
_____	___%	_____
_____	___%	_____
_____	___%	_____

Pancerz _____

Umiejętności _____

_____

Punkty Magii _____
Czary _____

_____

Przedmioty _____

_____

SŁUGA 2

Imię _____
Opis _____
Utrata PP _____

S _____ INT _____ WG _____
KON _____ MOC _____ WYK _____
BC _____ ZR _____ Szyb. _____

WYTRZ. ŚMIERĆ= 0 1 2 3 4
5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40
41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52
53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64
65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76
77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88

Modyfikator obrażeń _____

broń	%	*obrażenia*
Łapa/pazury	___%	_____
_____	___%	_____
_____	___%	_____
_____	___%	_____
_____	___%	_____

Pancerz _____

Umiejętności _____

_____

Punkty Magii _____
Czary _____

_____

Przedmioty _____

_____

SŁUGA 3

Imię _____
Opis _____
Utrata PP _____

S _____ INT _____ WG _____
KON _____ MOC _____ WYK _____
BC _____ ZR _____ Szyb. _____

WYTRZ. ŚMIERĆ= 0 1 2 3 4
5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40
41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52
53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64
65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76
77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88

Modyfikator obrażeń _____

broń	%	*obrażenia*
Łapa/pazury	___%	_____
_____	___%	_____
_____	___%	_____
_____	___%	_____
_____	___%	_____

Pancerz _____

Umiejętności _____

_____

Punkty Magii _____
Czary _____

_____

Przedmioty _____

_____

Tworzenie postaci str. 36-37

Pomoce do Gry

Tabela porównawcza str. 50

Obrażenia fizyczne

KWAS

- Słaby kwas powoduje utratę 1k3 punktów Wytrzymałości na rundę.
- Mocny kwas powoduje utratę 1k4 punktów Wytrzymałości na rundę.
- Bardzo mocny kwas powoduje utratę 1k6 punktów Wytrzymałości na rundę.

UTONIĘCIE, UDUSZENIE

- W pierwszej rundzie rzuć KON x 10 (rzut 1k100); w drugiej rzuć KON x 9; w trzeciej KON x 8 i tak dalej, aż osiągnie KON x 1.
- Niepowodzenie testu powoduje utratę 1k6 punktów Wytrzymałości w każdej rundzie. Nie wykonuje się dalszych rzutów KON.

WYBUCH

- Siłę eksplozji określa się w zależności od jej mocy i promienia jej działania, liczonego w metrach. Przykład: laska dynamitu zadaje 5k6 obrażeń w promieniu dwóch metrów, 4k6 w promieniu 3-4, 3k6 w promieniu 5-6 itd. Aby określić zadane obrażenia, zmniejsz Wytrzymałość wszystkich ofiar o wyrzuconą liczbę. Dla każdej z nich wykonaj oddzielny rzut. Podwojenie ładunku powoduje zwiększenie siły wybuchu o połowę.

UPADEK

- Swobodny upadek powoduje utratę 1k6 punktów Wytrzymałości na każde 3 metry wysokości lub każdą ich część powyżej pierwszych 3 metrów. Jeżeli podczas upadku wykona się pozytywny test umiejętności skakanie, Badacz traci o 1k6 mniej punktów Wytrzymałości.

OGIEŃ

Poważne oparzenia (Badacz otrzymał od ognia więcej obrażeń, niż połowa jego Wytrzymałości) mogą zmniejszyć WG lub KON oraz Wytrzymałość.

- Mały ogień: 1k6 obrażeń w każdej rundzie.Chcąc ugasić ogień, trzeba wykonać Test Szczęścia lub pierwszej pomocy.
- Duży ogień: 1k6+2 obrażenia w każdej rundzie. Włosy i ubranie ofiary zajmują się ogniem.
- Płonący pokoój: 1k6+2 obrażeń w każdej rundzie. Ponadto należy w każdej rundzie wykonywać Test Szczęścia lub nastąpi uduszenie.
- Duże pożary zależą od sytuacji i należy je opisywać pojedynczo. Za każdym jednak razem powinny grozić śmiercią.

TRUCIZNY

Porównaj moc trucizny z KON Badacza korzystając z Tabeli Porównawczej.

- Jeżeli przeważy KON ofiary, zazwyczaj traci ona tyle punktów Wytrzymałości, ile wynosi moc trucizny.
- Kiedy trucizna nie przeważy KON, ofiara traci tyle Wytrzymałości, ile wynosi połowa mocy trucizny.

Majątek i roczny dochód Badacza

Wybierz odpowiednią epokę gry – lata 1890-te, 1920-te lub czasy obecne.

Dla lat 1890., rzuć 1k10: wynik 1 = 500$ + wikt i opierunek, 2 = 1000$, 3 = 1500$, 4 = 2000$, 5 = 2500$, 6 = 3000$, 7 = 4000$, 8 i 9 = 5000$, 10 = 10000$.

Dla lat 1920., rzuć 1k10: wynik 1 = 1500$ + wikt i opierunek, 2 = 2500$, 3 i 4 = 3500$, 5 = 4500$, 6 = 5500$, 7 = 6500$, 8 = 7500$, 9 = 10000$, 10 = 20000$.

Dla czasów obecnych, rzuć 1k10: wynik 1 = 15000$, 2 = 25000$, 3 = 35000$, 4 = 45000$, 5 = 55000$, 6 = 75000$, 7 = 100000$, 8 = 200000$, 9 = 300000$, 10 = 500000$.

Badacz posiada również nieruchomości i inny majątek o wartości równej pięć razy roczny dochód: Badacz zarabiający rocznie 55000$ posiada majątek wart 225000$. Jedna dziesiąta tej wartości to gotówka, jedna dziesiąta to papiery wartościowe możliwe do spieniężenia w 30 dni. Pozostałe 80% to dom, stare księgi i cokolwiek co może być odpowiednie dla postaci.

Podział umiejętności

POROZUMIEWANIE SIĘ: charakteryzacja, jęz. ojczysty, jęz. obcy, perswazja, psychologia, rzemiosło, sztuka, targowanie się, wiarygodność, wmawianie.

MANIPULOWANIE: charakteryzacja, fotografia, elektryka, karabin, mechanika, otwieranie zamków, pierwsza pomoc, pilotowanie, pistolet, pistolet masz., prowadzenie samochodu, rzemiosło, strzelba, sztuka, ukrycie czegoś.

POSTRZEGANIE: nasłuchiwanie, spostrzegawczość, sztuka, tropienie.

PORUSZANIE SIĘ: Jeździectwo, karabin masz., obsługa ciężkiego sprzętu, pływanie, rzucanie, skakanie, sztuka, wspinanie się.

MYŚLENIE: antropologia, archeologia, astronomia, biologia, farmacja, fizyka, geologia, historia, historia naturalna, korzystanie z bibliotek, księgowość, Mity Cthulhu, nawigacja, okultyzm, prawo, psychoanaliza, sztuka.

Znaki i symbole



ZNAK STARSZYCH BOGÓW



ZÓŁTY ZNAK



PENTAGON PNAKOTIC



ZNAK MROCZNEJ MATKI



NAK KOTHA



ZNAK EIBONA

OBŁĘD

CZASOWA NIEPOCZYTALNOŚĆ – utrata 5 lub więcej PP w jednym rzucie.
Gracz musi wykonać test INT x 5. Jeśli mu się nie powiedzie – patrz „Krótka czasowa niepoczytalność". Krótka trwa 1k10+4 rundy walki. Dłuższa trwa 1k10x10 godzin czasu gry.

TRWAŁA NIEPOCZYTALNOŚĆ – utrata 20% PP w przeciągu godziny czasu gry.
Efekt utrzymuje się przez 1k6 miesięcy lub więcej. Strażnik i gracz konsultują się żeby wybrać odpowiednią chorobę psychiczną. Patrz „Dłuższa czasowa niepoczytalność".

STAŁY OBŁĘD – 0 PP
Efekt utrzymuje się przez lata albo na zawsze. Strażnik i gracz konsultują się żeby wybrać odpowiednią chorobę psychiczną. Patrz „Dłuższa czasowa niepoczytalność".

KRÓTKA CZASOWA NIEPOCZYTALNOŚĆ

Rzuć 1k10

wynik	*efekt*
1	omdlenie lub wrzask
2	paniczna ucieczka
3	napad histerii, wybuch emocjonalny (śmiech, płacz, itp.)
4	bełkot, nieskładna mowa lub słowotok
5	atak fobii unieruchamiający Badacza w miejscu
6	mordercza lub samobójcza mania
7	halucynacje lub majaki
8	echopraksja lub echolalia (Badacz robi/mówi to samo, co inni wokół niego)
9	dziwny lub nienaturalny głód (Badacz je np. kurz, śluz, staje się kanibalem)
10	odrętwienie (przyjęcie pozycji płodowej, zapomnienie o otoczeniu) lub katatonia (obojętne znieruchomienie w miejscu, Badacz może być prowadzony lub zmuszony do prostych czynności, ale niczego nie zrobi samodzielnie)

PRZYKŁADY UTRATY POCZYTALNOŚCI

Utrata PP	*Okoliczności*
0/1k2	niespodziewane znalezienie okaleczonego ciała zwierzęcia
0/1k3	niespodziewane znalezienie ludzkiego ciała
0/1k3	niespodziewane znalezienie części ciała
0/1k4	ujrzenie krwi w nurcie strumienia
0/1k4+1	znalezienie zmasakrowanego ciała ludzkiego
0/1k6	przebudzenie w trumnie
0/1k6.	ujrzenie gwałtownej śmierci przyjaciela
0/1k6	ujrzenie ghula
1/1k6+1	spotkanie z osobą uznaną za zmarłą
0/1k10	przejście poważnych tortur
1/1k10	ujrzenie powstającego z grobu ciała
2/2k10+1	ujrzenie gigantycznej uciętej głowy spadającej z nieba
1k10/1k100	ujrzenie Wielkiego Cthulhu

DŁUŻSZA CZASOWA NIEPOCZYTALNOŚĆ

Rzuć 1k10

wynik	*efekt*
1	amnezja (w pierwszej kolejności zapomina się imiona bliskich osób, pozostają umiejętności fizyczne i językowe, ale traci się sprawność intelektualną) lub odrętwienie/katatonia (patrz powyżej)
2	poważna fobia (można uciekać, ale przyczyna lęku jest wszędzie obecna)
3	halucynacje
4	dziwne pragnienia seksualne (ekshibicjonizm, nimfomania lub lubieżność, teratofilia – pociąg do potworności)
5	fetyszyzm (Badacz chwyta się jakiegoś przedmiotu, rodzaju przedmiotu lub osoby, jako gwarancji bezpieczeństwa)
6	tiki nerwowe, drgawki, niemożność porozumiewania się mową lub na piśmie
7	ślepota, głuchota lub paraliż kończyn na tle nerwowym
8	krótkie napady psychozy (niestosowne lub zboczone zachowania, przywidzenia, halucynacje)
9	czasowa paranoja
10	nerwica natręctw (nieustanne mycie rąk, modlitwy, chodzenie według określonego rytmu, omijanie pękniętych płyt chodnikowych)

Przykładowe trucizny

Trucizna	*Szybkość działania*	*Moc*	*Symptomy*
cyjanek	1-15 minut	20	oszołomienie, konwulsje, zaćmienie wzroku
arszenik	30 min.-24 godz.	16	silny ból, wymioty,
strychnina	10-20 min.	20	ostre skurcze mięśni, duszenie się
jad kobry	15-60 min.	16	konwulsje, niemożność oddychania
jad grzechotnika	15-60 min.	10	wymioty, skurcze, żółknięcie skóry
jad skorpiona	24-48 godz.	9	ostry ból, osłabienie, krwotok
jad czarnej wdowy	2-8 godz.	7	dreszcze, pocenie się, senność
belladonna	2 godz. – 2 dni	16	przyspieszona akcja serca niewyraźny obraz, konwulsje
amanita	6-24 godz.	15	ostry ból gardła, wymioty, żółtaczka
kurrara	prawie natychmiast	25	paraliż mięśni, niemożność oddychania
chloroform	prawie natychmiast	15	utrata przytomności, ciężki oddech
chlorowodan	1-3 min.	17	nieprzytomny przez 1 godz., każda dodatkowa porcja przedłuża efekt o 1 godz. oraz zwiększa szanse na niemożność oddychania o 10%

Gra fabularna osadzona w światach H. P. Lovecrafta

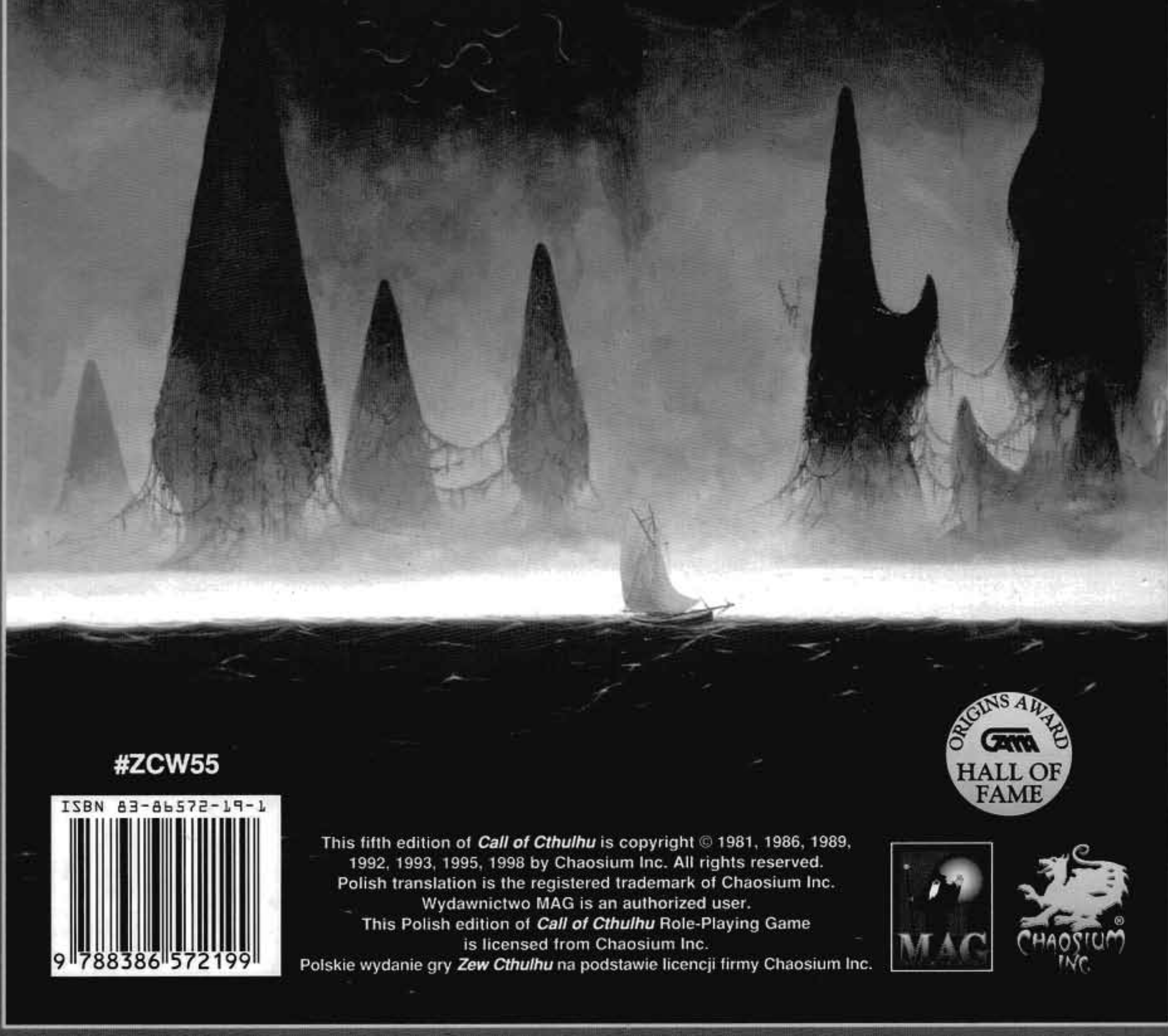
ZEW CTHULHU™

Podstawowy podręcznik
dla graczy i Strażników Tajemnic

Wielcy Przedwieczni przybyli na naszą planetę z gwiazd. Eony przed nadejściem ludzi niepodzielnie władali Ziemią. Pozostałości ich miast wciąż można odnaleźć na samotnych wyspach Pacyfiku, pośród piasków niezmierzonych pustyń i w śniegach arktycznych lądów. Teraz śpią – niektórzy głęboko pod powierzchnią ziemi, inni, chronieni magią potężnego Cthulhu, w morskich odmętach w zatopionym mieście R'lyeh.

Zew Cthulhu to oparta na dziełach H. P. Lovecrafta gra fabularna, w której zwykli ludzie walczą z potężnymi, przerażającymi istotami rodem z Mitów Cthulhu. Gracze prowadzą postaci Badaczy spraw, o których nikt nie wie i o których nikt nie mówi. W tej książce znajdziesz wszystko, czego potrzebujesz do gry, z wyjątkiem kości i kilku przyjaciół.

Tego jeszcze w Polsce nie było!
Podręcznik, który trzymasz w dłoniach
to już druga polska edycja tej gry fabularnej!



#ZCW55

ISBN 83-86572-19-1

This fifth edition of ***Call of Cthulhu*** is copyright © 1981, 1986, 1989, 1992, 1993, 1995, 1998 by Chaosium Inc. All rights reserved.
Polish translation is the registered trademark of Chaosium Inc.
Wydawnictwo MAG is an authorized user.
This Polish edition of ***Call of Cthulhu*** Role-Playing Game is licensed from Chaosium Inc.
Polskie wydanie gry ***Zew Cthulhu*** na podstawie licencji firmy Chaosium Inc.

ORIGINS AWARD GAMA HALL OF FAME

MAG

CHAOSIUM INC.