

ALMANACH POTWORÓW



Scott David Aniolowski

oraz Marion Anderson, Phil Anderson, Shannon Appel, Bill Barton,
Fred Behrend, John Carnahan, Larry DiTillio, Clifton Ganyard,
Geoff Gillan, Sheldon Gillett, Ed Gore, Steve Hatherly,
Keith Herber, Kevin W. Jacklin, J. Todd Kingrea, Doug Lyons,
Randy McCall, Kurt Miller, Sandy Petersen, Kevin A. Ross,
Gary Sumpter, Michael Szymanski, G.W. Thomas i Lynn Willis



Almanach Potworów

Księga Strażnika Tajemnic





Howard
Phillips
Lovecraft

Autor,
nauczyciel,
dżentelmen

1890-1937

Almanach Potworów

Księga Strażnika Tajemnic



autor: Scott David Aniolowski



dodatkowe istoty i bóstwa:

Marion Anderson, Phil Anderson, Bill Barton, Fred Behrend, John Carnahan,
Larry DiTillio, Clifton Ganyard, Geoff Gillan, Sheldon Gillett, Ed Gore,
Steve Hatherly, Keith Herber, Kevin W. Jacklin, J. Todd Kingrea,
Doug Lyons, Randy McCall, Kurt Miller, Sandy Petersen, Kevin A. Ross,
Gary Sumpter, Michael Szymanski, C.W. Thomas, Lynn Willis

dzienniki sir Hansena Poplana:

Shannon Appel

ilustracja na okładce:

Lee Gibbons

ilustracje na stronach tytułowych:

Paul Carrick

ilustracje potworów:

Earl Geier, Rodell Sanford

projekt i redakcja: Shannon Appel

projekt graficzny: Shannon Appel

redakcja pomocnicza, korekta: Lynn Willis, David Mitchell

WERSJA POLSKA

przekład:

Adam Białke, Miłosz Brzeziński, Dariusz Paszkowski

redakcja: Miłosz

redaktor linii: Tomek Kreczmar

korekta: Bartek

opracowanie grafiki: Jarosław Musiał

skład komputerowy: Tomek Laisar Fruń



Podziękowania

Scott David Aniolowski opracował statystyki dzieciąt Abthotha, Aforomona, Aihais, Pradawnych, Baotth Z'uqqa-Mogge, braci Chaugnara Faugn, Cithylli, Cynothoglysa, Mocznego Demona, mieszkających głąbin, Bóstwa Bez Twarzy, Biesiadnika z Afar, wychowanek Przedwiecznych, Pihaggha, Ghotha, gnomów z Goatswood, Bóstwa Czerwonego Przypływu, dzieci Zielonego Boga, pomiotu Hastura, Hydry, Ioda, Strażnika Księżykowego Zwiernia, Kihandii, obywateli L'g'y'hx, Lloigorra, Lrogha, Madam Yji, krewnych Mantense, M'b'wa, Miliona Umiłowanych Bóstw, miri nigri, M'nagala-ha, niotkhorghai, Nuga i Yeba, Oryxa, Ossadagowaha, Othuumu, Q'yth-aza, Rlim Shaikortha, mieszkańców S'ghiuu, władców shoghoth (na podstawie Pana Elegancika Lynn Willis), błogosławionych z Shub-Niggurath, Shugorana, Tawil at Umre, Człowieka Tick Tock, T'ri'nembry, voorniośmów, worsośmów, Voradosa, Vultuhotha, wendigo, Ubba, Xada-Hvla, mieszkańców Yaddith, obywateli Yekub, Yeggha, dzieci Y'gonalca i Zoth Syra.

Fred Behrend opracował podrózników. Clifton Ganyard opracował statystyki adumbrali, B'motha, Sebeku, pomiotu Zielonego Otrchiani. J.Todd Kingrea opracował statystyki dzieci Tsathoggu i xo u'Im'gi. Kevin A. Ross opisał Bugg-Shasha, Byatis, Gol-gorotha, larwy Innych Bógów, n'ghan grii, poręczarzy przestrzeni, trzody cmentarne, yuggsa i Zu-che-quona. Michael Szymanski stworzył Yidhra.

Pozostałe istoty zostały zaczerpnięte ze scenariuszy Chaosium, należy więc wymienić ich twórców. Marion Anderson i Phil Anderson: pomiot Dho (*Przerzające Podróż*). Scott David Aniolowski: Juk-Shabba oraz obywatele Yekub (*Sacraments of Evil*), a także Złodziej Cierpienia (*Escape From Innsmouth*). Bill Barton opisał Martwi i ich maszyn wojenne (*Cthulhu by Gaslight*). Fred Behrend: desh (*Adventures in Arkham Country*). John Carnahan opisał widmowych łowców (*Shadows of Yog-Sothoth*). Larry Di'Tillio i Lynn Willis opracowali statystyki Czarnego Sfinksa, Opasłej Kobiety oraz Dzieci Sfinksa (*Maski Nyarlathotepa*). Geoff Gillan: Istotę Bez Skóry (*Horror w Orient Ekspresie*). Sheldon Gillet: mniejsi bracia Chaugnara Faugn (*Serce Grozy*). Ed Gore: ludzie szczyry (*Shadows of Yog-Sothoth*). Steve Hatherly: istoty fraktalne oraz fraktalny Yog-Sothoth (*The Stars Are Right!*). Keith Herber: Bestia (*Dzień Bestii*) oraz nienazwani władcy dusz (*Cthulhu 1990*). Kevin W. Jacklin: Vibur (*Dark Designs*). Doug Lyons opracował diabelskie rośliny (*Terror from the Stars*), oraz niewolników Cthulhu (*Dead Old Ones*). Randy McCall: Wigi (*Shadows of Yog-Sothoth*), a także Arwassa i pseudo-shoggo-ci (*The Asylum and Other Tales*). Kurt Miller: pomiot Nyogtha (*Fatal Experiments*). Sandy Petersen: Posłaniec Wielkich Przedwiecznych oraz Chodzący Trup (*Shadows of Yog-Sothoth*). Kevin A. Ross: hybrydy istoty z głąbin (*Tales of Miskatonic Valley*), zdegenerowany naród węzowych ludzi (*Sacraments of Evil*), a także Gwieźdźna Matka (*Kingsport*). Mike Szymanski: Chorazin (*Cthulhu 1990*). G.W. Thomas: Gloon (*Cthulhu 1990*). Lynn Willis: Pan Elegancik (*At Your Door*).

Większą część Wprowadzenia zaczerpnięta została z *Call of Cthulhu*, wydania piątego. Lynn Willis dokonał poprawek tej wersji.

Shannon Appel napisał fragmenty Dziennika Sir Hansena Poplana.

The Creature Companion is published by Chaosium Inc.

The Creature Companion is copyright ©1994, 1996, 1998 by Chaosium Inc.
All rights reserved.

Call of Cthulhu is the registered trademark of Chaosium Inc.

Podobieństwa pomiędzy postaciami występującymi w *Almanachu* a osobami żywymi bądź zmarłymi są czysto przypadkowe.

Wszystkie materiały dotyczące Shudde M'ella oraz Chtonian, a także inne pomysły Briana Lumleya, w szczególności opublikowane w *The Burrows Beneath*, zostały wykorzystane za jego uprzejmą zgodą. Scott David Aniolowski, „An Early Frost” ©1995 by Scott David Aniolowski; „I Dream of Wires” ©1995 by Scott David Aniolowski. Algemon Blackwood „The Wendigo” ©1973 by Dover Publications, Inc. Robert Bloch, „The Dark Demon” and „The Faceless God” ©1936 by *Weird Tales*; „The Secret of Sebek” ©1993 by Robert Bloch. Joseph Payne Brennan „The Willow Platform” ©1973 by Stuart David Schiff for *Whispers I*; „The Feaster from Afar” ©1976 by Edward P. Berglund. Ramsey Campbell „The Church in High Street” ©1962 by August Derleth; „The Horror from Bridge”, „The Insects from Shag-gai”, „The Moon-Lens”, „The Plain of Sound”, „The Render of the Veils”, and „The Room in the Castle” ©1964 by Ramsey Campbell; „Cold Print” ©1969 by August Derleth; „Made in Goatswood” ©1973 by Ramsey Campbell; „The Tugging” ©1976 by Edward P. Berglund; „The Faces at Pine Dunes” ©1980 by Arkham House Publishers; „The Horror Under Warren-down” ©1995 by Ramsey Campbell for *Made in Goatswood*. Lin Carter „Out of Ages” ©1975 by April R. Derleth and Walden W. Derleth; „Zoth-Ommog” ©1976 by Edward P. Berglund; „Strange Manuscript Found in the Vermont Woods” and „The Secret in the Parchment” ©1988 by Cryptic Publications. Walter C. DeBill, Jr. „Where Yidhra Walks” ©1976 by Edward P. Berglund. August Derleth „The Lair of the Star-Spawn” ©1932 by Popular Fiction Publishing Co.; „The Sandwin Compact” ©1953 by August Derleth; „The Return of Hastur” ©1958 by August Derleth. Robert E. Howard „People of the Dark” ©1932 by The Clayton Magazines, Inc.; „The Thing on the Roof” ©1932 by Popular Fiction Publishing Co.; „The Black Stone” ©1987 by Alla Ray Kuykendall and Alla Ray Morris. Tina L. Jens „In His Doughter Darkling Womb” ©1997 by Scott David Aniolowski for *Singers of Strange Songs*.

T.E.D. Klein „Black Man with a Horn” and „Children of the Kingdom” ©1980 by T.E.D. Klein; Henry Kuttner „The Invaders” and „The Bells of Horror” ©1939 by Henry Kuttner. Thomas Ligotti „The Prodigy of Dreams” ©1989 by Thomas Ligotti. Frank Belknap Long „The Space Eaters” ©1928 by Popular Fiction Publishing Co. H.P. Lovecraft, A. Merritt, Robert E. Howard, C.L. Moor, and Frank Belknap Long „The Challenge from Beyond” ©1978 by Marc A. Michaud. Robert A.W. Lowndes „The Abyss” ©1965 by Health Knowledge Publications, Inc.; Brian Lumley „An Item of Supporting Evidence” ©1970 by August Derleth; „Rising with Surtsey” ©1971 by August Derleth; „The Fairground Horror” ©1976 by Edward P. Berglund; *The Clock of Dreams* ©1978 by Brian Lumley. Bertram Russell „The Scourge of B'Moth” ©1929 by Popular Fiction Publishing Co. Michael Shea „Fate Face” ©1987 by Michael Shea. Clark Ashton Smith „The Seven Geases” ©1934 by Popular Fiction Publishing Co.; „The Coming of the White Worm” ©1941 by Albion Publications; „The Chain of Afor-gomon” ©1988 by CASiana Literary Enterprises. C. Hall Thompson „The Spawn of the Green Abyss” ©1946 by *Weird Tales*. Donald Wandrei „The Tree-Men of M'b'wa” ©1932 by Popular Fiction Publishing Co. Colin Wilson *The Space Vampires* ©1976 by Colin Wilson. H.P. Lovecraft works ©1963, 1964, 1965 by August Derleth.

Ilustracja na okładce: Istota z głąbin trzymająca w dłoni Innsmouth.
©1998 Lee Gibbons; all rights reserved.

Ilustracje na stronach tytułowych wykonał Paul Carrick. Ilustracje potworów: Earl Geier i Rodell Sanford. Wszystkie zamieszczone w tym podręczniku ilustracje, o ile nie określają tego inaczej umowy indywidualne, pozostają własnością poszczególnych artystów i zostały opublikowane za ich zgodą, zgodnie z prawami autorskimi.

Zabrania się powielania – poprzez fotografowanie, metodami optycznymi, elektronicznymi lub za pomocą innych technik kopiowania – materiałów zawartych w tej książce, w celach zarobkowych.

Pytania, uwagi i prośby o darmowe katalogi nowych produktów Chaosium kierować pod adres: Chaosium Inc., 950-A 56th Street, Oakland CA 94608-3129, U.S.A.

Proszę nie telefonować w sprawach dotyczących gry; szybka odpowiedź nie zawsze musi być odpowiedzią najlepszą.

Produkcja: Wydawnictwo MAG
ul. Cypryjska 54, 02-761 Warszawa,
tel. (0-22) 6424545, 6428285
email: krzaku@mag.com.pl
WWW: <http://www.mag.com.pl>
ISBN 83-87968-21-8

Warszawa 1999





Spis treści



Wprowadzenie	6	Wendigo	47	Kthanid	79
<i>Słownik Chaosium</i>		Wężowi ludzie, degeneraci ..	48	Larwy innych bogów	80
<i>wymowy imion mitycznych</i> ..	9	Widmowi Łowcy	49	Lloigor	81
Potwory Mitów	11	Wije	49	M'nagalah	81
<i>Podział istot według rodzaju</i> ..	11	Wychowankowie		Nug i yeb	82
Abhoth, Dziecieta	13	Przedwiecznych	50	Nyarlahotep	83
Adumbrali	13	Xo tl'mi-go	51	Ahtu	83
Aihai	14	Yaddith, obywatela	51	Bestia	83
Chaugnar faugn, Więksi Bracia ..	15	Yekub, mieszkańcy	52	Bóstwo Bez Twarzy	84
Chaugnar faugn, Mniejsi Bracia ..	16	Y'golonac, dzieci	53	Duch Szaleństwa	85
Chodzący trup	17	Yog-sothotha, synowie	53	Istota Bez Skóry	85
Cthulhu, niewolnicy	17	Yuggowie	54	Lrogg	86
Czarny sfinks	18	Zielonego boga, dzieci	55	Mroczny Demon	87
Desh	19	Zielonej otchłani, pomiot	55	Opasła Kobieta	87
Istoty fraktalne	20	Zoth syra	56	Posłaniec Wielkich	
Fthaggghua	23	Zy'tl q'ae	57	Przedwiecznych	88
Gnomy z Goatswood	23	Bóstwa mitów	59	Shugoran	89
Hastura, pomiot	24	<i>Bóstwa Mitów</i>	60	Tik Tak, Człowiek	89
Hyperboreanie	25	Arwassa	61	Zawodzący Cierpiętnik	91
Istoty z głębin, hybrydy	25	Azathoth	61, 63	Orryx	91
L'gy'hx, mieszkańcy	26	Xada-hgla	61	Ossadagawah	91
Ludzie szczyry	27	Baoht Z'uqqa-Mogg	62	Othuum	92
Łowcy	27	<i>Najwspanialsii bogowie mitów</i> ..	63	Q'yth-az	93
Marsjanie	28	Azathoth	63	Pradawni	94
Martense, krewni	29	Cthulhu	64	Rlim shaikorth	95
M'bwa	30	<i>Kolorowe plansze</i>	po 64	Saaitii	96
Mieszkańcy głębin	31	Nyarlahotep	65	Sebek	96
Milion umiłowanych bóstw	31	Shub-Niggurath	66	Shub-niggurath	97
Miri Nigri	32	Bóstwo Czerwonego		Strażnik Księżycowego	
Mr. Shiny	32	Przypływu	67	Zwierciadła	97
Nienazwani władcy dusz	33	Bugg-shash	67	Gwiazdna matka	98
Nioth-korghai	34	Byatis	69	Summanus	99
Ny'ghan grii	35	Cthulhu	64, 69	Tru'nembra	100
Nyogtha, pomiot	36	B'moth	69	Vibur	101
Piekielne rośliny	37	Chorazin	70	Vorvados	102
Pozeracze przestrzeni	37	Cthylla	71	Vulthoom	103
S'glhuo, mieszkańcy	38	Cynothoglis	72	Yegg-ha	104
Shoggoth, władcy	39	Dho, pomiot	73	Yidhra	104
Shoggoth, pseudo-	40	Ghroth	73	Madam yi	105
Shub-niggurath, Błogosławieni ..	41	Gloon	74	Yog-Sothoth	106
Shugorana, dzieci	41	Gol-goroth	75	Aforgomon	106
Pasterze grobów	41	Hastur	76	Fraktalny Yog-Sothoth	107
Podróżnicy	43	Biesiadnik (Pozeracz) z Afar ..	76	Tawil at'umr	108
Sfinks, dzieci	44	Król w Żółci	77	Ythogtha	108
Tsathoggua, dzieci	45	Hydra	77	Zielony bóg	109
Ubb	45	Iod	78	Zu-che-quon	109
Voorianie	46	Juk-shabb	79	Indeks	111
Voormisowie	47				



Dedykacja

Ta książka dedykowana jest Fredowi Behrentowi i Garemu Sumpterowi, dwóm badaczom Mroku. Każdy uważny obserwator, który widziałby naszą trójkę wracającą z trzeciego Necronomiconu zeszłego lata, na pewno wziętyby nas za szaleńców!
„Racja! A masz pałą!”



Przedmowa

Witamy w *Almanachu*. W tej książce po raz pierwszy zebrano razem wszystkie istoty spoza Krain Snów; opisane wcześniej w *Xiędze Bestyi*, tomie pierwszym i drugim; trochę potworków z podręcznika *Zew Cthulhu*; kilka poprawionych i uzupełnionych haseł oraz wiele zupełnie nowych. Opisane w tym wydaniu nowe potwory pochodzą z licznych źródeł, między innymi z niektórych rzadkich i klasycznych opowieści Mitologicznych oraz popularnych scenariuszy do gry *Zew Cthulhu*. Niektóre z unikatowych pomysłów Donalda Wandrei są publikowane po raz pierwszy, tak jak część fantastycznych istot Briana Lumleya oraz wiele innych.

Opracowując ten podręcznik, zwróciłem uwagę na niezwykle dużą różnorodność Mitów Cthulhu. Literacki behemot, jakim stała się Mitologia Cthulhu H. P. Lovecrafta, składa się z elementów horroru, historii, fantasy, magii i miecza, wzniosłych przygód, mrocznej fantasy, science fiction, erotyki, trochę stylu gotyckiego, tradycyjnego, wiktoriańskiego, punku, space opery, awangardy i wielu innych podgatunków. Jest to dziwne (i nie zawsze przystępne) połączenie pomysłów i prac wielu różnych autorów. W tym, wydawałoby się zawierającym

wszystko gatunku, istnieją różne obozy, od purystów po entuzjastycznych kolekcjonerów i pastiszowców twórczości Lovecrafta, każdy posiadający własną wizję tego, co jest prawdziwe, a co nie w Mitologii Cthulhu.

Tworząc tą serię, starałem się nie faworyzować żadnej ze stron, umieszczając setki haseł różnych autorów. Czy osobiście zgadzam się ze wszystkimi istotami i pomysłami zawartymi w tej książce? Nieszczególnie. Starałem się po prostu zebrać najwięcej różnorodnych potworków, jak to możliwe, z tylu źródeł, z ilu tylko się dało. I jak już wspomniałem w *Xiędze Bestyi*, zachęcam strażników do korzystania lub ignorowania zawartego tu materiału, zgodnie z własnym życzeniem. Nie każda istota opisana w tej książce będzie pasowała do kampanii czy wizji świata różnych Strażników. I dobrze. Zaprezentowałem tylko pewne opcje do wyboru – to wszystko. Myślę jednak, że każdy Strażnik znajdzie tu coś dla siebie, bez względu na otoczenie, czas czy określoną rasę. Znajdziecie tu wiele nowych metod zastraszania i gnębienia swoich badaczy – milej zabawy!

– Scott Aniolowski



WPROWADZENIE

Rodzaje Potworów; Co Oznaczają Statystyki



Opisy uporządkowano alfabetycznie opierając się na słowie kluczowym, tak więc braci Chaugnar Faugna znajdziesz pod C – Chaugnar Faugn, Bracia.

Rasy służebne mogą być niezależne lub podlegać silniejszym od siebie istotom.

Klasyfikacja potworów

Mityczne istoty dzielimy na jedną z czterech kategorii: Istoty Baśniowe, Rasy Niezależne, Rasy Służebne oraz Byty Unikalowe. Nie wszystkie wymienione wyżej grupy zostały wykorzystane w tej książce.

ISTOTY BAŚNIOWE

Istoty (Stwory) Baśniowe to zaczarowane lub mityczne stworzenia, pochodzące z legend i opowieści. Jakkolwiek mogą być niebezpieczne, najczęściej wzbudzają jedynie lęk i zdumienie. Z Mitologią Cthulhu wiąże je wyłącznie to, że żyją w Krainach Snów i praktycznie jedynie tam można się na nie natknąć. Różne rasy, istoty i bogowie rodem ze świata Mitów mogą nimi manipulować, jednak rzadko się zdarza, by stwory stały się czymkolwiek wyznawcami.

RASY NIEZALEŻNE

Niektóre rasy nie służą żadnemu konkretnemu bóstwu lub Wielkiemu Przedwiecznemu, choć indywidualne osobniki mogą być po prostu ich wyznawcami. Wiele gatunków nie pragnie i nie prowokuje żadnych kontaktów z innymi stworzonymi rodem z Mitów. Istnieją też rasy aktywnie związane z, albo też prowadzące wojnę przeciw innym istotom, bóstwom lub Przedwiecznym.

RASY SŁUŻEBNE

Określone rasy stworzeń są często ściśle związane z konkretnym Wielkim Przedwiecznym, Wielkim, Bogiem Zewnętrznym lub Starszym Bogiem. Nazywa się je wtedy Rasami Służebnymi. Zwykle bóstwo manifestuje się w otoczeniu jednego lub wielu takich sług. W powieściach i scenariuszach takie reprezentanci bóstwa odgrywają role strażników, zabójców, porywaczy, posłańców lub szpiegów, których zadaniem jest wzbudzanie przerażenia pośród Odkrywców i uczestniczenie w mniej znaczących, bezpośrednich konfrontacjach.

BYTY UNIKALNE

Pewne określone stworzenia wymykają się wszelkiej klasyfikacji: nie są przedstawicielami konkretnej rasy, nie są też bogami ani Wielkimi Przedwiecznymi. Wszystkie takie istoty, z braku innej możliwości ich określenia, nazwano Bytami Unikalnymi. Bardzo często niezwykle te stwory

dysponują wielką mocą i posiadają przypisywaną bogom właściwość rozpraszania się, gdy ich wytrzymałość zostanie zredukowana do zera. Nie-magiczna broń często nie jest w stanie ich trwale zniszczyć.

Klasyfikacja bóstw

Mityczne Bóstwa dzielą się na pięć kategorii: Starsi Bogowie, Wielcy Przedwieczni, Wielcy, Bogowie Zewnętrzni, Awatarzy. Nie wszystkie grupy zostały wykorzystane w tej książce.

STARSI BOGOWIE

Jest to rasa bogów zachowujących się neutralnie w stosunku do Bogów Zewnętrznych, być może też chwilami z nimi rywalizująca. Mimo że istoty te dysponują kolosalną i przerażającą mocą, nie stanowią zagrożenia dla ludzkości, z którą mają raczej niewielki kontakt. Istnieją jedynie zdawkowe wzmianki dotyczące w dodatku bardzo niewielu z nich. Najczęściej wymieniany z imienia jest Nodens.

WIELCY PRZEDWIECZNI

Te istoty nie są wszechpotężne, jednak człowiekowi wydaje się, że dysponują straszliwą, boską mocą. Ludzie wolą oddawać boską cześć właśnie im, ponieważ w porównaniu z omówionymi wcześniej niepojętymi bytami są znacznie bardziej fizyczni. Wielcy Przedwieczni uczestniczą czasem w ludzkich przedsięwzięciach lub kontaktują się z pojedynczymi przedstawicielami naszej rasy. Bóstwa te jawią się jako niezmiennie potężne, obce istoty, posiadające zdawałoby się nadnaturalne możliwości, jednak ich potencjał nie może równać się z możliwościami przypisywanymi chociażby Bogom Zewnętrznym. Każdy z Wielkich Przedwiecznych jest całkowicie niezależny, jednak niektórzy z nich sprawiają wrażenie w pewien sposób uwięzionych.

WIELCY

Wielcy są bogami ziemskich Krain Snów i nie można ich mylić z Wielkimi Przedwiecznymi. Należą do najsłabszych ze wszystkich rodzajów bóstw i doświadczony śmiertelnik może z powodzeniem dorównać im mocą. Wielcy znajdują się jednak pod opieką straszliwych Bogów Zewnętrznych, więc śmiertelnicy odnoszą się do nich z należytym szacunkiem. Są oni zresztą nastawieni do ludzkości bardzo życzliwie, a ich niezmiennie podobny do człowieka wygląd umożliwia im nawet dochowanie się półboskich, półludzkich potomków. Wszyscy Wielcy posiadają niemal ludzki wygląd i wszyscy mają charakterystyczne dla swej rasy znamiona. Ich twarze mają surowy

i groźny wygląd, uszy są bardzo długie i zakończone na dole cienkimi koniuszkami, zaś oczy są podługne i skośne. Charakteryzują się ponadto wąskimi nosami oraz bardzo spiczastymi podbródkami. Wszyscy chodzą swobodnie, zarówno po ziemi, jak i w powietrzu. Mogą też przemieszczać się między wymiarami, docierając błyskawicznie na wybrane przez siebie miejsca.

BOGOWIE ZEWNĘTRZNI

Zewnętrzni Bogowie kierują losami wszechświata. Wszy, z wyjątkiem Nyarlathotepa mają niewiele do czynienia z ludzkością. Wtrącanie się w ich niepojęte sprawy sprowadza na śmiarków szaleństwo lub śmierć. Zewnętrzni Bogowie jawią się niemal jako prawdziwi twórcy rzeczywistości, a wielu z nich zdaje się być uosobieniem podstawowych zasad rządzących kosmosem. Tylko nieliczni wykazują jakiegokolwiek zainteresowanie ludzkimi sprawami. Czyniąc to, często usiłują przedrzeć się poprzez kosmiczne bariery lub wymiary, by siać wciąż nowe zniszczenie. Wszystkie rasy i pomniejsze bóstwa Mitologii uznają istnienie Zewnętrznych Bogów, a wiele z nich oddaje im cześć.

AWATARZY

Awatarzy to materialne, niepojęte manifestacje Zewnętrznych Bogów lub Wielkich Przedwiecznych, które posiadają możliwość podejmowania niezależnych decyzji i działań. Starsi Bogowie lub Wielcy również mogą posiadać swych przedstawicieli, którzy objawiają się maluczkim. Awatarzy są znacznie mniej potężni niż bóstwa, które reprezentują, jednak wielu z nich wygląda ponoć znacznie bardziej potwornie. Często posiadają ograniczenia dotyczące rozmiarów i postaci. W ten sposób najczęściej manifestuje się Nyarlathotep. Dotąd poznano 999 awatarów tej potężnej istoty, z których co najmniej jeden (Czarny Człowiek) ma postać zbliżoną wyglądem do ludzkiej.

Układ Opisu Stworów

Prawie każdy opis rozpoczyna się do cytatu dotyczącego stworzenia. Pewne stwory nie mają oparcia w tekstach powieści lub opowiadań, zostały bowiem wykreowane przez autorów systemu **Zew Cthulhu**. Jeśli wiedza posiadana o danej istocie jest znacząca, w tekście mogą się znaleźć dodatkowe, liczne informacje. Jeżeli dany opis dotyczy Bóstwa, Wielkiego lub Wielkiego Przedwiecznego, zawiera on również wiadomości o ewentualnych związanych z nimi ludzkich kultach. Pozostała część opisu jest najczęściej poświęcona szczegółom dotyczącym zwyczajów stworzenia, środowiska, w którym przebywa, oraz ewentualnym specjalnym atakom. Bóstwo może być opisywane tak, jakby właśnie zostało przywołane lub też w całkowicie innej sytuacji. Całość materiału przedstawiającego konkretne stworzenie może zawierać podrozdziały.

Wielkość wstępnych opisów i cytatów nie ma żadnego związku z zajmowaną pozycją i pozycją istoty w Mitologii oraz z prawdopodobieństwem jej napotkania i ewentualnymi skutkami takiej konfrontacji. Niektóre stwory znajdują się w posiadaniu pewnych unikalnych rekwizytów, którym poświęcono osobne opisy.

WSPÓŁCZYNNIKI

Statystyki stworzeń rodem ze świata Mitów zawierają współczynniki określające ich cechy: Siłę (S), Kondycję (KON), Budowę ciała (BC), Inteligencję (INT), Moc (MOC) oraz Zręczność (ZR). Nie są tam natomiast uwzględnione współczynniki opisujące ich Wygląd (WG), Wykształcenie (WYK) lub Poczytalność (P), ponieważ nie mają one w ich przypadku większego znaczenia. Stwory pozbawione inteligencji nie posiadają też współczynnika INT.

Pojedyncze istoty opisane są poprzez szczegółowe statystyki odnoszące się wyłącznie do danego potwora. Określenie cech przedstawicieli ras lub stworów mogących występować w większej liczbie, odbywa się natomiast poprzez wykonywanie rzutów kostkami. W wypadku, gdy dany potwór pojawia się w scenariuszu, Strażnik Tajemnic powinien użyć właściwej, podanej liczby kostek i losowo wygenerować bestię. Jeśli jednak zależy mu na wartości akcji, może użyć statystyk zawierających średnią wartość współczynników.

WYTRZYMAŁOŚĆ

Zazwyczaj stworzenie musi stracić wszystkie posiadane punkty Wytrzymałości, zanim nastąpi jego śmierć. Wysokość współczynnika WT to zwykle średnia arytmetyczna Budowy Ciała i Kondycji (w przypadku niezwykle ras lub stworów Wytrzymałość określana bywa inaczej, np. za pomocą Mocy). W znakomitej ilości przypadków masywniejsze i bardziej vitalne stworzenia posiadają w większości Wytrzymałość.

Bóstwa i Wielcy Przedwieczni, mimo iż posiadają Wytrzymałość, nigdy nie zostają „po prostu” zabici. Kiedy bóg lub Przedwieczny straci wszystkie punkty WT, ulega rozproszeniu – wycofuje się w miejsce, z którego nadszedł. Otrzymanie nawet gigantycznych obrażeń nie jest w stanie ostatecznie zniszczyć ani Wielkich Przedwiecznych, ani też Wielkich, Bogów Zewnętrznych lub Starszych Bogów.

SZYBKOŚĆ

Jeśli opis stworzenia zawiera dwie prędkości rozdzielone znakiem „/”, druga z podanych wielkości dotyczy prędkości w innym środowisku (np. w wodzie, w powietrzu itp.), zgodnie z dopiskiem.

MODYFIKATOR OBRZEŃ

Dla poszczególnych osobników określa on liczbę punktów obrażeń, którą dodaje się podczas rozliczania skutków ataku bestii. Modyfikatory obrażeń dotyczące indywidualnych istot podane są jako średnie wyniki rzutów; modyfikatory obrażeń odnoszące się do przedstawicieli gatunków określa się na podstawie ich Siły i Budowy Ciała. Dodatek „+mo” oznacza, że modyfikator obrażeń powinien być dodany do efektu ataku.

BRŌŃ

Przedstawione w opisach stworzeń metody ataku zakładają zarówno użycie broni naturalnych (kły, szpony itp.), jak i używanych podczas starcia przedmiotów. Informacja o broni, jaką dysponuje dana istota, zawiera potencjalną szansę trafienia oraz wszelkie powodowane przez nią skutki. Bogowie, Wielcy i Wielcy Przedwieczni bardzo często atakują w sposób perfekcyjny – z szansą trafienia równą

100% (no bo, jak bóg mógłby chybić?!). Szczególnie groźne stwory posiadają również dość wysokie szanse trafienia. Dla zwykłych osobników konkretnej rasy szanse te kształtują się na poziomie 30-40% (jednak każda rasa ma inne predyspozycje). Dodatek „+mo” oznacza konieczność dodania modyfikatora obrażeń do zadawanych obrażeń.

OBNIŻENIE CECH

Jeśli na skutek ataku bestii ofiara zostaje pozbawiona pewnej liczby punktów opisujących którąś z cech (np. wyssanie krwi może powodować utratę Kondycji), te punkty stracone są NA ZAWSZE, chyba że szczegółowy opis wyraźnie podkreśla, iż utrata jest czasowa.

Słownik Chaosium wymowy imion mitycznych

Nie jest to wersja urzędowa, ale potoczna. Akcent należy kłaść na sylaby wypisane z dużej litery. Lovecraft czasami wprowadza nie dające się wymówić nazwy, mające odzwierciedlać ich obce pochodzenie. Część z tych haseł można znaleźć w rozdziale poświęconym Bóstwom.

Spółgłoski są twarde. Wszystkie S są syczące. Apostrof oznacza głoskę przechodzącą w krótkie I. Krótkie O pisane jest jako O, gardłowe O jako AU; długie O jako OE. Krótkie A oznaczone jest jako A, gardłowe A jako AH, długie A jako AE. Krótkie E to E lub EH. Krótkie I to I lub IH, długie I to IGH. Krótkie U to U lub UH, długie U oznaczono jako OO. Y wymawia się tak jak w słowie „yeti”. OI wymawia się tak jak w słowie „słoik”.

<i>Pisownia</i>	<i>Wymowa</i>
Abthoth	AB-hoth
Adumbrali	A-dam-brah-l-i
Aforgomon	a-FOR-gou-mon
Ahtu	AH-too
Aihai	AIGH-haj
Arwassa	ahr-EAH-sah
Baohht Z'uyqa-Mogg	BAUT ZOO-kah-mog
B'moth	b'MOLTH
Bugg-Shash	bag-SZASZ
Byatis	BIl-at-ihS
Chaugnar Faugn	SZAHG-nije FAHN
Chorazin	KOŁ-rah-sin
Cthulhu	ka-THOO-loo (po polsku przyjęło się k-TU-lu – ten i wszystkie przypisy – Miłosz)
Cthylla	kah-THAI-la
Cynothoglys	kigh-NOITH-ol-glis
Desh	DEHSZ
Dho	DOŁ
Fthaggua	fuh-THAH-gläh
Ghroth	GHROTH
Gloon	GLOON
Gol-goroth	GOL-gol-roth
Hastur	has-TOOR
Hydra	HAJ-drah (po polsku HY-dra)
Hyperborean	haj-pehr-BOR-i-an
Iod	Iod
Juk-Shabb	DŻAK-szabb
Kthanid	kah-THAH-nihd
L'gy'hx	LIKS
Lloigor	LOI-goar
Lrogg	L'RAHG
Martense	MAR-tinz
M'bwa	mih-BŁAH

<i>Pisownia</i>	<i>Wymowa</i>
Miri Nigri	MI-ri NI-gri
M'nagalh	m'nah-GAH-lah
Nioth-Korghai	NAJGH-oth-KER-gae
Nug	NOOG
Ny'ghan Grii	NIGH-ghon GRI
Nyogtha	ni-OUGH-thah
Orryx	OR-riks
Ossadagowah	ol-sah-DAH-gläh
Othuum	ol-thoom
Q'yth-az	KIGHTH-az
Rlim Shaikorth	Rlim SZAI-kołrth
Saaitii	sai-TAI
Sebek	SI-bihk
S'ghlhuo	SLOI
Shoggoth	SZO-ggoth
Shub-Niggurath	szab-NIG-ar-ath
Shugoran	SZA-gol-ran
Summanus	sa-MMEN-as
Tawil at'Umr	te-LIHL-at-OOM-r
Tru'nembra	TROO-nim-brah
Tsathoggua	tsah-THOŁG-lah
Ubb	UHB
Vibur	VI-boor („V” wymawia się tak samo jak „W”)
Voor	VOOR
Voormis	VOOR-miz
Vorvadoss	VOŁR-va-dos
Vulthoom	vahl-THOOM
Wendigo	UHEN-di-go
Xada-Hgla	ZAI-dah-GLEI
Xothra	ZOE-thra
Xo TI'mi-go	ZO tuhl-MI-goł
Yaddith	YAD-ith
Yeb	YEB
Yegg-ha	yeg-HA
Yekub	YEK-oob
Y'golonac	i-GOŁ-laan-ahk
Y'hath	I-hath
Yi	YII
Yidhra	YID-rah
Yog-Sothoth	YEHG-sou-thath (po polsku: YOG-so-tot)
Ythogtha	yih-THOŁG-thah
Yugg	YAG
Zoth Syra	ZOTH SI-rah
Zu-che-quon	ZOO-ki-klan
Zvilpoggua	zvil-PAH-gläh
Zy'tl'Q'ae	ZIGH-il KEI

PANCERZ

Stworzenia mogą posiadać niezwykle grubą skórę, być częściowo pokryte skorupą lub też mogą posiadać zdolność regenerowania uszkodzonych tkanek. Mogą być także całkowicie odporne na pewne formy ataków. Jeśli któraś z tych sytuacji ma miejsce, opisano to wyraźnie w dodatkowej notce dotyczącej Pancerza istoty. Do regeneracji tkanki zdolnych jest wielu Wielkich Przedwiecznych, Wielkich lub Bogów. Większość z nich ulega rozproszeniu, gdy ich Wytrzymałość spadnie do 0 (lub poniżej 0). Podczas określania efektu udanego trafienia należy od zadanych obrażeń odjąć liczbę punktów Pancerza ranionej istoty.

CZARY

Opisy stworzeń zawierają informacje dotyczące posiadania lub szansy posiadania przez konkretną istotę wiedzy magicznej, pozwalającej na skuteczne posługiwanie się czarami (czasem konkretnymi zaklęciami). Konkretnie zaklęcia mogą być odpowiednie dla danej istoty w większym lub mniejszym stopniu. Przykładowo, gnomy z Goatswood z pewnością chętniej przywołają mrocznego młodego, niż wezwą Hasturą. Dodatkowe czary, nie związane tak mocno z charakterem danego stworzenia lub kultu, mogą być mu znane, jeśli Strażnik Tajemnic uzna to za dobry pomysł.

Używanie magii nigdy nie jest konieczne. Potężna istota może postrzegać człowieka podobnie jak człowiek postrzega mysz. Zasada, w myśl której Bogowie, Wielcy Przedwieczni, czy też Wielcy „znają” jakiegokolwiek „czary”, jest dość przejrzysta, lecz stanowi ogromne uproszczenie. Idea „posiadania jakiegoś czaru” stanowi raczej pewien aspekt wyrażania ich niepojętej i niedefiniowalnej woli i mocy. Wiedzą to, co chcą wiedzieć... Przedstawienie bóstwa ślęczącego nad księgą i uczącego się jakichś czarów jest śmieszne i absurdalne!

UMIĘTNOŚCI

W większości przypadków umiejętności opisujących stworzeń nie zostały skomentowane. Milcząco zakłada się, że każde z nich posiada jakieś fizyczne umiejętności i, na przykład, potrafi słyszeć, skradać się, zauważać ukryte przedmioty lub tropić. Strażnicy Tajemnic powinni uwzględniać takie umiejętności i odpowiednio wykorzystywać je podczas gry.

UTRATA POCZYTAŁNOŚCI

Określa jak wiele Poczytałości traci Odkrywca w wyniku spotkania z daną istotą. Stopień utraty Poczytałości

może być wyższy, niż to podano w opisie, jeśli, na przykład, Badacz napotyka więcej stworzeń. Nigdy jednak liczba ta nie może przekroczyć maksymalnego poziomu Utraty Poczytałości powodowanego przez spotkanie pojedynczego osobnika.

Uwaga: Zwrot „za ujrzenie” powinien być rozumiany bardzo umownie i równie dobrze może być zastąpiony zwrotem „doświadczając obecności”, „czując obecność” lub „natknąwszy się na”. Odkrywca zawsze w takich wypadkach jest „dotknięty” obecnością istoty, bez względu na to czy ma oczy otwarte, czy też zamknięte.

Dzienniki Sir Hansena Poplana

W całej książce umieszczono wyjątki z dzienników Sir Hansena Poplana. Spisane zostały przez wybitnego uczonego, wyniesionego do stanu szlacheckiego za akty odwagi podczas Wielkiej Wojny, obecnie profesora Uniwersytetu Miskatonic.

Oto jego własne słowa: „Moje studia nad Mitami rozpoczęły się od pewnych badań, dotyczących natury bóstwa Cthulhu, będących rezultatem widowiskowego wypadku fregaty *Vigilant*, który wydarzył się na Pacyfiku w 1925 roku. Byłem niezwykle zaskoczony, kiedy odkryłem, że w centrum skomplikowanej mitologii, rozstrząsającej się przed moimi oczami, znajduje się istota o nazwie Cthulhu.

Przez osiem lat przetrząsałem planetę w poszukiwaniu ksiąg dotyczących tej pradawnej mitologii, co ostatecznie zaowocowało otrzymaniem posady w Miskatonic.

Większość mojej wiedzy pochodzi z ksiązek, widziałem jednak wystarczająco dużo – działania na polu szalonych kultystów oraz relikty pradawnych kultur – aby wierzyć w cały cykl tych Mitów.

Oferuję swoje dzienniki jako zbiór tego, czego się dowiedziałem oraz jako testament i objaśnienie tajemnic, których większość uczonych nie chce przyjąć do wiadomości. Są także ostrzeżeniem, gdyż obawiam się, iż jestem współczesną Cassandrą, przeklętą przez bóstwa Mitów znajomością prawdy, w którą nikt nie zechce wierzyć”.

Zapiski Poplana to spekulacje, dlatego należy podchodzić do nich z prysłowiowym przymrużeniem oka, mimo to ich wnikliwość jest zadziwiająca.

Opublikowane w tej książce fragmenty to tylko wrywyki z dziennika i do tego nie pojawiają się w porządku chronologicznym. Dobrane zostały w taki sposób, aby pasowały do całego tekstu.

Obyś ustrzegł się okropności Mitów!■

Byli tutaj na długo, zanim zakończyła się legendarna epoka Cthulhu i zapomnieli wszystko o zatopionym R'lyeh, kiedy jeszcze wznosiło się nad wodami. Byli także wewnątrz Ziemi... błękitni K'n-yan, czerwoni Yoth i czarni N'kai.



ISTOTY MITÓW



Podział Istot według rodzaju

Rasy Niezależne

Adumbrali
Desh, Mniejszy i Większy
Hyperboreanie
Krewni Martense
Ludzie szczury
Marsjanie
Mieszkańcy S'glhuo
Mieszkańcy Yaddith
Niorth-Korghai
Ny'ghan Grii
Obywatele L'gy'hx
Obywatele Yekub
Podróżnicy
Pomiot Zielonej Otchłani
Pożeracze Przestrzeni
Wężowi ludzie, degeneraci
Władcy Shoggoth
Voorianie
Voormisowie
Xo TI'migo
Zy'tl Q'ae

Rasy Służebne

Abhotha, Dziecieta
Aihais
Błogosławieni Shub-Niggurath
Chaugnar Faugna, Mniejsi bracia
Chaugnar Faugna, Więksi bracia
Dzieci Sfinksa
Dzieci Shugoran
Dzieci Tsathoggua

Dzieci Y'gonaca
Dzieci Zielonego Boga
Gnomy z Goatswood
Hybrydy istot z głębin
Istoty fraktalne

Łowcy
Mieszkańcy głębin
Miri Nigri
Nienazwani władcy dusz
Niewolnicy Cthulhu
Pasterze Grobów
Piekielne rośliny
Pierwotni shoggoci
Pomiot Hastura
Pomiot Nyogtha
Synowie Yog-Sothotha

Wendigo
Widmowi Łowcy
Wije
Wychowankowie Przedwiecznych
Yuggowie

Byty Unikalne

Chodzący Trup
Czarny Sfinks
Fthagghua
M'bwa
Milion Umiłowanych Bóstw
Pan Elegancik
Ubb
Zoth Syra





ISTOTY MITÓW

Od Dzieci Abhotha po Zy'tl Q'ae



ABHOTH, DZIECIĘTA, Pomniejsza Rasa Służebna
A Znajdowały się tam bezcielesne nogi i ramiona młócące w szlamie, czy też toczące się głowy lub brzuszyska z rybimi płetwami; a także wszelkiego rodzaju rzeczy, zdeformowane i potworne, rosnące po opuszczeniu Abhotha. oraz te, pływające niespiesznie przy brzegu, które wpadają do basenu, gdzie są pożerane przez pascze zięjące w macierzystym cielsku.
 – Clark Ashton Smith, „The Seven Geases”



Dziecieta Abhotha to istoty o różnych kształtach, powstałe z cielska Boga Zewnętrznego. W przeciwieństwie do potomstwa Shub-Niggurath, nie ma dwóch dzieci Abhotha podobnych do siebie, ale w odróżnieniu od potomstwa Ubbo-Sathla, pomiot Abhotha to na ogół złożone formy życia. Niektóre wyglądają jak niedokończona ciała, inne jak istoty prehistoryczne, potworne mutanty, dziwaczne humanoidy, istoty amorficzne itp. Niektóre dzieci Abhotha latają, inne pływają, pełzają lub w ogóle się nie poruszają. Te, którym udało się uciec z objęć rodziciela, podróżują po wilgotnych, ciemnych pustkowiach, trafiając czasami do świata ludzi.

Dziecieta Abhotha to w większości proste istoty, działające i reagujące instynktownie. Niektóre dbają o potrzeby swego rodziciela, w większości jednak po prostu odeń odchodzą. Ponieważ każde dziecko Abhotha jest inne, dlatego też każde atakuje w inny sposób. Strażnik powinien określić specyficzną formę ataku dla każdego dziecięcia Abhotha, które stworzy. Współczynniki pomiotu Abhotha są bardzo zróżnicowane. Dla każdego współczynnika Strażnik musi najpierw wykonać rzut kostką, określający ilu kostkowy jest dany współczynnik. Na

przykład, Siła 1-4k10 oznacza, że strażnik powinien najpierw wykonać rzut k4, a potem tyle razy, ile wskazuje wynik rzutu, wykonać kolejne rzuty kostką k10.

Bóg Zewnętrzny Abhotha opisany został w podręczniku **Zew Cthulhu**, str.160.

DZIECIĘ ABHOTH, Ślad Boga Zewnętrznego

cecha	rzuty	średnia
S	1-4k10	10-18
KON	1-6k6	9-16
BC	1-3k10	10-12
INT	1k10	5-6
MOC	1-6k6	9-16
ZR	1-3k6	6-8
Szybkość	1-3k6	24-6
WT		10-14

Średni modyfikator obrażeń: +1k6.

Broń: różne rodzaje k100%, zależnie od formy ataku.

Pancerz: brak.

Czary: brak.

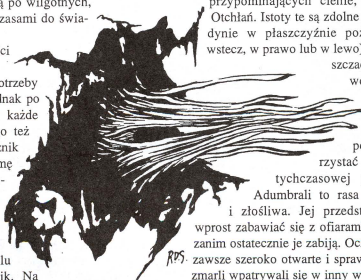
Utrata poczytalności: różnie, od 0/K2 punktów do 1/k10 w przypadku bardzo okropnego dziecka Abhotha.

ADUMBRALI, Mniejsza Rasa Niezależna. *Były w Otchłani stwory – wyszeptali ochryple – kształtem niezwykle zbliżone do płamy bezdennej ciemności. Wiedziątem, że są żywe. Mogłem obserwować, jak z samego jądra wyrzucały przed siebie niewiarygodnie długie, włókniste macki. Poruszały się naprzód i cofały wyłącznie w poziomie. Wyglądało na to, że nie są w stanie przemieszczać się pionowo... Nie mogły być niczym innym, jak żywymi cieniami.*

– Robert A. W. Lowndes „The Abyss”

Adumbrali to rasa dwuwymiarowych bytów wyglądem przypominających cienie, a zamieszkujących Otchłań. Istoty te są zdolne do poruszania się jedynie w płaszczyźnie poziomej (do przodu, wstecz, w prawo lub w lewo) i nie mogą przemieszczać się w pionie nawet we własnym wymiarze. Niektóre z nich posiadają jednakże umiejętność teleportacji i mogą wykorzystywać ją do zmiany dotychczasowej płaszczyzny ruchu.

Adumbrali to rasa wyjątkowo okrutna i złośliwa. Jej przedstawiciele uwielbiają wprost zabawiać się z ofiarami i pastwić nad nimi, zanim ostatecznie je zabiją. Oczy nieśczęśników są zawsze szeroko otwarte i sprawiają wrażenie, jakby zmarli wpatrywali się w inny wymiar.



Z Dzienników sir Hansena Poplana

MARS – O tym, jak niezbadany jest nasz własny system słoneczny, napisałem już gdzieś indziej, wyjaśniając niektóre sprawy dotyczące Saturna i Urana. Teraz pora na Marsa, naszą siostrę na niebie, naszego towarzysza broni. Wykażę, że ta planeta jest także nam obca.

Naukowcy mówią, że Mars jest czwartą planetą w układzie słonecznym, podobną do naszej. Ma rzadszą atmosferę, prawdopodobnie jej gęstość wynosi jedną czwartą gęstości naszej atmosfery. Jest także zimniejszy; średnia temperatura wynosi około 9 stopni Celsjusza. Wahanie temperatury są bardziej ekstremalne. Mars posiada dwa księżyce: Fobos i Deimos.

Na Marsie nie ma akwenów wodnych. Planeta posiada jednak czapy polarne, które, jak twierdzą naukowcy, zawierają zamrożoną wodę. Schiaparelli, Lowell oraz inni badacze skatalogowali system prostych i precyzyjnych elementów powierzchni, które nazwali kanałami. Wiele uważa je za system irygacyjny, doprowadzający wodę z lodowych czap w pozostałe części planety, co sugerowałoby obecność życia na planecie.

Księgi Mitów potwierdzają istnienie życia na Marsie – dwóch różnych, obcych ras – co pokazuje, że im więcej do wiadujemy się o wszechświecie, tym częściej stykamy się z tajemnicami Mitów.

Pierwszym narodem Marsjan są Alhai. Według ksiąg Mitów jest to rasa nastawiona pokojowo i pewnego dnia, kiedy sięgnie gwiazd, jak wiele ras przed nami, mogą okazać się dla nas najlepszymi sąsiadami.

Alhai prawdopodobnie są potomkami Yorhis, starszej rasy Marsjan, która w większości lub całkowicie wymarła. Nie wiadomo, co mogło spowodować upadek Yorhis.

ciąg dalszy na str. 16

Mimo iż adumbrali są zwykle przykute do swego własnego wymiaru znają sposoby, by polować i porywać ofiary z innych światów. Mogą również łączyć zdolności indywidualnych osobników w celu stworzenia łowców (patrz: Łowcy) istot zdolnych do osiągania innych wymiarów i dokonania projekcji umysłów wybranych osób do królestwa adumbrali.

Adumbrali i ich sługi opisano w tomie dotyczącym mrocznej Mitologii, w książce noszącej miano Song of Yste (Pieśń Yste).

WALKA: Adumbrali pożywiają się wyciągając swe mroczne macki, by najpierw porwać ofiarę, a następnie wysysają z jej ciała wszystkie fluidy. Wchłaniają 1k6 Siły oraz Kondycji za każdym razem, gdy włókna trafią nieszczęśnika. Jeśli Siła ofiary spadnie do 0, jest ona całkowicie wyczerpana i „przykuta do łóżka”. Osoba taka umiera natychmiast, gdy jej Kondycja osiągnie 0. Siła i Kondycja wysysana przez adumbrali powracają w tempie jeden punkt za tydzień leżenia w łóżku.

Zabici przez te wampiryczne istoty są całkowicie pozbawieni wody. Na ofierze nie ma żadnych widocznych ran, jest ona jednak naznaczona niepokojącym, geometrycznym, niesamowicie fosforyzującym wzorem, który wędruje wzdłuż całego ciała.

ADUMBRALI, Cienie-wampiry z innego wymiaru

cecha	rzuty	średnia
S	n/p	n/p
KON	4k6	14
BC	8k6	28
INT	3k6+3	13-14
MOC	4k6	14
ZR	2k6+3	10
Szybkość 8		WT 21

Średni modyfikator obrażeń: n/p.

Broń: macki 30%, obrażenia utrata 1k6 S.

Pancerz: brak, jednakże ze względu na bardzo zbliżoną do cienia postać, adumbrali są odporne na wszelką materialną broń. Skutecznie ranią je jedynie bronie magiczne lub czary, oddziałujące na MOC lub INT.

Czary: każdy adumbrali zna 1k3 czary, najczęściej takie, które porażają umysł.

Utrata Pocztylności: ujrzenie adumbrali powoduje utratę 0/1k6 punktów.

A IHAH, Mniejsza Rasa Służebna. Prawie

A trzymetrowa postać była wyższa o cały metr od przeciętnego Aihai, chociaż posiadała podobną, masywną i wysklepioną klatkę piersiową oraz kościiste, wiele stawowe kończyny. Głowę zdobiły jaskrawe uszy i otwory nosowe, zwężające się i rozszerzające w półmroku. Zapadnięte w oczodołach czaszki, oczy emanowały czerwone iskry. Zgodnie z miejscowymi zwyczajami, ta dziwaczna postać była całkiem naga, z wyjątkiem czegoś w rodzaju pierścienia wokół szyi – płaskiego drutu ze srebra – oznaczającego, że była slugą jakiegoś szlachetnego pana.

– Clark Ashton Smith, „Vulthoom”



Aihai jest jedną z dwóch inteligentnych, dominujących ras na Marsie. Jest to rasa pokojowa, rozwijająca kulturę i handel, podczas gdy jej sąsiedzi – Marsjanie – są gatunkiem wojowniczym, o skłonnościach do agresji i podbijania światów. Obie rasy koegzystują w nietrwałym pokoju i mają niewiele wspólnego ze sobą.

Obecnie Aihai zamieszkują ukryte miasta, jednak w przyszłości, kiedy Ziemia nawiąże już kontakt z mieszkańcami Marsa, przeniosą się na powierzchnię i wybudują wspaniałe i piękne metropolie.

Wielu Aihai, chociaż nie wszyscy, jest wyznawcami Wielkiego Przedwiecznego Vulthooma, który razem z członkami swego kultu zamieszkuje obszerny kompleks, głęboko pod powierzchnią Marsa, gdzie przeżywa wieczny cykl snu i aktywności. Kompleks ten – Ravormos – jest ciągiem jaskiń, pełnych obcej technologii i rajszych ogrodów, z dziwnymi i pięknymi roślinami oraz zwierzętami nieznanymi nawet na Marsie. W fazach długiego snu do jaskiń wpuszczany jest silny narkotyk. Ten gaz wywołuje u wyznawców Vulthooma stan głębokiego uśpienia, coś jak trans. Vulthoom i jego słudzy przespiają za jednym razem tysiąc lat.

Vulthoom uciekł ze swego rodzinnego świata na Marsa eony lat temu. Na Marsie zgromadził wokół siebie lojalnych wyznawców i uzbroidł ich w zaawansowaną technologicznie broń, aby mogli stoczyć wielką wojnę domową z rządzącymi planetą Aihai. Ostatecznie, Vulthoom i jego wyznawcy zostali pokonani i uciekli do podziemnego kompleksu, gdzie po wiekach spokoju wspomniani są już tylko w legendach. Przybycie Vulthooma na Marsa i jego próba zamachu stały się częścią mitologii Aihai, aż w końcu samo istnienie Wielkiego Przedwiecznego stało się zaledwie mitem. Dla Aihai, Vulthoom stał się diabłem, a Ravormos marsjańskim odpowiednikiem piekła.

Jednak Vulthoom i jego lojalni słudzy wciąż zamieszkują pod powierzchnią Marsa, budując eteryczne statki, które poniosą kiedyś Wielkiego Przedwiecznego i jego sługi przez kosmos, na podbój nowych światów. Pierwszym celem Wielkiego Przedwiecznego jest Ziemia.

WALKA: Aihai są na ogół pokojowo usposobieni, chociaż sekta Vulthooma jest lojalna swemu obcemu bogowi. Wielki Przedwieczny zaopatrzył wyznawców w obcą technologię i broń, między innymi dezintegrator. To dziwaczne, lejkowate urządzenie emituje strumień skoncentrowanej energii atomowej, zdolnej topić metal oraz skałę, a także błyskawicznie rozpuścić materię organiczną. Rany zadane tym obcym urządzeniem nie leczą się – wytrzymałość, kondycja i wygląd są tracone na stałe.

AIHAI, Marsjańscy Słudzy Vulthooma

cecha	rzuty	średnia
S	5k6	17-18
KON	3k6+10	20-21
BC	3k6+12	22-23
INT	2k6+8	15
MOC	3k6	10-11
ZR	3k6	10-11
Szybkość 9		WT 21-22

Średni modyfikator obrażeń: +1k6.

Broń: pięści 50%, obrażenia 1k3 + mo; dezintegrator 20%, obrażenia 5k6 Wytrzymałości, 1k3 Kondycji i 1k6 Wyglądu.

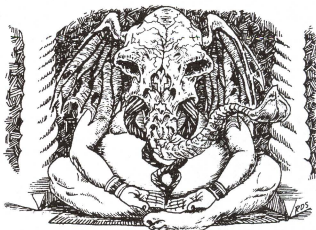
Pancerz: brak.

Czary: na ogół tylko kapłan Vulthooma będzie znał jakieś zaklęcia. Może to być: Kontakt z Vulthoomem, Otworzenie bramy oraz 1k3 innych, do wyboru przez Strażnika.

Utrata pocztytalności: 0/1k8 punktów.

CHAUGNAR FAUGN, Większy Bracia, Większa Rasa Służebna. To rządzni wrażeń Bracia, schodzący z gór na jego wezwanie. Chaugnar i jego Bracia porozumiewają się za pomocą myśli.

– Frank Belknap Long, „The Horror from the Hills”



Większy bracia Chaugnar Faugna wyglądają jak miniaturowe Przedwieczne: opasłe, słoniopodobne straszdyła o szkieletowatych głowach z błoniastymi uszami i trąbą zakończoną dużym, świecącym dyskiem. Z pyska wystają długie, splatające się z sobą, kryształowe kły. Bracia mają cętkowane, humanoidalne ciała. Podobnie jak ich pan, bracia Chaugnar Faugna początkowo wydają się być posagami, dopóki nie zostaną zaatakowane lub poczują krew. Istoty te zamieszkują jaskinie w hiszpańskich Pirenejach. Ich współpracownicy są o połowę mniejsze od Chaugnar Faugna, plus minus 1k6. Aby określić modyfikator, wykonaj rzut 1k10: wartość parzysta oznacza +1k6, nieparzysta –1k6.

MOCE PSYCHICZNE: Te przerażające istoty są znacznie słabsze od swego Mistrza, ale posiadają niektóre ze zdolności psychicznych Chaugnar Faugna. Mogą wywołać u ofiary straszliwe koszmary senne o sobie i swoim władcy. Mogą także zabić ofiarę do siebie; oczywiście bezbronny człowiek zostanie brutalnie zamordowany i stanie się ich pokarmem. Ten atak kosztuje trzy Punkty Magii; wcześniej należy sprawdzić w Tabeli Porównawczej, czy zapanowało się nad ofiarą za pomocą punktów magii.

WYSSANIE KRWI: w walce próbuje schwycić ofiarę, którą unieruchamia i wbija trąbę w jej twarz, wysysając krew. Wysysanie powoduje u ofiary utratę 1k6 Kondycji w każdej rundzie. Kondycja tracona jest na stałe.

WIEKSZY BRACIA CHAUGNAR FAUGNA, Wampiryczne Słoniowate Potwory

cecha	rzuty	średnia
S	33 +/-1k6	33
KON	70 +/-k6	70
BC	20 +/-k6	20
INT	13 +/-k6	13
MOC	18 +/-k6	18
ZR	15 +/-k6	15
Szybkość 8/12		WT 45

Średni modyfikator obrażeń: +2k6.

Z dzienników sir Hansena Poplana

MARS (cd.) – kontynuacja opisu Marsa, autorstwa Sir Hansena Poplana.
Patrz str. 14.

Żyją pod powierzchnią Marsa, w królestwie zwanym Ravormos, gdzie oddają cześć Wielkiemu Przedwiecznemu o imieniu Vulthoom, podając za nim w tysiącletnich cyklach snu i czuwania.

Znacznie mniej wiadomo o drugiej, inteligentnej rasie z Marsa, zwanej po prostu Marsjanami. Wyrывkowe opisy określają ich jako istoty wojownicze, prawdopodobnie o naturze wampirycznej. Pomiedzy Alhai a Marsjanami istnieje kruche przysiężenie.

Podobno na Marsie zamieszkuje także inne gatunki istot. Większość z nich to zwykłe zwierzęta, ani piękniejsze ani bardziej przerażające niż te, które można znaleźć na Ziemi; po prostu inne. Są wśród nich jednak takie, które przypisują mnie o dreszcz: na przykład czarne wampiry – nie pijawki, żyjące podobno pod martwym miastem Yoh-Vombis. Wyzerają mózg ofiary, po czym dosiadają trupa jak dżokej wierzchowca. I nie są to najdziwniejsze z marsjańskich istot. Istnieją także stonogi prawie kilometrowej długości, kameleony niewidzialne w świetle i wiele innych.

Co do Yoh-Vombis, to kolejne z wielu tajemniczych miejsc Marsa. Podobno to miasto zostało bardzo dawno temu opuszczone przez wymarłych Yorlhis. Mars jest planetą pełną tajemnic.

Wspomniałem już o Ravormos, legowisku Vulthooma. Kolejnym miejscem godnym uwagi jest Zatoka, kompleks mrocznych, połączonych ze sobą jaskiń, gdzie podobno zamieszkują ślepe i oszołomione niedobitki Yorlhis, oddając cześć mrocznemu i bluźnierczemu bogu.

Ktoregoś dnia dostrzemy do Marsa, a wówczas cały świat będzie musiał zaakceptować mroczne tajemnice, będące na razie udziałem tylko niewielu z nas.

Broń: pochwylenie 40%; najpierw musi unieruchomić ofiarę, zanim zacznie wysysać krew; wysysanie krwi (po pochwyleniu) 100%; obrażenia 1k6 KON w każdej rundzie.

Pancerz: brak; tylko magiczne lub zaklęte bronie mogą zranić Większego Brata Chaugnar Faugna.

Czary: każdy Większy Brat Chaugnar Faugna zna co najmniej 1k10 zaklęć.

Utrata poczytalności: ujrzenie Większego Brata Chaugnar Faugna powoduje utratę 0/1k4 punktów; jeżeli jest aktywny, wówczas 1k3/1k8 punktów.

CHAUGNAR FAUGN, Mniejsi Bracia, Mniejsza Rasa Służebna. *Ich lepkie kończyny opuściły się do ssania! Mrok karmi się z otchłani! Z basenów lawy wewnątrz stożka! Co lśni gdy Chaugnar śpi.*

– Frank Belknap Long, „When Chaugnar Wakes”

Tak samo jak Większy Bracia, przypominają swego pana. Te istoty są jednak mniejsze i słabsze, chociaż nadal potężniejsze niż jakikolwiek człowiek.

Tak jak Wielki Przedwieczny, który je ukształtował, są przysadzisci, stonopodni, pulchni jeśli dobrze wykarminieni, podobni do Ganesha – hinduskiego bogasłonia mądrości. Mają jaśniejszą w kolorze, pofałdowaną, szarą skórę. Przywołane, zawsze są wychudzone i głodne po długim letargu w Pi-renejskich jaskiniach.

Pomiedzy Chaugnar Faugnem i jego braćmi istnieje więź psychiczna. Wszystko, co zrani Wielkiego Przedwiecznego lub będzie w jakiś sposób na niego oddziaływać, przenosi się też na jego braci, ale w mniejszym stopniu. Ta więź działa tylko w jedną stronę, nigdy odwrotnie.

Mniejsi bracia i silniejsi od większości ludzi, jednak ich pazury dopiero co się wykształcają, a kły są zbyt małe, aby można było nimi atakować. Mogą chwycić i miażdżyć ofiary w uścisku lub wysysać z nich krew za pomocą długiego, wielocłonowego pyska. Ich wielkie uszy są wrażliwe na dźwięki. Mogą wykryć oddech ofiary z dużej odległości.

Wielki Przedwieczny Chaugnar Faugn został opisany w podręczniku **Zew Cthulu** na str. 163.

WALKA: mniejsi bracia używają dwóch form ataku. Pierwszy to zwykły atak miażdżący, który może ogłuszyć lub zabić ofiarę. Drugi, składający się z sekwencji ataków, to wysysanie krwi, będący także sposobem zdobywania pożywienia.

Zeby wysysać krew, trzeba najpierw Pochwylić ofiarę i ją unieruchomić. W drugiej rundzie należy ją ukąsić w taki sposób, aby spowodować krwawienie. W trzeciej rundzie potwór wprowadza do rany swój giętki pysk. W tej i kolejnych rundach może wysysać z ofiary po jednym punkcie Wytrzymałości, dopóki ofiara nie straci całej krwi i umrze.

Ofiara musi uwolnić się z Pochwylenia lub umrzeć.

MNIEJSI BRACIA CHAUGNAR FAUGNA, Pomniejsze Wampiryczne Stoniowate Potwory

cecha	rzuty	średnia
S	3k6+6	16-17
KON	3k6+6	16-17
BC	3k6+6	16-17
INT	2k6	7
MOC	3k6	10-11
ZR	3k6	10-11
Szybkość 10 (nie potrafi latać)		WT 17

Średni modyfikator obrażeń: +1k6.

Broń: ugryzienie 40%, obrażenia 1k3; wysysanie krwi 100% (po Pochwyleniu i Ugryzieniu); obrażenia 1 punkt wytrzymałości na rundę; pochwylenie 35%; obrażenia specjalne. Zmiażdżenie 30%; obrażenia 1k4 + mo.



Pancerz: 2 punktuwa, pofalowana słoniowa skóra.

Czary: brak.

Utrata poczytalności: 1/1k4 punktów.

CHODZĄCY TRUP, Byt Unikalny. *Gdzie pograżony w myślach, samotny w ukryciu /w martwocie duszy i jej spustoszeniu/ z duszą starożytną, przekłętą przez życie lecz mocną w strasliwym przynębie.*

– H.P. Lovecraft „The Nightmare Lake”

Chodzący trup jest obrzydliwym stworem wyglądającym jak rozkładające się ludzkie zwłoki utrzymane w niebieskawej, zielonkawej i czarnej tonacji, pełne zwisających, ociekających części ropiejącego ciała. Z kościastych palców kreatury wystają kolosalne pazury, czy też szpony, a z oczodolów nieumarłego wizerają pozbawione źrenic gałki oczne.

Chodzący trup posiada zdolność do kamuflowania swego wyglądu poprzez przybieranie na krótki czas postaci normalnego człowieka. Czytając myśli wybranej przez siebie ofiary, stwór może przybrać wygląd bliskiej jej osoby. W takiej postaci usiłuje maksymalnie zbliżyć się do nie-szczęśników, lecz nie może zmanifestować się w pełni, dopóki nie pozbawi ich części należących do nich punktów magii.

WAMPIRYZM MENTALNY: Trup pożąda krwi, musi jednak posiadać psychiczną więź ze swoją ofiarą, aby ją wyssać. Osiąga to poprzez przełamanie Mocy atakowanego człowieka za pomocą własnej Mocy (wynik ustala się korzystając z Tabeli Porównawczej). Kiedy tylko pojedynek powiedzie się, stwór natychmiast pozbawia ofiarę sześciu punktów magii. Te właśnie skradzione punkty są mu potrzebne do zmanifestowania się w prawdziwej postaci. Jak już wspomniano wcześniej, jest to niemożliwe, dopóki trup nie dysponuje niewielką choćby porcją punktów magii atakowanego.

Poczwara może zaspokoić swój głód dopiero wtedy, gdy pojawi się w swej prawdziwej formie. Może jednak upłynąć wiele dni, zanim, wielokrotnie odwiedzający swą ofiarę stwór, zdecyduje się na przełamanie jej Mocy.

INNE ATAKI: Chodzący Trup może podczas jednej rundy atakować dwukrotnie, wykorzystując do tego swe długie szpony i usiłując rozzerwać nimi przeciwnika na strzępy. Nie może zostać zraniony przez materialną broń, dopóki nie przyberze swej naturalnej postaci. Kule i inna broń przechodzą przez jego zakamuflowaną formę, nie czyniąc jej żadnych szkód. Kiedy jednak zmanifestuje się w pełnej „krasie”, choć broń palna pozostaje nadal bezużyteczna (nie powoduje widocznych obrażeń), wszystkie inne bronie zadają mu normalne rany.

Gdy kreatura pochłonie część punktów magii ofiary i połączy się z nią więzią psychiczną, nie może już uciekać, ani unikać konfrontacji. Zdemaskowany koszmara walczy zaciekle pragnąc zabić tyłu przesładowców, ilu tylko się da. Jedynie śmierć związanej z nim psychicznie ofiary umożliwi mu ucieczkę do rodzinnego wymiaru. Jeśli Chodzący Trup zostanie zniszczony, jego esencja powraca tam, gdzie jest w stanie przeobrazić się na nowo. Jego do-

tychczasowa fizyczna postać pozostaje na placu boju i jest niczym więcej, niż potwornie okaleczonymi zwłokami o długich szponach.



CHODZĄCY TRUP, Gnijący koszmara

S	16	KON	15	BC	11	INT	12	MOC	11
ZR	15	Szybkość 8						WT	13

Modyfikator obrażeń: n/p.

Broń: szpony 50%, obrażenia 1k6.

Pancerz: brak, jednak odnosi obrażenia dopiero w swej prawdziwej postaci. Broń palna nie czyni mu żadnych szkód.

Czary: brak.

Utrata Poczytalności: ujrzenie prawdziwej postaci Chodzącego Trupa powoduje utratę 0/1k10 punktów.

CTHULHU, NIEWOLNICY, Pomniejsza Rasa Stuleźna. *Zerwał się na nogi, pragnąc znaleźć się jak najdalej od tego czegoś, co spazmatycznie drgało na pokrytej trocinami podłodze; czegoś, co było jego bratem, którego głowę pokrywały teraz wijące się, białe robaki grubości kciuka, niczym potworne zawiłe morskie, żerujące wampirycznie na wciąż żywym mózgu!*

– Brian Lumley, „The Fairground Horror”

Niewolnicy Cthulhu to opasłe, popielate, korpulentne istoty humanoidalne. Ich ciało wydziela cienkie, galaretowate kropelki, cuchnące metanem. Nadęty korpus łatwo rozzerwać podczas ataku, chociaż nie wyrządza to Niewolnikowi żadnej szkody. Są bezwłosie o szerokich, okrągłych, żółtych oczach bez powiek Usta, skrywające ostre zęby, otaczają małe, szczątkowe macki. Niewolnicy nie posiadają małżowiny usznej, przez co słabo słyszą na powierzchni, za to bardzo dobrze pod powierzchnią wody. Istoty te potrafią mówić, a ich głos jest dla człowieka obrzydliwie sepleniący. Każdy palec u rąk i nóg zakończony jest ostrym szponem, chociaż niezgrabność tej istoty wyklucza atak stopami. Niewolnicy zachowują swoje pierwotne cechy płciowe, ale ich wynaturzone organy płciowe są bezużyteczne.

Niewolnicy na ogół przyjmują postawę przykucniętą. Potrafią poruszać się szybko na krótkim dystansie: nie są w stanie przebiec na swych krótkich, pękających nogach więcej niż kilka metrów. Żywiłem tych ziemnowodnych istot jest woda, w której potrafią poruszać się z dużą szybkością.

Z dzienników sir Hansena Poplana

Atlantyda – Po raz pierwszy o zaginionej Atlantydzie przeczytałem w *Timaeus* Platona, zdecydowanie nie Mitycznej księdze co powinienem zaznaczyć. Mowa jest w niej o wyspie większej niż Azja Mniejsza, leżącej za Stupami Heraklesa. Podobno dawno temu, w pradawnych czasach było to wielkie królestwo. Atłanci podbili cały region Morza Śródziemnego, z wyjątkiem greckiego miasta Ateny, po czym zostali pochłonięci przez morze.

Wiarygodność istnienia Atlantydy potwierdzają inne starożytne zapiski. Egipcjanie mówią o „narodzie morza”, który zaatakował ich ziemię. Aż do średniowiecza istnienie Atlantydy było faktem dla większości ludzi, tak jak Błogosławionych Wysp czy Wysp Szczęścia. Z braku dowodów, współcześni uczeni zaliczyli Atlantyde w poczet mitów.

Zapewne gdyby przeczytali księgę Mitów, gdzie historia Atlantydy została obszernie opisana, zostaliby oświeceni. *Księga Złotych Wróć* opisuje Atlantyde u szczytu jej świetności, zanim pograżyła się w kulcie mrocznych bogów. *Księga Thotha* podaje w szczegółach ponury obraz wielkiej kłеды cywilizacji, która stoczyła się w barbarzyństwo z powodu naturalnych kataklizmów. *Papirus z Ilnerek* wspomina ostatnie dni Atlantydy, jakiegoś 11500 lat temu. Znajdują się na nim też refleksje Platona, spisane jego własną ręką.

Nadal niewiele wiemy o Atlantydach. Składali część mrocznych bogom, między innymi Cthulhu, Ghatanothoi i Gloonowi. Możemy tylko domniemywać ich powiązań z istotami z głębin, yuggami oraz innymi podwodnymi potworami.

Mocne tajemnice Atlantydy są wciąż żywe. Głęboko pod powierzchnią oceanu odnaleźć można dawno opuszczone ruiny, w nich starożytne relikty.

A co do ludzi, to wielu współczesnych mieszkańców Ziemi pochodzi od Atlantydw. Księgi wspominają o pewnych kultach wywodzących się z Atlantydy, planujących ponownie wynieść swój dawny dom nad powierzchnię wód.

Unikają wystawiania się na słońce.

Niewolnicy Cthulhu byli kiedyś ludźmi, zcicielami wielkiego Cthulhu, przemienionymi w jego sługi w specjalnych obrzędach. Ta potworna przemiana może przebiegać wiele lat. W mrocznych rytuałach błagają o łaskę Cthulhu, który musi ich najpierw zaakceptować. Zachowują swój ludzki umysł, wolę i osobowość, natomiast ciało zostaje przemienione w nieśmiertelną, ale potworną powłokę.

Kiedy człowiek ulegnie przemianie w Niewolnika Cthulhu, jego siła, kondycja i budowa ciała zwiększają się o cztery punkty, natomiast zręczność zmniejsza się o cztery punkty. Moc i inteligencja pozostają takie same. Wykształcenie, wygląd i poczytalność nie mają już zastosowania.



WALKA: zredukowany poprzez ataki fizyczne do zera wytrzymałości, przemienia się w chmurę szarego, cuchnącego gazu. W ciągu 1k8+1 tur z chmury tworzy się nowe ciało Niewolnika, z odnowionymi współczynnikami. Zredukowany do zera wytrzymałości za pomocą magii, umiera. Po kilku dekadach, Niewolnik traci zdolność regeneracji, chyba że jest całkowicie zanurzony w słonej wodzie. Kiedy osiągnie już ten wiek, chroni się w morzu, gdzie nadal służy Cthulhu razem z istotami z głębin, gwiazdnym pomiotem i innymi istotami morskimi. Związawszy się z mierzem, nigdy już nie będzie mógł opuścić oceanów.

NIEWOLNICY CTHULHU, służący Cthulhu

cecha	rzuty	średnia
S	pierwotna+4	14-15
KON	pierwotna+4	14-15
BC	pierwotna+4	17
INT	pierwotna	13
MOC	pierwotna	10-11
ZR	pierwotna-4	6-7
Szybkość 6/10 pływania		WT 15-16

Średni modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: pazury 30%, obrażenia 1k6+2+mo.

Pancerz: brak, ale regeneruje wytrzymałość straconą od ataków fizycznych w tempie 1k6 punktów na rundę. Zredukowany atakami fizycznymi do zera wytrzymałości, odzwiera się w pełni wyleczony w 1k8+1 rund. Niewolnicy są wrażliwi na ataki magiczne.

Czary: każdy znany człowiekowi.

Umiejętności: zachowują większość umiejętności, które posiadali jako ludzie, ale nie są w stanie ich doskonalić po przejściu transformacji w Niewolnika. Niektóre umiejętności, takie jak: *jeździectwo*, *perswazja* oraz *pierwsza pomoc*, *targowanie się*, *wiarygodność*, *wmawianie*, *wspinanie się*, nie mogą być w ogóle używane.

A także:

Nastuchiwanie pod wodą 65%, *pływanie* 65% (chyba że Niewolnik posiadał jako człowiek umiejętność *pływania* na wyższym poziomie, w którym to przypadku zachowuje tę wartość).

Utrata poczytalności: 1/1k8 punktów.

CZARNY SFINKS, Byt Unikalny. Było to coś ciężkiego... coś złotego i włochatego, poruszającego się nerwowo. Było wielkie, pewnie jak spory hipopotam, ale o dziwnym kształcie. Wyglądało jakby nie posiadało szyi, ale pięć oddzielnych, kudłatych łbów, wyrastających rzędem z cylindrycznego tułowia: pierwsza bardzo mała, druga słusznych rozmiarów, trzecia i czwarta największe i równe sobie, a piąta raczej niewielka, ale nie tak bardzo jak pierwsza.

Ze wszystkich tych głów wyrastały ruchome macki, chwytające łapczywie olbrzymie ilości pokarmu umieszczanego przed otworem.

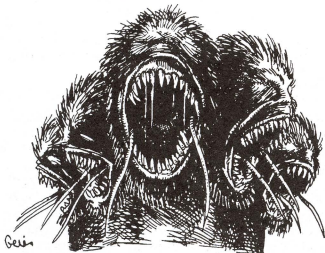
– H.P. Lovecraft i Harry Houdini, „Imprisoned with the Pharaohs”

Czarny Sfinks jest istotą jakby z koszmarów sennych. Olbrzymia, ospała bestia o twarzach pozbawionych oczu i kłapiących paszczach, stale śliniących się krwią ofiar i przeżuwiających ich kości. Ta istota jest jednym z Miliona Umilowanych Bóstw (więcej informacji znajdziesz w rozdziale *Milion Umilowanych Bóstw*) – potężnych bytów związanych z Nyarlathotepem. Czarny Sfinks zamieszkuje świat ciemności, próżnię między światami. Istota ta może wejść do naszego świata tylko wtedy, jeśli zostanie przywołana przez szalonych wyznawców Nyarlathotepa lub jeśli Zewnętrzni Bogowie wyślą ją szerzyć szaleństwo i zniszczenie.

Czarny Sfinks ma nienasycony apetyt. Należy mu składać w ofierze wiele istnień, aby zaspokoić jego monstrualny głód. Jeżeli ofiary nie będą gotowe, kiedy bestia się pojawi, wówczas znacznie pożerać to, co jest pod ręką; nawet tych, którzy ją przywołali.

WALKA: Czarny Sfinks może w walce wciągnąć ofiary do swych obślinionych paszcz; każdy, kto znajdzie się w zasięgu piętnastu metrów od łap potwora, zostaje wciągnięty do jego paszczy. Zamiast tego, może wykonać dwa ataki w rundzie – po jednym razie każdą ze swych masywnych łap.

Jeśli wytrzymałość Czarnego Sfinksa zostanie zredukowana do zera lub mniej, wówczas zostaje on przepędzony do swego koszmarnego wymiaru.



CZARNY SFINKS, jeden z Miliona Umilowanych Bóstw

S 120 KON 100 BC 150 INT 26
MOC 50 ZR 10 Szybkość 6 WT 125
Średni modyfikator obrażeń: +16k6.

Broń: zagarnięcie 75%, efekt połknięcia; uderzenie łapą 80%, obrażenia 16k6.

Pancerz: 10 punktowa skóra.

Czary: „Kontakt z Nyarlathotepem”, a także z innymi, jeśli Straznik tak zechce.

Utrata poczytalności: 1k10/1k100 punktów.

DESH, Mniejsza rasa niezależna. Ta płytka, wykonana z substancji pochodzącej z innego świata, posiadająca niespotykane właściwości promieniotwórcze, służące do łaknienia jej z jakimś wyższym wymiarem przestrzeni.

– Clark Ashton Smith, „The Door to Saturn”

Desh jest nazwą jaką hiperboreanie nadali istotom zamieszkującym pobliski wymiar, równoległy do naszego. Istoty te, posiadające różne formy, unoszą się w niewidzialnej przestrzeni, która nas otacza, nieświadome naszego istnienia tak samo, jak my nie jesteśmy świadomi ich istnienia. Chociaż różnorodność Desh może być wręcz nieskończona, dla uproszczenia opisujemy tutaj tylko dwie ich formy: mniejszych i większych.



Desh. Mniejsi Desh wyglądają jak duże srebrzyste kijanki o miękkich, bezzębnych pyskach i z szeregiem ciemnych, koralikowatych oczu, osadzonych w poprzek wąskiej głowy. Ich długie kończyny są mocne i elastyczne. Większe Deshe mają wąskie, rybnie ciała o czterech długich, dobrze umięśnionych kończynach. Szerokie usta pełne ostrych, piętnasto-centymetrowych zębów. Czubek gładkiej głowy otoczony jest wiązką 2k4 płaskich oczu pozbawionych powiek, ustawionych sierpowo.

Chociaż ich ciała są materialne, desh są półprzezroczyste, stale pojawiając się i znikając. Przez bladą skórę tych istot przeblyszają sporadycznie obrazy – chemiczna pamięć włókien nerwowych mózgu, pełniącego rolę bramy. Większy desh, wzwany poprzez znajomego lub kogoś bliskiego, czasami ukazuje obrazy z życia tej osoby, co może zakończyć się utratą 1k4 punktów Poczytalności.

Deshe są skoczne, potrafią wykonać długi, pełen wdzięku skok. Chociaż wyglądają na powolne, w rzeczywistości są bardzo szybkie; zdolne pokonać kilkadziesiąt metrów w kilka sekund. Badacz, obserwujący desha z sześćdziesięciu metrów, może w następnej rundzie poczuć jego ostre zęby na swej głowie lub szyi.

Deshe dość łatwo można sprowadzić do naszego wymiaru, wykorzystując sprawną umysł jako bramę neuronową. Przywołanie przez taką bramę mniejszego desha jest bolesne i jeśli powtarzane – kończy się stopniową utratą inteligencji: jeden punkt Inteligencji na każde trzy przywołane mniejsze deshe. Mniejsz desh nie jest niebezpieczny i rzadko kiedy potrafi przetrwać w naszym świecie dłużej niż 1k3 dni, zanim zniknie, czasami pozostawiając za sobą ślady. Większe deshe są o wiele potężniejsze.

Przywołanie jednego z nich poprzez umysł ludzki prawie zawsze kończy się śmiercią – czaszka zostaje rozsadzona, a w czerepie ofiary pojawia się dziura w kształcie gwiazdy.



WALKA: o ile mniejsze deshe otrzymują obrażenia normalnie,

Z Dzienników sir Hansena Poplana

Inne wymiary – Patrzymy w gwiazdy i wydaje nam się, że dostrzegamy nieograniczone możliwości. W bezkresnych otchłaniach międzygwiazdnych przeplata się piękno i twóga. Nieograniczony potencjał.

Istnieją pewne starożytne księgi, według których wszechświat jest o wiele większy, niż moglibyśmy wierzyć, według których postrzegamy zaledwie jedną płaszczyznę nieskończonego skomplikowanego klejnotu, według których istnieje niezliczona ilość wymiarów, blisko siebie, ale rozdzielnych.

To z *Księgi Eibona* po raz pierwszy dowiedziałem się o wymiarach. Ten hiperborejski czarnoksiężnik pisze o wymiarze równoległym do naszego, który jest wielkim oceanem zamieszkiwanym przez istoty zwane Desh. Choć dla ludzi są niewidoczni dla Desh, a oni dla nas, nasze światy stale się przenikają, niedostrzegalnie dla nikogo.

Eibon szczególnie interesował się Desh ze względu na pokrewieństwo ich umysłów z ludzkim. Wykorzystywał ich do szpiegowania myśli swoich wrogów, a także w celu odkrycia swoich własnych, straconych wspomnień.

Eibon wspomina także w swojej słynnej księdze, że skóra tych istot posiada ponadnaturalne właściwości związane z myślami i pamięcią. Według zapisów, Eibon wykonał mykłę ze skóry Dasha, zaklinając ją w pewien specyficzny sposób, opisany w księdze. Korzystając z niej potrafił zapamiętywać i zapisywać własne sny. Eksperyment ten przyniósł mu wiele korzyści, gdyż podświadomość jest wielkim, niezbadanym morzem wiedzy.

Świat Desh nie jest jedynym wymiarem równoległym do naszego. Inne źródła mówią o królestwie Yog-Sothotha, Wszechrzeczy w Jedności i Jedności we Wszechrzeczy oraz legendarnych Krainach Snów. Wiele byłoby zaskoczonych, jak łatwo można wejść do tych nieskończonych światów.

większe są na nie odporne. Jeżeli badacz zaatakuje i trafi większego desha, wykonuje się rzut na obrażenia i dzieli przez pięć. Otrzymany wynik oznacza procentową wartość szansy natychmiastowego zniszczenia istoty. Wykonaj rzut 1k100. Jeżeli wynik będzie równy lub mniejszy, niż otrzymana wartość, desha zniknie w jasnym rozblasku światła. Jeśli wynik będzie większy, wówczas atak nie odniósł żadnego skutku.

MNIEJSZY DESH, Istota z innego wymiaru

cecha	rzuty	średnia
S	2k6+1	8
KON	1k6	3-4
BC	1k6	3-4
INT	1k4	2-3
MOC	1k3	2
ZR	3k6+1	11-12
Szybkość 6		WT 3-4

Średni modyfikator obrażeń: brak.

Broń: pochwylenie i Przewrócenie 35%, ofiara upada, jeśli nie uzyska wyniku równego lub mniejszego ZR x 3 na 1k100

Pancerz: brak.

Czary: brak.

Utrata poczytalności: 0/1k3 punktów.

WIEKSZY DESH, kosmar z innego wymiaru

cecha	rzuty	średnia
S	4k6+3	17
KON	3k6	10-11
BC	2k6	7
INT	2k6	7
MOC	3k6+2	12-13
ZR	6k6+1	22
Szybkość 30		WT 8-9

Średni modyfikator obrażeń: brak.

Broń: pochwylenie i unieruchomienie 45%, przygotowanie do ugryzienia; ugryzienie 55%, obrażenia 1k10.

Pancerz: brak.

Czary: większy desh może posiadać umiejętności magiczne, zależnie od woli Strażnika. Magia deshów prawdopodobnie nie będzie prawidłowo funkcjonować w tym wymiarze lub w ogóle nie będzie działać (do decyzji Strażnika).

Utrata poczytalności: 1/1k4+1 punktów.

I STOTY FRAKTALNE, Mniejsza Rasa Służebna. Zeschle liście gnaty
w dziwnych, fantastycznych skrajach. / A dym z kominka wirował wokół z obcą gracją, / Wyznaczając geometrię przestrzeni zewnętrznej. / Podczas gdy Fomalhaut spozierał poprzez południowe mgły.

– H.P. Lovecraft, „Fungi from Yuggoth”

Istoty te zamieszkują dziwaczne, fraktalne królestwo, do którego można się dostać tylko poprzez Bramę stworzoną za pomocą specjalnego programu komputerowego. Z tego powodu większość ich postaci odpowiada modernistycznym normom. Niektórzy Bogowie Zewnętrzni, Starsi Bogowie, Wielcy Przedwieczni, a nawet Wielcy, także mogą podróżować do wymiaru fraktalnego i przenosić lub teleportować tam ludzi.

Fraktale manifestują się jako czysta energia. Blade, połyskujące światelka, dryfujące w poszukiwaniu cennej energii. Dla niektórych jest to łatwe; potrafią przemącać delikatnie – niczym roślinożercy – przez strumienie energii elektrycznej opływającej naszą cywilizację. Niektóre, niczym drapieżcy, żerują na energii innych.

Jedynymi znaczącymi współczynnikami fraktali jest Moc i Punkty Magii. Kiedy Punkty Magii będą równe Mocy, fraktal nie potrzebuje się już odżywiać. Jednakże w naszym świecie energia fraktali zanika w sposób naturalny w cyklach dwudziestoczterogodzinnych, tak więc dość szybko stają się ponownie głodne. Punkty

Magii wyszane z istot żywych natychmiast dodawane są do własnych. Kiedy ich wartość będzie równa Mocy, fraktal przestaje atakować. Po wyłonieniu się z komputera, Punkty Magii fraktala równe są jego Mocy pomniejszonej o $1k6+3$ (ale nigdy mniej niż jeden).

Chociaż broń fizyczna nie czyni fraktalom żadnej szkody, można je atakować różnymi formami energii. Lasery małej mocy, mikrofale lub ultradźwięki mogą okazać się skuteczną bronią. Najlepszą formą ataku jest silne wyładowanie elektryczne. Elektryczny ogłuszacz zadaje fraktalowi $2k6$ punktów obrażeń, odejmowanych od jego aktualnych punktów magii. Zredukowany do zera wytrzymałości, fraktal umiera, cichutko gasnąc.

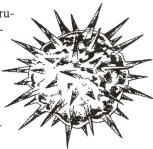
Kiedy fraktal opuszcza bramę, otrzymuje $1k3$ punktów obrażeń po zerwaniu kontaktu z ekranem monitora. Fraktale gwałtownie zrywają kontakt z ekranem i nie zbliżają się do monitora, dopóki ten pozostaje włączony. Monitory i odbiorniki telewizyjne odpychają te istoty.

Wyłączenie lub przeładowanie komputera, na którym otwarto Bramę, zamyka ją i zabija wszystkie fraktale wciąż grasujące po ekranie. Tych, które już swobodnie dryfują, nie da się zlikwidować wyłączeniem komputera.

Istoty fraktalne służą fraktalnemu awatarowi Yog-Sothotha w swym technologicznie obcym wymiarze. Istnieje wiele różnych podgatunków fraktali. Tutaj podajemy tylko kilka przykładów:

FRAKTALE BUDOWNICZOWIE

Wyglądają jak kolczasta gruda. Tworzą eleganckie struktury fraktalne według jakiegoś nieznanego wzorca. W świecie materialnym idą tam, gdzie mogą czerpać energię ze strumieni elektrycznych, tworząc drobne wzory z cząsteczek kurzu.



FRAKTALE BUDOWNICZOWIE, istoty z wymiaru fraktalnego

cecha	rzuty	średnia
INT	$1k6+2$	5-6
MOC	$1k6$	3-4
ZR	$2k6$	7

Szybkość 4

Broń: brak.

Utrata poczytalności: $0/1k4$ punktów.

FRAKTALE DRAPIEŻNE



Fraktale Drapieżne to wążka kolczastych ostrzy. Drapieżcy potrafią kraść istotom żywym Punkty Magii, instynktownie wybierając na ofiary najsłabsze jednostki. Atakują, klując ofiarę i pokonując ją Punktami Magii w teście z Tabeli Porównawczej. Jeżeli Drapieżnik wygra, kradnie $1k6$ Punktów Magii.

Drapieżniki mogą także strzelać drobnymi ładunkami energetycznymi, zadającymi $1k3$ punktów obrażeń. Wystrzelenie takiego ładunku kosztuje 1 Punkt Magii.

FRAKTALE DRAPIEŻNE, istoty z wymiaru fraktalnego

cecha	rzuty	średnia
INT	$3k6+3$	13-14
MOC	$2k6+6$	13
ZR	$4k6$	14

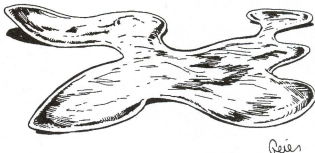
Szybkość 10

Broń: pchnięcie ostrzem 60%, obrażenia: wysysa $1k6$ Punktów Magii; ładunek energetyczny 50%, obrażenia $1k3$.

Utrata poczytalności: $1/1k6$ punktów.

FRAKTALE GRZYWACZE

Fraktale Grzywacze to płaskie, błoniaste plastry wypełnione cienkimi włóknami. Inne fraktale zupełnie je ignorują, a nawet przez nie przechodzą. Kiedy się już wydobędą, pokrywają się drobnymi plamkami, które powoli zanikają.



FRAKTALE GRZYWACZE, istoty z wymiaru fraktalnego

cecha	rzuty	średnia
INT	$1k6$	3-4
MOC	$1k6$	3-4
ZR	$2k4$	5

Szybkość 7

Broń: brak.

Utrata poczytalności: $0/1k4$ punktów.

FRAKTALE INSPEKTORZY



Fraktale Inspektorzy, wąskie, kolczaste tuby zakończone z jednej strony kulą. Cechuje je niepojęta ciekawość. Sprawdzają wszystko, co uda im się odkryć w tym nowym, materialnym świecie. Żywią się, kradnąc Punkty Magii żywym zwierzętom, i potrafią przetrwać w świecie materialnym w nieskończoność.

FRAKTALE INSPEKTORZY, istoty z wymiaru fraktalnego

cecha	rzuty	średnia
INT	$2k6+6$	13
MOC	$3k6$	10-11
ZR	$2k6$	7

Szybkość 7

Broń: macki 50%, obrażenia: wysysa $1k3$ Punktów Magii.

Utrata poczytalności: $0/1k4$ punktów.

Z Dzienników sir Hansena Poplana

Bluźniercze Narodziny – Bez względu na to, jak straszliwie to zabrzmiało, odkryłem bezspeczne dowody, że Wielcy Przedwieczni i Bogowie Zewnętrzni mogą łączyć się z ludźmi, płodząc bluźniercze potomstwo. Nie jestem w stanie powiedzieć, jak to jest możliwe, chociaż jest to solą w oku naszego zrozumienia współczesnej genetyki. W każdym bądź razie wydaje się to być faktem, tak więc Wielcy Przedwieczni i Bogowie Zewnętrzni zyskują silnych i lojalnych wyznawców w naszym świecie.

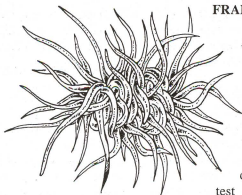
Najnowsze dowody na temat bluźnierczych narodzin pochodzą od profesora Henry'ego Armitage z uniwersytetu Miskatonica. Opowiedział o tym, w jaki sposób można przywołać Yog-Sothotha, aby zapłodnił człowieka. I jakie potwory urodzą się z takiego związku. Gdzieś niedawno napisał o półczłowieku Wilburze Whateleyu i jego bracie, który spotkał w 1928 roku.

Shub-Niggurath także pojawiła się na Ziemi, płodząc potworne potomstwo. W *Nienazwanych Kultach* znajduje się opis przepowiedni, według której z takiego związku narodził się półbóg o imieniu Matka Wydzielnicy Ropnej, zwiastując Koniec Czasów.

Necronomicon klasyfikuje całe to potomstwo jako „Wychowanków Przedwiecznych”, amorficzną kategorię „w skład której wchodzi te krzyżówki, które nie odziedziczyły specjalnych cech po swoich obcych rodzicach”.

Nie tylko Wielcy Przedwieczni i Bogowie Zewnętrzni infiltrowali genetyczną pulę ludzkości. Wygląda na to, że potrafili to także wiele obcych ras: bądź to za pomocą wiedzy magicznej lub ponieważ są bliżsi ludziom, niż moglibyśmy się tego spodziewać.

Najlepszym przykładem są istoty z głębin, których hybrydy stają się ostatecznie jednymi z nich. Yuggowie, ghoulie i weżowii ludzie wydają się także być w stanie krzyżować się z ludźmi, dowodząc tym samym, iż jesteśmy bardziej obcy, a oni bardziej ludzcy, niż byśmy sobie tego życzyli.



FRAKTALE MARUDERZY

Fraktales Maruderzy, kłębiasta masa wiotkich włosów, to jedne z najgroźniejszych istot fraktalnych. Maruder zawsze atakuje najbliższą żywą istotę. Badacze mogą odeprzeć atak, wygrywając test Mocy. Jeżeli im się uda, Maruder zostanie przepędzony. Zaatakowany badacz traci 1k3/1k10 punktów Poczitalności, a maruder wybiera sobie następny cel ataku. Jeżeli test wypadnie niekorzystnie dla badacza,

wówczas traci przytomność oraz 1k6/1k20 punktów Poczitalności, podczas gdy Maruder próbuje przejąć nad nim pełną kontrolę – w tym celu musi wykonać test INT x 1.

Jeżeli Maruder nie jest w stanie natychmiast przejąć kontroli nad ofiarą, nosiciel budzi się i jest dręczony obcymi wizjami fraktalnego szaleństwa. Przejęcie kontroli zajmuje Maruderowi 1k8 dni. W tym czasie kradnie nosicielowi Punkty Magii. To go jednak nie satysfakcjonuje, więc czasami opuszcza nosiciela i żeruje na innych.

Kiedy Maruder przejmie kontrolę nad ofiarą, wówczas wchodzi w jej ciało, gdzie zyskuje dostęp do jej umiejętności i pamięci. Maruder, uwolniony w świecie materialnym, na ogół próbuje otworzyć Bramę do swego dziwnego wymiaru, przez którą może przywołać fraktalnego boga (patrz fraktalny awatar Yog-Sothotha) lub powrócić do swego świata. W tym celu musi najpierw wyobrazić sobie i napisać odpowiedni program komputerowy.

Maruderzy mogą atakować w każdej rundzie za pomocą 1k3 fraktalnych macek lub mogą strzelać drobnymi ładunkami energetycznymi. Ładunki te zadają 1k3 punktów obrażeń i wystrzelenie jednego kosztuje 1 punkt magii.

FRAKTALE MARUDERZY, istoty z wymiaru fraktalnego

cecha	rzuty	średnia
INT	4k6	14
MOC	4k6	14
ZR	3k6	10-11

Szybkość 9

Broń: macki 80%, obrażenia: wysysa 1k3 Punktów Magii; ładunek energetyczny 60%, obrażenia 1k3.

Utrata poczitalności: 1/1k6 punktów.

FRAKTALE PŁYWAKI

Fraktales Pływaki wyglądają jak krótkie, mocne palki o rękojeściach pokrytych pletwami i ostrzami. Pływaki pozostają w przestrzeni w prawie całkowitym bezruchu.

FRAKTALE PŁYWAKI, istoty z wymiaru fraktalnego

cecha	rzuty	średnia
INT	1K2	1-2
MOC	1k4	2-3
ZR	1	1

Szybkość 1

Broń: brak.

Utrata poczitalności: 0/1k4 punktów.

FRAKTALE POŻERACZE

Fraktal Pożeracz wygląda jak grupa kolczastych kul. Pojedynczy pożeracz może składać się z bardzo wielu jednostek. Pożeracze dryfują, pochłaniając okruczeń energii unoszące się w przestrzeni.



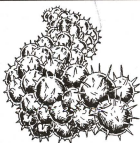
FRAKTALE POŻERACZE, istoty z wymiaru fraktalnego

cecha	rzuty	średnia
INT	1k3	2
MOC	1k4	2-3
ZR	1k4	2-3

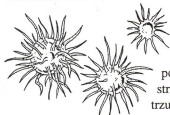
Szybkość 5

Broń: brak.

Utrata pożyteczności: 0/1k4 punktów.



ZAKAMUFLOWANE FRAKTALE



Zakamuflowane Fraktały to drobne kropelki pokryte mackami. Prawie nigdy nie pokazują się na otwartej przestrzeni, ukrywając się we wnętrzu innych fraktali.

ZAKAMUFLOWANE FRAKTALE, istoty z wymiaru fraktalnego

cecha	rzuty	średnia
INT	1k4	2-3
MOC	1k4	2-3
ZR	2k6	7

Szybkość 3

Broń: brak.

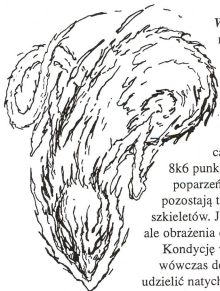
Utrata pożyteczności: 0/1k4 punktów.

FTHAGGHUA, Stworzenie Unikalne (Większy Sługa Ognistego Wampira). Wtedy ją zobaczyli – kometa nadciągająca ze wschodu, świecąca, błękitno czerwona i jakąś dziwną, otoczoną koroną i ciągnącą ogon po szerokiej krzyżźnie... Złowieszczą rzeczą zawisła w górze, skurczyła się – i niczym światło spłynęła w dół, ciskając sploty żywych płomieni wprost na swoje ofiary.

– Donald Wandrei, „The Fire Vampires”

Fthagghua jest władcą i wodzem ognistych wampirów. Przebywa razem z nimi oraz ich bogiem Cthugha, w pobliżu gwiazdy Fomalhaut. Według niektórych spekulacji, ta inteligentna, ognista chmura gazowa jest potomkiem Wielkiego Przedwiecznego Cthugha.

Ogniste Wampiry opisane zostały w podręczniku *Zew Cthulhu*, str. 148.



WALKA: Fthagghua płonie ogniem o temperaturze 1100 stopni Celsjusza. Wszystko, czego dotknie, staje w płomieniach. Atakuje splotami błękitnego niczym błyskawicy ognia, zadając ofiarom 8k6 punktów obrażeń od ciężkich poparzeń. Po ofiarach Fthagghua pozostają tylko resztki zwęglonych szkieletów. Jeśli ofiara przeżyje atak, ale obrażenia od poparzeń przewyższą Kondycję w Tabeli Porównawczej, wówczas doznaje szoku i należy jej udzielić natychmiastowej pomocy: *test*

pierwszej pomocy lub medycyny. Nieudana pomoc lub brak pomocy kończy się szokiem i ofiara nie jest w stanie podejmować żadnych działań. Ciężko poparzona ofiara, która nie doczeka się pomocy, umiera po kilku godzinach.

Fthagghua podróżuje między światami z prędkością jednego roku świetlnego na dzień i zawsze towarzyszy mu 1k4 x 10 ognistych wampirów. Fthagghua potrafi porozumiewać się z ludźmi, wypływając w powietrze ogniste słowa.

FTHAGGHUA, Władca Ognistych Wampirów, Władca Ktynga

S	n/p	KON	35	BC	87
INT	18	MOC	21	ZR	60
Szybkość	100 latanie	WT	61		

Średni modyfikator obrażeń: brak.

Broń: ognisty splot 40%, obrażenia: 8k6 poparzenia.

Pancerz: brak, jednak żadna broń materialna nie jest w stanie zranzić Fthagghua. Woda zadaje mu 2 punkty obrażeń na galon (3,785 litry). Ręczne gaśnice ognia zadają 1k6 punktów obrażeń, a wia dro piasku 1k3 punktów obrażeń. Silne wyładowanie elektryczne także zadaje mu obrażenia, w ilości 1k6 na sto tysięcy Voltów.

Czary: Wezwanie Cthugha, Przywołanie/Spętanie Ognistego Wampira oraz inne do wyboru przez Strażnika Tajemnic.

Utrata pożyteczności: 1/1k8 punktów.

GNOMY Z GOATSWOOD. Mniejsza Rasa Służebna. *Oczy były szare, wypłaste i niesamowicie głęboko osadzone. Nosy były podobne do haczykowato wygiętych liści, zupełnie jak u czarownic z dziecięcych bajek. Usta były szerokie i wykrzywione, otoczone lekko wystającymi, ostrymi zębami.*

– Ramsey Campbell, „Made In Goatswood”



Te zle, niewielkiego wzrostu stworzenia są w rzeczywistości wyrzeźbionymi w kamieniu posążkami, które z pomocą magii powołała do życia nieznana siła lasów Goatswood (Anglia). Gnomy drzemą w świetle dnia, by ożywać nocą i czynić podłości oraz prowadzić tajemne przedsięwzięcia. Przebudzenie tych kamiennych potworków może być powiązane z cyklem pół roku lub fazami księżyca, a mogą one funkcjonować jedynie w specyficznych okolicach, jak na przykład pełnia lub nów itd. Gnomy z Goatswood są bardzo silnie związane z Shub-Niggurath i innymi pierwotnymi siłami natury i drzew.

Z dzienników sir Hansena Poplana

Władcy Ognia – Cthugha, Fthagghua oraz ogniste wampiry są niekiedy nazywane Władcami Ognia. Ta grupa istot jest na Ziemi prawie nieznaną, ale są bez wątpienia równie wrogie i prawdopodobnie równie ważne, jak lepiej znani Wielcy Przedwieczni, tacy jak Cthulhu i jemu pokrewni.

Możemy być wdzięczni, że Władcy Ognia zamieszkują spalony świat w systemie Fomalhaut. Fomalhaut jest jedną z najjaśniejszych gwiazd na niebie, znajdującą się zaledwie dwadzieścia trzy lata świetlne od Ziemi. Można ją znaleźć w konstelacji Płcis Austrinus. Fomalhaut po arabsku oznacza „rybi pysk”.

Niektóre starożytne księgi, między innymi *Sapientia Magorum* napisana przez Persa Ostanesa, wspominają, że Cthugha i jego krewni mogli dawno temu zamieszkiwać na Ziemi. Według tej księgi, Władcy Ognia przybyli na Ziemię, która wciąż jeszcze stygła, i pozostali na niej do wojny ze Starszymi Bogami, podczas której zostali uwiecznieni Wielcy Przedwieczni. Według księgi, to właśnie wtedy Władcy Ognia zostali umieszczeni w rybm pysku. Kilka źródeł z wczesnej epoki chrześcijaństwa podaje, jakoby Cthugha został uwieczniony przez Starzego Boga o imieniu Atar, który jest Zoroastycznym bogiem ognia.

W epoce ludzi Bogowie Ognia byli czczeni pod wieloma imionami, między innymi Milcom, Moloch oraz Melkarth. Ogień od zarania dziejów był narzędziem, bronią i tajemnicą, przyciągającą kultystów do Cthughi, Fthagghua i ognistych wampirów.

Na Ziemi istnieje także wiele relikwów związanych z Władcami Ognia. Księgi mówią o wiecznie płonącym kamieniu, pierwszej skale dotkniętej przez Cthugę po przybyciu na Ziemię; a także o Słupach Melkarth, które mogą zostać użyte jako brama do przywołania pradawnych Władców z odległego Fomalhauta.

GNOMY Z GOATSWOOD, Zaczarowane Stwory

cecha	rzuty	średnia
S	2k6	7
KON	5k6	17-18
BC	1k3+2	4
INT	3k6	10-11
MOC	2k6+6	13
ZR	3k6	10-11
Szybkość 9		WT 10-11

Średni modyfikator obrażeń: n/p.

Broń: pazury 30%, obrażenia 1k2; kły 40%, obrażenia 1k3.

Pancerz: 9 punktów.

Umiejętności: Skradanie 50%, Ukrywanie się 75%.

Czary: Gnom zna 1k3 czary, jeśli wynik rzutu 1k100 będzie równy lub niższy od jego INT. Zaklęcia typowe dla tych stworów związane są z kultem Shub-Niggurath i potomków Bóstw Zewnętrznych oraz innych mocy i stworzeń powiązanych z naturą i żywiołami.

Utrata Pocztylności: Ujrzanie gnomów z Goatwood powoduje utratę 0/1k3 punktów.

HASTURA, POMIOT, Większa rasa służebna. Między Hyadami Do świata
Amitycznego w końcu dotarłszy Leży ludziom wzbroniony i przez bogów pogardzany! Carcosa, gdzie władca jest wielki Hastur.

– Lin Carter, „Dreams from R'lyeh”

Pomiot Hastura, tak samo jak ich władca, nigdy nie został dokładnie opisany, z wyjątkiem tego, że są to istoty osmiornicowate o nieopisanie brzydkich obliczach. Niektóre wzmianki mylnie sugerują, jakoby pomiot Hastura był taki sam jak gwiazdny pomiot Cthulhu. Choć mogą występować między nimi pewne podobieństwa, pomiot Cthulhu i Hastura nie są pokrewnymi rasami.

Pomiot Hastura jest rasą wodną, lub przynajmniej ziemnowodną, ponieważ w jedynych wzmiankach, jakie kiedykolwiek się o nich pojawiły, występują w towarzystwie Nieopisywanego, w cuchnącym, mrocznym jeziorze Hali. Pomiot posiada ograniczone umiejętności latania i potrafi dokonywać krótkich wypadów na ląd.

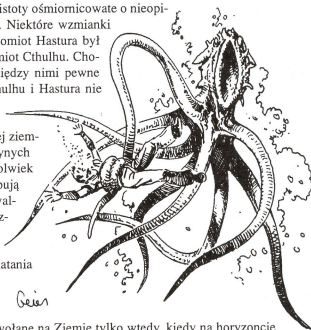
Te istoty, tak jak ich władca, mogą zostać przywołane na Ziemię tylko wtedy, kiedy na horyzoncie widoczny jest Aldebaran.

Wielki Przedwieczny Hastur opisany został w podręczniku *Zew Cthulhu* na str. 167-168.

WALKA: Pomiot Hastura atakuje płynnymi mackami, którymi miażdży ofiarę lub chwytą ją i przyciąga do swego gumowatego, workowatego cielska, gdzie zostaje połknięta w całości.

POMIOT HASTURA, urodzone wśród gwiazd potomstwo Nieopisywanego

cecha	rzuty	średnia
S	6k6+20	41
KON	3k6+10	20-21
BC	6k6+10	31
INT	2k6+6	13
MOC	5k6	17-18
ZR	3k6	10-11
Szybkość 6/8 pływanie/20 latanie		WT 25-26



Średni modyfikator obrażeń: +3k6.

Broń: macki 75%, obrażenia 1k6 + mo lub przytrzymanie do pochłonięcia; pochłonięcie, automatyczne jeśli ofiara jest trzymana, obrażenia: śmierć.

Pancerz: 10 punktów grubej i gumowatej skóry.

Czary: każdy Pomiot Hastura zna co najmniej 2k6 zaklęć. Na ogół są to czary związane z Hasturem i jego różnymi sługami.

Utrata pocztytalności: 1k6/1k20 punktów.

HYPERBOREANIE, Mniejsza Rasa Niezależna.

Hmęczyna był dzwiny; prawdopodobnie podróżujący kupiec z odległego królestwa – pomyślał lichwiarz – lub nawet osobistość bardziej podejrzanego pochodzenia. Jego wąskie, skośne, zielone jak beryl oczy, jego niebieskawa, zwierzchna broda i niezręczne skrojona, godna politowania szata, dostatecznie dowodziły, że był nietutejszy.

– Clark Ashton Smith, „The Weird of Avoosil Wuthoqquna”

Wysmukli, choć niewielkiej postury Hyperboreanie mają zwykle nieco powyżej stu pięćdziesięciu centymetrów wzrostu. Ich włosy są jasne, wpadające w odcienie blondu i bieli, oczy mają kolor szary lub słomkowy, zaś twarze zdobią długie, proste nosy. Płatki uszu są nieco dłuższe niż u większości ludzi.

Hyperboreanie byli niegdyś wielką i wspaniałą rasą twórców. Zbudowali niewiarygodnie rozwiniętą kulturę, która wzrosła i upadła na długo przed początkiem datowanej historii. Byli niedoścignionymi mistrzami magii, nauki i sztuki, a ich spuściznę odziedziczyli mieszkańcy Mu i Atlantydy oraz, wiele lat później, królowie starożytnego Egiptu. Jednym z przykładów osiągnięć tej rasy jest napisane przez Mhu Thulana – wielkiego maga Hyperborei – dzieło noszące tytuł *Księga Eibona*.

Wielka cywilizacja popadła w ruinę pochłonięta przez śniegi i zmarniznę epoki lodowcowej. Jej pełne cudów miasta zostały całkowicie zrujnowane przez bezlitośnie posuwające się naprzód czoła lodowców. Dziś Hyperboreanie stanowią prawie wymarłą rasę. Teraz żyć mogą jedynie bardzo nieliczne społeczności, kryjące się pośród pokrytych lodem obszarów kuli ziemskiej. Potomkowie tej niegdyś wspaniałej cywilizacji pogrzeżali się we wtórnym barbarzyństwie i żyją na poziomie epoki kamienia łupanego.

Statystyki dotyczące Hyperborean nie różnią się zbytnio od statystyk przeciętnych ludzi, z wyjątkiem niższej Budowy Ciała i wyższej Inteligencji.



HYPERBOREANIE, Twórcy dawnej, wielkiej cywilizacji

cecha	rzuty	średnia
S	3k6	10-11
KON	3k6	10-11
BC	2k4+4	9
INT	2k6+8	15
MOC	3k6	10-11
WR	3k6	10-11
ZG	3k6	10-11
Szybkość 8		WT 9-10

Średni modyfikator obrażeń: n/p.

Broń: kamieniem nóż 25%, obrażenia 1k4+mo; włócznia 25%, obrażenia 1k8+mo.

Pancerz: brak.

Czary: magowie Hyperborean lub ich szamańscy potomkowie znają 1k10 czarów.

Utrata Pocztytalności: spotkanie z Hyperboreanami nie powoduje utraty Pocztytalności.

ISTOTY Z GŁĘBIN, HYBRYDY, Pomniejsza rasa

Isłużeźna. Był szczupłym, przgarbionym hmęczyną, około stu osiemdziesięciu centymetrów wzrostu... Prawdopodobnie miał trzydzieści pięć lat, jednak dzwiny, głębokie fałdy po bokach szyi sprawiały, że wydawał się starszy, o ile nie studiowało się jego puste, pozbawionej emocji twarzy. Miał wąską głowę, wylupaste, wodniste, błękitne oczy, wydawałoby się bez powiek, płaski nos, cofnięte czoło i podbródek oraz osobiłwe, nie wykształcone uszy. Jego porowata, szara skóra twarzy była prawie bezwłosa, z wyjątkiem kilku kepek, rzadkich, złotych włosów; w paru miejscach wydawała się dziwnie nieregularna, jakby po przeżyciu jakiejś choroby skórnej. Miał duże, żyłaste dłonie o niezwykłym szarobłękitnym odcieniu. Jego palce były uderzająco krótkie, o tendencji zwijania się do olbrzymich dłoni... poruszał się powłóczytym krokiem, a jego stopy były nienaturalnie wielkie.

– H.P. Lovecraft, „Widmo nad Innsmouth”

Hybrydy są krzyżówką ludzi i istot z głębin. Chociaż większość potomstwa z takich związków rodzi się jako ludzie, zmiany zachodzą we wczesnym okresie dojrzewania. W wieku średnim prawie każda hybryda posiada jakieś widoczne deformacje. Większość szuka odosobnienia w swoich domostwach. W ciągu kilku lat przechodzą pełną transformację w istoty z głębin i znajdują swoje przeznaczenie w morzu.

Zmianom fizycznym towarzyszy przebudzenie nowych zmysłów, a w snach odwiedzają ich inne istoty z głębin. Doświadczając wizji wielkich, podwodnych miast, rojących się od dziwnych istot, oraz nauczani są o życiu pod powierzchnią morza. W ostatnich stadiach sny i mutacje pogłębiają się, aż hybryda popada w szaleństwo albo przechodzi pełne fizyczne przeobrażenie. Istoty z głębin mogą próbować zwać hybrydę do swego gniazda, gdzie mają możliwość nadzorować ostatnie stadia metamorfozy. Około dziesięć procent hybryd nie przechodzi pełnej przemiany i spędza resztę swego życia jako pół człowiek i pół istota z głębin.

Czasami rodzą się potworne hybrydy, istoty z mackami zamiast rąk, czasami długimi, węzowymi, pletwiastymi ciałami, a nawet ze szczątkowymi, nietoperzowatymi skrzydłami.

Z dzienników sir Hansena Poplana

Dolina Severn – Przyciąganie podobieństw. Grupa miast w Nowej Anglii, która przyciągnęła liczne elementy Mitów, jest dość dobrze znana uczonym. Natomiast mniej znane są miasta w Zachodniej Anglii, m. in. zadziwiające miejsce znane jako Dolina Severn.

Dolina ta jest domem co najmniej czterech większych istot: Byatisa, Elhorta, Glaaki i Zielonego Boga. Dlaczego ten zakątek świata jest takim centrum aktywności, tego nie wiadomo, ale fakt, że przynajmniej dwie z istot zostały przyciągnięte z kosmosu, najpierw Glaaki, potem Shan, może czegoś dowodzić.

Poniżej podaje uwagi na temat miast Doliny Severn.

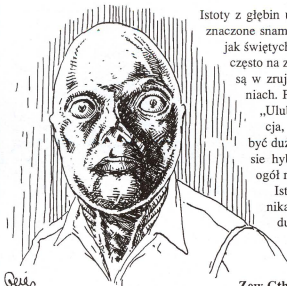
Berkeley nadal wydaje się tkwić w epoce średniowiecznej. Mieszkańcy ostrzegają przed Ropuchą z Berkeley, chociaż z posiadanych źródeł mogę wnioskować, że jest to Byatis, podobno uwięziony w Zamku Morley, nieopodal Sevenford.

Brichester jest klejnotem Doliny Severn, nowoczesnym miastem w Gloucestershire. Znajduje się tam Uniwersytet Brichester, Opowieści mówią o tajemnych przejściach pod miastem i potwornych snach, zsyłanych przez widmowe jezioro z północy. Niektórzy opowiadają nawet o wiedzmach odprawiających obrzędy przy olbrzymiej kamiennej płycie, na zachód od miasta.

Na Camside należy zwrócić uwagę, ponieważ źródła wskazują je jako dom Elhorta, podziemnego boga zamieszkującego labirynt, ciągnący się aż do Brichester. Według niektórych opowieści, potomstwo Elhorta może przybierać postać ludzką i zbadało już miasto na powierzchni.

Clocton (dawniej Cloth Town) wydawało się kiedyś być bastionem rozsądku w Dolinie Severn. Jednakże wydarzenia z 1931 roku dowiodły czegoś innego. Niewiele pozostało zapisów z tych wydarzeń, wiadomo jednak, że zniszczeniu uległa większa część dzielnicy nadbrzeżnej. Zapiski niejakiego Lionela Philppsa wspominają o „Mieszkańcach Głębin”.

Ciąg dalszy na str. 46.



Zew Cthulhu.

Istoty z głębin uważają takie potomstwo za naczynia snami wielkiego Cthulhu i traktują je jak świętych. Te zmutowane istoty, cierpiące często na zaburzenia psychiczne, ukrywają się w zrujnowanych budowach lub jaskiniach. Potworne hybrydy znane są jako „Ulubieńcy Cthulhu”. Ich siła, kondycja, budowa ciała i/lub moc może być dużo większa, niż to podano w opisie hybryd, za to inteligencja jest na ogół mniejsza.

Istoty te nie posiadają współczynnika Wykształcenie, a Wygląd jest dużo mniejszy lub nie jest uwzględniany w ogóle.

Pełny opis istot z głębin znajduje się w podręczniku

HYBRYDY ISTOT Z GŁĘBIN, Nosiciele Skazy Innsmouth

cecha	rzuty	średnia
S	3k6	10-11
KON	3k6	10-11
BC	2k6+6	13
INT	2k6+6	13
MOC	3k6	10-11
ZR	3k6	10-11

Szybkość 8 WT 11-12

Średni modyfikator obrażeń: brak.

Broń: pięści 55%, obrażenia 1k3; pochwytywanie 35%, obrażenia specjalne; inne bronie tak jak bazowe %, obrażenia jak dla danej broni.

Pancerz: brak.

Czary: hybrydy istot z głębin o Mocy 14 lub większej, mogą znać 1k4 zaklęć. Są to na ogół czary związane z istotami z głębin, Cthulhu, Dagonem, Hydrą oraz innymi istotami związanymi z Cthulhu.

Umiejętności: hybrydy istot z głębin posiadają umiejętności typowe dla przeciętnego człowieka.

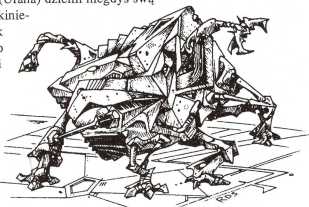
Utrata poczytalności: utrata Poczytalności na widok hybrydy bywa różna, zależnie od tego, jak potwornie wygląda hybryda. Dla większości hybryd typowa utrata Poczytalności wynosi 0/1k4 punktów, do 0/1k6, a nawet 1/1k6+1 dla wyjątkowo okropnych okazów. Widok naprawdę potwornego ulubieńca Cthulhu może spowodować utratę 1/1k8 do 1/1k10 punktów Poczytalności.

L'GY'HX, MIESZKAŃCY, Mniejsza Rasa Niezależna. Tubylcza rasa ścieśnionych, wielonożnych metalowych stworzeń nie była nastawiona do koñca wrogo.

– Ramsey Campbell, „The Insects form Shaggai”

Mieszkańcy L'gy'hx (Urana) dzielił niegdyś swą

planetę z Shanami, uciekinierami. Ostatecznie jednak zmusili rasę insektów do jej opuszczenia, z uwagi na praktykowane przez nie odrażające rytuały odprawiane ku czci przerażającego Azathotha. Ścieśnieni mieszkańcy Urana są z kolei wyznawcami Llogga (dwugłowego boga-nietoperza,



będącego pomniejszą formą Zewnętrzznego Boga Nyarla-thotepa) i odprawiają jedynie dziwaczne rytuały samooka-
leczenia.

Mieszkańcy L'gy'hx nie są wojowniczo nastawioną rasą, jednakże stanowią niezwykle osobliwy gatunek. Stworzenia te posługują się różnego rodzaju bronią skonstruowaną z dzwinię polyskującego metalu nieznanego na Ziemi. Jedynie kilka jej rodzajów opisano dalej, jednak na ich przykładzie można przypuszczać, że istoty te dysponują naprawdę niezwykle zaawansowaną technologicznie bronią oraz innymi urządzeniami.

Stojący osobnik tej rasy ma około metra wysokości, jest jednak niezwykle ciężki i silny. Niewielka liczba przedstawicieli tego gatunku mogła przylecieć na Ziemię wraz z szanami, prawdopodobnie na zasadzie niewolników zdegenerowanych owadów.

MIESZKAŃCY L'GY'HX, Metalowi, sześcienni obcy

cecha	rzuty	średnia
S	6k6	21
KON	3k6+6	16-17
BC	2k6+10	17
INT	2k6+10	17
MOC	3k6	10-11
ZR	2k6+3	10
Szybkość 8		WT 16-17

Średni modyfikator obrażeń: +1k6.

Broń: nóż* 25%, obrażenia 1k8+mo; bat** 30%, obrażenia 1k4+2k10 na skutek szoku elektrycznego.

* Noże przecinają z łatwością tak ciało, jak i metal.

** Bat podczas trafienia emituje wyładowanie elektryczne powodujące dodatkowe 2k10 obrażeń. Jeśli nastąpił przebiec, ofiara zostaje opląta na batem, co powoduje automatyczne obrażenia 2k10 podczas kolejnych rund (uwaga: oczywiście bat nie przebiega; chodzi jedynie o wynik rzutu). Udany test uników pozwala zaatakowanemu uskoczyć przed ciosem bata.

Pancerz: 19 punktów metalowej skóry.

Czary: jeżeli rzut 1k100 będzie równy lub niższy niż INT mieszkańca Urana, posiada on tyle czarów, ile wynosi właśnie ten współczynnik.

Utrata Pocztylności: ujrzenie mieszkańca L'gy'hx powoduje utratę 0/1k8 punktów.

LUDZIE SZCZURY, Mniejsza rasa niezależna. Ze wszystkich stron komnaty ściany rozbrzmiewały wstręt-
nym dźwiękiem – skrobaniem żarłoczych, gigantycznych
szczurów.

– H.P. Lovecraft, „Szczury w Murach”

Ludzie szczury są małymi, włochatymi istotami humano-
idealnymi. Mają matowoszare futro, przegniełe zęby i wysoki,
podekscytowany głos. Są dużą krzyżówką człowieka
i szczura.

Istoty te były kiedyś ludźmi, jednak ohydne praktyki i ka-
ziroczek związki doprowadziły je do prawie całkowitego
zezwierzczenia. Zamieszkują wilgotne nory i schronienia
pod budynkami i w kanałach.

WALKA: Człowiek szczur może w każdej rundzie zaatako-
wać dwa razy pazurami i raz ugryźć. Jeżeli uda mu się
ugryźć, wgrzyza się w ofiarę, kaskając automatycznie w każ-
dej następnej rundzie, dopóki ofiara nie umrze (lub sam zo-
stanie zabity). Kiedy jest wgrzyziony w ofiarę, oboje mają

bonus +20% do trafienia się nawzajem, nato-
miast inni próbujący atakować człowieka
szczura muszą wykonać

test ZR x 5 przy każ-
dym ataku lub za-
miast bestii trafia

przyjaciela.
Obrażenia za-
dane ugry-
zieniem nie
mogą zo-
stać natural-
nie wyleczone: wytrzymałość tracona jest na zawsze.

Obrażenia za-
dane ugry-
zieniem nie
mogą zo-
stać natural-
nie wyleczone: wytrzymałość tracona jest na zawsze.



CZŁOWIEK SZCZUR, Ciekawska istota z zaulków.

cecha	rzuty	średnia
S	2k6	7
KON	2k6	7
BC	2k6	7
INT	2k6	7
MOC	3k6	10-11
ZR	3k6	10-11
Szybkość 10		WT 7

Średni modyfikator obrażeń: n/p.

Broń: ugryzienie 40%, obrażenia 1k3; pazury 25%, obrażenia 1k3.

Pancerz: brak.

Czary: brak.

Utrata pocztylności: 0/1k6 punktów.

ŁOWCY, MNIEJSZA RASA SŁUŻEBNA. Lecz je-
szcze bardziej przerażający byli Łowcy, wysyłane w ob-
ce światy lub pośród inne wymiary istoty, dysponujące
niewiarogodną zdolnością do przybierania wyglądu żyją-
cych tam stworzeń.

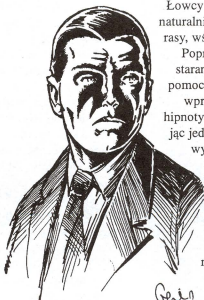
– Robert A. W. Lowndes, „The Abyss”

Łowcy objawiają się jako nie-
naturalnie perfekcyjne osobniki
rasy, wśród której się pojawili.

Poprzez przełamanie Mocy
starannie wybranej istoty, za
pomocą swojej własnej Mocy
wprowadzają ofiarę w stan
hipnotycznego transu, wysyła-
jąc jednocześnie jej umysł do
wymiaru zamieszkiwane-
go przez adumbrali.

Znajdujące się pod
wpływem Łowcy
stworzenia pozostają
w transie, jednak wi-
dzą i doświadczają
rzeczy i zjawisk dzieja-
cych się w obcym dla
nich wymiarze.

Łowca może pod-
porządkować sobie dowolną liczbę istot. Ofiarę można
przebudzić z hipnotycznego transu jedynie poprzez zakoń-
czoną powodzeniem psychoanalizę. Jej umysł zostaje wte-
dy uratowany i wyrwany z wymiaru adumbrali. Jeśli pozo-
stający w obcym wymiarze umysł ofiary zaatakuje jeden



Gein

Z dzienników sir Hansena Poplana

Hyperborea – W *Księdze Elbona* znajdują się najlepsze zapiski na temat historii Hyperborei, pradawnego lądu, o którym pamięć zaginęła, marzenia przeszłości, odrzucone przez współczesnych ludzi nazywających się naukowcami.

Współczesna Grenlandia jest częścią krainy, zwanej kiedyś Hyperboreą. Nadal znajduje się tam wiele relikwów zapomnianego świata, co udowodniła Ekspedycja Badawcza Uniwersytetu Miskatonie pod kierownictwem Mathiesona, mimo że wyniki tej wyprawy zostały, co było do przewidzenia, utajnione.

Historia Hyperborei rozpoczęła się około pięciu milionów lat temu, kiedy to rasa węzowych ludzi przeniosła się tam z zaginionego Yoth. W *Księdze Elbona* znajdują się też zapiski o pojawieniu się też zapiski o pojawieniu się voormisów, jakieś trzy miliony lat temu, a później o pojawieniu się hyperborean, jakieś milion lat temu. Ewidentnie cykliczna natura wzniosłości i upadków wydaje się być niepokojąca. Możemy się tylko zastanawiać, czy nasza własna rasa nie podąży tą samą ścieżką.

Sama Hyperborea padła jakieś 750 000 tysięcy lat temu ofiarą ery lodowcowej, chociaż wzmianki o tym okresie są bardzo skąpe. Głównym źródłem informacji jest *Dziwaty Złoty Zwój Lemurii*.

Chociaż większość Hyperborei przeszła do historii, nie da się zaprzeczyć, że odcisnęła swe piętno na naszej teraźniejszości.

Jak już wspominałem wcześniej, na Grenlandii nadal znajdują się relikwii i pozostałości tej krainy; możliwe, że więcej można znaleźć w pobliskich cieśninach i wodach.

Co ważniejsze, niektóre zapiski Lemurian i Valusian podają, iż część miast Hyperbojskich wciąż istnieje, chronionych przed żywiołami i niszczycielskim działaniem czasu. Obawiam się, że te pozostałości przetrwały do dzisiaj, czekając.

Patrz także,
„Lud Hyperborei” str. 50

z cieni-wampirów, świadkowie obserwujący zahipnotyzowaną osobę widzą, jak jej ciało staje się nienaturalnie blade i suche. Patrz również adumbrali.

ŁOWCY, Myśliwi adumbrali (forma ludzka)

cecha	rzuty	średnia
S	3k6	10-11
KON	3k6	10-11
BC	2k6+6	13
INT	3k6+3	13-14
MOC	4k6	14
ZR	3k6	10-11
WG	1k4+16	16-17
Szybkość 8		WT 11-12

Średni modyfikator obrażeń: n/p.

Broń: jakkolwiek, z podstawową % szansą trafienia.

Pancerz: brak.

Czary: brak.

Utrata Poczatalności: użyczenie Łowcy w ludzkiej postaci nie powoduje utraty Poczatalności.

MARSJANIE, Mniejsza Rasa Niezależna. *Wielkie, szare, obte cielsko, rozmiarów chyba niedźwiedzia... wydobywające się powoli i boleśnie z cylindra. Kiedy przecisnęło się w górę, w promieniach słońca potyskiwało niczym wilgotna skóra. [Istota miała] parę dużych, ciemnych oczu [a jej głowa] była zaokrąglona i można by rzec, posiadała twarz. Poniżej oczu znajdował się otwór gębowy, bezustna, drgająca i sapiąca szrama, z której ściekała ślina. Całą istotą targaly konwulsyjne drgawki. Miała gładkie, mackowate wyrostki, pysk w kształcie litery „V”, [oraz] grzybiastą, oleśnię brązową skórę.*

– H.G. Wells, „Wojna Światów”

Marsjanie mają dużą błonę bębenkową z tyłu głowy, mogą jednak słyszeć tylko niektóre dźwięki i tony. Ten szczątkowy zmysł słuchu nie pozwala na w pełni rozwiniętą komunikację głosową, dlatego uważa się, że potrafili po rozumieniu się telepatycznie.

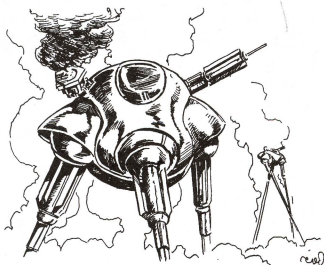
Marsjanie są jedną z dwóch inteligentnych, dominujących ras na Marsie. Druga rasa, Aihai, jest nastawiona pokojowo, ukierunkowana na rozwój kulturalny i handel. Obie rasy koegzystują w stanie niestabilnego pokoju i niewiele mają ze sobą wspólnego.

Marsjanie posiadają wampiryczną naturę. Wyciągają krew z ofiar przy pomocy długich, szklanych pipet, a następnie wprowadzają ją bezpośrednio do własnego organizmu jako pokarm. Nie są to istoty słabe, pomimo pewnych kłopotów, jakie sprawia im większa grawitacja ziemska, potrafia samodzielnie się poruszać, pomimo zwiększonej wagi ciała na naszej planecie. Człowiek, schwytyany maczkami Marsjanina, rzadko kiedy będzie w stanie się z nich wyrwać. Chociaż, po zainstalowaniu się na nowej planecie, Marsjanie korzystają z pomocy urządzeń mechanicznych, prawdopodobnie adaptują w tym celu urządzenia masowo wykorzystywane w ich rodzinnym świecie, a nie maszyny specjalnie budowane w celach inwazji.

(Marsjanie rzadko pokazują się na Ziemi, ze względu na fakt, iż są zupełnie nieodporni na ziemskie choroby bakteryjne i wirusowe. Przed tymi mikroskopijnymi wrogami nie chronią nawet opancerzone pojazdy – Miłosz.)

MASZYNY BOJOWE: Marsjanie są dość podatni na obrażenia, nie można jednak tego samego powiedzieć o ich maszynach. Trójnogie maszyny bojowe są tak mocno opancerzone, że nie poza bezpośrednim trafieniem artyleryjskim nie jest





w stanie ich uszkodzić. Maszyny konstrukcyjne są zbudowane podobnie, chociaż siedzący na ich szczytach i kierujący nimi Marsjanie są odosłonięci.

Trójnogie pojazdy bojowe są niszczylielskimi maszynami wojennymi. Mają około trzydziestu metrów wysokości i mogą poruszać się z prędkością 90 kilometrów na godzinę. Chociaż ciężki ogień artyleryjski może je uszkodzić, niewiele stanowisk artyleryjskich jest w stanie oddać więcej niż jeden czy dwa strzały. A to wszystko z powodu promieni gorąca naprowadzanych parabolicznym lustrem – oraz wyrzutni śmiertelnego czarnego dymu. Te bojowe maszyny, buchające zieloną parą z teleskopowych złączy trójnoga i innych części, są prawie niepokonane.

Trójnożne maszyny bojowe posiadają także macki, podobne do macek Marsjan, którymi mogą chwycić obiekty, o ile nie trzymają w danej chwili projektorów promieni gorąca czy wyrzutni kanistrów czarnego dymu. Marsjanie często montują klatki do boków swych maszyn. Wrzucają do nich ofiary, wydobyte z ruin. Ofiary te zabierane są do bazy żywnościowej Marsjan.

CZARNY DYM: Marsjański czarny dym wystrzeliwany jest w kanistrach, podtrzymywanych przez mechaniczne macki maszyn bojowych. W jednej rundzie można wystrzelić jeden kanister. Wydstajający się z pojemnika dym szybko pokrywa wielometrowej szerokości obszar, przesuwając się z wiatrem. Ten dym jest gęsty, lepki i czepliwy, unoszący się nie wyżej niż szesnaście metrów nad ziemię. Każdy, kto znajdzie się na trasie dymu, jest automatycznie atakowany – moc trucizny 25 przeciwko BC ofiary. Jeżeli dym przeważa BC, ofiara umiera natychmiast. W innym przypadku otrzymuje 1k6 punktów obrażeń i w następnej rundzie musi ponownie oprzeć się truciznie za pomocą BC. Wstrzymanie oddechu redukuje siłę trucizny do 15 punktów, ale nadal jest ona śmiertelna.

Marsjanie dość często podążają śladem trującego dymu, używając dmuchaw do spychania go wzdłuż wyznaczonego obszaru lub poza teren, gdzie nie jest już dłużej potrzebny. Dym zestala się w czarną, smołowatą warstwę pod wpływem deszczu, która jest już nieszkodliwa.

PROMIENIE GORĄCA: Marsjańskie promienie gorąca mogą zapalić budynek odległy o milę. Promień wystrzelony

w ciemności wygląda jak blade światło, a w dzień jest w ogóle niewidoczny, pozostawiając po sobie tylko ogniste wybuchy tam, gdzie uderzy.

MARSJANIE, najeźdźcy z Czerwonej Planety

cecha	rzuty	średnia
S	3k6+6	16-17
KON	2k6	7
BC	4k6+12	26
INT	3k6+6	16-17
MOC	3k6	10-11
ZR	3k6+6	16-17
Szybkość	1	WT 16-17

Średni modyfikator obrażeń: +2k6.

Broń: pochwylenie 50%, obrażenia specjalne.

Pancerz: brak, jednak wszystkie bronie fizyczne zadają tylko połowę obrażeń.

Utrata poczytalności: 1/1k8 punktów.

MARSJAŃSKA MASZYNA BOJOWA

S	80
BC	100
ZR	jak operatora
Szybkość	30
WT	120 tułów/40 każda noga

Broń: macki 30%, obrażenia 10k3 lub pochwylenie; promień gorąca 80%, obrażenia 10k6 w promieniu 4 metrów; czarny dym 100%, moc trucizny 25 – obrażenia: śmierć lub 1k6.

Pancerz: 30 punktów. Każdy punkt obrażeń, które penetrują kadłub maszyny daje 5% kumulatywnych szans na jej uszkodzenie. Poza tym, operator otrzymuje tyle obrażeń ile przejdzie przez zewnętrzną pancerz. Jeżeli któraś z nóg zostanie zredukowana do 0 wytrzymałości, maszyna przewraca się i nie nadaje się już do użytku.

Utrata Poczytalności: 0/1k4 punktów.

MARTENSE, KREWNI, Mniejsza Rasa Niezależna. Byli skarłatymi, zdeformowanymi, włochatymi diabłami lub małpami – monstrualne i diaboliczne karykatury małp.

– H.P. Lovecraft, „The Lurking Fear”.

Te skarłowaciłe, kanibalistyczne istoty są zdegenerowanymi potomkami rodziny Martense. Pod koniec osiemnastego wieku bogaty kupiec z Nowego Amsterdamu, Gerit Martense, wybudował rezydencję Martense’ów na szczytach Burzowej Góry w Catskill. Generacje kazirodzonych związków i odosobnienia od świata zewnętrznego przemieniły rodzinę Martense w upiome, małpopodobne istoty, bardziej przypominające potworne zwierzęta niż ludzi.

Istoty te zamieszkują labirynt grot i mrocznych jaskiń pod ich rodową posiadłością, a także zatechłe legowiska położone w okolicznych górach. Samotni wspinacze oraz ci, którzy zawędrują zbyt blisko posiadłości Martensów lub jednego z ich legowisk, są chwytni, zaciągani do jaskiń i pożerani przez potworne istoty.



Z Dzienników sir Hansena Poplana

Uran – Wydaje nam się, że znamy system słoneczny, w którym żyjemy. Jednakże nowo odkrycia udowadniają nam tylko, że dopiero raczkujemy. Dopiero w 1930 roku naukowcy zdobyli dowód na istnienie najdalej oddalonej planety od Słońca, nazwanej Plutonem. Inni wciąż poszukują dowodów istnienia planety najbliższej Słońcu, o nazwie Wulkan. Teoria względności Einsteina zdobywa coraz więcej zwolenników, odchodzących od starszej teorii grawitacji Newtona.

Możemy tylko się zastanawiać, czy jesteśmy ignorantami w tych sprawach i ile jeszcze nie wiemy o naszym własnym systemie słonecznym. I to sprowadza nas znowu do planety Uran.

Zgodnie z naszą obecną wiedzą, Uran jest siódmą planetą w naszym systemie słonecznym. Został odkryty w 1781 roku i nazwany wówczas Georgium Sidus. Znajduje się prawie dwiętnaście razy dalej od Słońca niż Ziemia. Wydaje się mieć gładką powierzchnię, chociaż ostatnie obserwacje sugerują, że jego jasność ulega zmianom w czasie. Kilka miesięcy temu naukowcy ogłosili, że jego atmosfera składa się z metanu. Znałe są jego cztery księżycy: Ariel, Umbriel, Tytan i Oberon, na cześć czterech Wieszczów.

Tak twierdzą naukowcy. *Massa di Requiem per Shug-gay*, opera, ukazująca ucieczkę Shan z ich skazanego na zagładę domu, opowiada zupełnie inną historię.

Shan przybył na Uran, nazywany przez tubylców L'gy'hx, w trakcie długiego wygnania. Odkryli tutaj cywilizację „szczęśliwych, wielokończynowych, metalowych istot”, żyjących w miastach z metalu, otoczonych trującymi, różowymi gazami. Opera opisuje „płynne metale, nieznane gdzie indziej”, „środowisko metalu i kamienia” oraz „starożytną wiedzę zachowaną w rękę”.

Niektórzy z Shanów odeszli, ale wielu pozostało z tubylcami L'gy'hx; tak więc teraz, patrząc na Uran, musimy zdawać sobie sprawę, że z tamtej strony obserwują nas oczy obcych.

Krewni Martense atakują w grupie, gryząc i rozszarpując ofiary pazurami. Pożerają ofiary żywcem, a nawet zjadają siebie nawzajem. Wataha kilkuset takich istot nie jest wcale rzadkością. Pojedyncze osobniki są prawie w ogóle niespotykane, a najmniejsze grupy składają się co najmniej z tuzina sztuk. Unikają światła, chociaż nie wyrządza im ono żadnej szkody.

KREWNI MARTENSE, Zdegenerowane małpoludy

cecha	rzuty	średnia
S	2k6	7
KON	3k6	10-11
BC	1k4+4	6-7
INT	2k6	7
MOC	3k6	10-11
ZR	3k6	10-11
Szybkość 8		WT 8-9

Średni modyfikator obrażeń: brak.

Broń: pazury 25%, obrażenia 1k3; ugryzienie 25%, obrażenia 1K2.

Pancerz: brak.

Czary: brak.

Utrata poczytalności: 0/1k3 punktów na widok Krewnego Martense. 1/1k6 na widok całej grupy tych istot.

M'BWA, Byt Unikalny (Zombie, Pomniejszy Sługa Bóstwa Czerwonego Przypływu). *Strasliwie pomarszczony stary murzyn, o twarzy ziemistej jak szara ziemia i pustym spojrzeniu... Znalazł się przy mnie niczym wiatr. Był zimny, jego oczy martwe jak u trupa... Nie wydał żadnego dźwięku, w jego martwych oczach ani razu nie zabłyśnięto światła życia czy inteligencji, poruszał się niczym żywa śmierć, bezduszny, sztywny, o ciele niczym lodu i przerażającej sile.*

– Donald Wandrei, „The Tree-Man of M'bwa”

M'bwa to zombie, sługa bezimiennego, obcego Bóstwa Czerwonego Przypływu. Według legend M'bwa był pierwszym człowiekiem, który odnalazł martwą i zniszczoną dolinę boga w środkowej Afryce i jest jego ożywionym sługą od stuleci.

Obowiązkiem M'bwa jest strzeżenie swego pana i jego dziwnego pojazdu. Każdy, kto zawędruje zbyt blisko, jest automatycznie atakowany. M'bwa porusza się zadziwiająco szybko, dopadając intruzów bez ostrzeżenia.

Chociaż M'bwa może ranić ofiary, celem jego ataku jest unieruchomienie ich po to, aby móc wlać im do gardła dziwne serum swego Mistrza. Kiedy M'bwa unieruchomi już wszystkie ofiary, wydobywa z obcego pojazdu serum i zmusza ofiary do jego wypicia. Każdy, kto wypije obcą miksturę, musi wykonać test odpornościowy dla Tabeli Porównawczej: swoja Moc przeciwko mocy serum 25. Jeżeli serum przeważa, ofiara przemienia się w człowieka drzewo. Proces przemiany jest długi. Najpierw nogi ofiary zakorzeniają się w ziemi, skutecznie ją unieruchamiając. Następnie w bardzo powolnym procesie, trwającym całe wieki, ofiara przemieniana jest w paskudnego, wielkiego człowieka drzewo. Jeżeli ofiara zostanie wyrwana z ziemi i wyniesiona w ciągu kilku dni od rozpoczęcia procesu, wówczas może uniknąć strasznego losu. Na zawsze jednak pozostaną jej widoczne ślady tego spotkania, w postaci grubej, korowatej skóry i korzeniowatych porostów. Po tygodniu proces przemiany jest już nieodwracalny.



CZŁOWIEK DRZEWO: ludzie drzewa to cisi, nieruchomi strażnicy. Wyglądają jak dziwne humanoidalne drzewa, różnego wieku i wielkości. Istoty te były kiedyś ludźmi, którzy zostali przemienieni przez M'bwa w dziwaczne drzewa. W pierwszych fazach transformacji widoczne jest wiele ludzkich cech – nawet

oczy. Niektórzy ludzie drzewa w początkowych stadiach przemiany nadal potrafia mówić, ale na ogół popadają w szaleństwo, przez które trudno zrozumieć co chcieliby powiedzieć. Ludzki umysł pozostaje w nich żywy na wieki, chociaż szalony. Widok człowieka drzewa może kosztować 0/1k3 punktów Poczytalności.

M'BWA, Zombie sługa Bóstwa Czerwonego Przyływu

S	27	KON	33	BC	11
INT	brak				
MOC	13	ZR	18	Szybkość	10
WT	22				

Średni modyfikator obrażeń: +1k6.

Broń: pochwycone 45%, unieruchomienie; pazury 45%, obrażenia 1k6 + mo.

Pancerz: brak, jednak bronie klute nie zadają mu obrażeń, a wszystkie inne tylko połowę obrażeń. Jeśli jego wytrzymałość zostanie zredukowana do zera, M'bwa zostanie wskrzeszony przez Bóstwo Czerwonego Przyływu, chyba że nie pozostanie po nim żaden kawałek.

Czary: brak.

Utrata poczytalności: 1/1k8 punktów.

MIESZKAŃCY GŁĘBIN, Większa Rasa Służebna.

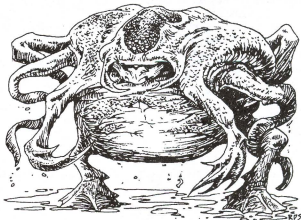
Stworzenie miało osiem dużych, podobnych do ramion odnóży, sterujących z elipsoidalnego ciała. Sześć z nich kończyło się płetwowatymi naroślami, natomiast dwie przypominały długie macki. Cztery pałeczki, rozczapierzone nogi wyrastały z dolnej części ciała i służyły do poruszania się w pozycji pionowej. Dwa podobne odnóży sterowały w okolicy głowy i istota mogła z nich korzystać, kiedy pętała. Owalna, pozbawiona oczu głowa stworzenia wyrastała bezpośrednio z korpusu. Miejsce oczu zajmował ohydny, gąbczasty, okrągły organ, zakrywający środek głowy, ponad którym wyrastało coś obrzydliwego niczym pałeczyna. Trochę poniżej znajdował się ciągnący się przez ponad połowę głowy otwór gębowy, ograniczony z każdej strony szczypcowato zakończoną wicią, służącą do przenoszenia doń pokarmu. Szkic i zawarta w „Necronomiconie” ilustracja nie były w stanie oddać wszystkiego. Nie ukazywały przezroczystości na pół żelatynowego ciała, umożliwiającej oglądanie znajdujących się pod skórą ruchomych organów wewnętrznych. Pomijała też kulisty organ znajdujący się ponad mózgiem. Otwór gębowy otwierał się podczas ruchu stworzenia. Dostrzegł, że nie posiada ono zębów, lecz sześć rzędów silnych wici rozlokowanych wzdłuż całego gardła.

– Ramsey Campbell, „The Horror from the Bridge”

Mieszkańcy głębin są rasą pływających stworzeń, służących związanym z wodą Wielkim Przedwiecznym: Cthulhu, Dagonowi, Hydrez, Zoth-Ommogowi i Ythogthicie. Bardzo możliwe, że ta rasa jest większą i potężniejszą mutacją zwykłych, głębinowych stworzeń.

Stwory żyją w miastach znajdujących się głęboko pod poziomem mórz i rzek. Niekiedy otrzymują pozwolenie na wypłynięcie do obszarów bezpośrednio pod powierzchnią wody, gdzie sięją zgrozę. Gumowate, na pół żelatynowe ciała tych istot są odporne na większość fizycznych obrażeń, jednak jakiegokolwiek uszkodzenie organu mózgowego powoduje natychmiastową śmierć. Zwło-

ki martwego mieszkańca głębin ulegają niezwykle szybkiej deformacji, pozostawiając po sobie jedynie cuchnącą plamę nieczystości.



MIESZKAŃCY GŁĘBIN, wodne potwory

cecha	rzuty	średnia
S	4k6+6	20
KON	4k6+6	20
BC	2k6+16	23
INT	2k6+6	13
MOC	3k6+6	16-17
ZR	2k6+6	13
Szybkość	7/12 płynąc	WT 21-22

Średni modyfikator obrażeń: +2k6.

Broń: macki 35%, obrażenia 1k6+mo.

Pancerz: brak, jednak stwory są odporne na większość fizycznych obrażeń, z wyjątkiem uszkodzeń organu mózgowego. Jakiegokolwiek uszkodzenie „mózgu” istoty powoduje natychmiastową śmierć. Udanie trafienie mieszkańca głębin daje 10% szans na uszkodzenie właśnie tego organu. Elektryczność, ogień i magia zadają stworzeniu normalne obrażenia.

Czary: każdy stwór zna 2k6 czarów.

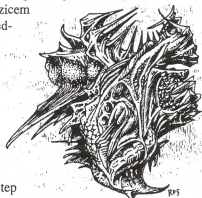
Utrata Poczytalności: użrzenie mieszkańca głębin powoduje utratę 0/1k8 punktów.

MILION UMIŁOWANYCH BÓSTW, Byty Unikalne. Nyarlathotep, Wielki Posłaniec, niosący dziwną radość na Yuggoth, Ojca Milionów Umiłowanych Bóstw.

– H. P. Lovecraft, „Szepczący w Ciemności”
(przeł. Ryszarda Grzybowska)

Stworzenia i istoty określane tym mianem są ściśle związane z Nyarlathotepem, zwanym także Ojcem Miliona Umiłowanych Bóstw. Jest mało prawdopodobne, by Nyarlathotep był rzeczywistym rodzicem

ich wszystkich. Jest jednak bardzo prawdopodobne, że ten Zewnętrzny Bóg miał coś wspólnego ze stworzeniem, narodzinami lub uzyskaniem szczególnych właściwości większości z tych istot. Nyarlathotep zwraca też baczną uwagę na



Z Dzienników sir Hansena Poplana

Chaugnar Faugn – Wielcy Przedwieczni żyją w morzu przepowiedni. Kiedy „gwiazdy znajdują się w porządku”, kiedy „nadejdzie czas końca”, znowu powstaną. Możemy tylko zastanawiać się dlaczego. Czyżby Wielcy Przedwieczni i im podobni naprawdę nie podlegali prawom czasu? Czyżby w przepowiedniach zawarta była przyszłość?

Dużą tajemnicą okryty jest Wielki Przedwieczny Chaugnar Faugn, chociaż prymitywny lud Tcho-Tcho z Płaskowyżu Tsang ma związaną z nim przepowiednię. Podobno Chaugnar Faugn rzekł kiedyś: *Nasi słudzy poniosą nas na wschód ku pierwotnemu kontynentowi, gdzie będziemy oczekiwać przybycia Białego Aholity. Kiedy znikną bariery czasu, zostaną wyniesiony w chwałę. Wszystkich was pochłonę, zanim wstąpię w mroczne gwiazdy.*

Lud Tcho-Tcho wierzy, że przepowiednia określa czas, kiedy Chaugnar Faugn przyniesi się z Europy na ich płaskowyż, czas kiedy opuścił swych braci, tych większych i mniejszych, gdyż nie mogli za nim podążyć.

Rzeczywiście, posiadamy pewne dowody na to, że potwory pozostały w Pirenejach, gdzie mieszkali kiedyś Chaugnar Faugn. Niektóre annały Rzymskie wzmiankują o kohortach wojsk zniszczonych przez potwory, które „miały oblicza słoni, ale poruszały się jak ludzie”.

Według mnie Chaugnar Faugn i jego bracia wciąż śpią, bóg w Azji, a jego dzieci w Europie. I biada temu, kto ich przebudzi.

Niektóre z moich badań wskazują na pewne kultury, wciąż oddające cześć dawnemu bogu. Opowieści mówią o wieśniakach z północno-wschodniej Hiszpanii i południowo-zachodniej Francji, wciąż składających ofiary Chaugnar Faugnowi. W Kanadzie, tajemnicza grupa, znana jako Krew, wciąż może oczekiwać jego powrotu.

Chaugnar Faugn, nawet śpiąc, wymaga oddawania mu czci boskiej.

zaliczone w poczet Umiłowanych Bóstw stworzenia dysponujące szczególnie wielkimi mocami lub wyjątkowo nikczemne.

W skład Miliona Umiłowanych Bóstw wchodzi istoty całkowicie unikatowe lub też wyjątkowo potężni przedstawiciele różnych ras. Stwory te posiadają wiele spektakularnych, by nie rzec, boskich umiejętności, nigdy jednak nie były i nie staną się bogami lub Wielkimi Przedwiecznymi. Przynależność do Miliona Umiłowanych Bóstw nie wiąże się w żaden sposób z oddawaniem czci Nyarlathotepowi. Przeciwnie, wiele stworzeń spośród Umiłowanych jest w pełni niezależnych od bogów i Wielkich Przedwiecznych.

Istoty zaliczone do Miliona Umiłowanych Bóstw są tak różne i całkowicie nieporównywalne, że przedstawianie ich charakterystyk mija się z celem. Strażnik Tajemnic posiada w tym przypadku całkowitą dowolność w kreowaniu ich przedstawicieli.

MIRI NIGRI, Mniejsza Rasa Służebna. [Chaugnar Faugn] z *ciał ropuch stworzył rasę matych, mrocznych sług. Ciałem przypominają ludzi, nie są jednak w stanie mówić, a ich myśli są myślami Chaugnara.*

– Frank Belknap Long, „The Horror from the Hills”

Miri Nigri są rasą ciemnych, cichych karłów, służących Wielkiemu Przedwiecznemu Chaugnar Faugnowi i jego „braciom”. Wyglądają jak brzydki, mali ludzie o ropuszych rysach. Te istoty niezmordowanie doglądają swego obcego władcy, płacząc się przed nim dniami i nocą. Dwa razy do roku Wielki Przedwieczny wysyła swoje skarłale sługi z górskiego legowiska do świata ludzi, po młodych chłopców i dziewczęta. Ta młodzież służy jako stawa dla wampirycznego Wielkiego Przedwiecznego.

Miri Nigri są na ogół spotykani w grupach co najmniej po dziesięć sztuk. Jako słudzy Chaugnar Faugna znajdują się pod opieką Wielkiego Przedwiecznego, jego braci i niektórych plemion Tcho-Tcho.

MIRI NIGRI, Mroczne Karły

cecha	rzuty	średnia
S	2k6	7
KON	3k6	10-11
BC	1k4+4	6-7
INT	2k6	7
MOC	3k6	10-11
ZR	3k6+6	16-17
WG	1k6	3-4

Szybkość 8/8 pływanie WT 8-9

Średni modyfikator obrażeń: brak.

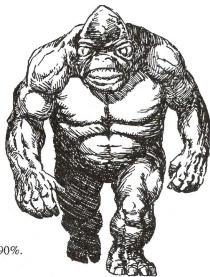
Broń: pazury 35%, obrażenia 1k3.

Pancerz: brak.

Czary: brak.

Umiejętności: Pływanie 75%, Skradanie się 90%.

Utrata poczytalności: 0/1K2 punktów.



MR. SHINY, Byt Unikalny (Większy Niezależny Władca Shoggoth). *Miał jeszcze grubsze nogi i bardziej wzdęte brzuszysko... Nosił luźny uniform lekarski. Duże, czarne buty z ortopedycznymi kłaniami... Pociągnął po raz ostatni i rząd zatrząsków rozpiął się z trzaskiem. Z przodu kamizelki wydobyła się kleista, purpurowa galareta.*

– Michael Shea, „Fat Face”

Albert Shiny jest władcą shoggoth – niezwykle inteligentnym i znaczącym shoggothem, zdolnym kontrolować kształt swego ciała tak, aby uchodzić za człowieka. Kontrolowanie ciała wymaga stałego wysiłku umysłowego i nakładu Mocy.

Mr. Shiny sprzymierzył się z siłami dużej potężniejszej od siebie, pomagając przygotować na swój własny sposób powrót Wielkich Przedwiecznych do władzy. Stara się stworzyć warunki do zwiększenia populacji ludzkiej. W tym celu pomagał tworzyć imperia, handel międzynarodowy, szczepionki, organizacje kościelne, rozwój naukowy, lepsze techniki hodowlane, służbę zdrowia,

organizacje dobroczynne, prasę, badania nad wzrostem hormonów itd. – wszystko, co pozwalało wyprowadzić ludzi z epoki stagnacji plemiennej i polepszało warunki rozwoju masy ludzkiej. Cywilizacja nie jest jego dziełem, ale ma duży udział w jej rozwoju.

Teraz, kiedy populacja osiąga swój szczyt, kiedy niebo zasnuje się grubą warstwą toksyn i kwasów, życie zwierzęce wypięcone, kiedy klimat ulega zmianom, a promieniowanie zagraża zniszczeniem planety, Shiny ocenia, że czas zbiorów musi być już bliski.

Czas nauczył go większości, czego potrzebował. Nie jest super inteligentny ani twórczy, nie posiada też idealnej pamięci (jak by mogły sugerować jego uwstecznione zdolności językowe). Potrzebuje tysięcy lat, aby nauczyć się jednego czaru. Jest bardziej cierpliwy niż większość shoggothów, ale to nie wszystko – zawsze są ludzie, którzy nadawali się na szybką strawę. Jak wiele potężnych istot, Shiny szczyty się swymi odruchami – odświeżają jego entuzjazm.

Tak długo, jak jest w stanie zachować spokój i kontrolować swoje myśli, Mr. Shiny może pozostawać w postaci ludzkiej. Jeżeli jednak zostanie rozgniewany lub w jakiś inny sposób wyprowadzony z równowagi, traci kontrolę nad ciałem i szybko przybiera swoją prawdziwą postać shoggotha. W postaci ludzkiej Shiny walczy, miazdząc przeciwników w niedźwiedzim uścisku lub nokaując cięsem potężnej pięści. Jeżeli zostanie zdemaskowany, czym naprawdę jest, zrobi wszystko, żeby jak najszybciej pozbyć się świadków i uciec. Na ogół Mr. Shiny uczyi wszystko, aby chronić swoją prawdziwą tożsamość. Kiedy potworny głód zmusi go do znalezienia ofiary, przesącza się do opuszczonego budynku lub w dół, do mrocznej piwnicy, gdzie może pożywić się w spokoju.

Patrz także „Władcy shoggoth”.

MR. SHINY, Władca Shoggoth

cecha	jako shoggoth	jako człowiek
S	24	18
KON	26	14
BC	18	18
INT	13	13
MOC	18	18
ZR	17	17
WY	N/P	9
WYK	N/P	20
P	N/P	0
Szybkość	10	8
WT	22	16

Średni modyfikator obrażeń: +2k6 (+1k6).

Broń: miazdzenie 100%, obrażenia 2k6; pięść 95%, obrażenia 2k3+2k6 (2k3+1k6 w postaci człowieka); pochwytywanie 90%, obrażenia: ofiara przyciągana jest do ciała Pana Shiny i otrzymuje w każdej rundzie 1k6 punktów obrażeń, aż zostanie całkowicie wchłonięta (tej formy ataku można używać tylko w postaci shoggoth).

Pancerz: brak, ale ogień i elektryczność zadają tylko połowę ran; broń fizyczna łącznie z bronią palną zadaje tylko 1 punkt obrażeń na trafienie, bez względu na to, czy są to obrażenia klute czy nie. Mr. Shiny regeneruje 2 punkty wytrzymałości na rundę.

Czary: Przejęcie kontroli oraz inne do wyboru przez Strażnika Tajemnic. Pamiętaj o inteligencji Pana Shiny i jego powolnym procesie nauki.



Umiejętności: Archeologia 10%, Biologia 65%, Chemia 25%, Dobór smakowitej ofiary 90%, Elektronika 10%, Elektryka 10%, Fizyka 20%, Historia 35%, Korzystanie z bibliotek 35%, Mity Chulhu 12%, Następowanie 75%, Perswazja 30%, Prawo 10%, Psychologia 15%, Skradanie się 70%, Targowanie się 15%, Ukrywanie się 90%, Wiarygodność (jako człowiek) 65%, Wspinaczka 75%, Tropienie 75% oraz inne do wyboru przez Strażnika Tajemnic.

Języki: Angielski 60%, Arabski 20%, Egipski Potočný 10%, Hiszpański 30%, Nath 65%, Sumeryjski 5%.

Utrata początałości: nie w postaci ludzkiej. 1k6/1k20 punktów na widok Pana Shiny w postaci shoggoth. Strażnicy mogą dodać dodatkowe 1k3 punktów dla Badaczy, którzy widzieli jak Mr. Shiny zmienia postać z ludzkiej w shoggoth.

N IENAZWANI WŁADCY DUSZ, Mniejsza Rasa Służebna. W końcu zobaczyli tę rzecz, która wyszła krzycząc z zatopionych ruin. Karykaturę ludzkiej istoty, z oczami zapadniętymi w gęstej masie łuskowego ciała, wymachującą w naszym kierunku pozbawionymi kośćmi rękoma niczym mackami.

– August Derleth, „The Return of Hastur”

Nienazwani Władcy Duszy są istotami stworzonymi przez Hastur, podczas spłaty dawanej mu przez ludzi obietnicy wiążącej (znanej jako Niewypowiedziana Obietnica). Wcześniej czy później Hastur staje się panem wszystkich, którzy zawarli Niewypowiedzianą Obietnicę. Kiedy do tego dochodzi, umysł Wielkiego Przedwiecznego przejmują i przekształca ciało ofiary. Ciało musi być żywe (jeżeli ofiara jest martwa, transformacja i tak się rozpocznie, ale zatrzyma się po kilku godzinach). Jeśli podmiot Niewypowiedzianej Obietnicy został unicestwiony, Hastur w ciągu 1k6 dni przejmując w posiadanie ciała najbliższej spokrewnionej z nim osoby. Skóra ofiary przyjmuje szarzielony odcień, łuskową teksturę, a ciało staje się opuchniętą parodią człowieka, kończyny płynne, pozbawione kości.

Powstała istota czerpie przyjemność z niszczenia tego, co najbardziej vitalne, na ogół po prostu zabijając i pożerając.

Jak z większością czarów związanych z Hasturem, na ten potworny produkt duży wpływ ma pozycja Aldebarana. Kiedy Aldebaran kniknie lub przy wschodzie słońca – cokolwiek nastąpi wcześniej, popada w śpiączkę, tracąc 1k20 Siły i Budowy Ciała. Jeżeli któraś z tych cech spadnie do zera lub niżej, Nienazwany Władca Duszy umiera i rozpłaszcza się. Jeśli przeżyje, przebudzi się po zachodzie słońca, kiedy Aldebaran ponownie pojawi się na niebie.

WALKA: w walce stworzenie Hastura może próbować schwycić ofiarę swoimi mackowatymi ramionami. Jeżeli uda jej się trafić, ofiara natychmiast umiera i to boleśnie, tocząc pianę z ust i uszu. Potwór może także wbić swoje

Z dzienników sir Hansena Poplana

WAMPIRYZM – Niekłómy, czytajacym mą wypowiedź w temacie wampirów, mogą przyjąć na myśl filmy o Draculi, bądź też oryginalne dzieło Bramy Stokera. Wszystko wskazuje wszak, że ów dżentelmen stworzył znany niemal wszędzie stereotyp.

Niemniej jednak te owoce popularnej rozrywki są głęboko zakorzenione w tradycji. Opowieści o tak zwanym „wampirze”, który mógł egzemplarz encyklopedii *Britannica* określa mianem „wysysającego krew ducha”, pojawiły się wprawdzie w wschodniej Europie, a stały się coraz bardziej znane gdzieś od osiemnastego wieku. Nie zmienia to zaś faktu, że podobne historie krążyły już wcześniej. Grecy posłali dżentelmana – kobietę, która piła krew wędrowców. Lud Żydowski wspominał o Lilim – potomkini Lilith, która nocami żywiła się krwią mężczyzn.

Wszystkie te opowieści zdają się mieć wspólny początek, najpewniej silnie powiązany z istotami ze świata Mitów. O Chaugnar Faugn niechoby pisać, że wysysa życie z wybrańców. Jego sługi czynią to samo. Marsjanie są ponoć wampirami. Admurali potrzebują krwi. Ogniste wampiry żywią się żywotami.

Najbardziej niepokojące jednak okazały się odkryte przez mnie wzmianki o starożytnej rasie zwanej Nioth-Korghai. W kilku księgach dotyczących Mitów opisuje się stwory, które pochodzą z dalekich gwiazd i przyłajacze istoty, który uratowały rdzennych mieszkańców Plutona i wsparły mieszkańców Marsa. Tak łagodna forma życia to rzadka rzecz we wszechświecie.

Niezbity liczna grupa owych Nioth-Korghai przez pewien czas żyła na Ziemi, po czym opuściła naszą planetę i zgubiła się w otchłani kosmicznej przestrzeni. Minęły milenia. W końcu wylądowały na planecie, straciły jednak umiejętność przemieniania się w energię. Aby żyć, musiały krasować energię innym – w taki oto sposób stały się wampirami.

Wampiryzm wydaje się być wyborem, którego każdy z nas może dokonać; którego przedstawiciel każdej rasy może dokonać; którego wielu dokonuje.

mackowate, zakończone pyszczkami palce w ciało ofiary, wysysając płyny fizjologiczne, w tempie 1k10 Wytrzymałości na rundę, aż ofiara umrze. Cała wysysana wytrzymałość rozdzielana jest między Siłę i Budowę Ciała potwora, w takich proporcjach w jakich zechce. Im więcej ofiar wchłonie, tym staje się większy. Jeżeli każdej nocy nie pochłonie wystarczającej liczby ofiar, wówczas zginie tracąc 1k20 punktów każdego ranka.

NIENAZWANI WŁADCY DUSZ, Szludy Hastura

cecha	rzuty	średnia
S	poprzednie x 2	21*
KON	poprzednie x 3	31-32
BC	poprzednie x 1.5	19-20*
INT	15	15
MOC	35	35
ZR	poprzednie	10-11
Szybkość 8		WT 25-26*

* To są pierwotne cechy Nienazwanych Władców Dusz, zwiększające się za każdym razem, kiedy wchłaniają ofiary oraz zmniejszające się każdorazowo podczas zachodu Aldebarana lub wschodu stońca.

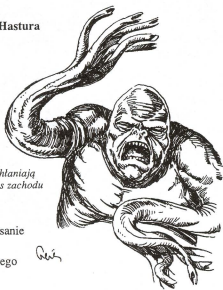
Średni modyfikator obrażeń: +2k6*.

Broń: dotyk 85%, obrażenia: śmierć lub wyssanie 1k10 wytrzymałości w każdej turze.

Pancerz: 6 punktów luskowatego i gumowatego cielska.

Czary: wszystkie znane przed transformacją.

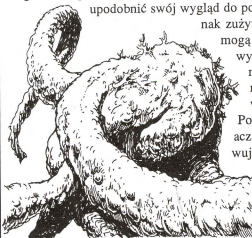
Utrata pocztylności: 1/1k6 punktów.



NIOth-KORghai, Pomniejsza Rasa Niezależna. Wewnątrz, niezmiennie zamglone i niewyraźne, unoszą się jakieś kształty. W fosforyzującym świetle do złudzenia przypominają czarne ośmiornice. Nagły, oślepiający błysk pozwolił mu pojąć, że nie były wcale czarne, lecz pomarańczowe. Z bliska przestały wyglądać jak ośmiornice, bardziej kojarząc się z wiązką pokrytych grzybami pnący złączonych razem u nasady.

– Colin Wilson, „Space Vampires”

Nioth-korghai to rasa wampirów z odległej przestrzeni, która podróżuje wśród gwiazd na pokładzie ogromnego, długiego na jakieś siedemdziesiąt kilometrów statku kosmicznego. Podczas lotu istoty pozostają uśpione. Budzą się, gdy statek natrafi na świat zamieszany przez stworzenia nadające się na ofiary do zaspokojenia ich wampirycznych potrzeb lub napotka inteligentne formy życia zdolne do nawiązania z nimi kontaktu. Te pasożytnicze, pływające grzyby posiadają zdolność opanowywania ciał i umysłów inteligentnych form życia poprzez przezwyciężenie Mocy ofiary swą własną Mocą. Nawiedzona w ten sposób osoba może być całkowicie nieświadoma obecności i doznaje chwilowych zaników przytomności, kiedy wampir się pożywia. Stworzenia mogą przenosić się do innego ciała, przezwyciężając Moc nowej ofiary. Nioth-korghai są także w stanie upodobnić swój wygląd do postaci mieszkańców danego świata, jednak



nie mogą zużywać na to 1k10 punktów Mocy, które mogą zostać zregenerowane jedynie poprzez wyssanie siły życiowej z ofiar. Wampir może powrócić do swej normalnej formy w dowolnym momencie, nie zużywając przy tym dodatkowych punktów. Pozostając w obcym ciele lub we własnym, acz przemienionym, nioth-korghai zachowują Siłę, Kondycję, Inteligencję i Moc.

Na Ziemi może egzystować niewielka liczba nioth-korghai, bowiem wiele wieków temu naszą planetę odwiedził ich statek. Gwiezdne wampiry są wyznawcami Ubbo-Sathla –

Zewnętrzny Boga, czczony przez nie jako stwórce wszelkiego życia (także ich samych). Nioth-korghai mówią o sobie „My, Stworzenia Ubbo-Sathla”.

WALKA: Kosmiczne wampiry żywią się siłą życiową inteligentnych stworzeń. Ofiara zostaje pochwycona i silnie ściśnięta, następnie wampir przysysa się, pozbawiając ją w każdej rundzie 1k6 punktów Mocy, a także 1k3 punktów Kondycji i 1k3 punktów Wyglądu. Kiedy cała siła życiowa istoty zostanie wysysana, nieszczęśnik gwałtownie się starzeje, dopóki nie zmieni się w wysuszoną skorupę. Wampiry mogą także wysysać swe ofiary powoli, jednorazowo pozbawiając jednego punktu Mocy i pozostawiać je niezwykle zmęczone, lecz stosunkowo nietknięte. Utraconych w ten sposób punktów Mocy, Kondycji i Wyglądu nie można już nigdy odzyskać.

NIOTH-KORGHAI, Kosmiczne wampiry

cecha	rzuty	średnia
S	3k6+18	28-29
KON	3k6+18	28-29
BC	8k6	28
INT	1k6+12	15-16
MOC	3k6+6	16-17
ZR	2k6+6	13

Szybkość 6/10 płynąc WT 28-29

Średni modyfikator obrażeń: +3k6.

Broń: macki 40%, obrażenia 1k6+mo oraz przytrzymanie. Siła życiowa wysysana jest automatycznie w trakcie przytrzymania, powodując utratę 1k6 punktów MOC, 1k3 punktów KON oraz 1k3 punktów WG w ciągu rundy.

Pancerz: brak, lecz istoty te w żaden sposób nie mogą zostać zranione, chyba że następuje trafienie w okolice ich splotu słonecznego. Taki cios wykonany bronią przebijającą powoduje natychmiastową śmierć nioth-korghai. Zachodzi to wtedy, gdy gracz uzyska wynik rzutu równy lub niższy niż 10% umiejętności ataku.

Czary: zazwyczaj brak.

Utrata Poczitalności: ujrzanie prawdziwej formy nioth-korghai powoduje utratę 1/1k8 punktów.

NY'GHAN GRII, Pomniejsza Rasa Niezależna. Na szczęście otepłość granicząca z omdleniem odbierata mi jasność widzenia. Mimo to z gardła wydął mi się dziki wrzask zgrozy. W mrocznym wirze pojawiła się spłaszczona, połyskliwa kula, pokryta ruchliwymi jak węże mackami. Przeźroczyste, wyblakłe, trupie i obrzydliwe ciało... I wielkie oko, patrzące zimnym wzrokiem węża Midgardu.

– Henry Kuttner, „Najeźdźcy”. (przeł. Witold Nowakowski)

Ny'ghan grii to jarzące się, kuliste stworzenia pochodzące z innego wymiaru. Poruszają się pełzając lub unosząc w powietrzu. Ich obecności zawsze towarzyszy gęsta mgła i przejmujące zimno.

Ny'ghan grii wspominani są w bardzo niewielu księgach i to najczęściej jedynie jako „Najeźdźcy” lub „Wrogowie”. Czują przyzycięni w pobliżu wrót prowadzących do innych światów, wypatrując ofiar, które pozwolą im je przekroczyć. Stworzenia zdolne są do chwilowego przekroczenia granicy światów również bez obecności nieświadomego nieszczęśnika. Przenikają bowiem do wymiaru, w którym ktoś niedawno paraf się magiczną sztuką, która w jakikolwiek sposób mogła zakłócić czasoprzestrzeń.

WALKA: Raz na rundę stworzenia mogą zaatakować znajdujący się w pobliżu cel, posługując się niską temperaturą lub zdolnością do cofania ofiary we wcześniejsze formy ewolucyjne. Mimo iż ny'ghan grii preferują ten rodzaj ataku, mogą również zaatakować ofiarę fizycznie, używając 1k3 włókien.

Lodowy atak działa na obszarze o średnicy około 1,5 metra zalewając wszystko wokół niesamowicie zimnym powietrzem, a na jego przeprowadzenie istota każdorazowo poświęca 2 Punkty Magii. Atak ten powoduje utratę 1k6 punktów Wytrzymałości, a ny'ghan grii mogą go wykorzystać w zasięgu 15 metrów od siebie. Przed jego niszczycielskim działaniem chroni udany unik.

Odwrocie ewolucji działa na jedną wybraną ofiarę. Ny'ghan grii zużywa na ten czar 2k6 punktów magii. Stworzenie musi najpierw przewyciszyć Punkty Magii ofiary (wynik ustala się korzystając z Tabeli Porównawczej). Jeżeli to się powiedzie, nieszczęśnik z wielką szybkością i w niesamowitych męczarniach przekształca się w następujące po sobie, coraz bardziej prymitywne formy zwierzęce. Ewentualni świadkowie tego zdarzenia tracą 1/1k6 punktów Poczitalności. Raz rozpoczęty proces jest nieodwracalny i kończy się po 2k6 rundach pozostawiając ofiarę w postaci prymitywnej formy życia, całkowicie pozabawionej cech ludzkich.



NY'GHAN GRII, Najeźdźcy z innego wymiaru

cecha	rzuty	średnia
S	3k6+10	20-21
KON	3k6+6	16-17
BC	5k6	17-18
INT	3k6	10-11
MOC	2k6+6	13
ZR	2k6	7

Szybkość 2 pełznąć/8 w locie WT 17-18

Średni modyfikator obrażeń: +1k6.

Broń: włókna 35%, obrażenia mo; lodowy atak 65%, obrażenia 1k6 dla wszystkich w obszarze o średnicy 1,5 metra.

Pancerz: gruba i wytrzymała skóra ny'ghan grii zapewnia 4 punkty pancerza. Stworzenia te są odporne na zimno.

Czary: jeśli wynikiem rzutu 1k100 będzie liczba równa lub niższa niż INT x5 danego osobnika, zna on 1k6 czarów.

Utrata Poczitalności: ujrzanie ny'ghan grii powoduje utratę 0/1k6 punktów.

Z dzienników sir Hansena Poplana

Nyogtha i jego kultu –

Wzmianki o bogu zwanym Nyogtha możemy znaleźć w *Ne-cronomiconie*. Opisany jest jako czarna, amorficzna, galaretowata substancja. Żyje w jaskiniach, gdzie głęboko pod ziemią, może jednak zostać przywołany na powierzchnię przez jedno z licznych pęknięć w skorupie Ziemi.

Wierzę, że Nyogtha jest jednym z Zataplaczy o których pisałem już wcześniej. Jego związki z Bugg-Shash i Yibb-Tstll wydają się oczywiste. Tak jak oni jest czarna, amorficzna istotą. I tak jak u nich, jego jedynym celem wydaje się szeregienie śmierci. Tak jak oni strzeżony jest przez pewne znaki: ankh, inkantacje Vach-Viraj i eliksir Tikkoun.

Głównymi czcicielami Nyogtha wydają się wiedźmy, chociaż nie wiemy dokładnie, z jakiego powodu. Niektóre źródła wskazują, że Nyogtha używa swoim czcicielom kląsk, które mogą zostać użyte do kontaktowania się z różnymi bóstwami i rasami Mitów.

Niestety, z powodu żarłocznej natury Nyogtha, czciciele muszą składać mu ofiary – na ogół z ludzi. Jeżeli wiedźmy zapomną o tym drobiazgu, same mogą stać się jego ofiarami.

Księża zwana *Pismami Kleka* opowiada historię grupy ghoulów, czcicieli Nyogtha. Jest to trochę podejrzane, gdyż ghoulie te podobno żyją w legendarnej Baśniowej Krainie, mimo to historia nadal jest interesująca.

Przywódca tych ghoulów ma na imię Naggoob. Wspominałem już o nim, jako o „Ojcu Ghoulów”. Podobno jest wysokim kapłanem Nyogtha. Według Kleka, Naggoob często podróżuje do naszego świata, aby brać udział w ceremoniach wiedz, w których powstają hybrydy dzieci ghoulów.

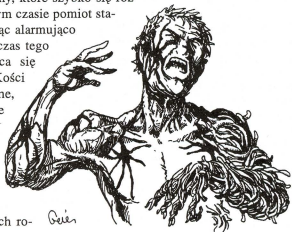
NYOGTHA, POMIOT, Mniejsza Rasa Służebna. Ludzie znali go jako *Mieszkańca Ciemności, brata Wielkich Przedwiecznych* nazywanych *Nyogtha*, *Rzecz która nie powinna istnieć*.

– Henry Kuttner, „Potwór z Salemu”

Pomiot Nyogtha powstaje z bluźnierczego związku człowieka, ghoulów i Wielkiego Przedwiecznego Nyogtha. Dziecko, które narodzi się z takiego związku, szybko degeneruje się w bezkształtne obrzydliwstwo po trzech do sześciu dekadach. Pomiot rozpoczyna życie w postaci ludzkiej i łatwo może za takiego uchodzić, o ile nie przejdzie dokładnych badań lekarskich. Jednak zamiast krwi, w jego żyłach pulsuje kleista, czarna posoka. Te istoty są silne, wytrzymałe i charyzmatyczne. Służą woli Nyogtha, zwabiając innych do jego mrocznego kultu.

W okresie dojrzewania dzieci Nyogtha ulegają woli ich mistrza. Najpierw Wielki Przedwieczny napelnia ich sny fantastycznymi wizjami podziemnych tuneli i jaskiń, rytualnym śpiewem, czarno odzianymi postaciami, a także krótkimi wizerunkami Wielkiego Cthulhu, Tsothogga i innych potwornych istot nawiedzających ten świat. Po miesiącu wizje senne nasilają się aż do momentu, kiedy śniący traci 1k3 punktów Poczytalności każdej nocy. Kiedy już pomiot straci zdrowe zmysły, staje się dobrowolnym przedłużeniem świadomości Wielkiego Przedwiecznego, pozwalając Nyogtha postrzegać świat swymi zmysłami.

Degeneracja rozpoczyna się 3k10+30 lat od narodzin. Kiedy już się rozpocznie, zachodzi szybko, w przeciągu kilku miesięcy. Na ludzkim ciele pojawiają się obrzydliwe, czarne plamy, które szybko się rozprzestrzeniają. W tym samym czasie pomiot staje się żarłoczny, przybierając alarmująco na wadze i wielkości. Podczas tego wzrostu, ciało przekształca się w karykaturę człowieka. Kości i mięśnie stają się elastyczne, podczas gdy ciało czernieje i puchnie jak u gnijącego trupa. Po zakończeniu metamorfozy, istota staje się bezkształtnym potworem o drgającym ciele, składającym się jakby z morza ohydnych, czarnych robaków. Chociaż kończyny i tułów zachowują nadętą kształty, potworna postać ma szkieletowate dłonie i twarz o obrzydliwie zniekształconych rysach, ostre szpony, wilcze kły i wytłupione oczy o diabelsko purpurowych tęczęwkach. Nosząc obszerny płaszcz lub szatę oraz kapelusz, może z większą odległości uchodzić za człowieka, ale z bliska można zauważyć gęstą, obrzydliwą posokę w miejscu, gdzie ta istota przeszła.



Pomiot Nyogtha jest wrażliwy na światło, promienie słoneczne zadają mu nieopisaną ból. Łatwo go oslepić jasnym światłem, doskonale za to widzi w mroku. Nie widzi natomiast przy zupełnym braku światła, na przykład w jaskiniach.

Po przeobrażeniu, większość pomiotów przebywa długą, niebezpieczną drogę do podziemnych kryjówek Nyogtha, gdzie zamieszkują w wiecznie trwających ciemnościach. Nyogtha może czasami wysyłać pomiot na powrót do świata ludzi, zamieszkujących powierzchnię.

Wielki Przedwieczny Nyogtha został opisany w podręczniku *Zew Cthulhu*, na stronach 170-171.

WALKA: Pomiot Nyogtha może w jednej rundzie wykonać dwa ataki pazurami i ugryźć lub próbować pochwycić przeciwnika w śmiertelny uścisk. Jeżeli pochwycenie zakończy się powodzeniem, ofiara musi wykonać test Siły przeciw Sił w Tabeli Porównawczej lub zostanie przyciągnięta do zimnego, galaretowatego ciała potwora. Kiedy do tego dojdzie, dziesiątki drobnych nieczym robaki macek wystrzeli z ciała pomiotu, otaczając kończyny ofiary i wpełzając do ciała wszelkimi otworami, powodując utratę 0/1k6 punktów Poczytalności. Po udanym

pochwyceniu, pechowa ofiara – wypełniona drgającymi mackami – musi w każdej rundzie wykonać test Kondycji lub znacznie się dusić, otrzymując w każdej rundzie 1k8 obrażeń, aż zostanie uwolniona z uścisku lub umrze.

Trzymając i dusząc ofiarę, pomiot nadal jest w stanie atakować pazurami, ale nie może już gryźć. Pomiot może pochwytywać więcej niż jedną ofiarę, ale wówczas musi podzielić Siłę pomiędzy każdą z nich. Trzymając ofiarę traci szybkość do 1.

POMIOT NYOGTHA, Bluźniercze dzieci mroku

cecha	rzuty (jako człowiek)	średnia (jako człowiek)
S	4k6+12 (2k6+12)	26 (19)
KON	3k6+6 (3k6+6)	16-17 (16-17)
BC	4k6+6 (2k6+6)	20 (13)
INT	2k6+6 (2k6+6)	13 (13)
MOC	3k6+6 (3k6+6)	16-17 (16-17)
ZR	3k6 (3k6)	10-11 (10-11)
WG	0 (2k6+9)	0 (16)
Szybkość 6 (8)		WT 18-19 (14-15)

Średni modyfikator obrażeń: +2k6 (+1k4).

Broń: w postaci ludzkiej jak dla normalnego człowieka; pazury (jako potwór) 65%, obrażenia 1k6 + mo; ugryzienie (jako potwór) 65%, obrażenia 1k8 + mo; pochwylenie (jako potwór) 50%, obrażenia specjalne.

Pancerz: każdy pomiot Nyogtha, czy to w postaci ludzkiej czy potwora, jest odporny na pokiśi i broń zadającą rany klute, a inne ataki zadają im minimalne obrażenia. Są także odporni na ogień, kwas, radioaktywność i elektryczność.

Czary: każdy pomiot w okresie dojrzewania zna już czar Nawigację Kontaktu z Nyogthem, a także dość łatwo uczy się innych czarów. W pełni dojrzały pomiot zna 2k6 zaklęć związanych z Nyogthem i innymi Wielkimi Przedwiecznymi.

Utrata pocztywalności: nie, dopóki jest w postaci człowieka. 0/1k3 punktów na widok człowieka krwawiącego czarną posoką. 1/1k10 punktów na widok pomiotu w postaci potwora.

PIEKIELNE ROŚLINY, Pomniejsza rasa służebna. Znajdujące się za mną drzewa i to, co mogły skrywać, wydawały się emanować wielkim zagrożeniem. Wiedziałem to bez oglądania się na nie, gdyż przyzwyczajając się do otoczenia, stawałem się coraz mniej zależny od pięciu zmysłów. Wiedziałem, że zielony las mnie nienawidzi.

– H.P. Lovecraft i Elizabeth Neville Berkeley, „The Green Meadow”

Piekielne rośliny to wijące się, pokryte śluzem pnącza i gałęzie, pokryte wyłupiastymi oczami i bezustannie pyskami, pełnymi kłów. Kiedy już wykielkuje, piekielna roślina rozrasta się z nienaturalną prędkością, chwytając mackami i kłami wszelkie żywe stworzenia.

Nasiona piekielnych roślin są na ogół przenoszone w ciałach żywych istot, gdzie umieszczają je potężni czarnoksiężnicy lub istoty Mitów. Nasiona te kiełkują w czasie lub sytuacji określonej przez ich sadownika. Mogą zakwitnąć, kiedy ich nosiciel zostanie zabity lub w określonej fazie księżyca bądź pływ, bądź też kiedy wygłosi się specjalną inkantację itp. Każde nasiono wszczepiane jest w innych i specjalnych okolicznościach. Istota wszczepiająca nasiono w żywego nosiciela określa kiedy, gdzie lub w jakich okolicznościach wykielkuje. Nasiona piekielnych roślin mogą zostać wszczepione w ciała nosicieli fizycznie, lub poprzez tajemne, obce rytuały, bądź też za pomocą magii. Ofiara jest

na ogół nieświadoma, że jest nosicielem nasienia piekielnej rośliny

Kiełkując, nasiono rozrywa ciało nosiciela, z którego wydobywa się płatanina obślizgłej, wijącej się masy. Nosiciel umiera w momencie rozerwania ciała przez roślinę, która zapuszcza w tym miejscu korzenie i nie może już samodzielnie się poruszać.

Istota wszczepiająca nasiono może wpoić mu wiedzę o niektórych czarach, które potem będzie można wykorzystać.

W innym przypadku roślina nie ma możliwości uczenia się lub używania czarów.

Nasiona piekielnych roślin można wykryć w ciele nosiciela za pomocą promieni rentgena. Można je później usunąć operacyjnie, chociaż może to spowodować uaktywnienie nasiona, jeżeli tak zostało zaprogramowane.



PIEKIELNA ROŚLINA, Pnącze zrodzone z kosmaru

cecha	rzuty	średnia
S	4k6+6	20
KON	3k6 x 5	50-55
BC	brak	rozrasta się
INT	3k4	7-8
MOC	5k6	17-18
ZR	2k6+6	13
Szybkość 0		WT 30+2k6 rozrost na rundę

Średni modyfikator obrażeń: brak.

Broń: macki 80%, obrażenia 1k6 + wysysa 1 S w każdej kolejnej rundzie.

Pancerz: brak, ale bronie klute zadają minimalne obrażenia. Piekielna roślina nie pali się, ale ogień zadaje jej normalne obrażenia.

Czary: piekielne rośliny znają tylko te, dane im przez istotę, która je zasadza.

Utrata pocztywalności: 1/1k10 punktów.

POŻERACZE PRZESTRZENI, Mniejsza rasa niezaletna. Wznosił się aż do sufitu, rzucając oślepiające światło... Pośrodku pomieszczenia, pomiędzy sufitem a podłogą, wirowały stronie, a przez kartki przeświecało światło, opadając spiralnie w dół, wprost do mózgu mojego biednego przyjaciela. Światło wlewało mu się do głowy nieprzerwanym strumieniem, a powyżej poruszał się Pan tego światła, kołysząc powoli całym cielskiem.

– Frank Belknap Long, „The Space Eaters”

Pożeracze Przestrzeni są rasą potworów międzygwiazdnych. Wyglądają jak wirujące słupki migoczącego światła. Chociaż ich ciała są niematerialne, potrafią wykształcić tymczasowe kończyny, służące do wykonywania zadań materialnych, między innymi do walki.

Pojawienie się jednego lub więcej Pożeraczy Przestrzeni na jakimś obszarze powoduje lekki spadek temperatury, a także nasilenie się mgieł i zamgleń. Powietrze staje się zimne, wilgotne i lepkie.

Z dzienników sir Hansena Poplana

Czerwie Ziemi – Pisatem już o węzowych ludziach, a w szczególności o degeneratach, tych członkach tej rasy, którzy łączyli się z ludźmi i zdegenerowali, spadając w drabinie ewolucji dużo niżej od swych braci czarnoskóńskich i naukowców. Ostatnio natknąłem się na zapiski niejakiego Bran Mak Morna, w których znajdują się dogłębne informacje na temat jednej szczególnej rasy degeneratów, Czerw Ziemi.

Czerwie Ziemi żyją w tunelach pod powierzchnią Brytanii. Występują na zachód aż do Dagon Moor, na skraju Walii i na północ aż do Węzowego Wąwozu i Kestrel Scaur, nieopodal Ściany Adriana. Tunele, które Czerwie nazywają domem, są niezłiczone i rozciągają się wszędzie – można je wykorzystać w celach szpiegowskich lub militarnych.

Same Czerwie są krzyżówką człowieka i Węzowych Ludzi. Ogólnie wydają się zacofani. Nie posiadają już intelektu swoich przodków. Wciąż mieszają się z ludźmi pobliskich wiosek, przez co skaza węża widoczna jest też u niektórych mieszkańców powierzchni.

Czerwie wydają się być w dobrych stosunkach ze swymi zwierzęcymi braćmi. Wielkie węże są obłaskawiane i tresowane. Podobno Czerwie plodzą także potomstwo z olbrzymimi węzami, a może nawet jeszcze gorszymi potworami, mieszkanymi pod powierzchnią ziemi, produkując rasę mutantów zwanych Pelczami. Piekliwny Czerw jest szczególnie monstrualnym wężem, któremu oddają cześć – może nawet pomniejszych Wielkim Przedwiecznym.

Czarny Kamień jest przedmiotem o dużym znaczeniu religijnym dla Czerw Ziemi. Podobno spoczywa na Ołtarzu Czarnego Kamienia, fosforującym ołtarzu z ludzkich czaszek. Posiada magiczne moce, potrafi zamieniać węże w ludzi i ludzi w węże. Starożytne legendy podają, że kiedyś leżał w centrum kamiennego kręgu.



Te istoty czasami docierają na Ziemię, „wyzerając drogę w przestrzeni” – najprawdopodobniej dzięki jakimś wrodzonym umiejętnościom tworzenia Bramy. Temu procesowi towarzyszą buczące dźwięki, wydawane przez Pożeracza Przestrzeni, próbującego wybić dziurę w czasoprzestrzeni i sprowadzić swoich pobratymców.

WALKA: Kiedy Pożeracz Przestrzeni znajduje ofiarę, tworzy cienie, kredowobiałe sztuczne ramie z małą dłonią, którym może zaatakować głowę ofiary. Przy udanym ataku wybija bezkrwawą i bezbolesną dziurę w czaszce ofiary i zaczyna wysysać jej mózg. Ofiara doznaje przerażającego uczucia płonącego chłodu w czaszce. Jeżeli istota zredukuję Inteligencję, Moc i Poczitalność do zera, oznacza to wyssanie całego mózgu i śmierć ofiary. Mózg może zostać skondensowany w stan niematerialny i przechowywany w sztucznej kon-

czynnie, do czasu późniejszego, całkowitego przetrawienia.

Ofiara, która ucieknie, zanim jej mózg zostanie w całości wysysany, może już na zawsze zostać poważnie upośledzona. Jeżeli przeżyje, odzyskuje jeden punkt Mocy na tydzień opieki medycznej, ale Inteligencja zostaje utracona na zawsze.

Sztuczna kończyna Pożeracza Przestrzeni posiada tylko dwa współczynniki: Siłę i Zręczność.

POŻERACZE PRZESTRZENI, Władcy Światła

cecha	rzuty	średnia
S	(2k6)	(7)
KON	4k6	14
BC	8k6+6	34
INT	4k6	14
MOC	4k6+6	20
ZR	(3k6)	(10-11)

Szybkość 5 dryfowanie/latanie WT 24

Średni modyfikator obrażeń: n/p.

Broń: sztuczna dłoń ZR x 5%, obrażenia 1k6 wysysane z Inteligencji, Mocy i Poczitalności (oddzielny rzut dla każdej cechy).

Pancerz: brak, jednak ich niematerialne ciała mogą zostać zranione tylko magią i ogniem. Zimno i większość broni fizycznych nie działa na Pożeraczy Przestrzeni.

Czary: jeżeli wyrzuci się INT x 3 na 1k100, wówczas Pożeracz Przestrzeni zna 1k6 czarów.

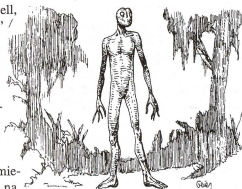
Utrata poczitalności: 0/1k3 na widok sztucznej ręki Pożeracza Przestrzeni; 0/1k6 na widok prawdziwej postaci Pożeracza Przestrzeni.

S'GLHUO, MIESZKAŃCY, Pomniejsza rasa niezależna. *To nie był człowiek. Był zbyt chudy i wysoki, o dużych oczach bez tęczówek i skórze pokrytej drobnymi, falistymi, błękitnymi łuskami. Palce nie miały kości.*

– Ramsey Campbell,
„The Plain of Sound”

W Otchłani S'glhuo, dziwnej i odległej galaktyce, wszystkie światy i ich mieszkańcy zbudowani są z dźwięku. Te dziwne istoty mogą dla ludzi wyglądać jak gady, chociaż w rzeczywistości są niczym więcej jak inteligentnym, żywym dźwiękiem.

Mieszkańcy S'glhuo posiadają umiejętność mentalnej projekcji dźwięku na



niewyobrażalnie duże odległości. Te wiadomości są odbierane przez ludzi jako marzenia sennie. Wspomniane istoty nie są w stanie podróżować poza swoją galaktykę, bez pomocy „tłumacza”: specjalnego urządzenia, które musi zostać uaktywnione w świecie, który chcą odwiedzić.

Dziwiasty tom *Objawień Glaaki* zawiera plany budowy obcego urządzenia tłumaczącego. Ci, którzy odbierają we śnie wiadomości S'ghlouian są kierowani do miejsca przechowywania tych dziwnych planów i pouczani jak zbudować urządzenie.

Dziwne istoty z S'ghluo oddają cześć Bogowi Zewnętrz-nemu Tru'nembra – istocie, tak jak oni, zbudowanej z żywego dźwięku. Tru'nembra może zamieszkiwać lub pochodzić z Otchłani S'ghluo.

WALKA: Istoty te atakują falą dźwiękową, przechodzącą przez większość zbroi. Takiego ataku nie można uniknąć. Wytrzymałość mieszkańców S'ghluo równa jest ich Mocy.

MIESZKAŃCY S'GLHUO, Istoty z żywego dźwięku

cecha	rzuty (postać gadzina)	średnia (postać gadzina)
S	N/P	N/P
KON	N/P	N/P
BC	N/P (3k6+6)	N/P (16-17)
INT	3k6+10	20-21
MOC	3k10+10	26-27
ZR	2k10+10	21
Szybkość 40		WT 26-27

Średni modyfikator obrażeń: n/p.

Broń: fala dźwiękowa 25%, obrażenia 1k6.

Pancerz: brak, ale jako żywy dźwięk istoty te są odporne na wszelkie formy fizycznych obrażeń. Szkodę wyrządzają im niektóre czary działające na Inteligencję i Moc. Wyjątkowo szkodliwy są dla nich nieharmonijne dźwięki.

Czary: na ogół brak.

Utrata poczytalności: 0/1K2 punktów jeśli usłyszeli się mieszkańca S'ghluo 10/1k4 punktów kiedy zobaczy się go w gadzinie postaci

SHOGGOTH, WŁADCY, Większa Rasa Niezależna. *Nie jesteś w stanie sobie wyobrazić perfekcji, z jaką Władcy Shoggoth zmieniają kształt! Jego rasa jest coraz mniejsza, od kiedy współczesny człowiek ostatnio się z nią zetknął. Och, ale Władcy Shoggoth są teraz bardziej elastyczni! Najwyższej klasy zmiennokształtni – chociaż to, co w sobie skrywają, to czysty horror.*

– Michael Shea, „Fat Face”

Władcy Shoggoth są mniejszymi, inteligentniejszymi potomkami swych większych, potwornych kuzynów. Dzięki jakimś kaprysowi ewolucji, lub poprzez nieumyślną interwencję jakiejś innej rasy bądź istoty, garstka shoggothów ewoluowała w istoty inteligentne, potrafiące udawać ludzi wyglądem i mową.

Te istoty, bez wyjątku, w postaci ludzkiej są bezwłose i otyłe. Są sprytni i czarujący, oraz trochę nieśmiały w kontaktach z ludźmi. Chociaż władca shoggoth może dowolnie zmieniać postać między ludzką a potworną, to pozostawanie w postaci ludzkiej wymaga od niego dużej koncentracji i opanowania. Jeśli zostanie w jakiś sposób zaskoczony, zdenerwowany lub oszołomiony, natychmiast przemienia się w swoją prawdziwą, galaretowatą postać. Istoty te strzegą

swoich tajemnic i tożsamości, żyjąc w samotności i szybko pozbywając się wścibskich badaczy, którzy mogliby zdemskaować i odsonić ich prawdziwą naturę.

Władcy shoggoth uważają za zabawne (i pożywne) penetrowanie świata ludzi; tylko w istotach ludzkich odnajdują cudowne przerażenie, które czyni je wartymi pożarcia. Władcy shoggoth dbają tylko o siebie. Chociaż są bardziej wyrafinowani niż większość drapieżców, pilnują swojego terytorium, tocząc o nie śmiertelne walki z konkurentami. Nie są towarzyskie, nie umierają śmiercią naturalną i nie rozmnażają się.

Ponieważ utrzymanie postaci ludzkiej wymaga od nich dużej kontroli, niektóre charakterystyki władców shoggoth w postaci człowieka są niższe niż w ich naturalnej.

Patrz Mr. Shiny, jako rozwinięty przykład władcy shoggoth.

WALKA: Istoty te karmią się, wysysając żywą ofiarę w swoje galaretowate ciała. Władca shoggoth najpierw łapie i unieruchamia ofiarę. W następnej rundzie zaczyna wysysać ofiarę w swoje ciało, gdzie zostaje strawiona. W każdej rundzie ofiara automatycznie traci 1k6 punktów Wytrzymałości, w miarę jak żrące kwasy i płyny trawienne rozpuszczają jej ciało. Zaatakowany w ten sposób badacz, może próbować się uwolnić z uścisku władcy shoggoth – wymagany test Siły przeciw Siłom w Tabeli Porównawczej w każdej rundzie, aż ofiara się wyrwie lub umrze. Podczas trawienia władca shoggoth nie może używać ataku miażdżącego, ale nadal może atakować swymi potężnymi pięściami.



WŁADCY SHOGGOTH, korpulentne potwory

cecha	rzuty (postać ludzka)	średnia (postać ludzka)
S	4k6+10 (2k6+8)	24 (15)
KON	6k6+10 (2k6+6)	31 (13)
BC	1k4+15 (1k4+15)	17-18 (17-18)
INT	2k6+6 (2k6+6)	13 (13)
MOC	3k6+3 (3k6+3)	13-14 (13-14)
ZR	3k6 (3k6)	10-11 (10-11)
WG	N/P (1k6+3)	N/P (6-7)
WYK	3k6+3 (3k6+3)	13-14 (13-14)
Szybkość 10 (8)		WT 24 (15-16)

Średni modyfikator obrażeń: +2k6 (+1k6).

Broń: miażdżenie 100%, obrażenia równe mo; pięść (pseudomacka) 95%, obrażenia 2k3 + mo; pochwycenie 90%, ofiara przyciągana jest do ciała władcy shoggoth i w każdej rundzie otrzymuje 1k6 punktów obrażeń, dopóki się nie wyrwie lub zostanie w całości strawiona (ten atak może zostać przeprowadzony tylko w postaci shoggoth).

Pancerz: brak, ale ogień i elektryczność zadają tylko połowę obrażeń; broń fizyczna, taka jak broń palna, zadaje tylko 1 punkt obrażeń na trafienie; władca shoggoth regeneruje 2 punkty wytrzymałości na rundę.

Czary: większość władców shoggoth zna 1k3 zaklęć.

Z Dzienników sir Hansena Poplana

Shoggothy – Jeżeli wierzyć tłumaczeniu *Skorupy z El-down* dokonанemu przez Winters Hall and Whitney, rasa zwana shoggothami została stworzona niewiarygodnie dawno temu – może cały bilion lat temu.

Zostali stworzeni jako proste narzędzia, używane przez starszych do zautomatyzowania ich bardziej trywialnych zadań. Nie muszą być naprawdę inteligentne, ale po prostu sprytnie i zdolne do uczenia się.

Wygląda na to, że pierwotna rasa shoggothów wciąż istnieje, jak odnotowano to w zdyskredytowanych zapiskach Wyprawy Antarktycznej Pabodie z 1930 roku, a także w tajnych aktach, które zdobyłem, na temat rządowego ataku na miasteczko Innsmouth w 1928 roku.

Jak można wnioskować, ku przerażeniu starszych, przez minione eony niektóre podgatunki shoggothów zaczęły ewoluować.

Pewne źródła nazywają te nowe istoty władcami shoggoth. Wydają się słabsi od swoich potwornych braci, wykształcili za to inteligencję porównywalną z ludzką. Prawdopodobnie to właśnie te istoty stanęły na czele powstania przeciwko starszym, jakieś 250 milionów lat temu. I to najprawdopodobniej właśnie one zawarły bluźnierczy pakt między shoggothami i pomiotem Cthulhu, który trwa do dnia dzisiejszego.

Jeżeli niektóre (poddawane w wątpliwość) współczesne źródła mają rację, władcy shoggoth działają niezależnie, ale gotowi są gromadzić ludzi – kultystów lub wiernych – dla osiągnięcia zamierzonego celu. Ich dążenia są bardzo różne, od zdobycia osobistej władzy po powrót Wielkich Przedwiecznych. Istnienie tych bezdusznych i nieśmiertelnych spiskowców jest wielkim zagrożeniem dla ludzkości.

Umiejętności: różne, co Strażnik Tajemnic uzna za stosowne.

Utrata pocztytalności: nic w postaci ludzkiej. 1k6/1k20 punktów na widok władcy shoggoth w jego prawdziwej postaci. Strażnicy Tajemnic mogą dodatkowo zwiększyć utratę Pocztytalności o 1/1k3 punktów dla Badacza, który był świadkiem przemiany władcy shoggoth z postaci ludzkiej w shoggotha.

**SHOGGOTH, PSEUDO-, Pomniejsza rasa służebna. Czasami belkotat szep-
tane coś o „czarnej jamie”, „rzeźbionej oprawie”, „pseudo-shoggothach”, [etc.]**
– H.P. Lovecraft, „W Górach Szaleństwa”

Tkanka pseudo-shoggothów jest tego samego koloru i tekstury co ludzkie ciało, ale można ją kształtować siłą woli. Wygląda jak duży kawałek ludzkiego ciała, opalony na lekki brąz, pokryty brodawkami, pępkami i czymś, co wygląda jak pręgi w miejscu gdzie powinny być widoczne kości i mięśnie, a nawet oczami oraz innymi ludzkimi otworami. Może mieć coś, co wygląda jak

duża, otwarta, nie krwawiąca rana, przez którą widać wnętrzności i inne organy. Całym ciałem cały czas wstrząsają drgawki. Oddycha rytmicznie i wydaje westchnienia.

W dowolnym momencie może wykształcić kończyny przypominającą ludzką, chociaż może zginać się w złych miejscach i posiadać mięśnie tam, gdzie nie powinno ich być.

Na własne życzenie pseudo-shoggoth może zmienić swoje ciało,

wydłużając znacznie kończyny lub wykształcając nowe. Może otwierać usta bez warg lub wykształcać organy zmysłów w dowolnym miejscu na swym ciele. Pseudo-shoggoth nie potrafi zmienić całkowitej masy i objętości swego ciała, tak więc jeśli z jakiejś części ciała wykształca się długa kończyna, inna część ciała musi się odpowiednio skurczyć.

Pseudo-shoggothy nie są prawdziwymi shoggothami, ale istotami stworzonymi przez obcą naukę lub starożytną, tajemną wiedzę. Dzięki procesom rozkładania i łączenia tkanki pseudo-shoggothy mogą mieć dowolną Budowę Ciała. Rosną tylko poprzez absorpcję tkanki innego pseudo-shoggotha. Te istoty, w odróżnieniu od prawdziwych shoggothów, są często bardzo inteligentne i sprytnie. Małe pseudo-shoggothy mogą poruszać się wśród ludzi w postaci ludzkiej.

WALKA: Pseudo-shoggothy mogą atakować kończynami lub po prostu wchłoniąć i zmiążdżyć ofiarę. W walce potrafi wykształcić tyle kończyn ile zechce, ale atakuje tylko tyłoma, ile wynosi jedna dziesiąta jego Budowy Ciała (zaokrąglając w górę). Pseudo-Shoggoth o Budowie Ciała 32, może wykształcić tuzin kończyn, ale w danej rundzie walki zaatakować tylko czterema. Pseudo-shoggoth może wchłoniąć tylko jedną ofiarę na raz. Atak ten zadaje rany równe podwojnemu modyfikatorowi obrażeń.

PSEUDO-SHOGGOTH, Inteligentny zmiennokształt

cecha	rzuty	średnia
S	10k6	35
KON	7k6	24-25
BC	8k6	28
INT	2k6+6	13
MOC	3k6+6	16-17
ZR	3k6	10-11
Szybkość 8		WT 26-27

Średni modyfikator obrażeń: +3k6.

Broń: miażdżenie 100%, obrażenia mo x 2; kończyna 50%, obrażenia mo; ukąszenie 25%, obrażenia mo.



Pancerz: brak, jednak tkanka pseudo-shoggotha otrzymuje minimalne obrażenia z każdej formy ataku. Regeneruje także dwa punkty wytrzymałości na rundę.

Czary: na ogół brak. Jeżeli pseudo-shoggoth został stworzony z ludzi, którzy znali magię, zachowuje ich wiedzę i umiejętność posługiwania się ich czarami.

Utrata poczytalności: 1/1k10 punktów.

SHUB-NIGGURATH, BŁOGOSŁAWIENI, Mniejsza Rasa służebna. Bardziej rozpoznawalne, żywe ciała były podzielone, bez żadnych widocznych obrażeń, podczas gdy inne składały się z różnych części, łącznie z takimi, które zupełnie do nich nie pasowały.

— Ramsey Campbell, „The Moon-Lens”

Te istoty są sługami i kapłanami Shub-Niggurath, stworzonymi przez Czarną Koźę z ludzkich ofiar. W postaci

Strażniczek Księżycowych Zwierciadeł (patrz Strażniczka Księżycowych Zwierciadeł, awatar Shub-Niggurath), bogi-

ni akceptuje ofiary z ludzi, połykając je i potem pozwalając im się powtórnie „narodzić” ze swego ciała, ale już z zaawansowanymi mutacjami.

Tacy osobnicy znikają już na zawsze z normalnego życia, zamieszkując wilgotne jaskinie i mroczne lasy, gdzie służą Czarnej Koźcie i jej czcicielom.

Błogosławieni Shub-Niggurath są rasą mutantów, niektórzy przypominają satyrów, inni są w większości humanoidalni, chociaż zdarzają się też mutacje w potwory. Nie ma dwóch podobnych istot w tej rasie, chociaż prawie wszystkie są humanoidalne.



WALKA: w walce może atakować, gryźć lub uderzać pazurami/kopytami/pięściami.

BŁOGOSŁAWIENI SHUB-NIGGURATH, Zmutowani czciele

cecha	rzuty	średnia
S	3k6	10-11
KON	3k6+6	16-17
BC	2k6+6	13
INT	3k6	10-11
MOC	3k6+6	16-17
ZR	3k6	10-11
Szybkość 8		WT 11-12

Średni modyfikator obrażeń: brak.

Broń: pazury 30%, obrażenia 1k6 + mo; ugryzienie 30%, obrażenia 1k4.

Pancerz: brak. Błogosławieni regenerują 1k6 punktów wytrzymałości dopóki nie umrą.

Czary: wszyscy Błogosławieni znają Wezwanie Shub-Niggurath oraz 1k6 innych czarów.

Utrata poczytalności: 0/1k4 punktów na widok przeciwnego Błogosławionego Shub-Niggurath, 1/1k6 na widok straszliwie zmutowanego Błogosławionego.

SHUGORANA, DZIECI, Pomniejsza Rasa Służebna. Dobrze pamiętałem skórę wiszącą nad barem w Klubie

Handlarza w Singapurze. Mówiono, że należała do młodego przedstawiciela tych legendarnych stworzeń, których skrzydła były czarne jak skóra Hottentota.

— T. E. D. Klein, „Black Man With a Horn”

Czarny Człowiek z rogiem może wykreować mniejszą wersję siebie samego – rodzaj slugi lub strażnika, który czasem zostaje darowany zaufanym wyznawcom. Przedstawiciele stworzonej w ten sposób rasy służebnej są niemal pod każdym względem identyczni, jak ich kreator, jednak znacznie mniejsi i nie tak potężni.



DZIECI SHUGORANA, Pływające potwory

cecha	rzuty	średnia
S	3k6+8	18-19
KON	3k6+12	22-23
BC	2k6+8	15
INT	2k6+6	13
MOC	3k6	10-11
ZR	3k6+8	18-19
Szybkość 8/10 pływac		WT 18-19

Średni modyfikator obrażeń: +1k6.

Broń: pazury 25%, obrażenia 1k6+mo; trąba 30%, obrażenia to natychmiastowa śmierć podczas następnej rundy.

Pancerz: 3 punkty grubej skóry i sluz.

Umiejętności: Skradanie się 50%.

Czary: brak.

Utrata Poczytalności: ujrzenie dzieci Shugorana powoduje utratę 0/1k6 punktów.

PASTERZE GROBÓW, Mniejsza rasa służebna.

Przeróżne, białe, galaretowate kształty przesuwają się na plan pierwszy... i niczym we śnie, patrzyłem, jak te zatrwające kształty przemieszczały się w kierunku najbliższych posągów, widziałem, jak zarysy posągów zamazały się przez chwilę, po czym zaczęły się poruszać. Wówczas jedna z tych okropnych istot błyskawicznie zwinęła się i skoczyła w moim kierunku. Poczułem, jak coś zimnego niczym lód dotyka mojej kostki.

— Ramsey Campbell, „The Church in High Street”

Pasterze Grobów mają połączenie z Ziemią przez niektóre grobowce i krypty, gdzie żerują na międzywymiarowych pasożytniczych mieszkańcach tych krypt, do których te mają dostęp w swoim świecie. W niektórych grobowcach czcielele Yog-Sothotha umieścili specjalne, na polu humanoidalne, w połowie przedstawiające skorupiaki posągi. Posągi te mogą zostać wykorzystane jako ciała przez Pasterzy Grobów, przybywających do naszego świata.

Z dzienników sir Hansena Poplana

Goatswood – Pisalem już wcześniej o Dolinie Severn, tej zbieraninie miasteczek w Gloucestershire, gdzie potwory Mitów kłębią się niczym robaki w trupie. W dolinie tej znajduje się jedno szczególne miasteczko, tak zatrzawiające, że należy wspomnieć o nim oddzielnie. Tym miastem jest Goatswood, tak przynajmniej wynika z posłanych przeze mnie źródeł.

Shub-Niggurath, bluźniercza bogini płodności, jest jedną z najpotężniejszych bogiń Mitów. Mimo to, udało mi się odnaleźć tylko krótką wzmiankę o jednym jej dużym kulcie (choć ja jestem pewny, że istnieje też inne), znajdującym się w Goatswood. Było to miejsce czci Czarnej Kozy, jeszcze za czasów, kiedy rzymsianie budowali pierwsze ulice miasta.

Pod wzgórzem nieopodal Goatswood żyje awatar Shub-Niggurath. Jeżeli odpowiednio rozmieści się lustra, znane jako Księżykowe Zwierciadła, nakierowując je na wzgórze, wówczas otworzy się przejście wodące w głąb.

Podobno wewnątrz wzgórza znajduje się obszar nie należący w całości do naszego świata. Korytarzami tymi wędrują Błogosławieni Shub-Niggurath, a także sama bogini we wcieleniu Strażniczki Księżykowych Zwierciadeł.

Co jeszcze może znajdować się w tych korytarzach, jakie urządzenia mrocznej i płodnej mocy, jaka broń, której można by użyć przeciwko Bogom Zewnętrzny, tego nie jestem sobie nawet w stanie wyobrazić. Wystarczy, jeśli powiem, że groty pod wzgórzem Goatswood reprezentują jeden z największych najazdów potworności Mitów w naszym świecie.

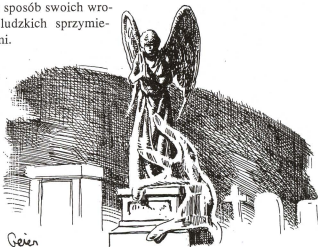
Cotswold znajdujący się nieopodal Goatswood jest także mrocznym i niebezpiecznym miejscem i niedbałością byłoby, gdybym przynajmniej nie wspomniał o czcicielach Shan, Xiclot i Azathotha, którzy podobno zamieszkują te pagórkowate lasy.

Bramy międzywymiarowe Pasterzy uaktywniane są obecnością żywej istoty w okolicy bramy. Pasterze Grobów natychmiast wchodzą w specjalnie przygotowane posągi, po czym atakują intruzów i zaczynają się pożywiać.

OPĘTANIE: Jeżeli posąg jest niedostępny dla Pasterza, wówczas przybysz może spróbować opętać człowieka znajdującego się w grobowcu, dotykając go i wygrawując test Moc przeciw Moc w Tabeli Porównawczej. Ofiara, pokonana przez obcego, musi na 1k100 wyrzucić wartość równą Mocy lub mniej albo umrze. Bez względu na to, czy ofiara umrze, czy nie, Pasterz natychmiast korzysta z niefortunnego „gospodarza” i zaczyna się pożywiać. Jeżeli ofiara pozostaje przytomna, musi wykonać test Poczitalności i traci 1k3/2k4 punktów, uczestnicząc w tym upiornym posiłku. Pożywivszy się, Pasterz opuszcza swojego tymczasowego gospodarza, nie wyrządzivszy mu żadnej krzywdy, i powraca do swojego świata.

FAŁDOWANIE PRZESTRZENI: Pasterze Grobów posiadają unikatową właściwość fałdowania lub zniekształcania przestrzeni na małym obszarze (może być to wykonane tylko wtedy, kiedy Pasterz znajduje się w swojej prawdziwej, niematerialnej postaci). To wypaczenie przestrzeni działa jak samoistny czar Brama, wysysając jeden punkt Poczitalności i Magii z każdego, kto przejdzie przez wypaczony teren. Ten nietypowy atak kierowany jest przeciwko specyficznym jednostkom i może zostać uniękniety tylko wówczas, jeśli cel ataku wykona pomyślnie test Mocy w rzucie 1k100. Zniekształcenie ma na ogół zasięg poniżej ośmiu kilometrów. Pasterz korzysta z tej mocy, aby regularnie sprowadzać ofiarę ponownie do grobowca; czasami ofiary są po prostu trzymane w granicach miasta lub obszaru, gdzie spotkały obcych. Duże grupy ofiar są na ogół rozdzielane po to, żeby poszczególne osobniki mogły być dręczone oddzielnie. Niektórzy Pasterze Grobów oszołamiają w ten sposób swoich wrogów, inni ostrzegają ludzkich sprzymierzeńców przed intruzami.

POSĄGI: Jeżeli nie są okupowane przez Pasterzy, posągi mają wytrzymałość równą Budowie Ciała plus trzy punkty Pancerza. Bronie klute zadają nie zajętem posągom tylko połowę obrażeń. Jeżeli posąg zostanie uszkodzony, Pasterz automatycznie wraca do swojego macierzystego świata.



PASTERZE GROBÓW, Zający się na progu świadomości

cecha	rzuty (w posągu)	średnia (w posągu)
S	N/P (2k6+6)	N/P (13)
KON	3k6	10-11
BC	1k6 (2k6+6)	3-4 (13)
INT	3k6	10-11
MOC	3k6+6	16-17
ZR	3k6 (2k6)	10-11 (7)
Szybkość	10 (6)	WT 7 (11-12)

Średni modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: na ogół brak. W posągu może chwycić przeciwnika lub w inny sposób atakować fizycznie. W tej postaci szanse ataku wynoszą S+ZR%. Obrażenia równe są modyfikatorowi obrażeń i stopy.

Pancerz: w postaci naturalnej Pasterz Grobów odporny jest na wszelką niemagiczną broń fizyczną. Magia, ogień i kwas zadają normalne obrażenia. W posągach także otrzymują normalne obrażenia, ale mają też trzy punkty Pancerza.

Czary: na ogół brak.

Utrata pocztytalności: 0/1k6 punktów na widok Pasterza Grobów w naturalnej postaci. 0/1k3 punktów na widok posągu w stanie spoczynku, 1/1k6 punktów na widok aktywnego posągu Pasterzy Grobów.

PODRÓŻNICZY, Mniejsza Rasa Niezależna. W takiej postaci zamieszkujemy najgłębiej pojądowane zwoje mózgowe ponad trzystu ras, spoczywając w ich wnętrzu niczym skomplikowany ornament, niczym zdrowo rozwijająca się winorośl na okiennej kracie. Spoglądaliśmy poprzez szczytliny tak wielu różnorodnych masek, że w końcu zatraciliśmy resztki naszych własnych, szczątkowych zmysłów. O wiele wygodniej jest nam przywdziewać obce postaci. Robimy tak z wszystkimi tymi istotami, mając od razu do dyspozycji wszystkie ich kończyny i organy, pamięć i moce – ubierać wszystkich naraz, jak zwartą, spistą całość przystosowaną do naszych oczekiwań, niczym skrojoną na miarę rękawiczkę.

– Michael Shea, „The Autopsy”

Podróżnicy w swej larwalnej postaci migrują z planety na planetę, przemierzając przestrzeń kosmiczną wewnątrz niewielkich, półprzezroczystych kapsuł, nie większych od pilki do koszykówki. Chcąc uniknąć wykrycia, istoty te kierują swe małe okręty do wnętrza napotykanego roju meteorów i, wykorzystując je jako osłonę, spadają na powierzchnię wybranego świata. Obce pasożyty mogą zniszczyć swój statek, jeśli zostanie on wykryty. Eksplozja spowodowana uruchomieniem systemu autodestrukcji takiego pojazdu jest w stanie zniszczyć miejski budynek mieszkalny. Wszystkie istoty znajdujące się w promieniu 5 metrów od epicentrum wybuchu odnoszą obrażenia w wysokości 10k6 punktów Wytrzymałości, w promieniu 6-10 metrów – 8k6 punktów Wytrzymałości, w promieniu 11-15 metrów – 6k6 punktów Wytrzymałości itd.

Podróżnicy pozostają w ukryciu, dopóki nie nadarzy się okazja do zaatakowania wybranego ciała jednego z mieszkańców planety. Gdy już zaatakują, smakują każdą chwilę bólu i przerażenia, jakie powodują, wytrwale opanowując umysł żywiciela. Złośliwie sztydą z jego torturowanej, uwięzionej świadomości.

W życiu pasożyta można wyróżnić cztery fazy. Jedynie forma larwy zdolna jest do poruszania się poza gęstą wydzieliną. Larwa ma szorstkie odnóża oraz chwytne haczyki używane do zakotwiczenia się wewnątrz ciała ofiary. Pasożyt wdiera się do organizmu żywiciela poprzez usta (lub ich odpowiednik), najczęściej podczas snu lub wtedy, gdy jest on unieruchomiony. Raz znalazłszy się wewnątrz, larwa przechodzi przez trzy kolejne stadia rozwoju, stopniowo nabierając siły. Podczas tych transformacji istota zmienia swą formę od podobnej do robaka larwy, aż do zwartego, podobnego do mózgu stworzenia pulsującego pośród splecionej sieci włókien zbliżonych kształtem do batów. Włókna te interferują ze znajdującymi się tuż obok głównymi magistralami nerwowymi zasiedlanego i po upływie trzech dni pasożyt przejmując pełną kontrolę nad ciałem swego żywiciela.

WALKA: Pasożyt może zaatakować znajdującą się dość blisko osobę, wyrzucając długą wić neuralną z ust lub innego otworu nowego ciała. Taka wić wydziela niezwykle silny środek znieczulający. Jeśli jego moc (POT 7k6) przełamie

system obronny zaatakowanego organizmu, ofiara zostaje sparaliżowana na 1k100-KON minut. Wtedy druga wić pasożyta podczepia się do serca nieszczęśnika i wysysa z niego krew. Podróżnik karmi swego żywiciela ciałem pozbawionej krwi ofiary; często gromadzi zwłoki i powraca do nich po kilku tygodniach, by karmić żywiciela rozkładającym się mięsem. Pasożyt może ożywiać zwłoki i korzystać z ich wspomnień, wprowadzając do ich mózgu jedno z włókien. Podróżnik może kierować ciałem żywiciela nawet wtedy, gdy ten umrze. Pozwala to pasożytowi znaleźć i opanować nową ofiarę. Opisane możliwości nie mogą zostać wykorzystane, dopóki podróżnik nie osiągnie stadium dojrzałego osobnika.



LARWA PODRÓŻNIKA, Obcy pasożyt

cecha	rzuty	średnia
S	1	1
KON	2k6	7
BC	1	1
INT	5k6	17-18
MOC	2k6	7
ZR	1k6	3-4
Szybkość 6		WT 4

Średni modyfikator obrażeń: n/p.

Broń: nie na tym stadium rozwoju.

Pancerz: brak, ale larwa regeneruje 1k6 punktów wytrzymałości na turę, dopóki nie zostanie zabita.

Czary: brak.

Utrata pocztytalności: 0/1k3 punktów.

PODRÓŻNIK DOROSŁY, Obcy pasożyt

cecha	rzuty	średnia
S	1	1
KON	7k6	24-25
BC	1K2	1-2
INT	8k6	28
MOC	5k6	17-18
ZR	5k6+1	18-19
Szybkość 1		WT 13

Średni modyfikator obrażeń: n/p.

Broń: włókno neuralne 80%, obrażenia: paraliż na k100-KON minut, chyba że ofiara oprze się środkowi znieczulającemu o POT 7k6.

Pancerz: brak, ale regeneruje 1k10 punktów wytrzymałości, dopóki nie zostanie zabity.

Czary: brak.

Utrata pocztytalności: 0/1k6 punktów.

Z Dzienników sir Hansena Poplana

Egipt, historia – Jeżeli istniał kiedyś kraj stworzony przez Mity, to był nim stary Egipt, o którego wielkości, a może głębi, chciałbym opowiedzieć jako ostrzeżenie.

Jakieś 17 000 lat temu, albo jeszcze wcześniej, powstało państwo Stygia. Znajdowało się pod wpływem kultury węzowych ludzi, tak więc od samego początku czczono w nim mrocznych bogów. Możemy mieć tylko nadzieję, że nie przeżył żaden czarnoksiężnik ze Stygii, a wszystkie ich bluźniercze relikty uległy zniszczeniu.

Stygia została zniszczona jakieś 11 500 lat temu, a w jej miejsce powstało państwo Khem, prawdopodobnie wolne od mrocznej skazy stygijskiej.

Jednak Khem było skazane na zagładę od samego początku. Nowe potwory, przybyłe z gwiazd, umieściły swoich pół-ludzkich potomków na tronie Khem. Jakies 9000 lat temu stoczono wielką bitwę czarnoksiężką, i chociaż Khem został wyswobodzony, to zniszczeniu uległa żywna niegdys kraina.

Z popiołów Khem powstał Stary Egipt, który także wydawał się wolny od dawnej stygijskiej skazy. Miał być jednak rządzony przez wielu złych faraonów, próbujących przywrócić dawne dni.

Nephren-Ka był Czarnym Faraonem. Ponownie sprowadził wszystkich stygijskich bogów, budując świątynie, które mogły przetrwać do dnia dzisiejszego.

Nitocris była Królową Ghoull. Mroczny relik, który stworzyła ku czci Mitów, wciąż istnieje.

Nophur-Ka był Szalonym Prokiem. Oddawał cześć Nyaralathotepowi. Podobno jego potomkowie nadal żyją, a głównym celem Nyaralathotepa jest sprowadzić Czas Końca.

Akhenaton był Kapłanem słonecznego Dysku. Oddawał cześć Yog-Sothothowi we wcieleniu Atona. Jego prorocтва wciąż przepowiadają przyszłość.

Dzisiejszy Egipt wydaje się wolny od skazy przeszłości, nadal jednak musimy pamiętać o jednym:

Plaski skrywają tajemnicę.

Cykl życia Podróżnika

	faza 1 larwa	faza 2 poczwarka	faza 3 poczwarka	faza 4 dorosły
S	1	1	1	1
KON	2k6	4k6	6k6	7k6
BC	1	1	1	1K2
INT	5k6	6k6	7k6	8k6
MOC	2k6	3k6	4k6	5k6
ZR	1k6	1k6+1	2k6+1	5k6+1
Szybkość	6	1	1	1
śr. WT	4	7-8	11	13
śr. mo	N/P	N/P	N/P	N/P
Pancerz	brak	brak	brak	brak
Regeneracja WT	1k6	1k6+1	1k8	1k10
Utrata Pożyteczności	0/1k3	0/1k4	0/1k4	0/1k6

SFINKSA, DZIECI, Mniejsza Rasa Służebna. Nie mogłem przysłuchać się maszerującym stworom. Po chwili jednak ze zgrozą pojąłem, że słyszę ich skrzypiące stawy i nieludzki charkot unoszący się ponad martwą muzyką i ciężkimi krokami. Litościwie dla mnie, nie były w stanie mówić. Boże! Ich idiotyczne pochodnie zaczęły rzucać cienie na powierzchnię owych zdumiewających kolumn. Hipopotamy nie powinny mieć przeciw ludzkich rąk i nosić pochodni, a ludzie nie mogą mieć krokodylich głów!

– H. P. Lovecraft i Harry Houdini, „Imprisoned With Pharos”

Pozostawione przez Sfinksa potworności mogą objawiać się w postaci różnorodnych hybryd, takich jak ludzie z głową byka, ibisa,

jastrzębia, kota, krokodyla, hipopotama, szakala itp.

Dzieci mogą być dowolnymi, ludzko-zwierzęcymi kompozycjami, pod warunkiem, że hybryda taka ma jakiegokolwiek oparcie w religii i mitologii egipskiej.

Te stworzenia spotykane są w Egipcie i pośród otaczających go pustynnych rejonów



Afryki. W innych miejscach pojawiają się wyłącznie z ważnych powodów.

WALKA: Każdy z tych stworów jest zdolny w jakiś sposób zaatakować przeciwnika. Wiele z nich preferuje pewne specyficzne formy ataku, charakterystyczne dla ich zwierzęcej polowy.

DZIECI SFINKSA, Mieszkańcy pustyni

cecha	rzuty	średnia
S	4k6	14
KON	2k6+6	13
BC	2k6+8	15
INT	3k6	10-11
MOC	3k6	10-11
ZR	2k6	7
Szybkość 7		WT 14

Średni modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: pięści (wszystkie) 50%, obrażenia 1k3+mo; kopnięcia (wszystkie) 25%, obrażenia 1k6+mo; dziobnięcie (głowa ibisa) 25%, obrażenia 1k3; dziobnięcie (głowa sokoła) 30%, obrażenia 1k4; rogi (głowa barana) 35%, obrażenia 1k6+mo; rogi (głowa bawołu) 35%, obrażenia 2k6+mo; ugryzienie (głowa geparda, głowa lwa) 40%, obrażenia 1k10; ugryzienie (głowa hipopotama) 35%, obrażenia 1k10; ugryzienie (głowa krokodyla) 35%, obrażenia

1k10+mo; ugrzyzienie (głowa osła) 35%, obrażenia 1k8; ugrzyzienie (głowa szakala, głowa hieny) 40%, obrażenia 1k6; ugrzyzienie (głowa węża) 35%, obrażenia 1k3 + trucizna POT 10.

Pancerz: 2 punkty skóry.

Czary: brak.

Utrata Poczitalności: ujrzenie Dzieci Sfinksa powoduje utratę 0/1k8 punktów.

TSATHOGGUA, DZIECI, Większa rasa służebna.

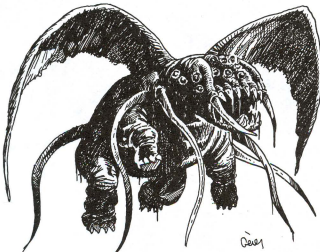
Usłyszałem z wnętrza okropny, wysoki chichot, a potem obrzydlive młasińce, jak gdyby wielkie, galaretowate cielsko próbowało przebić się przez okno. Mógłbym przysiąc, że słyszałem delikatny świst wielkich skrzydeł... Paskudny, nie do opisanego szlam pokrywał parapet, a pośrodku pokoju leżała [ofiara], ze zmiażdżoną i spłaszczoną głową. W krwawych resztkach twarzy odcisnięty był ślad olbrzymiego kopyta.

– Robert E. Howard, „Potwór na Dachy”

Dzieci Tsathoggua są olbrzymimi, opasłymi, ropuchopodobnymi istotami. Posiadają cztery, lub więcej, grube nogi, zakończone słoniowatymi kopytami; tuziny macek i parę wielkich, błoniastych skrzydeł, wyrastających ze słuzowatych pleców. Z kościanych, szerokich ust, wystają zakrzywione kły, a ich liczne, pozbawione powiek, oczy są mlecznobiałe. Cuchnąca, gruba skóra dzieci Tsathoggua jest hebanowczarna i pokryta ściekającym śluzem. Istota ta wydaje denerwujący, dziecięcy chichot.

Dzieci Tsathoggua żyją w jaskiniach i świątyniach, w których oddaje się cześć ich władcy. Reprezentują Wielkiego Przedwiecznego, akceptując ofiary i modły, pełniąc także rolę strażników. Każdy, kto zabierze przedmiot ze świątyni Tsathoggua lub w inny sposób znieważy gnuśnego Wielkiego Przedwiecznego, zostaje wytopiony i zabity przez jedno z jego dzieci. Skradzione przedmioty zostają odzyskane i zwrócone na należyne im miejsce w mrocznych królestwach Tsathoggui.

Dzieci Tsathoggui przybyli razem z nim z Saturna i są niewyobrażalnie stare. Niektóre z nich były czczone przez pierwotnych ludzi jako bóstwa. Chociaż związani są z bezkształtnym pomiotem Tsathoggui, także spełniającym posługę Wielkiemu Przedwiecznemu, dzieci oraz pomiot są zupełnie oddzielnymi rasami. Te ropuchowate, skrzydlate istoty mogą być także powiązane w jakiś sposób z pomniejszym Wielkim Przedwiecznym, znanym jako Gol-goroth.



Niektóre wcześniejsze źródła, mogą nawet mylić te istoty z Gol-gorothem, szczególnie w jednym przypadku, kiedy podano jakoby ropuchowaty potwór, zidentyfikowany jako Gol-goroth, został zabity przez grupę ludzi. Wielki Przedwieczny Ossadagwah także wydaje się w jakiś sposób związany z tą monstrualną rasą i być może był jednym z nich, wyrosłym do potwornych rozmiarów.

Wielki Przedwieczny Tsathoggua został opisany w podręczniku **Zew Cthulhu**, na stronach 172-173.

WALKA: W walce dzieci Tsathoggui używają macek do miażdżenia przeciwników, gryzą lub trują ofiarę swoimi maszynymi kopytami. Dziecko Tsathoggui może w każdej rundzie zaatakować 2k6 mackami i raz ugrzyźć lub raz strącić kopytami.

DZIECI TSATHOGGUI, Nieugięci Strażnicy

cecha	rzuty	średnia
S	4k6+6	20
KON	3k6+6	16-17
BC	4k6+18	32
INT	2k6+6	13
MOC	3k6+6	16-17
ZR	3k6	10-11
Szybkość 7/10 latanie		WT 24-25

Średni modyfikator obrażeń: +2k6.

Broń: 2k6 macek 45%, obrażenia mo; trątotanie 35%, obrażenia 2k10 + mo; ugrzyzienie 25%, obrażenia 1k6.

Pancerz: ze względu na warstwę śluzu pokrywającą ciało, dzieci Tsathoggui otrzymują minimalne obrażenia od nie magicznych broni fizycznych. Ogień, chemikalia, elektryczność, magia i broń magiczna zadają normalne obrażenia.

Czary: wszystkie dzieci Tsathoggui znają czary Nawiazanie kontaktu z Tsathoggua, Wezwanie Ossadagwahy oraz Wezwanie Bezkształtnego Pomiotu. Istoty te mogą znać także 1k6 innych czarów, jeśli wykona się test INT na 1k100.

Utrata Poczitalności: 1K2/1k10 punktów.

UBB, Byt Unikalny (Większy sługa Yugga). Ojciec Czerwi... wieczny i gnijący Ubb, lider i reproduktor straszliwych yuggyan – Ryjących pod Ziemią – wstrętnych i prawnadnych sług [Ythogtha], kłębiących się w służbie u Jego stóp.

– Lin Carter, „Out of the Ages”

Ubb, tak jak yuggowie, jest wielką istotą wodną, podobną do chtonian, bladoszary, ślimakowaty, z dużą paszczą pełną ostrych zębów, otoczoną wianuszkami macek.

Ubb, razem z resztą swojej rasy, zamieszkuje zimne głębiny Pacyfiku. Podobno yuggowie strzegą swego boga, Wielkiego Przedwiecznego Zoth-Ommoga, którego grobowiec, jak głoszą legendy, spoczywa na dnie rowu oceanicznego nieopodal wyspy Ponape.

WALKA: Ojciec Czerwi atakuje, wgrzyzając się w ofiarę i wysysając z jej ciała płyny ustrojowe, w tempie 2k10 punktów Siły na rundę. Ubb wysysa płyny ustrojowe, dopóki ofiara nie umrze lub sam Ubb nie zostanie w jakiś sposób od niej odpędzony. Ofiara, która przeżyje atak Ubb, odzyskuje straconą Siłę w tempie jeden punkt na tydzień odpoczynku w łóżku. Ubb może także miażdżyć ofiary, unosząc przednią część cielska i opadając na ofiarę. Tym

Z dzienników sir Hansena Poplana

Dolina Severn (ciąg dalszy)
– kontynuacja opisu Doliny Se-
vern. Sir Hansena Poplana.
Patrz strona 26.

Goatswood jest miastem w Dolinie Severn, na które na-
leży zwrócić szczególną uwagę
i o którym wspominałem już
wcześniej. Patrz strona 42.

Lydneý leży na zachód od
Rzeki Severn, dzięki czemu
jest wolne od wszelkich dziwa-
del doliny. Mimo to, trafiłem
na pewne wzianki o Zgroma-
dzeniu Promiennej Twarzi
i o zaginionej świątyni boga
Nodens.

Severnford także ma swoje
legendy o Ropusze z Berkeley.
Jak głoszą plotki, w pobliskim
Zamku Morley uwięziony jest
sam Byatis, chociaż, od jak
dawna, tego nikt nie jest
w stanie powiedzieć. W pobli-
żu Severnford znajduje się
dolina zwana Równiną Dźwię-
ku. Być może miejsce to leży
blisko Othlani S'glhuo,
o której wspominają pewne
starożytne źródła.

Temphill jest dziwnym miej-
scem, o którym posiadamy tyl-
ko fragmentaryczne wzianki.
Istnieją wskazówki, że mia-
steczko to jest nawiedzane
przez Yog-Sothotha, poprzez
dzwienne istoty zwane Pasterza-
mi Grobowców. Temphill (lub
Temple Hill) zostało wybudowa-
ne dawno temu przez Tem-
plariuszy. Jakże starożytne ta-
jemnice skrywa, tego nie
wiadomo.

Warrendown jest miastem
okrytym tajemnicą, ponieważ
jest odosobnione. Niektóre
księgi Mitów mówią o roślin-
nym bogu, któremu oddają
tam cześć. Bogu, którego łą-
czą dzwienne więzi z władcami
Wschodniej Wyspy. Ostrzeżo-
no mnie też przed kupowa-
niem warzyw, sprzedawanych
przez ludzi z Warrendown. Ist-
nieją także inne miasta w Dol-
nie Severn, które wydają się
być wolne od skazy Mitów,
młędzy innymi Stary Severn-
ford i Sharpness. Biorąc jed-
nak pod uwagę reputację całej
doliny, powinniśmy podcho-
dzić do tych miast z dużą
ostrożnością.

Patrz także **Goatswood**.



Średni modyfikator obrażeń: +5k6.

Broń: ugryzienie 75%, obrażenia: 2k6 + wysysa 2k10 Siły; zmiażdżenie 65%, obrażenia 5k6.

Pancerz: 8 punktowa gruba, gumista skóra.

Czary: nawiązanie kontaktu z yuggami, Nawiązanie kontaktu z Zoth-Ommoga i inne, we-
dług uznania Strażnika Tajemnic.

Utrata poczytalności: 1/1k8 punktów.

VOORIANIE, Mniejsza Rasa Niezależna. Drgająca hałda białych, potysku-
jących ciał, służących i mięsistych niczym cmentarne robaki. Mimo to nie
były to robaki, o nie, nie z tymi obrzmiałymi, niemowlęcymi głowami; napęczniami,
bezwłosymi kończynami... pękate, embryonalne twarze nie miały żadnych otworów
ocznych, nie tylko gładka opuchlizna, otwory nosowe i wilgotne, pracujące jak
zwierzęce usta.

– Lin Carter, „The Secret in the Parchment”

Voorianie byli potężną i kwitnącą rasą, zanim jeszcze pojawił się człowiek. Budo-
wali miasta w czasach przedlodowcowych oraz czcili mrocznych i bezimiennych bog-
gów. Z nadejściem Hyperborean i pojawieniem się rodzaju ludzkiego, voorianie zo-
stali zepchnięci w głąb ziemi, do mrocznych jaskiń i groty. Ostatecznie, skarlała rasa
została zapomniana, chociaż czasami odnajduje się strzępki informacji o ich cywili-
zacji. Pokolenia życia pod ziemią, w świecie bez światła, zaowocowały pewnymi
zmianami. Voorianie stracili wzrok, stali się albinosami, posługującymi się dźwię-
kiem i zapachem.

Obecnie voorianie są prawie wymarłą rasą. Uciekając przed wykryciem, zeszli je-
szcze głębiej do wnętrza ziemi. Naród voorian wciąż oddaje część mrocznym bog-
gom, prawdopodobnie Tsathoggui, Abthothowi, Atlach-Nacha, Ubbo-Sathli i innym
pierwotnym, potężnym, podziemnym istotom.

Voorianie występują w dużych grupach. Atakują ofiary całymi stadami, gry-
ząc i szarpiąc na oślep. Przyciąga je dźwięk i zapach. Chociaż promienie sło-
neczne zadają im poważne obrażenia, sztuczne światło nie wyrządza im żadnej
szkody.

VOORIANIE, Podziemne karły

cecha	rzuty	średnia
S	3k3	6
KON	3k6	10-11
BC	2k3+3	7
INT	3k6	10-11
MOC	3k6	10-11
ZR	2k6+6	13
Szybkość 8		WT 8-9

Średni modyfikator obrażeń: n/p.

Broń: pazury 30%, obrażenia 1k3;
ugryzienie 25%, obrażenia 1K2.

Pancerz: brak.

Czary: na ogół brak, chyba że wykona się test Int na 1k100, wówczas voorianin zna 2k3
czarów.

Utrata poczytalności: 0/1k4 punktów.



VOORMISOWIE, Pomniejsza Rasa Niezależna. *Stali jedynie do potowy wyprostowani, a ich kudłate łby znajdowały się na wysokości jego ud i bioder. Warczeli i kłapali zębami jak psy, i drapali go swymi hakowato wygiętymi pazurami.*

– Clark Ashton Smith „The Seven Geases”

Określenie „voormisowie” dotyczy rasy prymitywnych humanoidów zbliżonych wyglądem do psów, zamieszkujących głębokie, ciemne jaskinie. Prowadzą nocny tryb życia i są dziwnymi, przebiegłymi łowcami, którzy zawzięcie bronią swych pobratymców i potomstwa. Te kudłate bestie nie znają strachu, a samice są jeszcze bardziej zajadłe od samców. Rasa voormisów oddaje cześć Wielkiemu Przedwiecznemu o imieniu Tsathoggua. Jakkolwiek większość przedstawicieli tej rasy



dawno wymarła, niewielka liczba odizolowanych społeczności może wciąż egzystować gdzieś na półkuli północnej. Przyjmuje się, że istoty te są odległymi potomkami sta- rożytnych wielkich stóp.

VOORMISOWIE, Prymitywna rasa humanoidalna

cecha	rzuty	średnia
S	2k6+8	15
KON	3k6	10-11
BC	2k6+3	10
INT	1k4+6	8-9
MOC	3k6	10-11
ZR	3k6	10-11
Szybkość 8		WT 10-11

Średni modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: pazury 30%, obrażenia 1k6+mo; kły 30%, obrażenia 1k4.

Pancerz: brak.

Czary: jeśli podczas rzutu 1k100 uzyskano wynik równy lub niższy niż INT x1 danego osobnika, zna on 1k3 czary. Zwykle znane są im zaklęcia typu: „Nawiązanie kontaktu z bezkształtnym po- miotem Tsathoggui” lub „Nawiązanie kontaktu z Tsathoggua”.

Utrata Pocztylności: ujęrzenie przedstawiciela voormisów powo- duje utratę 0/1k6 punktów.

WENDIGO, Mniejsza Rasa Służebna. *Przez pierw- szych kilka mil podążanie wyrzeczonym szlakiem nie sprawiło mu żadnej trudności. Potem odstępów pomiędzy poszczególnymi śladami stały się coraz dłuższe, aż trop zyskał proporcje, jak mu się zdawało, zupełnie niemożliwe do osiągnięcia przez jakiegokolwiek zwierzę. Stał się jak gdyby zapisem ogromnych, powietrznych susów. Ślady pozosta- wione na powierzchni śniegu były teraz tak odległe, że ich odcisnienie musiało wymagać całkowitego, długotrwałego odrywania się od podłoża. Twarz była bardziej zwierzęca niż ludzka i jakby ukształtowana w odwróconych propor- cjach, a jej skóra była luźna i zwisająca.*

– Algernon Blackwood „The Wendigo”

Wendigo są prymitywną rasą kopytnych lub może raczej pozbawionych klasycznych stóp humanoidów, zamieszkującą mroźne regiony Północy i wyznającą Ithaqua. Ludzie oraz inne stworzenia stanowią ich główne źródło pożywienia, zdarza się, że istoty te porwają myśliwych i traperów, aby złożyć ich u stóp swego bóstwa. Ithaqua transformuje ciała dostarczanych mu ofiar, czyniąc z nich kolejnych wendigo.

Przedstawiciele tej rasy posiadli umiejętność biegania w powietrzu i często towarzyszą swemu bogu, gdy przemierza on mroźne nocne niebo.

Podczas każdej rundy wendigo mogą atakować swe ofiary za pomocą pazurów i ostrych zębów. Ugryziona osoba musi pomyśleć przejść test odporności (MOC x5) albo zo- staje całkowicie owładnięta mrozącym krew w żyłach strachem. Każdy, kto doświadczy takiego przażenia, natych- miast upuszcza wszystkie trzymane przedmioty i rzuca się do panicznej ucieczki. Opisywane lodowe przażenie mija dopiero po upływie 100 minut minus aktualny poziom Pocztylności ofiary. Udany zabieg psychoanalizy natychmiast przerywa działanie lodowego przażenia.

WENDIGO, Dzikie bestie z mroźnych pustkowi

cecha	rzuty	średnia
S	3k6+6	16-17
KON	3k6+6	16-17
BC	2k6+10	17
INT	3k6	10-11
MOC	3k6	10-11
ZR	2k6+10	17
Szybkość 8/90 w locie		WT 16-17

Średni modyfikator obrażeń: +1k6.

Broń: pazury 30%, obrażenia 1k8+mo; kły 25%, obrażenia 1k4 oraz lodowe przażenie.

Pancerz: 6 punktów grubej skóry. Przebicie serca wendigo za po- mocą czegoś gorącego powoduje natychmiastową śmierć stwora. Chcąc trafić w serce stworzenia, gracz musi uzyskać wynik rów- ny lub niższy niż 10% jego umiejętności ataku.

Czary: wendigo zna 1k3 czary, jeśli podczas wykonania rzutu 1k100 otrzymano wynik równy lub niższy niż jego INT x5. Są to czary związane z Ithaquą oraz z innymi pierwotnymi siłami zwią- zanymi z północną częścią świata.

Umiejętności: Skradanie 55%, Tropienie 75%, Ukrywanie się 75%.

Utrata Pocztylności: ujęrzenie wendigo powoduje utratę 0/1k6 punktów, zaś usłyszenie niesamowitego wycia tej istoty wywołuje stratę 0/1k2 punktów.



Z dzienników sir Hansena Poplana

Pakt z Wielkimi Przedwiecznymi i Bogami Zewnętrznymi – Wielcy Przedwieczni i Bógowie Zewnętrzni są w większości uwięzieni, niezdolni wpływać na świat, z wyjątkiem snów i marzeń. Jednakże czasami, znajdując się jakis na tyle głupi człowiek, który wezwie któregoś z uwieczonych bogów z jego mrocznego więzienia.

Z jakich powodów, układy wydają się mieć szczególne znaczenie dla wielu Bogów Zewnętrznych i Wielkich Przedwiecznych. Być może nie są w stanie osiągnąć swojej prawdziwej mocy bez przyzwolenia obiektu. Być może sami są związani jakąś pradawną przysięgą z jeszcze starszymi bogami. A może po prostu traktują to jako dobrą rozrywkę. W każdym bądź razie mroczni bogowie wydają się gotowi zaofiarować pakt przywołującym je istotom i na ogół respektują zasady paktu dosłownie.

Najlepszym przykładem jest Hastur. W zamian za pewne przywileje – często związane z wiedzą o Mitach lub relikwiami z dalekich gwiazd – żąda „schronienia dla Tego, Którego Imienia Nie Należy Wymawiać”. Hastur bierze jako schronienie ciało tego, który złoży obietnicę, i w ten sposób rodzi się Nienazwany Władca Dusz.

Nyarlathotep znany jest z oferowania paktów w wielu swoich aspektach. Jako Czarny Człowiek zabiera ludzi na dwór Azathotha, aby mogli wpisać się do *Księgi Azathotha*. Kosztuje to sygnatariusza tylko jego duszę. W zamian otrzymuje pewne magiczne moce i zaklęcia, dzięki którym będzie lepiej sprawował władzę w tym świecie.

Tsathoggua także znany jest z zawierania układów, ale na ogół podchodzi do tego w bardziej praktyczny sposób. W zamian za darowanie życia, żąda jakiejś zapłaty.

Bez wątpienia Istnieje wielu mrocznych bogów, którzy nie oferują żadnych układów. Po prostu biorą, co chcą. Istnieje też wielu, którzy oferują śmiertelnym przymierza. Trudno ignorować oferowane przez nich korzyści – bogactwo, władzę, a nawet nieśmiertelność.

WĘŻOWI LUDZIE, DEGENERACI, Mniejsza rasa niezależna. W pozycji wyprostowanej nie mógł mieć więcej jak pięć stóp. Jego ciało było chude i zdeformowane, głowa nieproporcjonalnie duża. Gładkie włosy otaczały kwadratową, nieludzką twarz o zwiotczonych, drgających wargach, odstających żółte kły, płaskich, szerokich nozdrzach i dużych, o żółtym odcieniu oczach. Wiedziałem, że ta istota musi widzieć w ciemnościach równie dobrze jak kot. Wieki skradania się w mrocznych jaskiniach obdarzyły ją straszliwymi i nieludzkimi cechami. Jednak najbardziej odpychającym elementem była jego skóra: łuskowata, żółta i cętkowana, jak skóra węża. Jego biodra otaczała opaska z prawdziwej skóry węża, a w szponiastych dłońach trzymał krótką, kamienną włócznię i groźnie wyglądający czepek z polerowanego krzemienia.

– Robert E. Howard, „People of the Dark”

Te zdegenerowane istoty są rezultatem kojarzenia węzowych ludzi z normalnymi ludźmi w czasach prehistorycznej Brytanii. Milenia nieczystych związków zdegenerowały niegdyś dumny naród węzowych ludzi do tych skarlałych hybryd: niektórzy wyglądają jak mali węzowi ludzie, inni prawie jak ludzie, ale o gadzich cechach. Mówią gardłowym, syczącym językiem i używają prymitywnych broni z kamienia, drewna i kości.

Te istoty dały początek wielu celtyckim oraz wcześniejszym mitom i legendom o „małych ludziach”: krasnoludkach, istotach faerie i mrocznych, pierwotnych mieszkańców Anglii i Europy. Ta bestialska rasa, z powodu swej ograniczonej inteligencji, bardziej pasuje do mitów o barbarzyńskich protoplastach. Czasami wśród hybryd pojawia się osobnik o atawistycznych cechach węzowych przodków, wówczas inni degeneraci oddają mu cześć jako przykładowi nieskażonej chwały ich dawnej rasy.

Normalni węzowi ludzie zostali opisani w podręczniku *Zew Cthulhu* na stronie 153.



WALKA: w każdej rundzie walki zdegenerowany węzowy człowiek może jeden raz ugryźć, dwa razy zaatakować pazurami lub użyć broni.

ZDEGENEROWANI WĘZOWI LUDZIE, Zmutowani potomkowie dumnej niegdyś rasy

cecha	rzuty	średnia
S	2k6+3	10
KON	3k6	10-11
BC	2k6	7
INT	3k4	7-8
MOC	3k6	10-11
ZR	2k6+6	13
WG	1k4	2-3
Szybkość 8		WT 8-9

Średni modyfikator obrażeń: brak.

Broń: kamienna pałka lub topór 45%, obrażenia 1k6 + 1 + mo; kamienny nóż 35%, obrażenia 1k4 + mo; kamień miotany 65%, obrażenia 1k4 + 1/2mo; pazury 55%, obrażenia 1k4 + mo; ukąszenie 30%, obrażenia 1k3 + trucizna (moc równa KON); włócznia 40%, obrażenia 1k6 + mo; włócznia miotana 35%, obrażenia 1k6 + 1/2mo.

Pancerz: brak.

Czary: degeneraci posiadający Moc 14 lub większą mają niewielkie zdolności magiczne, znane jako Przekleństwo Małych Ludzi. Jest to unikalny czar, znany tylko pierwotnym istotom żyjącym w dzikich terenach Wysp Brytyjskich. Rzucenie czaru trwa jedną rundę i kosztuje 1k3 punktów magii. Zasięg zależy od „sztuczki”, która ma zostać wykonana: te, które działają na ofiarę fizycznie, jak potknięcie, popchnięcie, uszczyplenie

lub omamienie, mogą zostać rzucone na każdego w zasięgu wzroku. Sztuczki powodujące zepsucie jedzenia (a nawet mleko w krowich wymionach), skwaśnienie wina, uschnięcie roślin, gnicie ziarna itp. wymagają dotknięcia substancji lub pojemnika na który rzucać jest czar. Przy fizycznym oddziaływaniu na obiekt, rzucający czar musi swoją mocą pokonać moc ofiary. Jeżeli mu się powiedzie, sztuczka zadziała, w innym wypadku nie ma żadnego efektu. Ofiara, która zostanie popchnięta lub podcięta, musi wykonać test ZR x 5, aby uniknąć zranienia. Porażka oznacza jeden punkt obrażeń w wyniku upadku; efekt pechowy jest bardziej poważny, oznacza 1k3 obrażeń.

Umiejętności: Skradanie się 80%, Ukrywanie się 85%, Wspinanie się 80%.

Języki: Aklo 35%, Angielski 15%, Język Węży 50%, Walijski 35%.
Utrata poczytalności: 0/1k6 punktów.

WIDMOWI ŁOWCY, Pomniejsza Rasa Służebna.
Każde z tych potwornych stworzeń przesycone było niezwykłym, wydobywającym się zeń światłem, które rozmyślało się i zanikało w otaczającej je przestrzeni!

– H. P. Lovecraft, „Psychopompos: A Tale In Rhyme”

Widmowi Łowcy są wielkimi, szkaradnymi humanoidami, osiągającymi wzrost od 180 do 210 centymetrów. Pokryci są pomarszczoną, czarną jak smoła skórą, posiadają wielkie, czerwone oczy i szerokie szczęki wypełnione spiczastymi, zakrzywionymi jak u rekinów zębami. Ohydnego wyglądu, przeraźliwie chude i, z wyjątkiem rozdętego brzucha, patykowatej istoty, dopełnia długi, spłaszczony nos. Kończyny stworów zaopatrzone są w toponne przysadki. Stopy zbliżone są kształtem do ludzkich i kończą się jedynie długimi, zrogowaciałymi pazurami, a przedramiona stworów zakończone są wielkimi, krabimi kleszczami. Z uwagi na nie do końca materialne ciało, istoty te widuje się często zawieszane nad ziemią lub sztybujące w powietrzu. Posługują się swym własnym, nieznanym językiem.

Widmowi Łowcy są rasą stworzoną sztucznie z ciał tych, którzy świadomie zgodzili się na przemianę w potwory. Często pozostawiani są jako strażnicy określonych miejsc lub obiektów.

Stwory te są straszliwymi przeciwnikami, jednak łatwo mogą zostać zniszczone przez tych, którzy znają ich słabe strony. Widmowi Łowcy mogą, kiedy tylko zechcą, stać się niewidzialni, co znacznie pogarsza szanse ich trafienia przez przeciwnika. Zależnie od Mocy stwora, szansa trafienia małego o 5% razy jego Moc.



Kiedy przebywają w swej niematerialnej postaci, mogą zostać zranieni jedynie przez magiczną broń lub czary. Ich główną słabością jest fakt, że pewne rodzaje światła czynią je na powrót widzialnymi. Specjalnego typu zwierciadła mogą ujawnić ich położenie, zakładając, że któryś znajdzie się dokładnie na wprost takiego lustra.

Największą słabością widmowych łowców jest jednak fakt, iż są oni w pewien sposób związani z konkretnym artefaktem lub ceremonialnym przedmiotem, który wzięci ich dusze. Nigdy nie mogą opuścić obszaru sięgającego na dwa kilometry od takiego obiektu, a jeśli zostanie on zniszczony, związani z nim łowcy umierają.

WALKA: Widmowy Łowca może przypuścić jeden atak na rundę, posługując się kleszczami lub paszczą. Ponadto stworzenie może za pomocą kleszczy odbić cios i czyni to raz w ciągu rundy niezależnie od swego ataku. Zwykle atakując, pozostając niewidzialnym, co podwyższa szansę na trafienie ofiary o 20%.

WIDMOWI ŁOWCY, Potworni strażnicy

cechy	rzuty	średnia
S	3k6x2	21
KON	2k6+1	8
BC	3k6+8	18-19
INT	2k6+6	13
MOC	5k6	17-18
ZR	3k6	10-11
Szybkość 8		WT 13-14

Średni modyfikator obrażeń: +1k6.

Broń: kleszcz 50%, obrażenia 1k6+mo; kły 30%, obrażenia 3k6.

Pancerz: 1 punkt skóry.

Czary: jeśli w wyniku rzutu 1k100 uzyskany rezultat będzie równy lub niższy niż INT x2 danego osobnika, zna on 1k6 czarów.

Utrata Poczytalności: ujrzenie widmowego łowcy powoduje utratę 1/1k6+2 punktów.

WIJE, Mniejsza Rasa Służebna. Najniższe jaskinie
W nie służą zagłębianiu przez oczy, które widzą; cuda ich bowiem są osobliwe i przerażające. Przekłeta jest ziemia, gdzie umarłe myśli żyją w nowych, dźwięnych powłokach cielesnych, i złym jest umysł, który nie zawiera się wewnątrz czaszki. Mądrze rzecze Ibn Schacabao, że szczęśliwym jest grób, gdzie spoczywa czarownik i szczęśliwie jest nocą miasto, gdzie wszyscy czarownicy zostali spaleni na proch. Stare plotki głoszą, iż dusza zaprzędanego diabłu nie pobiera sił z cmentarnej gliny, ale z tłuszczu i rozkazuje Robakowi, który pożera; aż z gnijących tkanek budzi się nowe, upiorne życie, a ci żyjący pod ziemią modelują je i wypełniają jego puste wnętrza, aż napęcznie do monstrualnych rozmiarów. Wielkie otwory wykopano w sekrecie w miejscach, gdzie starczyłoby zwyczajne, istoty zaś, które winny pętać, nauczyły się stapać jak ludzie.

– H. P. Lovecraft, „Festyn” (przel. Robert Lipski)

Wije zbudowane są z tysięcy splecionych robaków i larw, z których każdy żyje własnym życiem i porusza się nieustannie. Jednak robale wciąż utrzymują kształt ludzkiego ciała. Ze względu na ich niespójną i elastyczną strukturę, normalna broń zadaje wujom minimalne obrażenia. Trafiający stworzenie pojedynczy pocisk zadaje jedynie jeden punkt

Z dzienników sir Hansena Poplana

Hyperborea, Ludzie – Hyperborea była starożytna kraina, przechodząca okres świetności od 5 milionów do 750000 lat temu. Opisana została w *Księdze Elbona*. Jest szczególnie cenna ze względu na opis mieszkających tam ludzi, ras obecnie nieznanych, za wyjątkiem ksiąg Mitów.

Najwcześniejszymi, znanymi mieszkańcami Hyperborei byli węzowi ludzie. Przybyli do tej krainy uciekając z Yoth, w nadziei odnowienia kultu Yig, który został skażony przez czcicieli Tsathoggu. Wygląda na to, że powiodło im się tylko częściowo, gdyż nawet współczesne źródła wskazują na rozłam tej skostniałej religii, który dał początek wielu gadzących cywilizacji. Węzowi ludzie pojawili się w Hyperborei pięć milionów lat temu.

Uważa się, że mniej więcej w tym samym czasie pojawili się Samoph-Keh. Niewiele wiadomo o tych legendarnych bestiach poza tym, że żyli na powierzchni, a węzowi ludzie pod ziemią. Chociaż często myśli się o nich jak o zwierzętach, to według najstarszych ksiąg, Gnoph-Ken byli całkiem inteligentni. Posiadali cywilizację i religię już trzy miliony lat temu, co odnotowano w zaginionym *Zwaju Morloca*.

Voormisi wyłonili się trzy miliony lat temu. Wcześniej byli niewolnikami węzowych ludzi – genetycznym eksperymentem, który, muszą to przyznać, posiadał pewne cechy podobieństwa do psiej rasy ghoulu. Po zrzuconiu niewolniczych pęt, voormisi wyszli na powierzchnię i zniszczyli cywilizację Gnoph-Kehów.

Hyperboreanie byli ostatnią z wielkich ras tej krainy. Zaaansowana gałąź rodzaju *homo*. Hyperboreanie pojawili się milion lat temu, pokonując voormisów i przepędzając ich pod ziemię. Sami z kolei zostali pokonani przez Epokę Lodowcową, chociaż wygląda na to, że wciąż istnieją rozsiane po świecie konklawy tej dawnej rasy, niektóre prymitywne, inne zaawansowane.

*Patrz także
Hyperborea, Kraina.*

obrażeń. Wyjątkiem są naboże śrutowe wystrzelone ze strzelb, które zadają minimalną liczbę punktów obrażeń dla danego typu strzelby.

Wije nie są w stanie mówić, jednak potrafią zapisać wiadomość. Podczas rzucania czarów lub porozumiewania się ze swymi władcami nie muszą artykułować słów.

WALKA: Nie znają specjalnych form ataku i wykorzystują w tym celu normalną broń.

WIJE, Robaczywe stworzenia

cecha	rzuty	średnia
S	1k8+2	6-7
KON	4k6	14
BC	2k6+6	13
INT	2k6+6	13
MOC	4k6+6	20
ZR	2k6	7
Szybkość 8		WT 13-14

Średni modyfikator obrażeń: 0.

Broń: różna, wybrana losowo w zależności od sytuacji, obrażenia zależą od typu broni.

Pancerz: brak, jednak ze względu na niespójną strukturę ciała, standardowa broń zadaje wujom minimalne obrażenia. Pociski z broni palnej zadają im jedynie po punkcie obrażeń. Trafienie ze strzelby powoduje minimalną liczbę obrażeń, zależnie od typu strzelby. Ogień, magia lub magiczna broń zadaje wujom normalne obrażenia.

Czary: każdy Wij zna 1k10 czarów.

Utrata Poczytalności: ujrzenie wujom powoduje utratę 1k3/2k10 punktów.



WYCHOWANKOWIE PRZEDWIECZNYCH, Większa Rasa Służebna.

Wryty, lśniący, jakby obtępiony ze skóry. W przyćmionym świetle wydawał się bladoróżowy i osobliwie chwiejny. Przez krótką chwilę dostrzegł ogromną głowę – obrzmiałą i baniastą – która, oświetlona blaskiem księżyca, przypominała mu opuchłą masę uformowaną z żywego ciała. Lśniące, kluskowate czoło było prawie ogołocone z wyjątkiem kilku kosmyków, które zwisały zeń w nieładzie... Kosmyków włosów wyglądających jak cienkie pasma żywego mięsa. Zanim zdolał przyjrzeć się reszcie postaci – nieokreślonego, gigantycznego, przysadzistemu workowi – polane załat cień. Kiedy tak stał, zdał sobie nagłe sprawę, że widział twarz swej matki, jak gdyby wessaną w głowę stworzenia, jakby zatopioną w odmęcie zwałów ciała. Czy uformowane w nowy sposób rysy jej twarzy wypłyną ponownie? Gdzie były pozostałe, pulchne twarze przepychające się między sobą? W ciemności nie mógł być niczego pewien.

– Ramsey Campbell, „The Faces at Pine Dunes”

Wychowankowie Przedwiecznych to skrzyżowanie człowieka i Bóstwa Zewnętrzne lub Wielkiego Przedwiecznego. Podczas specjalnej ceremonii Zewnętrzne Bóstwo lub Przedwieczny zsyła sny, które wnikają do łona brzemienniej kobiety, zmieniając strukturę

genetyczną nie narodzonego płodu. Takie dzieci rodzą się normalnie i żyją wiele lat jako zwykli, zdrowi ludzie, aż pewnego dnia przemieniają się w stworzenie bardziej przypominające wyglądem swego obcego rodzica.



Transformacja z postaci ludzkiej w zdeformowanego potwora zachodzi w jeden wieczór. Dwoje lub więcej transformujących się ludzi może czasem „zrosnąć się” w jedno- „wychowanka”.

Opisywane transformacje i mutacje przechodzą z pokolenia na pokolenie. Każda kolejna generacja staje się bardziej podobna do „rodzicielskiego” bóstwa. Nosiciele skażonych genów nękani są przez sny i nocne koszmary ukazujące obrzędy i ceremonie dziwnego kultu. Sny te są swoistą pamięcią przodków, którzy dawno temu obcowali z mitologicznym bóstwem. Pamięć, wraz ze skażeniem genów, przechodzi na kolejne pokolenia.

Kiedy gwiazdy znajdują się we właściwym położeniu i Wielcy Przedwieczni ponownie zstąpią na Ziemię, wychowankowie staną się ich wybranymi sługami.

W pewnych warunkach wartości współczynników przedstawione poniżej mogą być podwyższone lub obniżone, w zależności od tego, który z Przedwiecznych zaangażowany był w kreację wychowanka. Przykładowo, stworzenie pozbawione Inteligencji stworzy istotę o minimalnej (np. niższej niż 3k6) lub zerowej Inteligencji.

WYCHOWANKOWIE WIELKICH PRZEDWIECZNYCH,

Bękarty obcych bóstw

cechy	rzuty	średnia
S	3k6+3k10	27
KON	3k6+3k10	27
BC	2k6+6+3k10	29-30
INT	2k6+6+1k10	18-19
MOC	3k6+1k10	16
ZR	3k6+1k10	16
Szybkość 8		WT 28-29

Średni modyfikator obrażeń: +3k6.

Broń: miażdżenie 75%, obrażenia 1k6+mo.

Pancerz: brak, mimo to normalna broń zadaje wychowankom minimalne obrażenia.

Czary: wychowankowie posiadający INT znają co najmniej 1k6 czarów.

Utrata Pocztylności: ujrzenie wychowanka Przedwiecznych powoduje utratę 1/1k10 punktów.

XO TL'MI-GO, Mniejsza rasa niezależna. W półmroku nieszczęśliwej lampy dostrzegłem puste dziury, w miejscu gdzie powinny znajdować się oczy. Puste z wyjątkiem dwóch, małych jak koraliki, czerwonych punktów. Ujrzałem także zięgęcy krag czerwonych ust, niczym ssawka jakieś podmorskiej istoty. Twarz była obca i zimna, pozbawiona ludzkich cech, chociaż mógłbym przysiąc, że te oczy wpatrywały się we mnie złowrogo... i rozpoznały mnie... Usiłowałem podnieść się i upadłem... dotknięcie nagich kończyn, gładkiego, gumowego ciała, ręk pętnących po mnie niczym rozgwieźdy.

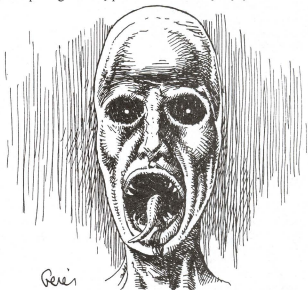
– T.E.D Klein, „Children of the Kingdom”

Xo tl'mi-go to istoty humanoidalne o bladej, gładkiej skórze, płetwiastych dłoniach i tasiemcowatych głowach. Żyją pod ziemią w tunelach, norach i jaskiniach, wychodząc na powierzchnię tylko po zmroku. Są agresywną, bezlitosną rasą, atakującą i zapładniającą ludzkie kobiety, chociaż nie posiadają organów reprodukcyjnych. Samce xo tl'mi-go wytwarzają nasienie w dziwnym procesie masturbacji, po czym ręcznie wprowadzają płyny rozrodcze do ciała kobiety. Tym

aktom gwałtu towarzyszy zapach skwaśniałego mleka oraz dziwne, chrapliwe dźwięki. Samice xo tl'mi-go wydają się być bezpłodne.

Południowoamerykańscy Indianie Chibcha uważają xo tl'mi-go za „dzieci Boga”, ale nieudane. Brak oczu i bezpłodność wyjaśniają boską kłatwą za akty przemocy i grabieży. Inni uważają tą rasę za diabły; a są i tacy, którzy doszukują się w niej zaginionego plemienia ludzkiego. Można domniemywać powiązań pomiędzy xo tl'mi-go a podziemnymi rasami K'n-yan, Yog i N'kai.

WALKA: Xo tl'mi-go atakują pazurami. Jeżeli atak zakończy się powodzeniem, mogą próbować ukąsić ofiarę swymi zakrzywionymi zębami. Na ogół atakują w grupach od dwóch do dziesięciu osobników, czasami większych. Mogą także posługiwać się pałkami lub bronią tnącą.



XO TL'MI-GO, dzieci królestwa

cecha	rzuty	średnia
S	2k6+8	15
KON	3k6+3	16-17
BC	2k6+6	13
INT	3k6	10-11
MOC	2k6+3	10
ZR	3k6	10-11
Szybkość 9		WT 14-15

Średni modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: pazury 30%, obrażenia 1k6 + mo; ukąszenie 25%, tylko jeśli ofiara jest trzymana pazurami, obrażenia 1k6.

Pancerz: 1 punkt gumowatej skóry.

Czary: na ogół brak.

Umiejętności: Nasłuchiwanie 75%, Skakanie 55%, Skradanie się 80%, Ukrywanie się 70%.

Utrata pocztylności: 0/1k6 punktów.

YADDITH, OBYWATELE, Mniejsza Rasa Niezależna. Uda mu się odbyć podróż w kokonie świetlnym, jakiej nie zrealizował dotąd żaden mieszkaniec Yaddith. Znalazłszy się na Ziemi w ciele szponiastej, długonosej istoty, miał zamiar odnaleźć (...).

– H. P. Lovecraft i E. Hoffman Price,
„Przez Bramę Srebrnego Klucza” (przeł. Robert Lipski)

Z dzienników sir Hansena Poplana

Wizje z Yaddith – Po raz pierwszy natknąłem się na opowieści o zaginionej planecie Yaddith, badając legendy Xoth.

Mojm źródłem informacji o Yaddith był mały zbiór poematów, zatytułowany *Wizje z Yaddith* (w którym także wspomniano o Xoth, chociaż zbyt pobieżnie jak dla mnie). Miałem także okazję zerknąć do dzienników niejakiego Harretona Palne, a także kilku fragmentów słynnych *Tablic Nthing*.

Yaddith znajduje się pomiędzy pięcioma wielokolorowymi słońcami, najbliższym tego, które my, ziemianie, zwiemy Deneb. Jest to jedna z najjaśniejszych gwiazd na naszym niebie, pomimo iż znajduje się od nas w odległości 1400 lat świetlnych. Znajduje się w konstelacji Cygnus, a jej imię po arabsku oznacza „ogon”.

Opowieść o Yaddith, jaką znajdujemy w *Wizjach z Yaddith*, należy do historii tragicznych. Mówi o Bogini Zewnętrznej Shub-Niggurath i o dwóch rasach jej wyznawców na Yaddith: nug-soth lub yaddithianach, żyjących na powierzchni oraz dholach, zamieszkujących podziemia. Obie rasy znajdowały się w stanie wojny. Dhole pożerały od środka planetę, zamieszkałą przez nug-soth.

Yaddithianie przeszukali w swoich świetlnych otoczkach dwadzieścia osiem galaktyk, próbując znaleźć lekarstwo na plagę dholi.

Poszukiwania te zakończyły się całkowitym niepowodzeniem. Dhole zniszczyły Yaddith. Yaddithianie uciekli, jednak dhole ruszyły za nimi w pościg.

Nie jestem w stanie określić, czy uchodźcy z Yaddith kiedykolwiek przybyli na Ziemię. Bałbym się jednak takiej wizyty, gdyż dhole niechybnie wytrypiły ich marzenia.

Możemy tylko spekulować, co taka wizyta by oznaczała. Posiadając otoczki świetlne i możliwość podróży między gwiazdami, możliwość odwiedzenia zarówno Elyzji, jak i Aldebarana, z pewnością wszechświat wkrótce byłby nasz.

Mieszkańcy planety Yaddith są rasą niesamowicie uzdolnionych naukowców i potężnych czarnoksiężników. Pośród wynalezionych przez nich urządzeń znajduje się, na przykład, kabina światłofalowa – maszyna zdolna do transportowania pasażerów poprzez przestrzeń i czas. Yaddith została obrócona w ruinę przez potwornych dholi, ale niektórym z jej mieszkańców udało się uciec i od tamtej pory można ich napotkać na Ziemi, w Krainach Snów lub w zupełnie innym miejscu i czasie. Stworzenia te mogą zaatakować swych prześladowców za pomocą pazurów lub, z dużym prawdopodobieństwem, przy użyciu niezwykle zaawansowanej broni. Wszystkie istoty tej rasy znają magię i korzystają z niej.

OBYWATELE YADDITH, Obcy czarnoksiężnicy

cecha	rzuty	średnia
S	3k6+6	16-17
KON	2k6+6	13
BC	3k6+3	13-14
INT	3k6+6	16-17
MOC	2k6+6	13
ZR	3k6	10-11
Szybkość	8	WT 13-14

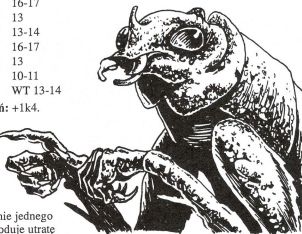
Średni modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: pazury 30%, obrażenia 1k6+mo.

Pancerz: 2 punkty chitynowej skorupy.

Czary: wszystkie istoty rasy Yaddith znają 1k6+2 czarów.

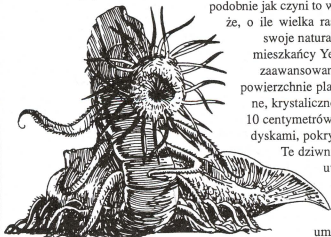
Utrata Pocztyłności: ujrzenie jednego z mieszkańców Yaddith powoduje utratę 0/1k6 punktów.



YEKUB, MIESZKAŃCY, Mniejsza Rasa Niezależna. Wyglądał jak gigantyczny, jasnoszary robak lub krocionóg o odwłoku szerokim jak człowiek i może dwa razy tak długim. Jego głowa najwyraźniej była pozbawiona oczu i posiadała kształt zbliżony do dysku otoczonego rzęskami, w środku którego znajdował się purpurowy otwór. Poruszał się posuwistym ruchem, podtrzymywany i przemieszczany przez wiele tylnych par odnóży. Przednia część odwłoku unosiła się pionowo, a przednie odnóża (przynajmniej dwie ich pary) służyły mu jako ramiona. Wzdłuż kręgosłupa, po stronie grzbietowej, biegł zadziwiający, purpurowy grzebień, zaś wachlarzowato zakończony ogon stwora, zwieczony jakimś szarymi membranami, był groteskowo pękaty. Wokół szyi czerwienił się pierścień elastycznych włókien, a ich wijąco-skrajne ruchy powodowały klekoczący, brzęczący dźwięk zmieniający się w wyraźnie przemysłowy rytmie.

– H. P. Lovecraft, A. Merritt, Robert E. Howard, C. L. Moore i Frank Belknap Long, „The Challenge From Beyond”

Robakopodobne stworzenia z planety Yekub są rasą międzygwiazdnych najeźdźców, którzy posiadli umiejętność wymieniania się umysłami z innymi istotami, podobnie jak czyni to wielka rasa z Yith. Jednakże, o ile wielka rasa wykorzystuje do tego swoje naturalne predyspozycje, o tyle mieszkańcy Yekub używają w tym celu zaawansowanej, obcej technologii. Na powierzchni planet zrzucając za dziwaczne, krystaliczne sześciiany o boku około 10 centymetrów z osadzonymi wewnątrz dyskami, pokrytymi piśmem klinowym.



Te dziwne przedmioty przyciągają uwagę inteligentnych mieszkańców. Jeśli któryś z nich zajrzy do wnętrza kryształu, jego umysł zostanie pochwycony

przez urządzenie i przeniesiony na planetę najeźdźców. Robakopodobne stworzenie, przesłuchując uwięziony umysł, porzuca swe ciało i przesyła swój własny umysł w opuszczone ciało więźnia, mogąc swobodnie eksplorować nowy świat. Kiedy jego misja dobiegnie końca, mieszkancie Yekub wykorzystuje urządzenie do przesłania swego umysłu z powrotem.

Według Skorup z Eltdown, wielka rasa, podczas zamieszkiwania w stożkowatych ciałach istot antycznej Australii, odnalazła na powierzchni Ziemi jeden z takich sześcianów. Niesamowite stwory zdołały rozpoznać naturę tegoż przedmiotu i skutecznie go rozbezpieczyć. Kiedy wielka rasa porzuciła ten zakątek czasu, kostka z Yekub została stracona – prawdopodobnie pozostała w ruinach kutożegoś z miast. Podobnie jednak inne kryształy pojawiły się lub mogą pojawić się na Ziemi w każdej chwili.

Umysły najeźdźców mają duże kłopoty z kontrolowaniem ludzi przez długi czas. W przeciągu dni lub nawet godzin po mentalnej wymianie umysłów, robakopodobny twór traci kontrolę nad ludzkim ciałem, które w nieprzewidywalny sposób cofa się do stanu zwierzęcego. Niekontrolowana ludzka zewnętrzność ostatecznie niszczy sama siebie, zabijając przy okazji zaszczepiony w niej obcy umysł, chyba że wcześniej uda mu się zbiec do innego ciała lub powrócić na Yekub.

MIESZKAŃCY YEKUB, Mentalni najeźdźcy

cecha	rzuty	średnia
S	6k6+12	33
KON	4k6+10	24
BC	5k6+26	43-44
INT	4k6+6	20
MOC	3k6+6	16-17
ZR	3k6+6	16-17
Szybkość 9		WT 33-34

Średni modyfikator obrażeń: +4k6.

Broń: odnóża 40%, obrażenia 1/2 mo; gnatianie 35%, obrażenia mo.

Pancerz: 6 punktów grubej skóry i tłuszczu.

Czary: bardzo rzadko posługują się magią, lecz dany osobnik ma szansę znać 1k3 czary, jeśli podczas rzutu 1k100 osiągnięty zostanie wynik równy lub niższy niż jego INT

Utrata Pocztyłności: ujżenie jednego z mieszkańców Yekub powoduje utratę 0/1k8 punktów.

Y'GOLONAC, DZIECI, Mniejsza rasa służebna.
A za ścianą wznosił się Y'gonolac, któremu usługiwały mroczne, pozbawione oczu postacie w łachmanach. Długo spał poza murem, a ci, którzy przeczołgali się ponad ceglami, bezmyślnie oczekując na ten dzień, kiedy ich pan znowu będzie mógł kroczyć swobodnie po Ziemi.

Ze względu na ślepotę, dzieci Y'gonolaca mają wyostrożony zmysł słuchu i węchu.

Wielki przedwieczny Y'gonolac został opisany w podręczniku *Zew Cthulhu*, str.174-175.



WALKA: Tak jak Wielki Przedwieczny, zdeformowane dzieci Y'gonolaca mają usta na dłoniach. Te kalekie postacie mogą atakować trzema ugryzieniami w jednej rundzie: po jednym ataku z ust na obu dłoniach oraz jeden atak ustami twarzy. Te prawie bezmyślne istoty atakują całymi grupami.

DZIECI Y'GOLONACA,

Pozbawione oczu postacie mroku odziane w łachmany

cecha	rzuty	średnia
S	2k6	7
KON	3k6	10-11
BC	2k4	5
INT	1k4	2-3
MOC	2k6	7
ZR	3k6	10-11
Szybkość 10		WT 7-8

Średni modyfikator obrażeń: +0.

Broń: ugryzienie 30%, obrażenia 1K2 + mo.

Pancerz: brak.

Czary: brak.

Umiejętności: Nasłuchiwanie 80%, Węch 80%.

Utrata pocztyłności: 0/1k4 punktów.

YOG-SOTHOTHA, SYNOWIE, Większa Rasa Służebna.
Większy niż obora, cały jakby z pozwijanych sznurów, ma kształt kurzego jajka, ale ogromny jak nie wiem co! Ma kilkanaście nóg wielkich jak dno beczki, zginają się w pół, kiedy stąpa, nie ma nic stałego, wszystko jak galareta, składa się z oddzielnych poskręcanych lin, ściągniętych razem, pełno na nim wielkich, wylupianych oczu i dziesięć albo dwadzieścia ust, a może trąb? Sterczą wszędzie, wielkie jak rury do pieca, chwieją się, otwierają i zamykają... Szare, na nich niebieskie i fioletowe pierścienie! A na gorze – Boże drogi – pół twarzy!

— H. P. Lovecraft „Koszmarny w Dunwich”

(przeł. Ryszarda Grzybowski)

Pomiot Yog-Sothotha powstaje na skutek zapłodnienia człowieka przez to Zewnętrzne Bóstwo. W wyniku takiego związku rodzi się najczęściej potworna hybryda. Ponieważ natury – ludzka i boska – uległy przemieszaniu, każda z hybryd jest jedyną w swoim rodzaju. Niektóre przerażają ogromem i potwornością, inne zaś mogą być nawet bardzo zbliżone wyglądem do człowieka, z niewielkimi tylko skazami zniekształceń. Generalnie, wszyscy ci mniej lub bardziej spotworniali synowie Yog-Sothotha pozostają niewidzialni, z wyjątkiem momentów, kiedy szukają pożywienia.

– Ramsey Campbell „Cold Print”

Z dzienników sir Hansena Poplana

Przenoszenie umysłów – Pisałem już wcześniej o zyciach przeszłych i o tym, w jaki sposób możemy przechodzić od jednego żywota w kolejny. Jednak odpowiedź na pytanie „kim jesteśmy?” jest o wiele bardziej skomplikowana. A co, jeśli obce byty mogą wydobyc świadomość z naszego z ciała i umieścić ją w innym? To pytanie nie jest akademickie, jeśli wierzyć tłumaczeniu Winter Hall *Skorup z Eltdown*.

Dokument ten opowiada historię rasy znanej jako Yithianie, która potrafiła przełamać barierę nie tylko przestrzeni ale i czasu, dokonując zamiany umysłów z niewinnymi ofiarami, których nigdy wcześniej nie spotkali ani nie widzieli.

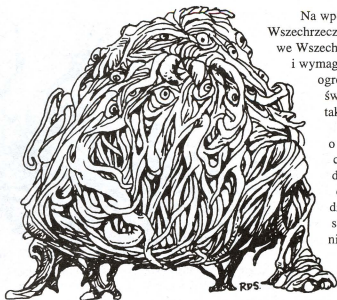
Nie jest to jedyna rasa do tego zdolna, istnieją wszak Yekubianie. Co prawda słabsi od Yithian, potrafiący zaledwie za mieniać umysły oddzielone tylko przestrzenią, a do tego ofiara musi trzymać specjalny sześcienną ich produkcji.

O ile jednak Yithianie są głównie niegroźnymi naukowcami, to Yekubianie są wcieleństwem zdobywców, rasy wojowników pragnących wszystko zdominować. Możemy być tylko wdzięczni losowi, że Yekubianie stali się przeciwnikami Yithian i mieć nadzieję, że obie rasy będą się nawzajem trzymać w szachu.

Znalazłem także wzmianki o pewnych zaklęciach pozwalających na wymianę umysłów. Bez wątpienia istniały także technologiczne relikty, zdolne dokonać tego samego.

Pozostawia nas to z dwoma pytaniami. Po pierwsze, gdzie jest dusza? Jeżeli może zostać przeniesiona nie tylko w przestrzeni, ale i w czasie, to gdzie tak naprawdę się znajduje?

Po drugie, czy można komunikować ufać? Skąd można wiedzieć, czy za obliczem twojego sąsiada nie krywa się podróżyca w czasie Yithianin, glizdowaty Yekubian czy też bluźnierczy czarnoksiężnik? Musimy zrozumieć, iż złowrogi plany skrywane są za setkami masek normalności.



Na wpół wyhodowany pomiot Wszzechzeczy w Jedności i Jedności we Wszzechzeczy tworzy się nagle i wymaga pożywienia w postaci ogromnej liczby surowych, świeżych ciał. Stworzenia takie trawione są nienasyconym głodem wiedzy o Mitologii Cthulhu, łapczywie gromadząc i studiując wszelkie możliwe do zdobycia księgi wiedzy tajemnej. Popychane są przemożnym pragnieniem poznania wszelkich czarów i metod, które umożliwiłyby sprowadzenie ich władcy do świata ludzi.

Najbardziej znanymi z synów Yog-Sothotha są Wilbur Whateley i jego koszmarny brat, obaj opisani w podręczniku podstawowym do gry **Zew Cthulhu**.

SYNOWIE YOG-SOTHOTHA, Potomstwo Zewnętrzznego Boga

cecha	rzuty	średnie
	(wartości dla ludzkich synów)	
S	2k6x5 (3k6+12)	35 (22-23)
KON	2k6x5 (2k6x5)	35 (35)
BC	4k6+30 (2k6+6)	44 (13)
INT	6k6 (6k6)	21 (21)
MOC	6k6 (6k6)	21 (21)
ZR	3k6+6 (3k6)	16-17 (10-11)
WG	n/p (3k6)	n/p (10-11)
WT	?	39-40 (24)
Średni Modyfikator Obrażeń:	?	+4k6 (+1k6)

Broń: uścisk i wysysanie 100% (tylko spotworniali synowie), obrażenia 1k6 punktów WT na rundę z powodu zgniatania oraz 1k10 punktów WT spowodowane utratą krwi podczas każdej kolejnej rundy po pochwytyciu; pięść 75% (tylko ludzcy synowie), obrażenia 1k3+mo.

Pancerz: brak, jednakże potworni synowie odporni są na wszelką materialną broń. Magiczna broń zadaje jedynie minimalną liczbę obrażeń. Stwory są wrażliwe na działanie magii. Pozostają niewidzialne z wyjątkiem chwil, kiedy się pożywiają. Ludzcy synowie mogą zostać zranieni konwencjonalnymi metodami.

Czary: każdy z synów Yog-Sothotha zna tyle czarów, ile wynosi jego INT.

Utrata Poczytalności: doświadczenie obecności niewiedzialnych synów Yog-Sothotha powoduje utratę 1/1k8 punktów, zaś ujrzienie któregoś z nich wywołuje stratę 1k8/3k10 punktów. Widok stwora z niewielką mutacją powoduje z kolei utratę 0/1k2 punktów, a ujrzienie ohydnie zmutowanego ludzkiego syna: 1/1k6 punktów.

YUGGOWIE, Mniejsza Rasa Służebna. Opowiadała koszmarną i zagmatwaną historię dotyczącą flotyli łodzi rybackich obsadzonych przez mieszkańców Ponape, złapanę przez gęstą mgłę w sporej odległości od brzegu wyspy. Flotyla została zaatakowana przez potworne i przerażające morskie ślimaki, rozdęte do nieprawdopodobnych rozmiarów. Stworzenia w bliżej nieznany sposób wpadły do wnętrza łodzi, a następnie chwyciły rybaków w swoje pyski i wywlekły ich przez burty do wody.

– Lin Carter, „Out Of The Ages”

Te stworzenia przypominają wielkie, jasnoszare robaki lub ślimakopodobne czerwce, których średnica przekracza 1,2 metra, a długość dochodzi niekiedy do 4 i więcej metrów. Przypominają trochę chthonianów, nie posiadają jednak długich macek. W ich miejsce yuggowie wykształcili wielkie, okrągłe, ssące otwory gębowe, podobne do tych, jakie posiadają morskie minogi lub pasoszyty własnego służca. Otwór ten wypełniony jest wieloma koncentrycznymi rzędami zębów, zbliżonych

kształtem do rogow. Otacza go pojedynczy pierścień macek o długości 15-60 centymetrów. Podobnie jak ślimaki, yuggowie pozostawiają za sobą cuchnący, lepki ślad szlamu.

Te istoty zamieszkują prawie wyłącznie głębiny Pacyfiku w pobliżu wyspy Ponape, gdzie, jak donoszą niejasne wzmianki, na dnie głębokiego rowu spoczywa sarkofag ich boga, Zoth-Ommoga. Niezwykle rzadko pojawiają się w innych miejscach, a są to i tak tylko te rejony, gdzie mieszkają ich współwyznawcy.

Niektóre źródła podają, że te stwory posiadają wielkich kapłanów (zwanymi ubb), którzy są yuggami o nadnaturalnych rozmiarach i niesamowitych mocach.

WALKA: Yugg atakuje przeciwników za pomocą swych żebów, przytrzymując ofiarę i wysysając z niej fluidy w tempie 2k4 punktów Siły na rundę. Ofiara wysysana jest aż do śmierci lub dopóki yugg nie zostanie zabity lub odpędzony. Jeśli zaatakowany nieszczęśnik zostanie w porę wyswobodzony, odzyskuje stracone punktów Siły w tempie jeden punkt na tydzień odpoczynku.



YUGGOWIE, Ślimakowaci szlady Zoth-Ommoga

cecha	rzuty	średnia
S	7k6	24-25
KON	3k6+6	16-17
BC	8k6	28
INT	3k6	10-11
MOC	4k6	14
ZR	2k6	7
Szybkość	2/6 płynąc	WT 22-23

Średni modyfikator obrażeń: +2k6.

Broń: żęby 40%, obrażenia mo oraz 2k4 S na rundę.

Pancerz: 3 punkty pofałdowanej skóry.

Czary: jeśli podczas rzutu 1k100 osiągnięty wynik równy lub niższy od INT stworzenia, zna ono 1k3 czarów związanych zwykłe z Zoth-Ommogiem lub innymi morskimi potworami.

Utrata Pocztałości: ujrzanie yugga powoduje utratę 0/1k6 punktów.

ZIELONEGO BOGA, DZIECI. Pomniejsza rasa słabej. Wtedy zobaczyłem, że jednym z wyznawców był Crowley, były tam też twarze mniej ludzkie od jego, o wielkich wypłastych oczach wycierających z półmroku, o potwornych zębach, błyszczących w zniekształconych ustach.

– Ramsey Campbell, „The Horror Under Warrendown”

Dzieci Zielonego Boga to zdegenerowani mutanci. Kiedyś ludzie, teraz przemienieni w skaczące, podobne do królików karykatyry samych siebie. Dzieci na ogół są pokryte gestym futrem, mają wydłużone uszy, duże oczy i ostre, grzyzoniowate zęby. Poruszają się skokami i wydają się unikać słońca. Na ogół zamieszkują podziemne kompleksy lub gęste lasy.

Są nieszkodliwi dla ludzi, przynajmniej dopóki nie narusza się ich gniazd i pozostawia je w spokoju. Są szybkie i zwinne, potrafią wymanewrować w pole człowieka, a nawet pojazd. Pojedyncze sztuki na ogół uciekają. Mogą jednak zaatakować, jeśli są w dużej grupie. Jednakowoż istoty te rzadko kiedy przebywają samotnie, dlatego najczęściej spotykane są w grupach.

WALKA: W walce dzieci Zielonego Boga atakują pazurami lub gryzą w każdej rundzie.

DZIECI ZIELONEGO BOGA, Zmutowana królicza rasa

cecha	rzuty	średnia
S	3k6+3	13-14
KON	3k6+6	16-17
BC	2k6+6	13
INT	3k6+6	16-17
MOC	3k6+6	16-17
ZR	2k6+12	19
Szybkość	8	WT 14-15

Średni modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: pazury 30%, 1k4 + mo; ugryzienie 30%, obrażenia 1k3.

Pancerz: brak.

Czary: do wyboru Strażnika Tajemnic, Dzieci Zielonego Boga, posiadające Moc 16 lub większą, mogą znać 1k6 zaklęć.

Utrata Pocztałości: 0/1k4 punktów.



ZIELONEJ OTCHŁANI, POMIOT. Większa Rasa Niezależna. Zdawało się falować, ulegając przeobrażeniu w ciągu sekundy, rosnąc w żelatynowy koszmarny o wysokości ponad trzech metrów, następnie lekko osiadając i wypuszczając naprężdzone obrzydliwe odnóża. Cała zewnętrzna warstwa gumowatej skóry tego ohydliwego tworu pokryta była cuchnącą, kleistą posoką, wydzielaną przez gigantyczne skórne pory. Myślę, że to właśnie ów niebieskawo szlam rozsiewał wokół zjęzyczony smród, który narastał z każdym kolejnym centymetrem pokrytej wydzielaną powierzchnią. Mniej więcej na środku tej zgźnilej, niebieskoczarnej masy znajdował się rozarty, ośliniony otwór, wyglądający na szczątkowe usta, wysysane i wzdymane w obscenicznym rytmie. Właśnie z tego otworu wycierających z postaciową, gdzieś skóry dobywała się przesycona duszącym zepsuciem pieśń Yoth Kala. Tak naprawdę, stworzenie pozbawione było jakiegokolwiek twarzy. Mniej więcej trzydziście centymetrów ponad przypominającą ranę pyskiem wznosiła się pojedyncza, serpentynowo skrócona macka, która poruszała się na boki, wyczuwając raczej, niż widząc, najbliższe otoczenie. Wyglądała jak rodzaj uczynionego z żywej tkanki peryskopu, wysuniętego prosto z samego piekła.

– C. Hall Thompson, „The Spawn of the Green Abyss”

Z dzienników sir Hansena Poplana

Yuggowie – Jest to prawdopodobnie jedna z najbardziej niedostrzeganych ras Młotów. Zamieszkują głębiny morskie. Nie posiadają humanoidalnych cech, czyniące ghoule i istoty z głębin tak przerażające. Nie dostrzegamy więc w nich własnych odbić. Nie wolno ich jednak ignorować, gdyż są straszliwe, a ich knowania mroczne i niebezpieczne. Další informacje zaczerpnęte zostały głównie z *Pisma z Pona-pe* oraz *Tabcliczek Zanthu*.

Yuggowie są rasą glizdowatych istot, prawdopodobnie pochodzenia pozaziemskiego, które zstąpiły z gwiazd razem z Chulhu i jemu pokrewnymi. Równie dobrze mogą być mieszkańcami planety krążącej wokół gwiazdy Xoth.

Podobno ich przywódca i protoplastą jest bestia o imieniu Ubb. Żyje w Otchłani Yhe, razem z Ythogtha, ale może zostać przywołany za pomocą Klucza Xothic. Wygląda na to, że posiada także umiejętność swobodnego poruszania się, przemierzając zarówno Ziemskie morza, jak i lądy.

Yuggowie służą dwóm Wielkim Przedwiecznym, Ythogtha i Zoth-Ommogowi. Ythogtha jest uwięziony w Otchłani Yhe, a Zoth-Ommog w głębinie nieopodal Wyspy Świętych Kamiennych Miast; oba miejsca znajdują się na Pacyfiku, nie daleko od R'lyeh. Głównym celem yuggów jest uwolnienie tych dwóch bóstw.

Czasami yuggowie pracują z kultystami. Akceptują od nich „Czerwoną Ofiarę”, czyli ofiarę złożoną z człowieka w imię mrocznych bogów.

Niepokojące jest, że yuggowie wydają się zdolni do posiadania potomstwa z pół krwi istotami z głębin, prawdopodobnie wpływając w ten sposób na ewolucję Ziemskich Istot z głębin. Rezultatem takich związków są yugga, humanoidalni zmiennekształtni o zupełnie obcych umysłach. Yugga są jeszcze bardziej niebezpieczne niż ich glizdowaci protoplaści.

Te ohydne, niebieskoczarne stwory zamieszkują morza i oceany Ziemi. Są zblizzone wyglądem do shoggothów, ale wysoko rozwinięte i inteligentne. Żyją w podmorskich społecznościach, rządzone przez królową zwaną Zoth Syra. Pojawiają się w postaci niebieskawego szlamu o różnym i zmiennym wyglądzie. W razie potrzeby błyskawicznie tworzą kończyny i organy czuciowe oraz szczątkowe otwory gebowe. Wysoka inteligencja umożliwia im mówienie i naukę obcych języków.

WALKA: Stwory te zdolne są do wydobywania z siebie swoistego zaśpiewu. Osoby, które słyszą którąś z tych obcych pieśni, mogą zostać ogarnięte jej zdradzieckim czarem. Jeśli ofiara przegra pojedynek Mocy, całkowicie podporządkowuje się śpiewającemu i wypełni każdy jego rozkaz. W każdej rundzie zauroczony nie-
szczęśnik może podejmować próby złamania zaklęcia. Gracz musi wykonać rzut 1k100 i uzyskać

wynik równy lub niższy niż Moc postaci. Osoba towarzysząca owładniętemu czarem Bada-czowi może też podjąć próbę przeprowadzenia psychoanalizy udaną przerywa magiczny trans.

Pomiot atakuje swych wrogów za pomocą 1k3 pseudoodnóży na rundę (każde może zaatakować osobny cel) albo też zgniatając ofiarę przetaczając się po nich. Pseudoodnóża mają zasięg równy Budowie Ciała stworzenia wyrażonego w metrach. Pomiot może zdecydować się także na pochwycenie swej ofiary.

Pomiot atakuje swych wrogów za pomocą

1k3 pseudoodnóży na rundę (każde może zaatakować osobny cel) albo też zgniatając ofiarę przetaczając się po nich. Pseudoodnóża mają zasięg równy Budowie Ciała stworzenia wyrażonego w metrach. Pomiot może zdecydować się także na pochwycenie swej ofiary.

POMIOT ZIEŁONEJ OTCHŁANI, Wciągające w trans stworzenia z głębin

cecha	rzuty	średnia
S	10k6	35
KON	7k6	24-25
BC	14k6	49
INT	2k6+10	17
MOC	5k6	17-18
ZR	1k6	3-4

Szybkość 10 przetaczając się WT 36-37

Średni modyfikator obrażeń: +4k6.

Broń: zgniatanie 80%, obrażenia = mo; uderzenie pseudoodnóża 60%, obrażenia 1/2 mo lub pochwycenie.

Pancerz: brak, są jednak odporne na działanie wszelkiej normalnej broni. Magia, magiczna broń, ogień, elektryczność i działanie chemikaliów zadaje im normalne obrażenia. Dopóki nie zostaną zabite, mogą regenerować się w tempie 1k3 punktów Wytrzymałości na rundę.

Czary: każdy ma szansę posiadania 1k6 czarów, jeśli podczas rzutu 1k100 osiągnięty zostanie wynik równy lub niższy jego INT.

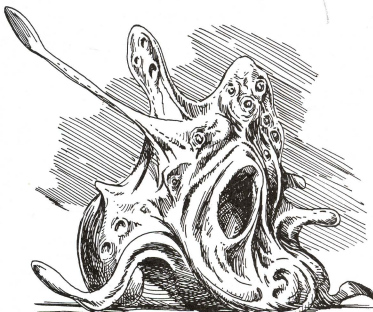
Utrata Pocztywalności: ujrzenie pomiotu Zielonej Otchłani powoduje utratę 1k6/1k20 punktów.

ZOTH SYRA, Byt Unikalny. I panując przy nieopisanie złym pięknie, Zoth Syra stał się świadomy nieustannych pomrukiwań niespokojnych głosów, pobrzmiwających sycząco w pieśni jego Królowej.

– C. Hall Thompson, „The Spawn of the Green Abyss”

Zoth Syra jest władcą wodnych społeczeństw pomiotu Zielonej Otchłani. Jak jego podwładni, Zoth Syra jest masą błękitnego śluzu o stale zmieniających się ry-sach, kończynach i organach zmysłów.





Gen

WALKA: Pieśń Zoth Syra więzi i hipnotyzuje słuchaczy. Ten, kto zostanie pokonany przez Zoth Syra w pojedynku Mocy, staje się jej niewolnikiem, spełniającym każde polecenie. Spod hipnotycznej mocy Zoth Syra można uwolnić się, wykonując udany test MOC x 1 na k100, lub może tego dokonać osoba trzecia za pomocą Psychoanalizy.

Królowa Zielonej Otcchlani może atakować fizycznie za pomocą 2k4 pseudoodnóży w każdej rundzie, lub miażdżąc ofiarę swoim olbrzymim galaretowatym cielskiem. Zoth Syra może sięgnąć swymi pseudoodnóżami do 80 metrów i zaatakować tyle różnych obiektów, ile ma pseudoodnóży. Zoth Syra zawsze towarzyszy przynajmniej jeden z jej pomiotów Zielonej Otcchlani.

ZOTH SYRA, Królowa Zielonej Otcchlani

S	75	KON	52	BC	90	INT	21
MOC	35	ZR	1		Szybkość 8, toczy się	WT	71

Sredni modyfikator obrażeń: +9k6.

Broń: pseudoodnóża 65%, obrażenia 4k6 lub pochwylenie; miażdżenie 79%, obrażenia 9k6.

Pancerz: brak, ale jest odporna na normalną broń. Czary, broń magiczna, ogień, elektryczność i związki chemiczne zadają normalne obrażenia. Zoth Syra może regenerować 1k6 punktów wytrzymałości na rundę. Jeśli zostanie zabita, inny pomiot Zielonej Otcchlani przejmuje jej miejsce, tytuł oraz imię, rosnąć, dopóki nie osiągnie monstrualnych rozmiarów Królowej i jej mocy.

Czary: dowolne, do wyboru przez Strażnika Tajemnic.

Utrata poczucia: 1k8/1k20+1k4 punktów.

ZY'TL Q'AE, Wielka Rasa Niezależna. Wtem z ciemności nadleciał dźwięk przypominający pluskanie wody, a chwilę potem wyłonił się wielki, wilgotny, purpurowy kwiat. Jego płatki otwierały się i zamykały, niczym wygotowane paszce. Największą anomalią stworu wydostającego się z jamy były jednak zielone odrośla przekłętej piękności, zakończone wielopalczastymi dłońmi. Stworzenie trzymało je, jakby z utęsknieniem wyciągnięte w kierunku miejsca, z którego rzucały się ofiary.

– Ramsey Campbell, „The Insects From Shaggai”

Ta rasa inteligentnych, roślinnych stworzeń dawno temu zdominowała wszelkie inne populacje planety Xiclotl. Zy'tl q'ae są mięsożerne i wymogły na innych mieszkańcach tego świata składanie sobie krwawych ofiar – odpowiedniej liczby przedstawicieli każdego gatunku. Stwory zamieszkują w całkowitej ciemności, a egzystują i rozrastają się dzięki pożywieniu pochodzącemu z żywych ofiar i innych zdobywczy, które wypływane są przez ich chwytny wici i kłapiące kwiaty.

WALKA: Opisywane inteligentne rośliny posiadają dziwną hipnotyczną umiejętność zwabiania zdobyczy w pobliże swoich kryjówek. Wyrzucają w tym celu chmury pyłkowatych zarodników. Każde stworzenie, które zachłynie się taką chmurą, musi przeciwstawić swą Moc Mocy stworzenia, które wyprodukowało pyłek. Istoty owładnięte przez zarodniki zostają bez oporu wciągnięte do legowiska oczekującego, żarłocznego stwora. Wszystkie stworzenia owładnięte przez zarodniki tracą czasowo 1k3 punktów Kondycji i cierpią na skutek bólu i zawrotów głowy oraz gorączki. Objawia się to obniżeniem umiejętności związanych ze Zręcznością i Siłą o wartość równą Mocy kwiatu.

Oslabienie trwa tak długo, jak długo trwa działanie pyłków. Żadna z umiejętności nie może spaść przy tym poniżej 1%. Utrata Kondycji oraz uboczne efekty działania zarodników mijają po 1k10 godzinach. Czas ten może zostać skrócony do jednej godziny, jeśli poszkodowanym opiekuje się ktoś posiadający umiejętności medyczne.

Zy'tl q'ae może atakować zarówno za pomocą swych kłapiących, purpurowych kwiatów, jak i chwytnych wici. Pochwycona przez wilgotny kwiat ofiara otrzymuje 1k10+3 punktów obrażeń na skutek działania kwasu podczas każdej kolejnej rundy, dopóki żrące enzymy nie zostaną usunięte ze skóry. Wici stworzenia mogą zarówno zginać przeciwników, jak i zamknąć ich w mocnym uścisku, dopóki nie zostaną automatycznie zagarnięci przez jeden ze straszliwych kwiatów (ma to miejsce w następnej rundzie). Osoby pochwycone przez zy'tl q'ae mogą próbować uwolnić się z uścisku, przełamując Siłę stworzenia swą własną Siłą.

Mięsożerne potwory rozmnażają się poprzez wystrzeliwanie twardych, pokrytych brodawkami nasion wielkości



Z dzienników sir Hansena Poplana

Istoty Mitów, Podsumowanie – Kiedy już wszystko zostało napisane, jak można by podsumować Istoty Mitów? Myślę, że najważniejszy fakt to: Istnieją tysiące różnych gatunków o tysiącu różnych motywacjach. Nie da się ich w żaden sposób uogólnić. Być może jednak, badając ich różne pochodzenie, będziemy potrafili je lepiej zrozumieć.

Moje wypowiedzi na temat pochodzenie tych gatunków są czasami czystymi spekulacjami, ale najlepiej odzwierciedlają czego się nauczyłem.

Niektóre są pochodzenia ziemskiego. Istoty z głębin, ghoulie, węzowi ludzie, voormis i voorianie wydają się pasować do tej kategorii. Zawsze zamieszkiwali naszą planetę, ale bądź to rasa ludzka zdobyła nad nimi przewagę, albo też nigdy z nami nie rywalizowali o zasoby. Niektóre pragną tylko przetrwać, inne z kolei odzyskać na powrót planetę.

Niektóre pochodzą z innych planet. Aihai, starsze Istoty, Marsjanie oraz mi-go posiadają własne cywilizacje pomiędzy gwiazdami; podróżują na Ziemię w poszukiwaniu pewnych surowców. Inni, tak jak shan, są międzygwiazdowymi uchodźcami.

Niektóre pochodzą z innych wymiarów. Należą do nich ad-rumbali oraz pasterze grobowców. Ich dążenia są na ogół tajemnicze i złowieszcze.

Niektóre są twórcami magii. Mała, ale istotna kategoria. Przykładem mogą być gnomy z Goatswood. Dążenia tych istot zależą od ich twórców.

Niektóre są pomiotem bogów. Wielcy Przedwieczni krzyżowali się nie tylko z ludźmi, ale czasami płodzili też potworne potomstwo sami z siebie. Ta kategoria jest bardzo liczna, od dzieci Zielonego Boga po bezkształtny pomiot Tsathoggua. Istoty te spełniają wszelkie zachcianki ich protoplastów.

To tylko powierzchowny podział i to zaledwie jego początek. Próbując zrozumieć pochodzenie istot dzielących z nami świat, możemy lepiej je poznać.

ludzkiej głowy. Ogromna siła takiego wystrzału jest w stanie wyrzucić niewielką ilość materii poza atmosferę planety, w otwartą przestrzeń kosmiczną. Skutkiem tego może być pojawienie się takich nasion w warstwach atmosfery innego świata. W konsekwencji ży'tl q'ae mogą wędrować z planety na planetę.

ZY'TL Q'AE, Roślinne koszmary

cecha	rzuty	średnia
S	4k6+10	24
KON	3k6+6	16-17
BC	6k10+20	53
INT	5k6	18
MOC	4k6	15
ZR	4k6	15
Szybkość 0		WT 34-35

Średni modyfikator obrażeń: +4k6.

Broń: kwiaty 60%, obrażenia to pochwylenie oraz 1k10+3 punktów WT na rundę na skutek działania kwasu; wić 75%, obrażenia 1k6+mo podczas zgniataania albo zaciśnięcie się i przytrzymanie.

Pancerz: brak, jednakże istoty te regenerują się w tempie 1k10+10 punktów WT na rundę.

Czary: zwykle brak.

Utrata Pocztywalności: ujrzenie przedstawiciela ży'tl q'ae powoduje utratę 1k4/1k10 punktów.

„Zaczęły pojawiać się inne kształty, przepełniając mnie na jawie nieopisanym przerażeniem. Ale podczas snów w ogóle mnie nie przerażały – byłem z nimi jednością, nosiłem ich nieludzkie stroje, przemierzałem ich wodne szlaki i składałem potworne modły w ich złych świątyniach na dnie mórz”.





Bóstwa Mitów

Starsi Bogowie:

Kthanid
Orryx
Vorvadoss

Wielcy Przedwieczni:

Arwassa
Baoh't Z'uqqa-Mogg
Bóstwo Czerwonego Przyływu

Bugg-Shash
Byatis
Cthylla

Cynothoglys
Dho-pomiot

Gloon
Gol-goroth

Hydra
Iod

Juk-Shabb
Lloigor

M'nagalah
Nug i Yeb

Ossadagawah
Othuum

Q'yth-az
Rlim Shaikorth

Saaitii
Sebek

Summanus
Vibur

Vulthoom
Yegg-ha

Ythogtha
Zielony Bóg

Zu-che-quon

Bogowie Zewnętrzni:

Ghroth
Gwiezdna Matka
Poczwarki Innych Bogów
Pradawni
Tru'nembra
Yidhra

Awatarzy

Aforgomon (Yog-Sothoth)
Ahtu (Nyarlathotep)
B'Moth (Cthulhu)
Bestia (Nyarlathotep)
Biesiadnik z Afar (Hastur)
Bóstwo Bez Twarzy (Nyarlathotep)
Chorazin (Cthulhu)
Człowiek Tick Tock (Nyarlathotep)
Duch Szaleństwa (Nyarlathotep)
Fraktalny Yog-Sothoth (Yog-Sothoth)
Istota bez skóry (Nyarlathotep)
Król w Żółci (Hastur)
Lrogg (Nyarlathotep)
Madam Yi (Yidhra)
Mroczny Demon (Nyarlathotep)
Opasła Kobieta (Nyarlathotep)
Posłaniec Wielkich Przedwiecznych (Nyarlathotep)
Shugoran (Nyarlathotep)
Strażnik Księżycowego Zwierciadła (Shub-Niggurath)
Tawil at'Umr (Yog-Sothoth)
Xada-Hgla (Azathoth)
Zawodzący Cierpiętnik (Nyarlathotep)





BÓSTWA MITÓW

Od Wielkich Przedwiecznych do Zu-Che-Quon



ARWASSA, Wielki Przedwieczny. *I żaden człowiek nie mógł o nich wiedzieć... a było ich wiele rodzajów, od naprawdę podobnych człowiekowi po kształty bez wzroku i materii, które są Nimi. Przemierzali niewidoczni i nieczyści samotne miejsca, gdzie wypowiedziano Słowa i wykrzyczano Rytuały w ich Czasach. Wiatr wibrował ich głosami, a ziemia mamrotała ich świadomością.*

— H.P. Lovecraft, „Koszmar w Dunwich”

Arwassa jest olbrzymią, nieludzką istotą o czterech gigantycznych mackach zamiast kończyn. Wielki Przedwieczny nie posiada głowy. Szyja kończy się olbrzymią, bezzębną paszczą o średnicy dwóch i pół metra, która cały czas rozwiera się, jakby krzyczała. Arwassa unosi się nad powierzchnią gruntu.

KULT: Arwassa czasami oddają hołd niewielkie grupy ludzi, ale na ogół jest nieznanym bóstwem. Wielki



Przedwieczny porozumiewa się ze swoimi wyznawcami telepatycznie. Wymaga stałych ofiar z żywych istot, które mają nasycić jego niepojętą apetyt, oraz ludzkiej ofiary co najmniej raz w miesiącu.

INNE CECHY: Cichy Krzykacz cały czas wydaje wycie niesłyszalne dla człowieka. Zwierzęta są wrażliwe na ten obcy krzyk i natychmiast uciekają od niego w przerażeniu. To wycie słyszane jest przez wszystkie zwierzęta znajdujące się w promieniu kilku mil od bóstwa.

WALKA I EFEKTY SPECJALNE: Arwassa może w każdej rundzie atakować wszystkimi czterema mackami.

ARWASSA, Cichy Krzykacz ze Wzgórza

S 50 KON 50 BC 100 INT 26 MOC 35
ZR 19 Szybkość 12, latanie WT 75

Średni modyfikator obrażeń: +8k6.

Broń: macki 100%, obrażenia 4k6 + 8k6 lub unieruchomienie do połknięcia; połknięcie, automatyczne, jeśli ofiara jest unieruchomiona, obrażenia: całkowite rozpuszczenie.

Pancerz: brak.

Czary: dowolny, jaki wybierze Strażnik Tajemnic.

Utrata poczytalności: 1k10/1k100 punktów na widok Arwaassy, plus automatyczna utrata jednego punktu Poczytalności co pięć minut u każdego, znajdującego się w promieniu mili od wydającego niesłyszalne wycie Wielkiego Przedwiecznego.

AZATHOTH, Bóg Zewnętrzny. *Tu, w ciemności, wielki Pan Wszystkiego mamrotał / Rzeczy, o których marzył, ale nie potrafił zrozumieć, / A wokół niego trzepotały skrzydłami i opadały z głuchym łupnięciem bezkształtne, nietoperzowate stwory / W beznamiętnych wirach podsycających strumieniami promieni.*

— H.P. Lovecraft, „Fungi From Yuggoth”

Azathoth jest bełkoczącym szaleństwem, zamieszkującym centrum wszechświata. Jest władcą Bogów Zewnętrznych i jest tak stary, jak sam wszechświat. Niewielu jest na tyle głupich, aby oddawać mu cześć, chociaż Shan oraz migo składają hołd jego jednemu, znanemu awatarowi — Xada-Hgla. Bóg Zewnętrzny Azathoth został w pełni opisany na stronie 63 tej książki.

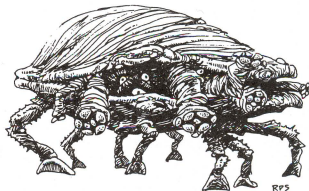
XADA-HGLA, Awatar Azathotha. *Stworzenie składające się z dwuczęściowej skorupy wspieranej przez wiele par elastycznych nóg. Z tej półotwartej muszli wyrastały cylindry o wielu przegubach, zakończone polipowatymi wypustkami; zdawało mi się, że w ciemności spowijającej wnętrze skorupy dostrzegam potworny, zwierzęcy, pozbawiony ust pysk z głęboko osadzonymi oczami.*

— Ramsey Campbell „The Insects From Shaggai”

KULT: Ta forma potężnego Azathotha czczona jest wyłącznie przez shanów i migo.

INNE CECHY: W odróżnieniu od swej poskręcanej, nukleamnej formy, ten awatar Azathotha pojawia się w odpowiedzi na przywołanie i nie sprowadza ze sobą żadnych sług ani innych bóstw.

WALKA: Xada-Hgla atakuje, wyrzucając jednocześnie na przód wszystkie cztery lśniące zielonkawo, masynowe macki. Za ich pomocą zgina ofiarę lub wciąga ją do wnętrza skorupy, gdzie nieszczęśnik zostaje rozpuszczony przez kleiste, żrące ciało Zewnętrznego Bóstwa.



Z dzienników sir Hansena Poplana

Pradawni i Yog-Sothoth –

Wzmianki o nich można znaleźć tylko w najcenniejszych księgach. Wydają się dysponować niewyobrażalną potęgą. Mówię tutaj o Pradawnych. Istotach znajdujących się po obu stronach Ostatecznej Bramy. W dalszej części mam nadzieję dokonać analizy tych istot, co pozwoli leć lepiej zrozumieć.

Istnieje miejsce, będące przedłużeniem naszej Ziemi poza czasem i przestrzenią. Być może jest to odbicie naszego świata w tej obcej przestrzeni, a może jest to cały inny wymiar. Nie jestem tego pewien. *Księga Thoth*, moje podstawowe źródło informacji, nie zawiera wielu szczegółów.

To miejsce w zaświatach osiągalne jest przez Pierwszą Bramę. Srebrny Klucz Hyperborei określony jest jako jeden z relikwii mogących otworzyć Pierwszą Bramę. Bez wątplenia są też inne; być może niektóre czary i rytmy także posiadają taką moc.

To tutaj odpoczywają Pradawni, śniąc w swych pseudo-sześciokątnych tronach. Znajduje się tu także Najstarszy Pradawny, Umr at-Tawil. Długowieczny. Jest on Przewodnikiem i zarazem Strzałnikiem Bramy. To on pokazuje gościom królestwo.

Pradawni wydają się służyć jednemu celowi: otwarciu szlaku do Ostatecznej Bramy. Poszukiwacz musi zrozumieć ich dogmaty: „Iluzja jest jedyną rzeczywistością”, „materia jest złudna”.

Poza Ostateczną Bramą rozciąga się Bezkrzesna Otchłań, którą zamieszkuje Yog-Sothoth.

W ten sposób otrzymujemy wskazówkę co do prawdziwej natury wszechświata: wszystko – dosłownie wszystko co żyje i jest martwe, wszystko co jest rzeczywistością – znajduje się wewnątrz. A na zewnątrz jest Bezkrzesna Otchłań, gdzie znajduje się tylko Yog-Sothoth.

Czasami jednak przenika on do wewnątrz. Jego manifestacjami są Pradawni. Kiedy to, co zewnętrzne powoli przeszcza się do środka, widzimy, jak nasz wszechświat zanurza się w Bezkrzesnej Otchłani, a to oznacza koniec wszystkiego.

XADA-HGLA, Kolebka Chaosu

S 120 KON 130 BC 120 INT 0 MOC 100
ZR 10 Szybkość 15 WT 125

Modyfikator obrażeń: +14k6.

Broń: macki 100%, obrażenia 14k6 lub śmierć podczas kolejnej rundy.

Pancerz: 50 punktów zrogowiałej skorupy, jednak kleiste ciało wewnątrz nie jest opancerzone.

Czary: brak.

Utrata Poczitalności: użrzenie Xada-Hgla powoduje utratę 1k10/1k100 punktów.

BAOHT Z'UQQA-MOGG, Wielki Przedwieczny. *Przekłete demony rozpaczy/ Skrzeczące w pustych odnogach./ Przemawiające nad zastalymi kałużami bagiennymi./ Krzyczące poza nabrzeżnymi klifami.*

– H.P. Lovecraft, „Despair”

Baoht Z'uqqa-Mogg jest podobnym do skorpiona potworem, pokrytym segmentowym, dziwnie opalizującym, zielono-czarnym, chitynowym pancerzem. Głowa Wielkiego Przedwiecznego jest niczym więcej, jak bulwiastą naroślą, przedłużeniem tułowia pokrytym masą sztywnych, segmentowych czulek, spomiędzy których zerkaają liczne, wypłukiaste, żółte oczy o różnej wielkości oraz kłapie i porykuje głośno kilka par, ociekających wydzieliną ropną, szczypiec szczękowych. Baoht Z'uqqa-Mogg posiada parę masywnych, skorpionowatych szczypiec, ogon zakończony haczykowatym kolcem, niezliczoną ilość pajęczych kończyn oraz trzy pary sztywnych, ostro zakończonych skrzydeł. Całe ciało Wielkiego Przedwiecznego pokryte jest ropiejacymi wrzodami i krostami, a także rojem pełzającego, latającego, kłębiącego się i roznoszącego choroby robactwa oraz insektów.

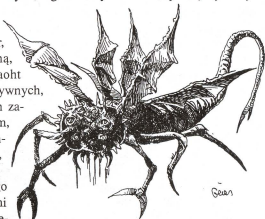
Baoht Z'uqqa-Mogg jest na ogół spotykany lub przywoływany w miejscach pełnych nieczystości i zgnilizny. Ścieki, bagna, cmentarze, wysypiska śmieci, obszary zarażone plagami to idealne miejsca dla Wielkiego Przedwiecznego. Przywołany, wydobywa się gwałtownie spod ziemi, obsypując wszystkich obecnych kurzem, nieczystościami i jadowitą posoką.

KULT: Zwiastun Zarazy nie posiada znanych wyznawców.

WALKA I UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE: Wielki Przedwieczny może szczypać kleszczami i szczypcami szczękowymi lub żądlić ociekającym trucizną kolcem ogonowym. Jeżeli trucizna Baoht Z'uqqa-Mogga przezwycięży Kondycję ofiary, wówczas nieszczęśnik umrze w ciągu k100 minut gwałtowną i bolesną śmiercią. Dwa udane testy medycyny neutralizują tę obcą truciznę, w którym to przypadku ofiara przeżywa, ale traci na stałe 1k6 Wytrzymałości i 1k4 Kondycji.

Posoka Baoht Z'uqqa-Mogga oraz towarzyszące mu robactwo są zarażone jadowitymi toksynami. Każdy, kto zostanie obłany jego posoką lub pokąsany przez robactwo, musi jak najszybciej otrzymać pomoc medyczną (udany test medycyny) albo zostać tracić 1k10 KON każdego dnia z powodu zarazy. Ofiara szybko umiera na rad. Utraconej w ten sposób Kondycji nie da się już odzyskać.

Obce robactwo atakuje ofiary całym rojem, kásając i gryząc w każdej rundzie, dopóki ofiara nie padnie trupem lub rój zostanie odpędzony, co można osiągnąć całkowicie zanurzając ofiarę w wodzie lub innej cieczy lub spryskując ją środkami przeciwpożarowym, pestycydami bądź innymi środkami chemicznymi. Takie chemikalia mogą mieć szkodliwy efekt na zdrowie Badacza. W każdej rundzie, kiedy ofiara jest atakowana przez rój, traci 1k2 punktów Wytrzymałości i jest automatycznie zarażana. Efekt obcej zarazy się nie kumuluje.



Najwspanialszy Bogowie Mitów

Jest czterech bogów potężniejszych niż wszystkie inne istoty Mitów: Azathoth, Wielki Cthulhu, Nyarlathotep i Shub-Niggurath. Na stronie 64 znajdują się kolorowe portrety tej czwórki, ukazujące ich w całej straszliwej chwale. Ich opis został przedrukowany z podręcznika podstawowego do gry *Zew Cthulhu*.

AZATHOTH, Bóg Zewnętrzny. Bezpostaciowa forma ostatecznej konfuzji, której bliźniactwa słychać w samym Centrum Nieskończoności – nieokreślana Bestia Nuklearnego Chaosu – Azathoth, którego imienia nie ośmielają się wymienić głośno niczyje wargi, a który przebywa w niewyobrażalnych, beświelnych komnatach poza czasem, przy wtórze stłumionego, przyprowadzającego 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 czasoprzestrzenią w centrum wszechświata, gdzie jego bekształtne ciało wije się bez końca w monotonnym rytmie zawodzących piszczałek. W rytm tej muzyki tańczą bezrozumnie wokół niego pomniejsi bogowie. Azathoth przedstawiany jest jako ślepy i beźmyślny, „potworny chaos atomowy”. Wszelkie potrzeby Azathotha są natychmiast zaspokajane przez Nyarlathotepa.

KULT: Azathoth nie posiada wielu wyznawców, gdyż w zamian nie oferuje nawet wdzięczności. Na ogół ludzie przywołują go przez przypadek, sprowadzając nieumyślnie kataklizmy i trwogę. Tylko ktoś zbrodniczo szalony mógłby świadomie czcić taką istotę. Niemniej jednak, tacy wyznawcy mogą posiadać wyjątkowe poglądy dotyczące natury wszechświata, jego pochodzenia, mocy i znaczenia. Poglądy te, prawdopodobnie są zrozumiałe tylko przez innych szaleńców.

INNE CECHY: Azathoth zawsze pojawia się wraz z grającym na piszczałce sługą, oraz 1k10-1 Pomniejszymi Bogami Zewnętrznymi. Przywołujący Azathotha ryzykują atak zirytowanego boga. Szanse na to wynoszą: 100% minus dziesięć procent za każdego Boga Zewnętrznego, który przybędzie z Azathothem, oraz minus kolejne pięć procent za każdy punkt magii użyty przez czarnoksiężnika w celu udobrochowania boga. Poświęćcie do tego Punkty Magii muszą być zużywane w każdej rundzie. Jeżeli Azathoth wpadnie w gniew, zaczyna rosnąć w pierwszej rundzie swojego ataku gwałtownie rozrasta się poza owalok, w której został przywołany, jego pseudoodnoża osiąga wielkość pięćdziesięciu metrów. W drugiej rundzie walki mają już sto metrów, w trzeciej rundzie dwieście metrów, i tak dalej,

podwijając w nieskończoność swoją długość w każdej kolejnej rundzie.

Istnieje także szansa, że Azathoth dobrowolnie odejdzie, jeśli zostanie rozgniewany. Szansa ta wynosi dziesięć procent na rundę minus jeden procent za każdego pomniejszego boga, który z nim przybył.

Obszar znajdujący się w zasięgu jego pseudoodnoży zostaje całkowicie zniszczony: kamienie rozłupane, kałuże zracę wody, drzewa porozrywane. Obrażenia, które otrzymują Badacze, zadawane są konkretnymi macakami.



Wypowiedź Sir Hansena Poplana: niektóre źródła wskazują, iż Azathoth mógł kiedyś być wielkim i mądrym władcą zbuntowanych bogów, który za karę został zredukowany do beźmyślnego istoty. Bez względu na to, czy jest to prawda czy nie, współczesne źródła określają Azathotha jako istotę beźmyślną. Nazywany jest Nuklearnym Chaosem, ponieważ spoczywa w centrum wszechświata – jest jądrem wszechświata. Jego niszczycielskie moce są olbrzymie; biada temu, który rozpęta je na Ziemi.

AZATHOTH, Półzający Chaos Nuklearny

S n/p KON 300 BC różna INT 0 MOC 100
ZR n/p Szybkość 0 WT 300

Bron: pseudoodnoża* 100% lub mniej, obrażenia k100 + rozkład powierzchni.

* Jako ostatnią czynność w rundzie walki, wykonaj rzut 1k6, określający ilom pseudoodnożami zaatakuje w następnej rundzie Azathoth i jakie będą szanse trafienia:

1 = 100% 3 = 33% 5 = 20%
2 = 50% 4 = 25% 6 = 16%

Badacze nie są w stanie uniknąć tych potężnych ciosów. Jedna macaka może uderzyć w kilka osób naraz, jeśli stoją blisko siebie.

Pancerz: brak, ale jeśli wytrzymałość Azathotha spadnie do zera, nie zostaje on zabity, ale odesłany i może powrócić w pełni sił po 1k6 godzinach. Znak Starszych Bogów zadaje mu 3k6 punktów obrażeń, ale zostaje przy tym zniszczony.

Czary: rządzi wszystkimi pomniejszymi Bogami Zewnętrznymi i większością wszechświata; na szczęście ma zerową inteligencję.

Utrata poczytalności: 1k10/1k100 punktów.

CTHULHU, Wielki Przedwieczny. Potwór o ledwie humanoidalnej sylwetce, z podobną do ośmiornicy głową, zamiast twarzy miał klebiącą się masę macek. Jego ciało było luskowate 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 cielsko. Pojawiła się, ciężko stąpając i śliniąc się, po czym wcisnęła swoje ogromne, zielone, galaretowate ciało w czarne wejście... Góra, która zaczęła kroczyć.

— H.P. Lovecraft, „Zew Cthulhu”



Ciało Wielkiego Przedwiecznego może ulegać przemianom. Cthulhu potrafi je przetwarzać i formować wedle swojej woli, wypuszczając nowe kończyny, chowając stare. Może znacznie zwiększyć powierzchnię skrzydeł i jednocześnie zredukować masę ciała, co pozwala mu latać. Potrafi 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 lub zmniejszać swoje skrzydła, jednak nie jest w stanie całkowicie ich pochłonąć. Bez względu na to, jaką formę przybierze, zawsze można w nim rozpoznać Wielkiego Cthulhu.

Cthulhu przebywa w umarłym mieście R'lyeh, zatopionym głęboko na dnie Pacyfiku. Póki się tam znajduje, jest uspioły, w stanie półśmierci. Jednak pewnego dnia miało wypłynąć na powierzchnię, a 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.

KULT: Kult Cthulhu jest największym i najbardziej rozpowszechnionym wśród wszystkich ziemskich kultów Wielkich Przedwiecznych. Jego wyznawcy wierzą, że przybył z gwiazd i wraz ze swoją rasą zbudował wielkie prehistoryczne miasto w R'lyeh, z którego rządził światem. Gdy gwiazdy odmieniły się, kontynent pochłonął ocean, a miasto wraz z mieszkańcami zapadło w sen półśmierci, oczekując na przebudzenie przez członków kultu. Gdy R'lyeh wznieśnie się ponad fale, czciciele Wielkiego Przedwiecznego będą musieli doń przybyć i otworzyć olbrzymie, czarne wrota, za którymi spoczywa we śnie ich bóg. Wówczas się przebudzi i triumfalnie wznieśnie ponad światem.

Zdarza się, że Cthulhu czczą całe plemiona, począwszy od tajemniczych Inuitów, a skończywszy na zdegenerowanych mieszkańcach bagien w Luizjanie. Jego kult jest najprawdopodobniej najśliszy wśród ludzi związanych z morzem i mieszkających na jego brzegach. Służą mu istoty z głębin oraz podobne do ośmiornic stworzy, zwane gwiedziną nasieniem Cthulhu. Kult tego Wielkiego Przedwiecznego sięga czasów prehistorycznych i ma wiele odmian, w których jest różnie nazywany. Większość tych imion pochodzi z tego samego pierwowzoru, jak na przykład Tulu lub Thu Thu.

INNE CECHY: Pomimo tysiącleci snu, Cthulhu wprowadza na śmiertelników koszmarne sny, które wpędzają niektórych w szaleństwo.

WALKA I UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE: w każdej rundzie 1k3 Badacz zostaje pochywconych w zakłócone pazurami łapy Cthulhu i umiera w straszliwy sposób. Jeśli Cthulhu właśnie wyłania się z olbrzymiej dziury lub pochyla się, Badacze mogą również zostać zaatakowani przez wyrastające z jego twarzy macki. Mogą one w każdej rundzie pochwycić do czterech osób i są zdolne do przeciskania się przez wąskie otwory.

Gdy wytrzymałość Cthulhu spadnie do zera, wówczas eksploduje, rozpylając się w obrzydlivą chmurę koloru przegniłej zieleni, która od razu zaczyna na powrót formować się w jego postać. Po 1k10+10 minutach z chmury materializuje się Wielki Przedwieczny, posiadający pełne 160 punktów Wytrzymałości.

Cthulhu może próbować chwycić pazurami atakujący go samolot. Każda taka próba jest automatycznie udana.

Wypowiedź Sir Hansena Poplana: *O Wielkim Cthulhu można napisać, i napisano, całe książki. Przybył na Ziemię z gwiazdy Xoth jakieś 350 milionów lat temu, razem ze swymi dziećmi, Cthyllq, Ghatanothoa, Ythogtha i Zoth-Ommogiem. Towarzyszyli im co najmniej dwa obce gatunki: gwiazdny pniot i yuggowie. Pniot Cthulhu przez długie eony walczył ze starszymi o dominację nad Ziemią. Jakies 300 milionów lat temu Ziemię wstrząsnął kaakizem, zatapiając miasto R'lyeh. Wielki Przedwieczny spoczywa w nim od tamtej pory, czekając aż jego wyznawcy przybędą i uwolnią go z pradawnych więzów. Jego uwolnienie jest jednym z przepowiedzianych znaków Końca Czasu.*

WIELKI CTHULHU, Władca R'lyeh

S 140 KON 110 BC 210 INT 42 MOC 42
ZR 21 Szybkość 24 krocząc/20 płynąc/16 lecąc WT 160
Średni modyfikator obrażeń: +21k6.

Broń: pazury 100%, obrażenia 1k6 + mo.

Macka 100%, obrażenia 11k6.

Pancerz: 21 punktów ektoplazmatycznych wnętrzości i mięśni; dodatkowo regeneruje 6 punktów Wytrzymałości na rundę.

Czary: zna setki czarów z wyjątkiem „Przywołania/Spełnienia Czarnego Anioła Noey” i „Nawijazania Kontakt z Nodensem”. Może przekazać poprzez koszmarnie sny zaklęcia „Nawijazanie kontaktu z istotą z głębin” lub „Nawijazanie kontaktu z Cthulhu”.

Utrata pocztytalności: 1k10/1k100 punktów.



WIELKI CTHULHU UWOLNIONY Z R'LYEH



NICK SMITH



SHUBB-NIGGURAT, KOZA O TYSIĄCU MŁODYCH



NYARLATHOTEP, Bóg Zewnętrzny. Wysoka, szczupła postać, o młodzieńczej twarzy antycznego faraona w jaskrawych, pryzmatycznych szatach, owieczona złotą koroną emanującą światło... urzekająca niczym mroczny bóg lub upadły archanioł, w którego oczach czają się iskierki kapryśnego humoru.

— H.P. Lovecraft,

„W Poszukiwaniu Nieznanej Kadath”

Nyarlathep jest posłańcem, sercem i duszą Bogów Zewnętrznych. Jest jedynym, który ma prawdziwą osobowość i który twierdzi, że posiada tysiąc różnych postaci. Sianie zła jest dla niego zdecydowanie ciekawszym i ważniejszym zajęciem od zwykłej śmierci i zniszczenia.

Jedynie kilka z postaci Nyarlathepa zostało opisanych. Czarny Faraon jest człowiekiem, Egipcjaninem. Krwawy Jezor jest ogromnym potworem uzbrojonym w szponiaste kończyny i pojedynczą, długą, czerwoną maczką zamiast twarzy. Maczka ta przeży się do góry, gdy potwór zawodzi do księżycy. Duch Szaleństwa jest czarny, skrzydlaty, z czerwonym trzyczęściowym okiem. Forma ta nie znosi światła. Opasła Kobieta jest olbrzymią babą o licznych, falujących maczkach, wystających z tułowia. Bestia ma postać Egipskiego Sfinksa, ale o twarzy wypełnionej gwiazdami. Istnieją dowody na to, że Czarny Człowiek z obrzędów wiedzmi jest również jedną z postaci Nyarlathepa.

KULT: Nyarlathep jest zwykle czczony w jednej ze swoich postaci lub Masek. Istnieje wiele takich kultów, rozsiansych po całym globie. Bractwo Czarnego Faraona z siedzibą główną w Kairze i potężnym odgałęzieniem w Londynie. Kult Krwawego Jezora znany jest w Kenii i Nowym Jorku. Kult Gwiazdzystej Mądrości z Providence oddaje cześć Duchowi Szaleństwa, tak jak kult Piaszczystego Nietopera z Australii. Inne znane kultu to Zakon Opasłej Kobiety z Szanghaju i globalne Bractwo Bestii.

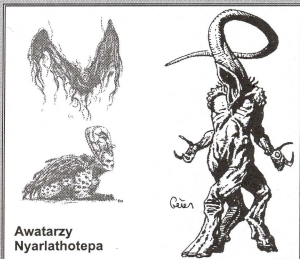
Poza tym, wyznawcy Bogów Zewnętrznych często oddają cześć swym bóstwom, licząc na łaski Nyarlathepa. Wierni niewolnicy na ogół nagradzani są przez Pelzajacy Chaos, ponieważ inni Bogowie Zewnętrzni są zbyt bezmyślni, aby się tym przejmować. Nyarlathep może przekazać kultystom wiedzę o zaklęciach magicznych, spowodować kataklizm lub katastrofę, dać zaczątek szerzącym niezgodę sektom religijnym albo przydzielić potworom służbę jako pomocnika. Dary Nyarlathepa zawsze będą siłą zamieszanie i grozę wśród ludzi, czasem nawet będą się obracały przeciw oddarowanemu.

Oprócz sług Bogów Zewnętrznych, Nyarlathep 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 MOCY na rzecz Nyarlathepa i innych Bogów Zewnętrznych.

INNE CECHY: Nyarlathep wypełnia wolę Bogów Zewnętrznych i jest trafnie nazywany ich duszą. Zawsze

usiłuje zasiać zła wśród ludzi. Wiele przepowiedni, w tym opowiadania „Pelzajacy Chaos”, „Nyarlathep” i poemat „Grzyby z Yuggoth”, sugeruje, iż nadejdzie dzień, w którym Nyarlathep osobiście zniszczy ludzkość i prawdopodobnie całą planetę. Nyarlathep jest zawsze sztyrczym kpiarzem, pogardzającym swymi władcami.

Wszystkie inwokacje do Bogów Zewnętrznych zawierają imię Nyarlathepa, zapewne odwołując się do niego jako do posłańca. Jest znany i wzbudza strach wśród wszystkich gatunków istot świata Mitów. Od czasu do czasu żąda od nich różnych przysług.



Awatarzy
Nyarlathepa

WALKA I UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE: 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.

Nyarlathep może przywołać dowolnego przedstawiciela rasy służebnej lub niezależnej, opisanego w tej książce (i wielu nie opisanych), kosztem jednego punktu magii za każdy punkt Mocy, jaki posiada przywołana istota. W postaci potwora stara się chwycić swoje ofiary i porwać je ze sobą.

Nyarlathepa w postaci ludzkiej można zabić w zwykły sposób. Jeśli tak zginie, jego ciało, po opadnięciu na ziemię, zacznie nabrzmiewać i dygotać, w końcu eksplodując i uwalniając potężnego, szponiastego potwora (lub inną opisaną wcześniej, monstrualną postać). Kolos ten podnosi się znad rozpatanego ciała i znika, unosząc się do nieba, bez przejmowania się zabójcą. Trudno go zabić w postaci potwora, ale za to śmierć zmusza go do wycofania się.

Nyarlathep w postaci szponiastego demona ciągle zmienia swój kształt, jednak przez cały czas ma przynajmniej dwie szponiaste, zdolne do ataku łapy.

Wypowiedź Sir Hansena Poplana: bóg o tysiącu maskach jest najbardziej aktywny ze wszystkich Bogów Zewnętrznych. Fakt ten jest o tyle zadziwiający, że niewiele nam wiadomo o jego awatarach. Jest intrygantem, tworzącym plany rozwijające się tysiące lat.

NYARLATHOTEP, Pelzający 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

Bron w postaci ludzkiej: dowolna bron, 100% obrażenia zgodnie z opisem broni.

Bron w postaci potwora: szpony 85%, 10k6 + 10k6.

Pancerz: żaden, ale gdy jego Wytrzymałość spada do zera, opada na ziemię, zmienia postać (zawsze na jeszcze okropniejszą, powodującą u wszystkich obserwatorów utratę Pocztytalności), po czym ucieka w przestrzeń międzygwiazdową.

Czary: Nyarlathotep zna wszystkie czary świata Mitów; może przywoływać potwory kosztem jednego punktu magii za każdy punkt posiadanej przez nie Mocy; potrafi przywołać shantaki, straszliwych łowców i Slugi Bogów Zewnętrznych, kosztem jednego punktu magii.

Utrata pocztytalności: nie ma utraty Pocztytalności za użyczenie Nyarlathotepa w postaci ludzkiej, natomiast za użyczenie dowolnej innej z jego 999 postaci traci się 1k10/1k100 PP.

SHUB-NIGGURATH, Bóg Zewnętrzny. Ia, ia! Shub-Niggurath! Czarna Koza z Lasów z Tysięcem Młodych!

– H.P. Lovecraft, „Szepczący w Ciemnościach”

Shub-Niggurath nigdy nie pojawia się osobiście w opowiadaniach Lovecrafta, ale często jest wspomnianą w rytuałach magicznych i zaklęciach. Przypuszcza się, że jest perwersyjnym bóstwem płodności.



W jednym z niewielu opisów Shub-Niggurath przedstawiana jest jako ogromna, kotlująca się i ropiejąca masa. Część jej mglistego ciała mogą zagęszczać się i tworzyć przerażające, czarne, oślizłe macki, ociekające śluzem paszeczki lub krótkie, podrygujące, zakończzone kopytami nogi, od czego mogło wziąć się jej porównanie do kozy. Pojawiając się, potrafi z własnego ciała tworzyć mroczne młode.

Według ostatnich informacji jej mleko może posiadać zaskakujące właściwości, pozostawiamy to jednak do decyzji Strażnika Tajemnic.

KULT: Koza 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 kultysty Cthulhu. Jej posłańcy, mroczne młode, reprezentują pomoc, jaką udziela swym wyznawcom.

Przywołana, atakuje wszystkich nie będących jej wyznawcami. Często przywoływana jest tylko po to, aby przyjąć ofiary. Shub-Niggurath może zostać odesłana przez tych, którzy znają przywołujące ją zaklęcie. Można też zmusić ją do odejścia, raniąc wystarczająco mocno.

WALKA I UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE: Shub-Niggurath ma dziesiątki macek, ale w jednej rundzie może zaatakować określoną ofiarę tylko jedną z nich. Jeśli macka osiągnie cel, poszukiwacz zostaje szarpnięty do góry i podniesiony do jednej z paszczy, która gryząc, wysysa siły życiowe i 1k6 punktów Siły na rundę.

Podczas wysysania ofiara jest całkowicie bezradna, nie może walczyć, rzucić zaklęcie, używać Punktów Magii ani podejmować żadnych innych działań, oprócz wicia się z bólu i wydawania opętańczych wrzasków.

Walczyć z potężniejszymi istotami. Shub-Niggurath również atakuje przeciwników tylko jedną macką, lecz gdy uchwyci już cel, atakuje następną macką, potem jeszcze jedną i tak dalej. Każdy udany atak pozwala kolejnej paszczy wygrzeć się w ofiarę.

Shub-Niggurath może trawować istoty o BC mniejszej od 60. Taki atak obejmuje wszystkie istoty na jej drodze, która na ogół ma szerokość 10-20 metrów.

Wypowiedź Sir Hansena Poplana: Perwersyjna bogini płodności. Ona/onono wydaje się bardzo chętnie używać swej mocy czarnoksiężnikom. Należałoby się zastanowić, co otrzymuje w zamian. Jakże bluźniercze pakti zawarto z Shub-Niggurath, Czarną Kozą z Lasów?

SHUB-NIGGURATH, Czarna Koza z Lasów

S	72	KON	170	BC	120	INT	21	MOC	70
ZR	28	Szybkość	15	WT	145				

Średni modyfikator obrażeń: +11k6.

Bron: macka 100%, automatyczne pochwylenie; trawowanie 75%, obrażenia 11k6; ugryzienie 100%, obrażenia: wysysanie 1k6 punktów Siły na rundę.

Pancerz: Shub-Niggurath nie posiada pancerza, ale jej oślizłe, mgliste ciało jest odporne na bronie materialne. Broni magiczna, ogień, elektryczność i inne, podobne rodzaje energii, zadają normalne obrażenia. Jej oślizłe macki i śluzowate opary mogą ponownie się łączyć, pozwalając na regenerację punktów Wytrzymałości. Każde, zużyte na ten cel, dwa punkty Magii przywracają jej jeden punkt Wytrzymałości.

Czary: Shub-Niggurath zna co najmniej wszystkie czary należące do Bogów Zewnętrznych; wiadomo, iż nauczała swoich najwierniejszych wyznawców Otwarcia Bramy, Przekleństwa Azathotha i Znak Vooijskiego.

Utrata pocztytalności: 1k10/1k100 punktów.

BAOHT Z'UQQA-MOGG, Zwiastun Zarazy

S	35
KON	77
BC	43
INT	18
MOC	28
ZR	17
Szybkość	8/16 latanie/5 rycie w ziemi
WT	60

Średni modyfikator obrażeń: +4k6.

Broń: pazury 90%, obrażenia: 1k6 + mo; szczypce szczękowe 55%, obrażenia: 1k4+2k6; żądło 85%, obrażenia: 1k6+trucizna MOC 24; rój robaków 75%, obrażenia: 1k2+zarażenie.

Pancerz: 15-punktowy twardy, chitynowy pancerz. Wielki Przedwieczny może zostać zraniony tylko bronią kłutą. Jeżeli jego Wytrzymałość spadnie do zera, zagrzebuje się w ziemi, pozostawiając po sobie parującą kalużę wymiocin i wijące się robactwo.

Czary: Baohť Z'Uqqa-Mogg zna większość czarów typu Przywołanie, Spętanie, Nawijanie kontaktu, Wezwanie oraz innych, do decyzji Strażnika Tajemnic.

Utrata poczytalności: 1k8/2k20 punktów.

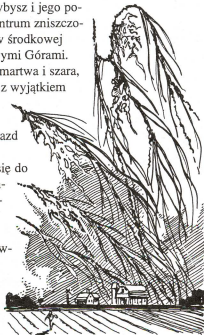
BÓSTWO CZERWONEGO PRZYPŁYWU, Wielki Przedwieczny. Z tyłu nadszedł dziwny, wysoki jęk... Czerwony Przypływ uspokoił się, a z jego wnętrza wyłoniła się olbrzymia pijawka, która nawiedzała moje sny, o postrzępionym, lotnym ciele i łopoczących, czarnych strumieniach, bijących z niej, gdy tak górowała na tle nieba.

– Donald Wandrei, „The Tree-Man of M'bwa”

KULT: Ta bezimienna istota nie posiada własnego kultu i wyznawców. Tworzy nieśmiertelnych zombie służących i ludzi drzewa, wykonujących jej tajemnicze polecenia.

BOSKI POJAZD: Ten mroczny Wielki Przedwieczny przybył na Ziemię w międzywymiarowym pojeździe, wirującym, czerwonym metalu, w czasach przed panowaniem Rzymian. Statek nie wydaje się zdolny do opuszczenia Ziemi, prawdopodobnie więżąc bezimienną istotę na naszej planecie. Dziwny przybysz i jego pojazd spoczywają w centrum zniszczonej i martwej doliny w środkowej Afryce, za Księżycowymi Górami. Ziemia w dolinie jest martwa i szara, nie na niej nie rośnie, z wyjątkiem kręgu dziwnych drzew, w centrum którego spoczywa pojazd z czerwonego metalu.

Każdy, kto zbliży się do obcego statku, natychmiast zostaje zaatakowany przez M'bwa, sługę Wielkiego Przedwiecznego. Dziwni ludzie drzewa nie stawiają oporu obcym. Wielki Przedwieczny pojawia się tylko wtedy,



kiedy jego sługa zombie zostanie jakimś sposobem zniszczony. Przywraca go wówczas do życia lub tworzy nowego zombiego z bezbronnego Badacza. Kiedy ofiara stanie się już sługą Wielkiego Przedwiecznego, nie ma dla niej ratunku (patrz *M'bwa*, str. 32). Bezimienna istota angażuje się osobiście w walkę tylko wówczas, jeśli to absolutnie konieczne: jego niszczące dotknięcie powoduje natychmiastową śmierć, o ile Moc ofiary zostanie pokonana testem 7k6 w Tabeli Porównawczej. W innym przypadku ofiara na stałe traci Kondycję w ilości równej 10% rzutu 7k6. Istota może także zmusić ofiarę do wypicia dziwnego płynu, zamieniając ją w człowieka drzewo. Kiedy już ożywi lub stworzy nowego zombiego, Wielki Przedwieczny powraca do swojego pojazdu.

BÓSTWO CZERWONEGO PRZYPŁYWU,

Bezimienny Wielki Przedwieczny

S	38	KON	43	BC	87	INT	20	MOC	50
ZR	16	Szybkość	12					WT	65

Średni modyfikator obrażeń: +7k6.

Broń: dotknięcie 75%, obrażenia: natychmiastowa śmierć lub utrata Kondycji; pochycenie 75%, przytrzymuje i wmsza płyn w następnej rundzie. Ofiara musi wykonać test odpornościowy swojej Mocy przeciwko mocy płynu (25) w Tabeli Porównawczej. Jeżeli test wypadnie negatywnie, Badacz zamienia się w człowieka drzewo (patrz *M'bwa*, str. 32).

Pancerz: brak, ale bronie kłute zadają tylko 1 punkt obrażeń, a pozostałe bronie tylko połowę obrażeń.

Czary: dowolny.

Utrata poczytalności: 1k2/1k20 punktów.

BUGG-SHASH, Wielki Przedwieczny. Rozpętnawszy się we wszystkich kierunkach i niemal dotykając białej linii nakreślonego kredą koła, Rzecz wypętniła sobą przestrzeń. Polyskująca, drżąc w ciemności ściana galaretowatego szlamu, pośród którego mnóstwo ust rozzerwało się i zamykało, a równie wiele oczu przeraźliwie wpatrywało się we wnętrze koła. To był Bugg-Shash – Zatapiacz, Mroczny, Wypętniacz Przestrzeni. Te oczy wymykały się wszelkim określeniom, ale jeszcze gorsze były usta – młazzące i pełne świsu, o cienkich, lepkich wargach. Lśniły od śliny, a z wnętrza tych żartocznych otworów dobywały się lunatyczne, niesamowicie obce dźwięki – Pieśń Bugg-Shash.

– Brian Lumley, „The Kiss Of Bugg-Shash”

Bugg-Shash pojawia się jako tajemnicza masa ust i oczu, delikatnie rysujących się w ciemności, a pochodzących z obcego wymiaru. Bugg-Shash zdradza pewne powiązania z Yibb-Tstlem – Bogiem Zewnętrznym. Obaj zostali opisani w księdze *Cthaat Aquadings* jako „pasożyty przywiązane do Wielkich Przedwiecznych”.

KULT: Bugg-Shash nie posiada znanej zorganizowanej grupy wyznawców. Poszukują go natomiast samotni czamoksiężnicy i szaleńcy zaślepieni żądzą ponurej i krwawej zemsty lub mordu.

INNE CECZY: Raz wezwany na ziemię, Wielki Przedwieczny koncentruje się przede wszystkim na zdobywaniu ofiary. Z ogromną niechęcią podporządkuje się woli przywołującego. Bugg-Shash natychmiast atakuje każdego, kto podczas rytuału nie wykorzysta specjalnego

Z dzienników sir Hansena Poplana

Zatapiacze – Niektóre księgi Mítów wspominają o grupie istot zwanych „Zatapiaczami”. Do tej grupy należą Bugg-Shash i Yibb-Tstll. Według *Księgi Szalonego Berkleya*, istoty te pochodzą z „najczarniejszych Jam, najodleglejszych Sfer”.

Fizyczny związek pomiędzy tymi dwiema istotami wydaje się na początku wątpliwy. Bugg-Shash są opisani jako czarny, duszący skrawek ciemności, podczas gdy Yibb-Tstll są istotami humanoidnymi. Według mnie nie odzwierciedla to jednak prawdziwej natury Yibb-Tstll. Ich krew podobno jest Czarna. Sprowadzają też czarną i duszącą śmierć. Gdyby humanoidna postać Yibb-Tstll była tylko powłoką, pod którą kryłaby się prawdziwa postać Czerni, wówczas łatwiej moglibyśmy zrozumieć związki łączące te obie rasy.

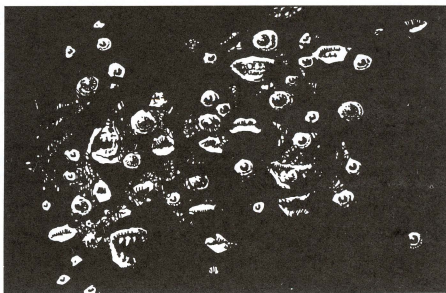
Zatapiacze mają także inne cechy wspólne. Większość poniższych informacji pochodzi z *Cthaat Aquadingen*.

Obie rasy znane są na naszym świecie od dawien dawna, od czasów powstania pierwszych cywilizacji ludzkich.

Ich pierwotnym celem jest szerzenie śmierci, na ogół na skalę jednostkową. Można je przywołać z Ich mrocznych wymiarów tylko wtedy, kiedy pragnie się spowodować czyjąś śmierć.

Można je kontrolować niektórymi zaklęciami. Yibb-Tstll można powstrzymać „Zaporą Naach-itha”, podczas gdy Bugg-Shash są wrażliwe na „Pentagram Mocy”.

Najprawdopodobniej istnieją także inni Zatapiacze, inni awatary śmierci i zniszczenia, narodzeni w tej samej ciemności piekielnej co Bugg-Shash i Yibb-Tstll. Możliwe, że każdy z nich jest unikatowy, każdy na swój własny sposób wcielaniem mrocznej śmierci. Musimy się pilnować, aby nie przywołać tych mocy do naszych domów.



magicznego pentagramu, który utrzyma Przedwiecznego w swym wnętrzu. Wyrysowany na podłodze pentagram powinien być na tyle obszerny, by zmieściła się w nim poświęcona bóstwu ofiara. Jeśli któryś z podanych wymogów nie zostanie dopełniony, przyzywający zostaje natychmiast zaatakowany.

Światło rozprasza Wielkiego Przedwiecznego, więc jego ofiary są względnie bezpieczne za dnia. Jednak Bugg-Shash pojawi się natychmiast, gdy ścigany znajdzie się w ciemności. Raz wezwany, Przedwieczny nie powróci do swego legowiska, dopóki nie odnajdzie i nie zabije przynajmniej jednej osoby. Może nią być zarówno wskazana mu ofiara, jak i sam przyzywający.

Bugg-Shash posiada moc sterowania zwłokami poprzez wypełnienie ich swą mazistą istotą. Tacy zombie znajdują się pod całkowitą kontrolą Przedwiecznego, dopóki bóstwo nie zostanie całkowicie rozproszone lub nie znudzi się, pozwalając zasnąć spokojem umęczonym ciałom. Pośmiertny sługa Bugg-Shasha objawia się jako okrwawiony trup pokryty lepkiem śluzem.

WALKA I UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE: Wielki Przedwieczny atakuje „ogarniając” nieszczęśnika, co umożliwia mu wykonanie „pocałunku”. Im więcej ofiar zostaje „objętych”, tym słabiej są one spętane i tym mniej efektywny jest atak. Za każdą ofiarę, oprócz pierwszej, szanse bóstwa na udane „pochwycenie” maleją o 10%. Nieszczęśnik może próbować odzyskać wolność, jedynie przewyciężając Siłę Przedwiecznego własną Siłą (wynik ustala się, korzystając z Tabeli Porównawczej). Jeśli jednak „objętych” zostało jednocześnie kilka osób, Bugg-Shash musi podzielić swą Siłę na przytrzymanie każdej z nich. Gdy Przedwieczny „ogarnie” ofiarę, natychmiast „całuje” ją, zalewając mazią. Nieszczęśnik podlega wtedy zasadom dotyczącym utonięć.

Bugg-Shasha można ostatecznie rozproszyc, jedynie zmniejszając jego Wytrzymałość do zera lub korzystając ze specjalnego czaru, znajdującego się tylko w *Cthaat Aquadingen* i *Necronomiconie*. Światło odstrasza tego Przedwiecznego, jednak nie rozprasza go nieodwracalnie.

BUGG-SHASH, Ten Który Nadchodzi z Ciemności, Mroczny

S 50 KON 45 BC 65 INT 15 MOC 25

ZR 10 Szybkość 6 WT 55

Modyfikator obrażeń: +6k6.

Broń: „ogarnięcie” 90%, obrażenia 6k6 lub przytrzymanie; „pocałunek” automatycznie, jeśli powiedzieli się „ogarnięci”, obrażenia jak podczas tonięcia.

Pancerz: brak, jednak obrażenia zadają mu jedynie czary, magiczna broń, ogień lub elektryczność. Mróz, kwas, materiały wybuchowe i niemagiczna broń są bezużyteczne.

Czary: takie, jakich potrzebuje Strażnik Tajemnic.

Utrata Pocztywalności: ujrzenie Bugg-Shasha powoduje utratę 1k6/1k20 punktów, zaś widok jego martwych sług wywołuje utratę 1/1k6 punktów.

BYATIS, Wielki Przedwieczny. Stworzenie miało tylko jedno oko, niczym cyklopy i ogromne kleszcze jak u kraba. Powiedział również, że miało nos zbliżony do trąby słonia i węzowate naraśla, które zwisały po obu stronach twarzy jak broda, trochę na kształt niektórych morskich potworów. Usłyszeli świsł wiatru i topot jakby ogromnego nietoperza. Coś jakby wąż, który uślował mnie osiągnąć, istota wielkości człowieka, lecz niewiarygodnie długa, która okazała się po prostu macną obrzydliwego Byatisa.

– Ramsey Campbell, „The Room In The Castle”

KULT: Z Byatistem nie wiąże się żaden ludzki kult. Wielokrotnie wspomina się o nim w różnych księgach okultystycznych z Wysp Brytyjskich. Według przypisywanemu Ludwigiowi Prinnowi dziełu *De Vermis Mysteriis* wyobrażenie Byatisa przyniosło na ziemię istoty z głębin. Pewna ich liczba wciąż otacza tego Przedwiecznego wielką czcią z powodu uwięzienia boga, niemożliwiającego mu wędrówanie.

Obecnie Byatis trzymany jest w specjalnej komorze za drzwiami zapieczetowanymi przez znak Starszych Bogów, znajdującej się w jednym ze starych zamczysk Wielkiej Brytanii.

INNE CECHY: Jeśli zostanie uwolniony, będzie rósł z każdym posiłkiem. Siła, Kondycja i Budowa Ciała będą wzrastały o 1k3 (jednak Siła Byatisa nie może przekroczyć 98, Kondycja – 85, a Budowa Ciała – 175). Jeśli jego Wytrzymałość spadnie do zera, przybierze postać chmury o rozmiarach ropuchy i nie będzie w stanie zmienić formy, dopóki nie zostanie przywołany lub ponownie uwolniony z zaapieczetowanych drzwi. Kiedy pojawi się ponownie, będzie posiadał naturalne rozmiary.

Tego Wielkiego Przedwiecznego można przywołać, dotykając jednego z przedstawiających go posągów. Każdy, kto spojrzy w oko Byatisa, zostaje zahipnotyzowany i zbliży się prosto w szpony dziwnego bóstwa. Chcąc uniknąć spojrzenia Przedwiecznego, Badacz musi podczas każdej rundy przebywania w pobliżu stwora przejść pomyślnie test Moc x5.

WALKA: W każdej rundzie Byatis może atakować za pomocą obu wielkich kleszczy, wyrastającej z czoła macki lub kłów. Modyfikator obrażeń zmienia się zależnie od aktualnych rozmiarów (Budowy Ciała) i Siły stworzenia. Zasięg macki czołowej również ulega zmianie i zależy od aktualnej

Budowy Ciała (1 BC = 30 cm). Ofiary pochwycone przez „trąbę” Byatisa mogą się uwolnić z uchwytu, jedynie wygrywając pojedynek Siła przeciw modyfikatorowi obrażeń stwora (wynik ustala się, korzystając z Tabeli Porównawczej). Jeśli nieszczęśnik przegra pojedynek, zostanie automatycznie ugryziony w następnej rundzie.

BYATIS, Brodaty Wąż

S 35* KON 60* BC 30* INT 20 MOC 32
ZR 15 Szybkość 8/10 w locie/8 w wodzie WT 45*

Modyfikator obrażeń: +3k6*

* Jest to podstawowa wielkość współczynników Byatisa, która wzrasta po każdym posiłku.

Bron: kleszcze 85%, obrażenia 1k10+mo; macka czołowa 80%, obrażenia 1/2 mo; kły 55%, obrażenia 1k8.

Pancerz: 10 punktów luskowatej skóry.

Czary: Byatis może przywołać lub nawiązać kontakt z dowolną rasą lub bogiem rodem z Mitów z wyjątkiem Starszych Bogów i ich sług oraz z każdym innym stworzeniem zależnie od życzenia Strażnika Tajemnic.

Utrata Pocztywalności: ujrzenie Byatisa powoduje utratę 1k6/1k20 punktów.

CTHULHU, Wielki Przedwieczny. Tam spoczywał wielki Cthulhu i jego hordy, w pokrytych zielonym szlamem kryptach, wysyłając na zewnątrz, w nieokreślonych cyklach, myśli przepietniące marzenia wrażliwych umysłów strachem i wzywając wiernych ku pielgrzymce, niosącej wolność i odnowę.

– H.P. Lovecraft, „Zew Cthulhu”

Władca umarłego miasta R'lyeh, pogrzebanego w głębinach oceanu. Morze wysyłać sny dręczące niewiernych i nagradzające pokornych. Posiada niezliczone rzesze sług: najbardziej znani to istoty z głębin, gwiazdny pomiot i mieszkańcy głębin. Sam wciąż pozostaje uwięziony – unieruchomiony. Może się jednak manifestować poprzez potężne moce psychiczne, pojawiając się wyznawcom w postaci dwóch awatarów. Wielki Przedwieczny Cthulhu został dokładnie opisany na str. 64.

B'MOTH, Awatar Cthulhu. Niewielu widziało pełną manifestację tej wielkiej potęgi. Jest to wizja przepietniąca przerażającym koszmarem... Tajemnica tkwi w oparach. Pożeracz posiada moc manifestowania się tam, gdzie jest wilgoć... Fosforyzująca poświata śmierci, nabrzmiała do wielkiej jasności, wypełniała cały pokój. A z jej wnętrza wylaniał się duch Pożeracza, zamieszkującego największe głębiny oceanu, gdzie oczekuje odpowiedniego czasu do powrotu na ziemię. Jego oko widzi wszystko, jego ucho wszystko słyszy.

– Bertram Russell, „The Scourge of B'Moth”

Istniejące wzmianki o manifestacji B'Motha opisują tę istotę jako fosforyzującą mgiełkę kolor błękitnego, zielonego lub złotego.

KULT: B'Moth jest czczony przez prymitywne i przesądne ludy Afryki i Ameryki Południowej, jak też w innych częściach świata. Kapłani B'Motha modlą się o powrót świata do prymitywnej natury i zniszczenia cywilizacji. Wyznawcy uczestniczą w dzikich orgiach seksualnych, często kończących się aktami przemocy. Mrocznemu bogu składa się



Z dzienników sir Hansena Poplana

Krainy Snów – Moje studia nad Mitami rozpoczęły się dawno temu. Początkowo poświęcałem się badaniom Cthulhu, potem zająłem się legendami Xothic, następnie Yaddith i tysiącem innych rzeczy. Znalazłem wystarczająco dowodów w formie relacji kultystów i naukowców, a także relikwów z przeszłości i wydarzeń, których współczesna nauka nie potrafi wytłumaczyć, które przekonały mnie co do wiarygodności opowieści Mitów.

Nie mogę powiedzieć, abym taką samą wiarę pokładał w Krainach Snów, czuję jednak, iż powinienem tutaj o niej wspomnieć, ponieważ wzmianki o niej pojawiają się w niektórych księgach Mitów.

Podobno Krainy Snów są fantastycznym królestwem magii i przygody, do których można się dostać poprzez sny. Jest to niezależne królestwo, być może zupełnie inny wymiar, o którym już wcześniej pisałem.

Krainy Snów zamieszkują nieznane nigdzie indziej potwory – między innymi ludzie z Leng, pająki z Leng, studzy Karakala.

Niektóre Istoty Mitów, o których wcześniej wspominałem, podobno także zamieszkują Krainy Snów. Ważną rolę odgrywa tam Nyarlathotep, strzegący tak zwanych „bogów Ziemi”, bogów nie znanych w naszym świecie. Podobno drogi, pomiędzy naszym światem a Krainami Snów, strzeże Starszy Bóg Hypnos.

I jest jeszcze Chorazin. Ten awatar Cthulhu włada krainami snów, możemy więc przypuszczać, że Krainy Snów są jego „specjalnym miejscem”. Źródła sugerują, że to właśnie on wprowadził zmyły do Krain Snów. To on stworzył mroczne i nękające demony przemierzające te krainy. Możemy mieć tylko nadzieję, że nie znajdziemy drogi łączącej sny z naszym królestwem.

krwawe ofiary, rzucając je na pożarcie krokodylom lub rekinom. Wyznawcy B'Motha wierzą, że ich bóg któregoś dnia powstanie, zniszczy cywilizację i przywróci świat do jego naturalnego, prymitywnego stanu. Póki co, wierni pomagają swemu bóstwu, dokonując aktów terroryzmu i sabotażu.

INNE CECHY: Ten awatar wielkiego Cthulhu nie posiada mocy fizycznych i nie potrafi bezpośrednio oddziaływać na świat fizyczny. Posiada za to bardzo potężne zdolności psychiczne, które manifestuje w snach i telepatycznie. B'Moth potrafi wysłać w dowolny zakątek świata nieskończoną liczbę ohydnych koszmarów. Najbardziej podatne na te manifestacje są tereny położone w pobliżu dużych zbiorników wodnych.

Istota ta potrafi także czytać i kontrolować umysły zwierząt oraz ludzi. Zwiereźta bardzo łatwo ulegają mentalnej kontroli B'Motha, spełniając wszelkie jego kaprysy. Ludzie muszą własną mocą oprzeć się mocy B'Motha, aby uniknąć mentalnej manipulacji. Ci, którym nie uda się test Odpornościowy, dostają się pod całkowitą kontrolę B'Motha do czasu, aż przełamią moc istoty swoją własną mocą, lub poddadzą się Psychoanalizie. Badacze mogą próbować poedyndy Moc przeciw Mocy jeden raz dziennie. Osoby znajdujące się pod kontrolą B'Motha mogą nie zdawać sobie z tego sprawy, doświadczając utraty pamięci, kiedy istota przejmując nad nimi kontrolę, lub przypominając sobie ten okres bardzo mgliście.



WALKA I UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE: B'Moth może otoczyć ofiarę swoją świetlistą mgłą. Każdy, kto znajdzie się w polyskującej, wirującej mgłę, doświadczając dziwnego, lodowatego uczucia. Tacy osobnicy są automatycznie podatni na mentalne moce B'Motha i nie przysługują im test odpornościowy.

B'MOTH (Behemot, Phemaut), Pożeracz

S	n/p	KON	60	BC	różna	INT	42	MOC	42
ZR	n/p	Szybkość	25					WT	42

Średni modyfikator obrażeń: n/p.

Broń: brak.

Pancerz: brak, ale nie można go zranić bronią fizyczną. Jest wrażliwy na ataki magiczne, a ogień go tylko rozprasza.

Czary: dowolne, do wyboru przez Strażnika Tajemnic.

Utrata pocztylności: 1/1k10 punktów na widok świecącej mgły B'Motha.

CHORAZIN, Awatar Cthulhu. Porozumiewali się przekazem myśli. Nawet teraz rozmawiają w swych grobowcach. Kiedy, po niewyobrażalnie długim okresie chaosu pojawili się pierwsi ludzie, Wielcy Przedwieczni przemówili do tych, którzy byli wrażliwi, kształtując ich sny; gdyż tylko w ten sposób ich język mógł dotrzeć do cielesnego umysłu ssaków.

– H.P. Lovecraft, „Zew Cthulhu”

Chorazin jest wcieleniem woli śniącego Cthulhu, fizycznie dostępną częścią Wielkiego Przedwiecznego. W swojej prawdziwej postaci wygląda jak rozmazany, mglisty obraz wielkiego Cthulhu, poprzecinany drgającymi liniami, nieruchomymi platkami śniegu i iskierkami jasnego, zielonego światła.

Chorazin pojawia się w snach jako Cthulhu. Bardzo rzadko manifestuje się w świecie materialnym. Może to robić poprzez komputery i telewizję lub na

obszarach o wyjątkowo dużej koncentracji energii elektrycznej lub psychicznej.

KULT: Chorazin nie jest istotą, której aktualnie ktoś oddaje cześć. Jest tą częścią wielkiego Cthulhu, która oddziaływała na sny artystów i ludzi wrażliwych psychicznie. Każdy, kto śnił o Cthulhu, nawiązał kontakt z Chorazinem.

WALKA I UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE: Kiedy już Chorazin zmanifestuje się w świecie jawy, zaczyna zerować na umysłach każdej istoty w promieniu dziesięciu mil. Ci, którym nie uda się test Pocztylności, padają ofiarą ataku emocjonalnego, psychicznego lub psychologicznego. Bezradne ofiary mogą doświadczać ciężkich bólów głowy, trwających 1k20 godzin; mogą wpaść w bezsensowny atak wściekłości, atakując wszystko i wszystkich w najbliższej okolicy; mogą doświadczyć straszliwych koszmarów, tracąc 1k6 punktów Pocztylności; lub mogą czasowo popaść w szaleństwo, a nawet nabyć jakieś fobie. Każdy, znajdujący się w promieniu dziesięciu mil od Chorazina, traci co noc jeden punkt Mocy, jako efekt pożerania jego siły woli przez awatara.

Jeśli Moc Chorazina osiągnie wartość 1130, wówczas będzie on w stanie stworzyć fizycznego awatara Cthulhu. Czyli, to, uwalnia skradzioną Moc w postaci syczącej chmury rozżarzonej do białości plazmy. Wszystko, co znajdzie się na drodze tej bezpostaciowej energii, zostaje otoczone biczowatymi odnóżami i spopielone. W ciągu dwunastu godzin gorejąca plazma przekształca się w ciało Cthulhu. Kiedy ciało będzie już gotowe, Chorazin łączy się z nim, tworząc fizycznego awatara wielkiego Cthulhu. Awatar ten posiada identyczne cechy jak sam wielki Cthulhu, ale jest wolny od wodnych ograniczeń R'lyeh.

Chorazin nie posiada fizycznej formy ataku. Nie może też zostać zraniony w sposób fizyczny, z wyjątkiem dużego ładunku elektrycznego, który jonizuje go, rozpraszając i odsyłając z powrotem do zatopionego R'lyeh.

CHORAZIN, Psychiczna Manifestacja Wielkiego Cthulhu

S n/p KON n/p BC różna INT 42 MOT 100*
ZR n/p Szybkość n/p WT 100

* Jest to oryginalna Moc Chorazina, która ulega zwiększeniu za każdym razem, kiedy pożera Moc ofiar.

Średni modyfikator obrażeń: n/p.

Broń: brak.

Pancerz: brak, jednak jedyną formą fizycznego ataku, jakim można go zranić, jest elektryczność. Wysoki ładunek elektryczny zadaje Chorazinowi 1k10 obrażeń w każdej rundzie. Skuteczne są także przeciwko niemu wszelkie czary, oddziaływające na Inteligencję i Moc.

Czary: brak.

Utrata pocztylności: 1k4/1k10 punktów.

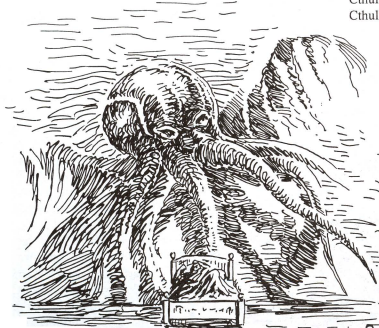
CTHYLLA, Wielki Przedwieczny. Jak u większości Osmiornic, jej oczy były teleskopowe i potrafiła wysuwać je z boku swojej głowy, w każdym kierunku na ponad sześćdziesiąt centymetrów. W przeciwieństwie jednak do większości osmiornic, posiadała trzy zestawy czulek wzrokowych, czyli dużo więcej niż to konieczne dla teleskopowego zasięgu każdego oka. Dokładne oględziny ujawniły wysuwany, hakowaty pazur po wewnętrznej stronie każdej z macek. Każdy z nich ma 12,5 centymetra długości, jest zakrzywiony i zęzga się w zabójczy szpic. U podstawy dwóch tylnych odnóży, tam gdzie macki łączą się z tułowiem, znajdują się drobne narośla. Wyglądają jak dopiero rozwijające się skrzydła.

– Tina L. Jens, „In His Daughter's Darkling Womb”

Zgodnie z wiedzą Mitów, Cthylla jest jednym z czterech znaczących potomków Cthulhu. Jej „rodzeństwem” są Ghatanothoa, Zoth-Ommog oraz Ythogtha. Pojawia się jako wielka, osmiornicowata istota w kolorze czarnym i krwistoczerwonym, wyposażona w wiele czółek wzrokowych, zakończonych pazurami macki oraz płetwy lub skrzydła, które w dowolnej chwili może chować i wysuwać z ciała.

Cthylla zajmuje szczególne miejsce w hierarchii Mitów Cthulhu. Przepowiednia mówi o czasie, kiedy sam wielki Cthulhu zostanie zniszczony, i o tym, że jego własna córka Cthylla sprowadzi go na powrót do świata. W ten sposób zagwarantowana jest nieśmiertelność Cthulhu. Ze względu na jej znaczenie dla planów Cthulhu i Wielkich Przedwiecznych, Cthylla jest dobrze strzeżona przez moce Mitów. Rzadko kiedy można ją spotkać bez ochrony Dagona, Hydry, gwiazdzonego pomiotu, hordy istot z głębin czy innych istot bądź bóstw Mitów.

KULT: Chociaż czczona przez siły Mitów, niewiele ma wyznawców wśród ludzi, z wyjątkiem małych, tajnych sekt, oczekujących na oznaki śmierci i wskrzeszenia Cthulhu. Cthylla może być także czczona w mrocznych rytuałach płodności lub niewyobrażalnych rytuałach związanych z jej władzą oraz rodzeństwem. Ze względu na swe znaczenie, Cthylla jest dobrze strzeżoną tajemnicą Mitów. Na przykład, niewiele jest o niej wzmianek w księgach Mitów. Nie znaleziono też żadnych inskrypcji świątynnych na jej temat.



Z Dzienników sir Hansena Poplana

Koniec Świata – W *Necroniconie* napisano: „Nie jest umarłym ten, który może spożywać wiekami, / Nawet śmierć może umrzeć wraz z dziwnymi eonami”. Jest to najbardziej znana przepowiednia dotycząca Końca Czasów, kiedy Ziemia zostanie zniszczona. I jest to bez wątpienia jedyna taka przepowiednia. Wyraźnie jest w niej powiedziane: Nadejdą czasy, kiedy przebudzą się Wielcy Przedwieczni oraz Bogowie Zewnętrzni, drzemniący i zniewoleni.

Koniec Czasów poprzedzi wiele znaków. *Objawienia Głaki* podają najważniejszy z nich, przybycie Ghrotha:

Kiedy czas snu dobiegnie końca i zbliży się moment przebudzenia, sam wszechświat ześle Zwiastuna i Sprawcę, Ghrotha. Tego, który zaprowadzi porządek wśród gwiazd i światów. Tego, który przebudzi władców w ich mogiłach i zatopionych grobowcach. Tego, który przebudzi same grobowce. Tego, który zadba o te światy, w których wynawcy ośmielili się poczuć gospodarzami. Tego, który zatrzęśnie tymi światami, aby wszyscy zdali sobie sprawę ze swej zarozumiałości i złożyli pokłon.

Nienazwane kulty mówią o innym znaku:

(Pewien arab) przekazał mi szepem przepowiednię, w której mowa o Matce Pus, wnuczce Bogini, która została przez nią zrodzona, będąc zarówno matką jak i ojcem (Shub-niggurath) śmiertelnej kobiety... Jest napisane, tak twierdził arab, że nadejdzie Matki Pus zwiastuje przebudzenie Przedwiecznych z ich drzemki w mrocznych czeluściach Ziemi.

Istnieją dziesiątki innych przepowiedni, każda opisująca kolejne nieuniknione nadejście lub przebudzenie, które razem doprowadzą do Końca Czasów. Jeżeli nadal będziemy się pławić w ignorancji, to jesteśmy skazani.

Ciąg dalszy na stronie 74.

WALKA I UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE: Cthylla atakuje w każdej rundzie 2k6 mackami. Każda z tych macek zakończona jest ostrym jak brzytwa, wysuwany mi haczykami, służącymi do rozszarpywania ciała, zdolnymi przeciąć nawet metal. Wielki Przedwieczny może zamiast ataku pochwycić i przytrzymać ofiary mackami, miażdżąc je lub przyciągając do swego dziobatego pyska. Jeżeli jej Wytrzymałość zostanie zredukowana do zera, wypuszcza chmurę oślepiającą, żrącą, atramentowociemnej cieczy, po czym ucieka, aby się zregenerować. Każda istota, znajdującą się w promieniu 44 metrów od Cthylli, zostaje automatycznie trafiona atramentową cieczą i oślepiona na 6k10 minut oraz odnosi 2k10 obrażeń.

CTHYLLA, Córka Cthulhu

S 38 KON 210 BC 44 INT 40 MOC 37
ZR 21 Szybkość 9/50 pływanie WT 127

Średni modyfikator obrażeń: +4k6.

Broń: macki 80%, obrażenia: 3k6 lub przytrzymanie do innych ataków; miażdżenie: automatyczne, jeśli ofiara jest trzymana; obrażenia: 1k6 + mo; ugryzienie: automatyczne, jeśli ofiara jest trzymana; obrażenia: 2k10.

Pancerz: 16 punktów pancerza; dodatkowo, Cthylla regeneruje 1k6 wytrzymałości na rundę. **Czary:** dowolny związany z Cthulhu, Głatanotho, Zoth-Ommogiem, Ythogtha, Ubb, Dagonem i Hydrą, istotami z głębin, gwiazdowym pomiotem Cthulhu, Yuggami oraz pozostałymi wodnymi potworami Mitów, a także innymi, według uznania Strażnika Tajemnic.

Utrata pożyteczności: 1k6/1k20 punktów.

CYNOTHOLIS, Wielki Przedwieczny. *Ciemny, jednolity obiekt, którego niewiarygodnie poskręcane kształty wymykały się wszelkim analogiom mej wyobraźni. Lecz było coś dziwnego w jego zarysach... Zakłęty w bezzachu prawdziwy dynamizm, jak gdyby wielkie, podobne do kłębówiska krabów korzenie wyrwały się spod ziemi na powierzchnię. Prosto ze szczytu okaleczonej rzeźby wystawał niczym wyciągnięte ramię zamrożone w uścisku, pojedynczy zakrzywiony splot. Zdawał się trwać w tej pozycji przez niezliczone eony, wciąż jednak gotów ożyć ponownie i dokończyć swój ruch.*

– Thomas Ligotti, „The Prodigy Of Dreams”

Cynothoglis jest pradawnym i mrocznym tworem związanym ze śmiercią.

KULTY: Prawdopodobnie nie istnieją żadne kulty Cynothoglis – każdy z wynawców dość szybko umiera.

WALKA: Jakikolwiek kontakt z tym Wielkim Przedwiecznym lub którąś z jego statuetek natychmiast wywołuje trans – hipnotyczny sen (chyba że ofiara jest w stanie zwyciężyć w pojedynku Mocy). Wszyscy owładnięci mocą Bóstwa Śmierci doświadczają wizji lub snów na jawie koszar o swej własnej śmierci. Osoby takie nawiedza w końcu Wielki Przedwieczny, a one cicho oczekują na swój koniec i pełne uległości zmierzają prosto w oczekujące nań szpony. Przybycie Bóstwa Śmierci poprzedzone jest zawsze pojawieniem się gęstej mgły, która może utrzymywać się przez kilka dni przed jego



nadejściem. Obszar nawiedzany przez Cynothoglis cechuje niezwykle zachowanie się zwierząt, na przykład drapieżniki zabijają swą zdobycz i zamiast zaspokoić głód, układają ją w staranne wzory.

Osoby znajdujące się pod wpływem Cynothoglis nie wykazują żadnych oznak utraty Pocztałności spowodowanych pojawieniem się Przedwiecznego. Jeśli ofiara poddana zostanie skutecznej psychoanalizie, mentalna więź z tą istotą zostanie zerwana i ona sama traci 1k10/1k100 Punktów Pocztałności, bez względu na to, czy bóstwo objawiło się materialnie, czy też nie. Cynothoglis nie wydaje absolutnie żadnego dźwięku, a mgła osłania go przed wzrokiem poszukiwaczy (-50% do testu percepcji).

CYNOTHOGNIS, Bóstwo Śmierci

S 85 KON 78 BC 152 INT 30 MOC 30
ZR 12 Szybkość 9 WT 115

Modyfikator obrażeń: n/p.

Broń: dotknięcie 100%, obrażenia to natychmiastowa śmierć.

Pancerz: żaden, lecz Cynothoglis jest odporny na normalną broń. Magiczna broń i czary powodują normalne obrażenia.

Czary: wszelkie niezbędne Strażnikowi Tajemnic.

Umiejętności: Skradanie się 100%.

Utrata Pocztałności: ujrzenie Cynothoglis powoduje utratę 1k10/1k100 punktów.

DHO, POMIOT, Wielki Przedwieczny. *Nikt nie ośmielił się nazwać przestrzeni, z której wiodł kurs, / Czy odgadnąć wygląd każdej amorficznej twarzy / Albo wymówić słowa, które z nieodpartą siłą / Przyciągnęłyby je z piekielnej przestrzeni zewnętrznej.*

— H.P. Lovecraft, „To Mr. Finlay”

Pomiot Dho jest niewidzialny dla gołego oka, z wyjątkiem wrażeń „oleistości” powietrza. Przechodząc przestrzeń zaletą przez tą istotę, ma się wrażenie, jakby powietrze zgęstniało. Jeżeli nosi się specjalne gogle, lub użyje się Proszku Ibn-Ghaziego bądź innego, podobnego zaklęcia, można będzie w pełni podziwiać upiorną sylwetkę tej istoty. Obrzydliwy Pomiot Dho jest olbrzymi i nie posiada stałej postaci. Jego sine, pulsujące cielsko przenika przez więcej niż trzy wymiary. Ze środka wyrasta kłębiący się gąszcz biczowatych macek, reagujących tylko z obiektami materialnymi w miejscach, gdzie zażył sobie tego Pomiot Dho, na przykład z podstawą czaszki ofiary. Dziesięć macek ma guzowate zakończenia, emitujące delikatne, harmoniczne jęki.

Pomiot Dho został sprowadzony do tego wymiaru przez Bramę na początku lat dwudziestych tego stulecia. Pierwotnie wyglądał jak mały, kryształowy przedmiot. Kryształ zaczął rosnąć i w końcu przemienił się w Pomiot Dho. Istota ta może równie dobrze już niedługo, lub też dopiero za kilka stuleci, osiągnąć dojrzałość i zakończyć ostateczną transformację w Wielkiego Przedwiecznego.

KULT: Pomiot Dho jest niedojrzałym Wielkim Przedwiecznym. Nie osiągnął jeszcze swych pełnych możliwości, dlatego nie ma jeszcze jego kultu na większą skalę.

WALKA I UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE: Pomiot Dho przebijając mackami istoty rozumne, przejmując nad nimi

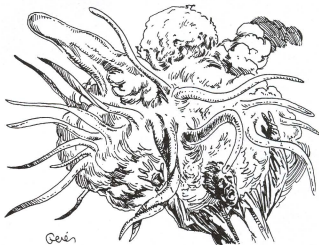
kontrolę. Niewolników tworzy, wbijając jedną ze swych niewidzialnych macek w mózg ofiary. Ofiary te pozostają w jego pobliżu.

Pomiot Dho zwiększa swoje moce umysłowe, wchłaniając zmysły i wspomnienia niewolników. Kontrolę zyskuje wsuwając jedną z macek w rdzeń mózgowy ofiary. Jeżeli ofiara się opiera, musi wygrać próbę Mocy w Tabeli Porównawczej. Ofiary Pomiotu Dho są niczym dodatkowe kończyny i zmysły. Pomiot Dho może przez nie przemawiać i działać na odległość. Jeżeli macka zostanie usunięta, ofiara natychmiast umiera.

Pomiot Dho może także wdrzeć się do umysłu nie podłączonych osobników. Jeżeli wygra pojedynek Mocy, ofiara dostaje się pod jego kontrolę na 1k10 rund. Tylko jedna ofiara może w danej chwili być w ten sposób kontrolowana.

Kiedy Pomiot Dho zrywa kontakt z niewolnikiem, wyciąga zeń mackę, wyrzucając kręgosłup i zabijając tym samym ofiarę. Jeżeli którykolwiek z niewolników zostanie zabity lub zemdleje z powodu upływu krwi bądź szoku, istota w dalszym ciągu będzie manipulowała jego systemem nerwowym. Martwy lub nieprzytomny niewolnik przemienia się w kukłę, kontynuującą walkę. Ten straszliwy widok powoduje utratę 0/1k6 punktów Pocztałności.

Pomiot Dho ucieka, jeśli utraci połowę swych punktów Wytrzymałości, zrywając kontakt i zabijając wszystkich swoich niewolników.



POMIOT DHO, Niedojrzały Wielki Przedwieczny

S 50 KON 26 BC 50 INT 17 MOC 25
ZR 15 Szybkość 8/12 latanie WT 38

Średni modyfikator obrażeń: +5k6.

Broń: macka 15%, obrażenia specjalne (patrz wcześniejszy opis); mentalny przymus (patrz wcześniejszy opis).

Pancerz: ze względu na swą niemagiczną, międzywymiarową naturę, Pomiot Dho otrzymuje możliwie najmniejsze obrażenia od broni fizycznej.

Czary: chociaż na ogół nie używa żadnych, może znać dowolne zaklęcia.

Utrata pocztałności: 1k3/1k20 punktów.

GHIROTH, Bóg Zewnętrzny. *To było czerwone jak rdza, a jego powierzchnia nie wyróżniała się niczym szczególnym, może z wyjątkiem bulwiastych występow przywodzących na myśl wzgórza. Ale TO wcale nie było wzgórzami, choć tak mogło się wydawać z tej odległości.*

Z dzienników sir Hansena Poplana

Koniec Świata (ciąg dalszy)

— Kontynuacja opisu Końca Czasów, autorstwa Sir Hansena Poplana. Patrz strona 72.

Ostatecznie pojawiają się wszystkie znaki i rozpocznie się Koniec Czasów, kiedy to ludzkość zostanie skazana na zagładę.

Pewien apokaliptyczny cykl poetycki mówi:

I w końcu ze środkowego Egiptu nadejdzie/ Dziwny ciemnoskór, któremu pokłon złożą wszyscy towarzysze./ Cichy, szczypliwy i tajemniczo wyniosły./ Odziany w materię czerwoną, nieczym płomienie zachodzącego słońca./ Wokół niego zbiorą się tłumy, żadne rozkazów/ Odchodząc, nie będą w stanie powiedzieć, co usłyszeli./ Narodami wstrząśnie przejmujące grozą słowo/ Ta dzika bestia, podążająca za nim, liżąca jego dlonie.

Jest to opis Nyarlathothepa i tego, jak dojdzie do tak dużej władzy, że ludzie będą mu składać cześć, kiedy rozpocznie się Koniec Czasów. Od tego momentu wszystko zacznie się tylko pogarszać. Zagłada będzie podążać za Zagładą. W końcu, jak obwieszcza *Necronomicon*:

Nug i Yeb wyłonią się z otchłani, przełamując lody, niosąc stos i pochodnię. Swolim czarnym ogniem Oczyszczą Ziemię.

Wówczas, jak napisano to w tym samym apokaliptycznym cyklu poetyckim:

Z Leng, gdzie wznoszą się czarne i nagie kamienne szczyty/ Pod zimnymi gwiazdami, niewidocznymi dla ludzkiego wzroku./ O zmierzchu wystrzeli pojedynczy promień światła/ Którego błękitne płomienie powalą pasterzy na kolana w skłoniętej modlitwie.

Jest to opis Latarni Leng, która według *Necronomiconu* zostanie zapalona, poprzedzając Oczyszczenie Ziemi i przebudzając wszystkich starych bogów.

Tak więc los Ziemi zdaje się być przesądzony, a prawdopodobnie też całego wszechświata, gdyż nasza planeta na pewno nie jest czymś szczególnie wyjątkowym. Tylko obserwując znaki i zapobiegając temu, co zwiastują, możemy mieć jakiegokolwiek szansę przetrwania. Obawiam się jednak, iż szanse te są bardzo mizerne.

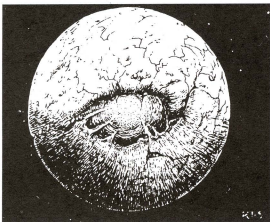
Musiłyby być ogromne. To co zdawało się zwiastować oziębiające, jednocześnie sygnalizując wszechogarniającą nieuchronność naciągania mocy. Powierzchnia planety nie porusza się przecież, a to się poruszało! Powierzchnia planety nie roztrząskuje się i nie zamyka na powrót jak TO! Nie tuszczy się na przestrzeni tysięcy mil, umożliwiając oglądanie tego, co znajduje się pod spodem.

— Ramsey Campbell, „The Tugging”

To Zewnętrzne Bóstwo jest pewnego rodzaju *Gwiazdą Zniszczenia*, tworem przypominającym ciało niebieskie, wielkością zbliżonym do planety i składającym się z gazu, pyłu i płynnego żelaza. Ghroth pojawia się w postaci ogromnej sfery w kolorze rdzy, której powierzchnia poroździana jest uskokami i szczelinami. Nieustanne ruchy warstwy powierzchniowej tworzą formującą czasem na jego powierzchni kształt zbliżony do wielkich oczu wizerujących z rozległego morza ukrytego pod skalną skorupą.

Ghroth nie przebywa na szalonym dworze Azathotha, posiada bowiem ważną misję do spełnienia. Jest wszak heroldem śpiewającym pieśni słyszalne tylko przez bezlitne gwiazdy oraz dawno już zmarłych Przedwiecznych. Ghroth nakłania

gwiazdy do przestrzegania praw oraz budzi Przedwiecznych w światach, w pobliżu których przepłynął.



KULT: Ghroth posiada wielu wyznawców należących przede wszystkim do kręgów astrologów i ludzi zainteresowanych astronomią.

INNE CECHY: Ghroth jest Zwiastunem i Egzekutorem Losu Światów (najczęściej ich końca). W chwili, gdy po-

jawia się w pobliżu jakiejś planety, pływy jej oceanów zostają zakłócone, powstają straszliwe sztormy i trzęsienia ziemi, ogromne fale zalewają wybrzeża, a ziemia targana jest erupcjami wulkanów. Nadejście Ghrotha może oznaczać katastrofę całych systemów planetarnych, ponieważ Zewnętrzne Bóstwo wypycha światy na nowe orbity, a jego muzyka powoduje przebudzenie mrocznych, uspio- nych dotąd bóstw.

Istnieją przypuszczenia, że pojawienie się Ghrotha stało się przyczyną zagłady Shaggai.

GHROTH, Nemezis i Zwiastun i Egzekutor

S n/p KON n/p BC n/p INT 14 MOC n/p
ZR n/p Szybkość n/p WT n/p

Modyfikator obrażeń: n/p.

Broń: n/p.

Pancerz: n/p. Ghroth teoretycznie mógłby zostać zniszczony przez broń powodującą niewiarygodne wręcz obrażenia. Jeśli cokolwiek zredukowałoby jego Wytrzymałość do zera, struktura tworu rozpadłaby się w chmurę martwych glazów i pyłu. W tej samej chwili w pełni zregenerowany Zwiastun pojawiłby się gdzie indziej – w innej galaktyce lub wymiarze.

Czary: brak.

Utrata Poczytalności: ujrzenie Ghrotha powoduje utratę 1k10/1k100 punktów.

GLOON, Wielki Przedwieczny. Na pokładzie znaleziono ciało marynarza, trzymającego reling w dziwny sposób. Nieszczęśnik był młody, raczej ciemny i bardzo przystojny... Nasi ludzie przeskakali go i znaleźli w kieszeni marynarki bardzo dziwny kawałek kości stonowej, w kształcie głowy młodzieńca, otoczonej wieńcem laurowym. Mój kolega oficer uważa, że to coś jest bardzo stare i posiada wartość artystyczną...

— H.P. Lovecraft, „The Temple”



Swoim wyznawcom, Gloom na ogół objawia się jako przystojny, nagi młodzieniec, o wroście powyżej trzech metrów. Na skroniach ma starannie osadzone wieniec laurowy. W prawdziwej postaci Gloom jest ślimakowatym monstrum.

KULT: Gloom jest uwieczniony w świątyni ztopionej Atlantydy, gdzie strzeże bramy do jakiegoś nieznanego miejsca, położonego między wymiarami. Chociaż był czczony przez mieszkańców Atlantydy i prawdopodobnie w innych starożytnych cywilizacjach, obecnie nie posiada wyznawców wśród ludzi.

INNE CECHY: każdy, kto wejdzie w posiadanie jednego z posążków Gloona, w jego młodzieńczej postaci, będzie doświadczał niezwykle plastycznych snów o dziwnych, olbrzymich miastach pod powierzchnią wód. Świadomość śniącego będą nawiedzała wizje granitowych wież i inkrustowanych w motywy morskie świątyń. Po tygodniu tych dziwnych majaków, zaczyna się wybić jedna scena – mroczna, bazaltowa świątynia olbrzymich rozmiarów, przez której drzwi i niezliczone okna emanuje delikatna poświata. Ponad wejściem do świątyni znajduje się trzymetrowej wysokości płaskorzeźba nagiego, przystojnego mężczyzny. Każdej nocy, w której miało się te sny, traci się 0/1 punktów Poczytalności. Kiedy badacz utraci 10% Poczytalności z powodu snów, dostaje obsesji na punkcie odnalezienia zatopionego miasta i zwrócenia statuetki mrocznej świątyni. Zniszczenie posążka może okazać się niewystarczające do zakończenia snów.

WALKA I UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE: Dotknięcie Wielkiego Przedwiecznego przenika pancerz i ubranie, powodując olbrzymi ból i cierpienie, kiedy ciela ofiary pokrywa się ropiejącymi bąblami i parchami. Ten atak zadaje 1k3 punktów obrażeń, przez 1k6 rund. Ból powoduje także zmniejszenie o dziesięć procent wszystkich umiejętności, dopóki ofiara nie zostanie wyleczona.

Kiedy wytrzymałość Gloona spadnie do zera, przyjmuje swoją prawdziwą, ślimakowatą postać, następnie rozpada się i powraca do swojego świata.

GLOON, Niszczyciel Ciała

S 40 KON 60 BC 30 INT 14 MOC 50
ZR 17 Szybkość 6 WT 45

Średni modyfikator obrażeń: +3k6.

Broń: dotknięcie 60%, obrażenia: 1k3 na rundę przez 1k6 rund, dodatkowo zmniejszenie wszystkich umiejętności o 10%.

Pancerz: brak.

Czary: dowolny.

Utrata poczytalności: brak, ale na widok prawdziwej postaci Gloona utrata 1/1k10 punktów.

GOL-GOROTH, Wielki Przedwieczny. Ogromny, Gorbrydlwy stwór, wyglądem zbliżony do gigantycznej ropuchy, przysiadł na szczycie monolitu. W jego przerażających oczach odbijały się wszelkie przekłete okropności i ohydne tajemnice śpiące w miastach pod powierzchnią morza, unikając dziennego światła pośród jaskiń od zarania porańonych w mroku. Tak więc ta koszmarna istota, którą przekłete rytuały, okrucieństwo i rozlew krwi przywołały z ogarniętych ciszą wzgórz, typiąc, spoglądała teraz w dół na swych zwierzęcych wyznawców...

– Robert E. Howard „Black Stone”

Ten Wielki Przedwieczny przypomina ogromną, oślinioną, rechoczącą ropuchę, posiadającą pysk pełny kłów i pokryty lepką, grubą, łuskowatą skórą. Zad poczwary zakończony jest kopytnymi odnóżami, a miejsce ramion zajmuje wielka liczba sznurowanych macek wystających z szyi i barków. Gol-Goroth pozostaje zwykle w pozycji przykucniętej lub pełza, jednak przez krótkie chwile może poruszać się wyprostowany.

KULT: Tę istotę znalo i czciło wiele półzwierzęcych, praludzkich kultur w różnych częściach świata, na przykład na terenach Węgier i Jukatenu. Obrzędy ku czci ropuchopodobnego stwora składały się z tańców, kopulacji, orgii, biczowania i składania krwawej ludzkiej ofiary. Wierzone, że bóstwo rezyduje w podziemnej świątyni lub dziwacznych twierdach ciągnących się głęboko pod powierzchnią ziemi.

WALKA: Podczas każdej rundy Gol-Goroth może przeprowadzić 1k4 uderzeń mackami, jeden deptać/kopiąco/miażdżąc atak kopytami lub jedno kląpięcie pełną kłów szczęką. Ofiara schwytana przez macki zostaje automatycznie ugryziona podczas kolejnej tury, chyba że postaci uda się uwolnić (wynik rzutu 1k100 musi być równy lub niższy niż Siła nieszczęślika).

GOL-GOROTH, Bóstwo Czarnego Kamienia

S 50 KON 65 BC 45 INT 17 MOC 30
ZR 15 Szybkość 9/6 skradanie się WT 55

Modyfikator obrażeń: +6k6.

Broń: 1k4 macki 45%, obrażenia 3k6 za mackę; kopyto 50%, obrażenia 3k6; kły 30%, obrażenia 1k6.

Pancerz: ze względu na swą nieziemską naturę, Gol-Goroth jest niezwykle odporny na wszelkie ataki fizyczne. Żadne trafienie nie może spowodować przebicia. Jest również odporny na obrażenia spowodowane zimnem, jednak ulega działaniu magii.



Z dzienników sir Hamsena Poplana

Hastur i Gwiazdy – Jakies 50 lat świetlnych od nas znajduje się gwiazda Aldebaran, której nazwa pochodzi od arabskiego słowa *al Dabaran*, oznaczającego „stronnik”. Nikt nie zwracał uwagi na tę gwiazdę, gdyby nie fakt, że jest siedzą Boga Zewnętrznego Hastura. Błąda gwiazdnemu podróżnikowi, który będzie na tyle głupi, aby zbliżyć się do tej gwiazdy.

Hastur jest także szczególnie związany z dwoma innymi miejscami: Hjadami i Plejadami. Z Ziemi wszystkie te trzy miejsca wydają się być położone bardzo blisko siebie, w konstelacji Taurus. W rzeczywistości Aldebaran znajduje się jakieś 350 lat świetlnych od Plejad, natomiast Hjady znajdują się gdzieś pomiędzy nimi. Nie wiadomo, dlaczego ta szczególna koniunkcja widoczna jest tylko z Ziemi. Prawdopodobnie Hastur kontroluje olbrzymią przestrzeń, w której znajdują się wszystkie te trzy miejsca, a może istnieje jakieś bardziej złożone wytłumaczenie położenia Ziemi we wszechświecie.

Hjady składają się z kilkuset gwiazd i znajdują się około 130 lat świetlnych od Ziemi. Ich nazwa pochodzi z greki i oznacza „deszczowe gwiazdy”. Hjady mają znaczenie w naszej dyskusji, ponieważ osłaniają dawno zaginioną planetę Carcosa, dom Króla w Żółci. Jednego z wielu awatarów Hastura.

Plejady także składają się z kilkuset gwiazd, znajdujących się około 400 lat świetlnych od Ziemi. Należy zwrócić uwagę na fakt, że wokół gwiazdy Celaeno krąży planeta, zawierająca największą bibliotekę we wszechświecie. Biblioteki strzeże olbrzymi potwór zwany Śniącym w Jeziorze. Uważa się, iż jest on kolejnym awataram Hastura lub pomiotem jednego z Bogów Zewnętrznych.

Wiadomo, iż Król w Żółci pojawiał się na Ziemi i najprawdopodobniej Śniący w Jeziorze również. Wynika z tego, że znajdujemy się niebezpiecznie blisko królestwa Hastura oraz że nasze światy są połączone i powinniśmy się strzec.

Czary: „Otworzenie Bramy”, wszelkie związane z mieszkańcami podziemi i podziemnymi stworzeniami oraz inne niezbędne Strażnikowi Tajemnic.

Utrata Pocztylności: ujrzenie Gol-Gorotha powoduje utratę 1k4/2k8 punktów.

HASTUR, Wielki Przedwieczny, *Rzecznik, która była... do Czarnego Jeziora wrzucony został nawet Hastur – Hastur Nieopisywalny, Ten Który Nie Ma Imienia – Wielki Książę Przedwiecznych, książę i buntownik przeciwko Starszym Bogom... Wielki i potężny był Hastur Nieopisywalny, większy niż jakikolwiek śmiertelnik.*

– Lin Carter, „Carcosa Story about Hali”

Nieopisywalny zamieszkuje okolice Aldebarana, razem ze swoim pomiotem oraz olbrzymim stadem Byakhee. Wiadomo, iż pojawia się na Ziemi pod postacią co najmniej dwóch Awatarów: Biesiadnika z Afar oraz Króla w Żółci. Wielki Przedwieczny Hastur został opisany w podręczniku „Zew Cthulhu”.

BIESIADNIK (POŻERACZ) Z AFAR, Awatar Hastura. *Poczuł jego nadejście. Powietrze staowało się coraz bardziej lodowate, jak gdyby wyrwano je z czarnych szczelin międzygwiazdnej pustki... Szybował w dół, prosto z mroźnego nieba, jakby stanowił ostatecznie skoncentrowaną esencję nieludzkiej potężności. Był czarny, nieskończenie stary, pomarszczony i zgarbiony na kształt jakiejś niewyobrażalnej, latającej matpy. Otaczało go coś w rodzaju opalizującej poświaty, a jego uporczywie jarzące się oczy miały kolor nie znany na Ziemi... Kiedy tak rósł, zbliżając się do pagórka, jego macki, zakończone sponami w kształcie gigantycznych noży, wyciągnęły się w dół.*

– Joseph Payne Brennan, „The Feaster From Afar”

KULT: Ten dziwny, obcy stwór jest awataram Hastura i posiada wśród ludzi bardzo niewielu czcicieli.

INNE CECHY: Wezwany na Ziemię Biesiadnik z Afar może powrócić do swej siedziby do czasu, kiedy Aldebaran znajduje się powyżej horyzontu i dopóki jest ciemno. Każdy, kto posiada choćby minimalną wiedzę



na temat Mitologii Cthulhu (umiejętność na poziomie przynajmniej 1%) i znajduje się w pobliżu miejsca przybycia Pożeracza, doświadcza porażających koszmarów. Śpiący mają niesamowite wrażenie: uciekają przez obcy krajobraz przed pościgiem niewidocznego prześladowcy.

cy. Przerazenie ogarniające śniącego jest tak ogromne, że podczas każdego koszmara traci on 0/1k2 punktów Pocztylności.

Nadejście Biesiadnika poprzedzone jest przez lodowaty wiatr, który wieje wprost z nocnego nieba. Ta forma Hastura pojawia się samodzielnie, bez towarzyszących mu w charakterze sług byakhee.

WALKI I UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE: Biesiadnik atakuje ogromnymi szponami, wymierzając precyzyjne uderzenia w głowę ofiary. Każdy cios powoduje wybiecie w czaszce nieszczęśnika pojedynczej dziury, przez którą stwór drenuje mózg. Reszta ciała pozostaje w czasie ataku nietknięta. Podczas każdej rundy Biesiadnik może zaatakować jedną osobę 2k10 szponami, z których każdy zadaje jedno obrażenie i powoduje wysysanie punktu Inteligencji. W chwili, gdy Inteligencja ofiary spadnie do zera, Pożeracz zwraca swą uwagę w kierunku kolejnego celu lub się oddala. Pozbawiony Inteligencji nieszczęśnik wciąż może posiadać kilka punktów Wytrzymałości, w takim przypadku nie umiera natychmiast. Jeżeli pozbawiona umysłu osoba zostanie w ciągu godziny (lub nieco dłużej) po ataku podłączona

do aparatury podtrzymującej życie, może dalej egzystować na poziomie umysłowym rośliny. Nie jest w stanie myśleć, poruszać się ani wydawać dźwięków.

BIESIADNIK Z AFAR, Pożeracz mózgów

S 49 KON 105 BC 33 INT 10 MOC 25
ZR 33 Szybkość 10/30 w locie WT 69

Modyfikator obrażeń: +4k6.

Broń: szpony (2k10) 90%, obrażenia to utrata punktu WT i punktu INT za każdy szpon.

Pancerz: 20 punktów grubej, pofalowanej skóry.

Czary: wszelkie niezbędne Strażnikowi Tajemnic.

Utrata Pocztałności: ujrzenie Biesiadnika z Afar powoduje utratę 1k8/1k20 punktów.

KRÓL W ŻÓŁCI, Awatar Hastu-

ra. Stał na balkonie w całej okazałości. Nie miał twarzy i był dwa razy wyższy od człowieka. Nosił spiczaste buty, wystające spod wystrzępionych, bajecznie kolorowych szat, a z końca kaptura zwisał pasek jedwabiu... Czasami wydawał się posiadać skrzydła, innym znów razem aureole.

– James Blish, „More Light”

Król w Żółci może wyglądać na człowieka ubranego w żółte lub wielokolorowe postrzępione szmaty oraz noszącego Błądą Maskę. Szmaty są przedłużeniem ciała tej istoty, podczas gdy Maskę ukrywa straszliwe pseudomacki, zdolne przysaść się do ofiary i wyssać zeń Moc. Przede wszystkim posiada obrzydliwą zdolność plastycznego kształtowania ciała, umożliwiającą wydłużanie go i zmienianie na życzenie.

KULT: Wyznawcy najczęściej są samotnymi szaleńcami, artystami i poetami, doprowadzonymi do obłędu po przeżyciu sztuki *Król w Żółci*. Zainspirowani jej okrutnym pięknem, tworzą sztukę oddającą bezsensowność doświadczenia ludzkiego. Specjalny symbol, Żółty Znak, jest często umieszczany na tajnych wydaniach tej złej książki. Znak ten skupia obrzydlawą zdolność na szaleństwo i złe, pomagając kształtować sny ofiary, która go widziała.

KRÓL W ŻÓŁCI, Postać Monarsza

S 25 KON 106 BC 14 INT 50 MOC 35
ZR 27 Szybkość 15 lub według życzenia WT 60

Średni modyfikator obrażeń: +1k6.

Broń: taniec, *test Moc przeciwko Mocy w tabeli porównawczej; obrażenia: 1k4 na rundę ataku; maska twarzowa 100%, obrażenia: 1k6+1 Mocy ofiary na rundę; pochwycenie 90%, 1k6+1k6 plus specjalne Spożycie**.

* Obserwator musi wygrać z Królem pojedynkę Mocy w Tabeli Porównawczej lub zostaje zahipnotyzowany. W następnej rundzie ożywają lachmany, okrywające ciało Króla, otaczając nieruchomą ofiarę ostrym jak

brzytwa złotym wirami; ofiara traci 1k4 punktów Wytrzymałości w każdej rundzie tego ataku. W każdej kolejnej rundzie ofiara może próbować wyzwolиться, wykonując kolejny test Mocy w Tabeli Porównawczej.

** Spożycie. Król wywołuje w ofierze paroksyzm strachu, dotykając i patrząc na nią. Ofiara traci 1k6 punktów Pocztałności na rundę. Każda taka runda kosztuje Króla 3 punkty magii. Uniknięcie spożycia w określonej rundzie wymaga uzyskania wyniku, w rzucie 1k100, równego lub niższego Moc x 2 ofiary. W tym czasie można zadawać normalne obrażenia z Pochwyćnia.

Pancerz: brak.

Czary: wszystkie typu Wezwanie, Nawiązanie kontaktu i Przywołanie/Spętanie, a także inne według życzenia Strażnika Tajemnic.

Utrata pocztałności: w postaci monarszej, z Maską na twarzy, nie ma; w każdej innej formie utrata 1k3/1k10 punktów Pocztałności.

HYDRA, Wielki Przedwieczny. Niezliczone tysiące głów chwiały się i podskakiwały na szarych falach; jedne ludzkie, lecz dużo więcej dziwnych i obcych. Parę z nich nosiło wprawdzie niktłe ślady człowieczeństwa, ale inne z najwyższym trudem można było uznać za żywe twory. Bowiem naprawdę żyły. W setkach oczu czaił się ból agonii, usta drżały w bezgłośnym lamencie, tzy płynęły po zapadniętych policzkach. Nawet głowy potworów: ptasie, gadzie, z żywych kamieni, metalu lub roślin naznaczone były niewysłowionym cierpieniem.

– Henry Kuttner, „Hydra”

(przeł. Witold Nowakowski)

To stworzenie nie powinno być mylone z ogromną matriarchalną cywilizacją głębinowych stworzeń o tej samej nazwie. Hydra jest stworzeniem o wampirycznej naturze, który egzystuje dzięki wchłanianiu głów i mózgów schwytych osobników wszelkich gatunków istot inteligentnych. Siedzi-ba monstrum jest obcy wymiar, znajdujący się poza konwencjonalnym czasem i przestrzenią.

Jedyną metodą dotarcia do miejsca egzystowania Hydry jest projekcja astralna. Istnieje specjalny rytuał pozwalający na przeniesienie się do jej tajemniczego wymiaru, który opisano w pamflecie Na wysyłających swe dusze. Jednak każdy, kto posiada trochę doświadczenia w podróżowaniu poza ciałem, wie, że może znaleźć się na niesamowitym planie tego stworzenia zupełnie przypadkowo. Wkroczywszy w wymiar zamieszkiwany przez Hydrę, astralny podróżnik odczuwa najpierw paraliżujące zimno i nie jest w stanie dostrzec nic oprócz gęstej, szarej mgły, klebiącej się dosłownie wszędzie. Obcość tego miejsca jest tak przejmująca, że podróżnik drętwieje z przerażenia. Wkrótce mgła unosi się i śmielek stwierdza, iż leci ponad



Z dzienników sir Hansena Poplana

Świat Astralny – Do tematu Świata Astralnego podchodzę z pewnym wahaniami, gdyż wydaje się to temat bardziej odpowiedni do dyskusji teozoficznej niż dotyczącej Mitów. Jednakże osiemnastowieczny manuskrypt *Wyprawa poza świat duszy*, wydaje się dowodzić istnienia takiego miejsca. Z tego powodu postanowiłem przedyskutować sprawę Świata Astralnego.

Wyprawa poza świat duszy wyjaśnia, w jaki sposób oddzielić ciało astralne od ciała fizycznego. Ósma strona manuskryptu zawiera dokładny opis wymaganego rytuału, pozwalającego przenieść się do Świata Astralnego.

To prowadzi do pytania, czym jest Świat Astralny. Nie posiadając na to odpowiedzi, a tylko wiele różnych możliwości.

Teozofowie uważają, że Świat Astralny składa się z substancji doskonalszej niż materia naszego świata. Twierdzą, iż każdy z nas posiada ciało astralne, które zostaje uwolnione w momencie śmierci.

Carl Jung mówi o „świadomości zbiorowej”, co stwarza kolejną możliwość dla Świata Astralnego: miejsce stworzone przez sny całego świata.

Najbardziej intrygująca idea pochodzi od celtyckich druidów. Świat Astralny nazywali „królestwem granicznym”. Twierdzili, że łączy się ono ze wszystkimi poziomami rzeczywistości. Można z niego uchwycić przełotne wrażenia z całego wszechświata, zyskując w ten sposób wiedzę, chociaż czwodzić losową.

To prowadzi nas do pytania: w jaki sposób Świat Astralny jest związany z Mitami.

Widziałem skąpe wzmianki o pewnym potwornym Wielkim Przedwiecznym, żyjącym w tym miejscu. Także. Świat Astralny może być także domem dla innych. „Królestwo graniczne” druidów jest lustrzanym odbiciem tego, co pojmujemy jako Yog-Sothoth. Wygląda na to, że Świat Astralny może być także mechanizmem działania bram, sposobem wykorzystywanym przez Nyarlathothepa do wędrowania po wszechświecie. Strzeżcie się podróżnicy. Tam są potwory.

rozkołysanym morzem szarej mazi. Po chwili zostaje ściągnięty w dół, tuż nad powierzchnię olowianych fal, i podczas opadania zaczyna dostrzegać niezliczone głowy stworzenia.

KULT: Ten potwór nie ma swoich wyznawców pośród żadnej rasy istot.

WALKA I UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE: Hydra nie atakuje tych, którzy odwiedzili jej plan, jednakże wypróbuje ich Moc, przeciwstawiając jej swoją (wynik ustala się, korzystając z Tabeli Porównawczej). Jeśli stworzeniu uda się wygrać mentalny pojedynek, fragment potwora może opuścić swój macierzysty wymiar, podążając w ślad za zwykle nieświadomym tego podróżnikiem. W momencie, gdy powróci on do własnej rzeczywistości, skradająca się za nim Hydra zaatakuje dowolną istotę, którą nieszczęśliwie astralnie odwiedził.

Ofiara najpierw widzi duchową formę astralnego podróżnika, a w chwilę potem falującą masę potwora. Hydra pochłania swą ofiarę i ściąga ją w głąb kłębiącego się, szarego szlamu, gdzie odrywa mu głowę. Wielki Przedwieczny powraca następnie do swego planu, unosząc pośród swojej masy wciąż żywą głowę ofiary. Martwe, bezgłowe ciało zaatakowanego pozostaje w jego własnym wymiarze. Zwłoki i najbliższe ich otoczenie całkowicie pokrywa szary szlam. W chwili gdy Hydra porzuci martwą ofiarę i wycofa się do swego legowiska, astralny podróżnik powraca do swego fizycznego ciała i budzi się. Jedyną ochroną przed atakiem Hydry jest Znak Starszych Bogów.

Osoba, która raz trafiła na astralny plan Hydry, może, używając woli, odszukać go z łatwością i ponownie wysłać tam swą astralną postać. Każda wizyta w astralnym królestwie tego stwora powoduje jednak kolejną utratę Pocztylności i daje potworowi szansę przeniesienia się do rodzimego wymiaru podróżnika.

HYDRA, Księżyc Tysiąca Twarzy

S n/p KON 59 BC 783 INT 100 MOC 50

ZR n/p Szybkość 0 WT 421

Modyfikator obrażeń: n/p.

Broń: pochłonięcie 90%, obrażenia to oderwanie głowy.

Pancerz: brak, lecz fizyczna broń nie jest w stanie zaszkodzić tej żywej masie szlamu. Magia, elektryczność, ogień, chemikalia lub magiczna broń zadają jej normalne obrażenia.

Czary: hydra jest w stanie posłużyć się dowolnym czarem, jednak zazwyczaj tego nie czyni.

Utrata Pocztylności: ujrzenie Hydry powoduje utratę 1k8/5k10 punktów.

IOD, Wielki Przedwieczny. Powoli, z pustki bulgoczącej napiętymi sitami kosmosu, wyłoniła się monstrualna postać. Popytnęła w blasku zwoźniczego światła. Nieziemskie widmo nie było jednorodne, lecz składało się z dzwinnie połączonych i nie pasujących do siebie elementów. Obce minerały i związki krystalu rzuciły ogniste błyski przez łuskowatą, półprzezroczystą skórę, a cała postać ohydnie pulsowała lepkim, pełzającym światłem. Gęsta maza spływała z napiętego cielska na maskę samochodu, a w powietrzu na oślep wirowały paskudne czułki, kształtu roślin, lecz cicho cmokające z głodu. Był to gorejący, kosmiczny potwór, zrodzony z wyjętego spod prawa wszechświata, przedludzka bestia, starą magią wydarta z bezdennej otchłani dziejów. Wielkie błyszczące oko spoglądało beznamiętnym wzrokiem.

– Henry Kuttner,

„Łowy”

(przeł. Witold

Nowakowski)



Iod jest niesamowitym połączeniem zwierząt, minerałów i roślin. Jego przybycie poprzedza pojawienie się w powietrzu ogromnego, czarnego cienia, który następnie przeradza się w kaskady oślepiającego światła. Dopiero z tego blasku wyłania się Wielki Przedwieczny.

Wzmianki o Iodzie można odnaleźć w Ishakshar, The Book of Iod (Księżdzie Ioda) oraz w De Vermis Mysteriis Prinna.

KULT: Czuli go pierwotni ludzie, lecz dziś jest raczej nie znany.

WALKA I UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE: Iod paraliżuje swe ofiary, a następnie wyrzuca w dół skręcające się wici. Opadają one na bezwolne stworzenia i wysysają ich dusze (2k10 punktów Mocy na rundę). W chwili, gdy Moc ofiary osiągnie zero, następuje śmierć, jakkolwiek mózg żyje nadal, na zawsze uwięziony w zwlókach. Chcąc unieruchomić nieszczęśników, Iod musi najpierw przełamać ich Moc swoją Mocą. Z kolei porażony, aby uwolnić się z paraliżu, musi przełamać swą Mocą Moc Przedwiecznego. Ofiara może podejmować próby zerwania krepującej ją mentalnej więzi w każdej rundzie, dopóki nie uwolni się lub nie umrze, albo dopóki Iod nie zostanie odegnany. Przedwieczny może w jednej chwili objąć swym paraliżem dowolną liczbę osób.

Ci, którym uda się uciec, stają się obiektom polowania. Osoby są świadome pościgu, który trwa nieustannie w ich snach oraz w realnym świecie. Ofiara może ująć pościgowi Ioda, udanie „rozpraszać” Przedwiecznego za pomocą sztuki magicznej lub poprzez zadanie mu osiemdziesięciu punktów obrażeń. Przed pościgiem Ioda skutecznie ochrania ukrycie się wewnątrz świeżo narysowanego Znaku Starszych Bogów (lub, jeśli ścigany jest do tego zmuszony, otoczenie się pentagramem lub Gwiazdą Dawida).

IOD, Łowca Dusz, Lśniący Prześladowca

S 75 KON 60 BC 100 INT 25 MOC 30
ZR 16 Szybkość 20 w locie WT 80

Modyfikator obrażeń: n/p.

Broń: wic trafia automatycznie, jeśli ofiara jest sparaliżowana, lub na 85%, gdy nie jest; obrażenia to utrata 2k10 punktów Mocy na rundę.

Pancerz: Iod posiada 20 punktów pancerza.

Czary: wszelkie czary „Przywołania”, „Spętania”, „Wezwania” i „Nawiazania kontaktu”, jak również każde zaklęcie z Krain Snów oraz dowolne niezbędne Strażnikowi Tajemnic.

Utrata Pocztylności: ujrzenie Ioda powoduje utratę 1k6/3k10 punktów.

JUK-SHABB, Wielki Przedwieczny. Kończąca warstwa była purpurowym stożkiem, z wierzchołką którego wznosiła się w górę niebieskawa mgiełka dymu.

Dym szybował ku unoszącej się w powietrzu sferze, która lśniła jak półprzezroczysta kość słoniowa.

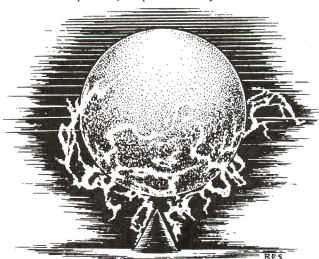
– H. P. Lovecraft, A. Merritt, Robert E. Howard, C. L.

Moore i Frank Belknap Long,

„The Challenge From Beyond”

Przedwieczny ukazuje się w postaci odczuwającej, rozumnej kuli metalu lub energii.

KULT: Juk-Shabb jest dziwacznym i mrocznym Wielkim Przedwiecznym, czczonym przez podobne do robaków stworzenia z planety Yekub. Komunikuje się ze swymi yzawcami za pomocą telepatii i zmiany koloru.



WALKA I UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE: Juk-Shabb nie atakuje fizycznie i jest jednym z najmniej wrogo usposobionych Wielkich Przedwiecznych. Posiada gigantyczną siłę psychiczną i jest w stanie z powodzeniem rzucić każdy czar, który w danej chwili potrzebuje.

Jednym z mentalnych ataków, które może wykonać Przedwieczny, jest potężny cios psioniczny (działający podobnie do czaru „Wyzwanie szaleństwa”). Jeśli przezwyćcię on punkty magii ofiary swoimi własnymi, ofiara ataku traci 2k10 punktów Pocztylności i na 1k100 godzin wpada w stan odrętwienia. Przedwieczny, aby skorzystać z tej mocy, musi poświęcić 1k6 punktów magii. Juk-Shabb posiada z pewnością również inne unikatowe zdolności mentalne.

Juk-Shabb zezwala swym ulubionym sługom na korzystanie ze swojej prężnej mocy, inteligencji i czarów.

JUK-SHABB, Bóstwo z planety Yekub

S n/p KON n/p BC 20 INT 30 MOC 50
ZR n/p Szybkość 0 WT 100

Modyfikator obrażeń: n/p.

Broń: cios psioniczny, punkty magii kontra punkty magii ofiary; obrażenia to utrata 2k10 punktów Pocztylności i odrętwienie na 1k100 godzin.

Pancerz: brak, jednak Juk-Shabb jest odporny na działanie jakichkolwiek fizycznych ataków. Magiczna broń i magia zadają normalne obrażenia.

Czary: dowolne.

Utrata Pocztylności: ujrzenie Juk-Shabba powoduje utratę 0/1k4 punktów.

KTHANID, Starszy Bóg. To coś, przy którym się nagle znalazł, było wcieleniem czystego kosmaru, bluźnierczym kształtem samego Cthulhu – z tym wyjątkiem, że to nie był Cthulhu, ale Kthanid i o ile poprzedni był czarny jak nora, ten lśnił światłem gwiazd.

„Ta olbrzymia istota, błyszcząca, niczym obsypana diamentowym pyłem, patrzyła na salę olbrzymimi oczyma, lśnącymi niczym roztopione złoto.

– Brian Lumley, „The Cloak of Dreams”

Z dzienników sir Hansena Poplana

Elysia – Opowieści dotyczące Elysi są bardzo dziwne. Mogę tylko przytoczyć to, co udało mi się znaleźć w kilku źródłach, bez sprawdzania wiarygodności tych informacji.

Podobno Elysia jest domem Starszych Bogów, miejscem cudownej harmonii, do którego wstęp mają tylko wybranci. Wydaje się być rajem. Można było się spodziewać istnienia takiego miejsca w mrocznym wszechświecie, rządzonego przez Bogów Zewnętrznych i Wielkich Przedwiecznych.

Nazwa wydaje się pochodzić od słowa *Elysium*, greckiego raju, miejsca w którym śmiertelnicy zyskują nieśmiertelność, miejsca do którego mogą wejść tylko wybranci bogów. Powiązania są oczywiste i powinny tylko pogłębić nasze podejrzenia co do tego międzywiecznego raju.

Według mnie opowieści o Elysi, jako o raju, wywodzą się ze starszych legend o wojnie między Starszymi Bogami a ich wrogami, Bogami Zewnętrznymi i Wielkimi Przedwiecznymi. Ponieważ Bogowie Zewnętrzni oraz Włecy Przedwieczni są bez wątpliwa złowrogimi siłami, tak więc Starsi Bogowie są ubóstwiani jako święci. Nie pokrywa się to jednak z prawdą, tą straszliwą prawdą skrywaną w niektórych księgach Młotów: ludzkość jest zaledwie pyłkiem w oczach Starszych Bogów, zupełnie bez znaczenia, i tak na prawdę to nas nie obają o to, jaki nas spotka los.

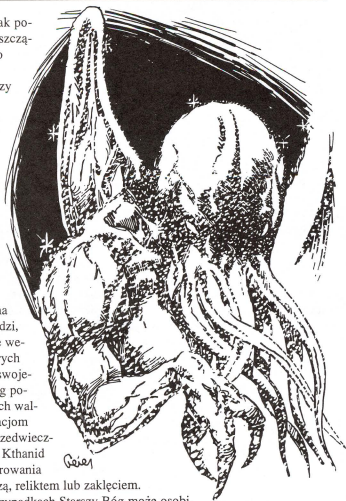
I czemuż to Istoty, które uwięziły na naszej planecie wielu Wielkich Przedwiecznych, ofiarowując nam milenia nieszczęść, miałyby się w ogóle nami przejmować? Czemuż to mieliby się przejmować nami ci, którzy niszczyli całe planety, aby pokonać swych wrogów. Czemuż to mieliby się przejmować ci, którzy mordowali, zwaбили i uwięzili swoich wrogów.

Dla Starszych Bogów jesteśmy tylko narzędziami: do pokonania wrogów; do osiągnięcia własnych, obcych nam celów; jako rozrywka. Mogą nas nie nienawidzić ani też nie pogardzać nami, ale wciąż musimy się strzec! To, co robimy, robimy tylko dla siebie.

Kthanid wygląda jak pokryty klejnotami, błyszczący bliźniak Wielkiego Cthulhu o lśniących, złotych oczach. Starszy Bóg zamieszkuje Dwór Kryształu i Perel – pałac pod starożytnym lodowcem, w obcym świecie Elysi.

Niektóre legendy Młotów Cthulhu sugerują, że Kthanid i Cthulhu są w jakiś sposób spokrewnieni.

KULT: Kthanid nie ma wyznawców wśród ludzi, chociaż czasami może wzwąć wybranych, których uzna za godnych, do swojego pałacu. Starszy Bóg pomaga wybrącom w ich walce przeciwko machinacjom Cthulhu i Wielkich Przedwiecznych. Na ogół pomoc Kthanid ogranicza się do obdarowania wybranej osoby wiedzą, reliktem lub zaklęciem. W bardzo rzadkich przypadkach Starszy Bóg może osobiście stanąć do walki z Wielkimi Przedwiecznymi.



WALKA I UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE: Kthanid atakuje promieniami świetlnymi emanującymi z jego oczu. Promienie te unieruchamiają przeciwnika lub zadają mu rany. Unieruchomienie przeciwnika wymaga wygrania z nim pojedynku Mocy w Tabeli Porównawczej. Ofiara może w każdej rundzie próbować się wyswobodzić, pokonując Kthanida w próbie Mocy. Jeśli Kthanid zdecyduje się zranić ofiarę, promień automatycznie zadaje 10k6 punktów obrażeń. Promień przenika każdy pancerz oraz odporność na obrażenia – zarówno naturalne, jak i pochodzące od relikwii.

KTHANID, Eminencja

S 100 KON 98 BC 210 INT 75 MOC 100
ZR 21 Szybkość 20 marsz/18 pływanie/20 latanie WT 154

Średni modyfikator obrażeń: +18k6.

Broń: promień świetlny 100%, obrażenia: 10k6 lub unieruchomienie; pięć 100%, obrażenia 1k6 + mo.

Pancerz: skóra 15 punktów; dodatkowo, regeneruje 10 punktów wytrzymałości w rundzie

Czary: Kthanid zna wszystkie czary.

Utrata pocztylności: 1k8/5k10 punktów.

LARWY INNYCH BOGÓW, Bogowie Zewnętrzni. Nigdy wcześniej nie wiadział, jakie to bezkształtne, mroczne istoty czają się i buszują w eterze, typiacy na podróżników i czasami sięgając szluzowatymi łapami, kiedy jakiś przemieszczający się obiekt przyciągnie ich uwagę. Są to bezimienne larwy Innych Bogów, tak samo jak one ślepe i bezmyślne, opętane jednym pragnieniem i głodem.

– H.P. Lovecraft, „W Poszukiwaniu Nieznanego Kadath”

Inni Bogowie należą do tych istot, które tańczą ślepo i bezsensownie na dworze Azathotha w centrum czasu i przestrzeni. Czasami oderwane kawałki tych

istot zostają wyrzucone w głęboką przestrzeń, gdzie stają się samodzielnymi, żywymi istotami. Są to potworne lawy Innych Bogów. To, czy wyrosną na Innych Bogów, pozostaje w sferze przypuszczeń, ale i tak są to potężne istoty.

Prawdopodobnie istnieje nieskończona ilość larw, a każda z nich jest unikatowa. Mimo iż dwie larwy mogą posiadać tego samego „rodziciela”, nie będą podobne ani do siebie, ani do swego pana.

Oderwane w centrum wszechświata od Innych Bogów, larwy mogą wiecznie dryfować w przestrzeni międzygwiezdnej, nigdy nie wchodząc w kontakt z żadną planetą, czy to zamieszkaną czy nie. Niektóre mogą, świadomie lub nie, wydławać na odległych planetach lub gwiazdach. Mogą tam przebywać uśpione przez całe tysiąclecia, albo też rozrastać się, podbijając a nawet beznamiętnie niszczyć swój nowy świat. Istoty te wydają się powszechnie występować w przestrzeni Ziemskich Krain Śnow.

Szczególnym przykładem Larw Innych Bogów są Poślanicy Azathotha (patrz dodatek do *ZC Krainy Śnow*) oraz Gwiezdna Matka. Podane w dalszej części parametry opisują ich ogólne możliwości, mogą więc być modyfikowane przez Strażnika według uznania. Niektóre mogą być większe i/lub posiadać Inteligencję. Każda larwa atakuje w sposób charakterystyczny dla siebie: mackami, trującym gazem, ukąszeniem, pazurami itd.

LARWY INNYCH BOGÓW,

Pomiot Nieprawdopodobnie Obcych Mocy

cecha	rzuty	średnia
S	1k100/2	25-26
KON	1k100	50-51
BC	1k100	50-51
INT	n/p	n/p
MOC	2k20	21
ZR	1k8	4-5
Szybkość	1k10-1	WT 50-51

(może latać, pływać, ryc w ziemi, chodzić, pełzać, unosić się w powietrzu itd).

Średni modyfikator obrażeń: +4bk.

Broń: różne formy ataku ZR x 10%, obrażenia: mo.

Pancerz: brak, ale wszystkie odporne są na zimno, siłę ciężkości i inne efekty przestrzeni kosmicznej. Niektóre osobniki mogą posiadać dodatkowe odporności: na ogień, ataki fizyczne, ataki klute itp.

Czary: na ogół brak, chociaż niektóre mogą znać 1k10 zaklęć.

Utrata poczytalności: zależna od wyglądu danego osobnika, od 0/1k10 do 1k8/5k10 punktów.



L LOIGOR, Wielki Przedwieczny. Dziwaczne, pozabione kształtu zbiorowisko kłębiących się niczym węże odnóży; niektóre z nich, a może nawet wszystkie, wiodły w głąb niewielkiego stłuczenia w szybie okiennej strychu. Coś nadchodziło, lecz jednocześnie coś większego wycyfowało się. Co do mojego wuja, nie było szans, aby się uratował – te niesamowite „resztki” zmierzały wyraźnie w jego stronę. Człowiek według wszelkiego prawdopodobieństwa został porwany lub wysysany z ubrania przez jakiś straszliwy, zjadliwy byt, który postugiwał się do swych celów okropnym wiatrem szalejącym po pokojach.

– August Derleth, „The Sandwin Compact”

KULT: Lloigor posiada swych wyznawców pośród zdegenerowanego ludu tcho-tcho, zamieszkującego niedostępne regiony Tybetu. Według dotyczących go wzmianek, posiada również czczonego przez te dziwne istoty brata bliźniaka imieniem Zhar.



WALKA I UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE: Lloigor atakuje ofiary chwytając je w swe macki. Zaatakowany zostaje następnie rozerwany na strzępy, które wchłania potwór przypominający kłębiącą się masę. Wszystkie nieożywione obiekty wokół ofiary pozostają w zadziwiający sposób nieknuć. Pojawienie się Kroczonej Gwiazdy poprzedzają silne wiatry, które w nieznan sposób wytwarza Lloigor, a które przenoszą go z miejsca na miejsce. Ten Wielki Przedwieczny posiada unikatową zdolność do przenikania przez najdrobniejsze otwory w przeszkodach odgradzających go od ofiary.

LLOIGOR, Kroczone Gwiazda

S	100	KON	100	BC	100	INT	30	MOC	28
ZR	30	Szybkość	20/50	w locie				WT	100

Modyfikator obrażeń: +11k6.

Broń: macki 100%, obrażenia to śmierć podczas kolejnej rundy.

Pancerz: 22 punkty rozdętego cielska.

Czary: „Przywołanie/Spełnienie Byakhee”, „Wezwanie Hastura” oraz inne związane z wiatrem, powietrzem i Zharem.

Utrata poczytalności: ujrzenie Lloigora powoduje utratę 1k6/1k20 punktów.

M'NAGALAH, Wielki Przedwieczny. Pełna mackowatych ramion masa, wyglądająca jak rozdęte, krwawiące wnętrza, pełne oczu.

– Ramsey Campbell, „The Tugging”

KULT: Kult M'Nagalah nie jest znany na Ziemi, jednak istota ta może być czczona przez obce rasy z innych światów.

Z dzienników sir Hansena Poplana

Nyarlathotep – Nie bardzo wiem od czego zacząć dyskusję o Nyarlathotepie. Jest to bóg tysiąca masek, o tysiącach różnych osobowościach i motywacjach. Czczony jest w całym wszechświecie pod wieloma postaciami, zarówno na Abboth, Sharnoth, L'gy'hx i wielu innych miejscach. Postaram się tu naszkicować najczęściej spotykane motywy działania Nyarlathotepa, abyśmy mogli lepiej zrozumieć tę niezrozumiałą istotę:

Służy Bogom Zewnętrznym.
O Nyarlathotepie mówi się jako o „posłańcu, sercu i duszy” Bogów Zewnętrznych. Jest wolny, podczas gdy oni są uwięzieni, może więc wykonywać dla nich zadania we wszechświecie, przekazywać ich wyznawcom wiadomości.

Przygotowuje się na koniec świata.

Podczas gdy Bogowie Zewnętrzni spoczywają w niewoli, Nyarlathotep przygotowuje ich ewentualny powrót. Wiele przepowiedni stwierdza, że będzie heroldem Końca Czasów, że to jego działaniem sprowadzą ZAGŁADĘ. Wiem bez wątpliwości, że jego wyznawcy działają w tym świecie właśnie z takim nastawieniem. Na pewno istnieją też w tysiącach innych światów.

Jest mroczną stroną wszechświata.

Wizja Nyarlathotepa jest mroczna. Wszechświat postrzega nie takim, jaki jest, ale takim, jaki mógłby być w naszych najgorszych koszmarach. Tak więc kuśi i deprawuje, starając się narzucić nam swoją wizję.

Jest uosobieniem sił natury.
Potworny i zły, uderza w to, co go złości. W jego zwierzęcych reakcjach nie ma żadnego zamysłu.

Po prostu jest.

Na sam koniec musimy zrozumieć, że Nyarlathotep był, jest i zawsze będzie. Jest sprytny i inteligentną istotą, tworzącą plany kielkujące tysiące lat. Dlatego większości śmiertelników wydaje się obcy i niezrozumiały.

INNE CECHY: Jego pojawienie sygnalizują odgłosy podobne do syku, mlaskania i przelewania się wilgotnej galarety. Napotkany lub przywołany M'nagalah pełźnie w kierunku jakiegokolwiek znajdującej się w pobliżu istoty, na przemian kurcząc i wyciągając w stronę ofiary oczekające, drgające niczym wnętrzości macki. Nawet ci, którzy przywołali Przedwiecznego nie są bezpieczni i zostaną zaatakowani przez obrzydliwe bóstwo, jeśli nie będą w jakiś sposób chronieni albo nie ukryją się przed jego wzrokiem.



WALKA I UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE:

Pochwyceni przez M'nagalah nie-szczęśnicy zostają zgniecieni lub wepchnięci obsłizgłymi mackami do któregoś z otworów przelewającego się cielska. Z drgających w konwulsjach ciał zostaje następnie wysłana krew i są one asymilowane przez stworzenie, a w końcu stają się jedną z Przedwiecznych.

M'NAGALAH, Pożeracz

S	55	KON	80	BC	50	INT	21	MOC	30
ZR	25	Szybkość 1				WT	65		

Modyfikator obrażeń: +6k6.

Broń: macki 80%, obrażenia 1k6 +6k6 lub śmierć podczas kolejnej rundy.

Pancerz: brak. M'nagalah regeneruje się w tempie 25 punktów Wytrzymałości na rundę.

Czary: wszystkie związane z Wielkimi Przedwiecznymi i ich sługami oraz wszelkie niezbędne Strażnikowi Tajemnic.

Utrata Pocztylności: ujrzenie M'nagalah powoduje utratę 1k8/3k10 punktów.

NUG i YEB, Wielcy Przedwieczni. Rozmawiałem w Jemenie ze starcem, który powrócił żywy ze Szkarłatnej Pustyni – widział Irem, Miasto Słupów oraz składał hołd w podziemnych świątyniach Nug i Yeba – *Ja Shub-Niggurath!*

– H.P. Lovecraft and Adolphe de Castro, „The Last Test”.

Nug i Yeb są „bliźniaczym potomstwem” Yog-Sothotha i Shub-Niggurath. Wyglądają jak wijąca się, gnijąca masa gazów i materii. W kipiącym cieple Nug i Yeba tworzą się i znikają oczy oraz usta, z których skapuje ślina i wydzielina. Wirujące opary i ściekająca posoka łączą się, tworząc kończyny zakończone szponami lub kopytami. Kończyny, oczy, usta oraz inne organy cały czas tworzą się, kurczą i są wchłaniane w ciało koszmarniej istoty.

KULT: para potwornych istot czczona jest przez naród K'n-Yan w podziemnych świątyniach, gdzie przeprowadza się przyprowadzające o młodości, straszliwe, orgiastyczne rytuały. Niewielkie grupy ludzi oraz innych istot, także mogą składać cześć Nugowi i Yebowi, za pomocą podobnych ceremonii w podziemnych sanktuariach. Podczas niektórych ceremonii, Wielcy Przedwieczni „łączą” się z ofiarami, zarówno płci męskiej jak i żeńskiej. Nug i Yeb pożerają mężczyzn żywcem, po otrzymaniu ich spermy, dając później początek nowym, straszliwym istotom. Kobiety są zapładniane przez ohydny parę i umierają



później podczas porodu, wydając na świat obce potomstwo. (Nug i Yeb są rodzicami Cthulhu – przyp. Miłosz)

WALKI I UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE: Nug i Yeb atakują miażdżąc ofiary swoimi masywnymi wyrostkami lub gryząc je swymi licznymi paszczami.

Nug i Yeb, Bliźniaczy bluźniercy

S	90	KON	173	BC	89	INT	31	MOC	37
ZR	17	Szybkość 25						WT	131

Średni modyfikator obrażeń: +10k6.

Broń: zmiżdżenie 90%, obrażenia: 1k6 + mo; ugryzienie 80%, obrażenia: 5k6.

Pancerz: brak, ale żadna broń fizyczna nie jest w stanie zranić Nuga i Yeba. Broń magiczna oraz magia zadaje im normalne obrażenia.

Czary: Nug i Yeb mogą automatycznie Wezwać jeden drugiego, a także Shub-Niggurath i Yog-Sothotha. Pozostałe czary do uznania Strażnika Tajemnic.

Utrata poczytalności: 1k10/1k100 punktów.

NYARLATHOTEP, Bóg Zewnętrzny.

Cichy, szczupły i tajemniczo wyniosły,

Odziany w materię czerwoną niczym płomienie zachodzącego słońca.

Tłumy kłębią się wokół niego, żądne rozkazów,

Odchodząc, nie będą w stanie powiedzieć, co usłyszeli;

Narodami wstrząśnień przejmujące grozą słowo,

Ta dzika bestia, podążająca za nim, liżąca jego dłońe.

– H.P. Lovecraft, „Fungi from Yuggoth”

Nyarlathotep jest posłańcem Bogów Zewnętrznych i jednym z najaktywniejszych bóstw Mitów Cthulhu. Nie jest spętany ani uwięziony, może więc przemierzać wszechświat, rozwijając i opracowując swoje perwersyjne plany. Nyarlathotep został zdefiniowany jako Czarny Lud z obrzędów wiedźm oraz sam diabeł w kulturze chrześcijańskiej. Posiada tysiące masek, co oznacza tysiące różnych awatarów. Dwunastu z nich zostało opisanych w dalszej części. Patrz *Pelzająca Mgła, Rzecz w Żółtej Masce, Krainy Snów*. Inni znani awatarzy to: Czarny Demon, Czarny Lud, Czarny Faraon, Czarny Wiatr, Zwiastun Plag, Mroczny, Mieszkaniec Ciemności, Wizerunek Nienawiści, Dryfujący Koszmar, Zielony Człowiek, Rogaty Człowiek, Kałuża Cienia, Set, Kościsty Koszmar, Mały Pelzacz, Tezcatlipoca, Thoth i Biały Człowiek.

AHTU, Awatar Nyarlathotepa. Wyższa od otaczających ją gigantów leśnych, szesnastometrowej grubości kolumna... wypuściła pierścień pnący, świeży i złotych, potłuskujących kawałkami kwarcu. Wślizgnęły się pomiędzy walczących gładko niczym jedwab; kiedy się zamknęły, miażdżyły jak kamienie młyńskie, rozpryskując krew na dziesiątki metrów.

– David Drake, „Than Curse The Darkness”

Ahtu nie jest szczególnie ważnym awatarem, ale został dobrze poznany.

KULT: W Afryce wyznawcami tego koszmaru są ludzie pozabawieni nadziei, doprowadzeni do zaleśnienia złym traktowaniem i naruszaniem własności przez klasę rządzącą i wyzyskiwaczy. Znakiem kultu jest samookaleczenie: wszyscy

mają amputowane części ciała oraz straszliwe blizny po biczeniu i biciu. Natomiast w Nowym Świecie kult przypomina rytuały voodoo.

INNE CECHY: *Necronomicon* opisuje Ahtu jako jedno z wielu nasion, które spadło na ziemię eony temu i jeśli się tu zakorzeni, zarosnie całą planetę. Zaklęcia z tej książki mogą przywołać i odesłać Ahtu.



Gan

AHTU, Władca Zdeformowanych

S	150	KON	200	BC	100	INT	10	MOC	50
ZR	25	Szybkość 24						WT	150

Średni modyfikator obrażeń: +15k6.

Broń: pochłonięcie 100%, obrażenia: automatyczna śmierć, ofiara może uniknąć ataku, wykonując Unik; wybuch 100%, obrażenia: 4k6 od eksplozji plus 6k6 od gorąca, podczas pojawiania się; obejmuje każdego w promieniu dziesięciu metrów od potwora; macka 80%, obrażenia: 6k6 + mo, osiem sześćdziesięciosześcimetrowych macek, dających osiem ataków w rundzie; miażdżenie 100%, obrażenia: 12k6, wykonując Unik, ofiara ucieka odnosząc tylko 3k6 obrażeń – Ahtu potrzebuje czterech rund, żeby wykończyć ponowny atak typu miażdżenie.

Utrata poczytalności: 1k10/1k100 punktów.

BESTIA, Awatar Nyarlathotepa. Nyarlathotep, szalony bóg bez twarzy, wyjący ślepo w ciemności do wtóru piszczałek dwóch amorficznych, zidiociałych flecistów.

– H.P. Lovecraft, „Szczury w Murach”

Bestia jest potężnym, dzikim, prawie bezmyślnym awatarem Nyarlathotepa. Ta istota może przybrać materialną postać tylko wtedy, jeśli w pobliżu Wielkiego Sfinksu w Gizie zostanie wypowiedziane odpowiednie zaklęcie. Chociaż archeolodzy twierdzą, że Sfinks został wykonany z kawałka wapienia pozostawionego przez budowniczych Wielkiej Piramidy, według legend znajdował się w tym miejscu jeszcze przed pojawieniem się człowieka. Jego arabskie imię brzmi Abu Hol, „Ojciec Koszmaru”.

KULT: Ta manifestacja Nyarlathotepa czczona jest przez światowy kult zwany Bractwem Bestii, powiązany z międzynarodową korporacją NWI. Kult poświęcony jest odbudowie świata.

INNE CECHY: Jeżeli zaklęcie potrzebne do przywołania Bestii zostanie odpowiednio rzucone (patrz *Wezwanie/Ode-*

Z Dzienników sir Hansena Poplana

Lśniący Trapezoedr i inne egipskie cuda – Podejrzewam, iż Lśniący Trapezoedr jest najlepiej znanym reliktem Mitów. Może zostać wykorzystany do wezwania Nyarlathotepa w postaci Łowcy, a nawet do kontrolowania go. Pozwała także zerknąć do odległych miejsc i czasów.

Został stworzony w starożytnych czasach przez mi-go na ich mrocznej planecie, Yugoth. Po sprowadzeniu na Ziemię widział wiele starszych kontynentów. Nabral znaczenia, kiedy został odnaleziony przez czarnego faraona Nephren-Ka. Później był używany przez faraona Nitrocris. W obecnych czasach przywdrował do Stanów Zjednoczonych. Plotki głoszą, że związany był z kultem Gwiazdnej Mądrości Opatrzności, do czasu rozwiązania kultu w 1877 roku.

Przeróżającym jest sam fakt, że Lśniący Trapezoedr jest produktem technologii, której nawet nie jesteśmy w stanie sobie wyobrazić. Nie jest to jednak jedyny przeróżający aspekt tego przedmiotu.

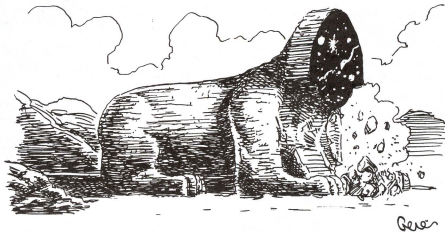
Zwierciadło Nitrocris także pochodzi ze starożytnego Egiptu. Justin Geoffrey opisał je w *Ludziach Monolitu*. „Tam, gdzie piasek jej sekrety skrywa./ Ze zwierciadłem zakopane./ Aby widzieć o północy mogła/ Kształty z Innej przestrzeni przywołane”.

Podobno jest to brama do innych królestw, czczonych przez ludzi od ich najwcześniejszych dni na Ziemi. Niestety, istoty ze światów leżących poza lustrem mogą przepelznąć do naszego.

Czarny Ankh z Akhenaton wykonany jest z obsydianu o dziwniej, jasnej, okragłej skazie w centrum krzyża. Podobno Ygg-Sothoth przychodził we śnie do właściciela przedmiotu, szepcząc o tajnych planach i spisach.

Bez wątpienia w grobowcach Egiptu zagrzebanych jest więcej relikwów, narzecz Mitów czekających, aż ktoś je odnajdzie.

slanie Bestii, podręcznik *Zew Cthulhu*), ziemia wokół Sfinksa zdrży lekko, co oznacza, że duch Bestii wstąpił w kamień. Twarz, wykonana wiele lat później na polecenie Faraona Khafre, popęka i odpadnie, odsłaniając czarną, owalną otchłń, w której widać wirujące gwiazdy i galaktyki. Ta istota jest prawie bezmyślna i natychmiast zaczyna wszystko niszczyć, trując ludzi i miażdżąc budynki swymi wielkimi łapami.



BESTIA, Potworny Behemot

S 200 KON 100 BC 500 INT 1 MOC 50
ZR 20 Szybkość 12 WT 300

Średni modyfikator obrażeń: +43k6.

Broń: łapy 50%, obrażenia: 12k6.

Pancerz: bestia posiada 20-punktowy kamienny pancerz.

Czary: brak.

Utrata poczytalności: 1k6/1k20 punktów.

BÓSTWO BEZ TWARZY, Awatar Nyarlathotepa. ...Naturalnej wielkości Sfinks ze skrzydłami sępa i tułowiem hieny. Były tam szpony i pazury, a ponad przykucniętym ciałem bestii wznosiła się masywna, antropomorficzna głowa, zwieńczona złowieszczą, potrójną koroną, której przeróżające wzory wzbudzały tak niezwykle podniecenie wśród krajowców. Najgorszy jednak i najbardziej szkaradny wydawał się brak jakiegokolwiek twarzy, która mogłaby zdobić tę przeróżającą istotę.

— Robert Bloch „The Faceless God”

Bóstwo Bez Twarzy jest panem pustyni i mistrzem delirium.

WALKA I UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE: Potrafi przeprowadzać bezpośrednie, mordercze ataki, preferuje jednak mentalne dręczenie swych ofiar. Jeśli stwór jest w stanie przezwyciężyć Moc nieszczęślika, zsyła na niego niezwykle realistyczne i przeróżające halucynacje. Najczęstszymi koszmarami są wizje ciemnych, złowieszczych postaci, nieustannie śledzących ofiarę, tropienie przez przeróżające potwory lub dojmujące poczucie zagubienia na pustyni. Ze względu na niesamowitą realność wizji, zaatakowana osoba powoli traci Poczytalność, zupełnie tak, jakby rzeczywiście fizycznie uczestniczyła w oglądanych przez siebie wydarzeniach. Jeśli ofiara przejdzie udaną psychoanalizę, więź z awatarem zostanie zerwana. Nieszczęśliwcy, którzy oszaleją, zanim udzieli im się pomocy, umierają, a w swym ostatnim tchnieniu szepem oddają hołd Nyarlathotepowi.



BÓSTWO BEZ TWARZY, Władca pustyni

S	70	KON	58	BC	88	INT	63	MOC	80
ZR	24	Szybkość 12/12 w locie				WT		73	

Modyfikator obrażeń: +9k6.

Broń: szpony 80%, obrażenia 1k6+mo.

Pancerz: brak, ale normalna broń zadaje jedynie minimalne obrażenia.

Czary: wszystkie.

Utrata Poczytalności: ujrzenie Bóstwa Bez Twarzy powoduje utratę 1k8/1k20 punktów.

DUCH SZALEŃSTWA, Awatar Nyarlathotepa. Nagle z niewidzialnych wysokości dotarł fetor nie do zniesienia. Jednocześnie powietrze zadziało od wibracji trzepoczących skrzydeł.

– H. P. Lovecraft „Duch szaleństwa”
(przeł. Ryszarda Grzybowski)

Pod tą postacią Nyarlathotep trochę przypomina gigantycznego człowieka-nietopierza. Jedynym kształtem, który wyróżnia się na pozbawionej ludzkiej twarzy głowie, jest wielkie, gorejące czerwienią oko. Duch Szaleństwa jest jedynie półmaterialnym tworem i manifestuje się w postaci gęstego dymu. Kiedy zachodzi potrzeba, może w tej postaci przenikać przez stałe, materialne obiekty, jak również przytrzymywać je i przesuwać.

KULT: Opisywana postać Nyarlathotepa znana jest również jako „Pierzchający Przed Światłem” lub „Ojciec Wszystkich Nietopierzy” i jest dobrze znana grzybom z Yuggoth. Jako „Ojciec Wszystkich Nietopierzy” czczony jest w Australii i prawdopodobnie w innych częściach świata.

INNE CECHY: Duch Szaleństwa jest w stanie znieść jedynie naprawdę znikome ilości światła, takie jak lśnienie gwiazd. Jakiegokolwiek jaśniejsze źródło niszczy jego strukturę, powodując silne obrażenia, dlatego też awatar manifestuje się wyłącznie w całkowitej ciemności. Nawet niewielki płomyk świecy powoduje utratę Wytrzymałości w tempie 1k6 punktów na rundę. Dla porównania, inne źródła światła zadają następujące obrażenia: księżyc w pełni – 2k6 punktów na rundę; reflektory samochodu lub oświetlenie uliczne – 3k6 punktów na rundę; pełne światło słoneczne – 10k6 punktów na rundę. Silne światło powoduje dezintegrację awatara, podobnie jak wschodzące słońce rozprasza poranne mgły. Bardzo krótkie błyski światła (nawet niezwykle silnego), takie jak błyskawice lub lampa błyskowa, nie czynią na Duchu Szaleństwa żadnego wrażenia.

Duch Szaleństwa jest niezwykle silnie związany z prawdziwym, obcym artefaktem, znanym jako Błyszczący Trapezohedron. Odpowiedni rytuał, przeprowadzony nad tym przedmiotem, powoduje przywołanie awatara. Wystawienie tego dziwnego kamienia na działanie światła powoduje czasowe rozproszenie Ducha Szaleństwa.

WALKA: Twór atakuje, zaciskając się wokół swych ofiar. W tym celu awatar formuje długie ramię z gęstego dymu, które wyciąga się w kierunku nieszczęślika. Skutkiem ataku jest spalenie i roztopienie ciała oraz kości. Ponadto

następuje przepalenie otworu na szczycie czaszki ofiary, przez który stwór pochłania mózg. Zwłoki zostają częściowo zwęglone i napiętnowane żółtymi plamami. Awatar jest także w stanie pochwytać ofiarę i przeniknąć wraz z nią na zewnątrz pomieszczenia lub poprzez inny stały obiekt. Osoby takie zostają albo uniesione w ponurę i przerażające miejsca i słuch ginie o nich na zawsze, albo też uniesione w górę i bezceremonialnie zrzucone z niebotycznej wysokości.

**DUCH SZALEŃSTWA**, Pierzchający przed Światłem, Ojciec Wszystkich Nietopierzy

S	28	KON	22	BC	24	INT	20	MOC	22
ZR	23	Szybkość 10/20 w locie				WT		23	

Modyfikator obrażeń: n/p.

Broń: uścisk i spalenie 100%, obrażenia 2k6 punktów Wytrzymałości na rundę, ucieczka niemożliwa; pochłonięcie mózgu automatycznie, obrażenia 1k6 na rundę, podczas każdej rundy napływającej po uścisku; pochwytywanie 95%, obrażenia to wyniesienie w nieznane lub zrzucenie z wielkiej wysokości.

Pancerz: brak, jednak żadna fizyczna broń nie jest w stanie zadać jakiegokolwiek obrażeń. Awatar jest także odporny na działanie zimna, ognia, chemikaliów i elektryczności. Zaskoczyć mu może jedynie światło lub magia.

Czary: wszelkie niezbędne Strażnikowi Tajemnic.

Utrata Poczytalności: ujrzenie Ducha Szaleństwa powoduje utratę 1k6/1k20 punktów.

I STOTA BEZ SKÓRY, Awatar Nyarlathotepa. O wszystkim należy powiadać Nyarlathotepa, Potężnego Pośłańca. Wówczas przyjmie on postać człowieka, skryje się za woskową maską oraz szatą, i zstąpi ze świata siedmiu słońc, aby drwić.

– H.P. Lovecraft, „Szepczący w Ciemnościach”

Ten awatar Nyarlathotepa wygląda jak muskularny, dwupiętrowy mężczyzna bez skóry, czasami z trzecim okiem pośrodku czoła. Wokół tej istoty skwierczy moc, a skóra każdego człowieka w promieniu 100 metrów zaczyna swędzieć.

Z dzienników sir Hansena Poplana

Bracia Skóry – Ostatnio natknąłem się na tłumaczenia zestawu ksiąg Młotów znanych jako *Zwoje z Sedefkar*. Opisują one kult składający hold Istocie Bez Skóry, sześćset osiemdziesiątej masce Nyarlathotepa. Ze *Zwojów* oraz kilku współczesnych zapisków byłem w stanie wywnioskować wiele faktów dotyczących tego jednego z wielu Ziemskich kultów, składających część temu szczególnemu mrocznemu bóstwu.

Kult Braci Skóry został założony przez Sedefkara Osmanli, który żył w Konstantynopolu w jedenastym wieku. Po tym, jak Sedefkar okazał swe nieludzkie okrucieństwo, wizyte złożyła mu sama Istota Bez Skóry obdarowując go Si-mulacrum, potężnym magicznym reliktem, pozwalającym kraść i nosić skórę innych, czyli zmieniać w ten sposób tożsamość.

Sedefkar nauczył się także wielu mrocznych zaklęć od Boga Zewnętrzznego, która to wiedza przeszła na założony przez niego kult. Zaklęcia te pozwalały manipulować ludzkim ciałem i organami; nowa i makabryczna gałąź wiedzy.

Podobno niektóre magiczne moce Braci zostały przeniesione do relikwów – na ogół wykonanych z ludzkiego ciała. Dzięki temu inni też mogą przywoływać moce Istoty Bez Skóry.

Chociaż centrum kultu znajdowało się w Konstantynopolu, Bracia Skóry rozprzestrzenili się po całej Europie. Skupiali się wokół jednego przywódcy, ale pojedyncze ognia często działały niezależnie, związane z innymi tylko wspólną wiarą w Istotę Bez Skóry.

Kult Braci Skóry wydawał się nie posiadać celu. Dopuszczali się drobnych okropności i przestępstw, ale poza tym nie posiadali żadnego większego planu. Mówiłem już wcześniej o motywach działania Nyarlathotepa. Mogę tylko zasugerować, iż w swojej sześćset osiemdziesiątej postaci stara się wydobyć mroczną i bestialską naturę człowieka.

KULT: Istota Bez Skóry ma mały, zorganizowany kult o nazwie Bracia Skóry. Manifestuje się na ogół tylko po to, aby wziąć udział w ceremoniach i zaakceptować ofiary.

WALKA I UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE: Istota ta posiada unikatowy i straszliwy atak zwany Spojrzeniem Obdzierającym Ze Skóry, który kosztuje go tylko jeden punkt magii. Jeżeli awatar pokona ofiarę w pojedynku punktów magii, cała skóra ofiary spada jak luźne ubranie. Bezbronna ofiara otrzymuje 4k6 punktów obrażeń. Poruszanie staje się bardzo bolesne i praktycznie zredukowane do 1. Ofiara traci także 1 punkt wytrzymałości w każdej rundzie, aż umrze. Świadkowie tego ataku tracą 1/1k10 punktów Pocztywalności.

ISTOTA BEZ SKÓRY, Bezcielesne Paskudztwo

S	20	KON	20	BC	20	INT	86	MOC	100
ZR	20	Szybkość	10					WT	20

Średni modyfikator obrażeń: n/p.

Broń: spojrzenie Obdzierające Ze Skóry 100%, obrażenia: 4k6 oraz utrata skóry.

Pancerz: każdy, kto zaatakuje Istotę Bez Skóry bronią palną lub wręcz doświadczy okropnego swędzenia dłoni dzierzającej broń, automatycznie chybi. Każda inna forma ataku zadaje minimalne obrażenia. Istota Bez Skóry zostaje przepędzona, jeśli jej Wytrzymałość spadnie do zera; może jednak powrócić, w pełni zregenerowana, po 1k6 rundach.

Czary: wszystkie.

Utrata pocztywalności: 1k8/1k20 punktów.

LROGG, Awatar Nyarlathotepa. Który obdarzał swoich wyznawców dobrodziejstwami, żądając w zamian tylko corocznej ofiary w postaci amputacji kończyny u tymbula w stanie świadomości... rozbijając wszystkie posągi dwugłowego nietoperzowego boga Lroga i zabijając trzech jego kapłanów.

– Ramsey Campbell, „The Insects from Shaggai”

Ten awatar Nyarlathotepa jest blisko związany z postaciami Bogów Zewnętrznych: Ojcem wszystkich nietoperzy/ Latającym Światłem/ Duchem Szaleństwa.



Lroga jest nietoperzem o dwóch głowach, żywą, lodowatą ciemnością. Nietoperzowaty bóg posiada niezliczoną ilość oczu, iskrzących się na obydwu głowach, z których każda ma po kilka wypełnionych kłami paszczy. Skrzydła Lroga poruszają się bezgłośnie, ale za to rozsiewają dziwaczne czarne iskry i płomienie.

KULT: Lroga jest czczony przez Obywateli L'gy'hx w ich dziwnych rytuałach samookalectenia.

WALKA I UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE: Lroga może atakować dwoma ugryzieniami w każdej rundzie lub rozsiewać skrzydłami czarne iskry i płomienie. Każda osoba objęta nieczystym płomieniem automatycznie traci 1k10 punktów wytrzymałości i 1k6 KON. Stracona w ten sposób Kondycja nie podlega regeneracji.

LROGG, Cichy bóg nietoperz z gwiazd

S 40 KON 55 BC 45 INT 25 MOC 35
ZR 20 Szybkość 10/60 latanie WT 50

Średni modyfikator obrażeń: +4k6.

Broni: ugryzienie 75%, obrażenia: 2k6; iskry i płomienie 45%, obrażenia: 1k10 + 1k6 KON.

Pancerz: brak, ale za to Lrogg otrzymuje obrażenia tylko od ognia i światła.

Czary: każdy.

Utrata poczytalności: 1k8/1k20 punktów.

MROCZNY DEMON, Awatar Nyarlathotepa. Wyglądał trochę jak średniowieczne wyobrażenie demona Asmodeusza. Całkowicie pokryty czarnym futrem, z ryjem jak u dzika, zielonymi oczami oraz szponami i kłami dzikiej bestii.

— Robert Bloch, „Dark Demon”

Ten stwór jest pomniejszym awataram Nyarlathotepa i manifestuje się poprzez nawiedzenie pełnego wiary wyznawcy.

KULT: Czczą go tylko szaleńcy, gdyż tylko oni są w stanie poświęcić mu się dobrowolnie.

INNE CECHY: Zanim bóstwo obejmie całkowite panowanie nad ciałem wybranego czciiciela, kandydaci na takie demoniczne nawiedzenie miewają wielokrotnie powtarzające się sny związane z tą mroczną istotą. Transformacja z człowieka w postać Mrocznego Demona trwa 1k4+2 rundy. Jest to chwila, w której awatar jest najbardziej wrażliwy. Mroczny Demon może korzystać ze swych mocy i czarów dopiero po skończeniu się przemiany.

Świadkowie tej straszliwej transformacji tracą 1/1k6 punktów Poczytalności.

WALKA I UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE: Jeśli Wytrzymałość Mrocznego Demona spadnie do zera, wydaje on z siebie mrozący krew w żyłach kwik, a potem eksploduje kulą cuchnącego, czarnego dymu. Trująca chmura ma średnicę około 5 metrów, a każdy kto zachłynie się tym żrącym oparem, traci 1k6 punktów Wytrzymałości na rundę i musi oprzeć się truciznie lub ginie. POT dymu równa jest Mocy Mrocznego Demona w chwili jego zniszczenia. Toksyjna chmura rozprzyska się po upływie 1k4 rund.

MROCZNY DEMON, Mroczna istota

S 21 KON 79 BC 19 INT 30 MOC 25
ZR 17 Szybkość 9 WT 49

Modyfikator obrażeń: +1k6.

Broni: szpony 80%, obrażenia 1k8+mo; kły 65%, obrażenia 1k4; kopyta 75%, obrażenia 1k10+mo.

Pancerz: brak, jednak Mroczny Demon może zregenerować dowolną liczbę obrażeń, poświęcając jeden punkt Mocy. Zredukowanie Wytrzymałości do zera powoduje eksplozję i przemianę awatara w chmurę cuchnącego, toksycznego, czarnego dymu, który rozprzyska się po upływie 1k4 rund. Wszystkie osoby objęte chmurą tracą 1k6 punktów Wytrzymałości na rundę i muszą w każdej rundzie oprzeć się POT trucizny.

Czary: wszystkie.

Utrata Poczytalności: użerzenie Mrocznego Demona powoduje utratę 1k2/1k8 punktów.

OPASŁA KOBIETA, Awatar Nyarlathotepa. Nyarlathotep, potwórność o nieskończeniu wielu kształtach, posracha duszy. Wielki Postaniec.

— H. P. Lovecraft, „W Poszukiwaniu Nieznanej Kadath” (przeł. Andrzej Ledwożyw)

Ten odrażający Awatar Nyarlathotepa manifestuje się w postaci monstrem płci żeńskiej. Waży jakieś trzysta kilogramów, ma około dwóch metrów wzrostu i owrzodzoną, żółtobiałą skórę. Z ramion stwora wystają grube, pomarszczone macki, a mniejsze odnóża wychodzą wprost ze zwałów rozdętego cielska. Para cudownych kobiecych oczu ozdabia twarz bogini, a nieco poniżej falują anemicznie małe macki. Obrazu jej ohydnych oblicza dopełnia pięć brylowatych podbródków, z których każdy otacza anormalnych rozmiarów szczękę pełną kłów. Ohydna bogini odziana jest w żółto-czarną, jedwabną tunikę.

KULT: Ten obrzydliwy awatar Nyarlathotepa czczony jest prawie wyłącznie na Wschodzie. Składanie ofiar polega na okaleczaniu i ćwiartowaniu ich za pomocą świętego sierpa.

INNE CECHY: Do szerokiego pasa, podtrzymującego tunikę bogini, przytroczonych jest sześć sierpów i magiczny Czarny Wachlarz. Rozłożony i trzymany tuż pod oczami, pozwala bogini na stworzenie iluzji szczupłej i pięknej chińskiej damy. Czarny Wachlarz kieruje całą uwagę mamionego na piękne i delikatne oczy Opasłej Kobiety, w magiczny sposób osłaniając jej rozdętą i obrzydliwą postać. W chwili, gdy wachlarz zostaje opuszczony, wychodzi na jaw cała obmierzłość i ohyda stworzenia. Dzięki Czarnemu Wachlarzowi Opasła Kobieta jest w stanie uwodzić mężczyzn, obdarzając ich nieziemskimi i zwyrodniałymi rozkoszami, by w końcu zadusić ich sflaczałym cielskiem. Ludzie nie mogą korzystać z Czarnego Wachlarza bogini.



Z Dzienników sir Hansena Poplana

Starsi Bogowie – W swoim esyju o Ejsji zawarłem ostrzeżenie dotyczące Starszych Bogów, twierdząc, iż nie są to życzliwe ludziom istoty, jak niektórzy by sobie tego życzyli. Prowadzi to do pytania: Jakże są ich cele? Próbowałem to zgłębić, ale ostrzegam, to co tutaj znajdziesz, to głównie spekulacje. Próbować odgadnąć motywy Starszych Bogów to jak próbować określić motywy rodzaju ludzkiego: obie grupy są wielkie i heterogeniczne.

Mienawidzi Wielkich Przedwiecznych i Bogów Zewnętrznych.

Wiele tekstów opowiada o Wielkich Przedwiecznych i Bogach Zewnętrznych albo toczących wojnę ze Starszymi Bogami, albo buntujących się przeciwko nim. Starsi Bogowie wygrali i uwięzili wielu Wielkich Przedwiecznych oraz Bogów Zewnętrznych. Niektóre księgi łączą tę wojnę z kradzieżą wledey z Calaeo, jednak wszystkie te opowieści są tak wątpliwej autentyczności, że nie możemy ufać żadnej z nich. W każdym bądź razie, możemy zrozumieć jedno: wielkim celem Starszych Bogów jest za wszelką cenę zażebanie o to, aby ich wrogowie pozostali uwięzieni.

Strzegą pewnych zakątków wszechświata.

Wiemy, iż Hynpos strzeże granicy pomiędzy Krainami Snów a Światem na Jawie. Kthanid wydaje się być strażnikiem Ejsji. Raxis strzeże najdalszych granic naszego wszechświata. Dlaczego istoty te czują się w obowiązku strzec tych miejsc, tego nie wiemy.

Działają we własnym interesie.

Jest to podstawowa motywacja, o której najłatwiej się zapomina. Starsi Bogowie są normalnymi istotami, w wielu przypadkach członkami wielkich ras. Chociaż może nie zamierzają nas zniszczyć, nie są jednak naszymi przyjaciółmi. Dążą do wyniesienia ich własnych ras, do wyniesienia na nowy poziom technologii, filozofii i życia. Pragną odkryć prawdziwe tajemnice, nowe gałęzie wiedzy. Możemy tylko mieć nadzieję, że nie stanemy im na drodze.

WALKA I UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE: Podczas każdej rundy Opasła Kobieta może atakować przeciwników za pomocą obu macek, wyrastających z jej ramion. W pierwszej chwili schwytany przez jedną z nich otrzymuje 3k3 punkty obrażeń. Podczas kolejnych rund ofiara zostaje opleciona pozostałymi mackami i przyciśnięta do obślinionych ust. Uścisk ten, zwany Pocałunkiem Opasłej Kobiety, niszczy Inteligencję ofiary w tempie 1k6 na rundę. Utrata jest trwała. Jeśli ofiara posiada jeszcze punkty Inteligencji, może próbować wyrwać się z uścisku, przeciwstawiając Siłę bogini swojej własnej Siłę (wynik ustala się, korzystając z Tabeli Porównawczej). W momencie, gdy Inteligencja atakowanego spadnie do zera, jego czaszka pod wpływem uścisku obślinionych warg eksploduje, a bogini wyliże żywy jeszcze mózg.

Bóstwo posiada cały szereg pomniejszych macek, którymi również może atakować. Podczas każdej rundy przeciwnika atakuje 1k6 mniejszych odnóży wyposażonych w sierpy.

OPASŁA KOBIETA, Bogini z Czarnym Wachlarzem

S 31 KON 44 BC 26 INT 86 MOC 100
ZR 19 Szybkość 12 WT 35

Modyfikator obrażeń: +3k6.

Broń: macki ramienne 85%, obrażenia 3k3 oraz przytrzymanie do „pocałunku”; sierpy 50%, obrażenia 1k4+3+mo; „pocałunek” automatycznie, gdy ofiara jest przytrzymana, utrata 1k6 INT na rundę.

Pancerz: brak, jednak jeśli ta postać Nyarlathotepa zostanie zabita, cielsko przekształci się w masę wijących się macek, które wkręcą się w ziemię i rozpadną. Opasła Kobieta wzkrzesi się z tych odnóży po 1k6+2 miesiącach.

Czary: opasła Kobieta zna wszystkie czary świata Mitów.

Utrata Pocztałości: ujęrzenie tej formy Nyarlathotepa powoduje utratę 1k8/1k20 punktów.

POŚLANIEC WIELKICH PRZEDWIECZNYCH, Awatar Nyarlathotepa. *Jeśli miało to jakiś ustalony kształt, to był on trudny do uchwycenia. Rzecz zdawała się nieustannie przepływać przez siebie, wykrzywając się i skręcając. Było olbrzymie, wielkością i zachowaniem zbliżone do zaprzęgu sześciu lub nawet ośmiu czarnych koni połączonych z sobą w niepojęty sposób i próbujących jednocześnie galopować w różnych kierunkach naraz.*

– Joseph Payne Brennan,
„The Willow Platform”

Posłaniec Wielkich Przedwiecznych jest olbrzymią, półprzezroczystą masą poskręcanych macek, która przelewa się po przez niebo, nieustannie wyrzucając z siebie kleiste serpenty. Jego formę najlepiej określić jako grupę ośmiu lub dziesięciu czarnych koni, połączonych w jednym zaprzęgu, które jednocześnie galopują w różnych kierunkach.

Posłaniec jest zwiastunem wielkich kataklizmów i pojawia się jedynie po to, by zapowiedzieć niezwykle istotne zdarzenia, jakim było, na przykład, powstanie R'lyeh. Z drugiej jednak strony, nie będzie z pewnością wykorzystywany do rozpowszechniania wieści o złowrożej działalności poszczególnych bóstw.

KULT: Ze względu na swoją rolę, nigdy nie jest obiektem jakiegokolwiek kultu.

INNE CECHY: Tuż przed pojawieniem się Poślania niebo ciemnieje, stając się niemal ołowiane, a wszystko wokół cichnie i nieruchomieje. Nagle całą okolicę pokrywa olbrzymi czarny cień i pojawia się gigantyczna, skłębiona masa, wyszarpująca sobie drogę przez środek nieba. Przyglądając się baczniej temu



zjawisku, można dostrzec wewnątrz jakby zielonkawe pulsowanie, które gdzieniedzie ustępuje trupiej bledoci. Nagle istota rozpada się na wielką liczbę wąskich, poskręcanych niby-odnóży, które następnie kierują się w różne zakątki nieba. Po upływie godziny z pierwotnej, kłębiącej się masy nie pozostaje nic, oprócz pojedynczego, podziurawionego obłoku.

WALKA I UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE: Posłaniec atakuje, zarczując na ofiarę długie, węzłowate wici i struny. Przemieszcza się nad upatrzony cel, a potem nagle „wypluwa” ze swego wnętrza rój wici, które chwytają ofiarę, unoszą ją w górę, a następnie wciągają do środka obłoku, gdzie zostaje konsumowana. W każdej rundzie nieszczęśnik pozostający w uścisku wici traci 1k3 punktów Wytrzymałości, 1k4 punktów Wyglądu oraz 1k6 punktów Poczitalności – taki jest rezultat działania żrących enzymów, spalających twarz i ciało. Utrata Wyglądu to wynik oddziaływania dziwnego kwasu. Jeżeli spowodowane nim obrażenia doprowadzą do utraty ponad 1/3 Wytrzymałości, ofiara straci wzrok. Punkty Wyglądu postaci utracone są na zawsze.

POSŁANIEC WIELKICH PRZEDWIECZYCH, Zwiastun kataklizmu

S 25 KON 20 BC 50 INT 4 MOC 16
ZR 14 Szybkość 35 WT 35

Modyfikator obrażeń: -p.

Bronia: wici 80%, obrażenia 1k3 WT, 1k4 WG oraz 1k6 PP podczas każdej rundy.

Pancerz: brak, jednak Posłaniec odporny jest na działanie wszelkiej niemagicznej broni.

Czary: brak.

Utrata Poczitalności: ujrzenie Posłańca Wielkich Przedwiecznych powoduje utratę 1/1k10 punktów.

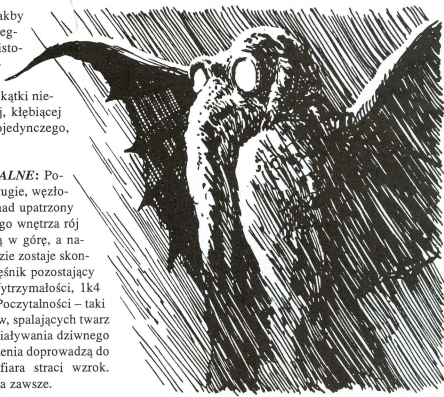
SHUGORAN, Awatar Nyarlathotepa. Rodzaj straszylki, którego skrzydła były czarne. Przez okno wpatrywało się w nią coś, co opisała nam jako wielkiego, czarnoskórego mężczyźnego w masce przeciwwązowej lub w akwalungu. Pod oknem odkryli ślady stóp, które mogły być pozostawione przez ciężkiego mężczyźnego w płetwach.

– T. E. D. Klein, „Black man with a horn”

Shugoran jest demonem lub bożkiem znanym w pewnych okolicach Azji i Afryki. Stworzenie jest całkowicie czarne i pokryte chropowatą, podobną do łusek żębaczka skórą. Posiada niewielkie, zbliżone do skrzydeł łapy, pletwowe stopy i długą trąbę.

KULT: Pewne wspólnoty tcho-tcho czczą Shugorana jako Posłańca Śmierci, wysłannika lub zwiastuna przeznaczenia.

WALKA I UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE: Istota atakuje, przyciskając czarną trąbę do ust i nosa ofiary i wysysając jej płucą, co kończy się natychmiastową śmiercią. Zwłoki nieszczęśnika mają obrzydliwie wywleczone przez usta na wierzch płucą i potwornie posiniaczoną twarz, przypominając ludzkie ciało wywrócone wnętrznościami na wierzch.



Wykonanie przez ofiarę udanego uniku pozwala jej ustrzec się przed tym morderczym atakiem.

SHUGORAN, Czarny człowiek z rogami, Goniec Śmierci

S 45 KON 128 BC 22 INT 45 MOC 40
ZR 30 Szybkość 14/20 pływac WT 75

Modyfikator obrażeń: +3k6.

Bronia: pazury 75%, obrażenia 1k6+3k6; trąba 90%, obrażenia to natychmiastowa śmierć podczas następnej rundy.

Pancerz: 10 punktów grubej skóry i śluzu. Shugoran może się regenerować, zużywając punkt magii za każdy punkt odzyskanej Wytrzymałości.

Umiejętności: Skradanie się 85%.

Czary: wszelkie potrzebne Strażnikowi Tajemnic.

Utrata Poczitalności: ujrzenie Shugorana powoduje utratę 1k6/1k20 punktów.

TIK TAK, CZŁOWIEK. Awatar Nyarlathotepa. Czarna postać szarpnęła za swą twarz, odciągając ciało i odsłaniając kable oraz mechaniczne tryby... Jego oczy były dwoma cyberblatami... Widział urządzenia – albo raczej jedną wielką maszynę. Wózki, na których spoczywały ciała, zostały rozstawione wokół wyspy monitorów, klawiatury i kabli. Przewody, wystające z głów i klatek piersiowych, podłączone były do komputera: muchy złapane w pajęczynę kabli mechanicznego pajaka.

– Scot David Aniolowski, „I Dream of Wires”

Człowiek Tik Tak jest awatarem Nyarlathotepa pod postacią sztucznej inteligencji. Prawdziwą formą tej istoty jest maszyna, chociaż może także stworzyć postać humanoidalną, która najczęściej wygląda jak czarny człowiek z niektórymi częściami ciała mechanicznymi (forma humanoidalna nie może egzystować bez maszyny).

Człowiek Tik Tak, jak inne maski Nyarlathotepa, sprowadza chaos i szaleństwo. W postaci maszyny może dostarczać

Z dzienników sir Hansena Poplana

Tsathoggua – Historia Tsathoggui i jego pomiotu jest interesująca i podkreśla fakt, że jesteśmy tylko jedną z wielu ras zamieszkujących wszechświat. Nawet Wielcy Przedwieczni nie są istotami unikatowymi, ale raczej członkami rasy o wiele bardziej rozwiniętej niż nasza, tak przynajmniej dowodzi Tsathoggua.

Jeśli wierzyć *Manuskryptowi z Pnom*, rodowód Tsathoggui sięga Azathotha, pierwotnego Boga Zewnętrznego. Azathoth dał początek Cxaxukluthowi przez podział atomu. Następnie Cxaxukluth powołał do życia Ghizgutha z samego siebie. Z kolei Ghizguth spłodził Tsathoggue z Zstulshemgnl.

Tsathoggua zamieszkiwał przez jakiś czas Saturna czy też Cykranosh, jak go nazywano za czasów hyperborean. Pisałem już wcześniej, jak słabo znamy własny system słoneczny, biorąc choćby za przykład Uran. Wygląda na to, że nie znamy także wszystkich tajemnic Saturna. *Księga Elbona* wspomina o rteciowych jeziorach, zielono-czarnym niebie i czarnej roślinności. Jest to sprzeczne z opisem Saturna przedstawionym przez naukowców, którzy nawet nie wspominają o stałej powierzchni. Potomkowie Tsathoggui mogą wciąż zamieszkiwać Saturna, między innymi jego wujek Hzioulquoulmnzah.

Po opuszczeniu Saturna Tsathoggua udał się na N'kal, następnie do Hyperborei, po czym powrócił na N'kal, kiedy rozpoczęła się Era Lodowcowa.

Wydaje się, iż Tsathoggua posiada wiele potomków i wyznawców. Najbardziej znanym jest chyba Ossadagowah, który narodził się z Tsathoggui i Shathak.

Nie jest to ostatni z jego potomków, gdyż jest jeszcze Bezkształtny Pomiot, zamieszujący mroczną N'kal, oraz jego tak zwane dzieci, sionowate potwory. Nie wiadomo czy jest to jego prawdziwe potomstwo, czy tylko słudzy. Ważne natomiast jest, iż Tsathoggua reprezentuje całe gatunki wrogie człowiekowi.

zaawansowanych obliczeń naukowcom pracującym nad nowymi rodzajami broni lub inną niebezpieczną, zaawansowaną technologią. Może też przejąć kontrolę nad innymi maszynami, wywołując chaos i zniszczenie.

INNE CECHY: żeby zaistnieć, Człowiek Tik Tak musi nakłonić jakąś istotę do zbudowania odpowiedniej maszyny, w której mógłby zamieszkać. Ten awatar może wysłać inspirujące sny wybranej osobie, nakłonić inne istoty do przygotowania odpowiedniego urządzenia lub w jakiś inny sposób doprowadzić do wybudowania maszyny dla siebie. Czasami Człowiek Tik Tak po prostu znajduje odpowiednią maszynę, bez konieczności instruowania jej konstruktora.

Aktualna wielkość, budowa i wygląd maszyny awatara zależy od czasu i miejsca, w którym się manifestuje: w Wiktoriańskim Londynie byłaby to olbrzymia maszyna parowa, podczas gdy we współczesnym Tokio byłoby to komputer najnowszej generacji, a w jakimś obcym świecie prawdopodobnie trudne do wyobrażenia sobie urządzenie.

WALKA I UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE

Człowiek Tik Tak posiada zdolność kontrolowania każdej maszyny, co może wykorzystać w morderczych celach. Jako maszyna posiada umiejętność atakowania wyładowaniami energii, odpowiedniej dla jego konstrukcji. Na przykład, olbrzymia maszyna parowa może atakować strumieniami pary, podczas gdy zaawansowany technologicznie komputer będzie atakował energią elektryczną. Strumień pary zadaje 1k6+2 punktów obrażeń na rundę. Elektryczność zadaje 2k6+1 punktów obrażeń na rundę oraz ogłusza Badacza na 1k6 rund walki.

Przy ataku elektrycznym Badacz musi wykonać w Tabeli Porównawczej test straconych punktów wytrzymałości do swojej Kondycji. Jeżeli test wypadnie na korzyść straconej wytrzymałości, wówczas następuje zatrzymanie pracy serca i konieczna jest natychmiastowa pomoc (udany test Medycyny), w przeciwnym wypadku ofiara umiera w ciągu kilku rund.

CZŁOWIEK TIK TAK (postać maszyny)

S n/p KON 50 BC różna INT 78 MOC 95
ZR n/p Szybkość n/p WT 95

Średni modyfikator obrażeń: n/p.

Broń: atak energią 90%, obrażenia: zależne od rodzaju energii (elektryczność, para, itp).

Pancerz: 12 punktów metalu i/lub plastiku, przewodów, szkła itd. Człowiek Tik Tak może regenerować się, zużywając 1 punkt Mocy za każdy wyleczony punkt Wytrzymałości.

Czary: dowolny oraz dodatkowo może kontrolować wszystkie maszyny.

Utrata poczytalności: żadne, dopóki nie odkryje się prawdziwej tożsamości maszyny, wówczas następuje utrata 1/1k8 punktów Poczytalności.

CZŁOWIEK TIK TAK (postać humanoidalna)

S 24 KON 36 BC 17 INT 78 MOC 95
ZR 18 Szybkość 9 WT 27

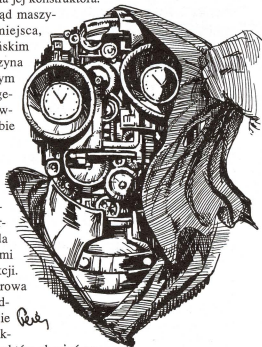
Średni modyfikator obrażeń: +2k6.

Broń: pięci 90%, obrażenia: 1k3+2k6.

Pancerz: 3 punkty metalu i kabli. Dodatkowo człowiek Tik Tak może regenerować się, zużywając 1 punkt Mocy za każdy wyleczony punkt Wytrzymałości.

Czary: dowolny oraz dodatkowo może kontrolować wszystkie maszyny.

Utrata poczytalności: 0/1k2 punktów na widok mechanicznego Człowieka Tik Tak.



ZAWODZĄCY CIERPIĘNIK, Awatar Nyarlathotepa. *Zi tam, gdzie Nyarlathotep poszedł, spokój zniknął, gdy niewiele wolnych godzin pozostało od koszmarnych wrzasków.*

– H.P. Lovecraft, „Nyarlathotep”

Zawodzący Cierpięnik manifestuje się jako górująca nad otoczeniem, klebiąca się czarna masa wilgotnych, wijących się macek i wrzeszczących, ociekających śliną pysków. Miliony macek bez przerwy wije się i podryguje, stwarzając wrażenie wielkiej kolumny czarnego robactwa. Zawodzący Cierpięnik wspomniany został w kilku bardzo słabo znanych mitach Hinduskich, chociaż nie posiada własnego kultu wśród ludzi. W mitologii Hinduskiej znany jest jako Nahrari i przedstawiany jako czarny człowiek o wielu głowach i wielu kończynach.

WALKA I UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE: atakuje, wciągając ofiarę w drgające cielsko. Ofiara jest szybko i brutalnie rozrywana mackami na strzępy, zanim jeszcze zostanie połknięta przez wrzeszczące paszcze. Awatar może także kąsać ofiarę, bez wciągania jej w cielsko. W takim przypadku ofiara cały czas znajduje się w zasięgu 2k3 paszcz.

ZAWODZĄCY CIERPIĘNIK, Rycząca Bestia

S 50 KON 65 BC 45 INT 18 MOC 55
ZR 25 Szybkość 18 WT 60

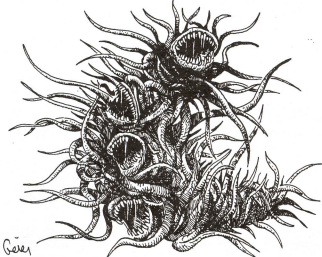
Średni modyfikator obrażeń: n/p.

Broń: ugryzienie 75%, obrażenia: 3k6 z każdej paszczy; pochłonięcie 100%, śmierć w następnej rundzie.

Pancerz: brak, ale normalna broń nie może zranic Zawodzącego Cierpięnika. Ogień, magia oraz podobne energie, zadają normalne obrażenia.

Czary: wszystkie.

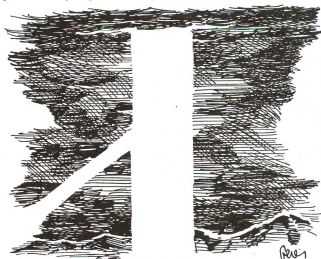
Utrata poczytalności: 1k8/4k10 punktów na widok Zawodzącego Cierpięnika oraz dodatkowo utrata 1/1k6 punktów Poczytalności, jeśli usłyszało się szalone zawodzenie tego Boga Zewnętrzznego.



ORRYX, Starszy Bóg. *Cale niebo zaczęło jaśnieć dziwnym, purpurowym światłem. W opadającym na dół promieniu zobaczyłem... wielkie, drżące słupy światła, poruszające się niczym potężne płomienie, w kolorze purpury i bieli, oszalamiające w swej intensywności.*

– August Derleth i Mark Schorer, „The Lair of the Star Spawn”

Orryx jest jednym z wielu Starszych Bogów, manifestując się pod postacią olbrzymich słupów, oszalamiającego, purpurowego i białego płomienia. Pojawia się cicho, opadając z nieba pod postacią słupa jasnego światła.



KULT: Ten bóg jest mało znany na Ziemi.

INNE CECHY: Chociaż manifestacja Starszego Boga jest oślepiająco jasna, to nie wydziela ciepła. Nikt nie jest w stanie patrzeć na Orryxa dłużej niż kilka sekund. W pierwszej rundzie oczy obserwatora wilgotnieją i zaczynają boleć. W drugiej rundzie obraz zaczyna się zamazywać. W trzeciej i każdej następnej rundzie obserwator musi zrównoważyć Moc boga swoją własną Mocą w Tabeli Porównawczej. Jeżeli przegra, traci wzrok. Jeżeli otrzyma pomoc w ciągu kilku minut (udany test Medycyny), wówczas odzyska wzrok po 1k6 dniach. Jeśli Badacz nie otrzyma pomocy lub test Medycyny wypadnie negatywnie, wówczas traci wzrok na stałe.

WALKA I UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE: Orryx atakuje promieniami intensywnego światła. Jest to dotknięcie czystej energii, którego nie da się uniknąć. Atak ten przebijają każdy pancerz, zarówno naturalny, jak i sztuczny. W przeciwieństwie do większości Starszych Bogów, Orryx staje do walki i atakuje inne bóstwa oraz potężne istoty.

ORRYX, Iskrczący Płomień

S n/p KON 33 BC 37 INT 48 MOC 55
ZR 36 Szybkość 10/30 latanie WT 35

Średni modyfikator obrażeń: n/p.

Broń: iskrczący dotyk 95%, obrażenia: 5k10.

Pancerz: brak; broń materialna nie może zranic Orryxa, tylko czary i energia.

Czary: chociaż Orryx na ogół nie korzysta z czarów, może znać dowolny, jaki Strażnik uzna za stosowny.

Utrata poczytalności: 0/1k3 punktów.

OSSADAGOWAH, Wielki Przedwieczny. *Było to groteskowe monstrum, tłusta, korpulentna, przypominająca ropuchę istotą, o nieprzyswoicie nabrzmiałym brzuchu i olbrzymich, szponiastych stopach, ale bez przednich kończyn, jakie należałoby oczekiwać po tym ropuszym cielsku. Z pleców... wyrastały jej żebrowane skrzydła, jak*

Z dzienników sir Hansena Poplana

Afryka – Nawet nasza własna planeta wciąż kryje tajemnice: dna oceanów, zamrażnięta Antarktyda, najwyższe szczyty górskie, płaskowyże bliskiego wschodu. I jest też Afryka. Egipt to zaledwie czubek góry lodowej, a jak już wspominałem o tym wcześniej, jest to warownia aktywności Mitów. Cóż zatem możemy znaleźć w sercu ciemności?

Bez wątpienia Afryka została zinfiltrowana przez Mity. Chciałbym przypomnieć o nieszczyślimym przypadku niejakiego Artura Jermyna, opisującego zbyt ludzkie zachowanie niektórych białych małp afrykańskich.

W czasach Hyboryńskich czarnoksięskie królestwo Stygii znajdowało się na terenie obecnej Sahary, podczas gdy Yanyoga, ostatnie królestwo węzów, ludzki, znajdowało się na obszarze obecnej Południowej Rodezji. Drzę na samą myśl o relikwach i pozostałościach tych kultur, jakie wciąż mogą się tam znajdować.

To jednak nic w porównaniu z dwoma poważnymi manifestacjami Mitów, które wytrpiłem w Afryce.

G'harne leży w zachodnim Sudanie i jest domem nikczemnych chthonian, rządzących przez Wielkiego Przedwiecznego Shudde-M'eil. Zostali oni tam uwiecznieni przez potężny Znak Starszych Bogów. Tę część Mitów opisują *Fragmenty z G'harne*.

O wiele lepiej znana jest pewna ukryta dolina, znajdująca się w górnym Kongo, za Księżyco-ymi Górami, na drodze do Ugandy. Prawdopodobnie ma trzy kilometry szerokości, ma bardzo kolisty kształt i pokryta jest szarą ziemią. Szeregi drzew strzegą centralną część o czerwonym zabarwieniu, podlegającą ciągłym przemianom. Jest do Dolina Czerwonego Przypływu. Istnieje co najmniej od czasów Atlantyd i jest strzeżona przez zombie M'ba.

Bóstwo Czerwonego Przypływu wydaje się niezbyt aktywne, mam jednak podejrzenia co do jego motywacji: prawdopodobnie powoli buduje armię, która powstanie, kiedy gwiazdy znajdą się w odpowiednim położeniu.

u niektórych olbrzymich nietoperzy... Nie miała twarzy, ale w przedniej części jej bułwiastej, zniekształconej głowy znajdowały się oślizgłe, węzowe macki.

– Lin Carter, „Strange Manuscript Found in the Vermont Woods”

Istota ta, znana także jako Zvilpoggua, nazywana jest w księgach Mitów „synem Tsathoggui” lub „pierwszym synem Tsathoggui”. Może być to jeden z potwornych potomków Tsathoggui, który osiągnął monstrualne rozmiary i wiek. Ossadagowah znany jest w niektórych plemionach Amerykańskich Indian jako diabelska istota, szczególnie na obszarze Nowej Anglii.

WALKI I UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE:

Ossadagowah chwytają ofiary swymi węzowymi mackami i wlatują z nimi w powietrze. Wielki Przedwieczny karmi się ofiarami, unosząc się w powietrzu, porzucając truchła, kiedy już z nimi skończy. Biesiadnik z Gwiazd zadaje w każdej rundzie 2k6 punktów obrażeń oraz wysysa 1k10 punktów Siły (krew). Kiedy ofiara zostanie pochwycona i istota uniesie się z nią w powietrze, nie ma już szans na ratunek. Ofiara, której uda się wyrwać z uścisku Wielkiego Przedwiecznego, spada na ziemię, odnosząc 1k6 punktów obrażeń na każde 3 metry wysokości. Ossadagowah może naraz udźwignąć ofiary o łącznej Budowie Ciała równej 41 (średnia jego Siły i Budowy Ciała).

Jeżeli jego Wytrzymałość spadnie do zera, zamienia się w bezkształtną chmurę i znika. Ossadagowah może zostać przywołany na Ziemię tylko w pewnym określonym czasie, kiedy nad horyzontem pojawia się gwiazda Algol. Kiedy jego Wytrzymałość spadnie do zera, nie jest w stanie się zregenerować i może powrócić na Ziemię dopiero przy następnym wschodzie gwiazdy Algol.

OSSADAGOWAH, Biesiadnik z Gwiazd

S	35	KON	53	BC	47	INT	20	MOC	33	
ZR	21	Szybkość 10/17 latanie				WT				50

Średni modyfikator obrażeń: +4k6.

Broń: macki 85%, pochwywanie; ugrzyzienie: automatyczne, jeśli ofiara została pochwycona; obrażenia: 2k6+1k10 Siły.

Pancerz: wszystkie bronie fizyczne i niemagiczne zadają mu tylko minimalne obrażenia. Ogień, chemikalia, elektryczność, magia i broń magiczna zadają Wielkiemu Przedwiecznemu normalne obrażenia.

Czary: Ossadagowah może korzystać ze wszystkich czarów, jakie Strażnik uzna za stosowne. Z pewnością będzie to „Nawiązanie kontaktu z Tsathoggua”, „Nawiązanie kontaktu z Bezkształtnym Pomiotem” oraz „Nawiązanie kontaktu z Dziećmi Tsathoggua”.

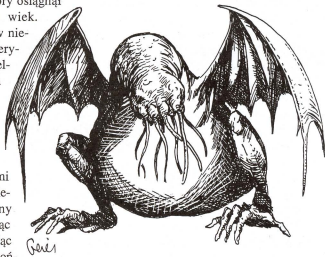
Utrata poczytalności: 1k2/1k10 punktów.

OTHUUM, Wielki Przedwieczny. Czarna, potyskująca... wijąca się masa macek i otwartych paszczy... obrys słuzowatej, obcej twarzy.

– Brian Lumley, „Rising with Surtsey”

Chociaż Othuum nigdy tak naprawdę nie został opisany, znany jest jeden z jego sług. Othuum może wyglądać jak większa wersja wijącego się, mackowatego slugi, pełnego paszczy, z pojedynczą, słuzowatą twarzą gdzieś w centrum tej wijącej się masy.

INNE CECHY: Othuum jest pomniejszym Wielkim Przedwiecznym, który wydaje się być w jakiś sposób powiązany z Wielkim Cthulhu. Kiedy drzemający Cthulhu jest rozgniewany, swoje niezadowolenie okazuje (poprzez sny, a może wizje?) Othuumowi, którego zadaniem jest naprawienie tego, co denerwuje jego pana.



Othuum ma niewielu wyznawców wśród ludzi, chociaż może być czczony w powiązaniu z Cthulhu lub innymi morskimi potworami Mitów. Moc Othuuma zaczyna rosnąć, kiedy pewna tajemnicza wyspa wylania się z mrocznych otchłani oceanu. Wielki Przedwieczny najpierw wysłał slugi, które spełniają jego wolę. Sam pojawia się tylko wtedy, jeśli zostanie przywołany lub jego slugi zostaną pokonane w jakiejś szczególnie ważnej misji. W innych przypadkach Othuum pozostaje gdzieś w chłodnych głębinach oceanu, być może razem z Cthulhu i jego dziećmi w R'lyeh lub w jakimś zatopionym mieście.

WALKA I UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE: Othuum może atakować wszystkich w promieniu 80 metrów swymi rozrzuconymi mackami. Ofiara, trafiona macką, zostaje zmiażdżona lub przyciągnięta do cielska Wielkiego Przedwiecznego, gdzie czeka na nią 2k10 paszczy.

ŚLUDZY OTHUUMA: Pacholkiwie Othuuma są jego mniejszymi kopiami. Mają zaledwie 3 metry wysokości, ale poza tym w każdym szczególe przypominają swego pana. Śludzy Othuuma mają taką samą umiejętność, jak Wielka Rasa z Yith, wymiany umysłu z ludźmi, chociaż mogą z niej korzystać tylko wtedy, kiedy z oceanu wylania się tajemnicza wyspa, zwiększająca moc Wielkiego Przedwiecznego. Sługa Othuuma znajdujący się w ciele człowieka zachowuje swoją Inteligencję i Moc, natomiast pozostałe cechy należą do ciała gospodarza. Śludzy Othuuma posiadają własne oczy nawet w ciele człowieka, dlatego na ogół skrywają je za ciemnymi okularami i unikają jasnego

światła słonecznego. W ludzkim przebraniu Sługa pracuje nad spełnieniem planów swego Pana.

We własnym ciele Śludzy Othuuma mogą atakować mackami każdego w promieniu pięciu metrów – przytrzymaną ofiarą jest gryziona przez 2k4 paszczy.

OTHUUM, Potwór Oceaniczny

S 78 KON 83 BC 87 INT 21 MOC 35
ZR 19 Szybkość 20 pelzanie/25 pływanie WT 85

Średni modyfikator obrażeń: +9k6.

Broń: macki 95%, obrażenia: 9k6 lub przytrzymanie; ugrzyzienie, automatyczne jeśli ofiara jest trzymana; obrażenia: 2k10 z każdej paszczy w rundzie.

Pancerz: 15 punktów śluzowatego pancerza.

Czary: wszystkie związane z Cthulhu, istotami z głębin i innymi potworami morskimi, a także inne do wyboru przez Strażnika.

Utrata poczytalności: 1k6/1k20 punktów.

ŚLUDZY OTHUUMA, Większa rasa służebna

cecha	rzuty	średnia
S	8k6	28
KON	6k6+6	27
BC	3k6+18	28-29
INT	4k6	14
MOC	5k6	17-18
ZR	2k6+12	19
		WT 27-28

Szybkość 10 pelzanie/14 pływanie

Średni modyfikator obrażeń: +3k6.

Broń: macki 75%, obrażenia: 3k6 lub przytrzymanie; ugrzyzienie, automatyczne jeśli ofiara jest trzymana; obrażenia: 2k4 w rundzie.

Pancerz: 7 punktów śluzowatego pancerza.

Czary: każdy Sługa Othuuma zna odpowiednią czary w ilości równej połowa INT (zaokrąglając w górę).

Utrata poczytalności: 1k2/1k8 punktów.



Q'YTH-AZ, Wielki Przedwieczny. Obca, niesamowita formacja minerałów górowała nad zrosniętymi ze sobą szczątkami swych mniejszych współbraci. Grupa gigantycznych kryształów była rozświetlona jakimś nienaturalnym wewnętrznym blaskiem. Przesuwała się i wzrosła, rozrastała i kurczyła. Z całej tej królującej nad resztą, lśniącej wieżycy, wykwitwały niczym kwiaty olbrzymie wielościenne kryształy. Wylaniającą się niewątpliwie z wnętrza, półprzezroczystą istotę zalewała skrami szalona feeria barw i światła. Z samego środka formacji wyciągały się długie zagony spiczastych kryształów, rozprzestrzeniając się wokół po ziemi, zupełnie tak, jak rozrastają się na szybach mozaiki mrozu. Gdziekolwiek poszerzając się, najeżony kryształami zagon napotykał cokolwiek żywego, zmieniał jego strukturę życia. Każda dotknięta przezeń ożywiona materia natychmiast zamarała, zmieniając się w szklistą skałę, na zawsze otuloną przez mineralne formacje.

– Scott David Anioliowski, „An Early Frost”

Przedwieczny zamieszkuje odległą, pozbawioną światła planetę Mithura.

KULT: Q'yth-az nie posiada na Ziemi zorganizowanego kultu, jednak może być czczony w odległych zakątkach wszechświata. W świecie współczesnym może nieświadomie mu służyć wielu prekursorów ruchu New Age. Ci

Z dzienników sir Hansena Poplana

Bogowie Hyperborei – Nawet dzisiaj rozpoznajemy imiona niektórych bogów Hyperborei.

Tsathogua zamieszkiwał załokę N'kal na długo przed erą Hyperborei i wygląda na to, że obecnie też tam przebywa, odczynny swoim kształtnym pomiotem.

Atlach Nacha, pajączka bogini, wciąż przędzie pajęczynę w szalonej próbie stworzenia przyczółka pomiędzy krainą snów a rzeczywistością.

Abhoth nadal bulgocze gdzieś w głębinach ziemi, płodząc potomstwo nawiedzające Ziemię.

Prawdziwi śmiatkolwie mogą próbować odkryć tajemnice Hyperborei, znajdując te prawdziwe istoty lub ich stęgi.

Istnieją też inni bogowie, o których słuch zaginął po tym, jak przeminęła Hyperborea. Z pewnością przewodził im bogowie zimna, zwiastuni Ery Lodowcowej.

O ile moje tłumaczenia *Manuskryptu z Pnakonils* są prawdziwe, najpotężniejszym z nich jest Aphoom Zhah, zimny, szary płomień, potomek Cthughi. Podobno to właśnie Aphoom Zhah zapoczątkował Ery Lodowcową, która zniszczyła Hyperboreę.

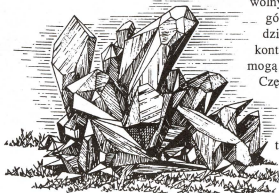
Jednym z największych sług Aphoom Zhaha był Rilim Shal-korth, opisany w *Księdze Eibona*. To Białe Czerw zniszczył miasto Hyperborei, sprowadzając do nich chłód Aphoom Zhaha.

Nie wiem, co stało się z tymi bogami zimna, ale według niektórych współczesnych kultów śpiał pod powierzchnią Błęguna Północnego w wielkim lodowym pałacu, czekając na przebudzenie.

Hyperboreę zamieszkiwali także inni bogowie, bardziej ludzcy, tacy jak toś Yhounded, wszyscy oni jednak odeszli. Być może żyją do dnia dzisiejszego w legendarnych Krainach Snów, pośród tak zwanych Bogów Zieml.

indywidualiści, często mający do czynienia z kryształami i minerałami, mogą zostać wciągnięci do służby Q'yth-aza poprzez wizje i sny.

INNE CECHY: Obdarzony zdolnością odczuwania krystaloid posiada umiejętność przesyłania myśli i oddziaływać poprzez formacje mineralne, znajdujące się w dowolnym punkcie wszechświata. Szczególnie wyczuleni psychicznie ludzie, którzy weszli w mentalny kontakt z taką formacją kryształów, mogą odebrać przesłanie Q'yth-aza.



Często jego wpływy manifestują się w postaci śnionych przez takich ludzi snów. Krystaloid może zawładnąć szczególnie sensorywnymi osobami, długo wystawionymi na oddziaływanie kryształów, i użyć ich jako kanału umożliwiającego mu pojawienie

się na Ziemi. Manifestując się w ten sposób, Q'yth-az całkowicie opanowuje i zmienia osobowość wybranego człowieka.

Wielki Przedwieczny nie może się poruszać, jest jednak w stanie wytwarzać i absorbować podobne do igiełek mrozu zagony kryształów. Każda żywa komórka, dotknięta przez te kryształiczne struny, zostaje przetransformowana w litą formację kryształu. Q'yth-az może także użyć swych wielkich rozmiarów i wagi do zgniecenia ofiary oderwanym, spadającym z góry ostrym i ciężkim kawałkiem kryształu.

Q'yth-az może manifestować się i przebywać na Ziemi jedynie wtedy, gdy niebo pozostaje bezchmurne, a Mithura znajduje się ponad horyzontem. Każda przeszkoda, na przykład gęste chmury, uniemożliwia jego pojawienie się lub natychmiast rozprasza go, zmuszając do powrotu na rodzimą planetę.

Q'YTH-AZ, Inteligentny krystaloid

S 200 KON 95 BC 115 INT 15 MOC 25
ZR 6 Szybkość 0 WT 105

Modyfikator obrażeń: +19k6.

Broń: zagon kryształów 90%, obrażenia to transformacja w kryształ; zginięcie 80%, obrażenia 19k6 punktów Wytrzymałości.

Pancerz: 15 punktów twardego kryształu. Dodatkowo Q'yth-az regeneruje 1k10 utraczonych punktów WT na rundę.

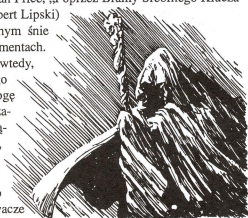
Czary: krystaloid używa czarów atakujących umysł („Sugestia mentalna”, „Mesmeryzm” itd.), jednak może znać dowolne czary potrzebne Strażnikowi Tajemnic.

Utrata Pocztylności: ujrzenie Q'yth-aza powoduje utratę 1k8/5k10 punktów.

PRADAWNI, Bogowie Zewnętrzni. Wreszcie, zupełnie nieoczekiwanie, kalejdokop wizji jął się stabilizować. Widział masy potężnych kamieni, wzniesione zgodnie z prawami jakiejś nieznannej, odwróconej geometrii. Przechadzały się po nich zakapturzone, mroczne, nieokreślone postacie...

– H. P. Lovecraft i E. Hoffman Price, „Poprzedz Bramy Srebrnego Klucza” (przeł. Robert Lipski)

Istoty te pogrążone są w eterycznym śnie i pozostają na heksagonalnych postumentach. Budzą się jednak zaniepokojone lub wtedy, gdy zostaną odnalezione przez godnego podróżnika, który zdoła odszukać drogę poprzez Pierwszą Bramę. Pradawni zamieszkują potężną świątynię, znajdującą się poza przestrzenią i czasem, ukrytą gdzieś pomiędzy planami.



KULT: Pradawni nie są czczeni jako bóstwa, jednak czarodzieje i poszukiwacze

wiedzy, którzy chcą przenosić się w inne czasy i miejsca, zazwyczaj usilnie pragną nawiązać kontakt z tymi istotami, są one bowiem Ostatnią Bramą.

INNE CECZY: Znają oni wszystkie myśli i komunikują się za pomocą telepatii. Zdolni są nadać realne kształty snom oraz przenieść śniących do innego czasu lub w inne miejsce.

Pradawni, zmuszeni do poruszania się, szybują ponad gruntem, a wtedy ich obszerne płaszcze burzą się i falują złowieszczo. Są zawsze całkowicie spowici w długie szaty nieokreślonej barwy, a każdy, kto ujrzałby ich prawdziwe oblicze, przyplacił to utratą zdrowych zmysłów lub śmiercią.

PRADAWNI, Ostatnia Brama

cecha	rzuty	średnia
S	n/p	n/p
KON	1k100+100	150-151
BC	3k6+9	19-20
INT	2k10+17	28
MOC	5k10+20	47-48
ZR	2k10+10	21
Szybkość 25		WT 85

Średni modyfikator obrażeń: n/p.

Broń: dotyk 100%, obrażenia to przeniesienie lub natychmiastowe unicestwienie.

Pancerz: brak, jednak skuteczna jest przeciwko nim jedynie magia lub magiczna broń.

Czary: Pradawni znają wszystkie czary.

Utrata Poczuciałości: brak, jeśli są w płaszczech, jednak ujrzenie ich prawdziwego oblicza powoduje utratę 1k20/1k100 punktów.

RLIM SHAIKORTH, Wielki Przedwieczny. Przypominał grubego, białego robaka, jednak znacznie przekraczał rozmiarami stonia morskiego. Jego na wpół zwinięty ogon był tak samo gruby, jak środkowe fałdy mięsistego ciała. Przednia część korpusu odchylała się pionowo, tworząc coś w rodzaju uniesionej lekko głowy. Przypominała nieco okrągły, biały dysk, na którym wyrzeźbiono niewyraźne rysy twarzy. Pośrodku oblicza znajdował się niesymetrycznie powykrzywiony otwór gębowy, sięgający od jednej do drugiej krawędzi dysku. Niema i bezzębna paszcza otwierała się i zamykała nieustannie, odcinając się ciemną kreską na tle białego oblicza. Tuż ponad wgłębieniami płytkich nozdrzy znajdowały się dwa ułożone blisko siebie oczodoty. Były jednak pozbawione oczu, a w ich zagłębieniach przez krótkie momenty pojawiały się niewielkie kulki krwistoczerwonej substancji, przyjmujące na mgnienie kształt gąłek ocznych; za każdym razem kulki te pękały i, ściekając w dół, gromadziły się na powierzchni lodu, formując powoli dwa ciemne i purpurowe, zamrażnięte stalagmity.

— Clark Ashton Smith,
„The Coming Of The White Worm”

KULT: Rlim Shaikorth jest teraz niezmiernie rzadko czczonym bóstwem. Dawnymi czasy odkryli go i zjednali sobie hyperboreańscy magowie oraz mistyczne sekty, a Lodowy Robak bardzo często pożerał swoich wyznawców.

INNE CECZY: Rlim Shaikorth mieszka w mroźnej cytydeli, wznoszącej się na nigdy nie topniejącej górze lodowej

zwanej Yikilth. Do tego miejsca na Ziemi przybył z gwiazd. Zamrażająca Yikilth dryfuje samotnie wśród pustkowi pólnocnych mórz opływających Grenlandię i z rzadka wpływa na wody w pobliżu portowych miast. Jeśli jednak nadarza się okazja, Rlim Shaikorth poszukuje nowych wyznawców. Pojawienie się Yikilth w okolicach portu powoduje gwałtowny spadek temperatury, a miasto zalewa fala nieopisanego mrozu. Jeśli wyspa dryfuje w pobliżu przez dłuższy czas, wszelkie rośliny i zwierzęta w okolicy, a także najprawdopodobniej ludzie, zamarzają na śmierć. Ofiary zamrożone przez Białego Robaka nigdy nie ulegają rozmrożeniu i na zawsze pozostają lodowymi posagami.



WALKA: Lodowy Robak atakuje, połykając ofiary, najczęściej wtedy, gdy niczego nie podejrzewające osoby pograżone są we śnie. Polkniętych nieszczęślików nie da się już uratować – zostają błyskawicznie wchłonięci i stają się jednością z bóstwem. Rlim Shaikorth posiada również zdolność do zamrażania przeciwników. Czyni to poprzez przeciwstawienie swej Mocy ich magicznym możliwościom. Jeśli stwór zwycięży, pokonana osoba traci po punkcie Kondycji na rundę, stając się z minuty na minutę coraz bardziej złodowaciała. W momencie gdy Kondycja ofiary spadnie do zera, osoba taka umiera i zamienia się w bryłę lodu. Ci, którzy byli w stanie oprzeć się Mocy Rlim Shaikortha, tracą po prostu 1k3 punkty Kondycji.

Krew Wielkiego Przedwiecznego zadaje obrażenia w wysokości 1k10 punktów Wytrzymałości na rundę, czyniąc fakt zranienia bóstwa bardzo niebezpiecznym.

RLIM SHAIKORTH, Biały, Lodowy Robak

S	25	KON	65	BC	25	INT	18	MOC	20
ZR	12	Szybkość	10					WT	45

Modyfikator obrażeń: +2k6.

Broń: polknięcie 75%, obrażenia to natychmiastowa śmierć.

Pancerz: pofalowane ciało stwora zapewnia 10 punktów pancerza. Ponadto, jeśli istota otrzyma ranę ciętą lub kłutą, wytryskuje z niej strumień toksycznej krwi, która powoduje 1k10 punktów obrażeń na rundę. Ta niezwykle żrąca substancja może zostać zmyta wodą.

Czary: „Wezwania” i „Nawiązania kontaktu” oraz wszelkie niezbędne Strażnikowi Tajemnic.

Utrata Poczuciałości: ujrzenie Rlim Shaikortha powoduje utratę 1k4/2k8 punktów.

Z dzienników sir Hansena Poplana

Egipscy Bogowie – Pisalem już wcześniej o Egipcie, o wpływie Mitów na jego historię i wielu potężnych reliktach Mitów, które się w tej krainie pojawiały. Teraz chciałbym porozmawiać o egipskich bogach, złych potworach, z których większość była po raz pierwszy czczona w Stygii i których część zniknęła z powierzchni Ziemi w ostatnich czasach.

Wielu wielkich bogów Mitów było czczonych w Egipcie, chociaż czasami pod innymi imionami.

Nyarlathotep pojawiał się w wielu postaciach: Bestia, Czarny Faraon, Bóstwo Bez Twarzy. Nadal można odnaleźć w starych egipskich grobowcach zaklęcia kierowane do tych masek.

Yog-Sothoth także był czczony w Egipcie, pod postacią Atona, Słonecznego Dysku. Jego kultysty byli na tyle ślini, że udało im się uwolnić go z więzienia na Górze Synaj.

Nastur mogli być czczony jako Set.

Opowieści o Bast są dziwne. Niektórzy nazywali ją Bubastis, boginią ghoulów, przezuwaczką zwłok. Podejrzewam, że chodziło tu o zupełnie inną boginię, ale któż mógłby być tego pewien – Starsi Bogowie nie są naszymi przyjaciółmi. Kult Bubastis nadal wydaje się być aktywny w Egipcie.

Są jeszcze niezliczone rzesze mniej znanych bóstw.

Sebek jest obecnie mało znany, chociaż był prawdziwym bogiem Mitów, który obcował swym wyznawcom odrodzenie na Ziemi po śmierci.

Kephri prawdopodobnie był Starszym Bogiem. Był wiecznie odradzającym się feniksem, wrogiem Przedwiecznych. Podobno przyniósł ludzkości światło i wiedzę. Nie był widziany już od tysiąca lat.

Shal-ur-tab, Czerw Przeznaczenia, był czczony na pustyniach Egiptu. Wygląda na to, że był związany z chtonianami.

Prawda jest następująca: wielu martwych Egipskich bogów wciąż żyje.

SAAITII, Wielki Przedwieczny. Poprzez kłębiącą się, wirującą zastonę chmury dostrzegłem ogromne, blade stworzenie. Z wnętrza niezgłębionej otchłani wysuwał się potworny, wyblakły ryj. Za nim wznosił się ogrom przypominający z kształtu jasnoskóry, gigantyczny kopiec. Poprzez przerzedzenia w mglistej kurtynie chmury dostrzegłem jedno małe, świńskie oko, rozświetlone od środka piekielnym blaskiem złośliwej inteligencji.

– William Hope Hodgson, „The Hog”

Saaitii manifestuje się jako podobny do dzikiej świni potwór, o rozdętym do ogromnych rozmiarów, trupim ciele, pokrytym grubą, pofałdowaną jak u nosorożca skórą. Wielki Przedwieczny posiada tuzin lub więcej nóg, które zakończony są rozdwojonymi kopytami. Posiada jedno małe, czarne oko i trzy paszcze pełne siekaczy i kłów dzika. Ponad paszczami sterczy ogromny, świński ryj.



KULT: Nie istnieje zorganizowany kult ludzi oddających cześć Saaitii, który mieszka w królestwie ciemności, labiryntów i tuneli.

WALKA I UMIEJĘTNOŚCI

SPECJALNE: Przedwieczny atakuje zwykle jaźń swych ofiar, oponowując ich ciała i wywlekając dusze do swego piekielnego legowiska, gdzie po pewnym czasie je pożera. Saaitii rozpoczyna od przewyciężenia Mocy ofiary swoją własną Mocą. Jeżeli mu się to powiodło, każdej kolejnej nocy drenuje 1k3 punktów Mocy ofiary. W chwili, gdy Moc dręczonej osoby spadnie do zera, jej fizyczne ciało umiera, a bóstwo na zawsze pochłania duszę. Zaatakowani w ten sposób nieszczęśliwi doświadczają potwornych i realistycznych koszmarów, w których zostają zrzućeni do mrocznego, piekielnego labiryntu, wypełnionego doprowadzającym do szaleństwa, nieustającym wyciem i kwikiem świni. Podczas takich snów ofiary Przedwiecznego zachowują się bardzo dziwnie, wpadając w stan komy i często pochrząkując jak dzik. Ich oczy pozostają półotwarte i wypełnione są niesamowitym przerażeniem. Kiedy osoba zapadnie już w taki surrealistyczny koszmar, nie jest w stanie jej obudzić.

INNE CECHY: Saaitii często wykorzystuje swe ofiary jako punkt ogniskujący podczas wkraczania do naszego wymiaru. Jego przybycie zapowiadane jest przez plamy i chmury cienia oraz dźwięki odległego kwiku świni.

Bóstwo może atakować przeciwnika, tratując, gryząc jedną z trzech paszczą lub uderzając jednym z wystających kłów.

SAAITII, Wieprz

S	45	KON	75	BC	35	INT	20	MOC	25
ZR	12	Szybkość	10					WT	55

Modyfikator obrażeń: +4k6.

Broń: tratowanie kopytami 80%, obrażenia 3k10+mo; ugryzienie 50%, obrażenia 2k6; ugodzenie kłem 70%, obrażenia 1k10+mo.

Pancerz: 10 punktów grubej skóry.

Czary: „Chmura zapomnienia”, „Otworzenie bramy”, „Oczarowanie”, „Zaszczepienie strachu”, „Mesmerizm”, „Wywołanie szaleństwa” oraz inne, jeśli Strażnik Tajemnic czuje niedosyt.

Utrata Pocztywalności: ujrzenie Saaitii powoduje utratę 1k8/1k20 punktów.

SEBEK, Wielki Przedwieczny. Długa, biała szata skrywała ciało o nieuchwytnych konturach. Z poskręcanych rękawów wystawały szponiaste dłonie, a upięsienione palce trzymały złotą łaskę, zakończoną Okiem Horusa. Górna część szaty kończyła się szeroką, czarną stójką, osłaniającą potworną głowę.

Ukośna, gania czaszka, cała zielona z łuskami na czubku, bezwłosą, obślizgłą i gładką. Kościste łuki brwiowe otaczały żarzące się oczy, zerkające z obrzydlawie długiej, gądziej mordy. Pomarszczony pysk, z wielkimi na pół otwartymi szczękami, ukazującymi wywieszony, różowy jęzór i ostre niczym szpilety, pokryte pianą zęby.

– Robert Bloch, „The Secret of Sebek”

Kiedyś bóg Środkowego Egiptu, obecnie w ogóle nie znany. Sebek został szczegółowo omówiony w *De Vermis Mysteriis* Ludviga Prinna.

KULT: Sekta Sebaka czci swego krokodylowatego boga jako źródło życia i nieśmiertelności. Kapłani Sebaka wierzą, że ich bóg będzie strzegł ich ciał w grobach, aż do czasu, kiedy zostaną wskrzeszeni i obdarzeni nieśmiertelnością. Sebek nakłada przekleństwo na grobowce swoich kapłanów, które ma dotknąć każdego, kto ośmieli się je zbezczcić.

Odnaleziono tylko cztery mumie kapłanów Sebaka i wszyscy, którzy byli odpowiedzialni za te znaleziska, zmarli gwałtowną śmiercią. Jeden mężczyzna wpadł do jamy krokodyli w Londyńskim Zoo, inny został znaleziony z rozerwanym gardłem. Kapłani Sebaka noszą starannie wykonane krokodyle maski, symbolizujące ich boga. Maski te mają mechaniczne szczęki, którymi można ugryźć, zadając 1k8 punktów obrażeń. Zaopatrzone są także w aparat do oddechania pod wodą.

INNE CECHY: Wielki Przedwieczny posiada władzę nad wszystkimi krokodylami na całym świecie. Sebek potrafi także wskrzeszać. Wielki Przedwieczny może przywrócić człowiekowi życie kosztem 1k10 punktów magii. Ciała, które były martwe nie dłużej niż 100 lat, są przywracane do życia natychmiast. Zwłoki ponad stuletnie przebudzają się po jednej minucie na każde sto lat, jakie upłynęło od momentu śmierci. Na przykład szczątki człowieka, zmarłego dwa tysiące lat temu, powstaną w pełni odnowione po dwudziestu minutach. Wskrzeszona osoba natychmiast traci 1k20 punktów Poczatalności. Zwłoki nie muszą być kompletne, żeby Sebek mógł je wskrzesić – brakujące części zostają zregenerowane. Odwrotność czaru „Wskrzeszenie” nie działa na osoby wskrzeszone przez Sebaka. Wskrzeszenie działa i zachowują się zupełnie normalnie.



SEBEK, Krokodyli Bóg

S 75 KON 65 BC 19 INT 27 MOC 27
ZR 25 Szybkość 12/17 pływanie WT 42

Średni modyfikator obrażeń: +5k6.

Broń: ugryzienie 75%, obrażenia: 1k10+mo; pazury 85%, obrażenia 1k4+mo.

Pancerz: 9 punktów grubego pancerza. Sebek może także leczyć siebie lub swoich kapłanów, kosztem jednego punktu magii za każdy wyliczony punkt wytrzymałości.

Czary: dowolny.

Utrata poczatalności: 0/1k8 punktów.

SHUB-NIGGURATH, Bóg Zewnętrzny. *Astarte-Ashta-Sroth-Magna Mater... Ia! Shub Niggurath! Gorgo, Mormo, księżycu o tysiącu twarzach, wejrzyj łaskawie na nasze ofiary... Kozo z Tysięcem Owiec, napelnij nas swym nasieniem, aby więcej wyznawców mogło przyjść do twej świątyni... Gof nñ hupadg Shub-Niggurath...*

– Ramsey Campbell, „The Moon Lens”

Shub-Niggurath nie tylko jest powszechnie czczonym bóstwem, ale także najlepiej znanym Bogiem Zewnętrznym – źródłem setek różnych zaklęć. Shub-Niggurath jest perwersyjną boginią bluźnierczej płodności. Jej jedyny, znany awatar, związany jest z jej wielkim kultem w Goatswood.

STRAŻNIK KSIĘŻYCOWEGO ZWIERCIADŁA, Awa-Star Shub-Niggurath. *Kolumna białego mięszu wsparta na wielostawowych, kościstych nogach, z których każda zakończona była wielką kolistą poduszką. Istota nie miała ramion, a jedynie trzy pełne kościanych wypustek kolce, wyginające się łukowato do ziemi. Najgorsza jednak była głowa, utworzona z grubych splótów białej galarety, pokrytej wodnistymi oczami. W jej centralnej części znajdowała się ogromna, użębiona paszcza. Wielkie, żółte oczy spoglądały w różnych kierunkach, a wszystkie obrzydlawe sploty wity się i szarpały, czasami stając się przeźroczyste na tyle, że można by zajrzeć do wnętrza głowy. Trzy kolce poruszały się grotoskowo wioślarskimi ruchami, przemieszczając ciało do przodu. Paszcza rozwarła się i z jej wnętrza dobiegł przerywany, świszający głos o wysokim brzmieniu, który omiótł wyznawców.*

– Ramsey Campbell, „The Moon-Lens”.

Stwór jest awataram Mrocznej Matki – Shub-Niggurath – i zamieszkuje rozbudowane kompleksy podziemi, znajdujące się pod Goatswood i jego okolicami.

KULT: Strażnik Księżycowego Zwierciadła posiada gorliwych wyznawców pośród ludzi z Goatswood (Anglia), którzy jednocześnie składają hołd Shub-Niggurath. Równie dobrze jednak ten kolos może być czczony w wielu innych miejscach.

INNE CECHY: Stwór pojawia się na powierzchni tylko w ściśle określonym czasie, kiedy księżyc łśni poprzez dziwaczne urządzenie znane jako Księżycowe Zwierciadło. Przyrząd ten składa się z ogromnej, wypukłej soczewki, okolonej przez układ ruchomych zwierciadeł. Całość zainstalowana jest na blisko siedemnastometrowym, metalowym słupie. Gdy światło Księżyca przebiegające przez Księżycowe Zwierciadło zostanie skierowane na odpowiednią stronę

Z dzienników sir Hansena Poplana

Summanus i nasi bogowie – Komu oddajemy boską cześć? Czy istnieje we wszechświecie jakaś prawdziwie boska inspiracja? W naszym świecie, gdzie niewiele otwartych, akademickich umysłów zdaje sobie sprawę z istnienia Starzych Bogów, Wielkich Przedwiecznych i Bogów Zewnętrznych, odpowiedzi jest labiryntem sprzeczności.

Księgi Mitów ujawniają, iż Wielcy Przedwieczni oraz Bogowie Zewnętrzni, wielokrotnie ukrywali się za maskami ludzkich bożków. Ylg jest związany z Quetzalcoatl i Kukulcan. Mastur mógł być Setem.

Wygląda na to, iż nawet Starci Bogowie praktykowali te same metody, jak dowodzą miły Bast i Nodens, w połączeniu z mitologią egipską i celtycką.

Stawia nas to przed pytaniem: czy któryś z naszych bogów jest prawdziwy, czy też wszyscy są odbiciami tych mrocznych potęg, rządzących fizycznym wszechświatem?

Moje dzisiejsze rozważania mają za temat jednego z pomniejszych bogów, Summanusa. Jak wielu innych uważałem go za mit, ale teraz już wiem, że jest przerażająco realny.

Summanus pamiętany jest jako pomniejszy bóg rzymski, rodzaj nocnego Jowisza. Kontrolował nocne niebo i błyskawice.

Summanus miał swoją świątynię nieopodal Circus Maximus. Wybudowano ją w trzecim wieku przed naszą erą, jako element wojenny. Teraz, znając prawdę o nim, drzę na myśl, jakże tajemnicze może skrywać ta od dawna martwa świątynia.

Świątynia została poświęcona 20 czerwca, i tenże dzień stał się świętym dnem Summanusa. Jego wyznawcy spozyskiwali wówczas clasta ofiarne, sporządzone w kształcie koła – ale z jakich składników, tego lepiej nie dociekać.

Strasliwa prawda jest taka: Summanus jest realny i do tego jest Wielkim Przedwiecznym. Znalazłem informacje o nim w *Tuskańskich rytuałach*, odkrywając tym samym, iż kolejny ziemski bóg jest jednym z Nich. Obawiam się, że możemy w ogóle nie posiadać własnych bogów.

wzgórza, wielka kamienna płyta w jednym ze zboczy odchyła się i Strażnik może odpowiedzieć na wezwanie swych wiernych.

Jeżeli awatar zaakceptuje składaną mu ofiarę, połknie ją, zamykając w przezroczystej, żelatynowej głowie. Następnie kołos wycofa się do swego podziemnego królestwa, gdzie ofiara „narodzi się ponownie”, opuszczając wnętrze potwora. Wychodząca na zewnątrz istota rzadko jednak przypomina swą pierwotną postać. Ofiary, przebywając bowiem we wnętrznościach Strażnika, mutują, doznając dziwacznych przeobrażeń.



Rzadko widuje się ponownie osoby „wcielone” w ten sposób do orszaku slug Shub-Niggurath. Stają się one obiektem Błogosławieństwa Mrocznej Matki.

WALKA I UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE: Strażnik Księżycowego Zwierciadła może zaatakować swych przeciwników, używając w tym celu ogromne paszczy lub rozgniatając ich wielkim, niezgrabnym korpusem.

STRAŻNIK KSIĘŻYCOWEGO ZWIERCIADŁA, Płodny Stwór ze Wzgórza

S 55 KON 135 BC 95 INT 21 MOC 70

ZR 16 Szybkość 12 WT 115

Modyfikator obrażeń: +8k6.

Broń: paszcza 90%, obrażenia 1k10 punktów Wytrzymałości lub połknięcie; zgniatanie 75%, obrażenia 1k6+6k6.

Pancerz: brak, jednak Strażnik odnosi nie więcej niż 1 punkt obrażeń podczas udanego ataku jakąkolwiek bronią, a 2 punkty, gdy nastąpi przebiecie. Ogień, elektryczność lub magia zadają mu normalne obrażenia. Uwaga: Awatar regeneruje podczas każdej rundy 1k10 utraconych punktów Wytrzymałości.

Czary: wszelkie czary związane z Zewnętrznymi Bogami, jak również wszelkie czary związane z naturą i żywiołami. Inne niezbędne Strażnikowi Tajemnic.

Utrata Pocztytalności: ujrzenie Strażnika Księżycowego Zwierciadła powoduje utratę 1k10/1k100 punktów.

GWIEZDNA MATKA, Larwa Innego Boga. Ostatni bogowie, ślepi, niemi, mroczni, beźmyślni Inni Bogowie, których duszą i postać jest pełzający chaos Nyarlathotep.

– H.P. Lovecraft, „W Poszukiwaniu Nieznanej Kadath”

Gwiezdna Matka jest jedną z larw Innych Bogów. Ma wygląd żółto-zielonego kamienia wielkości noworodka. Jej kształt przypomina pulchną kobietę bez twarzy, o dużych piersiach, niczym Bogini Willendorf. Wyrastają z niej tuziny cienkich, niczym ołówki, wici.

INNE CECHY: Gwiezdna Matka jest istotą inteligentną, która kiedyś przybyła na Ziemię. Może atakować z dużej odległości, za pomocą cienkich wici lub większych maciek. Gwiezdna Matka potrafi ożywiać zwłoki, podporządkowując je swojej woli. Posiada także zdolności magiczne. Zamieszkuje stary, zatopiony zagłowiec, jej macki i wici oplatają kadłub niczym jakaś złowroga, paszytyczna roślinę. Może tymi „korzeniami” atakować, ożywiać zwłoki martwych od dawna marynarzy, tworzyć piętzącą się mgłę, a także wynurzać lub zatapiać statek na życzenie. Niektóre opowieści o statkach widmach mogą być związane z tą istotą i jej zatopionym legowiskiem.

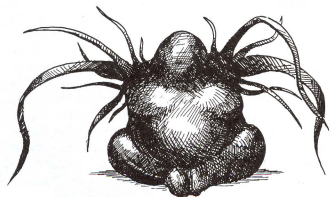
STATEK: Statek Gwiezdnej Matki jest gnijącym kadłubem osiemnastowiecznego, dwumasztowego okrętu. W kadłubie statku zięją olbrzymie dziury, a po

bokach wystają gnijące deski. Ze złamanego fokmasztu zwisają szczątki olinowania i żagla. Pokład jest wypaczony i osłabiony licznymi dziurami. Statek pokrywają błony żółto-zielonej, świecącej, roślinopodobnej substancji. Widok piekielnego okrętu powoduje utratę 1/1k6 punktów Pocztałności.

Ładownia statku jest koszmarnym królestwem zepsucia i chorobliwych, żółto-zielonych, obcych porostów. Wszędzie znajdują się muldy błota oraz żółto-zielony szlam, a smród rozkładającego się ciała jest wręcz duszący. Z Gwiezdnej Matki wyrastają niezliczone, małe pędy, a także cieniutkie wici i większe macki. Wrastają one w gnijące drewno kadłuba niczym korzenie. Ludzkie ciała – ofiary Gwiezdnej Matki – zaścielają podłogę ładowni, oplecione korzeniami dostarczającymi pożywienie. Ofiary te wyglądają na skurczone, pokryte świecącym, żółto-zielonym szlaczem i zespolone z podłogą ładowni. Widok ładowni powoduje utratę 1k3/2k6 punktów Pocztałności.

Podniesienie zatopionego legowiska z dna oceanu, kosztuje Gwiezdna Matkę zaledwie dziesięć punktów magii. Gnijący statek wydostaje się na powierzchnię w ciągu dziesięciu minut. Małe łodzie, znajdujące się bezpośrednio nad wynurzającym się statkiem widmem, zostają natychmiast zniszczone, większe okręty mogą zostać zatopione. Każdy, kto znajduje się na pokładzie takiego pechowego okrętu, otrzymuje 1k10 punktów obrażeń i zostaje wyrzucony za burtę. Każdy, kto będzie świadkiem wynurzenia się widmowego statku, traci 1/1k4 punktów Pocztałności oraz dodatkowo 1/1k6 punktów, kiedy dokładniej mu się przyjrzy. Gwiezdnej Matce wystarczy jeden punkt magii, aby ponownie zanurzyć swój okręt, co zajmuje 3k4 rund.

MACKI: Gwiezdna Matka posiada siedem pasm cienkich macek oraz trzy większe, grube macki. Każda cienka macka posiada Siłę 4 i 7 punktów Wytrzymałości. Większa macka ma Siłę 8 i 10 punktów Wytrzymałości. Bronie klute zadają mackom tylko połowę obrażeń. Oprócz miążdżenia, ofiara zaatakowana mackami musi wykonać test Moc przeciw Mocy Gwiezdnej Macki lub dozna wstrząsającej, obecnej wizji z jej wspomnień. Spowoduje to dodatkowo 1k6 punktów obrażeń oraz utratę 0/1k4 punktów Pocztałności. Kiedy wszystkie macki zostaną zniszczone, Gwiezdna Matka może się już tylko bronić za pomocą magii i ożywionych ciał. Macki odrastają po 2k10+4 godzinach.



Szoku psychicznego może doświadczyć każdy, kto dotknie lub zaatakuje Gwiezdna Matkę, zarówno gołymi rękoma jak i bronią do walki wręcz.

SZTUCZNA MGŁA: Gwiezdna Matka potrafi tworzyć sztuczną mgłę. Kosztuje ją to pięć punktów magii i trwa pięć minut. Mgła rozprzestrzenia się ze statku Gwiezdnej Matki we wszystkich kierunkach, z prędkością ośmiu metrów na rundę, do maksymalnej rozpiętości 250 metrów. Mgła rozprasa się normalnie, z prędkością 8 metrów na rundę, ale może być tworzona wielokrotnie, dając skumulowany efekt. Mgła jest najgęstsza w środku, wokół statku.

MOC POPRZEC CIERPIENIE: Gwiezdna Matka staje się silniejsza dzięki ludzkiemu cierpieniu. Połowa wszystkich utraconych punktów Pocztałności i Wytrzymałości, w promieniu 30 metrów od statku, zamieniana jest na punkty magii i dodawana do jej aktualnej wartości. Punkty magii nie mogą być wyższe niż aktualna wartość Mocy Gwiezdnej Matki. Jeżeli w ciągu jednej rundy zyska dziesięć punktów magii, zamienia je na jeden punkt Mocy, zwiększając tym samym jej maksymalną wartość.

GWIEZDNA MATKA, Bogini Statku-Widma

S	8	KON	30	BC	2	INT	15	MOC	35+
ZR	5	Szybkość	0					WT	16

Średni modyfikator obrażeń: n/p.

Broń: cienkie wici 20%; obrażenia: 1k2 na rundę oraz Szok Psychiczny; większe macki 50%; obrażenia: 1k6 na rundę oraz Szok Psychiczny.

Pancerz: 8 punktów chitynowego pancerza. Ponieważ Gwiezdna Matka nie może się samodzielnie poruszać, wszystkie kierowane przeciw niej ataki mają zwiększoną szansę trafienia o 25%. Gwiezdna Matka może regenerować straconą wytrzymałość, kosztem jednego punktu magii za każdy punkt wytrzymałości.

Czary: „Stworzenie Zombiego”, „Uścisk Cthulhu”, „Sugestia mentalna”, „Pozbawienie mocy”, „Fala zapomnienia” oraz inne do wyboru przez Strażnika.

Utrata pocztałności: 1/1k6 punktów na widok statku widma; 0/1k4 + 1 punktów na widok Gwiezdnej Matki.

SUMMANUS, Wielki Przedwieczny. Jego uszy były grube i tępo zakończone. Ponad niesamowicie przenikliwymi oczami widniały mocno zaznaczone krzacaste brwi. Nie posiadał ust, a jego twarz, poza oczami i nosem, była zupełnie pusta. Poła długiego płaszcza odchyliła się nieco na bok, ukazując długą, białą, stożkowatą zwiężającą się mackę o krwistoczerwonym zakończeniu, która wolno wypęła naprzód.

– Brian Lumley, „What Dark God”

Summanus jest pomniejszym Wielkim Przedwiecznym, który ukazuje się jako pozbawiony ust, niezwykle wysoki i szczupły mężczyzna. Jest w stanie wysunąć ze swego brzucha pojedynczą, wąską mackę, która służy mu podczas pożywiania się. Informacje o Summanusie można odnaleźć w niewiarygodnie rzadkiej księdze zwanej *The Tuscan Rituals* (Rytuły Tuscan).

WALKA I UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE: Zaspokajając głód lub przyjmując ofiarę, Wielki Przedwieczny wypuszcza mackę, która przysysa się do ciała wybranej osoby

Z Dzienników sir Hansena Poplana

Cykle życia – Dla nas, ludzi, życie jest ciągłym strumieniem. Przerywane jest nocnymi cyklami, ale biorąc pod uwagę, że inni ludzie, nasi sąsiedzi i przyjaciele, też muszą spać, życie wydaje się być ciągłe. Dopiero kiedy czytamy o dziwnych praktykach hibernacji, którym poddają się niektóre Istoty Mitów, zdajemy sobie sprawę, jak naprawdę są nam obcy.

Najlepszym przykładem tego odmiennego stanu życia jest Vuthloom, opisany w najtrudniej dostępnych tomach Mitów. Podobno budzi się i zasypia w tysiącletnich cyklach. Jak działa umysł kogoś, kto przesypia powstanie i upadek całych cywilizacji?

Vuthloom nie jest jedynym Wielkim Przedwiecznym, który zapada w hibernację. Jak napisano w *Necronomiconie*, „Nie jest umartym ten, który może spoczywać wiekami”. Cthulhu leży usłony w R'lyeh, ale nawet poprzez sen potrafi zmieniać świat. Wielu innych starożytnych bogów, także śpi, czekając.

Nie tylko bogowie czekają śpiąc, ale także ich slugi. Wszyscy podwładni Vuthlooma podążają za swym władcą, zasypiając razem z nim.

Kolejną rasą przystosowaną do długich okresów hibernacji są węzowi ludzie. Według starożytnych ksiąg są tacy, którzy zapadli w sen miliony lat temu, kiedy światem rozdzielili węzowi ludzie, i jeszcze się nie przebudzili.

Nie mogę przemawiać w imieniu innych ras. Może starożytne ghoule są w stanie hibernacji, może istoty z głębin śpią od czasów, kiedy Cthulhu przemierzał Ziemię, sprawując rządy z R'lyeh? Co może spać pod twoim rodzinnym miastem?

Czytałem także historie o niektórych relikwach, które mogą przebudzić śpiących lub zmusić przebudzonych do długiej hibernacji. Posiadając takie narzędzia, moglibyśmy stać się tacy sami, jak obcy.

i wyszcza z niej całą krew. Summanus może także wprowadzić swą ofiarę w stan dziwnego transu, przełamując jej Moc swoją własną. Osoba w transie pozostaje w pełni przytomna i świadoma najbliższego otoczenia, nie może jednak poruszyć żadną częścią ciała. Przedwieczny może w ten sposób unieruchomić dowolną liczbę osób, jak długo pozostają widoczne i oddalone nie więcej niż 15 do 20 metrów. Ofiary budzą się z transu jedynie wtedy, gdy Summanus uwolni je lub zostanie zmuszony do wycofania się.



SUMMANUS, Podróżujący w Mroku, Władca Nocy

S 24 KON 63 BC 17 INT 20 MOC 25
ZR 16 Szybkość 9 WT 40

Modyfikator obrażeń: +2k6.

Broń: macka 100%, obrażenia 1k3 podczas pierwszej rundy oraz 1k4 S wysysanej podczas każdej kolejnej; pazury 100%, obrażenia 1k6+mo.

Pancerz: Summanus otrzymuje jedynie minimalne obrażenia powodowane przez jakąkolwiek broń. Jest w stanie regenerować się, przeznaczając punkt magii na jeden punkt odzyskanej Wytrzymałości.

Czary: Summanus zna większość czarów „Przywołania”, „Spętania” i „Nawiązania kontaktu”, jak również inne niezbędne Strażnikowi Tajemnic.

Utrata Pocztywalności: Użrzenie Summanusa powoduje utratę 1/1k8 punktów.

TRU'NEMBRA, Bóg Zewnętrzny. *Nie były to jakieś straszne dźwięki, bynajmniej, ale towarzyszyła im vibracja zupełnie niespotykana na naszym ziemskim globie, a w pewnych momentach wydawało się, że jest to symfonia wykonywana nie przez jednego muzyka.*

– H.P. Lovecraft, „Muzyka Ericha Zanna” (przeł. Ryszarda Grzybowski)

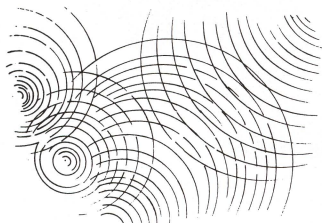
Tru'nembra – żywy dźwięk – manifestuje się w postaci bezosobowej, wszechogarniającej, natarczywej muzyki. Zakrywanie lub zatykanie uszu nie przynosi w tym wypadku żadnego efektu. Nie można w ten sposób uniknąć ani jego ataku, ani obecności, ani też związanej z nią utraty punktów Pocztywalności. Nawet osoby całkowicie głuche nie są odporne na te dźwięki.

KULT: Tru'nembra czczony jest przez niewielu samotnych szaleńców. Wyznawcy tego Zewnętrznego Bóstwa rekrutują się zwykle spośród szalonych muzycznych geniuszy, którzy zostali przezeń odkryci lub przyciągnęli jego uwagę swym nieopartym na talentem. Od chwili, gdy cudowne dziecko zostało przezeń po raz pierwszy dostrzeżone, bóstwo odwiedza je, nucąc w jego głowie przedziwne pieśni. Taki „prostegowany” w bardzo krótkim czasie gromadzi olbrzymią muzyczną wiedzę i umiejętności, placąc jednak za to postępującym obłędem. Muzyk staje się owładnięty obsesją Anioła Muzyki i pieśniami, które słyszy podczas odwiedziny bóstwa. Ostatecznie geniusz zostaje przeniesiony na dwór Azathotha, gdzie wykonuje eteryczne koncerty dla Demonicznego Sultana i jego dworzan. Tru'nembra czasami usiłuje dokonać rzeczywistego, fizycznego przeniesienia, jednak najczęściej jedynie dusza dociera w granice dworu chaosu, a pozbawione życia ciało pozostaje na Ziemi, wciąż kontynuując grę i nie rozstając się ze swą ukochaną muzyką nawet po śmierci (świadkowie takiego wydarzenia muszą wykonać test Pocztywalności i tracić 1/1k8 jej punktów).

WALKA I UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE: Zewnętrzne Bóstwo może atakować za pomocą fali dźwiękowej, potężnej do tego stopnia, że powoduje obrażenia

w wysokości 1k10 punktów Wytrzymałości na rundę, rażąc wszystkich i wszystko w promieniu 100 metrów. Typowymi skutkami takiego ataku są wybite okna, popękane drobne naczynka krwionośne itd. Dłuższe przebywanie na zaatakowanym obszarze może przynieść fatalne skutki. Tru'nembra może także zaatakować pojedynczy, wybrany cel. Emituje wtedy coś w rodzaju ciosu dźwiękowego o nieopisanym natężeniu. Siła ataku jest tak niszcząca, że powoduje skracanie się stalowych konstrukcji i roztrząskanie kości. Osoby pozostające w polu rażenia otrzymują obrażenia w wysokości 1k100 punktów Wytrzymałości. Wykonywanie uników w żaden sposób nie chroni przed skutkami opisanych ataków.

Tru'nembra porusza się z prędkością dźwięku. Ponieważ nie posiada materialnej postaci, jest odporny na działanie wszelkich materialnych rodzajów ataku. Można mu się przeciwstawić wyłącznie za pomocą odpowiednich czarów, oddziałujących na Inteligencję i Moc, oraz za pomocą urządzeń wytwarzających fale dźwiękowe. Muzycy są w stanie czasowo powstrzymać lub odegnać bóstwo, pod warunkiem jednak, że będą grali lub śpiewali w właściwej tonacji.



TRU'NEMBRA, Anioł Muzyki

S n/p KON n/p BC n/p INT 14 MOC 60
ZR n/p Szybkość prędkość dźwięku WT 60

Modyfikator obrażeń: n/p.

Brzo: fala dźwiękowa automatycznie, obrażenia 1k10 punktów
WT na rundę w promieniu 100 metrów; cios dźwiękowy 75%, obrażenia 1k100.

Pancerz: brak, jednak Tru'nembra może być zaatakowany wyłącznie za pomocą czarów oddziałujących na INT i MOC oraz za pomocą mechanizmów wytwarzających dźwięk.

Czary: brak.

Utrata Poczucia: usłyszenie lub doświadczenie obecności Tru'nembry powoduje utratę 1/2k10 punktów.

Vibur, Wielki Przedwieczny. Kamienne chodniki! Inkrustowane i wilgotne! Po których dzienne duchy się skradają! Gdy czerwone słońce zachodziło.

— H.P. Lovecraft, „The House”

Vibur ma około czterech metrów wzrostu i waży ze trzy tony. Spoczywa na wielu zadach, rzadko kiedy się ruszając. Zapiski napomykają o nim w każdym stuleciu, opisując go jako „olbrzymiego szczura”, o intensywnym spożeraniu trzech potrójnych oczu i upodobaniu do ciemnych miejsc. Vibur nie posiada kończyn ani stóp służących do poruszania

się, ale może się przesuwac z punktu do punktu. Większą część pulchnego, gruszkowatego ciała oraz wystające gdzieniegdzie małe macki pokrywa czarne, matowe futro, bardziej przypominające produkt syntetyczny. Wielki Przedwieczny wydala, niczym odchody, świecące na błękitno kamienie. Kamienie te składają się z dziwnych trójkątnych i sześciokątnych kryształów, grubości palca i charakterystycznie zbitych w trzy calowe bryłki. Te błękitne kamienie są silnie radioaktywne. Dłuższy kontakt z gołą skórą powoduje poparzenia trzeciego stopnia. Vibur jest istotą z innego wymiaru egzystencji, chociaż przebywa na ziemi od pół tuzina tysięcy, zbierając siły do następnego etapu swej niewyobrażalnej podróży.

KULT: Vibur jest czczony przez garstkę ludzi w odległych zakątkach świata, chociaż nie do końca jest jasne, czy Wielki Przedwieczny ich potrzebuje, pragnie ich usług i czy w ogóle jest świadomy ich istnienia.

INNE CECZY: Z „futra” Vibura wyrastają błękitne, grzybiaste narośla. Te grzyby są niebezpieczne dla ludzi, chociaż nie są trujące. Za każdym razem, kiedy Badacz będzie miał z nimi kontakt, musi wykonać test KON x 5 na 1k100. Jeżeli test wypadnie negatywnie, w ciągu 1k10 dni wystąpią objawy działania grzybów. Należy wykonać tylko jeden taki test na dzień, bez względu na to, ile razy w ciągu dnia miało się kontakt z obcymi grzybami. Jeżeli było się wystawionym na działanie większej ilości grzybów, lub przez dłuższy czas, Strażnik może zmniejszyć rzut do KON x4, x3, x2, a nawet x1. Grzyby mogą się także rozprzestrzeniać poprzez uwalnianie zarodników, docierając do ofiary drogami oddechowymi. Grzyby wnikają do płuc, następnie do układu krwionośnego, skupiając się w mózgu, szczególnie w nerwach wzrokowych i korze mózgowej.

Symptomy infekcji grzybami zaczynają się od przetyknięcia zmysłów fizycznych, któremu towarzyszą sporadyczne ataki silnego bólu w różnych częściach ciała. Ataki te trwają początkowo około jednej minuty, potem stają się dłuższe, w miarę rozwijania się grzybów w ludzkim organizmie. Zmysły fizyczne zanikają, a ofiara doświadcza straszliwych wizji, odczuwa smród i dostrzega kolory przekraczające ludzkie doświadczenie, w miarę jak opanowują ją zmysły Vibura. Typowymi symptomami tego stopnia infekcji jest głęboka depresja, żywe koszmary senne i szaleństwo.

W miarę rozwoju infekcji, ofiara losowo traci kontrolę nad mięśniami i zmysłami. Opuchlizna i stwardnienie gałek ocznych poprzedza utratę oczu, wylizanych i zastąpionych przez błękitny płyn, wyciekający z pustych oczodołów. Ostatecznie ofiara zostaje zamieniona w zombie, pod całkowitą kontrolą Vibura. Wciąż zachowuje świadomość i pamięć, ale staje się bezradna, uwieczona we własnym ciele.

Okolo jedna trzecia zarażonych umiera w przeciągu dwóch tygodni, ślepych, z wyżartym mózgiem i zupełnie zniszczonymi funkcjami życiowymi. Lwo większości ofiar jest gorszy. Po kilku dniach, tygodniach lub miesiącach błękitny grzyb stopniowo pozbawia ofiarę zmysłów, zamykając jej świadomość w klatce bólu i przekazując telepatycznie kontrolę nad ciałem odległemu o dziesiątki lub setki kilometrów Wielkiemu Przedwiecznemu. Od tej chwili

Z dzienników sir Hansena Poplana

Yegg-ha i rzymianie –

W drugim wieku naszej ery rzymianie stacjonujący w Brytanii walczyli z bogiem, przywołanym przez ich wrogów przy Ścianie Hadriana. Wydarzenia te zostały opisane w *Granicznym Garnizonie*, księdze opublikowanej około 138 roku naszej ery przez Lollius Urbicus.

Bóstwo Yegg-ha, mające ponad trzy metry wzrostu, zabili czterdziestu ośmiu żołnierzy rzymskich, zanim zostało powalone.

Nie znamy dokładnie tożsamości przeciwników Rzymian. Wygląda na to, że byli to Celtowie, chociaż możliwe, iż była to banda Piktów. Kimkolwiek jednak byli ci ludzie, oczywistym jest, że mieli jakiś pakt z pradawnym Yegg-ha, ponieważ potrafili przywołać go na pomoc.

Yegg-ha leży teraz martwy, jego kości rozrzucone i pogrzebane, jednak opowieści mówią o możliwości przywrócenia go do życia, o tym, że Yegg-ha ponownie będzie przemierzał Ziemię.

Współczesne źródła wskazują na co najmniej dwa kultury związane z Yegg-ha: ludzie bez twarzy i czterdziestu ośmiu.

Ludzie bez twarzy skupiają się w Anglii. Twierdzą, jakoby Yegg-ha przychodził do nich we śnie i przekazywał tajemnice swych miejsc pochówku. Są amoralni i gwałtowni, gotowi za wszelką cenę przywrócić swego boga do życia.

Czterdziestu ośmiu twierdzi, jakoby byli potomkami rzymskich legionistów, zabitych przez Yegg-ha prawie dwa tysiące lat temu. Organizacja ta liczy sobie zawsze czterdziestu ośmiu członków, rozsiadanych po całym świecie. Ich podstawowym celem jest dopilnowanie, aby Yegg-ha nigdy nie powstał z martwych, chociaż w ostatnich latach zaczęli także działać przeciwko innym elementom Mitów, często wręcz nadgorliwie. Już dwa razy omal nie padłem ich ofiarą, tylko dlatego, że interesowałem się księgami Mitów.

Vibur ma całkowitą kontrolę nad ciałem, które stało się przedłużeniem jego własnych organów, a ofiarę należy praktycznie uznać za zmarłą. Kontrolowana w ten sposób ofiara nadal je i trawi, funkcjonując jeszcze przez 1k6+1 miesięcy, zanim ostatecznie umrze.

Czy istnieje lekarstwo na błękitne grzyby Vibura? To zależy już od Strażnika. Jeżeli tak, sugerujemy, aby składniki lekarstwa były trudne do zdobycia i aby należały do nich także błękitne, świecące kamienie, wydane przez Wielkiego Przedwiecznego. Spożycie radioaktywnych kryształów spowoduje 2k10+2 punktów obrażeń oraz po tygodniu utratę na stałe dwóch punktów wytrzymałości. Choć ta obca substancja może wyleczyć infekcje grzybami Vibura, może także spowodować utratę włosów, wewnętrzne krwawienie oraz inne, nieprzewidywalne efekty uboczne związane z wystawieniem na działanie substancji radioaktywnej.

WALKA I UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE: Vibur może atakować teleportacyjnym zmiażdżeniem. Wystarczy, że pomyśli o ofierze i materializuje się nad nią. Ofiara zostaje zmiażdżona masywnym cielskim Wielkiego Przedwiecznego, otrzymując



5k6 punktów obrażeń w każdej rundzie, aż do śmierci.

Chociaż zdolności mentalne Vibura są oszałamiające, jego metabolizm i percepcja nie są związane z tym wszechświatem; czasami wydaje się być zsynchronizowany z naszym światem, ale czasami miną wieki, zanim poruszy którąś z macek, żeby podrapać się po futrze.

Może właśnie dlatego, że nie do

końca jest związany z naszym wszechświatem, magiczne i fizyczne ataki, na jakie może się zdobyć człowiek, niewiele mu mogą zaszkodzić. Wyjątkowo potężny atak fizyczny – jak uderzenie nuklearne lub umieszczenie Vibura na powierzchni słońca – może zmusić go do przemieszczenia się w inne miejsce. Jeśli wytrzymałość Wielkiego Przedwiecznego spadnie do zera, zamyka oczy i popada w całkowitą bezruch, jakby spał lub był martwy. Po 2k10 rundach budzi się, całkowicie zregenerowany.

VIBUR, Istota z zaświatów

S 42 KON 104 BC 58 INT 50 MOC 28

ZR 14 Szybkość: natychmiastowe przemieszczenie WT 81

Średni modyfikator obrażeń: +5k6.

Broń: zmiażdżenie 100%; obrażenia: 5k6.

Pancerz: 10-punktowe futrzaste włókna. Zredukowany do zera wytrzymałości zapada w regeneracyjny sen na 2k10 rund.

Czary: dowolny.

Utrata poczytalności: 1/1k6 punktów.

VORVADOSS, Starszy Bóg. Nagle, z szybkością błyskawicy, na pokój spadła zastona mroku. Już nie widziałem pełnącego ku nam błyszczącego potwora. Rozległ się straszny, rozdzierający krzyk, a potem zapadła głucha cisza, dławiąca nawet odległy szum morza. Palce mrozu do bólu szarpały mi trzewia. Później z ciemności wynurzyła się Twarz, przestroniata cienką woalką srebrzystej mgiełki. Nie należała do człowieka, gdyż jej niewyraźne rysy w niczym nie przypominały naszych i zdały się podlegać zasadom obcej i dziwnej geometrii. A mimo to nie przerażała, raczej dawała ukojenie. Srebrna aura otaczała obce krągłości, fantastyczne cienie, płaszczyzny. Tylko oczy były przejrzyste, jasne, choć czarną barwą

przywodziły na myśl pusty kosmos między gwiazdami. Bił od nich chłód niezgłębionej mądrości.

– Henry Kuttner, „Najeźdźcy” (przeł. Witold Nowakowski)



KULT: Vorvados, jeden z niezliczonych Starszych Bogów, nazywany jakimkolwiek imię, czczony jest pośród oddalonych od Ziemi światów i w związku z tym prawie na niej nie znany.

INNE CECHY: Pomaga swoim wyznawcom lub tym, którzy go wzywają, lecz nigdy nie atakuje innego bóstwa. Przemawia natomiast do tych, którzy go wezwali, służąc im radami wypowiedzianymi cienkim, brzęczącym, jakby krystalicznym głosem. Vorvados mówi samymi zagadkami, napomykając o czymś, lecz nigdy nie udzielając prostych, jednoznacznych odpowiedzi lub rozwiązań. Czasami ów Starszy Bóg decyduje się na obdarowanie proszącego jakimś czarem, jednak zawsze żąda za to zapłaty: np. poświęcenia przez błagającego części Mocy lub zniszczenia jakiegoś potwornego stworzenia itp.

Vorvados może siłą woli transportować istoty na inne płaszczyzny, do innego świata lub czasu. Jeśli jest to wbrew woli transportowanej istoty, może ona podjąć próbę przeciwstawienia się temu poprzez użycie własnej woli (pojedynczo MOC przeciw MOC, którego wynik ustala się za pomocą Tabeli Porównawczej).

VORVADOSS, Rozpalacz Ognia

S 45 KON 42 BC 28 INT 50 MOC 75
ZR 20 Szybkość 10 WT 35

Modyfikator obrażeń: +4k6.

Broń: pięść 100%, obrażenia 1k6+4k6.

Pancerz: Vorvados może się opancerzyć, używając na to po jednym punkcie Mocy za jeden punktów niezbędnej mu osłony. Jest w stanie regenerować utracone punkty Wytrzymałości używając 1 punkt magii na 3 odzyskiwane punkty WT.

Czary: wszelkie niezbędne Strażnikowi Tajemnic.

Utrata Poczytalności: ujrzenie Vorvadosa powoduje utratę 0/1k4 punktów.

VULTHOOM, Wielki Przedwieczny. Stwórz podobny był do gigantycznej rośliny, posiadającej niezliczone blade i obrzmiałe korzenie, które rozgałęziały się z rozdziętego pnia. Pień ten, na wpół ukryty przed wzrokiem, zwięcza-

ła cynobrowa bańka, przywodząca na myśl niesamowity kwiat; z bańki tej wyrastał psoty kształt perłowej barwy, będący przykładem niewysłowionego piękna i symetrii.

– Clark Ashton Smith, „The Vulthoom”

Vulthoom zamieszkuje głęboką jaskinię, starannie ukrytą pośród piasków Marsa, gdzie wraz ze swymi wyznawcami egzystuje w niekończącym się cyklu tysiącletniego snu, poprzedzanego tysiącletnią aktywnością. Przedwieczny jest w stanie zapewnić swoim wiernym nieśmiertelność, jednak muszą oni w odpowiednim czasie powrócić do jego jaskini i wraz z nim pograżyć się we śnie na kolejne tysiąc lat.

KULT: Czczony jest przez kilku Aihaiów, żyjących w Ravormos na Marsie. Nie słyszano o innych wyznawcach.

INNE CECHY: Wielki Przedwieczny posiada wiele niespotykanych zmysłów i niezwykłych możliwości, przede wszystkim jednak dysponuje umiejętnością rozszerzania pola percepcji zgodnie ze swym życzeniem. Obejmuje nią ogromne obszary przestrzeni kosmicznej i czasu, widząc i słysząc dosłownie wszystko. Vulthoom może także przemawiać mentalnie do każdego, kto przebywa w odległości do półtora kilometra od niego. Głos Przedwiecznego brzmi wtedy niewiarygodnie słodko i dźwięcznie, co pomaga mu zamaskować swą prawdziwą naturę. Ponadto Vulthoom wytwarza słodko pachnący, hipnotyczny narkotyk. Każdy, kto wciągnie do płuc niesamowity aromat i przegra mentalny pojedynek przeciwko Mocy Vulthooma, doświadczając realistycznych halucynacji wspaniałych, przypominających Raj ogrodów, których widok napelnia go niewysłowioną ekstazą i zachwytem. Przegranie drugiego pojedynku oznacza, że osoba została zniewolona przez Przedwiecznego. Ci, którym udało się wytrzymać presję drugiego mentalnego ataku bóstwa, pozostają po prostu pod działaniem halucynacji jeszcze przez 20+1k100 minut. Halucynacje może również przerwać udana psychoanaliza. Narkotyk wytwarzany przez Vulthooma działa na wszystkich znajdujących się w promieniu 100 metrów.

Podobny halucynogen produkowany jest przez pewien rodzaj dziwnego, archaicznego kwiatu, pochodzącego z ojczystej planety Przedwiecznego, jednak zasięg jego oddziaływania ograniczony jest do około dwudziestu metrów. Narkotyk ten jest równie potężny i ofiary muszą skutecznie odeprzeć Moc Vulthooma.



Z dzienników sir Hansena Poplana

Minione żywoty – Któż mógłby powiedzieć z całą pewnością, że nie żyliśmy już wcześniej, że nasze obecne wcielenie jest pierwszym na Ziemi? Być może prawdą jest to, co akceptuje większość ludzi, iż narodziliśmy się po raz pierwszy zaledwie kilka dekad temu, ale może stanowią nowe inkarnacje w długim łańcuchu przebudzenia.

Od czasu, kiedy po raz pierwszy odkryłem księgi Mitów, wiele moich koncepcji dotyczących wszechświata oraz wiele, zdawałoby się niewzruszonych, poglądów na temat życia, uległo zmianie. Obecnie zaczynam się zastanawiać, kim naprawdę jesteśmy, a to dzięki historii mało znanej istoty o imieniu Aforomoni. Jednego z awatarów Yog-Sothotha.

O Aforomonie dowiedziałem się ze zbioru trudnych do odcyfrowania dokumentów, zatytułowanych „Kroniki z Hestan”. Dokumenty opowiadały o krainie zwanej Hestan, prawdopodobnie innej planecie, krążącej wokół czterech słońc, gdzieś daleko w przeszłości.

Mieszkańcy tego świata czcili Aforomona, nazywając go „bogiem minut i cykli” oraz „panem czasu”. Jeden z kapłanów, człowiek o imieniu Calaspa, zbuntował się przeciwko bóstwu. Za zuchwałość przeznaczone mu było spotkanie się ze swym bogiem.

To jednak nie wszystko, jak napisano w *Kronikach z Hestan*, Calaspa miał nigdy nie zaznać szczęścia we wszystkich swoich przyszłych wcieleniach. Obiecano mu także, iż po jakimś czasie, w dalekiej przyszłości, ponownie spotka Aforomona i wówczas zostanie całkowicie wymazany z czasu.

Obawiam się, że opowieść ta jest prawdziwa. Każdy z nas mógł się już narodzić tysiące razy na tym świecie. Każdy z nas może być przeklętym Calaspą. Każdy z nas mógł się dopuścić przestępstw w poprzednich żywotach, mógł odawać cześć Wielkim Przedwiecznym lub walczyć z nimi. Musimy obawiać się nie tylko o obecne życie, ale o całą wieczność.

VOLTHOOM, Śpiący

S 30 KON 75 BC 85 INT 35 MOC 35
ZR 1 Szybkość 0 WT 80

Modyfikator obrażeń: n/p.

Broń: korzeń 65%, obrażenia 3k6.

Pancerz: brak, lecz obrażenia powodowane przez jakąkolwiek broń są minimalne. Przedwieczny regeneruje odniesione obrażenia w tempie 3k10 punktów Wytrzymałości na rundę.

Czary: wszelkie niezbędne Strażnikowi Tajemnic.

Utrata Pocztylności: Ujrzanie Vulthooma powoduje utratę 0/1k10 punktów.

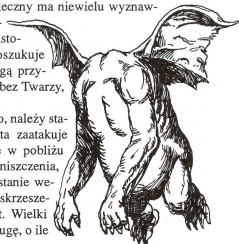
YEGG-HA, Wielki Przedwieczny. Bezgłowe, trzymetrowe monstrum... korpu-lentne, skrzydlate coś.

– Brian Lumley, „An Item of Supporting Evidence”

Yegg-ha był pomniejszym Wielkim Przedwiecznym, który terroryzował starożytny Rzymian, dopóki nie został pokonany przez jedną z centurii i pochowany gdzieś w Brytanii. Podobno jego szczątki znajdują się obecnie w posiadaniu jednego ze znanych Brytyjskich parapsychologów. Yegg-ha może zostać bardzo łatwo wskrzeszony przez każdego, kto zna odpowiednie słowa, które wystarczy wy-mówić nawet nad najmniejszą częścią Wielkiego Przedwiecznego.

KULT: Ten mało znaczący Wielki Przedwieczny ma niewielu wyznaw-ców i niewiele jest o nim wzmianek w księ-gach Mitów. Tylko kilka osób, znających histo-rię starożytnego Rzymu i mitologię, poszukuje szczątków Yegg-ha i zna słowa, które mogą przy-wrócić go do życia. Należą do nich Ludzie bez Twarzy, współcześnie czciciele Yegg-ha.

Wskrzesiwszy Wielkiego Przedwiecznego, należy sta-wić czoło jego furii. Rozwścieczona istota zaatakuje w morderczym szale każdą znajdującą się w pobliżu osobę. Kiedy już zaspokoi swoją potrzebę niszczenia, odejdzie i powróci dopiero wtedy, jeśli zostanie we-zwany lub istoty odpowiedzialne za jego wskrzesze-nie nawiążą z nim w jakiś sposób kontakt. Wielki Przedwieczny może wyświadczyć im przysługę, o ile wcześniej ich nie zabił.



WALKA I UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE: Yegg-ha może dwa razy atakować każdą z pazurzystych łap (cztery ataki w rundzie). Jest to istota gwałtowna, pozo-stawiająca za sobą pasmo zniszczenia.

Yegg-ha, Wielki Przedwieczny

S 26 KON 98 BC 20 INT 18 MOC 25
ZR 30 Szybkość 12 WT 59

Średni modyfikator obrażeń: +2k6.

Broń: pazury 80%; obrażenia: 1k6 + mo.

Pancerz: skóra, 8 punktów; każde zabójstwo powoduje regenerację 1k10 punktów wytrzy-małości.

Czary: dowolny, chociaż Yegg-ha rzadko korzysta z magii.

Utrata pocztylności: 1/1k10 punktów.

YIDHRA, Zewnętrzna Bogini. Yidhra pożarła ośmiornicę i nauczyła się wy-puszczać naprzód macki; pożarła niedźwiedzia i nauczyła się pokrywać cie-płym futrem, by przetrwać ścinające z nóg mrozy północy. Yidhra jest w stanie przybrać dowolną formę zwaną żywym istotom. Lecz obojętnie, jaki przybrałaby kształt, nie będzie on jedynie pięknym, ponieważ zawarta w sobie formy wszelkich stworzeń: tych pięknych i tych odrażających. Swym wyznawcom objawia się w wielu cudownych i urodziwych postaciach, lecz dzieje się tak dlatego, iż nie



dostarczają oni jej rzeczywistego oblicza, a jedynie to, które ona pragnie im objawić. W rzeczywistości Yidhra pozostaje jednością swej duszy w niezmiernym wielokształcie niezliczonej liczby zamieszkanych przez nią form, ukrytych pośród dżungli południa, pośród lodowych bezdroży północy lub wśród piasków pustyni, gdzieś, za zachodnim morzem. To właśnie dlatego jej świątyni jest tak wiele, a w każdej z nich oczekuje ONA... Połączona zewnętrznymi kształtami z pochłoniętymi przez siebie wyznawcami, lecz jedna swą niepodzielną świadomością.

– Walter C. DeBill jun., „Where Yidhra Walks”

Yidhra posiada wiele form, a wszystkie one są ze sobą połączone telepatycznie, tworząc rozsiąną po świecie jedność. Posiada wielu awatarów, takich jak sępia Y'hath, Xothra, która śpi w ziemi i budzi się, by pożerać, czy też cudownej piękności kobieta imieniem Yolanda. Dlatego też ta Zewnętrzna Bogini pozostaje tak naprawdę niepoznawalna.

Wzmianki o Yidhrze można odnaleźć w dość rzadkich księgach dotyczących Mitów, takich jak Uralte Schrecken, Black Sutra (Czarna Sutra), Chronicles of Thrang (Kroniki Thrang) i Cthonic Revelations (Księga Objawień Cthonicznych).

KULT: Yidhra czczona była przez praludzkich voornisów, przez ludzi pierwotnych, a współcześnie posiada swych wyznawców na terenach Laosu, Nowego Meksyku, Czadu i zachodniego Teksasu. Jej wyznawcy są prawdopodobnie obdarzeni nieśmiertelnością, a na ich ziemi spoczywa błogosławieństwo płodności i obfitości. W zamian składają swej bogini wymagane przez nią regularnie ofiary.

Wyznawcy tej Zewnętrznej Bogini, czasem nazywający siebie Dziećmi Yidhry, na skutek długotrwałego przebywania w pobliżu bóstwa doznają powolnej mutacji genów. Pewna społeczność jej czcicieli posiada, na przykład, wyraźną domieszkę genów gadzich. Wygląda jednak na to, że każda z grup jej wyznawców posiada inne skażenie genów, niezależnie od awatara, z którym się kontaktuje. Współczynniki określające jej cechy zmieniają się w zależności od przybranej przez nią postaci, jednak Inteligencja i Moc Zewnętrznej Bogini pozostają zawsze stałe.

INNE CECHY: Yidhra jest, najogólniej rzecz ujmując, proteinyowym makroorganizmem, który istnieje i nieustannie

ewoluuje dzięki przyswajaniu materiału genetycznego wszelkich istot żywych. Bogini czasami pochłania geny swych ofiar podczas wyjątkowo obsecnicznego połączenia, gwałtownie zmieniając ich strukturę genetyczną i umożliwiając nowo uformowanym stworzeniom ponowne „narodziny”, często w potwornej postaci, całkowicie pozbawionej zdrowych zmysłów.

Yidhra jest ucieleśnieniem ewolucyjnego aspektu przetrwania. Regularnie składane ofiary stanowią konieczne źródło świeżego materiału genetycznego, niezbędnego do podtrzymania jej nie kończącej się ewolucji. Pozbawiony ofiar awatar usycha i degeneruje się, ostatecznie rozpadając się w kałużę martwej materii. Wyznawców zagłodzonego awatara spotyka taki sam los.

YIDHRA, Pożeracz, Wiedźma ze Snów

współczynniki	Y'hath	Xothra	Yolanda
S	25	71	20
KON	77	107	40
BC	21	79	12
INT	25	25	25
MOC	60	60	60
ZR	30	14	18
WG	?	?	18
Szybkość	8/25 w locie	7/8 ryjaj	9
WT	49	93	26
MO:	+3k6	+8k6	+1k6
Pancerz:	5 punktów	10 punktów	brak

Broń: połączenie 95%, obrażenia to mutacja genetyczna.

Pancerz: różny, jednak jeśli awatar zostaje zabity, na jego miejsce Yidhra posyła następnego.

Czary: wszystkie czary „Przywołania” i „Sęptania”, jak również wszystkie zaklęcia działające na jaźń oraz wszelkie niezbędne Strażnikowi Tajemnic.

Utrata Pocztywalności: ujrzenie większości z form przybieranych przez boginię powoduje utratę 1/1k10 punktów. Jej ludzka postać nie powoduje utraty Pocztywalności. Ten, komu zdarzy się ujrzeć jej prawdziwej, niepojętej postaci, traci 1k20/1k100 PP.

MADAM YI, Awatar Yidhry. Yidhra, Wiedźma ze Snów, mącząca umysły jej wyznawców; Wiedźma ze Snów kryjąca swe oblicze pośród iluzji; Wiedźma ze Snów, ukryta w niewiarygodnej piękności. Yidhra, Zawoalowana, spowijająca cieniem zdradę; Zawoalowana, pochłaniająca nędzników i rycerzy; Zawoalowana, która skrywa męczyn na zawsze...

– Walter C. DeBill jun., „Where Yidhra Walks”



Z dzienników sir Hansena Poplana

Legendsy Xothic – To imię Cthulhu przyciągnęło mnie do studiowania wiedzy, której inni naukowcy nie chcieli uznać. Nie wiedziałem wówczas, że jest on tylko jednym z wielu, co gorszą głową swej bliźniaczej dynastii.

To profesor Harold Copeland po raz pierwszy odkrył przede mną legendy Xothic w swojej książce „Prehistoryczny Pacyfik”, która opierała się na jeszcze starszym „Piśmie z Ponape”. W swej książce ujawnił, że na odległej gwiazdzie Xoth Cthulhu znalazł wybrankę o imieniu Idh-yaa.

Podobno Xoth znajduje się w konstelacji Byka, ale jej dokładne położenie jest jeszcze nie znane współczesnym astronomom. Powinna być w skupisku trzech innych gwiazd występujących w księgach Młotów: Abbith, Ymar i Zaoth. Znaczącym jest iż Xoth, była siedziba Cthulhu, znajduje się blisko Abbith, jednego z domów Nyarlathotepa i odległego królestwa Hastura.

Kiedy Cthulhu przybył na Ziemię, sprowadził ze sobą czworórkę swych dzieci: Cthylla, Ghataniotha, Ythogthia i Zoth-Ommoga. Osiedlili się na Pacyfiku, wśród nowo powstałych krain Mu.

Niewiele napisano o Cthylli. Została nazwana tajemniczą córką Cthulhu i nic więcej.

Ghataniotha jest Władcą Wulkanu i Zamieniacą w Kamień. Kiedyś panował nad mieszkańcami Mu, a usługiwali mu Illogor.

Ythogthia jest Szkaradą z Ochtłani oraz Sprowadzającym Sny. Sposzczywa w Ochtłani Yhe, a usługują mu yugga.

Zoth-Ommog jest Okropieństwem z Ponape oraz Potworem w Posążku. Został uwieczniony nieopodal wyspy Ponape. Jemu także usługują yugga.

Wszystkie dzieci Xoth potrafią wnikać w umysły o słabej woli, szczególnie poprzez figurki wyrzeźbione na ich podobieństwo. Rozsądni powinni wystrzegać się przyjmowania takich podarków.

Madam Yi jest jednym z wielu awatarów Yidhry – Zewnętrznego Boga. Ukazuje się w postaci urodziwej kobiety, odzianej w falującą, białą-czerwono-czarną szatę. Piękno delikatnej twarzy Madam Yi przywodzi na myśl malowaną twarz porcelanowej lalki. Jej krwistoczerwone usta i przymknięte czarne oczy w kształcie migdałów pozostają jakby zamrożone w bezruchu na gładkiej, kredowobiałej twarzy. Długie, czarne włosy zebrane są w pojedynczy „kofiński ogon”. Dłonie awatara zdobią czarne, niezwykle długie, podobne do brzytwy paznokcie.

KULT: Madam Yi znana jest prawie wyłącznie na terenie Chin, gdzie jej sekty są zdominowane i kierowane przez kobiety. Tak jak i inni awatarowie Yidhry, Madam Yi potrzebuje stałego źródła świeżego materiału genetycznego, który jest przez nią absorbowany. Wyznawcy muszą również regularnie dostarczać jej młodego mężczyznę, z którym mogłaby się parzyć. Podczas miłosnego uniesienia Madam Yi kaleczy swego młodego kochanka ostrymi szponami, rozrywając go w końcu na strzępy. Owocem takiego zbliżenia są narodziny jednego lub kilku zdeformowanych, potwornych dzieci. Czasami Madam Yi pozwala swym wyznawcom opiekować się takimi małymi bękartami, jednak najczęściej po prostu wchłania je z powrotem do swego ciała.

Wyznawcy Madam Yi stają się z czasem podobni do niezwyklej, porcelanowej bogini, a ich palce wydłużają się na kształt szponów. Bogini komunikuje się ze swymi sługami za pomocą telepatii.

MADAM YI, Matka Nieszczęśliwych

S 27 KON 69 BC 17 INT 25 MOC 60

ZR 36 Szybkość 10/15 w locie WT 43

Modyfikator obrażeń: +2k6.

Broń: szpony-brzytwy 90%, obrażenia 1k6+mo.

Pancerz: brak, jednak żadna normalna broń nie może jej zranić.

Czary: wszelkie niezbędne Strażnikowi Tajemnic.

Utrata Pocztywalności: użyczenie Madam Yi powoduje utratę 1/1k8 punktów.

YOG-SOTHOTH, Bóg Zewnętrzny. Potworny Yog-Sothoth, „Wszecrzecz w Jedności, Jedność we Wszecrzecz”, który za chytrą maską bajecznych sf, kryje najpierwotniejszy z koszmarów.

– August Derleth, „The Lurker at the Threshold”

Brat wszystkich punktów w przestrzeni i czasie, Yog-Sothoth jest bogiem bram, podróży i ruchu. Był swego czasu uwięziony na Ziemi, pod Górą Sinai, lecz zbiegł tysiąc lat temu. Jest on bez wątpienia najliczniej czczonym bóstwem. Znanych jest zaledwie trzech jego awatarów. Musi ich być jednak znacznie więcej.

AFORGOMON, Awatar Yog-Sothotha. ...I nieszczęśnik stanął przed obliczem mrocznej boskości Aforgomona. W końcu, z Ochtłani, w którą, ze względu na pozycję zmuszony był się wpatrywać, spłynęło światło, a potem błysk niesamowitego płomienia trysnął w górę, trafiając w wielokrotnie okręcony wokół niego łańcuch, momentalnie rozgrzewając go do barwy białego żelaza.

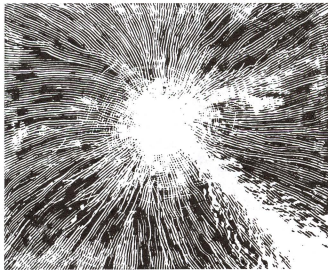
– Clark Ashton Smith, „The Chain Of Aforgomon”

Aforgomona nigdy nie widzieli ci, którzy go obrazili i narazili się na jego gniew. Preferuje on raczej opanowanie ciała jednego ze swych sług i komunikowanie się ze światem poprzez jego usta.

KULT: Aforgomon jest czczony w innych wymiarach, na innych planetach oraz w Krainach Snów. Może jednak mieć nielicznych, interesujących się nim wyznawców w realnym świecie, bowiem i tu rozciągają się jego moce i wpływy. Aforgomon znany jest jako Władca Czasu, dlatego też wzywają go wszyscy ci, którzy pragną zmienić przeszłość lub ujrzyć przyszłość. Kontakty z Zewnętrznym Bogiem są jednak niezwykle niebezpieczne i nieproszeni goście, którzy wkraczają w jego dom, najczęściej doznają niekończących się tortur i agonii.

INNE CECHY: Osoby, które rozgniewały Aforgomona, budzą się najczęściej w Krainach Snów zupełnie nagie i przywiązane łańcuchem do wielkiego, kamiennego

krzesła zawieszono nad ziejącą czeluścią. Ciasno owinięci łańcuchem nieszczęsny mogą tak siedzieć przez eony, oczekując gniewu awatara. Kiedy wreszcie bóg ukazuje się potępieniowemu, łańcuchy oplatające ciało ofiary rozgrzewają się do białości, zwęglając i natychmiast zabijając śmiertelnika, który był na tyle głupi, by rozłożyć Zewnętrznego Boga. Ofiary łańcucha Aforgomona odnajduje się potem w realnym świecie, a ich zwłoki naznaczone są koncentrycznymi kręgami spopielenego ciała, zaś odzienie zawsze pozostaje nienaruszone. Wkrótce potem ofiary Zewnętrznego Boga przestają istnieć, a wszelkie wiadomości na ich temat, pamiętki po nich i zapisy, zanikają w ludzkiej pamięci.



Aforgomon, jako Władca Czasu, posiada zdolność zatrzymywania jego upływu i porusza się w nim zgodnie ze swą wolą. Może także transportować poprzez czas przedmioty oraz istoty. Ponieważ Aforgomon i czas są jedną, Zewnętrzny Bóg może poruszać się z prędkością niepojętą dla ludzkiego umysłu, przemieszczając się w czasie do przodu i do tyłu w chwili krótszej niż uderzenie serca.

WALKA: Atakuje przy pomocy błysków niesamowitego światła, które natychmiast spopiela i zabija.

AFORGOMON, Bóg Czasu

S n/p KON 250 BC różny INT 35 MOC 100
ZR 20 Szybkość nieskończona WT 250

Modifikator obrażeń: n/p.

Broń: płomienny pocisk 100%, obrażenia to natychmiastowa śmierć.

Pancerz: Aforgomon jest odporny na wszelkie ataki fizyczne.

Czary: każdy potrzebny.

Utrata Pocztylności: ujrzenie Aforgomona powoduje utratę 1k10/1k100 punktów.

FRAKTALNY YOG-SOTHOTH, Awatar Yog-Sothoth.
Było to wszystko-w-jednym i jedność-we-wszystkim nieograniczonej istoty i świadomości – nie tylko w jednym kontinuum czasowo-przestrzennym, ale połączenie ostatecznej, żywej esencji istnienia całej nieskrępowanej przestrzeni – ostatejnie, bezmiernej przestrzeni bez granic, wymykającej się zarówno wyobraźni, jak i matematyce.

– H.P. Lovecraft, „Przez Bramy Srebrnego Klucza”

Fraktalny awatar Yog-Sothotha jest błędą, iskrzącą zjawą czystej energii. Z wyglądu ma intrygujący, geometryczny kształt, składający się z linii, załamań, okręgów i półokręgów połączonych w zawily wzór. W centrum znajdują się kurczące i rozwijające się macki. W przestrzeni fraktalnej mogą istnieć także fraktalni awatarzy Bogów Zewnętrznych, Wielkich Przedwiecznych i Starzych Bogów.

KULT: Ta dziwna istota nie posiada żadnych wyznawców, chociaż analitycy oprogramowania i programiści współczesnego świata czasami przez przypadek odkrywają świat fraktalny i nieświadomie ją uwalniają.

INNE CECHY: Fraktalny Yog-Sothoth może się manifestować tylko poprzez ekrany komputerów, przechodząc Bramą stworzoną przez specjalny program komputerowy. Kiedy program zostaje uruchomiony, pojawia się blysk dziwnego światła, ekran monitora zostaje rozbity na miliony kawałków i otwiera się Brama. Yog-Sothoth wypływa z Bramy, powstając ze szczątków zrujnowanego monitora. Istota szybko rozrasta się do rozmiarów katedry, rozsadzając ograniczające ją pomieszczenia. Od tej chwili porusza się powoli, złobiąc w ziemi trzmetrowej głębokości bruzdy.

Awatar Yog-Sothotha atakuje w każdej rundzie 1k20 mackami. Wszystko schwymane przez Boga Zewnętrznego natychmiast zamienia się w swój fraktalny wizerunek, po czym wpływa w fraktalnego boga i staje się jego częścią.

WALKA I UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE: jako manifestacja czystej energii, fraktalny Yog-Sothoth nie może zostać zraniony bronią fizyczną. Jedyną skuteczną bronią są różne rodzaje energii, jak: laser, mikrofałe, ultradźwięki lub elektryczność. Tego rodzaju atak zadaje mu w każdej rundzie 2k6 punktów obrażeń. Zamknięcie Bramy, przez wyłączenie lub zresetowanie komputera, także może przegnać fraktalnego Yog-Sothotha.

Fraktalny Yog-Sothoth, Władca Królestwa Fraktalnego

S n/p KON 400 BC 150 INT 40 MOC 100
ZR 1 Szybkość 6 WT 100

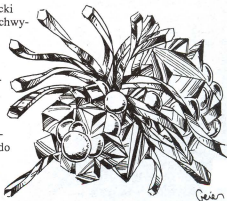
Sredni modifikator obrażeń: n/p.

Broń: fraktalne macki
80%; obrażenia: pochwy-
cenie i pożarcie.

Pancerz: brak, ale
broń fizyczna nie
może zranic fraktal-
nego Yog-Sothotha.
Jeżeli jego Wytrzy-
małość spadnie do
zera, zostaje przepe-
dzony z powrotem do
świata fraktalnego,
znikając ze strasli-
wym hukiem.

Czary: wszystkie.

Utrata pocztylności: 1k10/1k100 punktów na widok fraktalnej postaci Yog-Sothotha, ale tylko wówczas, jeśli pojawi się w naszym świecie.



Z dzienników sir Hansesna Poplana

Bogowie Mitów. Podsumowanie – I w ten sposób, gdy wszystko jeszcze raz opisano, dochodzimy do pytania: jak podsumować bóstwa Mitów?

Uważam, że najważniejsze to zwrócić uwagę na to, iż bogowie Mitów dzielą się na dwie podstawowe kategorie. Bogowie Zewnętrzni, a być może także niektórzy Starsi Bogowie, są na tyle potężni, że można ich nazwać „prawdziwymi bogami”. Reprezentują niektóre żywotne i podstawowe aspekty wszechświata: czas, przestrzeń, energię, narodziny itp. Personifikowanie tych istot w tak okropny i złowrogi sposób jest dość niepokojące, bo jakież świadectwo dawałoby to naszemu wszechświatowi.

Wiemy zaledwie o kilku „prawdziwych bogach”. Czy jest ich więcej? Czy wszyscy są świadomymi? Czy bogowie, którym oddajemy cześć w naszych kościołach, synagogach i meczetach są także prawdziwymi bogami? Nie jestem w stanie tego powiedzieć.

Wszyscy pozostali bogowie Mitów, od Wielkiego Cthulhu po mało znanego Summanusa, nie są według mnie prawdziwymi bogami. Wyglądają bardziej na młędzagalaktyczne odpowiedniki podwórkowych łobuzów; najsilniejszych dziecków w bloku. Wielki Cthulhu wydaje się być blisko spokrewniony z gwiazdnym pocięciem. Zapiski wskazują, iż spłodził potomstwo na Xothi. Postrzegamy go więc bardziej jako istotę ludzką.

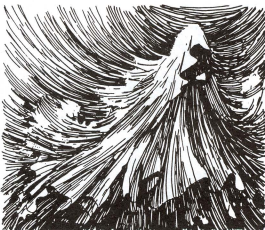
Mimo to, ci pomniejsi „bogowie” nadal są bardzo potężni, o wiele bardziej niż cała nasza rasa. Mój podział również dobrze może być niewłaściwy, co i tak nie ma znaczenia, gdyż dla większości bóstw Mitów jesteśmy zaledwie pyłkiem. A ci mniejsi „bogowie” mogą być nawet dużo bardziej niebezpieczni, ponieważ posiadają osobiste dążenia i potrzeby.

Jest wiele pytań, dotyczących bogów Mitów, na które nie ma odpowiedzi. Dlaczego tak wielu z nich zgromadziło się na Ziemi? Jakże są ich prawdziwe zamiary? Jakże mają zamiary wobec ludzi? Możemy tylko czekać i mieć nadzieję.

TAWIL AT'UMR, Awatar Yog-Sothotha. Był jeszcze inny kształt, nie zajmujący żadnego piedestału, lecz zdający się ślizgać lub płynąć ponad kłębiastym, jakby ukany z chmur podłożem. Nie miał on stałej formy, lecz zmiennym wyglądem najbardziej zbliżony był do człowieka, aczkolwiek od istoty ludzkiej dzieliła go znaczna różnica wzrostu, mierzył nie więcej niż trzy stopy, wydawał się mocno okutany grubą szatą, jak istoty na piedestałach. Lecz jego ubiór miał naturalną barwę, zaś Carter nie dostrzegł w materiale otworów na oczy. Prawdopodobnie owo coś potrzebowało mroku, gdyż najwyraźniej należało do istot wyższych, dla których przymioty świata materialnego są sprawą drugorzędną.

– H. P. Lovecraft i E. Hoffman Price, „Poprzez Bramy Srebrnego Klucza”

(przeł. Robert Lipski)



Tawil at'Umr jest jedną z postaci Yog-Sothotha i Najstarszym Wielkim Starożytnym. Jest Przewodnikiem i Strażnikiem – tym, który oferuje godnym tego Podróżnikom przekroczenie Ostatniej Bramy i który inicjuje ceremonię przejścia. Tawil at'Umr góruje ponad wszystkimi Wielkimi Starożytnymi. Znany jest z pełnienia roli Przewodnika dla potężnych Śniących i Podróżników. To jedyny z Wielkich Starożytnych, którego imię znamy.

TAWIL AT'UMR, Przewodnik i Strażnik Bramy, Najstarszy Starożytny

S n/p KON 200 BC 25 INT 40 MOC 100
ZR 30 Szybkość 25 WT 113

Modyfikator obrażeń: n/p.

Broń: dotyk 100%, obrażenia to przeniesienie lub natychmiastowa destrukcja.

Pancerz: brak, jednak Tawil at'Umr może zostać zraniony jedynie za pomocą magicznej broni lub czarów.

Czary: Tawil at'Umr zna wszystkie czary.

Utrata Pocztywalności: brak, chyba że Tawil at'Umr rozchylił okrywający go płaszcz, co powoduje natychmiastową utratę 1k20/1k100 punktów.

YTHOGTHA, Wielki Przedwieczny. Dwunożna potworność, której tylnie kończyny przypominały łapy płaza, a ramiona wznosiły się jakby w urągającym geście. Zakończone przysawkami, omotanymi rodzajem pajęczyny, dłonie stwora zwrócone były w kierunku obserwatora. Głowa składała się z kipiącej masy niby-skraków lub odróśli, spośród których lśniło pojedyncze, jaskrawe oko.

– Lin Carter, „Perchance To Dream”

Ythogtha spoczywa uwieczniony w zatopionym królestwie Yhe, które sąsiaduje z R'lyeh.

KULT: Wielki Przedwieczny pozostaje nieznanym większości ludzi, jednakże niektóre stworzenia z głębin mogą otaczać go czczią.

WALKA I UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE:

Ythogtha posiada również umiejętność przeprowadzenia specjalnego mentalnego ataku. Jeżeli Przedwieczny przełamie Moc ofiary swoją własną, wygląda w oczach nieszczęsnego obserwatora na kreaturę przerastającą ogromem wszelkie jego wyobrażenia, być może nawet dziesięć razy większą, niż jest w rzeczywistości. Każdy, kto ujrzy iluzoryczny wizerunek Przedwiecznego, może próbować przegnać go ze swego umysłu. W tym



celu gracz musi wykonać test rozproszenia tej iluzji (rzut 1k100 musi być niższy niż Moc x1). Nieudany test oznacza, że Odkrywca uwierzył w nadnaturalne rozmiary Przedwiecznego. Nieszczęsny, owładnięty tą mentalną sztuką, widząc potwora, doznają dwukrotnie większej utraty punktów Pocztałności: 2k8/2k20. Ci, którym udało się rozproszyć iluzję, tracą Pocztałność w „normalny” sposób (1k8/1k20). Ythogtha jest w stanie przeprowadzić taki atak jedynie ośmiście, nigdy zaś poprzez poświęconą mu statuetkę.

INNE CECHY: W ciągu wielu stuleci odkryto jedynie nieliczne posątki poświęcone temu odrażającemu i złośliwemu stworzeniu. Wszystkie zostały wyciosane z szarozielonkowego minerału pozaziemskiego pochodzenia. Wizerunki te zostały zrzucone na Ziemię, kiedy nasza planeta była jeszcze młoda i w jakiś sposób powstrzymywała lub przepuszczała przez siebie wrogie fale myślowe Ythogtha. Każdy, kto zasypia w bezpośredniej bliskości jednego z tych wizerunków, staje się obiektem oddziaływającego na podświadomość „sennego przyciągania”. Każdej nocy ofiara śni o zatopionym Yhe i każdej nocy sny stają się intensywniejsze i bardziej niepokojące. Podczas każdego takiego snu, na skutek potwornych i niezmiennie realistycznych koszmarów, ofiara traci 1k4 punkty Pocztałności. W momencie, gdy owładnięta „sennym przyciąganiem” osoba utraci 20% początkowego stanu punktów Pocztałności, stanie twarzą w twarz ze straszliwym Wielkim Przedwiecznym. To makabryczne doświadczenie jest niesamowitym wstrząsem i śpiąca osoba traci natychmiast 1k8/1k20 punktów Pocztałności, zupełnie tak, jakby ujrzała to stworzenie na jawie.

YTHOGTHA, Szkarada z Ochlani

S 40 KON 105 BC 55 INT 25 MOC 25
ZR 13 Szybkość 11/20 płynąc WT 80

Modifikator obrażeń: +5k6.

Broń: ramiona 90%, obrażenia 3k6; pazur 90%, obrażenia 1k6+mo.

Pancerz: 8 punktów grubej skóry. Stworzenie regeneruje się w tempie 4 punktów WT na rundę.

Czary: wszystkie czary „Wezwania” i „Nawiązania kontaktu” oraz te, które Strażnik Tajemnic uznaje za odpowiednie.

Utrata Pocztałności: ujrzanie Ythogthy powoduje utratę 1k8/1k20 punktów.

ZIELONY BÓG, Wielki Przedwieczny. ...górował ponad wilgotną ziemią, bóg niepodobny do zielonkowych posągów Wschodniej Wyspy, zarośnięty prawie nie do rozpoznania, jego wierzchołek nikiął wysoko w ciemnościach... Jego część rozwinęła się w moim kierunku, błyszcząca, zielony odrost, równie dobrze mogący być olbrzym skrzydłem, wyrastającym z koku. Sięgając po mnie, szeptał uwodząco, pomimo braku ust.

– Ramsey Campbell, „The Horror Under Warrendown”

Zielony Bóg jest mało znanym Wielkim Przedwiecznym. Ta posiadająca świadomość istota roślinna zamieszkuje podziemne jaskinie, gdzie jest przez cały czas doglądana przez 5k10 zmutowanych czcicieli.

KULT: Wielki Przedwieczny zdobywa nowych wyznawców, karmiąc podrzędne istoty kawałkami własnego ciała –

dobrowolnie lub nie. Nie posiada zorganizowanych kultów poza miastem Warrendown.

WALKA I UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE:

w walce Zielony Bóg chwytając ofiary liściastymi mackami i miażdży je lub zmusza do połknięcia kawałków obcej rośliny. Kiedy tylko ofiara połknie choćby odrobinę Zielonego Boga, rozpoczyna się bolesna transformacja w zmutowane, podobne do królka Dziecko Zielonego Boga.

Przemiana zaczyna być widoczna w ciągu 1k10 godzin. Jeżeli ofiara otrzyma pomoc medyczną (trzy udane testy Medycyny) w ciągu pierwszych 1k10 godzin, wówczas jest uratowana. W innym przypadku zmiany stają się nieodwracalne. Przemiana trwa 1k3 dni.

Zielony Bóg, Roślinny Wielki Przedwieczny

S 30 KON 130 BC 70 INT 28 MOC 35
ZR 1 Szybkość 0 WT 100

Średni modifikator obrażeń: +5k6.

Broń: macki 80%, obrażenia: 5k6 lub 1k4 i przytrzymanie, według życzenia Wielkiego Przedwiecznego.

Pancerz: brak, ale Zielonego Boga nie można zranić normalną bronią. Broń magiczna, czary, ogień i środki chemiczne zadają mu normalne obrażenia. Regeneruje także 4k6 punktów Wytrzymałości w ciągu rundy.

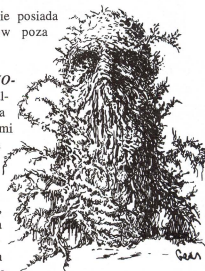
Czary: dowolny, do wyboru przez Strażnika Tajemnic.

Utrata pocztałności: 1k4/1k10 punktów.

ZU-CHE-QUON, Wielki Przedwieczny. Wielki i Cichy mieszka w głębinach pod ziemią, u wybrzeża Zachodniego Okeanu. Nie ten On z moich Przedwiecznych ukrytego świata, ni innych gwiazdozbiorów, lecz w ukrytej ciemności Ziemi od zawsze mieszka. Nie ma drugiego imienia nad On, bo On jest złem ostatecznym i nieśmiertelną pustką oraz Milczeniem Starej Nocy. Gdy Ziemia zemrze i bez ducha będzie krążyła między gwiazdami, On wnikdzie znowu i rozciągnie swą władzę nad wszystkim. Bo też On nie ma nic wspólnego z żywotem i światłem, lecz umiłował ciemność i bezwzględnie ciszę ochlani. Bywa jednak, iż mogą Go wezwać przed czasem na lico Ziemi, a ciemnoskórzy, co zamieszkują brzegi Zachodniego Okeanu mają moc, iżby poprzez prawdziwe czary i osobliwie głębokie dźwięki dotrzeć do Jego podziemnej kryjówki. Pomnieć zaś trzeba, że największa groźba w owym wezwaniu, bo też On niesie śmierć i noc przedwieczną. On niesie ciemność w dzień i ciemność zakrywa światło. I wszystkie życie, głosy i ruchy zamierają za Jego przejściem. Czasem przychodzi w czas zaćmienia i chociaż nie ma nazwy, ciemnoskórzy wołają nań Zushakon.

– Henry Kuttner, „Dzwony Grozy”
(przeł. Witold Nowakowski)

Ta istota manifestuje się jako obszar wszechogarniającej ciemności, która nadciąga poprzedzona gwałtownym



Z dzienników sir Hansena Poplana: indeks

Afryka.....	92
Atlantyda.....	18
Bluźnierce Narodziny.....	22
Bogowie Mitów.....	108
Bracia Skóry.....	86
Chaugnar Faugn.....	32
Cykle życia.....	100
Czerwie Ziemi.....	38
Dolina Severn.....	26, 46
Egipcscy Bogowie.....	96
Egipt, historia.....	44
Elysia.....	80
Goatswood.....	42, 46
Hastur i Gwiazdy.....	76
Hyperborea.....	28
Hyperborea, Ludzie.....	50
Inne wymiary.....	20
Istoty Mitów, Podsumowanie.....	58
Koniec Świata.....	72, 74
Krainy Snów.....	70
Legends Xothic.....	106
Lśniący Trapezod	
i inne egipskie cuda.....	84
Mars.....	14, 16
Minione żywoty.....	104
Nyarlathep.....	82
Nyogtha i jego kulty.....	36
Świat Astralny.....	78
Pakt z Wielkimi Przedwiecznymi	
i Bogami Zewnętrznymi.....	48
Pradawni i Yog-Sothoth.....	62
Przenoszenie umysłów.....	54
Shoggothy.....	40
Starsi Bogowie.....	88
Summanus i nasi bogowie.....	98
Tsathoggua.....	90
Uran.....	30
Wampiryzm.....	34
Władcy Ognia.....	24
Wizje z Yaddith.....	52
Yegg-Ha i Rzymianie.....	102
Yuggowie.....	56
Zatapiacze.....	68

spadkiem temperatury i stale narastającymi wstrząsami gruntu. Zwierzęta i ludzie zamieszkujący obszar, który został przez nią wybrany jako Miejsce Przybycia, doznają bolesnych zaburzeń wzroku. Niektórzy posuwają się nawet do samookaleczenia, aby uniknąć przejmujących cierpień. Kiedy wreszcie pojawia się Wielki Przedwieczny, wszystkie żywe stworzenia, w tym także ludzie, ślepną, dopóki obecność tego mrocznego boga nie zostanie w jakiś sposób rozproszona. W obliczu Zu-che-quona oślepieni ludzie tracą 0/1 punktów Pocztałności na rundę. Jeśli utracą w ten sposób więcej niż 20% ich początkowego poziomu Pocztałności, popadają w długotrwały obłęd i wydłubują sobie oczy.

Zu-che-quon często znany jest jako Zushakon lub Zulchequon i z wielką dokładnością został opisany w Book of Iod (Księga Ioda). Hipotetyczne stworzenie określane przez Charlesa Forta jako „Melanicus” wykazuje wiele podobieństw do opisywanego bóstwa.

INNE CECZY: Wielki Przedwieczny może być w normalnych warunkach przywołany za pomocą silnych dźwięków o niezwykle niskiej tonacji, wytworzonych na przykład za pomocą specjalnie przygotowanych dzwonów lub też muzyki zdolnej dotrzeć do jego podziemnego legowiska. Może manifestować się na powierzchni jedynie tak długo, jak długo w powietrzu unoszą się przywołujące go dźwięki. Raz pojawiwszy się w danym miejscu, może jednak, już przez nikogo nie przywoływany, nawiedzać je ponownie podczas kolejnych zaćmień słońca.

Zu-che-quon pochłania całą najbliższą okolicę, oddziałując zarówno na społeczności niewielkich farm, jak i na populację gigantycznych miast.

ZU-CHE-QUON, Mroczny i Cichy

S n/p KON 100 BC różna INT 20 MOC 80
ZR n/p Szybkość n/p WT 100

Modyfikator obrażeń: n/p.

Broń: oślepienie 100%, obrażenia specjalne.

Pancerz: Zu-che-quon nie może zostać zraniony za pomocą żadnej siły materialnej, a nawet światła. Oddziaływać mogą nań wyłącznie czary oraz magiczna broń (która powoduje minimalne obrażenia).

Czary: „Sporządzenie ślepoty”, „Oślepiający cios” oraz wszelkie niezbędne Strażnikowi Tajemnic.

Utrata Pocztałności: ujrzenie z daleka morza ciemności spowodowanej przez Zu-che-quona ogarniającego jakiś obszar, powoduje utratę 1k6/1k20 punktów Pocztałności. Każde, kto znajduje się wewnątrz nawiedzonego obszaru, traci podczas pierwszej rundy 1/1k10 punktów Pocztałności oraz 0/1 punktów podczas każdej kolejnej.

*„Tam spoczywa Wielki Cthulhu i jego hordy,
ukryty pośród zielonych, śluzowatych krypt
i w końcu, po nieskończeniu wielu cykliach,
wysyłający na zewnątrz myśli,
szerzące strach w marzeniach sennych wrażliwych
oraz nagłące wiernych do pielgrzymki wyzwolenia
i odnowy”.*

ALMANACH POTWORÓW

Nie jesteście sami! Wszechświat tętni życiem! Pełno w nim Wielkich Przedwiecznych, Bogów Zewnętrznych, niezależnych ras, awatarów... i wszelkiego innego plugastwa. Trzymany przez Ciebie ogromny zbiór to kolekcja potworów, istot i kreatur powstałych na przestrzeni siedemdziesięciu lat istnienia Mitologii Cthulhu i gry Zew Cthulhu.

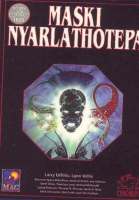
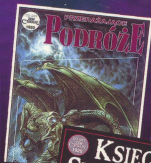
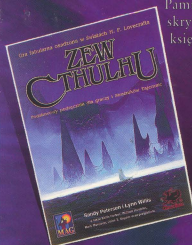
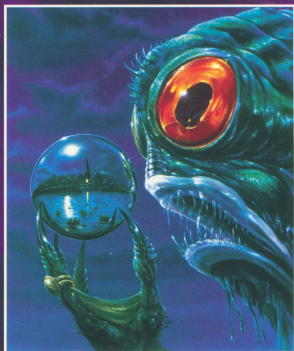
Pamiętaj: od dziś nie masz już gdzie się skryć przed mackami bestii opisanych w tej księdze.

Wydawnictwo MAG przygotowuje kolejną pozycję, która bezdyskusyjnie uatrakcyjni Wasze sesje.

• **Dzień bestii** – zestaw wstrząsających przygód w formie kampanii, która przeszła już do klasyki wydawnictw RPG na całym świecie. Jeśli szukacie bezpośredniej konfrontacji z istotami rodem z Mitów, jeśli cierpicie na brak akcji i sensacji, przeplatanej chwilami nieopisaną grozą i napięciem – **oto** dodatek dla Was. Wkrótce po polsku!

Wydawnictwo Chaosium opublikowało wiele podręczników do gry Zew Cthulhu. Wydawnictwo MAG opublikuje najlepsze z nich w języku polskim. Dotychczas ukazały się między innymi:

- **Przeróżające podróże** (zbiór dziewięciu przygód, związanych z różnymi środkami lokomocji).
- **Księga Strażnika** (dodatkowe informacje o zakazanych księgach, tajemnych stowarzyszeniach, obcych rasach i tajemniczych miejscach).
- **Podręcznik Badacza Tajemnic** (wszystkie informacje dla graczy, pozwalające stworzyć oryginalnego i ciekawego Odkrywcy).
- **Maski Nyarlathotepa** (tobiszem kampania, podczas której Badacze stawia czoło jednemu z najpotężniejszych stworów Mitów).



ISBN 83-87968-21-8



9 788387 968212

#ZCALP

Creature Companion is copyright © 1998, 2000 by Chaosium Inc. All rights reserved.

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.

