

Obłąd czeka w księdze!

Dodatek do *Zewu Cthulhu*, który właśnie czytasz, pełni dwie zasadnicze funkcje. Po pierwsze, jest pomysłem na połączenie drużyny Badaczy Tajemnic i nadanie im dodatkowej motywacji dzięki wspólnej przeszłości. Wykorzystując pomysły zawarte w prozie Lovecrafta i *Księdze Strażnika* tłumaczy, jak Badacze mogli natknąć się na legendarny *Necronomicon* jeszcze przed swoimi przygodami i jak mogło to zmienić ich postrzeganie świata. Jednocześnie rady te pociągają za sobą specyficzną wizję prowadzenia *Zewu* i rozumienia Poczytalności – nieco odmienną od tej, jaka zwykle obowiązuje na sesjach, ale bliską niektórym opowiadaniom Lovecrafta. Świat *Necronomiconu* proponuje bowiem, by postaci znające już dzieło Abdula Al-*Alhazreda* popadały w obłąd, stopniowo uświadamiając sobie, że „absurdalne” i „szaleńcze” tezy z tej książki są w istocie najgłębszą prawdą o świecie.

Dodatek podzielony jest na dwie części. Pierwsza – **Czytelnicy *Necronomiconu*** – przypomina najważniejsze informacje o tej księdze i jej roli w dziełach Lovecrafta oraz zawiera pomysły na to, w jaki sposób Badacze mogli wejść z nią w kontakt. Ta część jest wzbogacona o omówienie mechanicznych aspektów znajomości *Necronomiconu*. Druga zaś – **Prawdy *Necronomiconu*** – to poradnik prowadzenia przygód dla Badaczy znających tę księgę. Zawiera zarówno ogólne rady co do narracji, atmosfery i komunikowania graczom przeżyć ich postaci, jak i konkretne pomysły na przygody.

Jak nietrudno się domyślić, **Czytelnicy *Necronomiconu*** to część przede wszystkim dla Badaczy, a **Prawdy *Necronomiconu*** przeczytać powinien jedynie Strażnik Tajemnic. Świat *Necronomiconu* wieńczy aneks **Polskie *Necronomicony***, zawierający pomysły na to, jak kopie bądź fragmenty tej książki mogły przywędrować nad Wisłę.

Świat *Necronomiconu* to część serii *Zgrozy*. Do tej pory oprócz tego dodatku ukazał się w niej poradnik prowadzenia sesji *Zewu Cthulhu*, mini-bestiariusz oraz cztery scenariusze. By dowiedzieć się więcej o *Zgrozach*, odwiedź ich stronę [na Facebooku](#).

Call of Cthulhu is a Trademark of Chaosium Inc. and is used with their permission via the OBS Community Content program. For more information please visit Chaosium's website:

www.chaosium.com. The Miskatonic Repository Logo is used under license.

Świat *Necronomiconu* ©2019 Marek Golonka

Czytelnicy Necronomiconu

Bohaterowie opowiadań Lovecrafta często boją się nie tyle tego, co zobaczyli lub usłyszeli, ale konsekwencji i implikacji mogących z tego wyniknąć. W nawiedzonym przedwieczną grozą świecie Samotnika z Providence tajemnicze widoki czy imiona w rodzaju Cthulhu, Nyarlathotepa bądź Yog-Sothotha budzą największą grozę w tych umysłach, które już wyjrzały poza codzienną rzeczywistość. Takie osoby wiedzą bądź domyślają się tego, że przedwieczne byty i siły istniały eony przed ludzkością i będą istniały eony po naszym odejściu.

Tej wiedzy zaś wielu bohaterom Lovecrafta dostarcza jedna, konkretna książka – spisana przez arabskiego poetę Abdula Alhazreda *Kitab Al Azif*, lepiej znana pod greckim tytułem *Necronomicon*. Nie miejsce tu, by przypominać pełną historię i treść tego dzieła – informacje o nim można wszak znaleźć w *Księdze Strażnika* oraz w tekście Lovecrafta *Historia Necronomiconu*. Tu warto przypomnieć tylko, że dla czytelników bluźnierczego tomu wszechświat staje się, zgodnie z tytułem tego dodatku, światem *Necronomiconu* – wrażenia z lektury rzutują na ich postrzeganie rzeczywistości.

Alien it indeed was to all art and literature which sane and balanced readers know, but we recognised it as the thing hinted of in the forbidden Necronomicon of the mad Arab Abdul Alhazred...

-H. P. Lovecraft, *The Hound*

At the moment I felt sorry that I had ever read the abhorred Necronomicon...

-H. P. Lovecraft, *At the Mountains of Madness*

Między Bogiem a prawdą, *Necronomicon* nie jest jedynym sposobem, by otworzyć oczy na przedwieczne prawdy – bohaterowie często wymieniają jednym tchem z nim także *De Vermiis Mysteriis*, *Unaussprechlichen Kulten* i inne plugawe tomy albo po prostu rozmowy ze znającymi prawdę osobami. *Necronomicon* jest jednak niewątpliwie najważniejszym ze wszystkich źródeł kosmicznej wiedzy. Dlatego też ten dodatek skupia się na nim, choć oczywiście wiele pomysłów z niego można wykorzystać też przy tworzeniu drużyn, które po prostu wiedzą już skądś o Mitach Cthulhu.

Straszne potwierdzenie

W opowiadaniach Lovecrafta spotkania z niewyjaśnionymi, kosmicznymi zjawiskami często budzą w bohaterach skojarzenia z czymś, co już znają i czytali, potwierdzając szalone teorie znane z *Necronomiconu* bądź innych bluźnierczych źródeł. Typowy lovecraftowski bohater jest wszak wyobcowanym erudytą, predestynowanym do tego, by zrozumieć straszną prawdę o wszechświecie. Jego niesamowite przygody często rezonują z wiedzą i przeczuciami, które już od dawna w nim tkwiły. *Mechanika Zewu Cthulhu* dobrze pasuje do tego modelu opowieści – obłęd wywołany mitycznymi zjawiskami zwiększa umiejętność Mity Cthulhu, a ta z kolei pomaga zrozumieć dowolne tego rodzaju zjawiska ale z czasem uniemożliwia powrót do pełnej Poczytalności. *Księga Strażnika* tłumaczy to instynktowną naturą wiedzy o Mitach Cthulhu i otwarciem na prawdę o wszechświecie. Równie pasujące do lovecraftowskich historii jest jednak inne wyjaśnienie.

Mianowicie: postaci wiedzą coraz więcej o Mitach Cthulhu w ogóle, bo kolejne spotkania z nimi udowadniają im, że mętne wzmianki w *Necronomiconie* i innych tomach są prawdą! Badacze znają już zarys prawdy o wszechświecie, ale dopiero bezpośrednie zetknięcie z jego naturą pozwala im ją sobie poukładać i zacząć korzystać z tej wiedzy. Wszak w *Necronomiconie* „aluzje są definicjami” – także bohaterowie Lovecrafta zazwyczaj rozumieją kosmiczne tajemnice nie dzięki samej jego lekturze, a dopiero po przygodach pokazujących im, że za tajemniczymi zapisami Alhazreda czai się prawda o świecie...

Na pozór takie rozwiązanie wywraca do góry nogami strukturę *Zewu Cthulhu*, w której Badacze z początku nie powinni wiedzieć nic o Mitach Cthulhu. W istocie jednak nic się nie zmienia, bo choć posiadają pewną wiedzę, nie są w stanie jej używać, nie zdają sobie sprawy z jej prawdziwego znaczenia i prawdopodobnie nawet nie potrafią powiązać spostrzeżeń Alhazreda w całość. Postać, która przeczytała *Necronomicon*, zwłaszcza pobieżnie, wie o Mitach Cthulhu mniej więcej tyle, ile wiedziałaby o mitologii hinduskiej ktoś, kto przeczytałby wiersze Abdula Alhazreda na jej temat (zakładając, że poeta pisał też o religiach świata). Ma bardzo mętny, subiektywny obraz, zapewne robiący na niej duże wrażenie siłą poetyckiej wizji, ale pozbawiony kontekstu i szczegółów. Dopiero skonfrontowana z kosmiczną grozą na żywo zrozumie, o czym tak naprawdę mówiła tajemnicza lektura.

Pożyteczna lektura

Jakie korzyści dla Waszej kampanii może przynieść założenie, że wszyscy Badacze znają *Necronomicon*?

Narracja i odgrywanie: w takich historiach zarówno gracze, jak i Strażnik Tajemnic mogą bawić się formami narracji znanymi z opowiadań Lovecrafta, ale rzadkimi na sesjach Zewu Cthulhu. Strażnik ma możliwość opisywania w chwilach obłądu, jak cała wcześniejsza wiedza Badaczy nagle układa się w nową, szaloną całość i robić aluzję do ich studiów nad *Necronomiconem*. Z kolei gracze lubiący opisywać odczucia i myśli Badaczy mogą stopniowo ukazywać drużynie rozpad wcześniejszych wyobrażeń o świecie swojej postaci, co jakiś czas odwołując się do godzin spędzonych dawno temu nad błuźnierczym tomem.

Historia postaci: dotarcie do *Necronomiconu* i przeczytanie go prawie zawsze wiąże się z ciekawą opowieścią. Kompletne kopie są niezwykle rzadkie, a natrafienie na fragmentaryczne notatki też może być zwieńczeniem mroźnej krew w żyłach przygody. Zastanawiając się, skąd bohater może znać *Necronomicon*, zyskujesz dodatkowe bodźce do stworzenia fascynującej historii postaci.

Zjednoczeni w izolacji: w założeniu, że wszyscy Badacze czytali *Necronomicon*, ważne jest też to, że ludzie wokół nich go *nie* czytali. Oznacza to, że już od początku kampanii bohaterowie są odizolowani od świata – tylko oni wyczuwają drugie dno tajemniczych wydarzeń i domyślają się przedwiecznych prawd. Utrudnia to komunikację z Bohaterami Niezależnymi i sprawia, że Badacze często będą jedynymi osobami zdolnymi działać w koszmarnych sytuacjach. To oddalenie od świata mogą potęgować sceny, w których pozornie niegroźne symbole, frazy czy imiona skojarzą się Badaczom z niepokojącymi fragmentami *Necronomiconu*.

Motywacja: dzięki założeniu, że Badacze czytali już *Necronomicon*, o wiele łatwiej nadać im motywację do przeżywania kolejnych przygód. Każda wzmianka o obcych istotach i przedwiecznych tajemnicach może tym bardziej interesować postać, która za sprawą *Necronomiconu* miała już niejasne przebliski prawd o tych stworzeniach. Dla kogoś, kto czytał już dzieło Abdula Alhazreda, cała mitologia Cthulhu staje się sprawą osobistą – taki czytelnik poczuł, być może bardzo niejasno, że istnieje jakaś głębsza prawda i ochoczo podaży za każdym jej przejawem. Związane z tym hasła można zresztą wpisać w sekcje **Ideologia/Przekonania** oraz **Cechy** na karcie Badacza.

Tajemnicza księga

Można pomyśleć, że te piękne plany i korzyści z *Necronomiconu* są w dużej mierze przekreślone przez jego nikłą dostępność. Jak wiadomo z *Księgi Strażnika*, na świecie znanych jest tylko pięć kopii łacińskiego tłumaczenia: w londyńskiej British Library oraz w paryskiej Bibliothèque Nationale, jak również w zbiorach trzech uniwersytetów: w Buenos Aires, na Harvardzie oraz, oczywiście, na Uniwersytecie Miskatonic w Arkham. Wcześniejszy przekład grecki oraz arabski oryginał uważane są za zaginione, a poza nimi istnieją tylko dwa niekompletne angielskie tłumaczenia, oba przechowywane w Miskatonic. Co jakiś czas pojawiają się jednak pogłoski o odkryciu kopii spoza tego kanonu...

Kontakt postaci z *Necronomiconem* wymaga więc odpowiedzi na jedno z dwóch pytań: jak Badacz wszedł w kontakt z jedną z oficjalnie znanych ksiąg albo jakie inne krążą tak naprawdę po świecie. Za każdą z „podręcznikowych” kopii *Necronomiconu* kryje się ciekawa historia, a co więcej – nic nie stoi na przeszkodzie, by dopisać do ich dziejów nowe rozdziały! Z drugiej strony, Al Azif aż się prosi o to, by wymyślić jego nowe wydania, kopie i edycje. Takie rozwiązanie może być szczególnie potrzebne, jeśli Wasza kampania ma rozgrywać się w Polsce albo innym kraju odległym od świata anglosaskiego. Jedna lub dwie postaci, które poznały *Necronomicon* w Arkham lub Londynie to ciekawy wątek, ale lepiej nie powtarzać tego samego rozwiązania dla całej drużyny.

Zastanawiając się nad kontaktem Badacza z *Necronomiconem* warto przemyśleć też, jak dokładnie przebiegły jego studia nad nim. Założenia Świata *Necronomiconu* narzucają to, by nie były one kompletne – postać pozostała na etapie mętnych aluzji i luźnych skojarzeń, a pełną prawdę odkryje dopiero w trakcie kampanii. Z drugiej strony musi chodzić o coś więcej, niż o jednorazową przelotną lekturę, by Al Azif zasiało w umyśle postaci ziarno wiedzy, które wykiełkuje przy dalszych tajemniczych przeżyciach.

Pierwszy kontakt

Oto kilka pomysłów na zmieniające pogląd na świat, ale niezbyt dogłębne formy kontaktu z *Necronomiconem*. Niektóre z nich wprowadzają dodatkowe pomysły na to, gdzie jeszcze na świecie można znaleźć kopie księgi – w tym idee z ostatniej części tego dodatku, tekstu **Polskie Necronomicony**.

Polowanie w antykwariatach: Badacz pomagał kolegom z Uniwersytetu Miskatonic skompletować fragmenty angielskiego przekładu doktora Johna Dee, nadwornego astrologa królowej Elżbiety I. Jeździł w ich poszukiwaniu po antykwariatach Europy i Ameryki, oczywiście czytając znalezione fragmenty. Jednocześnie korespondował z badaczami z Miskatonic, z listów poznając wizję świata zarysowaną w kompletnym *Necronomiconie*.

Orientalne dziedzictwo: badając ślady zainteresowania arabską mistyką i alchemią na ziemiach polskich Badaczka odkryła, że w tekstach na ten temat przechowywanych w Bibliotece Jagiellońskiej ocalały fragmenty oryginalnego *Kitab Al Azif*. Chcąc ustalić, czym jest ta cytowana zawsze z lękiem i czcią księga, dotarła wreszcie do informacji o łacińskim przekładzie z British Library lub Bibliothèque Nationale. Wyjątkowo uzyskała zgodę, by dla celów porównawczych przeczytać fragmenty odpowiadające znalezionym przez nią arabskim cytatom, nie zna jednak całej księgi.

Sny o sekretach: krewny lub przyjaciel Badacza był opętany ideą znalezienia *Kitab Al Azif*. Twierdził, że widzi tę księgę w swoich snach, a trawiąc dni na bezowocnych poszukiwaniach i wydając na nie fortunę podupadł na zdrowiu. Badacz pielęgnował go w jego ostatnich dniach, a w trakcie tej opieki on sam także zaczął śnić o bluźnierczej księdze, słysząc wyrywki z niej i instynktownie rozumiejąc niektóre jej prawdy mimo braku znajomości arabskiego...

Proste zlecenie: Badaczka znająca łacinę, grekę, arabski lub inny język, w którym istnieją kopie *Necronomiconu* w Waszej kampanii, mogła dostać zlecenie na przetłumaczenie jego fragmentów na swój ojczysty język. Dzieło zostało jej przedstawione jako makabryczna ciekawostka antropologiczna i tak też je potraktowała. Dopiero w trakcie trwania kampanii zaczęło łączyć to, co w nim wyczytała, z wydarzeniami wokół niej.

Okultystyczny bełkot: podczas studiów lub wizyty naukowej w Harvardzie, Buenos Aires czy Miskatonic Badacz czytał tamtejszą kopię *Necronomiconu* i bardzo się tą lekturą przejął. Jako poważny naukowiec nie mógł jednak pogodzić się z tym, że tak na niego oddziałuje tom wyglądający na wydumaną okultystyczną fałszywkę i po kilku dniach zaprzestał lektury. Po pewnym czasie zorientował się jednak, że szalone spostrzeżenia z *Necronomiconu* pasują do jego własnych obserwacji...

Jak zawsze, gdy chodzi o przeszłość lub motywację Badaczy, przydatne są zarówno elementy wspólne, jak i wyróżniające. Jeśli więc drużyna nie ma wyraźnego powodu, by trzymać się razem, można zaproponować graczom, by każda z ich postaci poznała *Necronomicon* w ten sam albo zbliżony sposób. Jeśli zaś macie już dobre pomysły na to, czemu Badacze współpracują ze sobą, różne historie przeżyte z tą księgą mogą uczynić Waszą drużynę bardziej różnorodną i ciekawszą.

Jeśli zaś ścieżki Badaczy i *Necronomiconu* przecięły się na różne sposoby, warto zadać pytanie: czy wiedzą oni nawzajem o swoich doświadczeniach, czy odkryją je dopiero w grze? Scena, w której postaci nagle orientują się, że wszystkie znają tę samą straszną prawdę, może być najbardziej emocjonującym momentem Waszej pierwszej sesji, z drugiej strony ustalenie takiej chwili w przeszłości Badaczy może sprzyjać nadaniu jej większej ilości szczegółów. Połączeniem tych dwóch podejść jest ustalenie tego przed sesją, a następnie rozegranie na początku pierwszego spotkania jako sceny-retrospekcji.

Necrotelecomicon, *Necromnomnomicon...*

Najpóźniej przy tworzeniu drużyny warto odpowiedzieć sobie na bardzo ważne pytanie, co do Waszych sesji w *Świecie Necronomiconu* – jaki właściwie ma być ich nastrój? Domyslnie *Zew Cthulhu* to poważna gra, ale na sesjach często nie brakuje elementów humorystycznych, a co więcej, często wynikają one właśnie z bezpośrednich odwołań do Lovecrafta – w czasach pluszowych Cthulhu trudno traktować jego pomysły poważnie. Sesje w *Świecie Necronomiconu* mogą być studium klasycznej kosmicznej grozy, gdzie przeklęte zakazaną wiedzą postaci dążą do pełnego zrozumienia i tym samym samozagłady albo pastiszem ironizującym na temat tego, że w świecie Lovecrafta zawsze chodzi o rzeczy opisane w „zakazanym *Necronomiconie* szalonego Araba Abdula Alhazreda”.

Czytanie a Poczytalność

Sytuację, w której wszystkie postaci już na starcie znają *Necronomicon*, można oddać w mechanice Zewu Cthulhu na kilka sposobów opisanych poniżej. Większość z nich nie czyni postaci na tyle silniejszą bądź słabszą, by zniszczyć równowagę między Badaczami. Jeśli więc historie relacji poszczególnych postaci z tą księgą bardzo się od siebie różnią, nic nie stoi na przeszkodzie, by dla różnych Badaczy zastosować różne z poniższych rozwiązań.

Wszystko przed Tobą

Można uznać, że zapoznanie się z *Necronomiconem* nie miało jak na razie żadnych skutków mechanicznych. Badacz przeczytał go zbyt powierzchownie albo ze zbyt dużą dozą niewiary, by lektura miała jakiegokolwiek konsekwencje dla jego wiedzy lub psychiki.

Pamiętaj jednak, że w Świecie *Necronomiconu* to właśnie znajomość tej książki odpowiada za późniejszy wzrost umiejętności Mity Cthulhu pod wpływem obłędu wywołanego przez Mity. Nawet czytelnik, który niewiele ze swojej lektury wyniósł i nieszczególnie się nią przejął, z czasem odkryje, że ta powierzchowna znajomość pozwala mu dostrzegać w świecie bardzo niepokojące powiązania...

Pierwsze wizje

Postać, która przeczytała *Necronomicon* z zainteresowaniem ale pobieżnie, może zaczynać kampanię ze wszystkimi konsekwencjami takiej lektury – niższą o 2k10 początkową Poczytalnością oraz kilkoma punktami w umiejętności Mity Cthulhu (6 dla *Al Azif*, 5 dla przekładów). Skutki tymczasowego lub długotrwałego obłędu są wtedy częścią historii postaci, którą można opowiedzieć albo krótko odegrać jako retrospekcję. Strażnik nie powinien zgodzić się na to, by Badacz już na początku miał za sobą pełne przestudiowanie *Necronomiconu* – idea tego dodatku jest, że postaci zawdzięczają księdze zaledwie wstępne wyczucie kosmicznych prawd, które rozwinie się dopiero w ramach kampanii, a dogłębna lektura książki daje zbyt precyzyjną wiedzę.

Ignorowanie prawdy

Ponieważ utrata aż 2k10 Poczytalności jest dość bolesna, gracz może chcieć, by jego Badacz wyparł treści *Necronomiconu* zgodnie z regułami wypierania wiedzy o Mitach z *Księgi Strażnika*. W takiej sytuacji należy zastosować standardowe reguły – Badacz nie stracił Poczytalności przy lekturze, ale gdy pierwszy raz straci ją w wyniku kontaktu z nadnaturalną grozą nagle straci dodatkowo tyle punktów, ile ma procent w umiejętności Mity Cthulhu. Są duże szanse, że będzie to 5 albo 6 – dużo mniej, niż przeciętny wynik rzutu 2k10 – ale choć długofalowe zdrowie psychiczne postaci na tym zyska, rozwiązanie takie oznacza, że przy pierwszym zetknięciu z Mitami popadnie co najmniej w tymczasowe szaleństwo!

Leczenie ran

Możecie zdecydować się też na inne rozwiązanie: Badacz przy początkowej lekturze stracił Poczytalność, od tego czasu starał się jednak odzyskać spokój ducha. *Księga Strażnika* zawiera wiele sposobów na odzyskiwanie Poczytalności – być może postać wyjechała na długie wakacje, zaczęła chodzić do psychoanalityka albo nawet zgłosiła się do szpitala psychiatrycznego? Strażnik może pozwolić na określoną liczbę prób odzyskania zdrowia psychicznego w ten sposób albo uznać, że Badacz może próbować do skutku, pamiętając jednak, że każda z opisanych w *Księdze Strażnika* czynności ma wpisane w siebie ryzyko niepowodzenia, przykładowo zepsucia swoich relacji rodzinnych. Oczywiście na każdą taką czynność warto faktycznie rzucić, by dać się zaskoczyć fikcji, a walka o spokój ducha miała dramatyczne konsekwencje. Może się wydawać, że to rozwiązanie pozwala wykipić się tanim kosztem, ale wybranie go oznacza, że postać ma za sobą długą, ciężką i być może okupioną ofiarami walkę o spokój ducha – a jej bliscy i przyjaciele zapewne to wiedzą. Warto pokazywać to zarówno w odgrywaniu postaci, jak i w reakcjach Bohaterów Niezależnych na nią.

W tym miejscu kończy się część *Świata Necronomiconu* przeznaczona dla graczy. Kolejne strony zawierają pomysły i sugestie dla Strażnika, a czytanie ich popsuje Ci zabawę. Możesz za to spytać Strażnika, czy ma coś przeciwko czytaniu przez graczy zaczynającego się na s. 11 dodatku *Polskie Necronomicony*. Być może Wasz prowadzący zechce go przed Wami ukryć, by zaskoczyć Was pomysłami stamtąd, ale jeśli nie – czytaj go śmiało! Może Cię zainspirować do wymyślenia ciekawych przeżyć Twojej postaci z tą zakazaną księgą.

Prawdy Necronomiconu

Wiele spraw, które dotyczą Strażnika Tajemnic i w których powinien on mieć głos, zostało poruszonych już w poprzedniej sekcji. Jeśli to Ty prowadzisz kampanię, od Ciebie zależy zaakceptowanie pomysłów graczy na kontakt ich Badaczy z *Necronomiconem* oraz rozstrzygnięcie z nimi kwestii mechanicznych. Mimo tego, ich opis trafił do sekcji dla graczy, bo bezpośrednio dotyczy ich postaci, wymaga także ich zgody, i wreszcie – bo jeśli *Świat Necronomiconu* kupi gracz, warto, by mógł przeczytać jak najwięcej, być może prezentując to potem zaprzyjaźnionemu Strażnikowi.

Dlatego tu znajdziesz jedynie rady bezpośrednio związane z rolą Strażnika Tajemnic oraz pomysły, których znajomość zepsułaby graczom zabawę. Będą tu więc porady, jak zarządzać kampanią w świecie *Necronomiconu* oraz pomysły na przygody.

Poniższe pomysły są w dużej mierze opcjonalne. *Świat Necronomiconu* nie wymusza radykalnych zmian w stylu prowadzenia *Zewu Cthulhu* i nie wyklucza prowadzenia oficjalnych przygód ani scenariuszy z serii *Zgrozy*. W każdej, wykorzystującej ten dodatek kampanii, warto wprowadzić tylko pomysły narracyjne z sekcji **Widmo księgi**. Pozostałe sekcje – **Głębsze prawdy** i **Pomysły na przygody** – nie na każdej sesji się przydadzą i mogą wymagać zmodyfikowania oficjalnych scenariuszy, ale pozwolą Ci pełniej wykorzystać potencjał zawarty w pomysle, że Badacze znają *Necronomicon*.

Warto zaznaczyć, że ponieważ te pomysły wiążą się z bardzo bezpośrednią inspiracją literackimi zabiegami Lovecrafta, ich przeniesienie na sesję RPG wymaga wrażliwości na różnice między tymi mediami i może wyglądać trochę inaczej dla każdej drużyny. Dla jednych w porządku będzie to, że Strażnik Tajemnic w *Świecie Necronomiconu* opisuje emocje Badacza, gdy ten kojarzy jakiś fakt z bluźnierczą księgą. Inni będą woleli, by prowadzący tylko powiedział, że *Al Azif* wspominało o danym zjawisku, a o reakcji swojej postaci na to opowiedzą sami. Jeśli znasz swoich graczy pewnie wiesz, z jakim rozwiązaniem będą się czuli lepiej, a jeśli nie wiesz, wystarczy z nimi o tym porozmawiać.

Widmo księgi

Na najbardziej podstawowym poziomie *Świat Necronomiconu* to „nakładka narracyjna” na sesję *Zewu Cthulhu*. Skłania on, by prowadzić narrację w nieco inny sposób, niż się to zazwyczaj robi na sesjach, bliski za to prozie Lovecrafta z jej ciągłym ukazywaniem, jak strzępki wiedzy bohatera stopniowo układają się w straszną całość.

Prowadząc sesję dla graczy, których Badacze czytali *Necronomicon*, co jakiś czas wspominaj tę książkę w opisach, zwłaszcza w scenach związanych z tajemnicą i grozą. Gdy Badacze pierwszy raz spotkają potwora, możesz zauważyć, że do tej pory takie byty wydawały im się istnieć tylko w chorej wyobraźni Abdula Alhazreda. Gdy znajdą inny tom wiedzy zakazanej podkreśl, że to dzieło wydaje się potwierdzać treści z *Al Azif* i czytając je ma się wrażenie, jakby całe normalne życie od czasu zetknięcia z *Necronomiconem* nie istniało. Opisując epizody obłędu możesz wspominać, jak Badacz nie jest w stanie nie łączyć swoich ostatnich przeżyć z dawnymi lekturami, a poza tym w miarę, jak Poczytalność postaci spada możesz coraz częściej podkreślać, że szalone tezy z *Necronomiconu* okazały się prawdziwe.

Taka narracja nie musi mieć żadnych konsekwencji mechanicznych poza tymi omówionymi w sekcji **Czytanie a Poczytalność**. Możesz jednak zastosować ciekawy trik – uznać, że postaci mają niejasne skojarzenia z prawdami *Necronomiconu*, nawet przy nieudanych testach umiejętności związanych ze śledztwem. Jeśli więc Badacz znajdzie ślady Istoty z Głębin, przy udanym teście może orzec, w którą stronę kierują i jak duże musi być to stworzenie. Przy nieudanym zaś dowie się tylko tyle, że „wygląda to na ślady jednej z groteskowych istot, których istnienia mętnie dowodzi przeklęty *Necronomicon*”. Podobnie postać szukająca kluczowej informacji w miejskiej bibliotece przy udanym teście Korzystania z Bibliotek znajdzie ją, a przy nieudanym – „szukałaś wszystkiego, co kojarzyło Ci się z bluźnierczymi tezami *Necronomiconu*, ale nie znalazłaś niczego konkretnego”.

Możesz też uznać, że test Inteligencji określający, czy postać popadnie w tymczasowy obłęd sprawdza właśnie to, czy skojarzy dziejący się przed jej oczyma koszmar z treściami znanymi z *Necronomiconu*. Zdanie go oznacza wtedy, że sytuacja zupełnie przytłacza postać, bo jest dla niej potwierdzeniem nieludzkiej wizji świata z pism Alhazreda, a nie tylko pojedynczym, strasznym wydarzeniem.

Głębsze prawdy

Fragment **Zjednoczeni w Izolacji** w sekcji **Czytelnicy Necronomiconu** wskazywał na to, że drużyna znająca tę księgę staje się w pewien sposób wyłączona ze świata śmiertelnych – przeczuwa istnienie głębszej, groźnej rzeczywistości w sposób, który trudno zakomunikować ludziom niezającym dzieła Abdula Alhazreda. Możesz wykorzystać to, by pogłębić izolację Badaczy, a zarazem dostarczać im dodatkowych poszlak.

Niejasna, wyniesiona z *Necronomiconu* wiedza może posłużyć za trop wciągający postaci w przygodę. Być może opublikowane w gazecie zdjęcie tajemniczego posążka kojarzy im się z dywagacjami Alhazreda? A może odwiedzając bogatego kolekcjonera widzą u niego pergamin z fragmentem *Al Azif*, który innym gościom wydaje się zaledwie etnologiczną ciekawostką?

Już w trakcie rozgrywania scenariusza, znajomość *Necronomiconu* może dostarczać postaciom dodatkowych wskazówek. Najlepiej w taki sposób, by obecni wokół Bohaterowie Niezależni niczego nie zauważyli. Burmistrz-kultysta może wyznaczyć trasę parady na kształcie powtarzającego się w księdze glifu, a obłąkany profesor wykrzykiwać losowe na pozór fakty, które pasują do opisów podróży Alhazreda.

Wszystkie takie wskazówki wydają się darmowymi, niewymagającymi żadnych testów odpowiedzi dla Badaczy i faktycznie wskazują im, czym warto się zainteresować. Ma to jednak drugą stronę medalu – oto drużyna wie, co może być groźne, na podstawie książki, której nikt poza nimi nie czytał i którą trzeźwo myślący człowiek uzna za obłąkaną wersję *Baśni Tysiąca i Jednej Nocy*. Trudno więc będzie przekonać Bohaterów Niezależnych do „szalonych” spostrzeżeń Badaczy, a to sprawi, że będą musieli działać samodzielnie, by ocalić ludzi, którzy nawet im nie wierzą. Warto zauważyć też, że poszlaki widziane przez Badaczy wcale nie muszą być konkretne – wspomniana trasa parady może im się skojarzyć z czymś z *Necronomiconu*, ale już zrozumienie tego, z czym konkretnie, wymagałoby testu Mitów Cthulhu albo długich badań w bibliotece.

Radykalnym zastosowaniem tego podejścia byłoby uznanie, że tracenie Poczytalności też jest związane ze znajomością *Necronomiconu* – Badacze są szczególnie wrażliwi na obłąd, bo znają głębszy sens koszmarnych zdarzeń. Jeśli podoba Ci się ta interpretacja możesz uznać, że w kampanii Świata *Necronomiconu* Bohaterowie Niezależni zawsze tracą tyle Poczytalności, co po udanym teście.

Pomysły na przygody

Z pomysłami ze Świata *Necronomiconu* można prowadzić dowolny scenariusz do Zewu Cthulhu. W „wersji minimum” używanie tego dodatku ogranicza się do stosowania rozwiązań narracyjnych opisanych w sekcji **Widmo Księgi**. Możesz też z łatwością dodawać do oficjalnych przygód użyteczne, ale izolujące wskazówki inspirowane sekcją **Głębsze prawdy** – na przykład w *Nawiedzonym Domu* ze Startera do 7. edycji skojarzenia z *Necronomiconem* może budzić symbol z Kaplicy Kontemplacji, stan nieumarłego Corbitta oraz, oczywiście, dwa tomy Mitów – *Dziennik Corbitta* oraz *Liber Ivonis*. By podejrzane skojarzenia od razu wciągnęły graczy, pan Knott może im od razu pokazać fragmenty *Dziennika* przepisane przez poprzednich lokatorów albo przynajmniej tajemniczy rysunek wykonany przez jedno z nich.

Możesz też tworzyć własne przygody, w których znajomość *Necronomiconu* stanowi ważny wątek.

Pod wieloma względami przypomina to pisanie przygód dla doświadczonych Badaczy, którzy mieli już kontakt z Mitami Cthulhu, a jednak wiedza i doświadczenie postaci w Świecie *Necronomiconu* są dużo mniejsze – ich tragedia polega między innymi na tym, że już widzą głębsze dno rzeczywistości, ale tak naprawdę nic o nim nie wiedzą.

Oto kilka pomysłów na takie historie.

Zakazana kartoteka: Badacze znajdują wyrzuconą, zakrwawioną kartotekę lokalnego przestępcy. Wygląda na to, że ktoś wykradł ją z akt policji. Poza licznymi brutalnymi, ale w pełni ludzkimi czynami, kartoteka zawiera też wzmianki o odległych zagranicznych podróżach bandyty, pasujących do tajemnych i przeklętych miejsc wymienionych w *Necronomiconie*. Badacze mają unikatową szansę zrozumieć drugie dno kariery przestępcy, ale policja raczej nie będzie zadowolona, że próbują węszyć na własną rękę na podstawie skradzionych z komisariatu dokumentów...

Znaki zguby: przywódca lokalnej sekty zaczął niedawno zażywać narkotyk, dający mu wgląd w Mity Cthulhu. Od tej pory gromadzi przedmioty i inkantacje potrzebne do przyzwania jednego z kosmicznych bóstw. Nauczył swoich ludzi szyfru, którym zapisują oni polecenia dla różnych komórek sekty na budynkach w niebezpiecznej dzielnicy miasta. Większość ludzi spoza sekty widzi w tych znakach coś w nieokreślony sposób niepokojącego, ale tylko Badacze mogą skojarzyć je z tajemnymi symbolami używanymi w *Necronomiconie*.

Widmo nad przeszłością: wdzięcznym pomysłem na sesję w Świecie *Necronomiconu* byłaby inspirowana finałem *Widma nad Innsmouth* historia, w której Badacze odkrywają, że ich własne pochodzenie jest w jakiś sposób związane z bluźnierstwami zasugerowanymi w *Necronomiconie*. Być może widzą na portretach starych przodków znamiona kojarzące się z potworami opisywanymi przez Alhazreda, a może *Al Azif* zawiera opowieść o rodzie czarnoksiężników, która w zbyt wielu szczegółach zgadza się z powtarzaną od pokoleń rodzinną legendą? Przygotowanie takiej historii dla całej drużyny może wymagać jednostrzału z osobnymi postaciami, ale z pewnością będzie to bardzo osobista, emocjonująca i fascynująca historia.

Powrót książki

Oczywiście korzystanie ze Świata *Necronomiconu* aż się prosi o to, by tytułowy tom pojawił się na sesjach. Robi on wrażenie nawet jako pojawiająca się tylko we wspomnieniach i retrospekcjach „brama”, przez którą przeszło rozumienie świata przez Badaczy. Jeszcze ciekawiej będzie jednak, jeśli ich dawne zetknięcie z tym tomem będzie miało ciąg dalszy na sesjach. Na przykład taki:

Zgubny przykład: jeden z Badaczy dostaje list od starego znajomego, z którego wynika, że wzorem postaci dostał się on do *Necronomiconu* i zaczął go zgłębiać. W liście brzmi to jak fascynująca przygoda intelektualna, ale czujne oko Badacza pozna, że znajomy nie radzi sobie ze zdobytą wiedzą, a spomiędzy słów przebijają nihilizm i przerażenie. Trzeba jak najszybciej odciągnąć go od studiów nad książką!

Mistrzowie Mitów: jeśli Badacze mieli już jakiś kontakt z *Necronomiconem*, mogą wiedzieć lub przeczuwać więcej o planach mitycznych bytów, niż ich kultysty. W związku z tym wyznawcy przedwiecznych potęg mogą chcieć ich porwać, albo, subtelniej, podszyć się pod ich ofiary, by próbując ich „uratować” Badacze wskazali im fakty i połączenia, jakich sami wyznawcy nie są w stanie się domyślić.

Zakurzony antykwariat: jeśli Badacze znają już trochę *Necronomicon*, zaskakujących wrażeń może im dostarczyć fabuła stara jak świat: oto wpadają na jedną z zaginionych kopii tego tomu w starym antykwariacie czy w zaniedbanej części biblioteki. Często w *Zewie Cthulhu* takie zbiegi okoliczności kończą się po prostu zakupem i przestudiowaniem tomu, ale dla Badaczy, którym *Necronomicon* już sporo krwi napsuł, może zamiast tego stanowić zaproszenie do postawienia trudnych pytań i próby ustalenia, skąd się tu wziął, kto jeszcze go czytał i czy próbował zrobić z tą wiedzą coś niebezpiecznego.

Wariantem tej historii byłaby też fabuła, w której Badacze zostają wynajęci, by odzyskać kopię książki. Tę, jak się okazuje, od dawna miał w swoich zbiorach pewien kolekcjoner, ale teraz ktoś mu ją ukradł. Wynajmujący twierdzi, że nigdy jej uważnie nie czytał, ale czy można mu ufać?

Lektura po latach: Badacz pragnie ponownie przeczytać egzemplarz *Necronomiconu*, z którym się już kiedyś zetknął. Okazuje się jednak, że obecnie trudniej się do niego dostać osobie z zewnątrz, a ludzie, którzy mu go pierwotnie wypożyczyli, nie chcą tego znowu zrobić, albo zostali odsunięci od sprawowania pieczy nad książką. Być może Badacza i jego przyjaciół czeka po prostu trochę walki z formalnościami, a być może wokół tego egzemplarza *Necronomiconu* zaczęła się jakaś podejrzana historia...

Wola Grimuaru: *Księga Strażnika* zawiera sugestie, że tomy Mitów mogą wydawać się samoświadome, powodować wokół siebie wypadki, nagle znikać i na różne inne sposoby kierować sobą, zazwyczaj w niezbyt przyjaznych dla ludzi celach. Aż się prosi, by w kampanii Świata *Necronomiconu* książka Alhazreda miała taką właśnie, złośliwą świadomość – być może osobną dla każdego wydania, a być może nawet „umysł roju”, stojący za nimi wszystkimi i dbający, by prawdy *Necronomiconu* poznawali ludzie, którzy znać ich żadną miarą nie powinni. Można opracować nawet całą kampanię, w której *Necronomicon* jest nie tylko źródłem wiedzy, ale też antagonistą chcącym przekazać swoje sekrety nieodpowiednim ludziom. W najśmielszej wersji tej historii można nawet uznać, że świadomość *Necronomiconu* jest jedną z Masek Nyarlathotepa! Oczywiście decydując się na takie rozwiązanie warto wprowadzić poszlaki sugerujące, że *Necronomicon* jest w jakiś sposób samoświadomy, już do historii pierwszego kontaktu postaci z tą książką.

Aneks: Polskie Necronomicony

Kanoniczne egzemplarze *Necronomiconu* znajdują się na zachodzie Europy i w obu Amerykach, więc wykorzystywanie tej książki na sesjach rozgrywających się w Polsce wymaga wyjścia poza oficjalne informacje. Ten aneks zawiera pomysły na to, jak wprowadzić bluznierczy tom do takich przygód. Składa on się z dwóch części. Pierwszą są ogólne uwagi co do tego, jakimi źródłami *Necronomicon* mógł trafić do Polski, drugą zaś konkretne pomysły na to: nadesłane na nasz konkurs *Polskie Necronomicony*. Autorzy tych pomysłów otrzymali w nagrodę darmowy egzemplarz *Świata Necronomiconu* oraz scenariusza *Wernisaż* Michała Gralaka.

Pomysły ogólne

Kontakty z Zachodem: oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, by część Badaczy z polskiej drużyny po prostu przeczytała jeden z łacińskich egzemplarzy *Necronomiconu* – najbardziej prawdopodobne są te dostępne w londyńskiej British Library i paryskiej Bibliothèque Nationale. Powtórzenie tego zabiegu dla całej drużyny będzie jednak dość monotonne, a co gorsza nie ułatwi wprowadzania wątków związanych z księgą do dziejących się w Polsce przygód – chyba, że za każdym razem chodziłoby o odpis z jednej z „zachodnich” kopii, co też szybko stałoby się żmudne.

Otwarcie na Wschód: biorąc pod uwagę długie kontakty kultury polskiej z otomańską Turcją i mocną w wielu okresach naszej historii fascynację Bliskim Wschodem nie jest niemożliwe, by do Polski trafiły bezpośrednio urywki, odpisy i tłumaczenia oryginalnego, arabskiego *Al Azif*. Być może znajdują się one w prywatnych kolekcjach, może w państwowych bibliotekach, a może łączący wiedzę różnych kultur polscy okultyści od wieków używają ich w swoich rytuałach?

Od zawsze nasz: możliwe też, że *Necronomicon* najzwyczajniej w świecie od dawna znajduje się na ziemiach polskich, a o kopii tej po prostu nie jest głośno. Badacze mogą znaleźć ją, badając jedną z polskich bibliotek, w rękach prywatnego kolekcjonera albo w bardziej fantastycznym otoczeniu – w starym grobowcu, porzuconej pogańskiej świątyni w lesie, albo u progu portalu do przeszłości.

Zresztą nie ma co ukrywać – „geografia” *Necronomiconu* znana z *Księgi Strażnika* jest pisana z perspektywy świata anglosaskiego i nie ma przeciwwskazań, by w Waszej kampanii po prostu istniała kopia w Bibliotece Jagiellońskiej czy Narodowej, równie sławna w Europie Środkowej, jak te w Harvardzie czy Miskatonic znane są w Ameryce. A może będzie ciekawiej, jeśli zamiast (albo obok?) znanych polskich bibliotek, najbliższy dla Badaczy *Necronomicon* będzie czekał w Pradze, Lipsku czy Petersburgu.

Propozycje czytelników Zgróz

Oto pięć propozycji na pojawienie się *Necronomiconu* w Polsce, które nagrodziliśmy w naszym konkursie.

Niedźwiedź Janusz

Jeden egzemplarz przywieźli do Polski John Dee i Edward Kelley, gdy w 1583 przybyli na dwór Olbrachta Łaskiego. Wojewoda sieradzki usłyszał o księdze w 1568, gdy po bitwie pod Oczakowem wziął w jasyr tatarskiego maga, który w zamian za darowanie życia wyjawiał mu część sekretów. Dlatego gdy Łaski poznał w Londynie obu alchemików i dowiedział się, że są oni w posiadaniu księgi, tak mocno zabiegał o ich przyjazd do Polski. Nie wiadomo do dziś jaki rytuał odprawili, jednak w maju 1585 obaj uczeni w pośpiechu opuścili Polskę i udali się do Pragi. Łaski tymczasem odzyskał swoją pozycję i majątności. Aż do śmierci cieszył się sławą zręcznego polityka, który potrafił najzacieklejszego przeciwnika przekonać do swych racji. Losy księgi pozostają nieznane.

Dennis Latzke

Latem 1963 roku Wrocław został otoczony kordonem sanitarnym przez epidemię czarnej ospy. Chorobę przywłókl wraz z *Necronomiconem* wracający z Birmy Bonifacy Jedynak, oficer Służby Bezpieczeństwa. Miasto zostało odcięte, umarło 7 osób. 19 września, po odwołaniu stanu epidemii okazało się, że *Necronomicon* zniknął. Odnalazł się w podziemiach Biblioteki na Piasku podczas przenoszenia zbiorów z powodu Wielkiej Wody w 1997 roku i jest przechowywany przez Katedrę Etnologii i Antropologii Kulturowej Uniwersytetu Wrocławskiego.

Karol Piątek

Jedna z łacińskich kopii *Necronomiconu* znajduje się w Polsce - to pewne. W jego posiadanie wszedł szlachcic Jan Twardowski. Postać ta podług legend parała się czarnoksięstwem. Na dworze królewskim zasłynął przyzwaniem zmarłej żony Zygmunta Augusta - Barbary Radziwiłłówny, a jego konszachty z siłami nieczystymi były czymś, o czym otwarcie rozprawiano. Twardowski zamieszkiwał Kraków w XVI wieku, wobec tego księga może znajdować się w jaskini, gdzie podobno mieściła się jego pracownia. Krążą jednak pogłoski, że Mistrz Jan przeświadczony o tym, iż jego koniec jest bliski ukrył księgę gdzieś na terenie Bydgoszczy podczas swojego czteromiesięcznego pobytu w roku 1560. Zamieszkiwał wtedy w jednej z kamienic nieopodal starego rynku, w gospodzie "Pod Zgorzelcem". Co ciekawe Twardowski pozostawił po sobie dwie księgi, pracę o magii oraz encyklopedię nauk, z których żadna rzekomo nie przetrwała do dnia dzisiejszego. Inną ciekawostką jest zwierciadło magiczne, tzw. Lustro Twardowskiego, przechowywane w zakrystii kościoła parafialnego w Węgrowie. Być może ono skrywa tajemnicę *Necronomiconu*?

Nowaj

Postać: Wacław Seweryn Rzewuski herbu Krzywda, przydomek: Emir Arslan.

Znany podróżnik, orientalista, pamiętnikarz, poeta, jeździec i znawca koni.

W latach 1818–1820 podróżował po Bliskim Wschodzie. Pozyskał przyjaźń przywódców szczepów beduińskich. Z wodzem rodu Roualla, Edre ibn Shalanem, zawarł przymierze krwi. Dostał od niego w imię przyjaźni *Necronomicon*. Rzewuski żył jak Beduin. Po powrocie do kraju osiadł w rodzinnym Sawraniu na Podolu. Miał bogatą kolekcję orientalnych rękopisów i książek, a wśród niej klejnot kolekcji: uznawany za zaginiony arabski, oryginalny tekst *Necronomiconu*. Zaginął w niewyjaśnionych okolicznościach dnia 14 maja 1831. W jego kolekcji jednak już nie odnaleziono *Necronomiconu*.

Radosław Stefanów

13 grudnia 1916 roku w Petersburgu w zamachu zginął Grigorij Rasputin. Przy ciele Rasputina znaleziono szczególnie zapakowaną w papier księgę. Księga ta trafiła do wielkiego księcia Dymitra Pawłowicza Romanowa, jednego ze spiskowców odpowiedzialnych za śmierć Rasputina. Księga wydała się księciu bezwartościowa i odstawił on ją na półkę, nie wiedząc jak wielka moc w niej drzemie.

W 1917, w trakcie rewolucji październikowej, księga została ukradzioną z posiadłości księcia i słuch o niej zaginął na niemalże 30 lat. Książkę w 1941 znalazł niemiecki żołnierz w trakcie grabieży jednego z mieszkań w Moskwie. Wolumin jednak szybko trafił do rąk tamtejszego niemieckiego naukowca, gdy żołnierz, usnawszy z książką w rękę, praktycznie postradał zmysły od potwornych snów, które, jak twierdził, były spowodowane bliską obecnością księgi. Naukowiec zaś oznajmił, że wolumin faktycznie ma w sobie ukrytą wielką moc i wysłał go na dalsze badania do Wrocławia.

Grupa naukowców we Wrocławiu potwierdziła słowa naukowca ze wschodu i odkryto, iż tajemniczą księgą jest legendarny *Necronomicon*. Badania nad księgą trwały przez 3 lata i doprowadziły wielu naukowców do szaleństwa, a nawet i do śmierci. Gdy w 1944 roku armie III Rzeszy były zmuszane do odwrotu przez siłę ZSRR podjęto decyzję, by *Necronomicon* przetransportować w bezpieczne miejsce.

W listopadzie 1944 roku księga wyruszyła z Wrocławia pociągiem razem z innymi kosztownościami, dziełami sztuki, złotem i tajnymi aktami III Rzeszy. Stacją docelową pociągu miał być Wałbrzych, ale pociąg do stacji nigdy nie dotarł. Wszelkie dobra które znajdowały się pociągu jak chociażby Bursztynowa Komnata czy *Necronomicon* zaginęły w niewyjaśnionych okolicznościach.

Od tamtego czasu przeszukano niejednokrotnie teren między Wrocławiem a Wałbrzychem, ale nic nie znaleziono. Być może *Necronomicon* czeka, aż zacznie go szukać odpowiednia osoba i wtedy pozwoli, by go znaleziono.

Świat Necronomiconu

Tekst i skład: Marek Golonka

Ilustracje i redakcja: Piotr Koziół

Oprawa graficzna: Michał Gralak

Font: Alessio Laiso

Zachęcamy do zakupu pozostałych tekstów z serii Zgrozy oraz do śledzenia jej na Facebooku. Prosimy także o wystawienie opinii Światowi Necronomiconu na jego stronie.