

New RPG Order

Prezentuje

Zew Cthuluh - Księga Strażnika



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: harfista
Skan.....: harfista
Korekta.....: harfista
Efekt końcowy.....: harfista
Liczba stron.....: 81
Rozdzielczość.....: 2360x3380
Wydawnictwo.....: MAG
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 1996
Data release'u.....: 2009.02.21

Opis:

Zawartość tej książki rozszerza i wzbogaca informacje podane w podstawowym podręczniku do gry fabularnej Zew Cthulhu. Wiadomości te wybrano z opowiadań H. P. Lovecrafta oraz dzieł wielu innych autorów.

Info :

Jeśli spodobała ci się ta książka, po 24h koniecznie kup ją w najbliższym sklepie z grami RPG bądź przez internet. Dajmy zarobić polskiemu wydawnictwom, by te mogły dalej wypuszczać kolejne podręczniki dla naszej przyjemności.

Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomogą Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas :
newrpgorder@gmail.com.

DO GRY
ZEW
C'THULHU
1920

KSIĘGA STRAŻNIKA

Bluźniercze księgi i zakazane tajemnice



ROZSZERZENIA ZASAD, NOWE KSIĘGI, INFORMACJE O RASACH,
EGZOTYCZNE MIEJSCA, TAJEMNE KULTY



Keith Herber
oraz Aniolowski, Ross, Clark,
Jeffrey, Szachnowski, Geier



Księga Strażnika

Bluźniercze księgi i zakazane tajemnice





H. P. LOVECRAFT 1890 - 1937

Księga Strażnika

Keith Herber

oraz Scott Aniolowski, Kevin Ross, Stacy Clark,
Peter Jeffrey i Lucya Szachnowski

WERSJA ORYGINALNA:

Kierownik projektu: Keith Herber
Opracowanie graficzne: Les Brooks
Projekt okładki: Charlie Krank
Redakcja: Anne Merritt

WERSJA POLSKA:

Przekład: Piotr Czabański, Łukasz M. Pogoda, Mateusz Tomczyk
Redakcja: Łukasz M. Pogoda
Redakcja merytoryczna: Tomek Kreczmar
Korekta: Elżbieta Szelest
Opracowanie grafiki: Jarosław Musiał
Skład komputerowy: Mariusz Kaczanowski
Produkcja: Wydawnictwo MAG



CHAOSIUM INC.



Wydawnictwo MAG

Spis treści:

ZAKAZANE KSIĘGI	6	TAJEMNE STOWARZYSZENIA	35
AL-AZIF, <i>Necronomicon</i>	7	SEKTA GWIEZDNEJ MĄDROŚCI	35
<i>Krótką historią słowa pisanego</i>	10	BRACTWO BESTII	38
AZATHOTH AND OTHERS (Azathoth i inni) ..	12	NESTARIAŃSKI KULT CTHUGHA	39
THE BOOK OF DZYAN (Księga Dzyan)	13	BRACTWO ŻÓLTEGO ZNAKU	41
THE CELAENO FRAGMENTS (Fragmenty z Celaeno)	14	HERMETYCZNY ZAKON ZŁOTEGO ŚWITU	42
CTHAAT AQUADINGEN	15	WIEDŹMIE KULTY	44
CTHULHU IN THE NECRONOMICON (Cthulhu w <i>Necronomiconie</i>)	16	ZAKON MIECZA ŚW. HIERONIMA	49
CULTES DES GOULES	16	KULT CTHULHU	49
THE ELTDOWN SHARDS (Skorupy z Eltdown)	17	<i>Ze zbiorów Thurstona</i>	51
THE G'HARNE FRAGMENTS (Fragmenty z G'harne)	18	OBCE RASY	53
THE KING IN YELLOW (Król w Żółci)	19	ISTOTY Z GŁĘBIN	53
LIBER IVONIS, <i>Księga Ebona</i>	20	GRZYBY Z YUGGOTH	56
MASSA DI REQUIEM PER SHUGGAY	21	GHOULE	59
MONSTERS AND THEIR KYNDE (Potwory i rodzaj potworzy)	22	INSEKTY Z SHAGGHAI	61
THE PEOPLE OF THE MONOLITH (Lud Monolitu)	22	PRZEDWIECZNI	63
THE PNAKOTIC FRAGMENTS (Pnakotyckie fragmenty)	22	WEŻOWI LUDZIE	63
THE PONAPE SCRIPTURE (Pismo z Ponape)	24	VOORMISOWIE	65
THE REVELATIONS OF GLAAKI (Objawienia Glaaki)	25	TAJEMNICZE MIEJSCA	67
THE R'LYEH TEXT (Tekst z R'lyeh)	26	ATLANTYDA	67
THE SEVEN CRIPTICAL BOOKS OF HSAN (Tajemny Siedmioksiąg Hsana)	27	G'HARNE	69
THAUMATURGICAL PRODIGIES IN THE NEW ENGLAND CANAAN (Traumaturgiczne cuda w nowoangielskiej Ziemi Obiecanej)	28	HYPERBOREA	69
TRUE MAGICK (Prawdziwa Magija)	28	IREM	70
UNAUSPRECHLICHEN KULTEN, <i>Nienazwane kulty</i>	28	KADATH NA MROŹNYM PUSTKOWIU ...	70
DE VERMIS MISTERIIS, <i>Tajemnice robali</i> ...	31	K'N-YAN	71
ZANTHU TABLETS (Tabliczki Zanthu)	32	LEMURIA	73
<i>Nowe księgi</i>	34	LOMAR	73
		MU	74
		BEZIMIENNE MIASTO	74
		R'LYEH	75
		WALUZJA	76
		Y'HA-NTHLEI	76
		YUGGOTH I DALsze ŚWIATY	77

Wprowadzenie

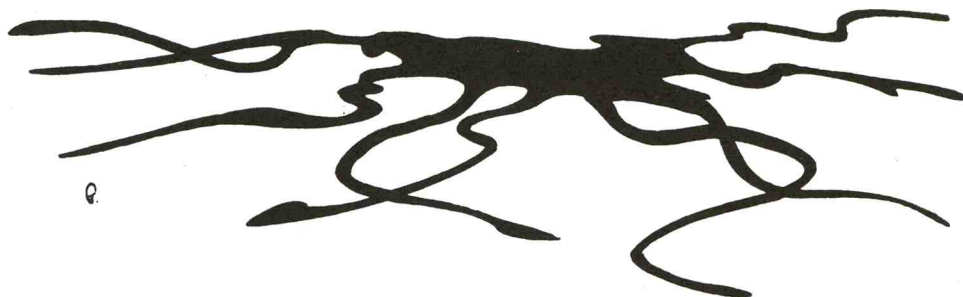
Niniejsza książka została zaplanowana jako uzupełnienie podstawowych zasad gry **Zew Cthulhu**. Zawiera ona różne informacje zaczerpnięte z utworów H. P. Lovecrafta i innych pisarzy. Niektóre z przedstawionych wiadomości są odmienne od tych, które znajdują się w głównym podręczniku. Najważniejsze zmiany dotyczą informacji o księgach opisujących Mity. Są one opcjonalne, a zostały oparte na głębszych badaniach dzieł HPL i jego następców. Każdy Strażnik może wykorzystać te informacje, aby uczynić prowadzone przez siebie przygody ciekawszymi i pełnymi dodatkowych szczegółów.

Książkę tę stworzono głównie mając na uwadze rok 1920, ale tak po prawdzie Mity są ponadczasowe. Dlatego prawie bez żadnych zmian pozycję tę można wykorzystywać prowadząc przygody umiejscowione

w wieku dziewiętnastym (*W świetle lamp gazowych*), współcześnie (*Cthulhu dziś!*) lub w innych okresach.

Autorzy

Zakazane księgi na podstawie o dzieł H. P. Lovecrafta i jego naśladowców napisał Keith Herber, a pomagał mu Kevin Ross. *Nowe księgi Mitów Cthulhu* skompilowali Stacy Clark i Peter Jeffrey. *Tajemne stowarzyszenia* są dziełem Keitha Herbera oraz Lucy Szachnowski (*Muzeum Hornimana*). *Obce rasy* także opisał Keith Herber z pomocą Scotta Aniolowskiego (*Insekty z Shagghai*). *Tajemnicze miejsca* opracował Keith Herber. Podziękowania należą się Kevinowi Rossowi za sprawdzenie wszelkich faktów i dat, a także za dokonanie korekty tam, gdzie było to potrzebne.



Keeper's Compendium is published by Chaosium Inc.

Wydanie polskie: Wydawnictwo „MAG”

Keeper's Compendium is copyright © 1993 by Chaosium Inc.; all rights reserved.

Text of Polish translation is copyright © 1996 by Wydawnictwo „MAG”.

Call of Cthulhu is the registered trademark of Chaosium Inc., Wydawnictwo „MAG” is an authorized user.

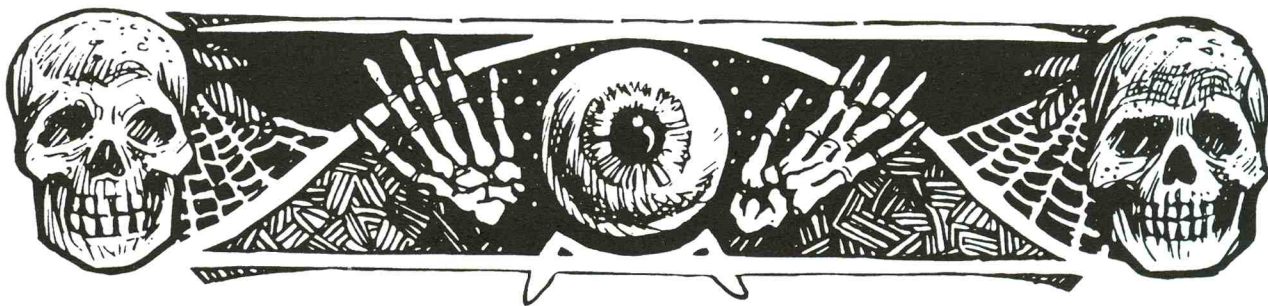
Polish edition of **Call of Cthulhu** Role Playing Game is licensed from Chaosium Inc.

Polskie wydanie gry **Zew Cthulhu** na podstawie licencji firmy Chaosium Inc.

Ta książka w całości ani w żadnej części nie może być kopiowana lub powielana w jakikolwiek sposób mechanicznie, chemicznie lub elektronicznie bez zgody wydawcy. Wszystkie postacie, opisane w tej książce, są fikcyjne. Jakikolwiek podobieństwo do osób żyjących lub zmarłych jest całkowicie przypadkowe.

Wydawca: Wydawnictwo MAG, 00-773 Warszawa, ul. Dolna 43,
tel./fax (0-22) 41-60-42, (0-22) 41-21-75

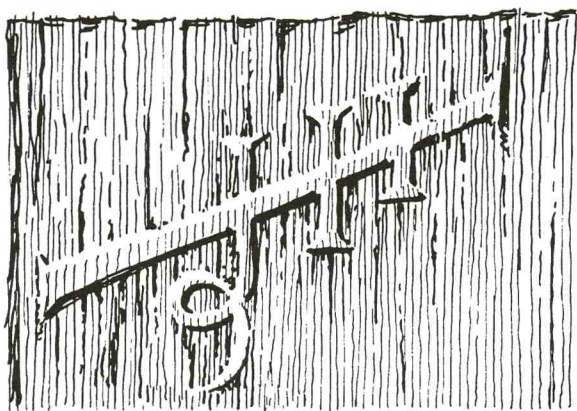
ISBN 83-86572-85-X



Zakazane księgi

Poniższe uzupełnienia dotyczą najróżniejszych ksiąg opisujących Mity, które zostały omówione w podręczniku podstawowym gry **Zew Cthulhu**. Większość zawartych tu informacji powstała na podstawie o pomysłów i sugestii tworzących je autorów. Niektóre daty zmieniono, aby dopasować je do realiów lat dwudziestych, a nieco drobnych szczegółów dodano wszędzie, gdzie informacje źródłowe były niekompletne lub niedostępne.

W przeciwieństwie do wielkich ksiąg, takich jak *Necronomicon* lub *Unausprechlichen Kulden*, pewna część opisywanych tu prac w żadnym wypadku nie jest szokująca czy też straszna. Wiele z nich to opublikowane niedawno proste opracowania naukowe lub zbiorki poezji, które można znaleźć na półkach bibliotek. Takie książki raczej nie dają wiedzy o Mitach ludziom w tej materii nie oświeconym i w najlepszym wypadku są postrzegane jako spekulacje albo dzieła ekscentryków. Badacze, którzy mają już jakieś doświadczenie w obcowaniu z Mitami, rozpoznają treści zawarte w rzeczonych pracach i ich prawdziwe znaczenia, a czytając je zostaną dotknięci wszelkimi pozytywnymi i negatywnymi skutkami tej wiedzy.



Sugerowane możliwości

Opis każdego z dzieł określa, jakie obejmuje ono tematy swoją treścią. Jeśli dana pozycja jest używana jako źródło informacji, sugerujemy, aby stosować modyfikator procentowej wartości premii do umiejętności *Mity Cthulhu* x5 wyłącznie wtedy, gdy obszary poszukiwań dotyczą zagadnień w niej omawianych. Jeżeli zawartość danej książki nie obejmuje poszukiwanych informacji, to modyfikator premii do Mitów należy obniżyć do x1, choć może być on wedle życzenia Strażnika podniesiony do x2 lub nawet x3. Jedynym wyjątkiem od tej zasady jest *Necronomicon*, który zawsze zapewnia szansę sukcesu obliczaną z modyfikatorem x5, niezależnie od treści pytania. W grę zawsze mogą wchodzić inne względy, takie jak data powstania danego materiału, jego kompletność i precyzja autora. Strażnicy mogą do woli modyfikować szansę sukcesu, tak aby zawsze odpowiadała ona bieżącej sytuacji.

Opisowi każdego z dzieł towarzyszy lista znajdujących się w nim zaklęć. Większość z nich można znaleźć w podręczniku podstawowym, choć niektóre zaczerpnięto z opublikowanych przygód. Wszystkie zestawienia należy traktować jako sugestie, które każdy Strażnik może w własnym zakresie zmodyfikować, rozszerzając lub ograniczając zestaw podanych zaklęć.

W każdym wypadku został określony czas, jaki zajmują dogłębne studia nad określonym tomem. Okres ten jest podany w tygodniach, przy czym przyjmuje się, że czytelnik poświęca prawie cały wolny czas swojemu zadaniu, spędzając od sześciu do dziesięciu godzin czytając, robiąc notatki, sprawdzając przekład itp. Strażnik może w zależności do poziomu INT wydłużyć lub skrócić czas, jaki postać musi poświęcić na badania. Mimo to należy też wziąć pod uwagę takie cechy, jak umiejętności językowe, wykształcenie i wartość atrybutu *Mity Cthulhu* studiującego dzieło.

Studiowanie poniższych ksiąg, oprócz wiedzy tajemnej, pozwala osiągnąć różne inne korzyści. Niektóre z nich umożliwiają pogłębienie znajomości starych lub nieznanych języków, większość zaś pozwala wykonać później test doświadczenia dla wielu dziedzin wiedzy (postaw przy wybranych umiejętnościach krzyżyk). I tu wszelkie dodatkowe możliwości także pozostają opcjonalne, a Strażnicy muszą sami zdecydować, czy chcą z nich korzystać.

Al-Azif Necronomicon

*Nie jest umartym ten,
kto spoczywa wiekami
Nawet śmierć może umrzeć wraz
z dziwnymi eonami*
ABD AL-AZRAD, AD 730

*Cthulhu noster qui es in maaribus,
sanctificetur nomen tuum;
adveniat regnum tuum;
fiat voluntas tua sicut in R'lyeh
et in Y'ha-nthlei.*
OLAUS WORMIUS, AD 1228

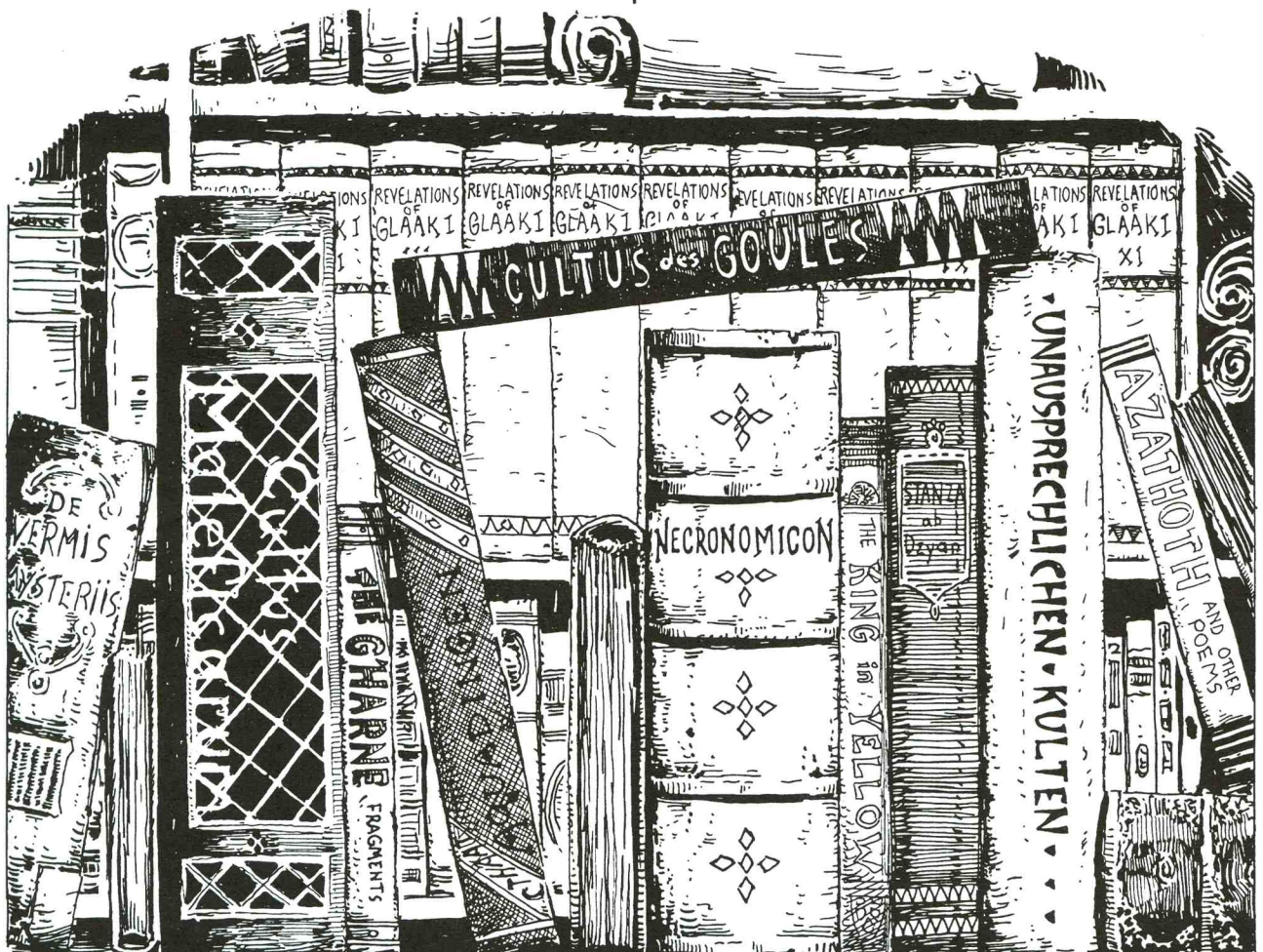
*Nie do pomyślenia, że człowiek jest
najstarszym lub ostatnim z panów Ziemi,
że wspólna część życia i materii kroczy bez
związku. Wielcy Przedwieczni byli, Wielcy
Przedwieczni są i Wielcy Przedwieczni będą.*
DR JOHN DEE, AD 1585

Sławny *Necronomicon* jest najbardziej kompletnym i rozległym dziełem na temat Mitów i pokrewnych tematów. Jego autor przedstawia chronologię historycznych wydarzeń, wróży przyszłość i odkrywa prawdziwe źródła ludzkich mitologii i religii, swobodnie posługując się przy tym astrologią i astronomią, aby poprzeć swoje wywoły. Al-Azrad wyczerpująco omawia Znak Starszych Bogów, Nyarlathotepa, historię naszej planety do chwili pojawienia się człowieka, poprzedzające ludzkość starsze istoty i ich niewolników, shoggothów, a także takich bogów, jak Azathoth, Cthulhu, Yog-Sothoth, Shub-Niggurath i Tsathoggua. Szalony Arab przed udaniem się na wędrowkę po pustyni studiował magię, dlatego też omawia w swojej pracy wiele potężnych czarów.

Necronomicon jest ogromną księgą, liczącą ponad 800 stron. Zapiski al-Azrada często są niezwykle tajemnicze lub pokrętne i czynią jego dzieło niezwykle niezrozumiałym i trudnym do przyswojenia. Jest to jednak przebogate dzieło, pełne informacji o prawie każdym aspekcie Mitów, dlatego przy wykorzystywaniu go w formie źródła, zawsze zapewnia ono modyfikator x5.

Arabski oryginał

Oryginał w języku arabskim, zatytułowany *Kitab Al-Azif* był gęsto ilustrowany magicznymi symbolami, wykresami i mapami nieboskłonu lokalizującymi takie ciała astronomiczne, jak Yuggoth, Xoth czy Shamoth. Niestety, tylko niektóre z tych schematów znalazły się w wersji łacińskiej, a na dodatek większość z nich została zniekształcona – przepisano je w sposób niekompletny.



Na przekór legendarnej mocy zaginionej arabskiej wersji pewne legendy sugerują, że oryginalny manuskrypt był tylko kopią czegoś jeszcze większego i o wiele bardziej dokładnego.

Kitab Al-Azif powstał przypuszczalnie około 730 roku naszej ery. Pomimo że był on najpewniej zbiorem zwojów, prawdopodobnie jakieś jego kopie zostały wykonane w formie oprawnych kodeksów. Według Olaus Wormiusa, wszystkie kopie w języku arabskim zaginęły we wczesnych latach trzynastego stulecia.

(Utrata Punktów Poczytalności -1k10/2k10; premia do Mitów Cthulhu +18%; wskaźnik czarów x5; 72 tygodnie studiów)

Przekład grecki

Zaginione greckie tłumaczenie powstało około roku 950 i wykonał je Teodorus z Filetu (Konstantynopol). To właśnie Filetus nadał dziełu al-Azrada nazwę *Necronomicon*. W przeciwieństwie do późniejszych wersji, oryginalny rękopis w języku greckim zawierał dokładne kopie większości schematów i tabel z pierwowzoru. Liczne egzemplarze pracy Teodorusa krążyły między uczonymi do roku 1050, kiedy to zostało ono wyklęte przez patriarchę Michała i publicznie spalone.

W roku 1501 nieznanymi włoski drukarz – być może Manutius – wydał w formie *folio* grecki przekład w liczbie poniżej stu egzemplarzy. Wykonana na podstawie ostatnich zachowanych rękopisów, drukowana wersja jest ostatnim dowodem na istnienie kompletnej greckiej wersji. Była ona pozbawiona prawie wszystkich ilustracji i wykresów, jakie znajdowały się w dziele szalonego Araba. Uważa się, że ostatnia kopia drukowanej edycji spłonęła w roku 1692 wraz z biblioteką pewnego mieszkańca Salem.

(Utrata Punktów Poczytalności -1k10/2k10; premia do Mitów Cthulhu +17%; wskaźnik czarów x5; 68 tygodni studiów)

Przekład łaciński

W roku 1228 mnich Olaus Wormius dokonał przekładu *Necronomicon* z greki na łacinę. Wedle przekazów oryginał był przepięknie iluminowany i pełen stylizowanych wersji schematów i tabel al-Azrada, które skopiował w swoim przekładzie Filetus. Niestety, takie przetworzenie pierwotnych wykresów całkowicie pozbawiło ich wszelkiej użyteczności, jaką posiadały. Łaciński rękopis krążył wśród poszukiwaczy wiedzy do roku 1232, w którym przeczytał go papież Grzegorz IX. Wkrótce po tym księga została wyklęta przez Kościół, a teksty Wormiusa – łacińska kopia i greckie tłumaczenie – zostały skonfiskowane przez władze. Przez kilka następnych lat odszukano i zniszczono większość kopii, choć niektóre pogłoski mówią, że co najmniej jeden egzemplarz został utajniony w archiwach Watykanu.

Łacińska kopia bez wątplenia dostała się w ręce niemieckiego drukarza, który pod koniec XV wieku wyprodukował około 150 ilustrowanych drzeworytami egzemplarzy księgi. Niemal identyczna wersja została wydana w Hiszpanii w XVII wieku. Połamane i uszkodzone drzeworyty, a także gorszy krój czcionki czynią edycję hiszpańską łatwą do rozpoznania. Obie wydano w formie *folio* i złożono ciężkim, grubym krojem pisma.

Do dziś przetrwało pięć kopii łacińskiego tłumaczenia: jeden egzemplarz niemieckiego wydania w British Museum i cztery hiszpańskie w zbiorach Uniwersytetu w Miscatonic, Uniwersytetu w Buenos Aires, Bibliotheque Nationale i Biblioteki Widenera w Harvardzie. Inne egzemplarze, prawie zawsze będące wersją hiszpańską, krążą między prywatnymi kolekcjonerami.

(Utrata Punktów Poczytalności -1k10/2k10; premia do Mitów Cthulhu +16%; wskaźnik czarów x5; 66 tygodni studiów)

Abd al-Azrad

Nasza skromna wiedza o tej tajemniczej postaci pochodzi od Ibn-Khallikana – biografą z XII stulecia. Al-Azrad, urodzony około 700 roku w mieście Sanna w Jemenie, miał reputację poety. W wieku około dwudziestu lub dwudziestu pięciu lat nagle opuścił rodzinny dom, aby przez następne dziesięć lat podróżować po świecie, poznając sekrety Memfis i Babilonu, oraz wędrować przez ogromne pustynie południowej Arabii. Twierdził ponoć, że właśnie na tym pustkowiu odkrył dwa zaginione miasta – Irem oraz Bezimienne Miasto. Uważa się, że drugie z wymienionych miejsc było niegdyś, zanim na Ziemi pojawił się człowiek, zamieszkane przez jakąś nieludzką rasę.

W końcu al-Azrad zakończył swoją tułaczkę osiedlając się w Damaszku, gdzie spędził następne kilkanaście lat pisząc Al-Azif. Wkrótce po jego

ukończeniu, w 738 roku, niewidzialny potwór pożarł al-Azrada w biały dzień, na oczach świadków.

Porównując podróże al-Azrada do wędrówek profesora Peaslee z początku XX wieku można z dużym prawdopodobieństwem przypuszczać, że był on ofiarą dokonywanej przez Yithian zamiany umysłów. Jednak w przeciwieństwie do większości tego typu wypadków Arab zachował wspomnienia o tym doświadczeniu (Peaslee znalazł dowody na to, że tylko dwóch ludzi w całej historii zdołało tego dokonać) i z nich skomponował swoją niesławną księgę. Jeśli jest to prawdą, to al-Azrad najpewniej nie został pożarty na ulicach Damaszku, a jedynie wciągnięty do czasów rasy z Yith. Pogłoski krążące wśród najmroczniejszych kręgów okultystów sugerują, że Arab powrócił i prowadzi sekretne życie w jakiejś części naszego globu.

Dr John Dee

John Dee urodził się w 1527 roku, w Londynie. Kształcił się w St. John College, a dwa lata spędził studiując i dyskutując w Louvain i Rheims (w międzyczasie zawiązując przyjaźń z Merkatorem, flamandzkim kartografem). Następnie w 1551 roku powrócił do Anglii, gdzie otrzymał od Edwarda VI rentę.

Dee, po objęciu tronu przez królową Marię, postawiono przed sądem i oskarżono o uprawianie czarów i rzucanie na nią uroków, po czym wtrącono do więzienia. Uwolniony w 1555 stał się faworytem młodej królowej Elżbiety. Przepowiedział prawdopodobną datę jej koronacji, uczył ją sposobów interpretowania mistycznych zapisków i służył jako nadworny astrolog, medyk, dyplomata i szpieg.

Dee studiował numerologię, wróżenie z kryształowej kuli i spirytyzm. W roku 1581 związał

się z mającym złą reputację Edwardem Kellym, aptekarzem, któremu za fałszerstwo obcięto uszy. Kelly oświadczył, że zna tajemnicę „kamienia filozoficznego”, a Dee wykorzystywał go w roli medium, zapisując wiadomości przesyłane do niego przez „aniołów”.

W 1583 roku obaj opuścili Anglię i spędzili wiele lat w Polsce, goszcząc u hrabiego Łaskiego. Uważa się, że w tym czasie obaj Anglicy podróżowali do Transylwanii, gdzie spotkali enigmatycznego Hauptmana.

Kelly i Dee powrócili do rodzinnego kraju w 1589 roku i wkrótce potem się rozstali. Mimo pomocy finansowej ze strony królowej i różnych przyjaciół oraz podjęcia pracy w roli stróża w Manchester College, Dee zmarł w skrajnej biedzie w 1608 roku, mając 81 lat.

Wersja Johna Dee

Angielskiego tłumaczenia *Necronomiconu* dokonał około 1586 roku doktor John Dee w czasie podróży po Europie w towarzystwie Edwarda Kelley. Choć dowody są mało przekonujące, uważa się, że wersja Johna Dee została opracowana w oparciu o kompletną księgę w języku greckim, będącą w posiadaniu barona Hauptmana z Transylwanii.

Tłumaczenie będące dziełem Dee jest w dużym stopniu ocenzurowane i często mylnie interpretuje oryginał. Nigdy nie zostało wydane drukiem i krąży jedynie w postaci rękopisu. Wiadomo, że istnieją trzy prawie kompletne kopie tego przekładu.

(Utrata Punktów Poczytalności -1k10/2k10; premia do Mitów Cthulhu +15%; wskaźnik czarów x4; 50 tygodni studiów)

The Sussex Manuscript

Jest to przekład łacińskiego *Necronomiconu* na język angielski wykonany około 1597 roku przez ekscentrycznego barona Fryderyka z Sussex. Wersja ta, zatytułowana *Cultus Maleficarum*, jest pełna niejasności, zagmatwana i na dodatek niekompletna. Wydano ją za pieniądze autora w postaci czarno oprawionej księgi w formacie *octavo*, liczącej ponad 500 stron. Łącznie wyprodukowano około 100 egzemplarzy, które rozprzodowano prywatnymi kanałami.

(Utrata Punktów Poczytalności -1k3/1k6; premia do Mitów Cthulhu +7%; wskaźnik czarów x2; 36 tygodni studiów)

Al-Azif – Ye Booke of Ye Arab

Napisany niewyraźną, prowincjonalną angielszczyzną rękopis to dokonane pod koniec XVI wieku w Nowej Anglii tłumaczenie łacińskiego *Necronomiconu*. Istnieje tylko kilka kopii, z których jedną ukryto w opuszczonym dworku w Billington's Wood w pobliżu Arkham. Jest bardzo skrócona, ale i tak ma około 300 stron.

(Utrata Punktów Poczytalności -1k4/1k8; premia do Mitów Cthulhu +8%; wskaźnik czarów x2; 24 tygodnie studiów)

Manuskrypt Voynicha

Ten unikatowy egzemplarz poglądowy jest obecnie przechowywany w czytelni rzadkich książek i starodruków w bibliotece Uniwersytetu w Pensylwanii. Nie oprawiona kopia licząca sobie 116 stron została ręcznie zapisana piśmem arabskiego w języku będącym kombinacją greki i łaciny. Sekretne szyfry czynią rękopis skrajnie trudny do przetłumaczenia.

Nazwa manuskryptu pochodzi od nazwiska Wilfreda M. Voynicha, sprzedawcy książek z Nowego Jorku, który odkrył ten tekst we włoskim zamku w 1912 roku. Dzieło odnaleziono wraz z listem podającym, że rzeczony rękopis jest dziełem franciszkanina, Rogera Bacona, wykonanym około 1290 roku. Uniwersytet otrzymał tekst w 1913 roku, ale minęło aż osiem lat, zanim udało się sporządzić choćby jego częściowe tłumaczenie. Manuskrypt dokładnie oddaje treść wszystkich części *Necronomiconu*, przy czym rozszerzono informacje na temat lloigora i przypisano go do smoków.

(Utrata Punktów Poczytalności -1k3/1k6; premia do Mitów Cthulhu +6%; czarów brak; 30 tygodni studiów)

Oryginalne zapiski Feery'ego na temat Necronomiconu

Tę niewielką książeczkę, wydrukowaną prywatnie i krążącą tylko wśród wybranych, napisał i wydał około roku 1930 znany brytyjski okultysta, Joachim Feery. Jej treść w skrócie prezentuje informacje, jakie można znaleźć w łacińskim tłumaczeniu *Necronomiconu*.

(Utrata Punktów Poczytalności -1k3/1k6; premia do Mitów Cthulhu +6%; czarów brak; 8 tygodni studiów)

Krótką historia słowa pisanego

Najstarszą formą słowa pisanego są ideogramy, czyli stylizowane obrazki reprezentujące podstawowe pojęcia. Płacząca postać ludzka może być wykorzystana jako reprezentacja słowa „smutek”, a rysunek typowego budynku jako przedstawienie słowa „dom”. Symbole takie stopniowo zyskiwały dodatkowe znaczenia w oparciu o ich wartość fonetyczną. Przykładowo rysunek ludzkiego oka winien oznaczać tak „oko”, jak i głoskę I. (Porównania tego nie można przełożyć na język polski. W języku angielskim głoskę I wymawia się identycznie jak słowo „eye”, co oznacza właśnie „oko” – przypis tłum.) Tak rozwijało się pismo w starożytnym Egipcie, Sumerze, Babilonie, Chinach, a także u Azteków i Majów. Końcowym osiągnięciem były sylaby i alfabet, w którym symbole już nie reprezentowały pojedynczych pojęć, ale pojedyncze dźwięki (fonemy), które można składać w całe słowa. Nasz współczesny alfabet opiera się na piśmie greckim, które podobno ma rodowód semicki.

Zwój i kodeks

Najwcześniejszymi przykładami pisma są inskrypcje na murach, a także grubych tablicach z gliny, drewna i innych materiałów. Egipcjanie wprowadzili do użytku zwoje papirusowe, które, nawiasem mówiąc, są bezpośrednim przodkiem nowoczesnej drukowanej książki. Najstarszy papirusowy zabytek pochodzi z 25 stulecia przed naszą erą; są to nauki Ptahotepa zapisane piśmem hieratycznym w osiemnastu kolumnach, obecnie przechowywane w Luwrze, w Paryżu. W drugim stuleciu p.n.e. król Pergamonu Eumenes II udoskonalił produkcję pergaminu, wytwarzanego ze skór owczych i kozich. Welin jest wyjątkowo dobrą odmianą pergaminu, zazwyczaj wytwarzaną ze skór młodych lub nienarodzonych kozłąt i cieląt. Eumenesa wymienia się jako pomysłodawcę metody produkcyjnej, umożliwiającej pisanie po obu stronach pergaminu.

Zwoje – Rzymianie nazywali je „volumen” – były zazwyczaj owinięte wokół sztywnych prętów. Duże i niewygodne w użyciu powoli były zastępowane w czasach wczesnego chrześcijaństwa kodeksami, w których stosowano ulepszony pergamin, złożony w arkusze połączone ze sobą. Najpewniej pierwszymi dziełami, które wykorzystywały formę kodeksu, były greckie książki prawnicze. Taka forma pozwalała na wyjmowanie i wkładanie nowych arkuszy, w miarę jak prawa były zmieniane i poprawiane. Wczesne kodeksy były chronione przez dwie cienkie płytki, które przyczepiano do niego samego. Wkrótce dodano skórę w celu ochrony krawędzi arkuszy i samych okładek. Od czwartego

stulecia oprawy ksiąg były ornamentowane i zdobione drogimi kamieniami, czego przykładem może być „Pismo Święte Theolindy” z VII wieku, obecnie przechowywane w mieście Mazda, we Włoszech. Wytlaczana i dekorowana skóra była najpowszechniejsza, jak widać na przykładzie księgi św. Kutberta, także z VII wieku. Wczesne kodeksy greckie miały strony z welinu, często barwione purpurą, a tekst pisany był złotym lub srebrnym atramentem. Te najwcześniejsze przykłady książek nierzadko były ilustrowane, a także zaopatrywane w wielkie inicjały i tytuły.

Sztuka wyrobu książek upadła po IV stuleciu, może z wyjątkiem Irlandii, gdzie mnisi pracujący w skrytoriach tworzyli tak wybitne tomy, jak pochodząca z VII wieku „Księgę z Kells”. Reszta Europy musiała czekać do początków ósmego stulecia, gdy Alcuin z Jorku został wezwany przez Karola Wielkiego do odtworzenia sztuki wydawniczej. W tym czasie wykształciło się kragłe pismo odręczne, nazywane minuskułą karolińską, którego lżejsze i delikatniejsze kształty zastąpiły dotychczas stosowane sztywne, duże litery.

Nastanie druku

W Chinach i Japonii już w VII oraz IX wieku używano do powielania różnych dzieł blokowych matryc, a od roku 1041 zaczęto tam stosować zestawy luźnych czcionek. Jednak epoka nowoczesnego druku w Europie nastąpiła dopiero wraz z Gutenbergiem. Wydał on w Moguncji, w roku 1455, łacińską Vulgatę. Dwa lata później ukazał się „Psalterz moguncki”, wydany przez spółkę Fust i Schoeffer. Choć tożsamość pierwszych europejskich drukarzy nie jest do końca potwierdzona, powyższe dzieła są najstarszymi udokumentowanymi książkami drukowanymi.

W roku 1464 Niemcy Sweynheim oraz Paanartz rozpoczęli pracę w Subiaco, w pobliżu Rzymu. W Wenecji Johann i Wendelin, obaj ze Spiry, otworzyli warsztat w roku 1469, a rok po nich Francuz Nicholas Jenson. W roku 1470, w Paryżu, warsztat na terenach Sorbony otworzyli Niemcy Krantz, Gering oraz Friburger. W Szwajcarii pierwszym drukarzem był Berthold Ruppel, który rozpoczął swoją działalność w roku 1472. Nieznany drukarz rozpoczął pracę w Utrechcie w roku 1471, a wkrótce po nim, w 1473, otworzyli warsztat drukarsze Ketelaer i G. de Leempt. Pierwszym hiszpańskim drukarzem był Lambert Palmart, który rozpoczął pracę w Walencji w roku 1475. Na początku szesnastego stulecia w Sewilli działali najbardziej znani hiszpańscy drukarze, Jakub Kromberger i jego syn Jan. W Anglii pierwszy warsztat drukarski

otworzył William Caxton, który chyba najbardziej upamiętnił się drukując romans Thomasa Mallory’ego „Le Morte D’Arthur”. Caxton zmarł w roku 1491, pozostawiając interes swojemu asystentowi Wynkynowi de Worde.

Prawdopodobnie najbardziej znanym z pierwszych drukarzy był Aldus Manutius Romanus, który w roku 1495 założył w Wenecji wydawnictwo Aldine. Manutius był człowiekiem nauki i interesu zarazem, studiującym i wydającym nieznanne powszechnie teksty greckie i łacińskie. A oto inni drukarze tej epoki: Johann Koelhoff, Kolonia, 1472; Arnold ther Hoernen, Kolonia, 1475; Gabriel Petri, Wenecja, 1475 oraz Erhard Ratdolt z Wenecji, 1476.

Technika przynosi zmiany

W czasie gdy druk rozpoczął swoją karierę stosowane kroje pisma były grube i ciężkie, a ponadto mylnie kojarzone z gotykami. Ale już w 1425 uczonego Niccolò Niccoli tworzy kragłe, neokarolińskie pismo, które nazywa „humanistycznym”. W oparciu o ten krój Manutius w roku 1500 wymyśla zestaw małych liter (minuskułę), nazywany Chancery. Krój ten zyskuje później miano „italików”. Zestaw dużych liter (majuskułę) dodano do tego kroju około 1550. Francuzi odpowiedzieli tworząc podobny krój określany jako francuska kursywa, jednak pierwowzór okazał się popularniejszy i wkrótce wyparł swojego konkurenta. Do starego, rzymskiego alfabetu zestaw małych liter dodał Nicholas Jenson, a cały krój na nowo upowszechnił i spopularyzował William Cascon z Anglii w roku 1720. Obecnie większość tekstów składa się podobnymi, dwuelementowymi krojami pisma, okazjonalnie stosując kursywę w celu wyróżnienia tytułów, obcych wyrazów i tym podobnych. Rzucające się w oczy, ale niezbyt czytelne ciężkie style pisma zazwyczaj rezerwuje się dla bardziej formalnych dokumentów, a i w nich stosuje się je tylko w celu wyróżnienia tytułów lub inicjałów.

Drukarze woleli zamiast pergaminu stosować papier z uwagi na jego stosunkowo dużą chłonność, która doskonale współgrała ze stosowanymi metodami przenoszenia farby drukarskiej za pomocą prasy. Technologię wytwarzania papieru ze szmat sprowadzono ze wschodu do Europy w X wieku. Dwa stulecia później młyny papiernicze były już powszechnie znane, jednak dopiero nastanie druku spowodowało rozwój tego przemysłu. Zmianom uległ także atrament. Ten stosowany do pisania na pergaminie był bardzo kwaśny, gdyż miał się on się niejako wżerać w zapisywaną powierzchnię. Farby stosowane w procesie druku musiały szybko schnąć i nie mogły spływać z matryc, dlatego wytwarzano je w oparciu o różne oleje i werniksy.

Pierwsze książki miały format folio. Strony formowano składając na pół duże, pojedyncze arkusze papieru, po czym zszywając je razem. Dość popularne były także mniejsze książki, w formacie quarto, który otrzymywano składając arkusze papieru po raz drugi. W roku 1501 Manutius popularyzuje octavo, mające dokładnie o połowę mniejsze rozmiary niż quarto. Kilka lat później, za sprawą drukarzy z Paryża i Lyonu, pojawiają się jeszcze mniejsze formaty – zwane pół-quarto lub sexto-decimo. Ostatnie słowo należało do drukarzy z Antwerpii, którzy wprowadzili format 24mo, zwany też 'małą dwunastką'. Książki tego formatu otrzymywano składając trzy razy arkusze rozmiaru octavo.

Sztuka książek

W piętnastym i szesnastym stuleciu uczyniono duże postępy w sztuce projektowania i składania książek. Fust i Schoeffer wprowadzili pierwszą stronę tytułową, przydając ją bulli papieskiej Piusa II w roku 1463. Numeracja stron (paginacja) i nagłówki zostały wprowadzone odpowiednio w 1470 i 1471 przez Arnolda the Hoernen z Kolonii. Jako pierwszy swoje imię na stronie tytułowej umieścił Gabriel Petri z Wenecji. Drzeworytnicze ilustracje pokazały się już w roku 1461 za sprawą Albrechta Pfistera z Bambergu. Ogólnie ilustracje upowszechniły się we wszystkich europejskich książkach około roku 1490.

W wieku XVI upowszechniły się mniejsze książki, wydrukowane na cieńszym papierze i oprawione w obwoluty wykonane raczej ze sztywnej tektury niż z drewna. Podczas gdy w Anglii preferowano raczej proste kroje pisma, kursywa stała się wiodącym stylem pisma w popularnych książkach wydawanych we Francji i Włoszech. Drzeworyty zostały zastąpione przez ilustracje wykonane techniką miedziorytniczą, które zazwyczaj dodrukowywano osobno. Introligatorstwo przybrało formę sztuki, a skórzane okładki zaczęto zdobić wymyślnie tłoczonymi i wycinanymi wzorami, niekiedy nawet pozłacanymi. Większość specyficznych form i stylów opraw książek występujących w prywatnych kolekcjach brało swoje imię od imion czy też nazwisk ich właścicieli. Pierwszą osobą, od której imienia nazwano jeden z rodzajów oprawy, był Manutius. Stąd też mamy oprawę znaną jako „Canevari”, od imienia lekarza papieża Urbana VIII, a także oprawę „Grolier”, nazwaną tak na cześć Jeana Groliera, ministra skarbu Francji.

Szybkie tempo rozchodzenia się taniego słowa drukowanego spowodowało, że władze świeckie i kościelne postanowiły wprowadzić pewne ograniczenia. Efektem tych działań było gwałtowne pogorszenie się jakości książek w wieku XVII. Niezależnie od tego faktu możemy zaobserwować frontyspisy wycinane jedwabnymi i złotymi niciami. W owym czasie zaczęto

też umieszczać tytuły książek na ich grzbietach.

Wiek osiemnasty przyniósł odrodzenie sztuki wydawniczej. Sposób na mocowanie przejrzystych obwolut z welinu, osłaniających delikatne malowidła na okładce, jako pierwszy zastosował Roger Payne z Anglii, a po nim John Edwards. W następnym stuleciu wprowadzono do użytku maszyny, dzięki którym wytwarzano oprawy pokryte nabytym materiałem perkalim lub inną materią. Mimo tej innowacji wciąż produkowano książki pozbawione oprawy, które klienci oddawali do swoich introligatorów, posiadających warsztaty w całej Francji i Anglii. Współczesne książki prawie zawsze wydawane są z okładką. Za najbardziej ekskluzywną oprawę uważa się te obłożone skórą, zaś płótno uważa się za pokrycie najmocniejsze.

PRZECIĘTNE ROZMIARY KSIĄŻEK

Rozmiary książek tradycyjnie są określane przez liczbę złożeń pojedynczego arkusza papieru. Książki w największym formacie, nazywanym folio, mają arkusze składane tylko jeden raz. Następnym w kolejności jest format quarto (gdzie arkusze są składane dwukrotnie), a po nim jest octavo (arkusze są składane trzykrotnie). Książki występują także w mniejszych formatach, niekiedy nazywanych 16mos oraz 32mos i jeszcze wielu innych. Rzeczywiste rozmiary książki zależą oczywiście od wielkości pierwotnego arkusza papieru. Dzieła w formacie folio zazwyczaj mają od 25 na 38 do 32 na 50 centymetrów; quarto mierzą od 19 na 25 do 25 na 32 centymetry; octavo mają od 13 na 19 do 16 na 25 centymetrów.

PREHISTORYCZNE I PRZEDLUDZKIE JĘZYKI

W tomach poświęconych Mitom, a także w różnych rytach naskalnych i w innych miejscach, występuje wiele różnych i nieznanych języków. Oto garść szczegółów.

Dialekt Aklo

Ten język jest ludzką adaptacją starożytnego języka wężowych ludzi. Najczęściej jest używany przez czaroksiężników i tych, którzy pragną, aby ich zapiski pozostały nieczytelne dla otoczenia. Pismo w tym języku składa się z wielu krzywych, falistych linii, a jego odczytywanie zazwyczaj następuje z wielką trudnością z uwagi na różne subtelnosci interpretacyjne oznaczane przez różne krzywe i fale.

Atlantydzki senzar

Senzar jest bardzo starym językiem, pierwotnie używanym na Atlantydzie. W tym to dialekcie napisano oryginalną Księgę Dzyan. Język ten zapisywany jest za pomocą pisma klinowego, opartego na trójkątnych znakach, które bardzo przypomina wciąż nie odcyfrowane pismo linearne A, przypisywane mieszkańcom Krety (Mykeń-

czykom). Mieszkańcy Atlantyd używali papirusu wytwarzanego z liści palmowych.

Zapiski starszych istot

Starsze istoty najwyraźniej pozostawiły wszystkie swoje zapisy wyryte na skałach lub skalnych ścianach. Używały one systemu hieroglifów niepodobnego do jakiegokolwiek z ludzkich. Glify starszych istot zazwyczaj mają formę kropek w dużej liczbie, wydrążonych lub nawierconych w skałę.

Hiperborejskie Tsath-Yo

Do dziś zachowało się niewiele przykładów hieroglificznego pisma Hiperborejczyków. Używali oni zwojów i kodeksów wykonanych z pergaminu sporządzonego ze skóry prehistorycznych zwierząt.

Mi-Go

W żadnym z ludzkich języków nie istnieje słowo, które mogłoby określić matematyczny sposób zapisu stosowany przez te grzyby. „Książki” Mi-Go mają formę pięciociennych dysków, oznaczonych na krawędziach złożonym systemem symboli. Dyski te są przechowywane w stosach, nanizane na pręty. Obracanie wybranych elementów zgodnie ze złożonymi regułami zmienia znaczenie wielu symboli, w zależności od ich pozycji względem siebie. Dzięki tej metodzie niezwykle długie dzieła można niejako upakować w stosach o niezbyt dużej objętości.

Naacal z Mu

Pismo używane przez społeczeństwo kontynentu Mu miało formę hieroglifów. Zwoje i kodeksy zazwyczaj wykonywano z pergaminu lub papirusu. Wspomniane pismo najbardziej przypomina w swojej formie nie odcyfrowane znaki Majów i wykazuje z nim wiele wspólnych cech.

Glify z R'lyeh

Uważa się, że te dziwne symbole zostały przyniesione przez Cthulhu i jego pomiot, po czym stopniowo przekazane ludziom. Jednym z znanych i dobrych przykładów tego pisma są tablice rongo rongo znalezione na Wyspie Wielkanocnej. Niezrozumiałe dla mieszkańców wyspy, kształty tych symboli są najczęściej porównywane do koralu. Tymi glifami czasami posługują się także istoty z głębin.

Wielka rasa z Yith

Członkowie tej wielkiej rasy swoje zapiski wykonywali krzywoliniowym pismem, zapisywanym w wielkich księgach zaopatrzonych w strony z cienkiej membrany i metalowe okładki.

Sugerowane czary

Najważniejsze z istniejących wersji *Necronomiconu* – czyli arabska, grecka i łacińska – zawierają w swoim tekście wszystkie czary załączone przez al-Azrada. Wśród nich możemy znaleźć takie, jak:

Nawiązanie kontaktu z ghoullem, Nawiązanie kontaktu z Nyarlathotepem, Nawiązanie kontaktu z ogarem Tyn-dala, Nawiązanie kontaktu z piasecznikami, Nawiązanie kontaktu ze starszymi istotami, Proszek Ibn-Ghaziego, Przejęcie kontroli, Przywołanie/spętanie Byakhee, Przywołanie/spętanie ognistego wampira, Przywołanie/spętanie sługi Zewnętrznych Bogów, Pył Suleimana, Straszliwa klątwa Azathotha, Wezwanie/odesłanie Azathotha, Wezwanie/odesłanie Cthugha, Wezwanie/odesłanie Hastura, Wezwanie/odesłanie Nyogtha, Wezwanie/odesłanie Shub-Niggurath, Wezwanie/odesłanie Yog-Sothotha, Wskreszenie, Wstrząśnienie, Znak Starszych Bogów, Znak Voorish.

Gorsze wersje

Tłumaczenie autorstwa Dee zostało pieczołowicie ocenzone, a nazwy wielu czarów uległy zmianie. Oto one:

Naradzenie się (nawiązanie kontaktu) z mrocznym sługą (ghoullem), Naradzenie się z Duchem Ziemi (Nyarlathotepem), Naradzenie się z Przedwiecznym (starszymi istotami), Nastanie (wezwanie/odesłanie) Anioła Yazraela (Yog-Sothotha), Nastanie Pana Otchłani (Nyogtha), Proszek Ibn-Ghaziego, Przejęcie kontroli, Pył Suleimana, Rozkazywanie (przywołanie/spętanie) Aniołowi Dilyah (słudze Zewnętrznych Bogów), Znak Starszych Bogów, Znak Voorish.

Zarówno w *The Sussex Manuscript*, jak i w *Ye Booke of Ye Arab* zachowany jest pełny zestaw czarów pod właściwymi nazwami, ale niektóre z nich prawdopodobnie mają niebezpiecznie zniekształcone formuły i opisy.

Voynich Manuscript zawiera tylko jedno zaklęcie „Przemawianie do smoka (Nawiązanie kontaktu z lloigorem)”, ale wspomina o wielu innych, które można znaleźć w oryginale. Podobnie w notatkach Feery'ego nie znajdziemy żadnego czaru, choć autor odwołuje się do wielu różnych zaklęć.

Inne korzyści

Najważniejsze przekłady *Necronomiconu*, włączając w to wersję Dee, zawierają w sobie ogromne pokłady informacji z wielu różnych dziedzin. Uwieńczone powodzeniem studia jednej z czterech głównych wersji powodują otrzymanie krzyżyków przy umiejętnościach z wielu kategorii, co w przyszłości pozwala na wykonanie dla tych cech testu doświadczenia. Do premiowanych w ten umiejętności należą: *antropologia, archeologia, astronomia, chemia, farmacja, fizyka, geologia, historia i okultyzm*. Pozostałe przekłady lub opracowania na temat *Necronomiconu* są w większości niedokładne lub skrócone i studia nad nimi powodują otrzymanie krzyżyków jedynie przy takich cechach, jak *astronomia, historia i okultyzm*.

Azathoth i inni

Z której z krypt wypelzają,
rzec niewyjaśniona,
Ale noc w noc widzę rzędy tych straszyleł.
Czarnych, rogatych, chudych,
z parą wstrętnych skrzydeł.
I ogonach z piekielnym
zadziorem skorpiona.

EDWARD DERBY,
„**CZAS ŚNIENIA**”, AD 1919

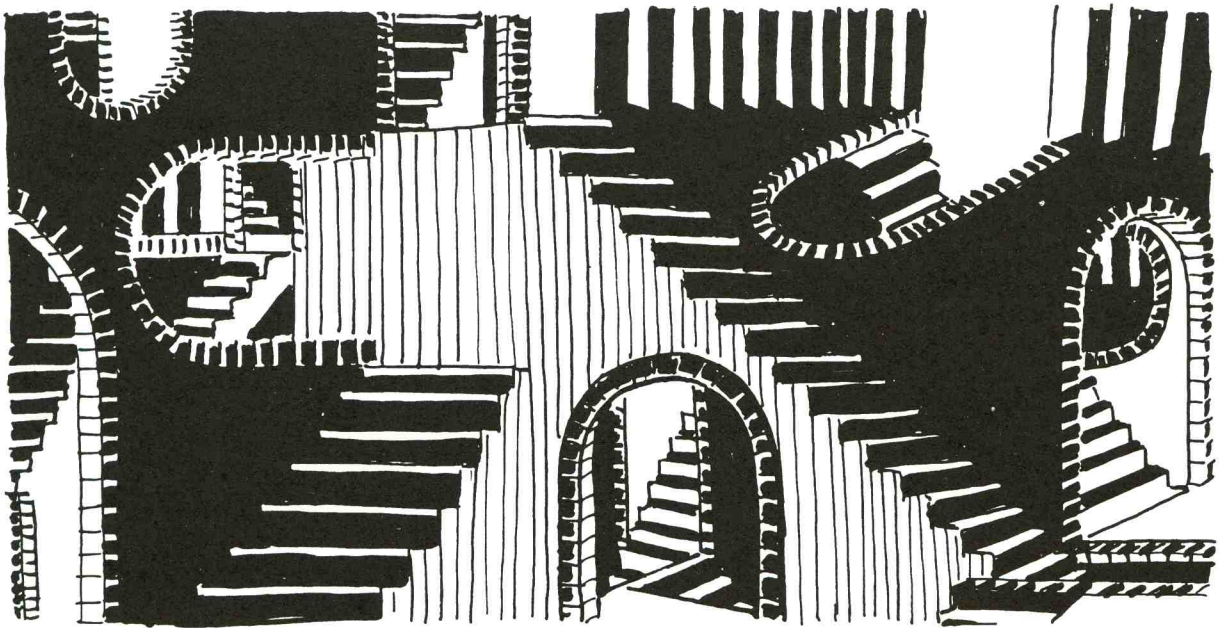
Ta cienka książeczka zawiera kolekcję poematów – „lirycznych koszmarów” – napisanych przez utalentowanego, przewrażliwionego poetę z Arkham – Edwarda Derby. Edycja licząca 1400 egzemplarzy została wydana w roku 1919 nakładem autora. Zbiorek ma formę małej książki o wymiarach 9 na 15 centymetrów, oprawnej w czarną skórę. Można go napotkać na półkach księgarń i antykwariatów. Książeczkę tę można też kupić bezpośrednio od autora w Arkham. Nie zawiera żadnych czarów i nie oferuje czytelnikom żadnych dodatkowych korzyści.

Oprócz tytułowego utworu zbiorek zawiera takie kompozycje, jak: *Zmartwychwstająca Nemezis, Dom Charnel, Martwy, który nie odszedł, Pocałunek meduzy* i inne. Strony książeczki ozdabia osiem rysunków wykonanych przez Jacksona Eckhardta, artystę z Arkham. (*Utrata Punktów Poczytalności -1/1k4; premia do Mitów Cthulhu +4%; czarów brak; 1 tydzień studiów*)

Edward Pickman Derby

Poeta Edward Pickman Derby urodził się w 1890 roku w Arkham, w stanie Massachusetts, a wiele lat później ukończył tamtejszy Uniwersytet Miskatonic. W późnych latach dwudziestych i trzydziestych dwudziestego stulecia on i jego żona, Asenath Waite Derby, oraz trzech służących z Innsmouth mieszkali w starym dworku Crowninshield, na wschodzie miasta. Derby, dawny przyjaciel szalonego poety Justina Geoffreya, najwyraźniej cierpiał na nerwicę, która uniemożliwiała mu prowadzenie zwyczajnego, aktywnego trybu życia. Nie licząc okazyjnych publikacji w magazynach i drobnych zbiorach poezji, jego jedyną opublikowaną pracą był zbiór *Azathoth and Others*.

Jego żona Asenath w rzeczywistości była tylko w połowie człowiekiem, a w połowie istotą z głębin. Jest od dawna martwa, a pochowano ją w ciele jej ojca, znanego czarownika Ephraima Waite. Tymczasem duch Waite w ciele Asenath praktykuje czasową wymianę umysłów z obdarzonym słabą wolą i szybko poddającym się Edwardem Derby, przygotowując się zarazem do ostatecznego, już trwałego transferu osobowości.



Księga Dzyana

Choćbyśmy byli największą z powstałych dotąd ras, nie jesteśmy pierwszą i nie jest nam pisane być ostatnią. Tak jak w wypadku Mu, Lemurii, Hyperborei i Lomaru, krąg się zamknie, a zagłada Atlantydy jest nieunikniona.

Pozostaje nam tylko mieć nadzieję, że osiągnęliśmy wszystko, czego potrzebujemy. Łaskawy Cthulhu, błogostaw Atlantydzie i jej ludowi.

ANONIM

RĘKOPIS ANGIELSKI, XVI WIEK

Tom ten pochodzi ponoć z Atlantydy i cieszy się sławą „najstarszej księgi świata”, mimo że jego istnienie nigdy nie zostało udowodnione. Uważa się, że oryginał – zwany czasem *The Stanzas of Dzyan* (*Zwrotki Dzyan*) – zapisano na liściach palmowych w senzar, starożytnym języku mieszkańców Atlantydy. Zawiera on ponoć opisy prehistorycznych cywilizacji Atlantydy, Hyperborei, Lemurii, Lomaru itp. Znajduje się w nim również wiele informacji o kosmologii wzajemnie połączonych światów i wszechświatów, władanych przez bóstwa słoneczne, którym służą anielskie duchy. Przewodnym motywem dzieła jest zapowiedź metafizycznej ewolucji, pozwalającej niższemu rasom osiągnąć wyższy status.

Wersja atlantydzka

Niektórzy sądzą, że oryginalna, pochodząca z Atlantydy wersja wciąż istnieje, ukryta gdzieś w sekretnej świątyni w Tybecie lub przechowywana przez nie będącego człowiekiem mnicha, gdzieś na zaginionym Płaskowyżu Leng. Niektórzy uważają, że dzieło to zostało zniszczone dawno temu, a wiedza o nim pochodzi jedynie z wizji

i snów, udzielanych przez tych, których nazywa się „Mistrzami”, „Braćmi”, „Mahatmami” itd.

Takie objawienia są zazwyczaj efektem długich lat niezmordowanych studiów i poszukiwań oświecenia. Obudziwszy się ze snu lub wizji, osoba musi całkowicie poświęcić się zapisaniu wszystkiego, co jej powiedziano, bowiem wspomnienia z takiego snu rychło ulatują. Podczas pojedynczego marzenia sennego można poznać całą zawartość tego dzieła. Jednak zapisanie pełnej wersji zabiera ponad dwanaście tygodni nieustannego wysiłku, przerywanego powracającymi snami. Tylko pełna wersja atlantydzkiego oryginału pozwala na uzyskanie wszystkich opisanych poniżej korzyści.

Mówi się, że „Mistrzowie” to starożytni kapłani lub czarodzieje pochodzący z Atlantydy, którzy istnieją w innym wymiarze. Niektórzy uważają, że to jedynie ich ziemskie duchy, które trwają w naszej rzeczywistości, by przekazać tajemną wiedzę. Inni znów utrzymują, że wiadomości pochodzą od obcej naszemu światu rasy istot zwanych „Przedwiecznymi”.

(Utrata Punktów Poczytalności -1k6/2k6; premia do Mi-tów Cthulhu +9%; wskaźnik czarów x4; 22 tygodnie studiów)

Angielski rękopis

„Niekompletny i rojący się od błędów angielski rękopis znajduje się w obiegu od XVI wieku. Choć brak jest potwierdzających dowodów, ciągle odniesienia do „aniołów” każą niektórym uczonym przypisać jego autorstwo doktorowi Johnowi Dee.

(Utrata Punktów Poczytalności -1k3/1k6; premia do Mi-tów Cthulhu +9%; wskaźnik czarów x1; 14 tygodni studiów)

A Study Of The Book Of Dzyan

Ta cienka broszurka, napisana przez Joachima Feery i wydana prywatnie około roku 1930, wyjaśnia wiele legend dotyczących omawianej przez nas słynnej książki.

(Utrata Punktów Poczytalności -1k3/1k6; premia do Mitów Cthulhu +4%; czarów brak; 6 tygodni studiów)

Czary

O Atlantydzie wiadomo, że stanowiła raj dla rozwoju kultów i sztuki magicznej. Dlatego też pełna atlantydzka wersja mogłaby zawierać dziesiątki czarów. Trzeba jednak pamiętać o tym, że tajemniczy „Mistrzowie” udostępniają tylko tyle wiedzy, ile uważają za stosowne. Rękopis w języku angielskim zawiera takie zaklęcia, jak: „Senna wizja (Nawiązanie kontaktu z Cthulhu)”, „Zawezwanie (przywołanie/spętanie) leśnego dziecięcia (mrocznego młodego)”, „Zawezwanie ducha wiatru (Byakhee)” oraz „Zawezwanie niewidzialnego wędrowca (kroczącego między światami)”.

Wersje napisane przez Badaczy będą zawierać tylko te czary, które zechcą im podać „Mistrzowie”.

Inne korzyści

Przeczytanie angielskiej wersji pozwala graczowi wykonać test doświadczenia dla umiejętności *okultyzm*. Każdy, kto otrzymał sny i wizje przesyłane przez „Mistrzów”, uzyskuje także zdolność czytania w zapomnianym języku senzar, pochodzącym z Atlantyd. Podstawowa, początkowa wartość tej umiejętności wynosi 20+1k10 punktów.

The Celaeno Fragments

*Pomimo twierdzeń mędrszych od nas,
trudno zrozumieć w jaki sposób takie
nieogarnione zło może istnieć bez
równoważającej go siły dobra.
Dla mnie jest to niepojęte.*

DR LEBAN SHREWSBURY, AD 1915

Ten plik odręcznych notatek napisał doktor Laban Shrewsbury. Następnie autor oddał go na przechowanie bibliotece Uniwersytetu w Miskatonic w roku 1915, na krótko przed swym tajemniczym zniknięciem. Notatki te nigdy nie zostały wydane, ani też nie są one normalnie dostępne dla szerszej publiczności. Luźna kolekcja tajemnych zapisków i adnotacji pokrywa prawie pięćdziesiąt stron papieru. Autor delikatnie implikuje w nich, że badania zostały wykonane w obcej bibliotece, w odległym systemie gwiezdnym zwanym Celaeno. Niektóre ze stron są dziwnie poplamione, mają przyczerzone i kruche krawędzie, chociaż nie są tak naprawdę w żaden sposób popalone.

Używając rzeczowego, zwięzłego języka, Shrewsbury opisuje panteon nieznanych bogów obejmujący Azathotha i Yog-Sothotha oraz związki pomiędzy żywiołami a niektórymi Wielkimi Przedwiecznymi (łączy on tu Nyarlathotepa z ziemią, Cthulhu z wodą, Cthughę z ogniem, a Ithaqę z powietrzem). Wnioski Shrewsbury'ego są często skrajnie odmienne od opinii innych uczonych badających Mitologię Cthulhu.

(Utrata Punktów Poczytalności -1k4/1k8; premia do Mitów Cthulhu +9%; wskaźnik czarów x2; 15 tygodni studiów)

Czary

Notatki zawierają pięć różnych czarów, z których żaden nie posiada nazwy. Ponadto zaklęcia nie są w żaden sposób oznaczone. Jedynie przeczytanie całości notatek pozwala odkryć ich istnienie. Każdy wymaga udanego testu umiejętności *Mity Cthulhu* w celu prawidłowej identyfikacji. Jeżeli będzie on nieudany, efekt czaru pozostaje nieznanym. Instrukcje opisują następujące zaklęcia: „Przywołanie/spętanie Byakhee”, „Warzenie kosmicznego miodu”, „Wezwanie Cthughi”, „Zaklęcie piszczałki” oraz „Znak Starszych Bogów”.

Dr Leban Shrewsbury

Shrewsbury, ceniony antropolog amerykański, urodził się w Wisconsin w 1864 roku. W późniejszych latach mieszkał i pracował w Arkham, w stanie Massachusetts, wykładając czasem na Uniwersytecie w Miskatonic. Był autorem kilku opublikowanych książek, z których ostatnią było dyskursywne *An Investigation into Myth Patterns of Latter-Day Primitives with Especial Reference to R'lyeh Text (Badania nad wzorami mitów współczesnych ludów pierwotnych ze specjalnym uwzględnieniem tekstów z R'lyeh)*. Shrewsbury przepadł w tajemniczych okolicznościach w 1915 roku, oświadczywszy, że wychodzi na krótki spacer.

Chociaż większość uważa go za zmarłego, Shrewsbury spędził wszystkie te lata na studiowaniu w wielkiej bibliotece Celaeno i wynajdywaniu rozmaitych kultów czczących Cthulhu. Podszycując się pod nie istniejącego krewnego i wykorzystując nieświadomą pomoc ze strony E. E. Saltonstalla, adwokata z Arkham, Laban pozostał właścicielem swojego domu w Arkham. Często odwiedza sekretnie swój gabinet, by skorzystać ze znajdującej się tam biblioteki.

Shrewsbury jest pełnym wigoru, zdrowo wyglądającym człowiekiem o długich siwych włosach i krzaczastych brwiach. Wyraźnie rzymski nos i silna linia szczęk zdradzają ogromną siłę charakteru. Widuje się go zawsze w ciemnych, przypominających gogle i praktycznie nie przepuszczających światła okularach. Shrewsbury stracił oboje oczu w jakimś wypadku i teraz odbiera świat za pomocą kombinacji magii i postrzegania pozazmysłowego.

Inne korzyści

Każdy, kto spędził wymagany czas na studiowaniu zapisków Shrewsbury'ego, ma prawo wykonać test doświadczenia takich umiejętności, jak *astronomia* oraz *okultyzm*.

Cthaat Aquadingen

Powstańcie!

O, Bezimienni:

By w Twoim Czasie

Twym Własnym, przez Ciebie wybranym,

Przez Twe Czary i Twoją Magię,

Przez Sny i Zaklęcia,

Wiedzieli o Twoim Nadejściu;

I wypełnili Wolę Twoją,

Dla Miłości Pana Naszego

Rycerza Cthulhu,

Spoczywającego głęboko w Zieleni,

Othuum...

RĘKOPIS Z BRITISH MUSEUM, WIEK XI-XII

Aqua oznacza po łacinie „wodę”, a *dingen* po niemiecku – „rzeczy”. *Cthaat Aquadingen* jest więc szeroko ujętym studium nad istotami z głębin. Zawiera szczegółowe odniesienia do podwodnych miast w pobliżu Ponape i Innsmouth, u wybrzeży Alaski, na brytyjskiej części Morza Północnego, na Oceanie Indyjskim i wielu innych miejscach na całym świecie. Ojciec Dagon i Matka Hydra zostali scharakteryzowani jako „przewodnicy” istot z głębin. Opisano także ludzkie kultury związane z tymi morskimi stworzeniami, zwłaszcza te z okolic Ponape. Szczegółowo omówiony został także Wielki Cthulhu i jego gwiazdny pomiot oraz czczące go kultury.

Można tu także znaleźć podstawowe informacje o Tsathoggui i Shub-Niggurath, a także o takich ciesząc się złą sławą istotach, jak Bugg-Shash i Yibb-Tstll.

Oryginał łaciński

Jest to jedna z najrzadszych księzek – wiadomo jedynie o istnieniu trzech wykonanych ręcznie kopii. Jedna z nich znajduje się w British Museum, a dwie pozostałe w rękach prywatnych kolekcjonerów w Wielkiej Brytanii. Wszystkie zostały wykonane w tym samym czasie, gdzieś między XI a XII wiekiem, i napisane ręką jednej osoby. Każda z księzek zawiera ponad 700 stron tekstu, ilustrowanych groteskowymi i bluźnierczymi drzeworytami. Nie wiadomo, czy książka ta jest oryginałem, czy może tłumaczeniem jeszcze wcześniejszego pisma. Imię autora czy też tłumacza także nie jest znane. Wszystkie trzy istniejące kopie są identycznie oprawione w ludzką skórę, która ma się „pocić”, kiedy wilgotność powietrza spadnie poniżej pewnego poziomu.



(Utrata Punktów Poczytalności -1k8/2k8; premia do Mitów Cthulhu +13%; wskaźnik czarów x3; 46 tygodni studiów)

Feery's Notes On The Cthaat Aquadingen

Okultysta Joachim Feery napisał małą broszurkę, *Feery's Notes On The Cthaat Aquadingen (Uwagi o Cthaat Aquadingen)*, podobną do jego rozpraw o *Necronomiconie* i *Book of Dzyan*.

(Utrata Punktów Poczytalności -1k4/1k8; premia do Mitów Cthulhu +6%; czarów brak; 8 tygodni studiów)

Czary

„Lament Nyhargo”, „Rozmowa (Nawiązanie kontaktu) z dziećmi morza (istotami z głębin)”, „Rozmowa z boskim dziecięciem (gwiazdny pomiotem Cthulhu)”, „Rozmowa z Matką Hydrą”, „Rozmowa z Ojcem Dagonem”, „Sny dusiciela (Ybb-Tstill)”, „Sny od boga (Nawiązanie kontaktu z Cthulhu)”, „Sny od Zattoquy (Tsathoggui)”, „Wezwanie Czerni”, „Zawezwanie (przywołanie/spętanie) Potężnego (Bugg-Shash'a)”. Pierwszy czar jest zmodyfikowaną formą czaru odwrotnego do „Wskrzeszenia”, używaną specjalnie do niszczenia cielesnych ożywieńców.

Inne korzyści

Przeczytanie oryginału pozwala wykonać test doświadczenia takich umiejętności, jak *antropologia* i *okultyzm*. Notatki Feery'ego pozwalają jedynie wykonać test doświadczenia dla umiejętności *okultyzm*.

Cthulhu in The Necronomicon

Księga tego Araba jest w większej części bezładną mieszaniną wywołanych haszyszem wizji i romantycznego bełkotu poety. Jednakowoż uważne i, nade wszystko, wybiórcze przestudiowanie jej części składowych pozwala nowoczesnemu, racjonalnemu człowiekowi wiele się dowiedzieć.

DR LABAN SHREWSBURY, AD 1915

Ten nie zredagowany maszynopis doktor Shrewsbury oddał na przechowanie Uniwersytetowi w Miskatonic razem z *Fragmentami z Celaeno* na chwilę przed swym zniknięciem w roku 1915. Stanowi on niewątpliwie dalszy ciąg wcześniej wydanej pracy *An Investigation into Myth Patterns of Latter-Day Primitives (Badania nad wzorami mitów współczesnych ludów pierwotnych)*. Rzeczony maszynopis został uznany przez władze uniwersyteckie za zbyt niekonwencjonalny,



by nadawał się do publikacji. Istnieje tylko jedna jego kopia, wciąż przechowywana w bibliotece Uniwersytetu w Miskatonic.

Manuskrypt Shrewsbury'ego opisuje monstrualnego „żywiolaka wody” czy też „boga” czczonego w rozmaitych formach przez ludy prymitywne całego świata. Cthulhu jest najczęściej opisywany jako potwór oczekujący na powstanie z głębin i objęcie rządów na Ziemi. Odwołując się do tekstów źródłowych, pochodzących z dostępnej na uniwersytecie kopii *Necronomiconu*, Shrewsbury opisuje zdolność Cthulhu do wpływania na ludzkie sny, ostrzegając przed ogólnoswiatowym spiskiem dążącym do uwolnienia tego stwora. Manuskrypt ma około 120 000 słów i zajmuje 492 strony zapisane tekstem z podwójną interlinią.

(Utrata Punktów Poczytalności -1k3/1k6; premia do Mitów Cthulhu +6%; wskaźnik czarów x1; 14 tygodni studiów)

Czary

Nieliczne zaklęcia zawarte w tym dziele są opisami polinezyjskich rytuałów. Wszystkie wymagają komponentów materialnych, takich jak morze, muszle morskich stworzeń czy inne rekwizyty. Pośród zaklęć znajdują się: „Nawiązanie kontaktu z Cthulhu”, „Nawiązanie kontaktu z istotami z głębin”, „Znak Starszych Bogów”.

Inne korzyści

Osoba, która przestudiowała tę książkę, może wykonać test doświadczenia umiejętności *antropologia* oraz *okultyzm*.

Cultes des Goules

Postanowiłem wyjaśnić pewne czyny oraz wierzenia, aby nazywania ich bluźnierstwem uniknąć.

Niech Bóg będzie sędzią nam wszystkim.
FRANCOIS HONORE-BALFOUR, AD 1703

Ten prywatnie wydrukowany i kolportowany tom pojawił się w Paryżu w pierwszych miesiącach 1703 roku. Po natychmiastowym wyklęciu przez kler wytoczono drukarzowi sprawę z powództwa

cywilnego. Podobno jedynie arystokratyczne pochodzenie autora – François Honore-Balfoura, hrabiego d'Erlette – uchroniło go przed oficjalnym przedstawieniem aktu oskarżenia i karą. Balfour już nigdy niczego nie opublikował. Uważa się, że ostatnie dwadzieścia lat swojego życia spędził w dobrowolnie narzuconym sobie odosobnieniu.

Książka domniemywa powszechne istnienie nekromancji i nekrofilii we Francji przełomu wieków. Chociaż okradanie grobów nie było rzadkie w tym czasie, d'Erlette opisuje prawdziwe społeczeństwo hien cmentarnych, wyszczególniając ich rytuały i praktyki. Ceremonie inicjacyjne zawierały elementy nekrofagii, a członkowie po ich przebyciu opisywali się nawzajem mianem *goules*. Opisywane są także w najdrobniejszych szczegółach inne, jedynie odrobinę mniej odrażające praktyki, obejmujące inscenizowane wskrzeszenie, albo przynajmniej ponowne ożywianie trupów, w celu wróżenia, a w niektórych wypadkach również parzenia się. Uważa się, że kult ten zszedł do podziemia zaraz po wydaniu książki, gdyż nie znaleziono żadnych dowodów na jego istnienie.

W księdze poruszono też takie tematy, jak zgromadzenia czarownic we Francji i ich związki z tajnymi stowarzyszeniami podludzi (*ghouli*), mającymi zamieszkiwać katakumby pod ulicami Paryża. Często wymienia się Nyogthę oraz Shub-Niggurath, która jest w jakiś sposób związana z wilkołakami i innymi zmiennokształtnymi, pół-ludźmi pół-bestiami.

Wydanie francuskie

Licząc sobie 600 stron książkę formatu *quarto* wydano prywatnie, dlatego też uważa się, że powstało jej nie więcej niż sześćdziesiąt egzemplarzy. Oskarżenie, jakoby Balfour miał trzy własne egzemplarze specjalnie oprawione w ludzką skórę, nigdy nie zostało potwierdzone. Wiadomo, że do naszych czasów przetrwało co najmniej czternaście kopii, z czego ostatnia pojawiła się we Francji w 1906 roku.

(Utrata Punktów Poczytalności -1k4/1k10; premia do Mitów Cthulhu +14%; wskaźnik czarów x2; 22 tygodnie studiów)

Czary

„Czarne opętanie”, „Nawiązanie kontaktu z ghoulem”, „Przywołanie/spętanie byakhee”, „Przywołanie/spętanie mrocznego młodego”, „Wezwanie/odesłanie Nyogthy”, „Wezwanie/odesłanie Shub-Niggurath”, „Wskrzeszenie”, „Wstrząśnienie”, „Znak Voorish”.

Inne korzyści

Przeczytanie tej książki pozwala wykonać test doświadczenia takich umiejętności, jak *historia* i *okultyzm*. Dodatkowo, przestudiowanie tego woluminu uczy czytelnika w wystarczającym stopniu skomlącego, charkotliwego języka *ghouli*, by obdarzyć go umiejętnością mówienia w języku *ghouli* na początkowym poziomie 20+1k10 punktów.

François Honore-Balfour

D'Erlette był ekscentrycznym szlachcicem, pamiętanym głównie z uwagi na zwyczaj odwiedzania wioski jedynie w szlafroku. Niewiele więcej wiadomo o ekscentrycznym człowieku, niemniej nadal można usłyszeć plotki i nie poparte dowodami opowieści o jego przedziwnym sposobie życia. Był ponoć zaangażowany w działalność kultu opisanego w straszliwej książce jego autorstwa, ale nikt tego nie udowodnił. Mimo to powszechnie uważa się, że hrabia był pełnoprawnym członkiem tej wspólnoty.

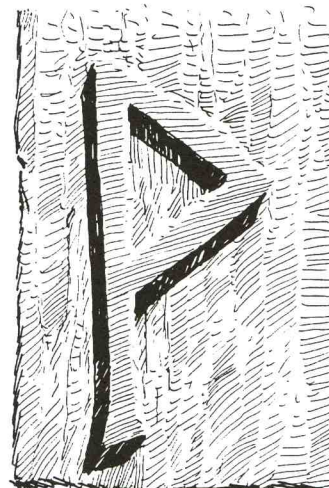
D'Erlette odizolował się od społeczeństwa po opublikowaniu swej książki. Umarł w tajemniczych okolicznościach w Ardenach, w pierwszej połowie 1724 roku.

The Eltdown Shards

*[Podczas] tej to nocy [czasu] ciemności,
z nieba spadł obiekt [sześcián],
przynosząc ze sobą czas [dzień] światła.*

TLUMACZENIE WIELEBNEGO
WINTERS-HALLA, AD 1912

Ta duża, 64-stronicowa broszura została napisana przez wielebnego Arthura Brooke'a Winters-Halla i opublikowana w roku 1912. Za pieniądze autora wydano 350 egzemplarzy tego dzieła. Zawiera ono ponoć tłumaczenie fragmentarycznych inskrypcji znalezionych na glinianych skorupach odkrytych w roku 1882 w warstwach z okresów przedkarbońskich na południu Anglii. Chociaż większość ekspertów nie ma pojęcia, co sądzić o tych symbolach – niektórzy nawet uważają, że skorupy są sfabrykowane – Winters-Hall opowiada się za istnieniem związku między nimi a tak zwanymi *Phakotic Fragments*.



Dzieło Winters-Halla opowiada o rasie pozaziemskich, podobnych do robaków, istot zwanych Yekubianami, używających niewyobrażalnej technologii do tworzenia „eterycznych mostów”, za pomocą których wymieniają oni umysły z obcymi gatunkami w innych światach. W szczególności skorupy te opisują lądowanie jednego z takich sześcianów na Ziemi tysiące lat temu, kiedy planeta zamieszkiwana była przez dziwaczne, stożkowate istoty (czyli wielką rasę z Yith). Tłumaczenie opowiada o odkryciu przez owe istoty przeznaczenia sześcianu i o krokach podjętych w celu jego zniszczenia.

Oryginalne skorupy

Oryginalne skorupy znajdują się w British Museum, choć nie są one wystawione na widok publiczny. W umówionym terminie można dokonać oględzin i dokładniejszych badań, ale przetłumaczenie znajdujących się na nich zapisków wymaga znajomości pisanego języka wielkiej rasy z Yith.

(Utrata Punktów Poczytalności -1k6/2k6; premia do Mitów Cthulhu +14%; wskaźnik czarów x4; 36 tygodni studiów)

Opublikowane tłumaczenie

Tłumaczenie dokonane przez Winters-Halla jest niepełne i dotyczy tylko i wyłącznie głównych zagadnień. Jedyne zaklęcie, jakie zawierają skorupy, jest źle zinterpretowane i trudne do opanowania.

(Utrata Punktów Poczytalności -1k4/1k8; premia do Mitów Cthulhu +11%; wskaźnik czarów x1; 6 tygodni studiów)

Czary

Skorupy zawierają tylko jeden czar: „Nawiązanie kontaktu z przedstawicielem wielkiej rasy z Yith”. Wersja zapisana przez Winters-Halla jest mętna i zagmatwana.

Wielebny Arthur Brooke Winter-Hall

Był duchownym z Sussex o ciągłych okultystycznych. Winters-Hall dawał do zrozumienia, że wie więcej niż to, do czego wypada mu się przyznać. Jest rzeczą oczywistą, że obszernie tłumaczenie w jego broszurze zdaje się celowo pomijać pewne informacje znalezione na szczątkach glinianych skorup.

Od dawna studiując tajemnicze Pnakotic Fragments, Winters-Hall napisał podobno obszerną rozprawę na ten temat (jak dotychczas nie opublikowaną), łączącą Eltdown Shrads z enigmatycznymi Pnakotyckimi Fragmentami. Dziś, przeszedłszy na emeryturę, żyje w małej wiosce w Sussex.

Inne korzyści

Czytelnicy otrzymują prawo do testu umiejętności *okultyzm*. Ponadto Winters-Hall wciąż posiada swoje notatki poczynione przy tłumaczeniu, których kopia zdeponowana jest w British Museum. Studiowanie tych notatek przez sześć tygodni pozwala na zdobycie umiejętności *czytanie po yithiańsku* na początkowym poziomie równym 20+1k10 punktów.

The G'harne Fragments

Kilka rozpadających się, przedwiecznych skorup... [pochodziły one] sprzed triasu i ich istnienie w jakiegokolwiek innej formie niż przedwiecznego pyłu było niemożliwe do wyjaśnienia.

**Z ARTYKUŁU SIR HOWARDA WINDROPA,
AD 1912**

Istnieją fantastyczne legendy o urodzonych pośród gwiazd stworzeniach, które zamieszkiwały tę ziemię na wiele milionów lat przed pojawieniem się człowieka i które wciąż tu były, w pewnych mrocznych miejscach, gdy on się ostatecznie rozwinął. Jestem pewien, że w pewnym stopniu są one tutaj nawet teraz.

**ZE WPROWADZENIA SIR AMERY'EGO
WENDY-SMITHA, AD 1919**

Fragmenty z G'harne zostały opublikowane w 1919 roku jako prywatnie sfinansowana publikacja o nakładzie nie większym, niż tysiąc egzemplarzy. Ten skromny wolumin liczy 128 stron, ma wymiary 11,5 na 14,5 centymetra i jest oprawiony w tanią, tekturową okładkę. Jest to przypuszczalne tłumaczenie dziwnych zapisków znalezionych na potrząskanych skorupach wywiezionych z Afryki przez brytyjskiego badacza, sir Howarda Windropa. Windrop dokonał częściowego tłumaczenia na tyle dużej części tych ułożonych z kropek runów, że uznał skorupy za część większej pracy. Praca ta, nazywana przez niektórych „Głupotą Windropa”, nie powstrzymała jego współpracownika, sir Amery'ego Wendy-Smitha, przed wykonaniem kompletnego przekładu. Tego samego roku, gdy książka Wendy-Smitha została opublikowana, poprowadził on ekspedycję w głąb Północnej Afryki w poszukiwaniu zaginionego miasta G'harne.

Oryginalne ryty znalezione na skorupach to starożytne hieroglify starszych istot, składające się z pojedynczych kropek. Opisują one prehistorię ziemi od plejstocenu do dnia narodzin ludzkiej cywilizacji. Mówią o prehistorycznych miastach i kulturach zwanych Lh'Yibi, Ib, Leng, Thep-Dya, R'lyeh oraz Kara-Shehr, a także opisują rozmaite bóstwa o takich imionach, jak Bokrug, Nug, czy też Yeb. Ponadto opisane zostało na nich położenie wielu opuszczonych miast starszych istot, mnogich kolonii istot z głębin i sekretnych enklaw węzowych ludzi.

Omówiono szczegółowo zaginione miasto G'harne, a także określono, gdzie się znajduje. Pierwotnie było to jedno z miast starszych istot, a teraz opisywane jest ono jako obszar pełen podziemnych nor, które zamieszkują pełzający cthonianie, a przewodzi im monstrialne stworzenie nazywane Shudde M'ell.

Ponadto tekst zawiera również mapy gwiazdne, wskazujące położenie Algolu, Yuggoth i obecnie zniszczonego Thyoph.

Fragmenty

Rozpadające się fragmenty oryginalnych kamiennych tabliczek są przechowywane w British Museum. Tylko ci, którzy są w stanie tłumaczyć złożone z kropek hieroglify starszych istot, mogą je przeczytać.

(Utrata Punktów Poczytalności -1k6/2k6; premia do Mi-tów Cthulhu +13%; wskaźnik czarów x3; 32 tygodnie studiów)

Windrop's Monograph

„Głupota Windropa” – częściowo przez niego tłumaczona – została opublikowana w dzienniku Królewskiego Towarzystwa Starożytności (Royal Antiquities Society) w 1912 roku. Praca ta, bardzo skrytykowana, doprowadziła autora, człowieka uważanego niegdyś za nieskazitelnego uczonego, do utarty reputacji. Wiele lepszych bibliotek posiada w swoich zbiorach numer dziennika, w którym ukazał się artykuł Windropa.

(Utrata Punktów Poczytalności -1k2/1k4; premia do Mi-tów Cthulhu +4%; czarów brak; 2 tygodnie studiów)

Sir Amery Wendy-Smith

Sir Amery Wendy-Smith był znanym brytyjskim badaczem. Królowa Wiktorija nadała mu tytuł szlachecki na krótko przed swoją śmiercią w 1901 roku. W 1919 roku Amery zorganizował wyprawę badawczą, która udała się do Północnej Afryki. Pomimo że Wendy-Smith brał udział w bardzo kwestionowanych pracach sir Windropa, mających na celu przetłumaczenie zapisów na skorupach pochodzących z G'harne i że sam opracował własny przekład w parę lat później, świat naukowy obserwował tę ekspedycję z zainteresowaniem. Kilka miesięcy później opinia publiczna skonsternowana i zaniepokojona przyjęła wieści o śmierci pozostałych członków wyprawy, które przyniósł oszołomiony i zataczający się Amery.

Po powrocie do cywilizacji zamieszkał w swoim domu w Anglii, aby tu wypoczywać i przygotowywać rękopis. Tam też zginął jako ofiara nienaturalnego wstrząs podziemnego, który zniszczył jego posesję. Wierzy się, że wczesna, wstępna wersja jego rękopisu została złożona w depozycie w British Museum.



RUNY MI-GO

Tłumaczenie sir Amery'ego Wendy-Smitha

To kompletne tłumaczenie zapisów na skorupach, zatytułowane *The G'harne Fragments (Fragmenty z G'harne)*, zostało wykonane przez Wendy-Smitha. Można je stosunkowo łatwo zdobyć, a wiele kopii zakupiły uniwersytety i większe biblioteki publiczne.

(Utrata Punktów Poczytalności -1k6/1k10; premia do Mi-tów Cthulhu +10%; wskaźnik czarów x2; 12 tygodni studiów)

Czary

„Czerwony znak Shudde M'ella”, „Nawiązanie kontaktu z Cthonianinem”, „Nawiązanie kontaktu z Shudde M'ellem”, „Nawiązanie kontaktu ze starszą istotą”.

Inne korzyści

Studia nad tym dziełem pozwalają wykonać test umiejętności *antropologia, archeologia i okultyzm*.

Jeśli porówna się uwagi do tłumaczenia, które sporządził zarówno Windrop, jak i Wendy-Smith, a następnie przeprowadzi się nad nimi odpowiednie studia, to uzyskuje się umiejętność *czytanie symboli starszych istot* na początkowym poziomie równym 20+1k10 punktów.

The King in Yellow

*Biją o wybrzeże chmur białych grzywacze,
Zaszły za ton jeziora słońca dwa bliźniacze,
Coraz dłuższe się stają
Cienie Carcosy.*

*Blask kruczcoczarnych gwiazd za dziwny
uznać trzeba,
Egzotycznych księżyców pełne są tu nieba,
Lecz najdziwniejszą się zdaje
Upadła Carcosa.*

*Śpiewane przez Hyady ich pieśni najlepsze,
Gdzie strzępy flag Króla wciąż tańczą
na wietrze,
Nie znajdują już słuchaczy*

*W mrocznej Carcosie.
Mój głos mnie opuścił – pieśni mojej duszy,
Ty też umrzyj, niema, jak łyzy, które osuszył
I starł po koniec czasów
Upadek Carcosy.*

**PIEŚŃ CASSILDA, AKT PIERWSZY,
SCENA DRUGA, ANGIELSKIE TŁUMACZENIE
Z ROKU 1895**

To anonimowo napisane przedstawienie po raz pierwszy wystawiono we Francji około roku 1895. Tam też zostało oryginalnie opublikowane, a wkrótce potem pochwycone i zniszczone przez rząd. Angielskie tłumaczenie jest częściej spotykane i mniej dosadne niż pierwowzór. Wydano je w postaci cienkiej, oprawionej na czarno książki w formacie octavo, z wytłoczonym na okładce Żółtym Znakiem. Każdy, kto jest obeznany z Mitami i widzi ten symbol po raz pierwszy, jest narażony na utratę 0/1k6 Punktów Poczytalności.

Opisywana sztuka to przypominająca marzenie senne fantazja, która porzuca czytelników, aktorów i publiczność na pastwę snów zsyłanych przez Hastura.

W dwóch językach

Utracona francuska wersja jest potężniejsza.
(*Utrata Punktów Poczytalności -1k4/1k8; premia do Mitów Cthulhu +6%; czarów brak; 1 tydzień studiów*)
Angielskie tłumaczenie jest powszechniejsze.
(*Utrata Punktów Poczytalności -1k3/1k6; premia do Mitów Cthulhu +4%; czarów brak; 1 tydzień studiów*)

Liber Ivonis Księga Ebona

*Ubbo-Sathla jest źródłem i końcem.
Przed nadejściem Zhothaqquah,
czy Yok-Zothotha, czy Kthulhut z gwiazd,
Ubbo-Sathla zamieszkiwał parujące bagna
nowo powstałej ziemi...*

ANGIELSKIE TŁUMACZENIE, XV WIEK

Pochodzenie tej pracy i tożsamość jej autora otoczone są tajemnicą. Okultystyczna tradycja przypisuje to dzieło Ebonowi, znanemu czarodziejowi ze starożytnej Hyperborei. Księga ta nigdy nie została wydana drukiem, a wszystkie znane kopie tej pracy mają formę rękopisów. Najwcześniejszą znaną wersją jest łacińska *Liber Ivonis*, napisana przez Caiusa Fliippusa Fabera pomiędzy 800 a 900 rokiem naszej ery. Wiadomo, że istnieje sześć kopii tego manuskryptu i uważa się, że najstarsza pochodzi z połowy XI wieku.

Praca ta omawia religię i magię Hyperborei, włączając w nią Tsathogguę i jego bezkształtny pomiot, a także wężowy lud, Abhotha, Atlach-Nacha, robaka lodu Rlim Shaikorth, Ubbo-Sathlę i innych. Ebon przypisuje swoje magiczne moce bogu-ropusze, Tsathoggua, a także omawia wiele różnych inkantacji i zaklęć w swym liczącym przeszło 500 stron dziele.

Wersja z Hyperborei

Oryginalna, pochodząca z Hyperborei wersja jest mało znana, a jej istnienie wciąż kwestionowane. Napisana została najpewniej na pergaminie ze skóry prehistorycznych zwierząt i powinna być najbardziej kompletna.
(*Utrata Punktów Poczytalności -1k10/2k10; premia do Mitów Cthulhu +17%; wskaźnik czarów x5; 50 tygodni studiów*)

Wczesne wersje

Prawdopodobnie istniały (a może wciąż istnieją) inne, (np. atlantydzka) prehistoryczne wersje omawianej książki. Jednak pierwszymi historycznymi kopiami tych zapisków były dziś zaginione wersje punicka i grecka.
(*Utrata Punktów Poczytalności -1k6/2k6; premia do Mitów Cthulhu +14%; wskaźnik czarów x3; 40 tygodni studiów*)

Wersja łacińska

Uważa się, że łacińska *Liber Ivonis* jest najwcześniejszą ze wciąż istniejących wersji omawianej książki. Sześć znanych kopii można znaleźć w kolekcjach głównych bibliotek Zachodniego Świata
(*Utrata Punktów Poczytalności -1k4/2k4; premia do Mitów Cthulhu +13%; wskaźnik czarów x2; 36 tygodni studiów*)

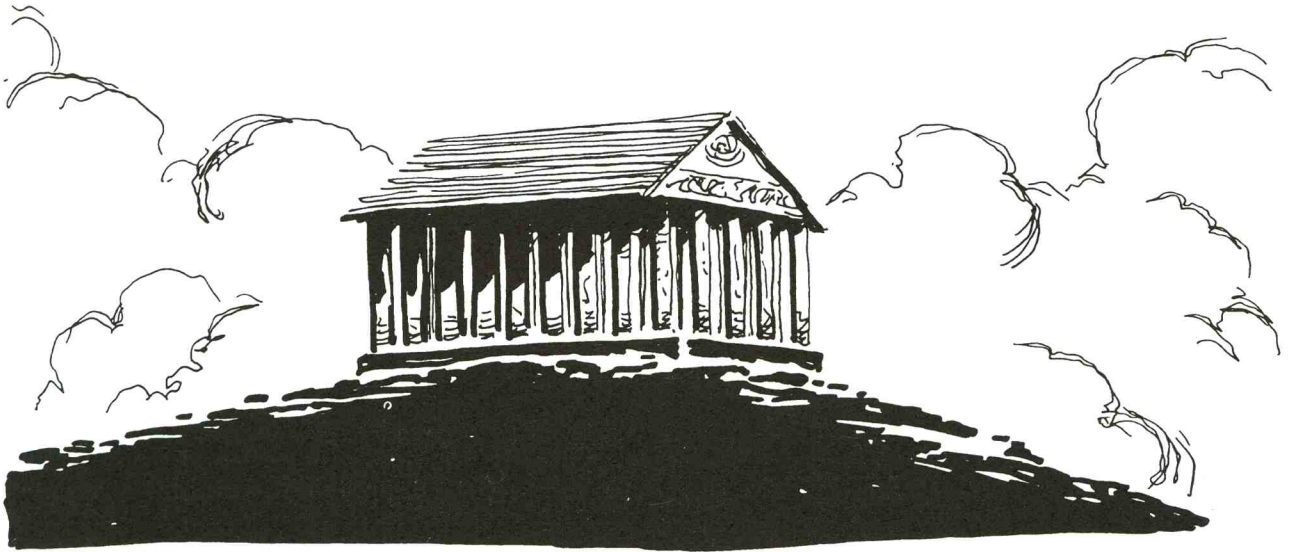
Francuski przekład

Księga zatytułowana *Livre d'Ivon* jest wykonanym około trzynastego stulecia przekładem autorstwa niejakiego Gasparda du Nord. Człowiek ten studiował alchemię i inne mroczne sztuki, a był uczniem mitycznego, średniowiecznego czarodzieja z Francji – Nathaire'a. Istnieje trzynaście egzemplarzy tej pracy.
(*Utrata Punktów Poczytalności -1k4/2k4; premia do Mitów Cthulhu +12%; wskaźnik czarów x2; 36 tygodni studiów*)

Ebon

Ebon był jednym z najpotężniejszych czarodziei, jacy żyli w Hyperborei. Mieszkał na obszarze Mu Thulan – najważniejszym półwyspie kontynentu. Czczył ropuszego boga, Tsathogguę – starożytne bóstwo pokrytych futrem przodków ludzi, do których pierwotnie należał hyperboreański kontynent. Ebon przebywał na nie zamieszkanym terenie, daleko od stolicy Commoriom. Powiadano, że był nie tylko czarodziejem, ale i wielkim poetą oraz rzeźbiarzem.

Legendy twierdzą, że Ebon, oskarżony o herezję przez rywalizującego z nim maga imieniem Morgi, uciekł na planetę Saturn przez magiczne wrota otworzone przez samego Tsathogguę. Powiada się, że na tej planecie wielki Ebon był czczony jako bóg.



Angielski przekład

Book of Eibon – angielskojęzyczny przekład omawianej książki – została wykonana przez nieznanego tłumacza w XV wieku. Uważa się, że przetrwało osiemnaście kopii tego przekładu, a niemal wszystkie są podobnie niepełne i niedokładne.

(Utrata Punktów Poczytalności -1k4/2k4; premia do Miłotów Cthulhu +11%; wskaźnik czarów 2; 32 tygodnie studiów)

Czary

Poniższa lista prezentuje zaklęcia, jakie można znaleźć w bardziej kompletnej wersji łacińskiej. Wersje francuska i angielska wersja zawierają zazwyczaj mniej czarów, ale zależy to od decyzji Strażnika. Wcześniejsze wersje mogły zawierać również inne czary.

„Deformacja kończyny”, „Lewitacja”, „Mgliste Koło Eibona”, „Nawiązanie kontaktu z bezkształtnym pomiotem Zhothaquah (Tsathoggua)”, „Nawiązanie kontaktu z Kthulhutem (Cthulhu)”, „Nawiązanie kontaktu z Yok-Zothotem (Yog-Sothoth)”, „Nawiązanie kontaktu z Zhothaquah (Tsathoggua)”, „Odbicie ciosów”, „Otwarcie bramy”, „Stworzenie mgły z R'lyeh”, „Stworzenie zapory Naach-titha”, „Wezwanie/odesłanie Azathotha”, „Wezwanie/odesłanie Rlim Shaikorth”, „Zaklęcie kadzielnicy”, „Zaklęcie noża”, „Znak Voorish”.

Inne korzyści

Każdy, kto przestudiuje ten manuskrypt, ma prawo do wykonania testu takich umiejętności, jak *astronomia* i *okultyzm*.

Massa Di Requiem Per Shuggay

*Maria: Ale dlaczego, miłości moja,
muszę dla ciebie umrzeć?*

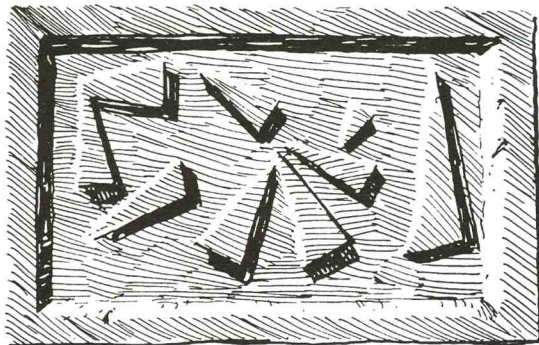
*Pietro: Ponieważ żywą kocham cię
tylko przez dzień, a martwą
będę kochał wiecznie.*

**„DUET MACABRE” Z AKTU PIERWSZEGO
BENVENTO CHIETI BORDIGHERA, AD 1768**

Partyturę i libretto stworzył włoski twórca, Benvenuto Chieti Bordighera, w roku 1768. Opera nigdy nie została opublikowana i podobno wykonano ją tylko jeden raz, zaś przedstawienie zakończyło się wybuchem paniki pośród publiczności i śmiercią lub zaginięciem kilkunastu osób. Kompozytora aresztowano, ale wkrótce uciekł on do Francji, gdzie kilka lat później zmarł w nie wyjaśnionych okolicznościach. Wykształceni kompozytorzy i muzycy, którzy widzieli partyturę, określili niektóre jej fragmenty jako „nieodgrywalne”. Ręcznie wykonane kopie tego utworu znajdują się w British Museum, Bibliothèque Nationale oraz w zbiorach watykańskiej kolekcji „Z”.

Opera zajmuje się takimi zwyrodniałymi sprawami, jak gwałt, tortury, kazirodztwo itd. Z uwagi na swoją upadłą tematykę dzieło to wyklął zarówno Kościół, jak i inne autorytety wkrótce po tym, jak zostało wystawione z marnym skutkiem. Kompozycja ta, o isticie nieludzkiem nastroju i temperamencie, jest tworem insektów z Shagghai, które zainstalowały się w mózgu kompozytora. W partyturę wpleciono ukryte, specjalne zaklęcie.

Czytanie napisanego po włosku libretta jest najprostszym sposobem na uzyskanie większości informacji zawartych w całym utworze. Wysłuchanie całej opery (gdyby kiedykolwiek ją ponownie wystawiono) będzie miało podobne efekty, ale konsekwencje mogą być o wiele bardziej niszczyielskie.



(Utrata Punktów Poczytalności -1k3/1k6; premia do Mitów Cthulhu +4%; wskaźnik czarów x2; 2 tygodnie studiów)

Czary

Odtworzenie całej opery z udziałem pełnej orkiestry symfonicznej i chórem powoduje rzucenie w połowie trzeciego aktu czaru „Wezwanie Azathotha”.

Inne korzyści

Muzycy oraz śpiewacy, którym uda się opanować i poprawnie odtworzyć skomplikowane pasaże, mają prawo wykonać testy doświadczenia odpowiednich umiejętności.

Monsters and their Kynde

I w ciemnościach oni nadejdą, jak wszyscy z ich rodzaju. Ni z ciała, ni z krwi, ni z kości, acz są wielką ciemnością, której się boimy!
RĘKOPIS Z BRITISH MUSEUM, AD 1898

Ten duży, liczący ponad 450 stron wolumin jest opisywany jako „...wielki, ciężki, a jego strony są kruche i zbrązowiałe... brakuje tytułu na [jego] grzbiecie i okładce”. Wiadomo, że istnieje tylko jedna kopia tej ręcznie napisanej książki w formie *folio*, którą skradziono z British Museum w 1898 roku.

Zawartość rzeczonyj pozycji jest mieszaniną rozmaitych informacji wybranych przez anonimowego autora z *Book of Eibon*, *Necronomiconu* i innych dzieł. Omówiono tu wiele „demonów”, włączając w to Cthulhu, Yog-Sothotha i bóstwo nazywane Lloigor, nie przypominających żadnego znanego nam stworzenia. Książka jest napisana w niejasnym i archaicznym stylu delikatnym i już wyblakłym pismem.

(Utrata Punktów Poczytalności -1k4/1k8; premia do Mitów Cthulhu +8%; wskaźnik czarów x1; 36 tygodni studiów)

Czary

„Rozkazywanie (Przywołanie/spętanie) Pozbawionemu Twarzy (skrzydlatemu dziecku nocy)”, „Rozkazywanie Bestii Nocy (straszliwemu łowcy)”, „Rozkazywanie

Demonowi Lodu (byakhee)”, „Rozkazywanie Gwiazdnemu Podróżnikowi (kroczącemu między światami)”, „Rozkazywanie Niewidzialnemu Słudze (gwiazdnemu wampirowi)”, „Zakłęcie fletni”, „Zakłęcie ołtarza”, „Zakłęcie ostrza”. Na życzenie Strażnika księga może zawierać dodatkowe czary z grupy Rozkazywanie (Przywołanie/spętanie), dotyczące innych, znanych lub nie istot.

Inne korzyści

Studiowanie tego przeogromnego woluminu pozwala czytelnikowi wykonać test takich umiejętności, jak *astrologia* i *okultyzm*.

The People of The Monolith

Mówią, że przedwieczne plugastwa wciąż się czają

W mrocznych, zapomnianych wszechświata zakątkach,

A Wrota otworem stoją, by w nocie niektóre, Uwalniać więźniów Piekła.

JUSTIN GEOFFREY, AD 1926

Ta cienka książka zawiera zbiór wierszy amerykańskiego poety, Justina Geoffreya. Ma wymiary 10 na 17 centymetrów i oprawiona jest w jasnoczerwone płótno. Zbiorek ten ukazał się w liczbie 1200 egzemplarzy nakładem Erebus Press z Monmouth w Illinois, w roku 1926. Początkowo sprzedawał się niezbyt dobrze, ale po rozpowszechnieniu się wieści o szaleństwie poety i jego późniejszej śmierci, nakład został wyprzedany. Nie zniszczone kopie tej książki są dla bibliofilów warte aż 10 dolarów.

Obok wspaniałego wiersza tytułowego, zbiór zawiera także *Dark Desires* (*Mroczne Pragnienia*), *Star Beast* (*Bestię z Gwiazd*) oraz szokujący i nieprzyjemny utwór *Strutter in Darkness* (*Dumnie kroczący w Ciemnościach*). (Utrata Punktów Poczytalności -1/1k3; premia do Mitów Cthulhu +3%; czarów brak; 1 tydzień studiów)

The Pnakotic Fragments

Człowiek po swoich narodzinach kroczył po ziemi ogłupiały i nagi.

Skrzydłaci z nieba przynieśli nam wiedzę, której potrzebowaliśmy

– tę, o której nie mieliśmy pojęcia.

ANGIELSKI RĘKOPIS Z XV WIEKU

Najbardziej tajemniczymi dokumentami dotyczącymi Mitów Cthulhu są te skorupy i fragmentaryczne zapiski, które znajdują się w muzeach i bibliotekach na całym świecie. Znaną są one pod wspólnym tytułem *The Pnakotic Fragments* (*Pnakotyckie fragmenty*). Oprawiony tom pod tytułem *Pnakotic Manuscripts* (*Pnakotyckie rękopisy*), mimo swego tytułu, jest tylko częścią większej całości.

Oryginalne angielskie *Pnakotic Manuscripts* zostały napisane w XV wieku przez nieznanego uczonego, który utrzymywał, że przepisał je z greckiego zwoju papirusu zwanego *Pnakotica*. Pokrętny zbiór historii, legend oraz mitów z okresu, gdy jeszcze nie istniał rodzaj ludzki jest tylko częścią znacznie większego dzieła.

Przez długi czas nie poświęcano mu wiele uwagi, ale w drugiej połowie XVIII wieku, gdy ślady tego dziwnego rękopisu znaleziono w różnych zakątkach świata, wielu uczonych zaczęło zwracać uwagę na to dzieło. Wkrótce zaczęto odnajdywać podobne znaki i hieroglify na całym świecie. Publikowano wiele listów i monografii na ten temat, ale żadna z nich jasno nie podsumowywała problemu. Identyfikacja poszczególnych fragmentów była dokonywana dzięki zbieżności tytułów lub powszechnemu stosowaniu dziwnych, nie znanych symboli i wspólny wszystkim częściom układ.

Wiele śladów *Pnakotic Manuscripts* prowadzi do starożytnego Lomaru. Powiada się, że mieszkańcy tego świata byli pierwszymi „ludźmi” i że nauczyli się swoich tajemnic od „Wielkich Skrzydlatych”, którzy ich odwiedzali i pomagali. Od dawna uważa się, że tymi skrzydlatymi byli Mi-Go lub starsze istoty, ale zidentyfikowane symbole z całą pewnością są hieroglifami używanymi dawno temu przez liliowce, które dały życie całemu życiu na ziemi. Opowieść o istotach przybywających na pomoc ludzkości jest prawdopodobnie niczym więcej niż legendą, powołaną do życia przez starożytne wspomnienia o starszych istotach jako oryginalnych stwórcach życia.

Pnakotica

Ta grecka wersja papirusowych zwojów, której istnienia dowodzą jedynie słowne przekazy, jest prawdopodobnie tak bogata w informacje, jak *Necronomicon*. Rękopis był oczywiście tłumaczeniem prac dużo od niego wcześniejszych.

(Utrata Punktów Poczytalności -1k10/1k20; premia do Mitów Cthulhu +17%; wskaźnik czarów x5; 60 tygodni studiów)

Czar: „Nawiązanie kontaktu ze Skrzydlatymi (starszymi istotami)”.

The Pnakotic Manuscripts

Wiadomo, że oryginalna praca nosząca ten tytuł istnieje w pięciu różnych kopiach. Przechowywane są one w głównych bibliotekach w Europie i Ameryce, włączając w to Uniwersytet w Miskatonic. Napisana archaicznym angielskim, zawiera mity o zaginionej Hyperborei i

Justin Geoffrey

Geoffrey urodził się jako John Ernest Tyler w zachodnim Teksasie w 1896 roku. W wieku 21 lat opuścił dom rodzinny i osiedlił się Nowym Jorku. Tam rozpoczął karierę poety, zarabiając na utrzymanie pracami dorywczymi. Wkrótce przybrał autorski pseudonim Justin Geoffrey. W czasie swojego pobytu w Nowym Jorku poznał poetę z Arkham, Edwarda Derby, z którym prowadził później ożywioną korespondencję.

Geoffrey opuścił Nowy Jork w roku 1920, by w czasie kilku następnych lat objechać Europę. W 1922 roku odwiedził małą wioskę na Węgrzech, gdzie, jak mówi historia, miał sen, który zainspirował go do napisania największego dzieła, zatytułowanego *People of the Monolith*. Wkrótce potem powrócił do Ameryki, ale jego znajomi i przyjaciele, którzy wtedy go spotkali, opisywali go jako „odmienionego” lub „oderwanego od świata i zmieszanego”. Geoffrey po krótkiej wizycie w Arkham u swojego przyjaciela, Edwarda Derby (gdzie obaj poeci przez jedną noc czytali swoje dzieła w *Desolate Highway Café*, miejscu spotkań tamtejszej bohemy), zniknął z pola widzenia. Lata później odnalazł się w Chicago, w złej kondycji, wymęczony przez alkoholizm i uzależniony od morfiny. Miał jednak ze sobą kolekcję wierszy, która sprawiła, że o nim pamiętamy. Krótco po opublikowaniu *People of the Monolith* – jego jedyne poważnego zbiorku poezji – Geoffreya zamknięto w zakładzie dla obłąkanych stanu Illinois, gdzie zmarł rok później, nigdy nie odzyskując zdrowych zmysłów. Krążące po jego śmierci pogłoski mówiły, że sam odebrał sobie życie.

i Atlantydzie, fragmentaryczną opowieść o życiu na planecie Jowisz i legendy o zaginionym kontynencie Real-Yea. W przedmowie autor wyjaśnia, że rękopis jest przekładem fragmentarycznego zwoju zapisanego w grece, zatytułowanego *Pnakotica*.

(Utrata Punktów Poczytalności -1k4/1k8; premia do Mitów Cthulhu +10%; wskaźnik czarów x2; 45 tygodni studiów)

Czar: „Nawiązanie kontaktu ze Skrzydlatymi (starszymi istotami)”.

Inne rozpoznane fragmenty

Oto inne znaki i inskrypcje, przypuszczalnie powiązane z pierwotnymi symbolami pnakotyjskimi, które znaleziono w różnych zakątkach świata. Niektóre z nich znajdują się w muzeach, a inne odkryto w trakcie wykopalisk. Badacze próbowali powiązać je z pnakotyjskimi pismami. Osoby, które chcą je przeczytać lub przetłumaczyć, powinny wykazać się znajomością wielu języków.

GRECKIE SKORUPY: Ta roztrzaskana i częściowo zrekonstruowana waza znajduje się w Uniwersytecie Ateńskim, w Grecji. Waza wykonana jest techniką czar-nofigurową, a datowana na rok 600 przed naszą erą, aczkolwiek ocena ta jest wielce niepewna, a podejrzane symbole zostały użyte jako motyw dekoracyjny. Nie dają się one przetłumaczyć i nie zawierają żadnych informacji.



STELA EGIPSKA: Znalezione ją we wschodniej nekropoli na płaskowyżu Gizeh w Egipcie. Stela znajdowała się na zewnątrz grobowca z okresu Średniego Państwa. Symbole starszych istot wymieszane są tu z hieroglifami egipskimi. Odkryto ją w drugiej połowie XIX wieku i do dzisiaj nie została ona całkowicie przetłumaczona.

(Utrata Punktów Poczytalności -1k2/1k4; premia do Mitów Cthulhu +4%; wskaźnik czarów x2; 2 tygodnie studiów)

Czar: „Nawiązanie kontaktu z piasecznikiem”.

STAROŻYTNE ZWOJE HEBRAJSKIE: Części tych zwojów, znalezionych przez młodego pasterza w jaskini, w Palestynie, datuje się na pierwsze tysiąclecie naszego wieku. Przemyczone za granicę, znajdują się teraz w rękach hebrajskiego uczonego, Malcolma Howella, który w przyszłości ma ujawnić jakąś część podobno już wykonanego, ale jak dotąd niekompletnego przekładu.

(Utrata Punktów Poczytalności -1k3/1k6; premia do Mitów Cthulhu +5%; wskaźnik czarów x3; 2 tygodnie studiów)

Czar: „Nawiązanie kontaktu z przedstawicielem wielkiej rasy z Yith”.

Inne: Czytelnik ma prawo wykonać test umiejętności okultyzm.

MALUNKI NASKALNE AUSTRALIJSKICH ABORYGENÓW: Odkryte w kilku miejscach na całym kontynencie, jednak najlepsze „okazy” znaleziono na zboczu skalnym, oddalonym o kilka mil na południowy zachód od Alice Springs. Choć symbole starszych istot są łatwe do identyfikacji, jednak są tu tylko motywem dekoracyjnym i nie niosą żadnej ważnej treści.

NAZIEMNE WZORY W AMERYCE POŁUDNIOWEJ: Kilka symboli podobnych do występujących w *Pnakotic Manuscripts* odnaleziono między wieloma innymi wzorami wyrytymi na płaskowyżu Nazca w Peru. Przeplatające się ze wzorami geometrycznymi i przedstawieniami zwierząt, symbole te są tylko elementami dekoracyjnymi.

RYCINY SKALNE Z AMERYKI PÓŁNOCNEJ: Pojedyncze hieroglify o wysokości kilku stóp, zidentyfikowane jako pnakotyckie symbole, są głęboko wyżłobione w skalnej ścianie położonej na północny-zachód od Fairbanks na Alasce.

ZWĘGLONY KODEKS: Ta książka, prawie całkowicie zniszczona, obecnie znajduje się w zbiorach Widener Library w Harvardzie. Napisana po łacinie i datowana na XII wiek, po niewielkiej ocalonej części została zidentyfikowana jako część *Pnakotic*. Można w niej znaleźć część zaklęcia „Nawiązanie kontaktu ze Skrzydlatymi (starszymi istotami)”, ale jest ono niekompletne.

(Utrata Punktów Poczytalności -1k2/1k4; premia do Mitów Cthulhu +3%; czarów brak; 16 tygodni studiów)

The Ponape Scripture

Większość nazywała ich „diabłami morskimi”, ale jeden szczep postanowił z nimi nawiązać kontakt i im zawierzyć.

To od morskich diabłów szczep nauczył się o bogu Dagonie, a podczas odrażających rytuałów odprawianych ku czci tego boga członkowie szczepu kojarzyli się z morskimi diabłami.

KAPITAN ABNER EZEKIEL HOAG, AD 1734

Ten testament spisał w 1734 roku kapitan z King-sport, Abner Ezekiel Hoag. Opublikowany tekst jest częściowo skróconą wersją rzekomej transkrypcji dekalogu danego Hoagowi przez wyspiarzy z mórz południowych. Pojawił się on w miękkiej oprawie pod koniec XVIII wieku. Podobno kompletne rękopisy Hoaga wciąż jeszcze istnieją. Dawno krążące w środowiskach okultystycznych plotki mówią, że Hoag wykorzystał nie tylko rdzenny dekalog, ale użył także informacji ze starożytnych dokumentów z Mu, przetłumaczonych przez służącego, będącego na pół-polinezyjczykiem.

Dekalog wyspiarzy w szczegółach opisuje ludzi, którzy czczą istoty z głębin i z nimi się rozmnażają. Hoag twierdzi, że tego typu związki łączą również stwory otchłani oraz amerykańskich marynarzy, którzy po odwiedzeniu wyspy przenieśli je do swych domów. Autor często odwołuje się też do Cthulhu i jego gwiazdnego pomiotu, tak jak i do „synów” Cthulhu – Ghatantha i Zoth-Ommoga

The Muvian Documents

Powiadają, że te oprawione w drewno książki (opatrzone wspólnym tytułem *Dokumenty z Mu*) zostały ukryte w jaskini na małej bezludnej wyspie w Polinezji. Ich stronicie zrobiono z papirusu z liści palmowych i zapisano starożytnymi hieroglifami Naacal z Mu.

(Utrata Punktów Poczytalności -1k6/2k6; premia do Mitów Cthulhu +12%; wskaźnik czarów x5; 42 tygodnie studiów)

The Hoag Manuscript

Oryginalny rękopis Hoaga liczy sobie ponad 300 stron pokrytych odręcznym pismem. Jest on o wiele bardziej kompletny, niż jego wersja opublikowana w drugiej połowie XVIII wieku. Wiele kopii manuskryptów zawiera zapisane ręką Hoaga uwagi dotyczące tłumaczenia. Istnieje tylko kilka egzemplarzy i wszystkie znajdują się w rękach prywatnych.

(Utrata Punktów Poczytalności -1k4/1k8; premia do Mitów Cthulhu +7%; wskaźnik czarów x2; 16 tygodni studiów)

Opublikowane pismo z Ponape

Tę siermiężną, wydaną w XVIII wieku księgę dokładnie okrojono przed wydaniem. Oprawiono ją w gruby papier i wydano tylko w 500 egzemplarzach nakładem prywatnym.

(Utrata Punktów Poczytalności -1k3/1k6; premia do Mitów Cthulhu +5%; wskaźnik czarów x2; 10 tygodni studiów)

Czary

Tylko rękopisy Hoaga i oryginalne dokumenty z Mu zawierają następujące czary: „Nawiązanie kontaktu z istotami z głębin”, „Nawiązanie kontaktu z ojcem Dagonem”, „Nawiązanie kontaktu z Matką Hydrą”. Opublikowana wersja zawiera opisy rytuałów, ale brak im jest niezbędnych detali.

Inne korzyści

Studia nad dowolną wersją pozwalają wykonać test doświadczenia dla antropologii i okultyzmu.

Ten, kto zlokalizuje kopie oryginalnych rękopisów Hoaga, ma dostęp do notatek dotyczących tłumaczenia. Studiując je można uzyskać umiejętność czytania w języku Naacal na początkowym poziomie równym 20+1k10 punktów.

The Revelations of Glaaki

... nawet sługi Glaaki nie ośmielają się mówić o Y'gononacu; jeszcze nadejdzie czas, gdy Y'gononac wynurzy się z bezkresu eonów, aby raz jeszcze kroczyć wraz z ludźmi...

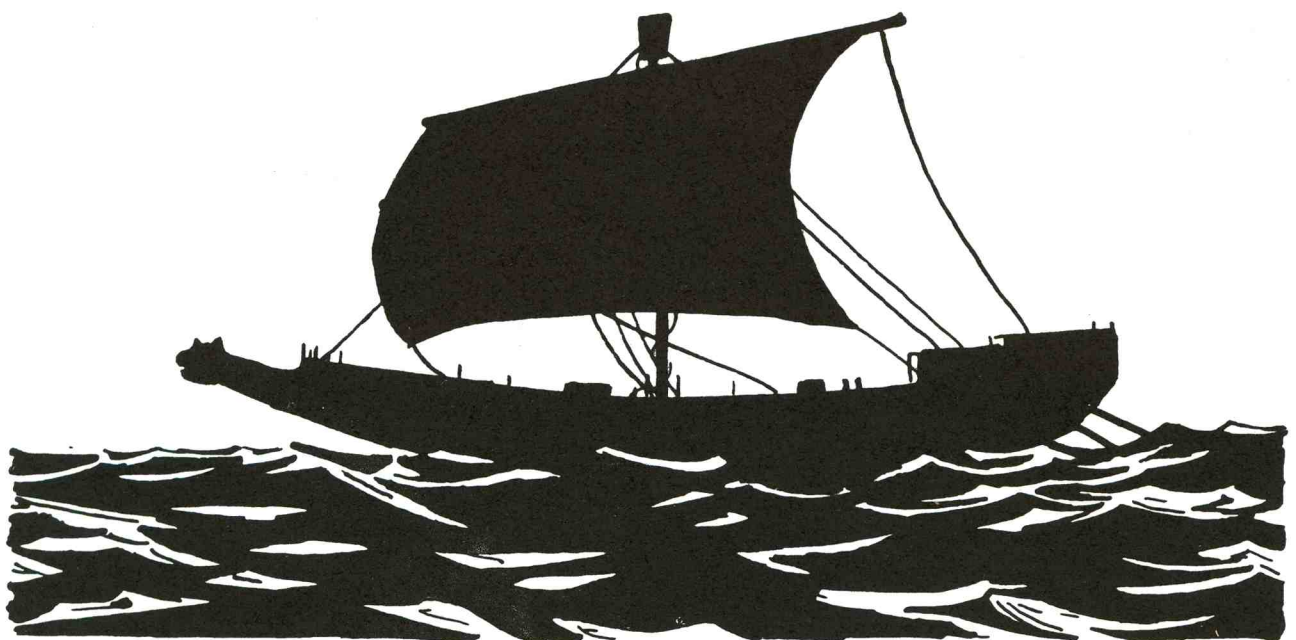
Z TOMU XII NIE OPUBLIKOWANEGO RĘKOPISU Z XIX STULECIA

Typowa, opublikowana wersja tej pracy liczy sobie dziewięć tomów formatu folio. Wydrukowano ją w Anglii, w roku 1865. Plotka głosi, że w tajemnicy, w postaci rękopisów krążą jedenasto- i dwunastotomowe edycje. Każdy tom napisał inny autor, każdy jednak był kultystą związanym z kultem boga Glaaki. Tomy omawiają przepowiednie, wiedzę, i nakazy obowiązujące kult Glaaki, który miał swą główną siedzibę w dolinie Siedmiu Rzek, w południowo-zachodniej Anglii. Każda z ksiąg obejmuje inne zagadnienia i podaje związane z nimi zaklęcia.

TOM I: Glaaki i powiązane z nim kultury czarownic.

Czar: „Nawiązanie kontaktu z Glaaki”.

TOM II: Słudzy Glaaki i klątwa Zielonej Zgnilizny.



Czar: „Nyhargo Dirge”.

TOM III: Uwieszenie Byatisa.

Czar: „Nawiązanie kontaktu z Byatistem”.

TOM IV: Eihort, Bóg Labiryntu i jego pomiot.

Czar: „Nawiązanie kontaktu z Eihortem”.

TOM V: Ghorth, Zwiastun i Stwórca, istota przypominająca komety lub asteroid i część mitu o Nemezis.

Czar: „Nawiązanie kontaktu z Ghorthem”.

TOM VI: Shub-Niggurath i lokalny kult powiązany z czymś zwanym „Księżycową Soczewką”.

Czar: „Wezwanie/odesłanie Shub-Niggurath”.

TOM VII: Insekty z Shagghai, ich wiara w Azathotha i jarmzo bożej siły.

Czar: „Wezwanie/odesłanie Azathotha”.

TOM VIII: Istoty z Xiclotl, służący insektów

Czar: „Przywołanie/spętanie istoty z Xiclotl”.

TOM IX: Daoloth, Tkający Zastony.

Czar: „Przywołanie/spętanie Daolotha”.

TOM X: M'nagalah, istota opisywana jako „opasła masa macek, oczu i wnętrzości”.

Czar: „Nawiązanie kontaktu z M'nagalah”.

TOM XI: Krystalizatory Snów.

Czar: „Nawiązanie kontaktu z Krystalizatorami Snów”.

TOM XII: Legenda o Y'gononacu.

Czar: „Nawiązanie kontaktu z Y'gononacem”.

Oryginalne rękopisy

Oryginalne rękopisy trzymane są w ukryciu przez kult. Przechowuje się je w dwunastu staroświeckich segregatorach. Wiele charakterów pisma jest trudnych do odszyfrowania (wymagają udanego testu znajomości języka angielskiego). Potajemnie wykonano i rozprowadzono dość dobre i dokładne kopie.

Abner Ezekiel Hoag

Hoag, urodzony w 1697 roku, przez całe życie mieszkał w Kingsport w Massachusetts. Pochodził z rodziny żeglarzy i swą pierwszą podróż morską odbył w wieku lat 15, a nie mając jeszcze 22 lat już dowodził pierwszym statkiem. Będąc pionierem handlu rumem i koprą, Hoag po raz pierwszy zetknął się z wyspiarzami z Ponape w roku 1732. Opisywany tu rękopis powstał w czasie podróży powrotnej. Wszystkie próby znalezienia wydawcy tego dzieła spotkały się z odmową, głównie z uwagi na opisy bluźnierczych praktyk religijnych wyspiarzy. W szczególności odniesienia do bóstwa nazywanego Dagon były uznawane przez bogobojnych ludzi za wyjątkowo obraźliwe.

Wiele lat po śmierci Hoaga jego wnuczka, Beverly Hoag Adams, postanowiła zredagować i wydać rękopis dziadka. Efektem jej starań był finansowany z prywatnych funduszy druk 800 egzemplarzy tego dzieła, tanio oprawionego i pełnego typograficznych błędów.

Straszny dwunasty tom ma wpleciony w tekst ukryty czar, który automatycznie przywołuje Y'gononaca za każdym razem, gdy ten wolumin jest czytany. Przypadkowy czytelnik może znaleźć się w dość nieprzyjemnej sytuacji. (*Utrata Punktów Poczytalności -1k8/2k8; premia do Miłotów Cthulhu +17%; wskaźnik czarów x5; 44 tygodnie studiów*)

Opublikowana wersja

Standardowa wersja została wydana w bardzo małym nakładzie w roku 1865, gdy posiadana przez kult kolekcja wciąż zawierała tylko dziewięć tomów. Wydawca nigdy nie ujawnił, z jakiego źródła pochodził oryginalny rękopis, ale przyjmuje się, że został on ukradziony kultowi lub skopiowany przez zbuntowanego członka. Edycja ta jest sprzedawana tylko do „specjalnych”, prywatnych kolekcji, niemniej poddano ją dokładnej cenzurze. Kilka egzemplarzy można znaleźć w kolekcjach głównych bibliotek, lecz większość kopii pozostaje w rękach prywatnych.

(*Utrata Punktów Poczytalności -1k6/2k6; premia do Miłotów Cthulhu +15%; wskaźnik czarów x3; 32 tygodnie studiów*)

Inne korzyści

Czytając oryginalne rękopisy zyskujemy prawo do dwóch testów doświadczenia umiejętności *okultyzm*. Wersja drukowana pozwala na jeden test.

The R'lyeh Text

*Na wszystkie głębie Y'ha-nthlei – i tych,
którzy je zaludniają,*

dla Stojącego ponad wszystkimi;

*Na znak Kish – i tych, którzy mu służą,
dla jego Twórcy;*

*Na bramę do Yhe – i tych, którzy jej używają,
którzy już odeszli i którzy dopiero nadejdą,*

dla Tego, Ku któremu prowadzi;

Na Tego, Który Ma Nadejść...

*Ph'nglui mglw-nafh Cthulhu R'lyeh
wgah-nagl fhtagn.*

INWOKACJA DO DAGONA. 300 r. p. n. e.

The R'lyeh Text jest znany tylko z opowieści. Nieznany autor zapisał go na glinianych tabliczkach około roku 300 przed naszą erą. Pogłoski powiadają, że tabliczki te istnieją, czasem zaś, że zostały zniszczone. Bardziej prawdopodobne plotki mówią o różnych kopiach, które znajdują się na zwojach, a na które można natrafić w odległych rejonach wzdłuż wybrzeża Chin. Przypuszcza się, że w tajemnicy wykonano i przemycono za granicę angielskie i niemieckie przekłady.

Tekst omawia dokładnie istoty z głębin, Ojca Dagona, Matkę Hydrę i pomiot Cthulhu wraz z jego „synami” – Zoth-Ommogiem i Ghathanothoą – oraz samego Wielkiego Cthulhu. Mówi także o zatopionym Mu i R'lyeh oraz daje wskazówki o czasie, gdy znów powstaną one z głębin. Cyaegha – „Rzecz, która czeka w ciemnościach” – także została tam krótko omówiona.

Oryginalne tabliczki

Oryginalne tabliczki, jeśli jeszcze istnieją, są najbardziej kompletnym i wiarygodnym źródłem.

(Utrata Punktów Poczytalności -1k10/2k10; premia do Mitów Cthulhu +17%; wskaźnik czarów x5; 60 tygodni studiów)

Chińskie kopie

Późniejsze chińskie kopie są trochę mniej kompletne.

(Utrata Punktów Poczytalności -1k8/2k8; premia do Mitów Cthulhu +15%; wskaźnik czarów x4; 54 tygodni studiów)

Liyuhh

Istnieje bardzo rzadki niemiecki przekład lub też „adaptacja i analiza” znana jako *Liyuhh*, która zawiera dodatkowe informacje o Cyaegha.

(Utrata Punktów Poczytalności -1k6/2k6; premia do Mitów Cthulhu +11%; wskaźnik czarów x4; 30 tygodni studiów)

Czary

„Fala zapomnienia”, „Nawiązanie kontaktu z Cthulhu”, „Nawiązanie kontaktu z istotami z głębin”, „Nawiązanie kontaktu z Matką Hydrą”, „Nawiązanie kontaktu z Ojcem Dagonem”, „Przekleństwo kamienia”, „Uścisk Cthulhu”, „Wezwanie Cyaegha”.

Inne korzyści

Czytając dowolną wersję mamy prawo do wykonania testów doświadczenia umiejętności *antropologia*, *historia* i *okultyzm*.

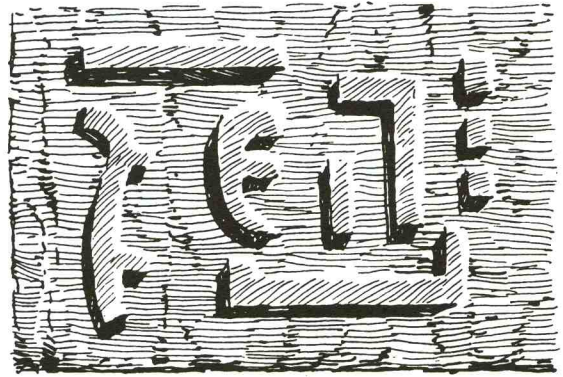
The Seven Criptical Books of Hsan

*Mówi się, że wszelka wiedza przychodzi
tylko do tych, którzy jej szukają;
niektóre jej rodzaje ścigają nas
bez wytchnienia czy litości.*

HSAN WIĘKSZY,

DRUGIE STULECIE NASZEJ ERY

Oryginalny tytuł tego dzieła, napisanego najpewniej w drugim wieku naszej ery przez chińskiego filozofa, Hsana Większego, brzmiał *The Seven Criptical Books of Earth* (*Tajemny siedmioksiąg Ziemi*). Choć oryginał zaginął, wiadomo, że w Chinach istnieje wiele dokładnych kopii. Najstarsze są wykonane na zwojach, a każdy z nich zawiera jedną z siedmiu ksiąg. Każda z nich obejmuje swoją treścią inne tematy i zawiera w sobie jeden lub więcej czarów związanych z omawianymi sprawami.



KSIĘGA PIERWSZA: Ożywianie umarłych.

Czar: „Przywrócenie życia (Wskrzeszenie)”.

KSIĘGA DRUGA: Rytualny kanibalizm i kultury związane z ghoułami.

Czar: „Nawiązanie kontaktu z ghoulem”.

KSIĘGA TRZECIA: Duchy powietrza (byakhee).

Czar: „Przywołaj ducha (Przywołanie/spętanie byakhee)”.

KSIĘGA CZWARTA: Duchy ziemi (cthonianie) oraz ich związki z trzęsieniami ziemi.

Czar: „Wywołaj ducha ziemi (Nawiązanie kontaktu z cthonianem)”.

KSIĘGA PIĄTA: Istoty z głębin w pobliżu południowych wybrzeży Chin i ich ludzcy miłośnicy; Czas i przetrzeń; ogary Tyndala oraz narkotyk Liao.

Czar: „Nawiązanie kontaktu z ogarem Tyndala”.

KSIĘGA SZÓSTA: Płaskowyż Leng w centralnej Azji oraz Nieznane Kadath.

Czar: „Drzwi do Kadath (Brama do Kadath)”.

KSIĘGA SIÓDMA: Nyarlathotep w swoich rozmaitych formach; wynurzenie się R'lyeh i drugie nadejście Cthulhu; Azathoth jako początek i koniec wszystkiego. Omówienie panteonu bóstw i innych istot wedle słusznego wzoru – biurokratyczne uszeregowanie potęg, których uszeregować się nie da.

Czar: „Nawiązanie kontaktu z Nyarlathotepem”.

Chińskie kopie

Chińska kopia jest najbardziej kompletna i dokładna.

(Utrata Punktów Poczytalności -1k4/1k8; premia do Mitów Cthulhu +8%; wskaźnik czarów x3; 40 tygodni studiów)

Angielskie przekłady

Angielskojęzyczna wersja zwana *The Seven Criptical Books of Hsan* (*Tajemny siedmioksiąg Hsana*) została przypuszczalnie wykonana i potajemnie wywieziona z Chin pod koniec dziewiętnastego stulecia. Obecnie może istnieć więcej niż jedna kopia, choć jak dotąd żadna z nich nie wypłynęła.

(Utrata Punktów Poczytalności -1k3/1k6; premia do Mitów Cthulhu +6%; wskaźnik czarów x1; 36 tygodni studiów)

Thaumaturgical Prodigies in The New England Canaan

Jeżeli kogokolwiek oburza fakt, że Nowa Anglia – miejsce niespotykanej gdzie indziej pobożności – jest tak nękana obecnością wiedźm, dopowiem mu: – Nic dziwnego. Gdzież chciałby Diabeł najbardziej sprowadzić ludzi na złą drogę, jeśli nie w miejscu, w którym nienawidzi się go najgoręcej.
WIELEBNY WARD PHILLIPS, AD 1788

Książka ta została napisana w 1788 roku przez wielebnego Warda Phillipsa z Kościoła Baptystów w Arkham, w stanie Massachusetts. Ta krótka rozprawa opisuje bluźniercze praktyki wiedźm (tak męskich, jak i żeńskich), indiańskich szamanów i innych sług zła w kolonialnej Nowej Anglii. Straszliwa magia, narodziny potworów i straszliwe legendy Indian – wszystko to jest w niej opisane. Szczególną uwagę poświęca Phillips wydarzeniom, które miały podobno miejsce pod koniec XVII wieku w okolicach Billington's Woods, w pobliżu Arkham.

Dwie edycje

Pierwsza edycja była niedbale wydana w roku 1789. Charakteryzuje się drobnym drukiem, mającym imitować średniowieczny rękopis, zawiera ponadto masę błędów typograficznych. Jej oryginalny tytuł brzmiał *Thaumaturgical Prodigies in The New-English Canaan (Taumaturgiczne cuda w Nowej Anglii Ziemi Obiecanej)*.

Druga, znacznie ulepszone edycja (m.in. z poprawionym tytułem) została wydana w Bostonie, w 1801 roku. Jest całkiem popularna i można ją znaleźć w bibliotekach i stowarzyszeniach historycznych w całej Nowej Anglii. Wersja wcześniejsza, pomimo prymitywnego druku, uzyskuje kolekcjonerskie ceny. Pewien podpisany przez autora egzemplarz sprzedano ostatnio za 35 dolarów. Poza jakością druku i korekty, obie wersje są identyczne.
(Utrata Punktów Poczytalności -1k3/1k6; premia do Mitów Cthulhu +4; czarów brak; 8 tygodni studiów)

Egzemplarz z dopiskami

Uważa się, że biznesmen Whipple Phillips, mieszkający w Providence (stan Rhode Island) potomek Wielebnego, jest w posiadaniu jednego szczególnie interesującego egzemplarza książki. Ta kopia zawiera bowiem dopiski i poprawki poczynione przez samego autora, wskazujące że to, co dotychczas uznawane było za legendy i podania, jest tak naprawdę straszliwą rzeczywistością. Opisy pewnych rytuałów, napisane na okładkach książki, zawierają kilka czarów.

(Utrata Punktów Poczytalności -1k6/1k12; premia do Mitów Cthulhu +7; wskaźnik czarów x2; 14 tygodni studiów)

Czary

Jedynie egzemplarz z dopiskami zawiera czary, napisane nieczytelnym pismem wielebnego Warda Phillipsa.

„Wezwanie/odesłanie Ithaki (Ithaqua'i)", „Nawiązanie kontaktu z Narlato (Nyarlathotepem)", „Nawiązanie kontaktu z Sadogowah (Tsathogguą)", „Nawiązanie kontaktu z Yogge-Sothothe (Yog-Sothoth)", „Znak Starszych Bogów”.

Inne korzyści

Przeczytanie tej książki pozwala wykonać testy doświadczenia umiejętności *historia* oraz *okultyzm*.

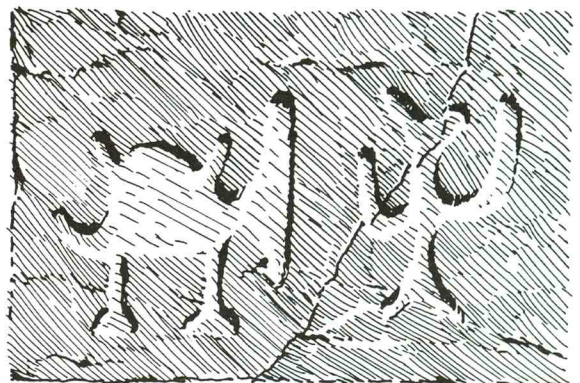
True Magick

Nie lekce sobie ważcie, Czytelnicy, moich słów. Ci, którzy zgłębiają sekrety nie przeznaczone dla człowieka, muszą być przygotowani na czas zapłaty.
TEOFILUS WENN, WIEK XVIII

Książka ta długo była znana jedynie z opowieści. Nawet miano autora, Teofilus Wenn, uważane jest za pseudonim. Istnieje tylko jedna kopia tego dzieła, a i ona nie była widziana od początków dziewiętnastego stulecia. Opisywano ją jako mały i rozpadający się, ręcznie oprawiony manuskrypt.

Opisywane dzieło, uznawane za „istną encyklopedię diabelskiej wiedzy”, obejmuje przeogromną różnorodność tematów związanych z wiedzą tajemną, włączając w to oczarowywanie i przejmowanie kontroli, a także wampiryzm, ghoule, demonologię, składanie ofiar z ludzi, rytuały masowej zagłady oraz wilkołaki i ludzi zdolnych przemieniać się bestie.

(Utrata Punktów Poczytalności -1k4/1k8; premia do Mitów Cthulhu +6%; wskaźnik czarów x2; 24 tygodnie studiów)



Czary

„Rozmawianie z Mrocznym Panem (Nawiązanie kontaktu z Nyogtha)”, „Wywołanie (Przywołanie/spętanie) Jedyne (sługi bogów zewnętrznych)”, „Wywołanie Ducha Powietrza (gwiazdnego wampira)”, „Wywołanie Skrzydlatego (byakhee)”.

Inne korzyści

Studiowanie tej książki pozwala wykonać test doświadczenia umiejętności *okultyzm*.

Unausprechlichen Kulten Nienazwane kulty

Objechałem świat w poszukiwaniu ciemności – a podróż ta zaprowadziła mnie w głąb siebie.
FRIEDRICH WILHELM VON JUNZT, AD 1839

Autor tego dzieła spędził wiele lat na podróżach po całym świecie, badając rozmaite kultury i tajemnicze stowarzyszenia. Został on przyjęty do wielu zgromadzeń, często zmuszających go do przejścia przez straszliwe rytuały inicjacyjne. Oryginał *Czarnej księgi* ma ponad tysiąc stron objętości i zawiera wiadomości pogrupowane w takich rozdziałach, jak następuje:

ROZDZIAŁ PIERWSZY: Zawiera opis kultu działającego gdzieś w Niemczech, który oddaje cześć boską istocie nazywanej Cyaegha.

Czar: „Wezwanie/odesłanie Cyaegha”.

Wielebny Ward Philips

Phillips był pastorem Kościoła Baptistów w Arkham, w końcu XVIII i na początku XIX wieku. Wykształcenie zdobył na Harvardzie. Był uczonym i poważanym przywódcą społeczności. Jego książka, *Thaumaturgical Prodigies*, w zamierzeniu miała rozliczyć się z histerią na tle praktyk magicznych, która ogarnęła Nową Anglię pod koniec siedemnastego stulecia.

Pewien czas po opublikowaniu książki mieszkańcami Arkham poruszyły dziwne wydarzenia. Wyczuwając, że dzieje się coś podejrzanego Phillips oraz wydawca lokalnej gazety, John Druven, odwiedzili posiadłość Billingtona. Wkrótce po tym Druven zniknął bez śladu, a Phillips do końca swych dni twierdził, że nie zachował żadnych wspomnień o tej wizycie. Jednak wkrótce po tym wydarzeniu zebrał on wszystkie kopie swojej książki, jakie tylko udało mu się zdobyć, po czym je spalił. To ekscentryczne zachowanie nie zmieniło jednak jego pozycji w miejscowej społeczności. Wielebny Ward Philips wkrótce przeniósł się do Ohio, gdzie zmarł parę lat później.



ROZDZIAŁ DRUGI: Omawia odkryty przez von Junzta kult płodności działający w południowej Francji, którego członkowie czczą znak Trójgłowej Kozy.

Czary: „Wezwanie/odesłanie Shub-Niggurath”, „Wezwanie/odesłanie mrocznego młodego Shub-Niggurath”.

ROZDZIAŁ TRZECI: Omawia wiejski, pogański kult z Anglii.

Czar: „Nawiązanie kontaktu z Rogatym Człowiekiem (Nyarlathotepem)”.

ROZDZIAŁ CZWARTY: Opowiada o tajemniczym kulcie kanibali, mających swoją główną kwatery w paryskich slumsach.

Czar: „Nawiązanie kontaktu z bliźnim (ghoulem)”.

ROZDZIAŁ PIĄTY: Opisuje podróż von Junzta do Azji i spotkanie z pochodzącym z Indochin ludem Tcho-Tcho.

Czary: „Nawiązanie kontaktu z Zharem”.

ROZDZIAŁ SZÓSTY: Opisuje szalonego chłopca z Rosji, który głosi na Syberii o „wielkim bogu w niebie”.

Czar: „Wezwanie/odesłanie Azathotha”.

ROZDZIAŁ SIÓDMY: Opowiada o tajemniczym, kamiennym monasterze, stojącym wysoko w Himalajach, który zamieszkują kapłani czczący „duchy powietrza”.

Czar: „Wezwanie/odesłanie byakhee”.

ROZDZIAŁ ÓSMY: Opisuje kult Dagona znad wschodniej części Morza Śródziemnego. Von Junzt uważa, że kultury oddające cześć temu bluźnierczemu bogu można znaleźć na całym świecie.

Czary: „Nawiązanie kontaktu z Dagonem”, „Nawiązanie kontaktu z dziećmi Dagona (istotami z głębin)”.

ROZDZIAŁ DZIEWIĄTY: Opisuje tajemniczy kult zmarłych z południowej Hiszpanii.

Czar: „Ożywienie (Wskrzeszenie)”.

ROZDZIAŁ DZIESIĄTY: Omawia mały kult z Transylwanii, który oddaje cześć straszliwemu potworowi żyjącemu w cuchnącej norze.

Czar: „Wywołanie Tego, Który Powinien Nie Istnieć (Wezwanie/odesłanie Nyogtha)”.

ROZDZIAŁ JEDENASTY: Opowiada o zgromadzeniu z małej węgierskiej wioski, która oddaje cześć bluźnierczemu bogu ukazującemu się na szczycie starożytnych kamiennych monolitów.

Czar: „Wezwanie tego boga”.

ROZDZIAŁ DWUNASTY: Opisuje niezwykle tajemniczy kult zwany Bractwo Żółtego Znaku. Oddają się oni odkrywaniu i przerywaniu planów „kosmicznych diabłów”.

Czar: „Wezwanie kosmicznego diabła (Nawiązanie kontaktu z mi-go)”.

ROZDZIAŁ TRZYNASTY: Opowiada o tajemnym Bractwie Bestii i jego sekretnej kwaterze głównej w znajdującym się gdzieś w Transylwanii zamku. Oczekują oni czasu, gdy powróci zły egipski faraon Nephren-Ka, by poprowadzić rodzaj ludzki.

Czar: „Stworzenie zapory Naach-titha”.

ROZDZIAŁ CZTERNASTY: Opisuje tajemniczy i ogólnosięwiatowy kult, mający za zadanie powstrzymanie nieznanego potwora przed uwolnieniem się.

Czar: „Wezwanie/odesłanie tej istoty (Ghatanothoa)”.

Oryginalne niemieckie wydanie

Wiadomo, że istnieje tylko sześć kopii niemieckiego wydania omawianej książki. Wydrukowano je w formacie *quarto* w 1839 roku. Wszystkie przechowywane są w ważniejszych bibliotekach. Powiadano, że wielu właścicieli tego dzieła po straszliwej śmierci von Junzta spaliło lub w inny sposób zniszczyło swoje kopie – dlatego też pozostało tak niewiele sztuk tej książki. Oczywiście krążyło wiele pogłosek o prywatnie przechowywanych egzemplarzach. Tylko to oryginalne wydanie może poszczycić się doskonałymi, ale zarazem strasznymi rycinami niemieckiego artysty, Günthera Hasse.

(Utrata Punktów Poczytalności -1k8/2k8; premia do Mitów Cthulhu +15%; wskaźnik czarów x4; 52 tygodnie studiów)

Angielski przekład wydawnictwa Bridewell

Piracka wersja wydawnictwa Bridewell została opublikowana w Londynie, w roku 1845. *Nameless Cults* to rojący się od błędów i pomyłek merytorycznych przekład. Tom jest oprawiony w tanią, skórzaną okładkę, ma format *octavo*, a nieczytelny tekst jest pełen błędów drukarskich, że nie wspomnieć o przeniesionych z oryginału czarach, które są niekompletne. Istnieje co najmniej dwadzieścia kompletnych egzemplarzy tego wydania, a w rękach prywatnych wciąż mogą znajdować się kopie.

(Utrata Punktów Poczytalności -1k8/2k8; premia do Mitów Cthulhu +12%; wskaźnik czarów x3; 48 tygodni studiów)

Friedrich Wilhelm von Junzt

Von Junzt, ekscentryczny Niemiec, urodził się w Kolonii, w 1795 roku. Dużą część swego życia spożytkował na podróże po Azji i Europie w poszukiwaniu starożytnych rękopisów i tajemnych stowarzyszeń. W 1839 roku von Junzt opublikował swoją Czarną księgę, zawierającą poznane przez niego sekrety. W roku 1840 rozpoczął prace nad drugim tomem, ale wkrótce po tym znaleziono go zamordowanego w jego zamkniętej pracowni. Rękopis był porwany na strzępy, a gardło autora wyrwane przez nieludzkie pazury. Tego odkrycia dokonał jego bliski współpracownik, Alexis Ladeau. Wydaje się, że Ladeau, poskładawszy razem strzępy rękopisu von Junzta, spalił je, po czym podciął sobie gardło brzytwą. Krąży pogłoska, jakoby wciąż istniały pewne partie drugiego manuskryptu Wilhelma, jednak miejsce ich przechowywania jest nieznanne.

Wydanie Golden Goblin

To wydanie *Nameless Cults* ukazało się nakładem wydawnictwa Golden Goblin w 1909 roku. Jest to oceniana wersja tłumaczenia wydawnictwa Bridewell, z której wycięto bardziej szokujące szczegóły. Ponadto kompletne formuły czarów, które można było znaleźć w dwóch poprzednich wydaniach, zamieniono na ich opisy. Książka ta ma objętość zaledwie dwóch trzecich wydania Bridewella. Pojedyncze egzemplarze tej edycji wciąż pojawiają się w antykwariatach i, nie rozpoznane, często są sprzedawane poniżej swojej wartości rynkowej.

(Utrata Punktów Poczytalności -1k8/2k8; premia do Mitów Cthulhu +9%; czarów brak; 30 tygodni studiów)

Inne korzyści

Każdy, kto przebiję się przez tę masywną księgę, ma prawo wykonać test doświadczenia takich umiejętności, jak *antropologia*, *archeologia*, *historia* i *okultyzm*. Dodatkowo von Junzt dołączył podpowiedzi, mogące pomóc interpretować zapiski z Mu, Atlantydy i wiele innych. Po sześciu miesiącach studiów i udanym teście INT x5 czytelnik zyskuje umiejętność pozwalającą posługiwać się wybranym nieludzkim lub prehistorycznym językiem na początkowym poziomie równym 20+1k10 punktów.

De Vermis Misteriis Tajemnice robali

*Tibi, Magnum Innominandum, signa stellarum
nigrarum et bufoniformis Sadoquae sigillum...*

LUDVIG PRINN, AD 1542

Tę księgę napisał w 1542 roku znany belgijski czarownik – Ludvig Prinn. Dzieło to liczy sobie ponad 700 stron i w pierwszym rozdziale zawiera omówienie duchów, zombich i tym podobnych istot. Dalsze części tej książki opowiadają o rzekomych podróżach autora pośród Saracenów z Arabii, Egiptu, Syrii i Libii, a także o jego spotkaniach z istotami nazywanymi „dżin” i „efreet”. W tomie znajduje się również wiele informacji omawiających przywoływanie i pętanie różnych „demonów”. Ostatni rozdział zawiera formułę pozwalającą przyrzadzić narkotyk umożliwiający podróżę przez czas i przestrzeń.

Prinn wskazuje na podobieństwa pomiędzy egipskim panteonem i bóstwami związanymi z Mitami Cthulhu. Odwołuje się również do legend o dawno zapomnianym kulcie Bubastis w Kornwalii, którego członkowie eksperymentowali z tworzeniem hybryd ludzi i zwierząt, a także oddawali się kanibalizmowi. Autor opisuje także wiele form i twarzy Nyarlahotepa, a także boga-krokodyla Sebeka i jego kult. Omawia też legendę Nephren-Ka – egipskiego „czarnego faraona”. Wspomina także o takich istotach, jak „Ojciec Yig”, „Mroczny Han” oraz „Węzbrody Byatis”.

Prinn długo opisuje powiązania istniejące pomiędzy magicznymi istotami i wykonanymi na ich wzór statuami i wizerunkami. Takie dzieła mogą być używane do komunikowania się z daną istotą lub nawet do jej przywołania.

Łaciński oryginał

Ta księga w formacie *folio*, wydrukowana tłustym drukiem w Kolonii, szybko została wycofana z obiegu przez Kościół, dlatego przetrwało tylko piętnaście kopii. Ta, którą posiada w swojej kolekcji uniwersytet Miskatonic, jest oprawiona w grubą, ciemną skórę i zaopatrzona w żelazne klamry.

(Utrata Punktów Poczytalności -1k6/2k6; premia do Mitów Cthulhu +12%; wskaźnik czarów x2; 48 tygodni studiów)

Przekład Leggeta

Charles Legget dokonał tłumaczenia omawianej księgi. Ukazało się ono w Londynie, w 1821 roku i nosiło tytuł *Mysteries of the Worm*. Wiadomo, że mniej niż dwadzieścia kopii znajduje się w posiadaniu większych bibliotek, ale na dalsze egzemplarze można natrafić w mniejszych zbiorach lub wśród prywatnych kolekcjonerów.

(Utrata Punktów Poczytalności -1k6/2k6; premia do Mitów Cthulhu +10%; wskaźnik czarów x2; 36 tygodni studiów)

Czary

„Crux Ansata Prinna”, „Nawiązanie kontaktu z Byatis”, „Nawiązanie kontaktu z Yigiem”, „Otwarcie okna do przeszłości”, „Przywołanie (Przywołanie/spętanie) Demona (byakhee)”, „Przywołanie ducha”, „Przywołanie Dziecięcia Kozy (mrocznego młodego)”, „Przywołanie Niewidzialnego Sługi (gwiazdowego wampira)”, „Stworzenie narkotyku Liao”, „Stworzenie Zombiego”, „Transfer ducha”, „Znak Voorish”.

Inne korzyści

Pozwala wykonać test doświadczenia dla takich umiejętności, jak *astronomia*, *historia* i *okultyzm*.

Ludvig Prinn

Ludvig Prinn, z pochodzenia Flamand, cieszył się sławą alchemika, nekromanty i maga. Ogłosił, że jest niezwykle wiekową osobą i że przeżył katastrofalną dziewiątą krucjatę, która miała miejsce w XIV wieku. Sfabrykował na dowód tej tezy zmuszałe dokumenty. Choć stare kroniki podawały, że Ludvig Prinn był szlachetnym posiadaczem Montserrat, większość wierzyła, że jest co najwyżej bezpośrednim potomkiem jej właściciela.

Prinn oświadczył, że złapali go Saraceni i że spędził lata w Syrii ćwicząc się w magicznych sztukach Wschodu. Z przekonaniem opowiadał o spotkaniach z dżinem i efreetem. Ponadto oświadczył, że studiował w Egipcie i że nauczali go libijscy derwisze.

W schyłkowym okresie swojego życia przebywał pod Brukselą, w opuszczonej krypcie, powstałej w czasach, gdy nikomu jeszcze nie śniło się Cesarstwo Rzymskie. Grobowiec ten nawiedzany był przez jego „niewidzialnych towarzyszy” i „gwiazdne sługi”. W 1540 roku Prinna aresztowali żołnierze Świętej Inkwizycji. Poddano go torturom, ale Ludvig nie wyjawiał żadnych interesujących informacji. Wtrącony do więzienia, spędził większość czasu pisząc *De Vermis Misteriis*. Rękopis tego dzieła w jakiś sposób przeszmyglano na zewnątrz i wydrukowano w Kolonii w 1542, w rok po egzekucji Prinna.

Zanthu Tablets

Szokujące odkrycia, dokonane po pierwszym otwarciu krypty, powinny były nas przestrzec.

Wiedza przyczajona w tych starożytnych tablicach mogłaby zgubić nasze dusze.

Z WPROWADZENIA PIÓRA

HAROLDA HADLEYA COPELANDA, 1916 r.

Ta cienka, mająca zaledwie 32 strony książeczka, zaopatrzona w podtytuł „Prawdopodobne tłumaczenie”, została wydrukowana w roku 1916 przez Instytut Sanborne’a w limitowanym nakładzie liczącym 400 egzemplarzy. Napisał ją znany amerykański archeolog, Harold Hadley Copeland, który przyjmuje, że zawiera ona tłumaczenie rytów znalezionych na czarnych, jadeitowych tablicach, odkrytych gdzieś w Indochinach. Autor utrzymuje, że wyryte są na nich zapiski w hieratycznym piśmie Naacal, wyniosłym języku pradawnego Mu. Tekst krótko opisuje odkrycie tablic i techniki używane w trakcie tłumaczenia. Przekład został przez autora uzupełniony o towarzyszący każdemu ustępowi tekstu komentarz.

Pierwotnie te zapiski sporządził czarodziej Zanthu, w którego to krypcie znaleziono rzeczonych tablice. Jest to niekompletna historia zaginionego na Pacyfiku kontynentu, noszącego nazwę Mu. Opisano w niej praktyki religijne poświęcone Ghatanothoa, Shub-Niggurath i Cthulhu, a także wspomniano o przypuszczalnych młodych Yog-Sothotha i Shub-Niggurath, nazywanych Nug i Yeb. Omówiono także takie istoty, jak Zoth-Ommog, Yig, Dagon oraz Hydra. Pewne ustępy podpowiadają, że takie bezcielesne istoty, jak Lloigor i Yuggya są „slugami” panteonu bóstw Mu.

Harold Hadley Copeland

Copeland był już szeroko znanym archeologiem z kilkoma poważnymi pracami na swoim koncie, gdy w maju roku 1913 poprowadził w głąb Azji Centralnej pechową ekspedycję Copeland-Ellington. Parę miesięcy później Harold pojawił się ponownie; był samotny, wyczerpany, wyniszczony i całkiem szalony. Taszczył ze sobą dwanaście tablic z czarnego jadeitu, które, jak oświadczył, znalazł w starożytnym grobowcu. Po powrocie do Stanów Zjednoczonych zdołał ukończyć częściowe tłumaczenie, zanim jego szaleństwo zwyciężyło, na skutek czego został ubezwłasnowolniony w zakładzie dla obłąkanych stanu Kalifornia. Jego praca spotkała się z nie skrywanym sceptycyzmem i lekceważeniem ze strony dotychczasowych kolegów i współpracowników. Hadley, przed śmiercią w 1926 roku, stworzył zaskakującą monografię zatytułowaną Notes on the Xothic Legend-Cycle (Uwagi o cyklu legend z Xoth), jednak nigdy jej nie wydano. Jedyna kopia przechowywana jest w archiwum Instytutu Sanborne’a.

Starożytne tablice

Dwanaście oryginalnych tabliczek (przechowywanych obecnie w archiwach Instytutu Sanborne’a w Santiago, w Kalifornii) zawiera więcej informacji, niż Copeland postanowił ujawnić. Trzeba znać język Naacal, aby je zrozumieć.

(Utrata Punktów Poczytalności -1k4/1k8; premia do Mitów Cthulhu +9%; wskaźnik czarów x3; 40 tygodni studiów)

Publikacja Hadleya

Opublikowany tekst *Zanthu Tablets* jest częściowo ocen-zurowany i nie zawiera żadnych zaklęć.

(Utrata Punktów Poczytalności -1k3/1k6; premia do Mitów Cthulhu +3%; czarów brak; 8 tygodni studiów)

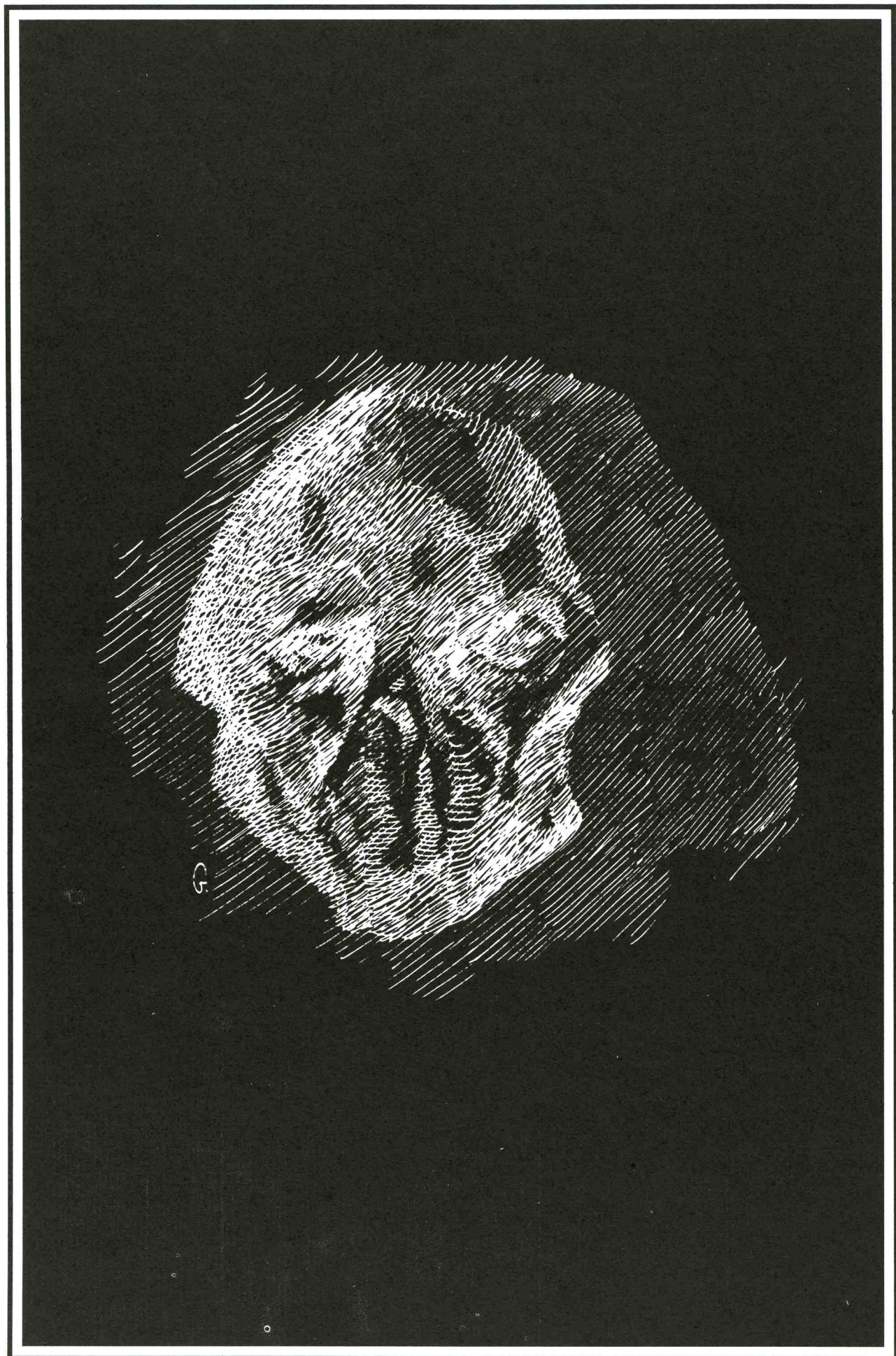
Czary

Oryginalne tabliczki z Mu zawierają takie zaklęcia: „Nawiązanie kontaktu z Cthulhu”, „Nawiązanie kontaktu z Ghatanothoa”, „Nawiązanie kontaktu z Lloigorem”, „Nawiązanie kontaktu z Yuggya”, „Nawiązanie kontaktu z Zoth-Ommogiem”

Inne korzyści

Przeczytanie rozprawy Copelanda pozwala na wykonanie testu doświadczenia umiejętności *antropologia* i *okultyzm*. Przystudiowanie oryginalnych tablic pozwala na wykonanie kolejnego testu *okultyzmu*.

Oryginalne notatki i uwagi dotyczące przekładu są przechowywane w archiwum Instytutu Sanborne’a. Pilne studia powodują przyznanie umiejętności język *Naacal* na początkowym poziomie równym 20+1k10 punktów.



Nowe książki

Tytuł	Język	Autor	Rok	Utrata PP	Mity Cthulhu	Wskaźnik czarów
Black Rites – Czarne Rytuały	angielski*	nieznany	?	-1k6/2k6	+10	x3
Black Sutra – Czarna Sutra	birmański	U Poa	700 n.e.?	-1k4/1k8	+7	x3
Black Tome – Czarny Tom	łaciński	Alsophocus	200 n.e.?	-1k4/1k8	+7	x3
Book of Hidden Things – Księga Rzeczy Ukrytych	angielski*	nieznany	?	-1k3/1k6	+4	x2
Book of Iod – Księga Ioda	angielski*	obca istota	?	-1k4/1k8	+6	x1
Book of Karnak – Księga Karnaku	angielski	nieznany	?	-1k3/1k6	+4	x1
Book of Skelos – Księga ze Skelos	angielski*	nieznany	?	-1k6/2k6	+11	x2
Brick Cylinders of Kadatheron – Ceglane cylindry z Kadatheron	angielski*	nieznany	?	-1k3/1k6	+4	x1
Cabala of Sabaoth – Kabala Sabaotha	hebrajski	nieznany	100 pne?	-1k3/1k6	+5	x2
Chronicle of Nath – Kronika Nath	łaciński	Rudolf Yergler	?	-1k4/1k8	+7	x3
Chronicles of Thrang – Kroniki Thrangu	angielski*	nieznany	?	-1k6/2k6	+9	x4
Confessions – Wyznania	łaciński	Clithanus	400 n.e.	-1k2/1k4	+3	x1
Daemonolorum	łaciński	nieznany	200 n.e.?	-1k4/1k8	+8	x4
Dhol Chants – Pieśni Dholi	birmański*	nieznany	?	-1k6/2k6	+9	x3
Ethics of Ygor – Etyka z Ygoru	łaciński	nieznany	?	-1k2/1k4	+2	x2
Geph Transcriptions – Transkrypcje Geph	angielski*	nieznany	?	-1k3/1k6	+5	x2
Ghorl Nigral	niemiecki*	tłum. Gottfred Mulder	1858	-1k6/2k6	+10	x2
Iłarnek Papyri	angielski*	nieznany	800 p.n.e.?	-1k4/1k8	+8	x3
Invocations to Dagon – Inwokacje do Dagona	angielski	Asaph Waite	1920	-1k2/1k4	+3	x4
L'histoire des planates	francuski	Longnez	1840?	-1k3/1k6	+6	x1
Liber Damnatus	łaciński	nieznany	?	-1k3/1k6	+6	x2
Magyar Folklore – Folklor węgierski	angielski	Dornly	1880?	-1/1k2	+1	brak
Marvels of Science – Cuda nauki	angielski	Morryster	1790?	-1k2/1k4	+3	x1
Necrolatry	niemiecki	Ivor Gorstadt	1702	-1k3/1k6	+5	x4
Notes on Nessie – Uwagi o Nessie	angielski	McGilchrist	1900	-1/1k2	+1	brak
Observations on Several Parts of Africa – Obserwacje kilku części Afryki	angielski	Sir Wade Jermyn	1765	-1/1k3	+1	brak
Occultus	łaciński	Heiriarchus	150 n.e.?	-1k3/1k6	+4	x2
Rasul al-Albarin	arabski	Ibn el-Badawi	900 n.e.?	-1k6/2k6	+11	x4
Rituals of Yhe – Rytuały z Yhe	angielski*	nieznany	?	-1k3/1k6	+4	x3
Secret Mysteries of Asia – Tajemnicze misteria Azji	niemiecki	Gottfred Mulder	1847	-1k3/1k6	+3	x2
Song of Yste – Pieśń Yste	angielski*	nieznany	?	-1k2/1k4	+2	x1
Tablets of Nhing – Tablice z Nhing	angielski*	obca istota	?	-1k6/2k6	+10	x2
Testament of Carnamagos – Testament Carnamagosy	grecki	nieznany	100 n.e.?	-1k6/2k6	+9	x2
Trone-Tablets – Tablice Trone	angielski*	nieznany	?	-1k4/1k8	+7	x3
Unter Zee Kulten	niemiecki	Graf Grauberg	1600	-1k4/1k8	+8	x4
Uralte Schrecken	niemiecki	Graf Von Konnenberg	1850	-1k4/1k8	+6	x3
Von Denen Verdammten	niemiecki	Kazaj Heinz Vogel	1700	-1k3/1k6	+5	x3
Ygoth Records – Zapiski Ygoth	angielski*	nieznany	?	-1k4/1k8	+8	x2
Yothic Manuscripts – Manuskrypty Yothic	angielski*	nieznany	?	-1k3/1k6	+5	x2
Yugga Chants – Pieśni Yugga	angielski*	nieznany	?	-1k3/1k6	+4	x3

* oznacza tłumaczenie wcześniejszej pracy napisanej pierwotnie w innym języku



Tajemne Stowarzyszenia

UWAŻA SIE, że stereotypowy kultysta to recho-
czący szaleniec w długich szatach z kapturem,
uzbrojony w dziwnie wygięty nóż. Jednak kult
i kultysty to w rzeczywistości szerokie pojęcia.
Kult jest w istocie organizacją religijną utrzymującą pew-
ne wierzenia, dogmaty i próbującą zazwyczaj wnieść pe-
wien rodzaj zmian. Wszyscy kultysty Cthulhu są uważani
za szaleńców, ale nie oznacza to, że ich zachowanie ce-
chuje się irracjonalnością lub samobójczymi zamierzenia-
mi. Wielu z nich jest bardzo inteligentnych i zdolnych do
uchodzenia w społeczeństwie za normalnych, a nawet
godnych podziwu obywateli. Jednostki te starannie skry-
wiają swe tajemnice.

Opisano poniżej kilka różnych kultów rozmaitych
typów, pochodzących z różnych opowiadań, scenariuszy
i z historii.

Sekta Gwiazdnej Mądrości

KULT TEN miał swą siedzibę w Providence,
Rhode Island. Rozkwitł w połowie XIX stulecia,
a kierował nim profesor Enoch Bowen. Człon-
kowie sekty spotykali się w starym Wolnomyśli-
cielskim Kościele na Federal Hill. Plotka głosi, że zgro-
madzenie to było sprzymierzone z jakąś nadnaturalną
istotą, którą przywoływano na ziemię używając specj-
alnych rytuałów odkrytych przez Bowena w Egipcie.
Powiada się, że sekta łączyła okultyzm i religię egipską.
Częścią wystroju „świątyni” były posągi podobne do wiel-
kich kamiennych głów ze Wschodnich Wysp.

Po kilku latach działalności sekta stała się obiektem
podejrzeń. Rozniosła się plotka, że większość ludzi zagi-
nionych w ciągu ostatnich lat porwali kultysty i złożyli
w krwawej ofierze. Zaczęto donosić o dziwnych dźwię-
kach dochodzących z zabitej deskami wieży, ale prowa-
dzone przez policję śledztwo nic nie wykazało. W 1869
roku grupa irlandzkich dzieciaków dokonała odwetu za

zaginięcie przyjaciela i włamała się do kościoła, wybiła
okna i zniszczyła meble. Jednak wciąż brakowało dowo-
dów i nikt nie został oskarżony.

Bowen umarł w 1860 roku, przekazując przywództwo
doktorowi Raymondowi Flaggowi. Pod rządami Flagga
kościół rozrastał się i w 1875 roku liczył już ponad dwu-
stu członków. Oskarżenia i policyjne śledztwa okazały się
bezwocne. Jednak w 1877 roku miasto wyklepło posia-
dłość, zamknęło drzwi kościoła i odmówiło członkom
kultu wstępu do jego wnętrza. Wkrótce większość sekty
opuściła miasto, przestraszona nieprzychylnością sąsia-
dów. Znacząca część majątku kultu pozostała w kościele,
a wraz z nią kolekcja książek, w której znajdowały się
między innymi *Liber Ivonis*, *Cultes des Goules*, *Unau-
sprechlichen Kulturen*, *De Vermis Mysteriis*, *Book of Dzy-
an*, *Pnakotic Manuscripts* oraz łacińska wersja *Necrono-
miconu*. Pozostawili także tajemniczy kryształ, który
członkowie sekty zwali „Błyszczącym Trapezohedro-
nem”.

Angielski Kościół Gwiazdnej Mądrości

Po opuszczeniu Providence zgromadzenie rozproszyło
się, a wielu jego członków wyemigrowało na Zachód.
Uważa się, że doktor Flagg przeniósł się do Anglii. Sekta,
nazywająca siebie Gwiazdną Mądrością, pojawiła się
w Yorkshire, w Anglii, około 1880 roku. Przewodziła jej
tajemnicza postać, którą mógł być (ale nie musiał) doktor
Flagg. Jednak brak Błyszczącego Trapezohedronu
spowodował, że zgromadzenie to nie wytrzymało próby
czasu i w 1890 roku opuściło stary katolicki kościół,
służący mu za kwaterę główną.

Świątynia Gwiazdnej Mądrości na Zachodnim Wybrzeżu

Część przedstawicieli sekty, którzy uciekli z Providence,
udała się do Kalifornii i osiedliła w okolicy Los Angeles.
W latach dwudziestych i trzydziestych kult rozkwitał.
Odprawiano rytuały na wzgórzach na wschód od miasta
i wzbogacono szeregi o sławy Hollywoodu.

Pochodna gałąź sekty wyłoniła się w późnych latach
20. w Los Angeles. Jej przedstawiciele spotykali się

Notatnik dr Bowena

Ten zaszyfrowany pamiętnik napisany jest w starożytnym języku Aklo używanym przez czarowników i alchemików. Zawiera legendę Nephren-Ka, opis odkrycia przez Bowena grobowca Czarnego Faraona, spisy niektórych zastosowań Błyszczącego Trapezohedronu oraz informacje o czającym się w ciemnościach. Często wspomina się tam o Nyarlathotepie. Notes Bowena pozostawiono w kościele w Providence pośród reszty rzeczy należących do kultu.

(Utrata Punktów Poczytalności -1k2/1k4; premia do Mitów Cthulhu +3%; wskaźnik czarów x4; 6 tygodni studiów)

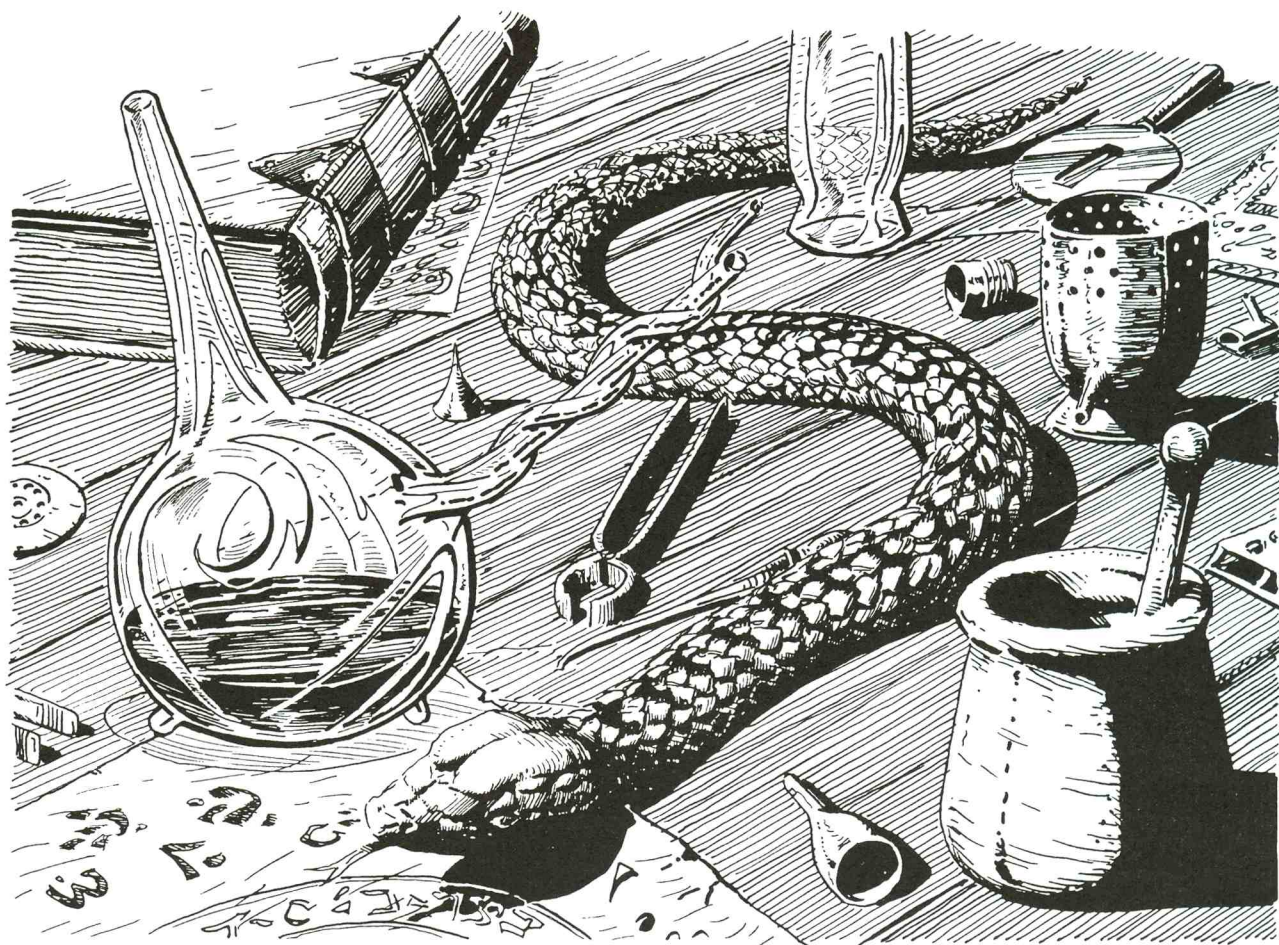
Czary: „Wezwanie Ukazującego się w Ciemnościach”, „Nawiązanie kontaktu z Nyarlathotepem”. (Oba zaklęcia wymagają użycia Błyszczącego Trapezohedronu).

w starym, opuszczonym banku, mieszczącym się w podniszczonej części miasta. Ich przywódcą był charyzmatyczny ciemnoskóry, prawdopodobnie Jamajczyk, który nazywał siebie Wielebnym Nye. W jakiś sposób wszedł on w posiadanie Błyszczącego Trapezohedronu.

Egipskie korzenie

KÓŚCIÓŁ GWIEZDZNEJ MĄDROŚCI w Providence został założony w 1844, rok po tym, jak profesor Bowen odkrył zaginiony grobowiec Nephren-Ka w sekretnej dolinie w Egipcie. Nephren-Ka (lub Nophur-Ka) był kapłanem XIV Dynastii, który, dzięki zdradzie i stosowaniu czarnej magii, przywłaszczył sobie prawowity tron faraona. Nephren-Ka mówił, że posiada kamień „nie z tego świata”, z którego czerpie mądrość. Wybudował dla tego kamienia kryptę bez okien, a wewnątrz niej dokonywał rzeczy, które spowodowały, że jego imię usunięto ze wszystkich kronik. Rządy Czarnego Faraona były krótkie, a jego miejsce zajął prawowity władca. Nephren-Ka został stracony, a jego szczątki umieszczono w wybudowanej przez niego krypcie bez okien. Budowlę zasypano, a z czasem zatarła się również pamięć o jej istnieniu, zniszczono bowiem wszystkie dotyczące niej zapisy.

Profesor Bowen natrafił na ślad grobowca dzięki studiom okultystycznym, a później wydobyl z niego Błyszczący Trapezohedron – czarny, poprzecinany czerwonymi żyłkami kamień wielkości pięści. Tajemniczy przedmiot znajdował się wewnątrz pudełka z żółtego metalu, przytrzymywanego w miejscu przez pewien rodzaj nici. Pudełko było udekorowane nie znanymi nikomu hieroglifami. Dzięki temu kamieniowi Bowen





był w stanie kontaktować się z Nyarlathotepem, wzywając go w postaci znanej jego sekcje jako „Ukazujący się w Ciemności”.

Błyszczący Trapezohedron

WIEKSZOŚĆ TEGO, co wiadomo o tym przedmiocie, można znaleźć w *Necronomiconie* al-Azrada. Według Araba, kamień ukształtowały wieki temu starsze istoty, wzorując się na mrocznej stronie Yuggotha. Przywieziono go na ziemię i wbudowano w żółte metalowe pudełko, aby uchronić go przed działaniem światła. Miliony lat temu węzowi ludzie uratowali kamień z ruin ostatniego Antarktycznego Miasta starszych istot i przewieźli go do Waluzji. Zatonął on jednak wraz Atlantydą. Wiele lat później mykeński rybak wyłowił go i sprzedał kupcowi z Khem, za którego pośrednictwem ostatecznie trafił on do rąk Nephren-Ka.

Moce kamienia

Kamień posiada wiele zastosowań. O niektórych wiemy, a innych tylko się domyślamy. Może on też spełniać wiele funkcji, o których dawno już zapomniano. Używając odpowiednich inwokacji, można nawiązać bezpośredni kontakt z Nyarlathotepem. W takim przypadku Zewnętrzny Bóg może rozmawiać z wzywającym, albo ukazać wizje odległych światów, zapomnianych czasów lub błuźnierczych tajemnic. Prawie zawsze wizje niosą potężną wiedzę (tzn. umiejętność *Mity Cthulhu*), lecz zawsze kosztem zdrowia psychicznego oglądającego.

Kamień ma zły wpływ na tych, którzy patrzą na niego. Stara się przyciągnąć uwagę widzów, nawet gdy ci nie chcą na niego patrzeć. Unikanie wpływu kamienia wymaga porównania Mocy postaci z Mocą kamienia (wynik ustala się korzystając z Tabeli Porównawczej). Za pierwszym razem Moc kamienia jest słaba – 1k4+2 punkty – ale wzrasta w miarę jak postać wiąże się z tym tajemniczym przedmiotem. Patrzącemu przez długi czas ukazują się przerażające wizje, w wyniku których traci 0/1k2 Punktów Poczytalności. Kiedy wzrośnie siła kamienia, może on zacząć wkraczać w sny postaci i zmusić ją nawet do chodzenia we śnie.

Ukazujący się w Ciemności

NAJPOTĘŻNIEJSZĄ i najbardziej niebezpieczną właściwością Błyszczącego Trapezohedronu jest zdolność przywołania Nyarlathotepa w postaci znanej jako Ukazujący się w Ciemności. Jest to przypominająca chmurę istota ze skrzydłami nietoperza, o bliżej nie określonych kształtach, a jej najbardziej rzucającą się w oczy częścią jest jedno płonące czerwienią ślepie o trzech powiekach. Jako istota ciemności Ukazujący się unika nawet słabego światła. Może być odesłany z tego świata poprzez jasne światło słoneczne, mocny promień latarki, oślepiający rozbłysk światła lub błysk pioruna. Ukazujący się w Ciemności śmierdzi zgnilizną i rozkładem, jest gwałtowny i nieokiełznany, ale mimo to jest tylko odbiciem niewielkiej części potęgi Nyarlathotepa. Mimo to żąda i otrzymuje ofiary z ludzi. Zabija je pochłaniając, paląc i roztopiając ciało i kości, jednocześnie

pożerając mózg ofiary, wierząc dziurę na czubku głowy ofiarowanego mu nieszczęśnika. Pozostawia szczątki szerniałe i zwęglone, naznaczone żółtymi plamami.

Chcąc przywołać Ukazującego się w Ciemności należy odprawić pewien rytuał. Stosowana przez Kościół Gwiezdnej Mądrości metoda wymaga siedmiu uczestników, siedzących dookoła kamienia, który powinien być umieszczony na szczycie siedmiobocznego ołtarza. Wraz z otwarciem pudełka i wystawieniem kamienia na światło, intonuje się długie zaklęcie (pierwsza robi to osoba siedząca po wschodniej stronie kamienia). Kiedy kamień jest gotowy, wezwanie awatara Nyarlathotepa wymaga już tylko zamknięcia pudełka. Dzięki temu kamyk znajduje się w kompletnych ciemnościach. Stwór pojawi się natychmiast w pobliżu uczestników ceremonii, w najciemniejszym miejscu. Otwarcie pudełka i wystawienie kamienia na światło odsyła bestię z powrotem, ale nie na stałe. Można ją przywołać w każdej chwili, po prostu zamykając pudełko. Wyniesienie pudełka i kamienia ze specjalnie poświęconego miejsca kończy działanie czaru. W takim przypadku nie można już bezkarnie przywoływać i odwoływać Ukazującego się w Ciemności, oczywiście tylko do momentu ponownego odprawienia rytuału. Jeśli jednak oba przedmioty zostaną usunięte z poświęconego miejsca w chwili, gdy awatar Nyarlathotepa znajduje się w naszym świecie, to pozostanie on tu tak długo, aż kamień nie znajdzie się pod działaniem światła.

UKAZUJĄCY SIĘ W CIEMNOŚCIACH, awatar Nyarlathotepa

S 28 KON 22 BC 24 INT 20

MOC 22 ZR 23 WT 23 Szybkość 10/20 (latanie)

Pancerz: Brak, ale żadna broń zadająca fizyczne obrażenia nie rani awatara – do tego potrzeba jasnego światła lub magii.

Broń: Pochłanianie i palenie 100%; 2k6 obrażeń na rundę; przed tym atakiem nie ma ucieczki. Pożeranie mózgu automatycznie; 1k6 obrażeń na rundę za każdą rundę już po pochłonięciu.

Utrata Pocztywalności: 1k6/1k20 Punktów Pocztywalności za ujrzenie awatara.

Bractwo Bestii

TEN SEKRETNY KULT opiera się na legendzie o naukach i przepowiedniach Nephren-Ka. Założony został w XIII wieku przez niemieckiego szlachcica nazwiskiem Hauptman. Jest to tajemna organizacja, a do wszystkich jej sekretów dopuszczeni są tylko dwaj najwyżej postawieni w hierarchii członkowie: wciąż-żyjący baron Hauptman i nieśmiertelny Chińczyk – Lang-Fu.

Ta dwójka wierzy, że dawno temu odnaleziono potomka Czarnego Faraona, żyjącego w okolicy zaginionego miasta G'harme w Północnej Afryce. Bractwo wierzy, że Nephren-Ka jest manifestacją Nyarlathotepa (najpewniej jego awatarem) i że w którymś z jego potomków po raz kolejny odrodzi się Bóg Zewnętrzny.

Akta Bractwa Bestii

Istnieje tylko jedna kopia tego dzieła i ma ona postać rękopisu. Napisał je średnio-wieczną łaciną baron Hauptman z Transylwanii. Jasno opisano w nich historię Bractwa i jego nadzieje na powrót nienazanego monarchy. Jakiegokolwiek powiązania z Mitami Cthulhu są ukryte w zawity sposób i rozpoznają je tylko osoby posiadające odpowiednią wiedzę.

W rzeczonych aktach opowiedziano też o Nephren-Ka i o uratowaniu jego potomków z ruin miasta w Północnej Afryce. Zamieszczone mapy pokazują lokalizację grobowca i zaginionego miasta. Jest tam też wiele drzew genealogicznych i odnośników do stwierdzenia „kiedy gwiazdy będą we właściwych miejscach”. Wygląda na to, że autor spodziewa się wielkiego kataklizmu i ma nadzieję, że uratuje przed nim część rasy ludzkiej.

(Utrata Punktów Pocztywalności -1/1k3; premia do Mitów Cthulhu +2%; czarów brak; 16 tygodni studiów)

Następcy faraona

Nieliczni członkowie rodu faraona, którzy przetrwali upadek Nephren-Ka, udali się do opuszczonego miasta G'harme w Północnej Afryce. Odcięci od Egiptu i reszty świata szybko zdegenerowali się do poziomu prymitywnego plemienia. Oddają hołd Shudde M'ellowi i innym chtońskim mieszkańcom G'harme, składając w ofierze tym żarłocznym lokatorom podziemi swe dzieci, braci i ojców. Hauptman wraz z Lang-Fu odnalazł i ucywilizował najzdrowszych przedstawicieli tego rodu, których krew na nowo zmieszała się z krwią innych ludzi.

Tak zaczęły się długie poszukiwania potomków – szukanie i czekanie na odpowiednią kombinację genów, dzięki której narodzi się nowy Nephren-Ka. Bractwo rozszerzyło swoje wpływy na cały glob, ale tylko Hauptman i Lang-Fu znają jego prawdziwe cele. Drugi rząd popleczników sekty stanowią przemysłowcy, politycy i inne wpływowe postacie. Mają oni pewne pojęcie o planach Bractwa, ale nic nie wiedzą o jego mrocznej stronie. Mniej wpływowi bracia wiedzą tylko tyle, by udało im się odnaleźć potomków faraona. Prawdziwe cele kryją się pod zasłoną paraokultystycznych legend wolnomularzy, Różokrzyżowców, a nawet chrześcijaństwa. Wiele rasi-stowskich organizacji to wynik działania Bractwa.

Oryginalny plan zakładał ustanowienie odrodzonego Nephren-Ka monarchą, ale już przed nastąpieniem XX wieku stało się oczywiste, że monarchie wkrótce będą reliktem przeszłości i konieczne stanie się obranie innej drogi. W 1920 roku Bractwo związało się z amerykańską kompanią o nazwie *New World Incorporated*. NWI, kierowana przez młodego, charyzmatycznego kierownika, Edwarda Chandlera, przejęła pokaźną liczbę mniejszych firm we wszystkich ważnych gałęziach przemysłu i nauki.

W wypadku wielu z nich powiązania z macierzystą kompanią mogłyby zostać odkryte dopiero po przesłaniu skomplikowanej biurokratycznej pąpczyny.

Bractwo zamierza użyć Chandlera jako ciała, w którym odrodzi się Nephren-Ka. Ponadto jego członkowie mają nadzieję, że uda im się wypuścić na wolność istotę, którą zwą „Bestią”. Jest ona jeszcze jedną postacią mrocznego Nyarlathotepa, powiązaną z Wielkim Sfinxem z Gizy.

Nestariański kult Cthugha

CHOCIAŻ CTHUGHA jest czczony przez wiele prymitywnych ludów jako elementarna, pierwotna siła natury, kult Nestara wyznaje w nim prawdziwego boga i siłę duchową.

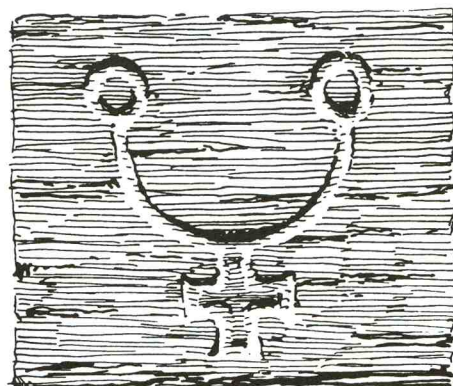
Nestar, zoroastriański fundamentalista i samozwańczy prorok, żył w VI wieku w Persji. Zoroastrizm jest formą hinduizmu wziętą z Vedas, a jego dualistyczna teologia mówi, że siły dobra i zła nieustannie walczą ze sobą. Nim nastąpi Sąd Ostateczny, pomiędzy tymi siłami rozpęta się wielka wojna, a człowiek może zachwiać równowagę w jedną lub drugą stronę. Ogień jest uważany przez zoroastrian za symbol Ahura Mazdy – siły dobra, ale wszystkie żywioły, włączając wodę, powietrze i ziemię także uważane są za święte. Nauki Zoroastera (inaczej Zaratusztry) można znaleźć w księdze zwanej *Awesta*.

Listy Nestara

Listy te są zbiorem aforyzmów i objawień spisanych przez prawdziwego Nestara. Jest to najświętsza z ksiąg Nestarian, używana przez różne sekty jako wyznacznik ich poczynań, gdy próbują zachować równowagę, w kierunku, który uważają za najlepszy. Można znaleźć kopie listów napisane w różnych językach, a korzystają z nich różne sekty. Uważa się, że najpełniejszy jest oryginalny perski dokument, znajdujący się w rękach centrowej frakcji Nestarian w Bombaju. Jest to kolekcja siedmiu zwojów, napisanych w języku Pahlavi. Istnieje wiele przekładów Listów Nestara, które zazwyczaj są niekompletne lub fałszywe. Strażnik powinien zredukować ich użyteczność w zależności od przekładu.

(Utrata Punktów Poczytalności -1k4/1k8; premia do Mitów Cthulhu +6%; wskaźnik czarów x5; 32 tygodnie studiów).

Czary: „Ognisty taniec“, „Powiew Phana“, „Przywołanie/spętanie dzieci Cthugha (ognistych wampirów)“, „Spopielenie“, „Wezwanie/odesłanie Cthugha“, „Zakęcie pochodni“.



Heretyk Nestar

Nestar był ascetą, który pragnął, by jego religia powróciła do fundamentalnych założeń. Gardził przyziemnym materializmem i głośno krytykował perską arystokrację, opływającą w bogactwo świątynie oraz tłustych kapłanów. Kontrowersyjne kazania zaniepokoiły zarówno elity polityczne, jak i hierarchię kościelną, co doprowadziło do wygnania Nestara i jego obdartych zwolenników. Grupa uciekła w góry, budując swoją własną skromną świątynię. Jej członkowie wyrzekli się zachłanności oraz wszelkich dóbr materialnych i finansowych.

Przez dwadzieścia lat odszczepieńcy ukrywali się w górach. Nestar studiował starożytne teksty i układał plany. Gdy wyczuł, że jego zwolennicy są wystarczająco silni, a on sam jest gotów wprowadzić w czyn to, co nazywał „oczyszczającym ogniem”, poprowadził swych ludzi z powrotem do miasta. Słabo uzbrojeni w przypadkowo znalezione oręż, planowali obezwładnić strażę. W tym czasie Nestar przywoływał „ogień z nieba”, który miał spalić świątynię i ich heretyckich kapłanów, oczyszczając miasto z plugawego bogactwa.

Atak był źle zaplanowany i heretycy zostali szybko rozgromieni. Podczas walk zginął również Nestar. Większość jego zwolenników, którzy nie stracili życia w bitwie, złapano i stracono. Jednak część uciekła i schroniła się w górach. Tu wpadły im w ręce przepowiednie Nestara o czasie, „gdy świat będzie płonął” oraz jego listy do samego siebie, opisujące mądrość jego kazań. Wkrótce powołano nowego przywódcę – Mobeda. Nie znana zewnętrznemu światu sekta kontynuowała swe praktyki i wierzenia.

Kult rozprzestrzenia się

W dziesiątym wieku zoroastrianie z Persji byli mniejszością wśród muzułmanów. Wielu wyemigrowało do Bombaju w zachodnich Indiach, gdzie znani są do dziś jako Parsowie. Członkowie sekretnego kultu Nestara także podróżowali. Dopiero w Indiach zaczęli się łączyć z resztą imigracyjnej populacji. Przestali żyć w swoim świecie i skończyli z izolacją od reszty społeczeństwa. Niektórych członków kultu skusił materializm, bogactwo i władza, zaś inni dochowywali ślubów ubóstwa. Spory pomiędzy poszczególnymi frakcjami rozbiły kult na kilka różnych sekt. Główny trzon organizacji pozostał w Indiach i nadal kierował nim Mobed. Druga grupa wyemigrowała do Anglii, a na przełomie ostatniego stulecia do

Dwa Czary Ognia

Obydwa te czary są powszechnie znane członkom większości nestariańskich zgromadzeń.

Ognisty taniec

Ten czar wymaga poświęcenia od jednego do sześciu Punktów Magii i nie powoduje utraty Punktów Poczytalności. Pozwala on rzucającemu czar na kierowanie w żądanym kierunku kuli ognia, wyskakującej z już palącego się płomienia. Odległość tego skoku zależy od wydanych na ten czar Punktów Magii: 1 punkt za każde pięć stóp odległości. Nestarianie często używają tego czaru do przyspieszenia rozprzestrzeniania się ognia w lesie czy obszarach miejskich.

Spopielanie

Ten czar wymaga poświęcenia sześciu Punktów Magii i powoduje u rzucającego utratę 1k6 Punktów Poczytalności. Czar działa tylko przeciwko żywym stworzeniom, a rzucający musi wybrać pojedynczy cel. Ofiara może odeprzeć zaklęcie (MOC rzucającego i ofiary w Tabeli Porównawczej).

Poprawnie rzucone zaklęcie zadaje 1k6 obrażeń na rundę. Powoduje ono przyspieszenie metabolizmu ofiary, wytwarzając tym samym niesamowicie dużo ciepła. Efektem pierwszej rundy działania czaru jest podwyższenie temperatury i wypieki na twarzy. W drugiej rundzie ofiara obficie się poci, a na skórze tworzą się pęcherze. W trzeciej i czwartej rundzie temperatura płynów wewnętrznych zaczyna dochodzić do punktu wrzenia, a ofiara wije się w agonii, kaszląc gotującą się zółcią, krwią i kawałkami własnych ugotowanych organów. Ten proces trwa aż do śmierci, czasem obracając zwłoki w popiół pomieszany z kawałkami kości.

Bycie świadkiem takiego zgonu kosztuje utratę 1k6 Punktów Poczytalności.

Stanów Zjednoczonych. Mówi się, że członkowie kultu mieli związek z pożarem, który ogarnął San Francisco po trzęsieniu ziemi w roku 1906, choć kataklizm mógł mieć także przyczyny naturalne. Mówi się, że kolejna, odrębna grupa wyemigrowała na północ poprzez Afganistan do Rosji, gdzie istnieje oczywiście wiele sekt. Chociaż wszystkie zgromadzenia utrzymują zasadę ubóstwa i odrzucania materialnego bogactwa, wielu kultystów poddało się urokowi posiadania, w dużym stopniu reinterpretując nauki Nestara.

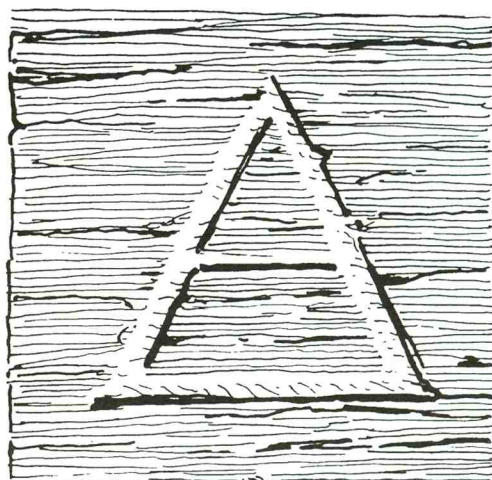
Nestarianie, tak jak i ich zoroastriańscy poprzednicy, odprawiają modły pięć razy dziennie, a rocznie uczestniczą w siedmiu różnych świętach. Jedno z nich poświęcone jest ogniovi i często uświęcane ofiarą z człowieka, paloną żywcem przez wezwanego ognistego wampira.

Wielu Nestarian także regularnie praktykuje dotykanie żywych ognistych wampirów: jest to test wiary przypominający trzymanie węży przez członków chrześcijańskich sekt w Stanach Zjednoczonych. Wielu Nestarian na skutek tych praktyk nabawiło się szkodliwych blizn.

Ognista magia

NESTARIAŃSKA MAGIA polega na wzywaniu i kierowaniu Wielkim Cthugha i innymi ognistymi istotami, takimi jak Fthagghua. Uważa się, że ogniste wampiry, zwane Dziećmi Cthugha, w rzeczywistości nie są niczym więcej niż małymi, żyjącymi kawałkami samego Cthugha. Wszystkie są opisywane jako obdarzone nie ludzką inteligencją duchy. Wiele z nich można kierować wydawanymi przez człowieka rozkazami, jednak rytuały i inwokacje należy wykonywać ostrożnie, aby uniknąć niefortunnnych wypadków. Wierzy się, że wszystkie te istoty pochodzą z gwiazdy, którą Arabowie nazywają Fomalhaut. Wskazania dla modlących się mówią, że aby przywołać ognistego wampira, należy w trakcie rytuału złożyć ofiarę. Ustalenie większości szczegółów pozostawiamy Strażnikowi. Zaznaczamy jednak, że zaczarowana pochodnia pozwala na przywołanie wielu ognistych wampirów, zmniejszając pulę koniecznych do tego Punktów Magii.

Nestarianie posiadają także okazałą wiedzę o truciznach i narkotykach. Łyk Phana jest szczególnie efektywny. Dodany do jedzenia lub napoju ofiary, osłabia jej wolę, czyniąc ją podatną na sugestię, niezależnie od sposobu podania narkotyku. Może ona przejść punkt widzenia i wierzenia nakłaniającego ją, który po zakończeniu działania narkotyku nie będzie już więcej potrzebny. Ofiara traci osobowość i nie będzie wykazywać żadnych zmian poza tymi, których żąda kontrolująca ją osoba. Dopiero długotrwała psychoterapia pozwala usunąć zamiany w psychice, dokonane przez ten narkotyk. Tajemnice składu tego i innych narkotyzujących substancji znajdują się w listach Nestara, ale aby zrozumieć opisy, należy wykonać udany test *okultyzmu (alchemii)*.



Bractwo Żółtego Znak

TA GRUPA KULTYSTÓW oddaje cześć Nieopisywalnemu Hasturowi. Członkowie Bractwa czekają cierpliwie na dzień, gdy wyłoni się on ze swego więzienia w Jeziorze Hali. Głównymi wrogami tego Wielkiego Przedwiecznego są mi-go, których od eonów lat starają się uniemożliwić jego nadejście. Mimo że te żyjące grzyby nie zwracają uwagi na ludzi, Badacze, którzy spotkali się z nimi, mogą uznać członków Bractwa za przydatnych, choć niebezpiecznych, sprzymierzeńców.

Historia Bractwa ginie w odmętach czasu. Niektórzy mówią, że kult istniał na Atlantydzie i na Mu, a nawet jeszcze wcześniej. Jest całkiem prawdopodobne, że kierują nim ludzie z podziemnego świata K'n-Yan. Niektórzy uważają, że część z nich odrzuciła bezpieczeństwo swego świata, by wmieszać się pośród ludzi żyjących na powierzchni i spróbować pokrzyżować plany grzybów mi-go. Krążąca od dawna plotka głosi, że pewni przywódcy kultu posiadają zdolność materializacji i dematerializacji spowodowaną siłą woli, a pogłoska ta tylko wzmacnia spekulacje na temat K'n-Yan.

Większość członków kultu to ludzie urodzeni na powierzchni, rekrutowani z różnych powodów. Wielu z nich przeszkolono w sztuce telepatii, stosowanej przy wyszukiwaniu agentów mi-go, których odmienne wzorce mózgu są łatwo zauważalne. Zazwyczaj agenci są śledzeni tak długo, aż nie doprowadzą Bractwa do twierdzy grzybów, gdzie zło może być bezpośrednio wykorzenione. Z nastaniem XX wieku Bractwo rozpoczęło eksperymenty

nad urządzeniami pozwalającymi na wykrywanie mi-go poprzez wyszukiwanie obiektów charakteryzujących się osobliwymi wibracjami atomów.

Wieki temu Bractwo odkryło, że najprostszym sposobem na zabicie mi-go jest użycie trujących gazów. W końcu wynaleziono kilka lotnych toksyn – najlepsza z nich zabija grzyby, prawie nie szkodząc przy tym ludziom. Gaz jest przenoszony w małych szklanych kulkach, które łatwo można stłuc, uwalniając szybko rozprzestrzeniający się gaz. Eksperymentując z tą technologią, zgromadzenie wynalazło kilka innych gazów, które zabijają lub powodują utratę przytomności u normalnych ludzkich istot.

Większość przedstawicieli kultu uchodzi za normalnych członków społeczeństwa. Zazwyczaj są to profesjonalści, których praca wymaga częstych podróży, pozwalając im przebywać tam, gdzie jest to konieczne. Oni lub ich przywódcy nawiedzani są podczas snów przez Hastura. Odpowiednio zinterpretowane marzenia sennie pozwalają odkryć i przeciwdziałać machinacjom mi-go. Zazwyczaj kilku członków Bractwa spotyka się w odosobnionym miejscu i przeprowadza śledztwo, układając dalsze plany. Przedstawiciele stowarzyszenia rozpoznają się nawzajem po pierścieniach z dziwnymi żółtymi kamieniami, albo po sekretnym sygnałach wykonywanych dłońmi.

Większość prób znalezienia i zniszczenia gniazd mi-go czyniona jest szybko i pewnie. Nawet gdy nie kończą się całkowitym zwycięstwem, grzyby zazwyczaj są wypędzane z zajmowanego terenu, z którego wycofują się i zapieczętowują za sobą bramy. Bractwo od drugiej strony zaciera całkowicie ślady bram, niszcząc prowadzące do nich wejścia.

Członkowie stowarzyszenia zdają sobie sprawę, że znajdują się w przegranej sytuacji, gdyż grzyby pojawiają się niemal wszędzie. Mimo to wierzą, że przeszkadzając w pojedynczych operacjach mi-go mogą ewentualnie zaszkodzić ich głównemu planowi.



Pomimo że członkowie Bractwa są wrogami grzybów, powinno się pamiętać, że zgromadzenie to jest zaprzysiężone Hasturowi. Ciągłe odprawia ono rytuały poświęcone Wielkim Przedwiecznym, włączając w to składanie ofiar z ludzi w celu świętowania zwycięstw nad mi-go. Ich ofiarami są zazwyczaj ludzie porywani z okolicznych miejscowości, uważani za odpowiednią ofiarę dziękczynną. Badacze, którzy zawarli tymczasowe przymerze z grupą, są doskonałym materiałem na ofiarę.

Hermetyczny Zakon Złotego Świtu

HISTORIA HERMETYCZNEGO ZAKONU zaczyna się w roku 1880. Wtedy to anglikański duchowny, wielebny A. F. A. Woodford, zakupił pewien zaszyfrowany rękopis w stoisku z książkami na Farrington Street w Londynie. Manuskryptowi towarzyszył napisany po niemiecku list, w którym zawarto informację, iż każdy, kto odszyfruje tekst, powinien za pośrednictwem Fraulien Anna Sprengel skontaktować się z kimś nazywanym Saphien Donabatur Astris. W liście przyobiecano też, że dzięki temu kryptograf zdobędzie dodatkową wiedzę.

Wielebny Woodford pokazał rękopis i list dwóm szanowanym uczonym – doktorom Woodmanowi i Westcottowi. Obydwaj byli wysoko postawionymi masonami, uczonymi w sztuce kabały. Trzej mężczyźni wspólnie trafnie odszyfrowali rękopis, odkrywając opisy pięciu różnych rytuałów, jak również okultystyczne eseje i teorie kabalistyczne. Kontaktując się z tajemniczym Astris poprzez Fraulien Sprengel zostali poinstruowani, aby zbadali dokładniej rytuały, na które natrafili. Badania dokonał inny wolnomularz – Szkot Samuel Lidell Mathers. Później McGregor Mathers – z pomocą młodego W. B. Yeatsa, który spotkał Mathersa w czytelni biblioteki British Museum. Mathers zmieniając rytuały korzystał z egipskiej *Księgi Umarłych*. Uważa się, że to właśnie Yeats zwrócił uwagę na aspekty przypominające o Williamie Blake.

Hermetyczny Zakon Złotego Świtu lub *Stella Matutina* został oficjalnie założony w roku 1887. Miał zajmować się studiami nad magią i wiedzą okultystyczną. Pomimo śmierci dr. Walcotta w 1891 roku, grupa działała pod wspólnym kierownictwem Mathersa i Westcotta. Wśród jej członków były takie znakomitości jak A. E. Waite, aktorka Florence Farr, pisarz Arthur Machen oraz Allan Bennett, który później zdobył sławę jako Budhist Bikku Ananda Mattaya. Ponadto oryginalna macierzysta loża Isis-Urania w Londynie uformowała swoje odgałęzienia: Ahatoor w Paryżu, Horus w Bradford, Osiris w Weston-super-Mare i Amen-Ra w Edenburgu, później wychwalaną przez jej członka, pisarza Algerona Blackwooda.

Ujawnienie

Anonimowo wydane ujawnienie prawdziwej natury Złotego Świtu pojawiło się w 1930 roku pod tytułem *Niosący światło w ciemnościach*. Autor wierzył, że ta społeczność – jak wiele tego typu – była kontrolowana przez „Tajnych Przywódców”, wywrotowe siły, które pragną przejąć kontrolę nad światem. Wiele innych grup powstało jako pionki Tajnych Przywódców, włączając w to francuskie wolnomularzy i niemieckich Thuli, grupy do której później należał Adolf Hitler.

Spory o władzę

WKRÓTCE ZAKON zaczął mieć problemy. Mathers, mieszkający teraz w Paryżu, stawał się coraz bardziej autokratyczny. Twierdził, że tylko on jest w stanie utrzymać kontakt z „Ukrytymi i Sekretnymi Wodzami Trzeciego Zakonu”, którzy przekazywali mu swoje rozkazy przez jasnowidzącą (a raczej jasnosłyszącą) panią Mathers. Twierdził, że pod koniec 1896 roku poproszono go, by przyłączył się do tego działającego w tajemnicy stowarzyszenia po tym, jak odwiedziły go astralne formy nieznanymi mędrców tworzących Trzeci Zakon. W 1897 roku dr Westcott zrezygnował z zajmowanego stanowiska, pozostawiając całość władzy w rękach Mathersa.

Ostateczny przełom nadszedł w roku 1900, kiedy to Mathers wysłał swojego protegowanego, *enfant terrible*, Aleistera Crowleya, z Paryża do Londynu, by ten objął rządy w tamtejszej loży. Podczas próby przejęcia władzy Crowleya wypędzono. Ten jednak powrócił – w szkockim kilcie, czarnej masce i z rytualnym, zdobionym sztyltem przy boku. Po ponownym przepędzeniu Crowley wrócił do Paryża, a loża londyńska oficjalnie zerwała z Mathersem. W 1901 roku niezależna loża Isis-Urania wybrała Yeatsa na Imperatora i przywódcę.

Yeats i Waite wkrótce poróżnili się o kierunek dalszego rozwoju Zakonu. Ostatecznie Waite odłączył się w celu stworzenia własnego Hermetycznego Zakonu Złotego Świtu opartego na tradycjach bardziej mistycznych niż okultystycznych. Ten drugi Zakon istniał aż do 1915 roku, kiedy to, wraz z przejściem Waite’a w stan spoczynku, uległ rozwiązaniu. Oryginalny Zakon przetrwał pod przywództwem niejakiego dr. Felkina do roku 1905, w którym odeszli Yeats, Westcott i Machen, co spowodowało zakończenie działalności tego stowarzyszenia.

Doktor Felkin założył pochodną organizację, zwaną *Stella Matutina* – Zakon Towarzyszy Wschodzącego Rankiem Światła – związaną ze świątynią Amouna w Londynie i świątynią Hermesa w Bristolu. W 1917 roku przywrócił do życia starą lożę Isis-Urania pod nazwą świątyni Merlina. Niedługo po tym zaprzestał działalności i wyjechał do Nowej Zelandii.

Aleister Crowley

Crowley urodził się w Anglii w 1875 roku jako syn bogatego właściciela browaru. Wychował się w wierze chrześcijańskiej, jednak w wieku jedenastu lat, po śmierci ojca, odwrócił się od chrześcijaństwa i zaczął uważać się za „Fałszywego Proroka, Bestię z Księgi Objawienia, której numerem jest 666”. W późniejszych latach Crowley przyznał się, że to jego matka jako pierwsza nazwała go „Bestią”.

Crowley pobierał nauki w Malvern i Tonbridge, a później uczęszczał do Trinity College w Cambridge. Kiedy mieszkał w Londynie, podawał się za rosyjskiego księcia o nazwisku Svareff. Wtedy też, w 1898 roku, dołączył do Zakonu Złotego Świtu, przyjmując magiczny tytuł Perdurabo (Wytrwam do Końca). Tego samego roku wydał anonimowo pornograficzne dziełko zatytułowane *White Stains (Białe Plamy)*.

Wkrótce po nieudanej próbie przejścia londyńskiej łoży, Mathers i Crowley pokłócili się, co spowodowało wykluczenie Aleistera z paryskiej łoży. Dlatego też zaczął on podróżować po świecie, eksperymentując z narkotykami i wspinając się na szczyty w Himalajach i Meksyku. W kwietniu 1904 roku, podczas miesiąca miodowego w Kairze, Crowley otrzymał psychiczne wiadomości przez medium, którym była jego żona – Rose Kelly. W formie napadów automatycznego pisania, kierowanych do niego przez „Sekretnego Wodza” czy też ducha opiekuńczego o imieniu Aiwass, Aleister otrzymał nauki nowego wieku, znane jako *Liber Al vel Legis* lub *Księga Prawa*, w których zapisano: „Czyn co zechcesz będzie jedynym prawem. Miłość jest tym prawem, miłość jest silniejsza od woli”.

Potem, w 1904 roku, Crowley powrócił do Europy i napisał do Mathersa informując go o odbyciu osobistego spotkania z Sekretnymi Wodzami i deklarując, że spotkania będące udziałem Mathersa były tylko widzeniami „jedynie ze złymi demonami”. W ten sposób rozpoczęła się „magiczna wojna” między tymi dwoma, która miała trwać aż do śmierci Mathersa w 1918 (do jej spowodowania Crowley z dumą się przyznawał).

W międzyczasie Crowley założył swój własny magiczny zakon, *Argentum Astrum* – Srebrna Gwiazda. Zajął się pisaniem, wspinaczką i wydawaniem czasopisma zwanego *Equinox*. W 1912 roku niespodziewanie odwiedził go pewien wysoko postawiony niemiecki wolonularz-okultysta o nazwisku Theodor Reuss. Zorganizował on inicjację Crowleya w Zakonie Templariuszy Wschodu, czyli *Ordo Templi Orientis*. Aleistera, który przyjął imię Bafomet, uczyniono głową angielskiej gałęzi stowarzyszenia.

Po wybuchu I wojny światowej Crowley przeprowadził się do Ameryki i w 1916 roku przyjął Stopień Maga. Po wojnie powrócił do Anglii, potem pojechał na Sycylię, gdzie otworzył Opactwo Thelemy w willi w Celafu. W tym czasie jego skłonności biseksualne i poważne uzależnienie od heroiny były już oczywiste. Zaczął pozwalać sobie na rozmaite okultystyczno-seksualne rytuały, które wkrótce oburzyły mieszkańców wyspy. W 1922 roku przypadkowy zgon młodego Raoula Lovedaya, który odwiedzał świątynię, doprowadził do deportacji

Crowleya. Określony teraz przez prasę jako „najpodlejszy człowiek w świecie”, Aleister błąkał się po Europie przez lata, zanim ostatecznie w 1929 roku osiadł w Anglii. Zmarł w Hastings w 1947, prawie zupełnie zapomniany.

Crowley był autorem licznych naukowych ksiąg, które stały się klasyką okultyzmu. Pośród nich znajdują się: 777 (1909), *Book 4 (Księga 4; ćwiczenia jogi zintegrowane z zachodnim okultyzmem w dwu tomach, 1911 i 1913)*, *The Book of Lies (Księga Kłamstw; 1913)*, *Diary*

Muzeum Hornimana, Forest Hill, Anglia

To małe muzeum stoi na wzgórzu wznoszącym się nad hrabstwami Kent i Surrey. Przybytek ten, po raz pierwszy otwarty dla publiczności w 1895 roku, stworzył bogaty kupiec herbaciany, Frederick John Horniman. Horniman był podróżnikiem i kolekcjonerem o szerokich zainteresowaniach. Życzył sobie, by kuriozalne i niezwykłe obiekty z jego kolekcji były wystawiane ku pokrzepieniu tych, którzy mają mniej okazji do dalekich podróży. Córka Hornimana imieniem Anna, członek Zakonu Złotego Świtu, wyperswadowała swojemu ojcu, aby zatrudnił jako kustosza Samuela Lidella.

Z końcem 1895 roku oryginalny budynek stał się za mały. Nowy zaprojektowano w osobliwym i eklektycznym stylu. Na frontowej fasadzie umieszczono prawie 10-metrową mozaikę przedstawiającą życie duchowe i umysłowe człowieka: jest to figura otoczona przez symbole nadziei, wiary, sztuki, miłości, wytrwałości, medytacji, rezygnacji oraz śmierci.

W muzeum swój dom znalazła bogata kolekcja magicznych i religijnych przedmiotów zebranych z całego świata, włączając w to rzadki komplet kart Indian Divatara, kolekcję szamańskich masek i wystawę religijnych idoli, pośród których możemy znaleźć półtorametrowe przedstawienie bogini Kali tańczącej nad ciałem Siwy. Oddział muzeum poświęcony starożytnościom egipskim zawiera osiem mumii, ale wystawiana jest aktualnie tylko jedna. Były pogłoski, że Mathers co najmniej raz przystępował do próby przywrócenia jakiejś mumii do życia.

W muzeum znajdziemy także ciekawostki antropologiczne, geologiczne i zoologiczne. Ponadto znajduje się tam mała, ale robiąca wrażenie biblioteczka książek podróżniczych, historycznych i przyrodniczych, a także kolekcja świętych ksiąg z całego świata, złożona z ponad siedmiu tysięcy woluminów. Muzeum jest otwarte dla publiczności codziennie, a wstęp jest wolny. Pozwolenie na korzystanie z biblioteki można uzyskać od mającego dyżur kustosza.



of a Drug Fiend (*Pamiętnik diabła-narkomana*; 1922) czy powieść *Moonchild* (*Księżycowe dziecię*; 1929). Dwa tomy jego sześciotomowej „autohagiografii” pod wspólnym tytułem *The Confessions of Aleister Crowley* (*Wyznania Aleistera Crowleya*) zostały opublikowane w latach 1929 i 1930.

Dion Fortune

Fortune była późniejszą członkinią Zakonu. Urodziła się w Anglii, w 1891 roku jako Violet Mary Firth. Wychowała się w domostwie chrześcijańskich scjentystów i już w młodym wieku zaznajomiona była z dziełami Mary Baker Eddy. Fortune utrzymuje, że w wieku dwudziestu lat, podczas pracy w szkole, została psychicznie zaatakowana przez dominującą dyrektorkę, która w celu napastowania młodej kobiety użyła jogi i hipnozy. Dion dowiedziała się później od służby, że dyrektorka ma zwyczaj zastraszania swoich pracowników i wymuszania na nich służalczości. Ją samą zmuszono do zrezygnowania z pracy, ale po odzyskaniu pełni formy rozpoczęła poważne studia nad analityczną psychologią. Po kilku latach nauki założyła własną klinikę zdrowia psychicznego.

Zdając sobie sprawę z ograniczeń psychologii w leczeniu i rekonwalescencji swoich pacjentów, Fortune zainteresowała się studiowaniem okultyzmu, który, jak wierzyła, umożliwił głębsze spojrzenie na ludzką *psyche*. W trakcie tych studiów miała, wedle własnych słów, opanować tajniki podróży astralnych, oddzielania swojego eteralnego jestestwa i śledzenia go przy pomocy duchowej wizji.

Fortune należała później do Łoży Alfa i Omega Stelli Matutiny, odłamu Zakonu Złotego Świtu prowadzonego przez wdowę po Samuelu Mathersie. Po pewnym czasie doszła do wniosku, że pani Mathers psychicznie ją atakuje. Twierdziła, że wpadła w trans, w którym spotkała się i wydała bitwę swojemu wrogowi na płaszczyźnie astralnej. Fortune użyła terminu „wampir psychiczny” opisując ludzi takich jak pani Mathers. W późniejszym okresie stworzyła swoją własną grupę, Braterstwo Wewnętrznego Światła, istniejącą do czasów dzisiejszych.

Poza dziełami okultystycznymi Fortune napisała także kilka powieści o tematyce nadnaturalnej. Pod koniec życia regularnie korespondowała z Aleisterem Crowleyem. Zmarła w roku 1946.

Wiedźmie kultu

TERMIN „WIEDŹMI KULT” odnosi się do szerokiego zakresu magicznych lub duchowych organizacji, których korzenie sięgają niezaprzeczalnie prastarych, pogańskich rytuałów płodności. Według definicji antropologicznej, każdy parający się magią uważany jest za czarodzieja. Jednak wiedźma jest dodatkowo całym swoim jestestwem związana z tymi procesami. Inaczej rzecz biorąc, jest to osoba paktująca z duchami, demonami, diabłami i innymi przedstawicielami świata nadnaturalnego. Choć wiele z aktywnych współcześnie wiedźmich kultów praktykuje jedynie magię pozytywną, na przestrzeni wieków przedstawiciele wszystkich kultur świadomi byli obecności jednostek

czyniących zło w ich społeczeństwie. Wszędzie opracowano również praktyki, pozwalające takie osoby zidentyfikować oraz odpowiednio się nimi zająć. Począwszy od czasów inkwizycji wiedźma uważana jest za wcielenie zła.

Wiedźmy a Nyarlathotep

Enigmatyczny Nyarlathotep, Posłaniec Bogów i Szafarz Wiedzy, stanowi centralny punkt wszystkich wiedźmich kultów mających styczność z Mitami Cthulhu. W zależności od osobowości ludzi tworzących kult oraz od ich przekonań filozoficznych i światopoglądu, Nyarlathotep może manifestować się na wiele sposobów: jako głos dobywający się znikąd, półprzezroczysta zjawia, zwierzę, demon, jedno z pomniejszych bóstw lub duchów natury, czy nawet jako Rogaty, Zielony lub Czarny Człowiek. Derwisze i inni fanatycy, którzy wpadną w stan ekstazy, są niekiedy opętywani przez Nyarlathotepa. Wtedy przemawia on wprost przez istotę ludzką. Może się także objawić osobom spędzającym dużo czasu na medytacjach, nawet w postaci anioła.

Najpodlejsze z poznanych wiedźmich kultów przywołują mroczną i złą wersję Czarnego Człowieka, diaboliczną postać z nogami kozła. Czarny Człowiek zaczął się często pojawiać w połowie XIV wieku, po tym jak Kościół ogłosił związek magii z Szatanem i rozpoczął kampanię masowych prześladowań. Znaczny odsetek wiedźm i kultów zaczął poszukiwać ochrony w magii wiążącej się z Mitami i innych mrocznych sztukach. Zarazem liczba doniesień mówiących o ukazaniach się Czarnego Człowieka zaczęła drastycznie wzrastać.

Inne bóstwa

Wiele wiedźmich kultów poza Nyarlathotepem czci także inne bóstwa, przede wszystkim te związane z płodnością Shub-Niggurath. Wzywana jest ona w celu zapewnienia dobrych plonów, zdrowia dzieci itp. Niektóre mroczne zgromadzenia czarownic (tak amerykański, jak i europejski) czczą także Nyogthę – potworną, amorficzną istotę zamieszkującą głębie ziemi. Nyogtha pojawia się przy specjalnych otworach – stworzonych ludzką ręką studniach. Najbardziej znane są studnie znajdujące się w Salem, w Massachusetts i w pewnym zamku gdzieś w Transylwanii. Jest ich jednak z pewnością dużo więcej.

Związki z ghouliami

Wiadomo, że złe zgromadzenia czarownic często utrzymują kontakt z lokalnymi populacjami ghouli. Te nekrofagi noszą w sobie podświadome wspomnienia uzyskane z wielu jedzonych na przestrzeni lat ludzkich ciał.

Gran Albert i Petit Albert

Chociaż inne książki, takie jak Klucz Salomona czy Lemegeton często są wspominane w związku z wiedźmami, to jednak oba Alberty stanowią kompendia, obejmujące całość wiedzy i magii wiedźm. Wszystkie kopie tych dzieł przepisywane są ręcznie (w rozmaitych językach) i każda z nich jest do pewnego stopnia unikatowa. Niektóre z wersji zawierają dodatki i wyjaśnienia nieobecne w innych egzemplarzach, czasem natomiast część wiedzy ginie lub zostaje źle zinterpretowana.

Alberty zawierają dziesiątki zaklęć, z których większość ma słabe efekty. Wszystkie opisy są wyjątkowo mętne i zagmatwane, dlatego do zidentyfikowania poszczególnych składników i zrozumienia metod rzucania zaklęć niezbędna jest niemała wiedza okultystyczna. Większość początkujących wiedźm jest nauczana z tych ksiąg przez bardziej doświadczone członkinie sabatu.

Poza zawsze obecnym zaklęciem „Wezwanie diabła”, czy też „Wezwanie Czarnego Człowieka (Nawiązanie kontaktu z Nyarlathotepem)”, najczęściej używane są czary ze sfery Przywołanie/spętanie, zazwyczaj o nazwach rozpoczynających się od „Rozkazywanie” czy „Przywołanie”. Wymienia się tu wiele demonów służebnych, obejmujących „Pozbawionych oblicza (skrzydlate dzieci nocy)”, „Uskrzydłone sługi (byakhee)”, „Kroczącego między światami”, „Dziecię lasu (mroczne młode)”, „Niewidzialnego łowcę (gwiazdowego wampira)”, czy też „Wielkiego demona (straszliwych łowców)” i wiele innych. Można czasem znaleźć ogniste zaklęcia związane z Cthughą i ognistymi wampirami, ale istoty te postrzegane są przez wiedźmy jako niewiele różniące się od bezrozumnych sił żywiołu, który reprezentują. To samo można powiedzieć o Ithaqua i Wendigo, obu opisywanych jako żywiołaki powietrza.

Stworzenia przywołane przez wiedźmy trzymane są zazwyczaj wewnątrz magicznych kręgów. Kręgi te są do siebie podobne, choć każdy jest specyficznie przystosowany do jednego typu istoty. W wielu zauważalne jest użycie Znak Starszych Bogów. Kręgi te muszą być opatrzone starannymi inskrypcjami. Jeżeli krąg wykonany jest nieprawidłowo lub w jakikolwiek sposób zostanie on naruszony, stworzenie uwalnia się i może robić, co tylko zechce. Wiedźmy wolą targować się ze swoimi demonami niż zmuszać je magią do wykonywania poleceń.

W rzeczonych książkach opisano rozmaite trucizny i magiczne napoje, lecz tu także posiadanie umiejętności okultyzm jest niezbędne do zrozumienia niejasnych nazw. Jeden z przepisów dotyczy okultyzmu przygotowywania pasty, która rozsmarowana na udach i innych częściach ciała umożliwia wiedźmom latanie. Udany test umiejętności Mity Cthulhu pozwala zwrócić uwagę na podobieństwo między tą maścią a napojem zwanym czasem kosmicznym miodem.

Grand Albert: (Utrata Punktów Poczytalności -1k4/1k8; premia do Mitów Cthulhu +3%; wskaźnik czarów x5; 54 tygodnie studiów)

Petit Albert: (Utrata Punktów Poczytalności -1k3/1k6; premia do Mitów Cthulhu +2%; wskaźnik czarów x5; 42 tygodnie studiów)

Czary: Poza dziesiątkami pomniejszych złośliwych uroków (wzdęcie krowy, okulawienie konia, itp.) Grand Albert zawiera zazwyczaj 1k4+8 potężniejsze czary, włączając jedną z postaci zaklęcia „Nawiązanie kontaktu z Nyarlathotepem” i kilka zaklęć z grupy Przywołanie. Petit Albert jest podobny, ale zawiera jedynie 1k4+4 potężnych czarów.

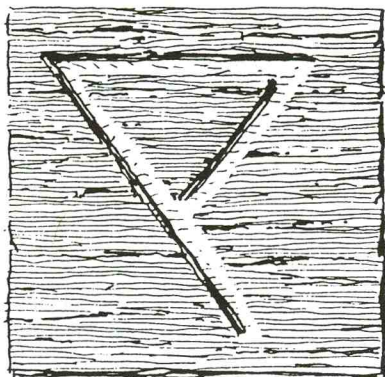
Inne korzyści: Po przestudiowaniu któregośkolwiek Alberta postać otrzymuje krzyżyk przy umiejętności okultyzm. Dodatkowo oba Alberty opisują dokładnie sposób traktowania ghoulu. Dokładne przestudiowanie informacji poświęcony tym istotom pozwala uzyskać umiejętność mówienia w języku ghoulu na początkowym poziomie 20+1k10 punktów.

Nawiązanie kontaktu z Nyarlathotepem

Mówi się, że Nyarlathotep ma 999 twarzy i wydaje się, że istnieje co najmniej tyle samo różnych sposobów nawiązania kontaktu z tym bóstwem. Wiele z jego postaci opisano w podrozdziale Wiedźmie kultury. Jego wcielenie, Ukazujący się w Ciemnościach znany jest sekcje Gwiazdnej Mądrości. Niektórzy wierzą, iż chodził on po powierzchni ziemi pod postacią Nephren-Ka, oddanego złu kapłana starożytnego Egiptu.

Poszczególne osoby najczęściej znajdują Nyarlathotepa tam, gdzie się go spodziewają znaleźć i wydaje się, że przybiera on postać zgodną z oczekiwaniami szukającego. Dla niektórych jest on bogiem życia i płodności; dla innych źródłem zakazanej wiedzy, i w zamian za nią żąda duszy przywołującego go człowieka – jak się przekonał Faust. Wydaje się, że Nyarlathotepowi sprawia przyjemność dostarczanie ciekawym pożądanej przez nich wiedzy, a jeszcze większą satysfakcję sprawia mu obserwowanie fatalnych konsekwencji, będących jej następstwem. Można odnieść wrażenie, że istnieje on tylko po to, by spełniać życzenia człowieka, niezależnie od tego, jak są one mroczne, i uznaje możliwość spełnienia ich za nagrodę samą w sobie.

Wiedźmy wprowadzają ghoule w trans, używając ich ciał jako media służące do eksplorowania przeszłości i zdobycia wiedzy. W zamian za to mroczne kobiety pomagają tym istotom podziemi we wszystkim, w czym mogą. Wiedźmy, które bardzo często odbierają porody, są posądzane o przekazywanie noworodków szczepom ghoulu. Mówi się, że zastępują porwane dzieci nowo narodzonym stworem podziemi. Ci odmienicy nie okazują najczęściej swej prawdziwej natury aż do okresy dorastania, kiedy to ich niehumaniczne pochodzenie zaczyna być oczywiste. Jednak wtedy jest już za późno. Ludzkie dzieci wychowane w norach ghoulu poznają ich rytuały i legendy. Ghoule często płacą za niemowlęta klejnotami i złotymi plombami



znalezionymi w zjadanych trupach. Dodatkowo dostarczają wiedźmom trudnych do uzyskania składników czarów, takich jak „martwe ręce powieszonoego złodzieja” itp.

Ghoulie i wiedźmy czasem współpracują dla osiągnięcia ważniejszych celów, ale takie sojusze są zazwyczaj tymczasowe i nietrwałe, głównie ze względu na podejrzliwą, nieprzewidywalną naturę podobnych zwierzętom stworów. Chociaż kanibalistyczne kultury mają czasem coś wspólnego z tymi mieszkańcami podziemnego świata, nawet te wiedźmy, które posiadają wiedzę o Mitach, rzadko, jeśli w ogóle, oddają się takim praktykom.

Magia wiedźm

MAGIA WIEDŹM, choć silnie osadzona we wczesnych praktykach szamańskich i obrzędach płodności, zapożycza także elementy z innych tradycji magicznych. Najwcześniejszymi formami takiej magii są rozliczne uroki, napoje miłosne i leki. Czary grupowe mają na celu polepszenie plonów i jakości stad zwierząt (lub ich zniweczenie) oraz kontrolowanie stanu pogody. Mroczniejsze poczynania obejmują takie przekleństwa jak „Złe spojrzenie”. Najpotężniejsze klątwy rzucane są równocześnie przez całe sabaty czarownic. Często używanymi przez wiedźmy zaklęciami są „Wstrząśnienie”, „Deformacja kończyny” i „Znak Voorish”.

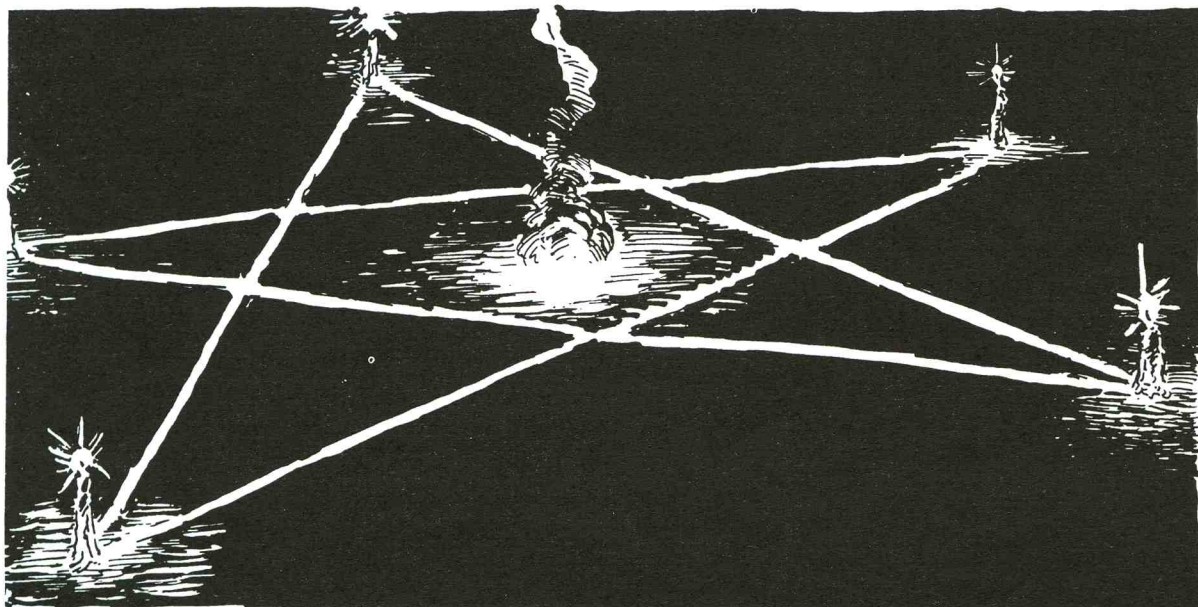
Wiele wiedźm trzyma na swych usługach chowańce. Są to zazwyczaj normalnie wyglądające zwierzęta, obdarzone za pomocą odpowiednich zaklęć pewną formą ograniczonej inteligencji. Biorą na siebie rolę szpiegów, posłańców i służących. Specjalne czary pozwalają niektórym wiedźmom widzieć i słyszeć oczami i uszami swoich podopiecznych.

Najpotężniejsze czarownice potrafią przywoływać i rozkazywać „demonom”. Są to najczęściej byakhee, skrzydlate dzieci nocy, gwiazdne wampiry czy kroczący między światami. Istoty te znane są wiedźmom pod rozmaitymi nazwami. Magiczne, ochronne kręgi często zawierające jakąś część Znak Starszych Bogów utrzymują demony wewnątrz, podczas gdy wiedźmy dobijają z nimi targu. Często dochodzi do zawarcia długoterminowego paktu z jedną z takich istot, którą wiedźma prosi później o różne przysługi.

Ponadto wiedźmy posiadają imponującą wiedzę o ziołach, magicznych napojach, lekach i truciznach.

Ochrona przed wiedźmami

Opracowano pewne metody, mające na celu ochronę przed wiedźmami. Sfery z barwionego szkła, zwane „kulami czarownic”, zawieszane w drzwiach i oknach mają uniemożliwiać im wejście. Ofiara klątwy wiedźmy często może wyzwolić się z mocy czaru przez wywołanie u wyznawczyni mroku krwawienia, najprościej przez prosty zabieg polegający na rozbiciu nosa lub zmiażdżeniu wargi podejrzanej. Często skuteczność tych metod uzależniona jest od tego, czy sama czarownica wierzy w nie, czy też nie.



Kult wiedźm z Arkham

TAJEMNE ZGROMADZENIE czarownic z Arkham należy do najbardziej złowrogich kultów wiedźm Nowego Świata. Przewodzi mu wciąż żywa Keziah Mason, która cudem uniknęła śmierci z rąk salemskiego kata w roku 1692. Wspólnota regularnie przywołuje Nyarlathotepa pod postacią Rogatego Człowieka, poświęcając mu w ofierze porwane dzieci. Sabat ten utrzymuje stałą liczbę trzynastu członkiń, zastępując jedynie zmarłe towarzyski, jednak każda z nich może zatrudniać pomocników, zwiększając w ten sposób wpływy i potęgę stowarzyszenia. W skład sabatu wchodzi poważane mieszkanki Arkham, między innymi nauczycielka liceum, adwokatka i wicedyrektorka banku. Wszystkie wpisały swe nazwiska do *Czarnej Księgi Śmierci* Czarnego Człowieka i popełniły pocałunek hańby.

Sędziwa Keziah Mason jest zdecydowanie najpotężniejszą z czarownic tego kultu, ale tak naprawdę nie przebywa ona na tym świecie zbyt często. Będąc wytrawną mistrzynią podróży między światami, podobno spędza większość czasu gdzie indziej, co może mieć wpływ na jej nienaturalnie długie życie. Wiadomo, że utrzymuje kontakty ze starszymi istotami i to prawdopodobnie od nich nauczyła się panować nad czasem i przestrzenią. Nie wiadomo, czy starsze istoty zdały sobie sprawę z jej charakteru podczas pertraktacji i czy to je w ogóle obchodzi.

Keziah potrafi zaatakować swoich wrogów za pośrednictwem snów, wciągając swoje ofiary wbrew ich woli przez czas i przestrzeń do innych światów. Prawie nigdy nie jest widziana bez swojego chowańca, zrodzonego w kanałach Arkham ohydneho szczurowca z ludzką twarzą, którego nazywa Brown Jenkin.

Stary dom Keziah wciąż stoi w Arkham. Na strychu dziwnie zakrzywione ściany tworzą bramy, które przy użyciu odpowiedniej magii pozwalają na podróżowanie do rozmaitych światów. W jednej z tych ścian, dobrze ukryte w pustej przestrzeni pod tynkiem, leżą kości setek dzieci, które przez ostatnie 250 lat złożono w ofierze.

Kult powstały w połowie XVII wieku początkowo spotykał się na małej wyspie na rzece Miskatonic, odprawiając swe rytuały wewnątrz wciąż istniejącego, prastarego kamiennego kręgu. Po założeniu miasta Arkham, około 1692 roku, sabat zmuszony został do przeniesienia się na północ, do żlebu za Meadow Hill, gdzie mógł działać nie obawiając się odkrycia. Sabat spotyka się w tym miejscu do dziś, cztery razy do roku, składając dzieci w ofierze Czarnemu Człowiekowi.

Złośliwa magia

Keziah Mason włada nieprzebranymi zasobami magii, ale kult z Arkham dążąc do obranych celów dużo częściej korzystał z sekretnie stosowanych specyfików i trucizn. Dziś jednak, w dobie powszechnego zastosowania policyjnych metod laboratoryjnych, użycie trucizn to ryzykowne posunięcie. Dlatego wspólnota, aby utrzymać swoje wpływy w społeczeństwie, musi polegać raczej na układach z wysoko postawionymi ludźmi.

Sabat z Arkham od dawna rywalizuje z konkurencyjnym zgromadzeniem ze stanu Maine. Wzywaniu „demonów” jest częścią taktyki obu stron w tej niekończącej się wojnie. O sabacie z Maine wiadomo niewiele, choć mówi się, że oba stowarzyszenia są odłamami jednej, dużo starszej, pierwotnej wspólnoty i chyba dlatego oba kulty wyznają Czarnego Człowieka. Jedynie Keziah zna prawdziwą historię tego sporu. Ta część magicznych energii, która nie zostaje wydana na ataki przeciw kultowi z Maine, używana jest do obrony przed kontratakami.

Wyznawcy z Dunwich

WYZNAWCY są potomkami pierwszych założycieli i mieszkańców Dunwich – leżącej na uboczu wioski w Nowej Anglii. Założyciele Dunwich uciekli z Salem w okresie, gdy nasiliły się prześladowania czarownic. Umknęli oni ponad czterdzieści mil w głąb puszczy przed pogonią.

Pod przewodnictwem Absaloma Whateleya, szklarza i alchemika z Salem, grupa ta założyła stowarzyszenie ezoteryczne, wywodzące swe przekonania z mieszanki alchemii i kabały. Podczas ucieczki do wspólnoty dołączyli się inni. Do założenia Dunwich przyłożyli się również mieszkańcy okrytej złą sławą kolonii w Merrymount, którą kilka lat wcześniej rozpuścił Miles Standish. Sekta z Merrymount odprawiała starożytne greckie misteria z elementarnych obrzędów dionizyjskich, które silnie wpłynęły na Wyznawców i zmieniły nieco ich nastawienie. Ostatecznie ich pragnienie wizji zlało się w jedno z bardziej okultystycznym podejściem oryginalnej sekty Whateleya. Odkrycie w okolicznych lasach pewnego gatunku halucynogennego grzybka przyczyniło się do wzmożonego poszukiwania mistycznego oświecenia.

Szczególnie zdegenerowany odłam rodziny Whateleyów zerwał z Wyznawcami. Mimo to, po eksploracji zakazanych rejonów, członkowie rodu doprowadzili do wypadków znanych jako Koszmar w Dunwich. Wyznawcy pozostali jednak wierni wytyczonym sobie celom, czyli rozwojowi duchowemu i uzyskaniu władzy nad własnym jestestwem.

Wyznawcy od dawna zachęcają swoich członków do podążania własnymi ścieżkami. Niestety, to tradycyjne przywiązanie do indywidualizmu doprowadziło na przestrzeni lat do wielu wewnętrznych walk o władzę. Chociaż w skład Wyznawców wchodzi przedstawiciele obu płci, kobiety zazwyczaj mają liczącą przewagę i to one najczęściej przewodzą organizacji. Obecnie czyni to Marie Bishop, absolwentka Harvardu, zatrudniona przez Radę Miejską Dunwich na stanowisku dyrektorki miejscowej szkoły. Poprzednia przywódczyni, wiekowa, niewidoma Matka Bishop, licząca sobie, jak mówią plotki, ponad 120 lat, nie sprawuje już czynnie władzy. Mimo swego podeszłego wieku nadal pełni rolę doświadczonej i szanowanej doradczyni.

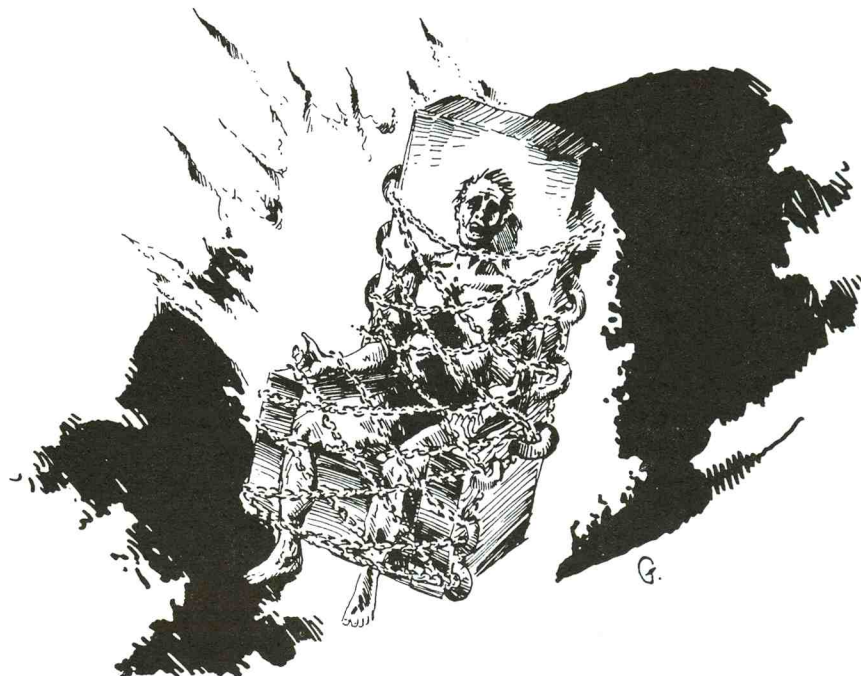
Magia Wyznawców

Wyznawcy zazwyczaj przywołują Nyarlathotepa w postaci Rogatego Człowieka. Nawiedza on ich także w innych formach. Wszak tenże Bóg Zewnętrzny przybiera taką postać, w jakiej wyobraża go sobie wyznawca. Kontakty seksualne z Rogatym Człowiekiem są częste, nie uważa się ich jednak za niezbędne do osiągnięcia pełnego z nim zjednoczenia. Spotkania o północy na usianych kamiennymi blokami

wzgórzach w Dunwich połączone są z paleniem ognisk i przeżywaniem pełnych wizji medytacji. Choć rytuały są często odprawiane nago, plotki o dzikich orgiach najprawdopodobniej mijają się z prawdą. Czasem dochodzi do złożenia ofiar ze zwierząt, niemniej nie wydają się one kluczowym elementem obrzędów tego kultu.

Drogi poznania są tak zróżnicowane, jak różni są Wyznawcy. Każdy z nich poszukuje własnej filozofii życia. Niektórzy członkowie zgromadzenia specjalizują się w rzucaniu uroków, inni zaś w różdżkarstwie, jeszcze inni zajmują się przepowiadaniem przyszłości z wnętrzości ubitych zwierząt. Badania Marie Bishop pozwoliły jej odkryć niektóre z zastosowań magicznych traktów pokrywających skomplikowaną siecią wzgórz Dunwich. Jeden z seniorów rodziny Whateleyów spożywa ogromne ilości halucynogennego grzybka i trwa następnie w bezruchu, całymi godzinami wpatrując się w swoją kolekcję dziwnych kryształów.

Wyznawcy regularnie sięgają do starożytnych czarów rolniczych, niszcząc rozmaite zarazy roślin uprawnych, lecząc zwierzęta domowe i na różne inne sposoby dopomagając lokalnej społeczności. Niektórzy znani są ze swoich uzdrawiających specyfików, uroków czy napojów miłosnych. Przywoływanie demonów zdarza się rzadko. To właśnie pragnienie sprowadzenia do tego świata bestii doprowadziło odłam rodziny Whateleya do zerwania z kultem i spowodowało Koszmar w Dunwich.



Zakon Miecza św. Hieronima

TEN PARANOIDALNY i skryty zakon religijny powstał i rozwijał się w pierw pod opieką Kościoła katolickiego. Jednak pod koniec XIX wieku został oficjalnie rozwiązany, choć nadal działa w tajemnicy. Zakon św. Hieronima poświęcił się wykoźnieniu i unicestwianiu zła na całym świecie. Jego członkowie byli odpowiedzialni za skompletowanie złożonej z samych oryginałów kolekcji „Z”, mającej być częścią biblioteki watykańskiej.

Od czasu wyklęcia przez Kościół, zakon ten istnieje w największym sekrecie, rekrutując nowych członków spośród dobrze zapowiadających się przedstawicieli elit kleru. Ich przywódcą jest ponoć sędziwy mnich, żyjący w odciętych od świata klasztorze, usytuowanym gdzieś na stokach Alp.

Zakon ma tendencję do mylenia Mitów Cthulhu z działalnością Szatana, demonów i innych złych mocy, niemniej jego wiadomości na temat zła są spore. Zgodnie z tradycją, do kolekcji „Z” nie ma dostępu nikt z wyjątkiem specjalnie uprzywilejowanych. Trzeba jednak pamiętać, że Zakon miał szansę wykonać kopie poszczególnych dzieł. Uważa się, że są one przechowywane w tym samym alpejskim klasztorze, który służy za centrum dowodzenia zakonu.

Większość członków opisywanej organizacji należała do zakonów żebraczych. Byli to wędrowni chrześcijańscy mnisi, podróżujący po świecie i żyjący z datków, wypatrujący cały czas śladów aktywności Mitów Cthulhu i przekazujący informacje o nich do centrum dowodzenia. Następnie podejmowali oni wszelkie niezbędne kroki, mające na celu zniszczenie odkrytego zła, poświęcając bohatercko życie, jeżeli tego właśnie wymagała sytuacja.

Większość członków Zakonu wydaje się być szalona. I jest to prawdą – zaburzenia umysłowe sięgają od łagodnych neuroz, aż po kompletną demencję, choć przy pierwszym kontakcie nie zawsze jest to oczywiste. Wszyscy członkowie solennie przysięgli, że jeżeli będzie trzeba, złożą swe życie w ofierze, starając się unicestwić rozprzestrzeniające się wpływy Szatana. Za dowód działań zła biorą wszelką aktywność mającą jakkolwiek związek z Mitami. Przedstawiciele Zakonu szanują ludzkie życie, ale głęboko wierzą, że niewinni, którzy zginą w tej szlachetnej wojnie, mają zapewnione miejsce w królestwie niebieskim, więc nie cofają się przed poświęcaniem innych w ofierze.

Kult Cthulhu

ZADEN Z DZISIEJSZYCH kultów nie jest bardziej rozpowszechniony, bardziej tajemniczy i trudniejszy do wykrycia niż kult Cthulhu. Zarówno ludy prymitywne, jak i społeczeństwa cywilizowane czerpią inspirację z obłąkanych marzeń śnionych przez Wielkiego Przedwiecznego i z niecierpliwości oczekują dnia, w którym R’lyeh podniesie się z morskich głębin, a Cthulhu raz jeszcze okaże swój potworny majestat.

Prehistoria kultu

W dawnych czasach prehistoryczne cywilizacje otwarcie czciły Cthulhu. Mieszkańcy Atlantydy budowali wielkie świątynie, oddając cześć jemu i jego synom – Ghatanothoa i Ythogtha. W Hyperborei znany był ludziom jako Kthulhut i rywalizował z bogiem Tsathogguą. (Tego ostatniego czciły porośnięte futrem małpoludy, zamieszkujące świat przed przyjściem człowieka). Uznawali go także ludzie z Mu, a zaludniający podziemia mieszkańcy K’n-Yan wciąż odprawiają rytuały poświęcone Tulu. Cthulhu znany był Lomaryjszykom i ludziom z Waluzji, odpowiedzialnym za wypędzenie z łądu ostatnich węzowych ludzi.

Kiedy jednak te prehistoryczne cywilizacje obróciły się w proch, ich wiedza przepadła razem z nimi i wiara w Cthulhu ustąpiła miejsca wierzeniom oddającym cześć słabym bogom ziemi.

Zaginione szczepy

Fragmenty tych prastarych wierzeń ciągle można odnaleźć w zapomnianych zakątkach świata, w miejscach, gdzie potomkowie wygasłych cywilizacji nadal oddają cześć Wielkim Przedwiecznym. Jednego z pierwszych udokumentowanych odkryć dokonał w 1860 roku niezwykły już profesor Channing Webb z Uniwersytetu w Princeton. Podczas eksploracji północno-zachodnich wybrzeży

Czar „Nawiązanie kontaktu z Cthulhu”

Istnieje wiele wersji tego czaru; niektóre są proste, inne bardziej skomplikowane, niektóre wymagają nawet ludzkiej ofiary. Niezależnie od użytej techniki, wszystkie wersje mają praktycznie identyczny wpływ na rzucającego czar: otwierają one jego umysł, pozwalając mu „dostroić się” do wszechobecnych fal mózgowych martwego i śniącego Cthulhu. Większość wersji tego zaklęcia przeznaczona jest dla pojedynczych osób, ale niektóre dotyczą całe grupy; inne można nawet rzucić na niczego nie podejrzewające ofiary.

Chociaż większość ludzi ma tendencję do odbierania snów Cthulhu jako osobistych przesłań, przeznaczonych jedynie dla nich, prawda jest taka, że sny te są bezwolnie wysyłane przez śpiącego potwora i potem po prostu przez śpiących ludzi podsłuchiwane. Reakcje na nie są tak zróżnicowane, jak metody służące do ich uzyskania. Artyści zostają natchnieni do tworzenia mrocznych płócien i rzeźb, podczas gdy inni popychani są na skraj szaleństwa lub do samobójstwa. Niektórzy uważają, że odbierają wizje przesyłane przez Boga lub aniołów, inni natomiast tworzą szalone kultury w nadziei prześlągnięcia tego straszliwego bóstwa, grożącego im rychłą utratą życia.



Grenlandii Webb natknął się na mały, odizolowany eskimoski szczep znacznie różniący się od poznanych dotychczas. Okoliczni tubylcy unikali i obawiali się tej bandy degeneratów, praktykujących odpychające rytuały, w których jednym z elementów było między innymi składanie człowieka w ofierze. Te obrzędy odprawiano przed prastarą, kamienną rzeźbą, przedstawiającą wielką istotę o głowie kałamarnicy. Był to *tornasuk*, a inaczej mówiąc, wielki diabeł zwany przez tych prymitywnych ludzi Cthulhu. Zawodzili oni rytmicznie w tajemniczym języku, nie przypominającym niczego, z czym profesor zetknął się do tej pory, tak więc musiał się on trochę natrudzić przy transkrypcji. Fraza *Phnglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn* przetłumaczono na: *W domu swym w R'lyeh martwy Cthulhu czeka śniąc.*

Chociaż nie widziano już więcej ani szczepu, ani rzeźby, badający szkice Webba eksperci zidentyfikowali symbole na eskimoskich ubraniach i stwierdzili, że wywodzą się one ze starych hieroglifów Tsath-yo z Hyperborei. Antropologiczne notatki Webba wskazują na fakt, że członkowie szczepu należeli do zupełnie innej grupy rasowej niż typowi Eskimosi tego regionu. Dzisiaj uważa się, że szczep ten mógł się składać z ostatnich przedstawicieli starożytnej Hyperborei, którym jakoś udało się dotrzeć do naszych czasów.

Od czasów Webba liczba znanych nam odizolowanych szczepów znacznie się powiększyła. Na podobne społeczności natrafiono w Południowej Ameryce, centralnej Azji, Afryce, Nowej Zelandii i na wybrzeżach Alaski. Uważane są za pozostałości cywilizacji zamieszkujących takie miejsca jak Atlantyda, Lemuria, Mu i inne. Członkowie każdego z tych szczepów przynależą do różnych ras i kultur, jednak wszędzie wykonywana jest ta sama pieśń, poświęcona bóstwu o imieniu Cthulhu, Cathulhut,

Clulu lub innym, podobnym. Wiele szczepów posiada rodzaj totemu, zazwyczaj kamienny posążek ich bóstwa, wyciosany z dziwnego, nie zidentyfikowanego minerału.

Nowoczesne kultury

Kultury poświęcone Cthulhu pojawiają się także w czasach współczesnych. Jeden z nich, charakteryzujący się sporą domieszką voodoo, na przełomie wieków zlikwidowała policja Nowego Orleanu. Choć jego członkowie posądzeni byli o wielokrotne porwania i morderstwa, większości złapanych nie postawiono nawet przed sądem, uznając ich za zbyt obłąkanych. Odosobnione, jednak powtarzające się regularnie doniesienia o pewnych bluźnierczych ceremoniach w separatystycznie nastawionych Kościołach chrześcijańskich dowodzą, iż nawet najmłodsze i wysublimowane religie nie są odporne na ten tajemniczy wpływ. O sprzyjanie sekretnym kultom poświęconym temu bóstwu podejrzewa się nawet niektóre związki zawodowe marynarzy.

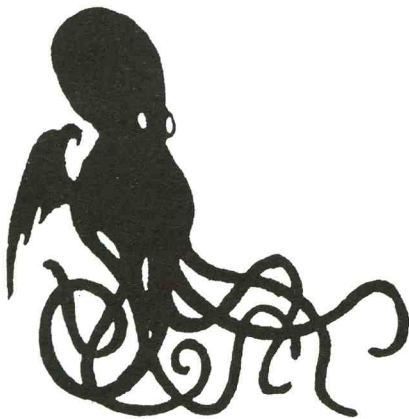
Chociaż wydaje się, że wszystkie wymienione tu kultury mają z sobą niewiele lub zgoła nic wspólnego, to jednak cechują je te same lub bardzo podobne sposoby oddawania czci bogu oraz niemal identyczne rytuały i śpiewy, które mają na celu jego prześląganie.

Ogólnościowa konspiracja?

Niektórzy będą utrzymywać, iż wszystkie te kultury kontrolowane są przez jedną grupę – „nieśmiertelnych Chińczyków”, którzy jakoby zamieszkują góry Azji. Inna opowieść lokuje centrum kultu w Iremie, zaginionym od wieków Mieście Kolumn, znajdującym się gdzieś na arabskich pustkowiach. Prawdziwości żadnej z tych wersji nie udało się nigdy ustalić.

ZE ZBIORÓW THURSTONA

ROZMAITE RĘKOPISY oraz inne materiały opisane poniżej zebrał uczony z Providence – Francis Wayland Thurston w 1927 roku, na krótko przed swą nagłą śmiercią na niewydolność serca, która nastąpiła podczas spaceru jedną z ulic w centrum miasta. Nie wiadomo, czy prezentowana kolekcja nadal znajduje się w stanie nienaruszonym. Możliwe, że jest kompletna, ale mogła ona też ulec podzieleniu lub nawet zniszczeniu. Poszczególne części mogły, ale nie musiały, zostać skopiowane; niektóre z nich opublikowano. Rozmaite składowe tych materiałów opisano poniżej.



The Webb Monograph (Monografia Webba)

Ten artykuł napisał profesor William Channing Webb z Uniwersytetu w Princeton, zaś w 1863 roku opublikowało go Amerykańskie Towarzystwo Archeologiczne. Traktuje on o odkrytym przez Webba zdegenerowanym kulcie Eskimosów, ich rytuałach i pieśniach. Zawiera także szkice (nie zawsze najlepszej jakości) ich odzieży oraz bardzo sfatygowanej kamiennej podobizny czczonego przez nich boga.

Profesor Webb zmarł ze starości, spokojnie, w 1919 roku.

(Utrata Punktów Poczytalności -1/1k2; premia do Mitów Cthulhu +1%; wskaźnik czarów x1; 2 tygodnie studiów)

Czary: W opisach rytuałów zawarta jest pogmatwana odmiana czaru „Nawiązanie kontaktu z Cthulhu”. Zaklęcie w tej formie wymaga złożenia w ofierze istoty ludzkiej.

The LeGrasse Report (Raport LeGrasse'a)

Inspektor LeGrasse był inspektorem policji z Nowego Orleanu, który w roku 1906

przeprowadził nalot na zdegenerowanych kultystów na bagnach poza granicami miasta. Jego oficjalny raport opisuje odpychające praktyki kultu, ofiary składane z ludzi i szaleństwo charakteryzujące niemal wszystkich członków tej grupy. Spośród złapanych osób jedynie dwie uznano za wystarczająco poczytalne, by je powiesić. W miejscu spotkań kultystów znaleziono małą figurkę ich boga, którego zwali Clooloo.

Jeden ze schwytanych, starzec o imieniu Castro, opowiedział LeGrasse'owi o domniemanym ogólnoswiatowym kulcie, jego nieśmiertelnych przywódcach w Chinach i innych sekretach dotyczących istot zwanych „Wielkimi Przedwiecznymi”.

Inspektor LeGrasse, obecnie na emeryturze, wciąż mieszka w Nowym Orleanie.

(Utrata Punktów Poczytalności -1/1k2; premia do Mitów Cthulhu +2%; czarów brak; 1 tydzień studiów)

The Angell Compilation (Kompilacja Angella)

Starszawy profesor George Gammell Angell z Providence, Rhode Island, zebrał dane dotyczące dziwnych wydarzeń, obserwowanych na całym świecie między 28 lutego a 2 kwietnia 1925 roku. Pierwsza część jego rękopisu dotyczy pewnej zadziwiającej płaskorzeźby. Wykonał ją młody, miejscowy artysta, niejaki Henry Anthony Wilcox, który twierdził, że jego dzieło zainspirowała seria koszmarnych marzeń sennych, nawiedzających go w tym czasie. Płaskorzeźba jest obecnie częścią zbiorów Angella. Obejrzenie jej powoduje utratę 0/1k2 Punktów Poczytalności.

Zaciekawiony Angell zaczął gromadzić dane z całego świata, kładąc szczególny nacisk na dziwne wydarzenia mające miejsce we wspomnianym okresie. Ta kolekcja notatek i wycinków prasowych opisuje koszmarny nękanie wielu ludzi na całym świecie. Angell łączył te sny z różnymi zjawiskami, w tym z różnymi przypadkami samobójstw i szaleństw, wizjami zagłady i przepowiedniami powtórnego nadejścia. Kolonia teozofów w Kalifornii przywdziała białe szaty w przygotowaniu na „następną ewolucję”, podczas gdy z Afryki, Ameryki Południowej i Filipin napływały liczne doniesienia o niepokojach wśród autochtonicznej ludności. Redakcje gazet otrzymywały pełne łęku i nieposkromionych emocji listy, zaś w Nowym Jorku oszalały tłum wyszedł na ulice, powodując zamieszki. Ewangeliści zaczęli prawić

kazania oparte o *Księgę Objawienia* (Apokalipsę), a dzieła pewnego artysty, przedstawiające miasto z koszmarów, uznano za „znieważające dla społeczeństwa” i usunięto je z galerii w jednym z większych amerykańskich miast. Angell zauważył, że pewne typy ludzkie wydawały się silniej dotknięte szaleństwem. Najbardziej podatne były odizolowane od reszty społeczeństwa grupy imigrantów, biedaków i innych wyrzutków społecznych. Tacy ludzie jak poeci, artyści, a nawet przywódcy religijni zostali dotknięci w podobny sposób, choć wykazywali oni szeroki wachlarz rozmaitych reakcji.

Druga część rękopisu zawiera kopie monografii Webba i raportu policyjnego LeGrasse'a, połączonych z informacjami znalezionymi przez niego w trakcie badań. Profesor zauważa w nich, że większość kultów czci kamienne podobizny boga o imieniu Cthulhu. Mimo że każda z rzeźb jest innych rozmiarów, wszystkie są wykonane w podobny sposób i w podobnym stylu. Większość jest wyrzeźbiona z niezidentyfikowanego, mydlanego, zielono-czarnego kamienia upstrzonego mieniącymi się plamkami i złotymi żyłkami. Mimo konsultacji z wieloma ekspertami, dziwaczne glify znalezione na figurkach i płaskorzeźbie Wilcoxa (R'lyeh Glyphs) pozostały nie zidentyfikowane.

Angell zmarł w drugiej połowie 1926 roku na skutek nagłej niewydolności serca podczas spaceru, jaki odbywał wracając do domu z doków w Newport.

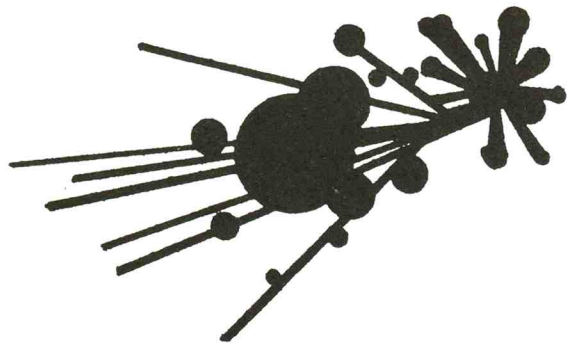
(Utrata Punktów Poczytalności -1k2/1k4; premia do Mitów Cthulhu +3%; czarów brak; 4 tygodnie studiów)

Johansen Narrative (Opowieść Johansena)

Ten rękopis, napisany łamaną angielszczyzną przez norweskiego marynarza, Gustafa Johansena, opisuje spotkanie autora z Cthulhu na czarnej, ociekającej wodą wyspie R'lyeh, gdzieś na Pacyfiku.

Johansen zmarł w rodzinnym Oslo w pierwszej połowie 1926 roku. Podczas pobytu w okolicy doków uderzyła go w głowę bela papieru, która wypadła z okna na piętrze. Kiedy go podniesiono, wydawał się cały i zdrowy, jednak umarł w kilka minut później. Jako przyczynę jego zgonu podano niewydolność serca i ogólne osłabienie.

(Utrata Punktów Poczytalności -1k3/1k6; premia do Mitów Cthulhu +5%; czarów brak; 1 tydzień studiów)



Cthulhu określa się często jako najpotężniejszego z Wielkich Przedwiecznych, który jako pierwszy przybył z nieba na młodą Ziemię. Mówi się, że ci potężni bogowie odeszli gdzieś w głąb ziemi i oceanów, lecz najpierw powierzyli swe sekrety pierwszym ludziom. Cthulhu, nazywany czasem wielkim kapłanem, przybył ponoć z gwiazdy o nazwie Xoth, sprowadzając ze sobą swoje dzieci, swój pomiot. Twierdzi się, że powstanie ponownie. Kiedy gwiazdy będą we właściwych miejscach, a R'lyeh znów wypłynie z morskich głębin, on wypełni ze swego mrocznego domu.

Sny Cthulhu

BYĆ MOŻE opowieści o nieśmiertelnych przywódcach kultu i o mieście w środku arabskich pustkowi mają w sobie ziarnko prawdy. Wydaje się jednak, iż zalążkiem wszystkich takich historii są sny Cthulhu. Każdy z wyznawców odnosi się do Wielkiego Przedwiecznego tak, jak sługa do swojego pana. Nie ma jednak powodu sądzić, że Cthulhu często albo intensywnie myśli o ludzkiej rasie. Sny, często interpretowane jako bezpośrednie przesłania, są raczej podsłuchanymi potężnymi emanacjami psychicznymi martwego boga, które sięgają umysłów śpiących ludzi. Pod ich przemożnym wpływem budzi się podświadomość, a u ludzi podatnych na taki wpływ dochodzi do głosu pamięć zbiorowa. Często wspomnienia te podświadomie składane są w mit lub racjonalne pojęcia dostępne ludzkiemu rozumowaniu.

Takie zachowanie tworzy coraz bardziej złożoną sieć potwierdzających się złudzeń. Prezentują one Cthulhu jako więźnia, schwytanego za pomocą własnych lub wrogich czarów i oczekującego na wybawienie, które ma nadejść ze strony jego wyznawców. Kultysty wierzą, że uwolniony bóg z wdzięczności wywyższy ich i sowicie wynagrodzi. Nic nie może być dalsze od prawdy. Nadzieja na nagrodę za usługę jest niczym innym, jak tylko osłoda dla śniących, którzy, gdyby pojęli choć maleńką część rzeczywistości, oszaleliby zupełnie.

Jak widać na przykładzie czasowego wynurzenia się R'lyeh wiosną 1925 roku, do uwolnienia Cthulhu nie trzeba zdecydowanej interwencji człowieka. Jeśli nie liczyć zupełnie przypadkowego przewrócenia bram grobowca Wielkiego Przedwiecznego, ludzie nie odegrali

żadnej roli w tym wydarzeniu. Cthulhu czczą tylko ci, którzy oszaleli pod naciskiem snów i obudzonych nimi wspomnień. Jakakolwiek nadzieja na zbawienie w innym życiu jest zupełną ułudą.

Wydaje się, że sny Cthulhu w najmniejszym stopniu wpływają na ludzi statecznych i konserwatywnych. Ludy prymitywne, zwracające na marzenia sennie większą uwagę, są bardziej na nie podatne, choć najmądrzejszym wśród nich często udaje się przejrzeć iluzję i poznać prawdę. W cywilizowanym społeczeństwie najbardziej podatni są ci, którzy czują się wyizolowani: małe populacje imigrantów, wszelkiej maści artyści, neurotycy i ci, którzy aktywnie poszukują religijnego oświecenia.

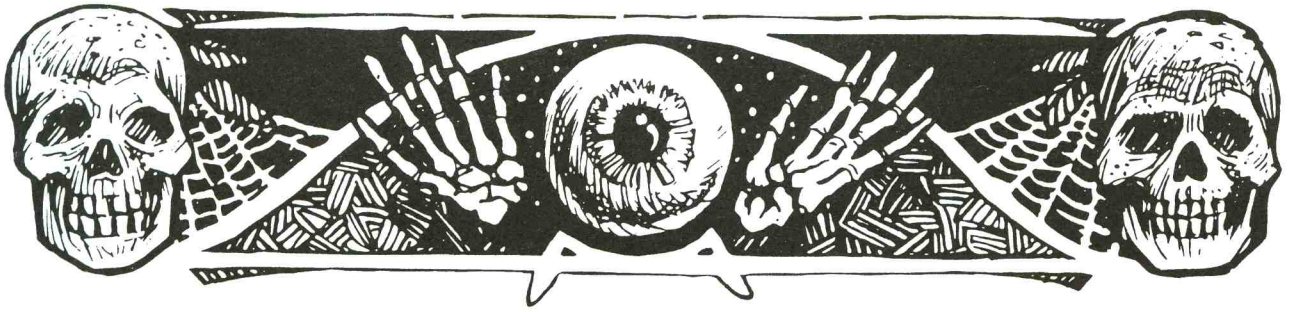
Najemni mordercy Cthulhu

CHOĆ WIELU ZAPRZECZY istnieniu ogólnoswiatowej konspiracji, można przytoczyć dowody skoordynowanych akcji grupy najemnych morderców, którym najwyraźniej zależy na utrzymaniu istnienia Cthulhu w tajemnicy przed resztą świata. Profesor Angell, marynarz Johansen i Francis Wayland Thurston zginęli w tajemniczych, ale zadziwiająco podobnych okolicznościach. Angell umarł z powodu niewydolności serca po zderzeniu się z czarnym marynarzem w pobliżu doków w Newport. Johansen zmarł w Oslo, także na atak serca, podobno po tym, jak dwu marynarzy -Azjatów pomogło mu wstać po uderzeniu belką. Śmierć Thurstona, w okolicach nadbrzeża w Providence, zdarzyła się w podobnych okolicznościach.

Choć stary Castro twierdził, że spotkał się z grupą nieśmiertelnych Chińczyków, podających się za przywódców wszystkich kultów, tak naprawdę widział się tylko z jednym człowiekiem, znanym jako Lang-Fu. Uważa się, że ta tajemnicza persona stała za wszystkimi popełnionymi do tej pory zabójstwami.

Większość najemnych morderców to marynarze, ludzie przywykli do wykonywania rozkazów bez pytania i potrafiący sobie samodzielnie radzić w nieprzyjemnych sytuacjach. Morderstwa dokonywane są za pomocą trucizny, wyodrębnionej z jadu rzadkiego gatunku pająka z południowo-wschodniej Azji i wprowadzanej do krwiobiegu ofiary przez szpilkę zamocowaną na wewnętrznej stronie pierścienia noszonego przez zabójcę. Poklepanie kogoś po plecach całkowicie wystarcza, by wbić szpilkę i wstrzyknąć truciznę. Toksyna ma moc równą 18 i powoduje w przeciągu dwu minut niewydolność krążenia, której efektem jest zazwyczaj śmierć. Oparcie się mocy trucizny oznacza tak czy inaczej ciężką chorobę, utratę przytomności bądź agonię i długi czas rekonwalescencji.

Każda próba wprowadzenia trucizny za pomocą pierścienia ma 50% szans na powodzenie. Nieudana próba oznacza, że wstrzyknięto niewystarczającą ilość toksyny (ma tylko połowę swej mocy, czyli 9). Mimo to skutki tak niewielkiej dawki mogą również być śmiertelne. Jeśli ofierze powiedzie się test w Tabeli Porównawczej, będzie tylko przez kilka dni niedomagać, ale powróci do zdrowia. Jeżeli korzystający z pierścienia osiągnie wynik krytycznie negatywny, to przypadkowo sam sobie wstrzyknie niebezpieczną truciznę.



Obce rasy

LUDZKIE UMYSŁY nie potrafią pojąć wielu obcych istot i ras ze świata Mitów Cthulhu. Kilka z nich jednak jest na tyle podobnych do nas samych, że warto je dokładniej omówić. Poniżej opisano siedem obcych ras, próbując zdefiniować ich cele, systemy wartości i pragnienia.

Istoty z głębin

TEKSTY ŹRÓDŁOWE nie są zgodne co do pochodzenia tego skrytego, prowadzącego podwodny tryb życia gatunku. Podczas gdy odniesienia do nich znalezione w *R'lyeh Text* wskazują na to, że towarzyszyli oni Cthulhu i jego pomiotowi podczas migracji z odległej Koth, fragmenty *Phanotic Manuscripts* zdają się implikować bardziej naturalną ewolucję, równoległą do ewolucji gatunku ludzkiego. Fakt, że *Necronomicon* mówi o nich tak, jak o ludziach, czyli jako o jednych z wielu dzieci Ubbo-Sathla, wydaje się potwierdzać naturalne pochodzenie istot z głębin od formujących życie eksperymentów starszych istot. Bez względu na to, która z tych teorii jest prawdziwa, na pewno istnieją one przynajmniej tak długo, jak ludzie i są zapamiętanymi wyznawcami martwego Cthulhu.

Jeśli wierzyć plotkom, istoty z głębin są nieśmiertelne, choć czasem mają miejsce zgony spowodowane losowymi wypadkami. Podobnie jak wiele gadów, rosną one przez całe życie, a niektórzy przedstawiciele tej rasy uzyskują ostatecznie imponujące rozmiary. Istoty z głębin praktykują tymczasową monogamię, nie tworząc prawdziwych grup rodzinnych. Główne wartości w ich społeczeństwie stanowi cześć oddawana przodkom i głęboki, niezachwiany szacunek dla starszych. Dagon i Hydra, zwane przez istoty z głębin Matką i Ojcem, są najstarszymi przedstawicielami gatunku, szanowanymi przez wszystkich. Możliwe jest jednak, iż nie chodzi tu o jakieś dwie konkretne istoty, ale tylko o honorowe tytuły, za pomocą których zwraca się do największej, a co za tym idzie, najstarszej pary. Nowy Dagon lub nowa Hydra może automatycznie zajmować miejsce zmarłego z jakichś powodów osobnika. Genealogia i historia rodzinna są niezwykle ważne dla istot z głębin. Każdy z przedstawicieli tej rasy potrafi wyrecytować z pamięci swe drzewo

rodowe, sięgając setek pokoleń wstecz. Rodzice i inni żyjący przodkowie cieszą się wielkim respektem.

Istoty z głębin prowadzą samotny tryb życia, z rzadka jedynie wstępując w stałe związki z innymi osobnikami swojej rasy. Będąc stworzeniami zmiennocieplnymi, charakteryzują się powolnymi procesami myślowymi i powoli podejmują decyzje. Po cóż się spieszyć, jeśli masz przed sobą perspektywę wiecznego życia? Tempo ich egzystencji jest odzwierciedleniem spowolnionych ruchów podwodnego życia. Porozumiewają się rzadko, używając raczej przekazów o pozazmysłowej naturze, opartych bardziej na empatii niż telepatii. Od czasu do czasu pomagają sobie nielicznymi gestami rąk i precyzyjną, choć z pozoru trudną do wychwycenia, mimiką twarzy. Na większe odległości przekazują sobie informację w formie szczeknięć i infradźwiękowych pomruków. Stworzyły również język pisany, ale rzadko z niego korzystają. Wydaje się, że jest to ich adaptacja glifów z *R'lyeh* – obcego ludziom języka używanego przez Cthulhu i jego pomiot.

Spółczeństwo istot z głębin

ISTOTY Z GŁĘBIN są nierozdzielnie związane ze swym środowiskiem. W ich społecznościach rzadko kiedy zdarzają się konflikty czy nawet różnice zdań. Wszystko odbierają w prawie identyczny sposób i każdy z nich ma poglądy na życie bliźniaczo podobne do poglądów swoich towarzyszy. W ten sposób wszelkie zasadnicze obowiązki przypadające członkom społeczności wykonywane są właściwie automatycznie, jako że każda istota z głębin robi to, co wydaje się w danej chwili najbardziej oczywiste. O dyskusjach czy debatach prawie się nie słyszy, a poza tym wszelkie dysputy są powodem do społecznego zaniepokojenia. Niemal każde nieporozumienie rozstrzygane jest przez wolę większości; wszyscy członkowie danej społeczności ostatecznie stają się świadomi woli ogółu. Historia nie zna przypadków rewolucji czy rebelii wewnątrz społeczeństw istot z głębin, chociaż poważne różnice poglądów doprowadzają niekiedy do emigracji zwolenników jednej ze stron w celu założenia własnej kolonii.

Wszystkie istoty z głębin czczą Dagona i Hydę jako ojca i matkę, a Wielkiego Cthulhu jako tego, który wszystko przynosi. Brakuje jednak jakiegokolwiek formy



religijnej hierarchii. Istoty z głębin żyją i współżyją w anarchii, podlegającej naturalnej, wewnętrznej kontroli, a każda z nich spełnia funkcje swojego własnego kapłana i spowiednika zarazem.

Brak komunikatywności i mało serdeczne usposobienie powodują, że społeczności istot z głębin rozsiane w morzach i oceanach całego globu kontaktują się rzadko lub wcale. Najbardziej bezpośrednią formą kontaktu, jaką kiedykolwiek mieli przedstawiciele tej rasy pochodzący z Y'ha-nthlei u wybrzeży Massachusetts z ich pobratymcami z okolic wyspy Ponape, leżącej w zachodniej części Pacyfiku, była opowieść człowieka, Obeda Marsha, gdzieś w połowie XIX wieku. Mając najczęściej jednakowe poglądy na wszystko, istoty z głębin nie odczuwają prawie nigdy ochoty do rozmowy. Wszyscy wiedzą to, co jest ważne, natomiast luźną rozmowę bez konkretnego tematu uważa się za niepożądane zjawisko.

Rękodzieło należy raczej do rzadkości, chociaż pięknie wykonane przedmioty są wysoko cenione. Prywatna własność jest ograniczona do kilku zaledwie przedmiotów, często jedynie do jednego: zdobionego pracochłonnymi rzeźbieniami ościenia służącego do połowu szybszych gatunków ryb, którymi żywią się istoty z głębin. Domy przedstawicieli tej rasy są zazwyczaj małe, składają się z pojedynczego zagłębienia wykutego w skałach i koralowcach, do którego udają się na spoczynek. Łóżek ani innych mebli nie ma wcale. W większości przypadków jamy istot z głębin są zupełnie puste, z wyjątkiem tradycyjnie obecnego ościenia, małej sakwy z sieci i jednej czy dwu sztuk złotej biżuterii. Jaskinie często są umieszczane

jedna nad drugą i ozdabiane żywymi koralowcami, gąbkami i innymi okazami podwodnego życia. Miasta istot z głębin są nie tyle budowane, co raczej „uprawiane i hodowane”. Organiczne pochodzenie architektury pozwala umknąć uwagi sonarów i innych sond.

Tradycja wyrabiania dóbr z miękkich metali doprowadziła do rozwinięcia produkcji misternie zdobionej biżuterii, którą istoty z głębin handlują z ludźmi. Wykonane z dość pospolicie spotykanego w morskich głębinach naturalnego stopu, precjoza te są ręcznie formowane i kute, rzeźbione i grawerowane, wszystko bez użycia ognia. Jakość wykonania jest niespotykanie wysoka, tak więc złotnictwo można uznać za jedyną formę specjalizacji w społeczności istot z głębin. Z drugiej strony, nieśmiertelność pozwala każdemu przedstawicielowi tego gatunku na rozwinięcie naturalnych talentów.

Istoty z głębin żyją w głębokiej harmonii ze środowiskiem, co sprawia, że ich społeczności przestają rosnąć po osiągnięciu optymalnej liczebności. Stres będący wynikiem nadmiernego zaludnienia zmniejsza pociąg płciowy. To zaś jeszcze bardziej zmniejsza przyrost naturalny tego powoli rozmnażającego się i samotnie żyjącego gatunku. Innymi przejawami stresu spowodowanego nadmiernym zagęszczeniem społeczeństwa są takie zjawiska, jak opuszczanie lub zabijanie i zjadanie przez znerwicowane matki nielicznego potomstwa. Te naturalne, choć bezlitosne metody kontroli liczebności populacji są równie wydajne, co niezawodne.

Wiara w Cthulhu

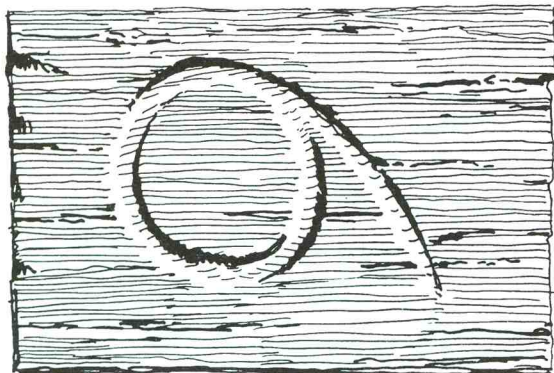
WSZYSCY PRZODKOWIE istot z głębin mogą liczyć na hołd i szacunek, zwłaszcza ojciec Dagon i matka Hydra. Jednak bogiem tej rasy jest Cthulhu i ku tej właśnie mitycznej istocie jej przedstawiciele kierują modlitwy. Chociaż R'lyeh zapadło się w morskie otchłanie miliony lat przed tym, jak pierwsi protoplaści istot z głębin zaczęli pływać w ciepłych, prehistorycznych morzach, wszyscy przedstawiciele tego gatunku znają i obawiają się Wielkiego Przedwiecznego. Jest on częstym gościem nawiedzającym ich sny.

Istoty z głębin są przekonane, że któregoś dnia Cthulhu powróci i tylko tym, którzy we właściwy sposób potrafili się przed nim ukorzyć, dane będzie ująć z życiem. Oczekują tego dnia ze strachem w sercach. Składają Wielkiemu Przedwiecznemu w ofierze zwierzęta, głównie duże morskie ssaki lub, jeżeli tylko są w stanie, ludzi. Największe święta istot z głębin przypadają na dni zbiegające się z obchodzonymi na powierzchni ziemi Halloween oraz dniem poprzedzającym 1 maja i z ich okazji organizowane są wielkie ceremonie na cześć Cthulhu. Mimo to WielkiPrzedwieczny zdaje się być tak samo świadomy ich istnienia, jak istnienia gatunku ludzkiego. Wydaje się, że obie te rasy obchodzą go w równym stopniu.

Spółeczności ludzkie, utrzymujące kontakt z istotami z głębin zazwyczaj bardzo szybko przyjmują ich religię jako własną. Adaptują poszczególne prawdy wiary tak, by pasowały do ich dotychczasowego wyznania, niezależnie od tego, czy chodzi o pogański szamanizm czy hierarchię kościoła zachodniego.

Magia istot z głębin

MAGIA STOSOWANA przez istoty z głębin może przybierać rozmaite formy. Wiele z czarów dotyczy przyzywania i rozkazywania różnym morskim stworzeniom. Zaklęcia mają swoje korzenie w praktykach myśliwskich istot z głębin. Używane są często w celu wynagrodzenia ludzkich społeczności zwiększonymi połowami ryb, skorupiaków i głowonogów. Zaklęcia umożliwiające kontakt nie są znane istotom z głębin, które nie uznają innych bogów niż Wielki Cthulhu; jego sny docierają do nich bez pomocy



magii. Nie praktykują przywoływania istot pozaziemskich, ale możliwe, że znane są im metody pozwalające wywołać z głębin gwiazdny pomiot czy inne, podobne im stworzenia. Nieliczne jednostki poświęciły się dokładniejszym badaniom takich metod i na przestrzeni lat opanowały czary wpływające na stan morza i lokalnych warunków pogodowych. „Fala zapomnienia” jest ulubioną formą odpowiedzi istoty z głębin na pogróżki ze strony ludzi.

Zaklęcia istoty z głębin są prawie zawsze rzucane spod wody i nie trzeba wymawiać przy tym żadnych słów. Najpopularniejsze z nich to „Oczarowanie homara”, „Rozkazywanie gigantycznej kałamarnicy”, „Rozkazywanie morświnowi”, „Rozkazywanie rekinowi”, „Szkółka ryb”.

Istoty z głębin a rodzaj ludzki

OISTNIENIU LUDZI istoty z głębin wiedziały od zawsze, ale dopiero ostatnimi czasy zaczęły przejawiać zainteresowanie naszym gatunkiem. Mieszkańcy powierzchni ziemi przebywają w oddaleniu od żyjących w morzu stworów, a przecież „czego oczy nie widzą, tego sercu nie żal”. Jednak istoty z głębin kilkakrotnie nawiązały krótkotrwałe kontakty z małymi, izolowanymi społecznościami ludzi. Udokumentowanymi przykładami takich spotkań mogą być szczerp Kanakas na południowym Pacyfiku i mieszkańcy Innsmouth, małego miasteczka w Nowej Anglii. Inne tego rodzaju zbliżenia z pewnością zdarzały się już wcześniej.

Pierwszy kontakt między ludźmi a istotami z głębin jest najczęściej zupełnie przypadkowy. Mimo to przypadki aktywnego poszukiwania istot z głębin przez człowieka też nie należą do rzadkości – tak uczynił Obed Marshem w Innsmouth. Większość tych żyjących w morskich odmętach stworzeń jest z natury ostrożna i czuje się nieswojo w obecności ludzi, unikając z nimi kontaktu. Ci, którzy w przeszłości kontaktowali się z nami, zazwyczaj stają się bardziej napastliwi.

Pierwsze spotkania ograniczają się do prostej wymiany, podczas której istoty z głębin oferują swą unikatową biżuterię z miękkiego złota w zamian za proste drobiazgi ze szkła i gumy. Chociaż nakład pracy i precyzja wykonania morskich świecidełek czyni je bardzo cennymi, sam metal pozyskiwany jest w ogromnych ilościach i nie uważany za specjalnie cenny. Szkło, guma i plastik, jako produkty uzyskane w procesach wymagających wysokiej temperatury i zaawansowanych technologii, są dla istot z głębin czymś zupełnie nowym i, przynajmniej początkowo, bardzo cennym.

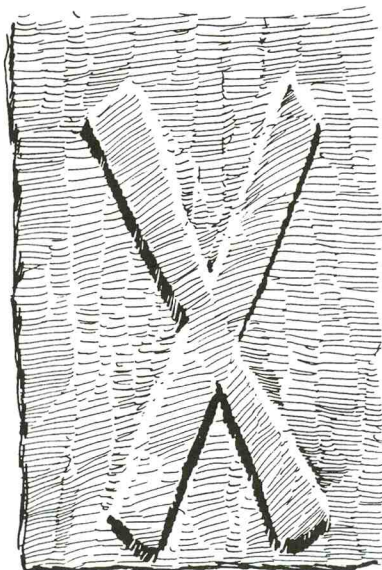
Utrzymywanie dłuższego kontaktu z ludźmi budzi w istotach z głębin głęboko ukryte instynkty i pragnienia, których następstwa są zwykle katastrofalne dla naszych społeczności. Tłumione przez wieki pierwotne instynkty znajdują nareszcie drogę ujścia i te nieludzkie istoty zaczynają marzyć o wzroście, ekspansji i dominacji. Początkowo odruchy te manifestują się przez chęć zawładnięcia ludźmi: istoty z głębin domagają się ofiar, obiecując w zamian za nie wyjawic magiczne sekrety i przekazać

część wiedzy. Wiele prymitywnych ludów zaskakująco szybko godzi się na takie oferty, uważając, że śmierć jednego z członków plemienia jest uczciwą ceną w zamian za bezpieczeństwo i dobrobyt zapewniany im przez przybyszów z morskich odchłani. Fakt, że często postrzegają oni istoty z głębin jako bogów tylko ułatwia im zawieranie takich umów. Z drugiej zaś strony cywilizowani ludzie zazwyczaj pożądamy złota z pasją równą tej, z jaką pragną posiadać magiczne umiejętności i osławioną nieśmiertelność. W takich wypadkach ofiary składane są w tajemnicy, bez wiedzy większej części społeczności.

Dobrze wiedząc, że aby dominować trzeba się rozmnażać i zajmować nowe terytoria, istoty z głębin w krótkim czasie zwiększają swe żądania. Główną przyczyną, dla której istoty z głębin postanawiają krzyżować się z ludźmi, jest powszechna wśród wodnych samiec niechęć do intymnych zbliżeń i wychowywania młodych. Ponadto przybyszom z morskich odchłani łatwo narzucić ten pomysł ludziom, którzy, będąc najczęściej w mniejszości, zazwyczaj kapitulują.

Przedstawiciele tych dwu gatunków są zdolni do prokreacji, a mieszaniec będący wynikiem takiego procesu początkowo wydaje się normalnym ludzkim dzieckiem, które dopiero z czasem zmienia się w dorosłą istotę z głębin i natychmiast wędruje do morza. Niektórzy mieszańcy nie są w stanie osiągnąć ostatecznej formy, pozostając uwięzieni w pół-ludzkiej postaci. Inni zaś nie przeżywają tej ostatniej, dramatycznej przemiany. Ponadto krzyżowanie się ludzi z istotami z głębin powoduje zwiększenie liczby różnych mutantów. Wiadomo o narodzinach ludzkich niemowląt pokrytych rybią łuską, dzieciach istot z głębin wyposażonych w ogony i innych strasznych wynaturzeniach.

Zadawanie się z istotami z głębin prawie zawsze ściąga gniew mieszkających w sąsiedztwie ludzi. Kontakty takie zazwyczaj kończy masakra nienaturalnie wyglądających mieszańców i wypędzenie przybyszów z powrotem do morza. Znalazłszy się znów w swym podmorskim królestwie, istoty z głębin zwykle przestają się interesować dominacją i powracają do swych odwiecznych zwyczajów.



Choć powtarzające się periodycznie kontakty między ludźmi a istotami z głębin są zapewne dziełem przypadku, zwiększająca się częstotliwość takich związków interpretowana jest przez niektórych jako dowód na to, że gwiazdy wkrótce znajdą się we właściwym układzie. To prawie niewytłumaczalne pragnienie istoty z głębin, by rozmnażać się z mieszkańcami powierzchni ziemi, może być rezultatem trudnych do określenia sił, które zmieniają naszą planetę, przygotowując ją na przyjście Cthulhu.

Grzyby z Yuggoth

WEDŁUG INDIAŃSKICH LEGEND, grzyby przybyły na Ziemię z rodzimej planety położonej w konstelacji Wielkiej Niedźwiedzicy. Niemniej, podobnie jak Yuggoth, miejsce to było jedynie kolejnym przystankiem w ich bezwzględnym marszu na Ziemię.

Tak naprawdę stworzenia te powstały gdzieś poza tą sferą czasoprzestrzeni, we wszechświecie zupełnie innym niż nasz. Choć na pierwszy rzut oka wydaje się, że są one po części zwierzętami, a po części grzybami, w rzeczywistości ich budowa jest obca naszym formom życia, gdyż składają się z atomów drgających z zupełnie inną częstotliwością. Grzyby są opisywane jako podobne do krabów istoty, wyposażone w dziesięć nóg i skrzydła jak u nietoperza. Jest to jednak rodzina składająca się z wielu różnych gatunków. Posiadające skrzydła stwory potrafią zagiąć przestrzeń, co pozwala im błyskawicznie się poruszać na transgalaktyczne odległości. Skrzydła mogą też być używane w atmosferze, podczas zwyczajnego lotu, choć są niezbyt wytrzymałe i nie zapewniają wystarczającej zwrotności. Jeżeli tylko okoliczności zezwalają, mi-go wołą korzystać z bram, by przemieszczać się na mniejsze odległości.

Grzyby tworzą zdyscyplinowane, zgrane społeczeństwo, pozbawione jakichkolwiek form indywidualizmu. Istoty te, niczym zdalnie sterowane roboty, działają na podobieństwo trybów wielkiej maszyny, a każda z nich wykonuje swoje zadania nie kwestionując rozkazów. Dla mi-go pojęcie osobnika nie istnieje, chociaż ich wyraźnie ukierunkowane, introwertyczne życie nie pozwala na utrzymywanie kontaktów z innymi przedstawicielami swojej rasy. Podróżują, czy to pieszo, czy lecąc, w zwartych formacjach, zwykle w szeregach po trzy lub pięć sztuk, a ich ruchy są zsynchronizowane i pełne harmonii.

Grzyby są w stanie wyleczyć praktycznie każdą ranę, a jeśli da się im dostatecznie dużo czasu, potrafią zregenerować nawet utracone kończyny i organy. Mimo swojej odporności, są wyjątkowo wrażliwe na lotne trucizny. Typowe gazy trujące zabijają je praktycznie natychmiast, jako że absorbowane są przez niezliczone, malutkie pory oddechowe pokrywające ich ciała. Są słabymi pływakami, więc łatwo toną w głębszej wodzie, skąd nie potrafią się uwolnić, bo ich skrzydła szybko nasiąkają wodą.



Mówi się, że mi-go, które zamieszkują niektóre ze szczytów Starego Świata, pojawiły się tam w zupełnie inny sposób. Panuje przekonanie, jakoby gdzieś w Himalajach ukryta była ich twierdza, skąd wydawane są wytyczne i rozkazy kierujące działaniami gatunku na Ziemi. Mało wiadomo i niewiele więcej można odgadnąć na temat owej domniemanej placówki, ale wysuwane są przypuszczenia, iż przywódcy mi-go mogą być odrębnym, bezskrzydłym podgatunkiem.

Grzyby porozumiewają się telepatycznie, podkreślając subtelności znaczeń i uczuć za pomocą zmieniających się odcieni swoich eliptycznych głów. Posiadają także szczątkowe struny głosowe, którymi (po drobnym zabiegu chirurgicznym) potrafią imitować ludzką mowę. Takie głosy, składające niezwykle propozycje z mrocznych głębi lasów, słyszą czasem podróżni w oddalonych od cywilizacji miejscach. Telepatyczne umiejętności grzybów rozciągają się także na rodzaj ludzki – mi-go potrafią przekazywać myśli i obrazy prosto do ludzkich umysłów, chociaż reakcje na takie zachowanie potrafią być nieprzewidywalne. Fama głosi, że ogromna kolonia na Yuggoth od czasu do czasu próbuje wykonywać masowe przekazy tego rodzaju, mające na celu zmianę zachowania całej ludzkiej populacji na Ziemi.

Normalne zwierzęta czują instynktowny strach przed grzybami, a obszary zamieszkałe przez mi-go są zazwyczaj przez nie szybko opuszczane. Ludzie zwykle wyczuwają charakterystyczny zapach przybyszów z Yuggoth, a w ich bezpośredniej bliskości mogą odczuwać dziwne wibracje spowodowane obcą strukturą atomową. Zbieranie świadectw dowodzących obecności grzybów na Ziemi jest jednak trudnym zadaniem. Obca naszemu światu budowa ich organizmów powoduje, że ciała mi-go już w kilka godzin po śmierci wyparowują, nie pozostawiając po sobie żadnego śladu. Dziwne drgania atomów bardzo

utrudniają robienie zdjęć, gdyż ich obrazy nie chcą się ukazywać na normalnej emulsji fotograficznej. Nie jedzą żadnego pożywienia ziemskiego pochodzenia i są bardzo wrażliwe na światło, dlatego unikają dnia i wychodzą ze swoich jaskiń dopiero po zmroku. Ich świat jest pozbawiony światła, a ich zmysły i sposób pojmowania rzeczywistości całkowicie różnią się od naszych.

Pierwsze wizyty

PO RAZ PIERWSZY grzyby pojawiły się na Ziemi 160 milionów lat temu, w okresie jury, poszukując pewnych nieznanych w ich wszechświecie minerałów. Pierwsze ziemskie bazy założyły w górach zwanych obecnie Appalachami. Ich działalność prędko rozszerzyła się na całą planetę, na skutek czego doszło najpierw do kontaktu, a potem do wojen z starszymi istotami, zamieszkującymi podówczas rejony globu znane dziś jako Ameryka Południowa, Afryka i Antarktyda. Te trwające tysiąclecia walki zakończyły się dopiero wtedy, gdy wędrujące kontynenty ostatecznie rozdzieliły walczące strony.

Na przestrzeni następnych kilku milionów lat liczba obecnych na Ziemi grzybów stale malała, tak jak malały zasoby interesującego ich minerału. Jednak jeszcze w czasach narodzin człowieka na naszej planecie wciąż działała niewielka placówka mi-go. Grzyby, zauważane od czasu do czasu przez prymitywne ludy, dały podstawę do powstania legend o troglodytach zamieszkujących Walię i Irlandię, a także opowieści o *kallikanzari* we współczesnej Grecji. Legenda znana od dawna w Nowej Anglii opisuje atak na miasteczko Gloucester w Massachusetts, przeprowadzony najprawdopodobniej w XVII wieku właśnie przez grzyby. Wiadomo o działających placówkach mi-go w Vermoncie, Appalachach, Andach,

Himalajach, a podejrzewa się również, że można na nie natrafić w innych miejscach globu. Istnieją także dowody wskazujące, że ostatnio grzyby w rosnącej liczbie powracają na naszą planetę.

Praktyki religijne

PODCHODZĄC DO WSZYSTKIEGO naukowo i mając analityczne umysły, grzyby darzą bogów ze świata Mitów Cthulhu ograniczonym szacunkiem. Uważają się za istoty stojące ponad prymitywną czołobitnością, potrafiące całkiem skutecznie kierować swoim własnym losem. Chociaż w ich rytuałach wymieniane są konkretne imiona – zwłaszcza Nyarlathotepa, Szafarza Wiedzy – tak naprawdę czczą one jedynie Shub-Niggurath – boginię płodności. Zdominowane przez własne umysły, grzyby straciły prawie całkowicie swój naturalny popęd płciowy i odwołują się obecnie do prymitywnych praktyk religijnych, chcąc wywołać w sobie pragnienie prokreacji. Podczas podniosłych rytuałów przeprowadzanych w jaskiniach mieszczących się pod powierzchnią Księżyca przywołują potężną Shub-Niggurath, której obecność doprowadza je do szalonej orgii seksu i śmierci. Podobnie jak niektóre prymitywne zwierzęta na Ziemi, grzyby są hermafrodytyczne. Nie mają narządów płciowych, a jaja i nasienie gromadzą się wewnątrz ich ciał. Do zapłodnienia dochodzi więc jedynie wtedy, gdy rodzic umrze, a jego ciało ulegnie rozkładowi. Podczas tych orgii śmierci pod powierzchnią Księżyca giną tysiące osobników, lecz równocześnie powstają dziesiątki tysięcy nowych.

Małe mi-go wylęgają się z zapłodnionych jaj i po zlokalizowaniu dorosłego osobnika wdrapują się nań i podróżują z nim aż do osiągnięcia samodzielności. Dorosłe grzyby znajduje się czasem z tuzinami tych małych, białych, długich na około dziesięciu centymetrów stworzeń przyczepionych do dolnych części ciał.

Rytuały poświęcone Shub-Niggurath przeprowadzane są zazwyczaj wewnątrz kręgu składającego się z pięciu monolitów, czasem z dodatkowym, dziwnie ciosanym kamieniem centralnym z pozaziemskiego minerału, pokrytym tajemniczymi, matematycznymi ideogramami. W naszym układzie słonecznym najlepszym czasem dla czczenia Shub-Niggurath jest dzień poprzedzający 1 maja.



Technologia i magia

CHOCIAŻ GRZYBY powszechnie stosują to, co inni określają mianem magii, nie wydaje się, że same są w stanie oddzielić ją od nauki. Ich ogromna wiedza pozwala kontrolować siły tradycyjnie uważane przez ludzi za paranormalne bądź nie dające się racjonalnie wytłumaczyć. Posiadając naturalną umiejętność zaginania przestrzeni i czasu, są mistrzami tworzenia bram, których tysiące rozsiane są po całej planecie w ukrytych jaskiniach, a wiele z nich ciągle jeszcze działa.

Grzyby posiadają niezwykle umiejętności z zakresu chirurgii, chemii oraz biologii i nie cofają się przed zmianianiem swoich ciał tak, aby pasowały do obranego celu. Często modyfikują posiadane, dodają potrzebne lub usuwają zbędne kończyny. Niektóre z grzybów nie mają skrzydeł, dlatego też gatunek ten opracował metodę pozwalającą wyjmować mózgi i transportować je żywe w specjalnych metalowych cylindrach wypełnionych podtrzymującymi życie płynami. Cylindry takie można następnie podłączyć do maszyn naśladujących wzrok, słuch i mowę żywej istoty, pozwalając mózgowi odbierać bodźce z otoczenia i komunikować się z nimi. Tę technologię grzyby adaptowały dla szeregu spotkanych przez siebie stworzeń, w tym także do gatunku ludzkiego.

Mi-go, choć z zasady pasywne, posiadają wielką gamę broni palnej – od ręcznej począwszy, a na ciężkim sprzęcie, montowanym na wozach lub stałych strukturach, skończywszy. Większość z nich używa różnych form generowania lub zbierania energii. Zaobserwowano broń produkującą wyładowania elektryczne lub promienie zimna, a także inne, wywołujące u ludzi i innych inteligentnych ssaków reakcje szizofreniczne. Od czasu wygaśnięcia starożytnych wojen i wycofania się z aktywnej okupacji planety grzyby nie znajdują zastosowania dla całego tego arsenału. W rzadkich przypadkach użycia broni przeciw ludziom mi-go wykorzystują oręż tego samego typu jakiego używały wieki temu przeciw starszym istotom. Obecnie grzyby nie mają zamiaru podbijać planety, w związku z czym za wszelką cenę unikają kontaktu z ludźmi. Rzadko spotyka się jednostki uzbrojone, ale nawet te wolą uciekać niż walczyć.

Spiski mi-go

CHOCIAŻ PODAJĄ się za wyznawców rozmaitych Bogów Zewnętrznych i Wielkich Przedwiecznych, grzyby są naukowcami. Ich jedyne pragnienie to zamiana naturalnego biegu kosmologii tak, by odpowiadał ich wymaganiom. Podejrzewa się, że czczą one Cthulhu, jednak mimo to dalekowzroczne plany grzybów wymagają, by R'lyeh pozostało zanurzone, choć nadchodzi chwila, gdy gwiazdy znajdą się we właściwym położeniu. W tym celu mi-go od dawna zmieniają wewnętrzną budowę Księżyca, próbując przez powolne zwiększanie jego masy zmienić orbitę i wywołać na Ziemi efekty sejsmologiczne powstrzymujące R'lyeh przed wynurzeniem się.

Diabły z kosmosu

Legendy podziemnego świata K'n-Yan opowiadają o pakcie zawartym między mieszkańcami powierzchni ziemi a grzybami z Yuggoth (które mieszkańcy K'n-Yan nazywają diabłami z kosmosu). Przekazywane od lat opowieści mówią, iż przed tysiącami mi-go uprowadziły grupę ludzi, poddały zmianom ich umysły lub ciała i z powrotem wprowadziły do ludzkiej populacji. Cel tego działania nie jest znany, niemniej pewne aluzje zawarte w *Necronomiconie* wskazują na fakt, że przez delikatny wpływ na ewolucję naszego gatunku grzyby chcą doprowadzić do tego, by ludzie odegrali specyficzną rolę w ich planach mających na celu powstrzymanie wynurzania się R'lyeh.

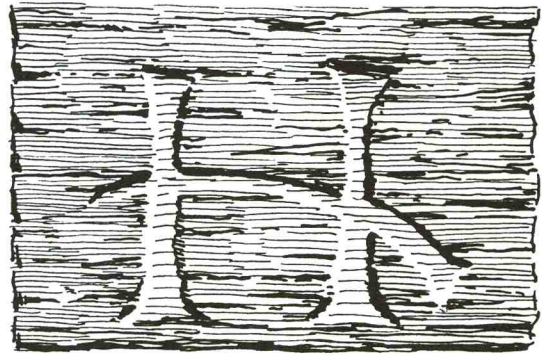
Przerażająca teoria

Istnieją jedynie nieliczne i niekompletne dowody potwierdzające wiarygodność poniższej teorii. Niektórzy uważają, że grzyby w znaczący sposób wpłynęły na ewolucję ludzkiego gatunku. Przeprowadzając chirurgiczne eksperymenty na mózgach naszych przaprzodków, implantowały w naszej zbiorowej podświadomości obrazy i idee wywierające wpływ na wszystko, co robimy i w co wierzymy. Przebłytki pozazmysłowej percepcji, telepatii i innych mocy paranormalnych u naszego gatunku (występujące naturalnie u podziemnych mieszkańców K'n-Yan) są dowodem na to, że coś blokuje nasze odczucia. Takie zjawiska, jak opisywane w licznych raportach obserwacje latających talerzy w drugiej połowie XX wieku, mogą być tylko jednym z efektów dokonanych wieki temu manipulacji. Dzisiejsze teorie o bogach z przestrzeni kosmicznej mogą być następnym rezultatem tych zmian, na równi z częstymi doniesieniami o uprowadzeniach przez przybyszów z innych planet. Jeżeli te idee są prawdziwe, to ludzie mogą być niczym innym, jak tylko bezwonnymi pionkami w wielkiej partii szachów.

Obecne kontakty z ludźmi

GRZYBY SĄ z natury nieśmiałe i skryte, dlatego też unikają, jeżeli tylko mogą, kontaktu z ludźmi. Potrafią odpowiednio rozprawić się ze wścibskimi przedstawicielami naszego gatunku. Węszący osobnicy znikają bez wieści, a farmy zbudowane zbyt blisko ich siedzib palą się ze szczętem. Mi-go czasem korzystają z usług ludzkich agentów, zapewniając sobie uprzednio ich lojalność, chirurgicznie zmieniając im mózgi. Tacy agenci należą do różnych klas społecznych, począwszy od nisko urodzonych, nieokrzęsanych typów, a skończywszy na światłych uczonych i profesorach. Większość z nich wydaje się być najzupełniej normalna, lecz są oni bezmyślnie wierni swoim pozaziemskim panom. Zmiany dokonane w ich mózгах doprowadzają niekiedy do szaleństwa, czego wynikiem bywają samobójstwa.

Mi-go wolą skrycie manipulować wybranymi grupkami ludzi, czasem omamiając ich obietnicami potęgi i wiedzy, kiedy indziej znów zaprzęgając chemię i chirurgię do osiągnięcia wyznaczonych sobie celów. Wiadomo, że używają pozaziemskich specyfików do obniżania ludzkiej



odporności. Niekiedy wykorzystują swoje dziwaczne, brzęczące głosy do hipnotyzowania zaskoczonych osób. W kilku przypadkach grzyby usunęły mózgi szczególnie interesujących istot ludzkich i, wciąż żywe, zabezpieczone w metalowych cylindrach wywiozły w przestrzeń.

Istnieje pewien ludzki kult związany z Hasturem i Żółtym Znakiem. Niewiele o nim wiadomo, uważa się jednak, że jego członkowie częściowo przejrżeli plany mi-go. Obrali oni ponoć za swój cel wytropienie i zniszczenie wszystkich znalezionych siedzib i agentów grzybów z Yuggoth.

Ghoule

GHOULE TO ohydne humanoidy o psich pyskach, gromadnie zamieszkujące wygrzebane w ziemi nory. Stwory te koegzystują z człowiekiem od niepamiętnych czasów. Zamieszkują tajemne katakumby pod ulicami Paryża i Rzymu, włóczą się po zaułkach Istambułu i Kairu. Znane były starożytnym Egipcjanom i być może były nawet pierwowzorem Anubisa – opiekuna zmarłych, boga o głowie szakala.

Ghoule są odpowiedzialne za niejedną legendę o podziemnych rasach i to prawdopodobnie one były źródłem historii o trollach i innych mrocznych istotach. Choć generalnie unikają kontaktu z ludźmi, wiadomo o ich konszachtach z wiedźmami. Bardzo często czarownice wymieniają nowo narodzone ludzkie dzieci na potomstwo tych plugawych stworów.

Ghoule mogą krzyżować się z naszym gatunkiem. Dlatego właśnie powstała teoria traktująca je jako zdegenerowany podgatunek ludzkiej rasy, wypędzony dawno temu pod ziemię. Dzieci ghouli wykazują typowo psie rysy. Jednak niemowlęta rodzące się z mieszanych par najczęściej niczym nie różnią się od zwykłych ludzkich dzieci, przynajmniej aż do osiągnięcia dojrzałości. Wtedy to dochodzi do głosu krew ghoulu, a skażony nią człowiek powoli, prawie niezauważalnie przejmuje wygląd i osobowość tej plugawej istoty. Po osiągnięciu pewnego wieku taki odmieniec przestaje być akceptowany przez ludzi. Jeśli dowie się prawdy o swoim pochodzeniu i uda mu się skontaktować z miejscową społecznością ghoulu, może zostać przyjęty do ich szczepu. W innym przypadku zmiany doprowadzają go ostatecznie do szaleństwa i samobójstwa. Ghoule nie starają się śledzić losów takich podrzutków, ani też nie odczuwają potrzeby pomagania komuś takiemu.



Ludzkie niemowlęta porwane przez ghoule są wychowywane, jakby były jednymi z nich. Jeżeli przeżyją, często przybierają wygląd swych „rodziców”. Uważa się, że ludzie krzyżują się z nimi od tak zamierzczłych czasów, że niewielu spośród nas jest całkowicie wolnych od ich genetycznego dziedzictwa. Przyjęcie ich stylu życia powoduje przebudzenie się bestialstwa, a efektem tego jest zmiana wyglądu. Pomaga to także wyjaśnić klątwy i inne magiczne sztuczki, które potrafią przemienić ludzi w bestie.

Choć ghoulom są daleko do nieśmiertelności, tym szkaradnym istotom dane jest cieszyć się życiem dużo dłużej niż ludzi. Statystyczny przedstawiciel tej rasy dożywa 175-200 lat, jednak wielu żyje dużo dłużej. Ghoule rosną przez całe życie i niektóre, zwłaszcza samce, osiągają imponujące rozmiary. Ich szczepowe życie jest jednak brutalne i wielu młodym osobnikom nie udaje się osiągnąć wieku dojrzałego. Tylko najsilniejsze, najszybsze i najsprytniejsze są w stanie uniknąć złych, szalejących samców. Samice są mniej agresywne niż samce, ale także one nie należą do łagodnych, zwłaszcza wtedy, gdy bronią swoich małych. Organizacja społeczna znajduje się na najniższym z możliwych poziomach; ghoule parzą się w nieskrępowanie dowolny sposób, a dysputy rozstrzygają odwołując się do siły.

Ghoule porozumiewają się używając dość skomplikowanego języka, składającego się z pisków, pomruków i warknięć. Słowo pisane jest im obce. Ogólnie poświęcają mało czasu na abstrakcyjne myślenie. Poszczególne szczepy zamieszkujące podziemia z rzadka kontaktują się z sobą, a jeśli to robią, prawdopodobieństwo wojny przewyższa szanse współpracy. Mentalność ghoulów jest bez reszty podporządkowana zasadzie: należy przeżyć za wszelką cenę.

Wierzenia ghoulów

Pomimo powszechnego przedstawiania ghoulów jako istot zachowujących się w sposób ohydny i odpychający, praktykowany przez nichakt żywienia się ciałami zmarłych jest w rzeczy samej rytuałem. Opiera się on na prymitywnej religii sięgającej swymi korzeniami daleko w prehistorię. Fragmentaryczne mity ghoulów opisują czasy, kiedy żyły swobodnie na powierzchni ziemi. Dopiero później ci „inni” wypędzili ich i zmusili do życia bez światła. Być może ghoule są potomkami tych ludzkich szczepów, które nie chcąc zarzucić prymitywnego, ale religijnego kanibalizmu, zostały przepędzone przez resztę naszego gatunku.

Ghoule są wszystkożerne i, podobnie jak kojoty czy dzikie psy, żywią się wszystkim, co znajdują: zwierzętami, warzywami, owadami lub znalezionej padliną. Rytualne pożeranie martwych ludzi lub innych ghoulów jest prymitywnym i odrażającym zwyczajem. Trzeba jednak zwrócić uwagę na pewne poczucie porządku, określającego kolejność odżywiania się, przydział poszczególnych części ciała pewnym osobnikom i tak dalej.

Ghoule nie uznają istnienia żadnych bogów. Jeżeli cokolwiek czczą, to śmierć, a zjedanie zwłok zawsze traktują jako poważne i wymagające skupienia zajęcie. Choć najwyższe formy rytuału odprawia się w przypadku śmierci jednego z członków szczepu, ludzkim szczątkom oddawane są takie same honory. Ghoule wierzą, że zjadając umarłego przejmują pewną część jego duszy, w ten sposób zapewniając zmarłemu swego rodzaju nieśmiertelność.

Ghoule a ludzie

Wiedźmy oraz magów często kojarzy się z ghoułami. Ludzie parający się magią wykorzystują szeroki wachlarz

wspomnień tych stworów w nieustających poszukiwaniach zaginionej i zapomnianej wiedzy. Ghoule, dzięki zwyczajowi pożerania zmarłych, są ogromnym źródłem wielopokoleniowego doświadczenia. Niektóre z największych tajemnic znanych dzisiejszym czarodziejom pochodzą ze wspomnień egipskich i babilońskich magów, których wieki temu pożarły rabujące grobowce ghoule.

Bliskie i długotrwałe kontakty z ghoułami prowadzą często do obudzenia w ludziach wspólnego dziedzictwa, nadając przedstawicielom naszej rasy wilcze rysy, przypisywane czarodziejom i wiedźmom. Wiążą się one z dostarczaniem tym istotom mroku pożywienia, wyrobów przemysłowych, a od czasu do czasu wymianą nowo narodzonego ghoulu na ludzkie niemowlę.

Ghoule raczej obawiają się ludzi, ale też bardzo ich nienawidzą. Uczucia te podsycane są przez pamięć o ostracyzmie, który zmusił je do podziemnego życia. Ghoule, z natury tchórzliwe, nie zawahają się zaatakować, jeśli się je sprowokuje lub kiedy czują, że mają wyraźną przewagę liczebną nad przeciwnikami. Większość rannych poddaje się i ucieka, a tylko zapędzeni w ślepy zaułek będą walczyli do końca.

Ghoule Nowego Świata

W porównaniu do swoich krewniaków ze Starego Świata, ghoule obu Ameryk sprawiają wrażenie szczególnie prymitywnych. Jedynie z nielicznymi spośród nich, jeśli w ogóle, można spotkać się i nawiązać kontakt w inny sposób, niż za pośrednictwem znanych wiedźmom czarów. Ghoule z tych regionów świata są nieprzyjazne ludziom, a uczucia te podsycane są dodatkowo przez powszechny w tym wieku zwyczaj balsamowania zwłok przed pochówkiem. Płyny używane w trakcie tego procesu są dla zjadaczy trupów toksyczne, więc tego rodzaju praktyki uznawane są za jeszcze jedno wrogie działanie. Wiele szczepów ghoulu w Nowym Świecie zarzuciło zupełnie rytuał zjadania ludzkich zwłok, rezerwując go jedynie dla członków swojego rodzaju. To dodatkowo odsuwa je od nas i sprawia, że są jeszcze agresywniejsze i gwałtowniejsze, niż ich pobratymcy zamieszkujący Stary Świat.

Ghoule Starego Świata

Kolonie ghoulu pod Marsylią i pod starymi etruskimi cmentarzami na północ od Rzymu należą do najstarszych w zachodniej Europie. Każde nieomal miasto i miasteczko może poszczycić się posiadaniem swojej społeczności gdzieś pod powierzchnią ziemi. Ghoule Starego Świata, choć nadal niebezpieczne, są bardziej wyrafinowane. Niektórym ludziom podobno udało się nawiązać z nimi kontakt w niekoniecznie magiczny sposób (są ponoć tacy, którzy nauczyli się nawet dziwnego języka tych mieszkańców podziemi). Wiadomo o istnieniu ludzkich kultów czczących i pożywiających się z ghoułami, a praktyka ta mogła przenieść się także do niektórych regionów Nowego Świata.

Na wschodzie rozciągają się obszary zamieszkałe przez ghoule od tak dawna, że są o nich informacje nawet w najwcześniejszych zapiskach. Ich kolonie mieszczą się pod takimi starożytnymi miastami jak Tyr i Sydon, a posępne opowieści o składanych w Kartaginie bogu Baalowi

ofiarach z dzieci mogą mieć swe korzenie w oddawanej ghoułom (lub razem z nimi) czci. Najstarsze z zamieszkiwanych przez nie miejsc znajdują się ponoć w piaskach Egiptu, pod piramidami i nekropolią w Gizie. Uważa się, iż sędziwe ghoule wędrujące po tych niekończących się katakumbach posiadają mądrość przerastającą ludzką zdolność pojmowania. Spędzają ponoć niezliczone lata na studiowaniu papirusowych zwojów, starannie zabezpieczonych w podziemnych komnatach. Możliwe, że w przeciwieństwie do reszty ghoulu, jednostki te poznały tajniki korzystania z magii.

Insekty z Shagghai

INSEKTY ŻYJĄ na wygnaniu od dnia straszliwego kataklizmu, który zniszczył świat Shagghai, zabijając prawie wszystkich przedstawicieli tej rasy. Przypuszcza się, że planeta tych owadopodobnych stworzeń została rozerwana na strzępy siłami grawitacyjnymi, kiedy świecąca czerwona gigantyczna kula zbliżyła się do jej orbity. Ostrożne badania identyfikują to ciało niebieskie jako Ghroth.

W czasie kataklizmu insekty utrzymywały kilka kolonii położonych poza ich planetą. Jednej z nich, Xiclotl, przyszło przyjąć największą liczbę uciekinierów, w tym także całą świątynię Azathotha, którą udało się przeteleportować z Shagghai na chwilę przed kataklizmem. Od tamtego czasu insekty przenosiły tę świątynię jeszcze kilkakrotnie; jednak wreszcie dotarła ona na Ziemię. Niestety, okazało się, że znalazły się w pułapce, gdyż jakiś ważny element naszej atmosfery uniemożliwia kolejną przeprowadzkę.

Insekty, choć nie nieśmiertelne, są naprawdę długowieczne. W normalnych warunkach przeciętny osobnik żyje od piętnastu do osiemnastu stuleci. Rozmnażają się jedynie sporadycznie – tylko wtedy, gdy tego wymaga dobro kolonii – składając jaja, z których po wielu latach inkubacji wylęgają się larwy. Te zaś potrzebują dziesięcioleci na osiągnięcie formy ostatecznej i przez ten czas pozostawiane są same sobie. Chociaż dla insektów składanie zapłodnionych jaj jest społecznym obowiązkiem, nie zwracają sobie one głowy wychowywaniem młodych. Po przejściu ostatniej z szeregu wylinek, larwy zmieniają się w osobniki dorosłe i dołączają do najbliższej kolonii.

Insekty są myślicielami i spędzają większość czasu na intelektualnych badaniach. Odżywiają się wykorzystując proces przypominający fotosyntezę i nie muszą jeść ani zdobywać pożywienia. Stworzyły liczne urządzenia reagujące na wydawane myślami rozkazy i używają różnych niewolniczych ras do wykonywania niezbędnych czynności. Wolne od trosk o jedzenie czy pracę, poświęcają się odnajdywaniu przyjemności w mentalnej estetyce. Rozkoszują się wszystkim, co stymuluje pracę umysłu, w tym skomplikowanymi problemami natury logicznej, zaawansowanymi wyrażeniami matematycznymi czy niekończącymi się debatami filozoficznymi. Mózgi insektów składają się z trzech warstw, a każda z nich



posiada dwie oddzielne półkule – prawą i lewą. Taka sześciopłatowa struktura mózgu pozwala im przeprowadzać trzy oddzielne procesy myślowe, podczas gdy każda z ich trzech par ust bierze udział w trzech różnych konwersacjach.

Filozofia insektów

SPOŁECZEŃSTWO SHAGGHAI zawsze było anarchistyczne – obowiązuje je niewiele praw i brak w nim jakiegokolwiek trwałej formy rządu. Chociaż dobro społeczności przedkładane jest nade wszystko, każdy z insektów wysoko ceni sobie swą odrębność i pilnie jej strzeże. Większość ma na dany temat podobne poglądy, a jednostki zbyt daleko oddalające się są bezlitośnie eliminowane. Insekty są całkowicie przekonane o swojej ewolucyjnej wyższości i, jak pokazuje historia, każdą napotkaną obcą rasę zniewalały i wykorzystywały.

Insekty czczą Azathotha pod jego najprymitywniejszą postacią czystej energii nuklearnej. Niewielka część tego Wielkiego Przedwiecznego napędza każdą ze świątyń, używanych do międzyplanetarnych podróży. Choć insekty są we wszystkich innych przypadkach nastawione naukowo i racjonalnie, wciąż oddają hołd atomowym stosom napędzającym ich świątynie, które w ludzkich oczach są po prostu statkami kosmicznymi. Jednak dla istot z Shagghai statki te są kościołami, a napędzający je radioaktywny materiał to żywe cząstki boga – Azathotha.

Insekty a rodzaj ludzki

INSEKTY Z SHAGGHAI są nie do końca materialne. Posiadają zdolność zajmowania przestrzeni, w której już znajduje się inna żywa tkanka. Używając tej umiejętności opanowują ludzkie mózgi i odczytują myśli swoich ofiar, równocześnie narzucając im własne idee. Taki proces pozwala bardzo szybko przejąć kontrolę

nad gospodarzem, choć często opanowany człowiek doprowadzany jest do szaleństwa. Osadziwszy się w ludzkim umyśle na dobre, insekt obejmuje całkowitą kontrolę i może odczuwać wszystkie myśli i emocje człowieka.

Zimni, wyrachowani i nieczuli mieszkańcy Shagghai są zafascynowani ludzkimi emocjami – irracjonalnymi zjawiskami, których nie potrafią pojąć. Szczególną radość wzbudzają w nich ból i strach oraz towarzyszący im całkowity brak racjonalnego rozumowania. Insekty, choć uwięzione na obcej planecie bez nadziei na uwolnienie, pozbawione widoków na przyszłość i niewiarygodnie znudzone, pozostały bardzo racjonalne, acz zdegenerowały się do poziomu emocjonalnych podglądaczy, uzależnionych od podniety, jaką zapewnia im powodowanie i doświadczenie ludzkiego cierpienia.

Niektórzy utrzymują, iż siłą napędową hiszpańskiej inkwizycji była kolonia insektów. Inni zaś wierzą, że to mieszkańcy Shagghai nawiedzili biblijną Sodomę i Gomoreę, a przypadkowa eksplozja ich statku kosmicznego była prawdziwą przyczyną zagłady tych miast.

Przedwieczni

NIEWIELE WIADOMO o tych istotach. Według al-Azrada „są tutaj, ale nie tutaj”, pragną zaś powrócić do tego świata i odebrać z powrotem Ziemię, która prawnie się im należy. Istoty te niekiedy sięgają do naszej rzeczywistości i manifestują swoją obecność zapisując słowa na stolikach spirytystycznych lub przemawiając przez media. Chociaż nie wszystkie z tych zjawisk przypisywać należy tej rasie z innego świata, to właśnie ona jest odpowiedzialna za większość z nich.

Nie wiadomo, czy stworzenia te w jakiś sposób wypędzono z naszego świata i czy chcą nań powrócić. Być może są obcymi istotami, które pragną podbić tę rzeczywistość. Niejasne legendy często podają informacje wzajemnie sprzeczne. Jedna z takich legend opisuje Wielkiego Cthulhu jako ich kuzyna, jedyną istotę zdolną je zobaczyć, choć tylko częściowo. Opisany tu związek jest z pewnością raczej metafizycznej niż czysto fizycznej natury.

Knowania przedwiecznych

OTWARCIE UMYŚLU na kontakt z bóstwem czy inną formą inteligencji nie pozbawione jest pewnego ryzyka. Przedwieczny jest w stanie wejść w umysł takiej osoby bez zaproszenia i później narzucić jej swoją wolę lub pragnienia. Niektóre z boskich szaleństw, których doznają derwisze, mogą być w rzeczywistości przykładami opętania przez Przedwiecznych. Z pewnością wiele opisanych w średniowieczu przypadków opętania przez demony dałoby się przypisać tym złośliwym stworom. Chociaż są one potężne, człowiek jest w stanie je wypędzić. Wiara ofiary w skuteczność egzorcyzmów czy innego rodzaju duchowej kuracji jest często wielce pomocna w zamknięciu umysłu przed sięgającym zniszczenia Przedwiecznym.

Istnieją informacje, które pozwalają sądzić, że Przedwieczni są tak naprawdę grupą Sekretnych Przywódców i innych astralnych bractw opisywanych przez tak wielu okultystów. Opublikowane prace Zakonu Złotego Świtu mogą być bliższe prawdy, niż ktokolwiek przypuszcza.

Wężowi ludzie

WĘŻOWI LUDZIE są spokrewnieni z normalnymi węzami, przede wszystkim z kobraami. Ich jad, choć relatywnie słaby, przypomina neurotoksyny zabijające przez porażenie układu nerwowego. Wężowi ludzie są gatunkiem, który wyewoluował na Ziemi na długo przed pojawieniem się człowieka. Odłączył się on od prawdziwych węży mniej więcej w tym czasie, w którym one odseparowały się od jaszczurek. Pierwsze tego rodzaju gady miały do dyspozycji słaby jad, ich nogi zaczęły zanikać, a ich ciała stały się wąskie i wydłużone. W tym momencie ewolucja przybrała niezwykle obrót, dając im ostatecznie duży mózg, wyprostowaną postawę oraz odnoża do trzymania narzędzi.

Pierwsze Imperium

Stanowiąca dziwną kombinację dekadencji i ascetyzmu, pierwsza kultura węzowych ludzi rozkwitła w okresie permskim, jeszcze przed powstaniem dinozaurów. Mogli się poszczycić prężną cywilizacją budując wielkie kamienne miasta, rozwijając naukę i sztukę, studiując zastosowanie trucizn i leków oraz poznając tajniki hipnozy. Cztili Yiga i wznosili wielkie świątynie „Ojcu Wszystkich Węży”. Głównie interesowali się alchemia i sztuką czarodziejską – ich mocną stroną były przede wszystkim czary ze sfer iluzji i mesmeryzmu. Fakt ten być może leży u podstaw powszechnego przekonania o tym, że węże hipnotyzują swoje ofiary. Wężowi ludzie wykazują najwyższą troskę w zachowywaniu zapisków swoich filozofów i magów – przechowują książki (trójkątne, metalowe tabliczki wypełnione wijącym się pismem) w wielkich, podziemnych bibliotekach.

Dawni filozofowie węzowych ludzi zaobserwowali u przedstawicieli swojej rasy skłonność do obżarstwa i lenistwa. Jeśli zależałoby to tylko od ich instynktów, większość węzowych ludzi, na podobieństwo swoich zwierzęcych kuzynów, obżarłaby się i zapadła w śpiący bezruch, w którym trwałaby do czasu, gdy rosnący głód zmusiłby ich do ruszenia się w poszukiwaniu następnego posiłku. Ignorując nakazy instynktu, wężowi ludzie, aby pozostać umysłowo czynni, uznali ostatecznie za podstawę dobrych manier jedzenie niewielkich ilości naraz i opieranie się obżarstwu. Najwięksi z ich filozofów twierdzili, że nie pamiętają takiego dnia, czy choćby godziny, w której nie odczuwaliby głodu. Regularnie organizowano pełne przepychu bankiety, lecz jedynie zupełnie źle wychowany wężowy człowiek jadł więcej niż tylko odrobinę oferowanych specjalów. Resztki wystawiało się na ulicę dla niższych klas, które, mniej przejmując się takimi ograniczeniami, nie miały nic przeciwko napychaniu się jedzeniem

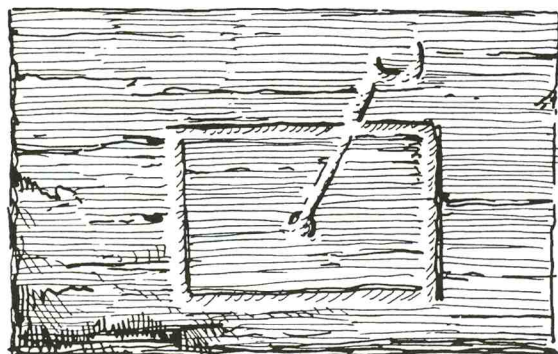
przy każdej nadarzającej się okazji. Przedstawiciele tych warstw społecznych zamieszkiwali przede wszystkim slumsy, a większość z nich spędzała dużo czasu w sennym bezruchu. Tacy osobnicy wzbudzali ten sam rodzaj pogardy, jaki dziś ludzie rezerwują dla narkomanów i chronicznych alkoholików.

Pierwsze Imperium rosło w siłę przez kilka milionów lat, ale czas i szerząca się dekadencja ostatecznie dały o sobie znać. Wraz z rosnącym znaczeniem dinozaurów, cywilizacja węzowych ludzi zaczęła powoli podupadać. Stare opowieści opisują, jak członków tej rasy ścigają potworne gady, zwłaszcza pterodaktyle, dla których byli ulubionym pokarmem. W czasie gdy Nemezis przecięła niebiosa, przynosząc długą zimę i wyginięcie dinozaurów, Pierwsze Imperium od dawna już leżało w ruinach.

Drugie Imperium i nadejście człowieka

Drugie Imperium węzowych ludzi powstało w czasach plejstocenu, okresu panowania ssaków, lecz jeszcze przed nadejściem człowieka. Pod wodzą kapłanów Yiga, którzy zachowali, co mogli z dawnych czasów starej cywilizacji, węzowi ludzie odbudowali swoje miasta na starych ładach. W krótkim czasie ich kultura powróciła do wysokiego poziomu sprzed wieków.

Po pewnym czasie powstał konkurencyjny gatunek: ssak zwany człowiekiem. Oba gatunki były oczywiście wrogo do siebie nastawione, co pociągnęło za sobą wybuch wielkiej wojny. Ostatecznie wygrali ją ludzie, którzy ostatnich przeciwników przepędzili w głąb dzikich terenów, wierząc, iż tam skrzyżują się z normalnymi węzami i słuch po nich zaginie. Węzowi ludzie nie mieli jednak zamiaru tak łatwo dać się pokonać. Powrócili, by nękać Waluzjan, korzystając z iluzji i przybierając ludzkie postaci, dzięki czemu dostawali się do miast, gdzie potajemnie odtwarzali wiarę w Yiga. Ich metody były na tyle skuteczne, że uważa się, iż na tronie Waluzji zasiadał przez lata węzowy człowiek. Po jakimś czasie ludzie zorientowali się, że ich wrogowie nie potrafią prawidłowo wymówić frazy *Ka nama kaa lajerama*. Wszystkich, którzy mieli z tym jakiegokolwiek trudności, zabijano na miejscu i niedługo potem wypędzono ostatnich węzowych ludzi na dobre.



Trzecie Imperium

.... w czasie ostatnich niepokojów nawet ogromne węże stawiają się, wypętlając z miejsc spoczynku pod ziemią..."
NECRONOMICON, STRONA 311

Powyższy cytat odnosi się do pewnego przekonania od dawna krążącego wśród filozofów węzowych ludzi, przewidującego trzykrotne powstanie ich cywilizacji, z których ostatnia ma być jednocześnie największa. Z myślą o takiej przyszłości pewna liczba magów, wypełniających zarazem obowiązki kapłanów, poddała się głębokiej hibernacji, ukryła w zapomnianych zakątkach świata i oczekuje na czas przebudzenia i powrotu dominacji tej rasy.

Na przestrzeni ostatnich dwu stuleci odnotowuje się wzrost liczby pojawiających się w różnych częściach świata dawnych czarodziei węzowych ludzi. Czasem budzą ich siły natury, kiedy indziej odkrywają i przywracają do życia dzisiejsi archeolodzy. Jednak w obu przypadkach węzowi ludzie wypełniają proroctwo znajdujące się w *Necronomiconie*, będące echem przepowiedni zapisanych w *Pnakotic Manuscripts*. Przebudzeni po dziesiątkach tysięcy lat przedstawiciele tej potężnej rasy zostają wystawieni na kontakt z zadziwiającym ludzkim społeczeństwem, we wszystkich aspektach obcym ich gadzim umysłom. Jednak większość z nich, korzystając z wrodzonej przebiegłości, przeżywa i znajduje sobie kryjówki, z których mogą obserwować i analizować ten dziwny świat. Po odzyskaniu pewności siebie, ci na nowo narodzeni czarodzieje, używają szeregu magicznych sztuczek dla uzyskania ludzkiego wyglądu i zaczynają swobodnie poruszać się pomiędzy nami.

Większość węzowych ludzi, w najwyższym stopniu ksenofobiczna, nie jest w stanie znieść dłuższego kontaktu z rodzajem ludzkim. Wierząc niezachwianie w prawdziwość starożytnej przepowiedni, duża ich część próbuje znaleźć sposób na przywrócenie swojej rasie statusu władców naszej planety. Będąc pozbawionymi śladów współczucia dla rodzaju człowieczego, snują szaleńcze plany starcia tych ssących szkodników z powierzchnią ziemi i przywrócenia światu dawnego porządku rzeczy.

Jedynie Nyarlathotep raczy wiedzieć czy ostatnio notowane ponowne przyjście węzowych ludzi jest częścią planu Bogów Zewnętrznych, czy może jest to jeszcze jeden przykład nieuniknionych zgrzytów charakterystycznych dla zimnego i mechanicznego wszechświata.

Degeneraci węzowych ludzi

Tak jak przewidzieli to mędrcy z Waluzji, wielu wypędzonych do puszczy węzowych ludzi skrzyżowało się z prawdziwymi węzami, tworząc w rezultacie zdegenerowaną rasę. Na jej przedstawicieli można natrafić w Anglii i Szkocji, gdzie te drobniejsze, mniej inteligentne stworzenia zamieszkuje jaskinie i nory. Są one źródłem wielu celtyckich legend o małych ludziach. Podobne szczepy zdegenerowanych węzowych ludzi mogą istnieć w innych częściach globu, ale nie zostało to jeszcze do końca potwierdzone.

Przebudzeni czarodzieje węzowych ludzi często nawiązują kontakt z tymi prymitywnymi szczepami. Pośród zdegenerowanych przedstawicieli tego gatunku znane są i pielęgnowane legendy o tym, jak węże powrócą do władzy. Dlatego też ci magowie bardzo szybko zdobywają status przywódców.

Voormisowie

VOORMISOWIE SĄ GATUNKIEM inteligentnych stworzeń, określanych czasem jako włochacze, pracźłowicze istoty Hyperborei. Na długo przed pojawieniem się człowieka, voormisowie panowali niepodzielnie na zielonej wówczas i ciepłej Grenlandii, czcząc podobnego do ropuchy boga – Tsathogguę. Ich miasta były budowane z kamienia i stiuków, na kształt puebli rzadko przekraczając trzy piętra. Ich cywilizacja trwała przez tysiąclecia, lecz po nadejściu pierwszego zlodowacenia, voormisowie powrócili do bardziej prymitywnej, szczepowej egzystencji.

Kiedy ludzie spotykali się po raz pierwszy z prostymi voormisami, zaczęto prowadzić handel wymienny. Później jednak człowiek zaczął kolonizować południowe brzegi wyspy, przynosząc z sobą kult Cthulhu i innych bóstw obcych włochatym istotom. Starcia między różniącymi się społecznościami były nieuniknione, często zresztą podsycali je kapłani Tsathoggua i Cthulhu, rywalizujący ze sobą i podchodzący do siebie ze strachem i podejrzliwością.

Voormisowie, chociaż mężni i wytrzymali, znajdowali się na z góry przegranej pozycji. Wykonana z brązu broń i praktyczne zastosowanie taktyk militarnych, takich jak falanga, pozwoliły ludziom na szybkie zwycięstwo zarówno na równinach, jak i w dolinach. Podbijając kolejne wioski, ludzcy najeźdźcy wyrzynali w pień wszystko, co mogli znaleźć, w tym kobiety i dzieci. Ocaleni przedstawiciele włochatych istot uciekli w góry i tu, mimo stale podejmowanych prób wybicia ich do nogi, udało im się przeżyć. Po zwycięstwie ludzie nazwali tę ziemię Hyperboreą, a siebie Hyperborejczykami, a potem na popalonych ruinach wiosek wybudowali wielkie miasta.

Przez stulecia voormisowie żyli w izolowanych grupkach w górach, powoli adaptując się do trudnych warunków. Mędrcy szczepowi pielęgnowali legendy o Tsathoggu, ale już nigdy nie wzniesiono na jego cześć świątyń z czarnego obsydianu. Rasa powoli ewoluowała tak, by jak najlepiej pasować do środowiska, wykształcając grubsze futra chroniące ich przed zimnem oraz mocniejsze szczęki i zęby do żucia włóknistych roślin i korzonków, będących podstawą ich obecnej diety.

Z nadejściem wielkich zlodowaceń voormisowie zostali wyparci z gór na południe, w kierunku regionów o łagodniejszym klimacie. Chociaż wielu z nich zginęło z ręki Hyperborejczyków, wiadomo o dwóch większych szczepach. Jedna z grup udała się na zachód, przechodząc po odsłoniętym wówczas pomoście lądowym do Ameryki



Północnej. Druga znalazła drogę na wschód i przemierzwszy z wolna północną część Europy osiedliła się ostatecznie w wysokich partiach Himalajów. Obie grupy przetrwały do dziś, przyczyniając się do powstania legend o sasquatch na półkuli zachodniej i o yeti na wschodzie.

Zachodni voormisowie

INDIANIE NAZYWALI JE SASQUATCH, choć powszechnie znane są jako Wielka Stopa. Zachodni voormisowie osiedli głównie w Kolumbii Brytyjskiej i na Jukonie, ale widywano ich daleko na południu, na przykład w Montanie i innych częściach Stanów Zjednoczonych. Okazy widywane na południu mogą być pojedynczymi osobnikami bądź rodzinami, odizolowanymi przez wszechobecną cywilizację od większych szczepów na północy.

Dzisiejsi voormisowie są nieco więksi niż ich przodkowie, a dorosłe samce osiągają czasem wzrost dwu metrów i piętnastu centymetrów, ważąc przy tym sto sześćdziesiąt kilogramów lub nawet więcej. Ich futro jest gęste i potargane, ciemne z rudopomarańczowym odcieniem. Żyją w małych szczepach, poszukując składających się na ich dietę korzonków, jagód, owadów i małych zwierząt. Ich wyroby są prymitywne i ograniczają się do kamiennych toporków i maczug. Istnieją dowody, że niektóre szczepy poznały tajemnicę rozpalania ognia, przypuszczalnie podglądając człowieka lub dowiadując się tego od wziętych w niewolę ludzi. W zasadzie nie słyszano o tym, by sasquatch zaatakowały przedstawicieli naszego gatunku bez uprzedniej prowokacji.

Spółceństwo sasquatch jest prymitywne i w wielu aspektach przypomina szczepy szympansov. Sasquatch budują gniazda noclegowe, które w miarę możliwości umieszczają w jaskiniach. Ich język jest prymitywny i składa się z rozmaitych warknięć, szczeknięć i pomruków, przetykanych tu i ówdzie pojedynczym słowem z przeszłości.

Wydaje się, że cała tradycja oddawania czci Tsathoggui została w przypadku zachodnich voormis zapomniana. Odprawiane są rytuały i ceremonie mające ułagodzić Ithaquę, którego kojarzą z zimową pogodą, śniegiem i lodem. Ze wzrostem zaludnienia w ich dawniej zupełnie dziewiczych dolinach i górach rośnie niebezpieczeństwo wykrycia i eksterminacji sasquatch. Chodzą plotki, że pewne osoby ze Służby Parków Narodowych Stanów Zjednoczonych, we współpracy z władzami kanadyjskimi, chronią te stworzenia w utajnionych rezerwatach.

SASQUATCH, dorosły samiec

S 4k6+6 KON 4k6 BC 4k6+6

INT 2k6+3 MOC 3k6 ZR 3k6

Broń: Uderzenie pięścią 65%, 1k3+mo; Chwył 75%; Kamienny topór 70%, 1k10+mo.

Umiejętności: Wspinanie się 80%, Ukrywanie się 55%, Skakanie 55%, Nasłuchiwanie 65%, Skradanie się 55%, Spostrzegawczość 55%, Rzucanie 50%, Tropienie 60%.

Wschodni voormisowie

WSCHODNI VOORMISOWIE wyemigrowali do Europy Północnej, pokonując drogę wiodącą od stepów Rosji aż po góry Azji Środkowej. Niewielkie szczepy zamieszkują obecnie teren otaczający Mount Everest. Od wieków znane są one szerpom z Tybetu, którzy zwą je yeti. Tybetańscy mnisi przechowują relikwie w swoich świątyniach yeti – włosy, skóry itp. – którym oddają cześć.

Wschodni voormisowie nie są tak duzi, jak ich zachodni kuzyni, chociaż wyrosnięte samce mogą osiągać wagę stu trzydziestu pięciu kilogramów. Ich sierść jest bladożółta, prawie biała i przystosowana do środowiska, czyli do wiecznych śniegów. Przedstawiciele wschodniego odłamu

są bardziej skryci, rzadko widywani i zazwyczaj próbują pochwycić lub zabić każdego człowieka, którego przyłapią na ich obserwowaniu.

Uważa się, iż wschodnim voormisom udało się zachować pamięć dużej części historii ich ludu i cywilizacji. Wciąż działa wśród nich kult Tsathoggui, a nie potwierdzone doniesienia mówią o istnieniu co najmniej jednej sześciennej świątyni z obsydianu w najbardziej oddalonych partiach łańcucha górskiego. Chociaż voormisowie są doskonale zaadaptowani do otoczenia, mówi się, że zakładają szaty i biżuterię podczas odprawiania niektórych ceremonii poświęconych Tsathoggui. Mówi się, że sasquatch zapomnieli większość dostępnej im kiedyś wiedzy, zaś yeti nigdy się z nią nie rozstały, pamiętając o swych bogach, magii i technologii. Pomimo że są przyzwyczajone do zimna, zapalają ogień dla uzyskania światła, przede wszystkim podczas ceremonii i do gotowania pożywienia.

Choć nie wiadomo tego na pewno, wschodni voormisowie mogli nawiązać kontakt z grzybami z Yuggoth, które utrzymują w tym regionie swoją główną kolonię (tak przynajmniej głosi plotka). Starożytne teksty często mylą voormisów z mi-go, wrzucając ich do wspólnej przegródki podpisanej „straszliwi ludzie śniegu”, przez co nie zawsze można powiedzieć, o co chodzi. Jest praktycznie rzeczą pewną, że yeti i grzyby są co najmniej świadome swojej wzajemnej obecności.

YETI, dorosły samiec

S 3k6+6 KON 3k6 BC 3k6+6

INT 3k6+3 MOC 3k6 ZR 3k6+2

Broń: Uderzenie pięścią 65%, 1k3+mo; Chwył 75%.

Umiejętności: Wspinanie się 90%, Ukrywanie się 85%, Skakanie 75%, Nasłuchiwanie 75%, Skradanie się 75%, Spostrzegawczość 85%, Tropienie 80%.

Czary: „Nawiązanie kontaktu z Tsathoggui” i być może inne.





Tajemnicze miejsca

OWIANE LEGENDĄ, ukryte za nieprzeniknioną zasłoną braku informacji zmieszanego z celową dezinformacją, wszystkie opisane poniżej zapomniane i egzotyczne miejsca są wymieniane w dziełach o Mitach Cthulhu, zagubionych historiach i legendach szeroko rozpowszechnionych wśród ludzi świata.

Atlantyda

ATLANTYDA JEST jedyną zaginioną cywilizacją, na temat której dysponujemy zapiskami historycznymi. Platon, w swoich dziełach: *Timajosie* oraz nie dokończonym *Kiritiasie*, daje nam najlepszy opis tego legendarnego lądu. Planowana trzecia książka, *Hermokrata*, podobno nie została w końcu napisana. Platon utrzymywał, że wszelkie wiadomości na temat zaginionego lądu czerpał z notatek przodka o imieniu Kiritias, który twierdził, że dowiedział się tego od Solona, a ten z kolei miał usłyszeć całą historię podczas zwiedzania Egiptu w VII wieku przed Chrystusem. Według Egipcjan, około roku 9600 p.n.e. mieszkańcy Atlantydy prowadzili wielką wojnę przeciw Egiptowi i Atenom. Ateńczycy odparli ich i ponoć przepędzili aż za Kolumny Herkulesa (Gibraltar). Mniej więcej w tym właśnie okresie gwałtowny kataklizm zatopił Atlantyde w falach oceanu w czasie krótszym niż dzień i noc.

Długo debatowano nad historią Platona i zaproponowano rozmaite teorie, mające racjonalnie wytłumaczyć całą opowieść. Atlantyde opisywano jako ogromny kontynent rozciągający się na szerokość Atlantyku (ze wzmiankami o innym kontynencie gdzieś za nią, prawdopodobnie chodziło o obie Ameryki). Niektórzy sugerują, że mimo to mogła być jedynie dużą wyspą leżącą na zachód od ujścia Morza Śródziemnego. Późniejsze teorie przypisywały powstanie opowieści wybuchowi wyspy Tery na Morzu Egejskim i następnie zniszczeniu kultury minojskiej. Najnowsza teoria próbuje dowieść, że

opis ten to nic innego, jak tylko parafraza historii wyniesienia i upadku starożytnej Troi. Odkrycie w 1918 roku uszkodzonych fragmentów marmurowej architektury w okolicach 20° szerokości geograficznej północnej i 35° długości geograficznej zachodniej oraz zaobserwowanie podobnych podwodnych ruin w okolicach wysp Bahama wydaje się wskazywać na prawdziwość teorii kontynentalnej. Co więcej, Rosjanie od lat sześćdziesiątych zajmują się prowadzeniem podwodnych wykopaliisk w pobliżu wybrzeży Kuby.

Zatopienie Atlantydy

ATLANTYDA NIE ZATONEĘŁA w jeden dzień i jedną noc, kontynent był stopniowo niszczonej na przestrzeni stuleci. Pierwszy wielki kataklizm rozszarpał go na pół, pozostawiając dwie wyspy, które choć przetrwały jeszcze wiele lat, były jednak skazane na zagładę. Zachodnia wyspa zatoneęła pierwsza, a druga część, zwana Poseidonis (lub Rutą), położona zaraz za Kolumnami Herkulesa, podążyła za nią lata później. Zagłada Atlantydy była przypisywana rozmaitym czynnikom – karze boskiej, katastrofie technologicznej, naturalnym ruchom tektonicznym. Uważa się, że fragmenty wspomnień z zaginionej Atlantydy dały początek opowieści o utraconym Rajskim Ogrodzie oraz rozpowszechnionemu mitowi o wielkim potopie.

Chociaż ruchy tektoniczne na pewno odegrały dużą rolę, mieszkańcy Atlantydy byli wielkimi naukowcami oraz magami, dlatego ostatnie teorie skłonne są przypisywać zapoczątkowanie kataklizmu przypadkowemu wybuchowi nuklearnemu w jednej z elektrowni tego kraju. Jednak zarówno Egipcjanie, jak i Grecy utrzymywali, że duma mieszkańców Atlantydy spowodowała gniew Zeusa, który wymierzył im sprawiedliwość i zniszczył ich państwo.

Historia

GRECKA WERSJA HISTORII Atlantydy przypisuje jej boskie pochodzenie – od Posejdona, któremu miał pomagać Atlas i który niewątpliwie pozostał patronem mieszkańców wyspy. Była to jednak jedyna cywilizacja, która stanowiła prawdziwą wylęgarnię rozmaitych religii, wyznań i kultów w najmroczniejszych odmianach. Świątynie wzniesione bóstwom znanym nam oraz innym, dawno zapomnianym stały gęsto przy ulicach miast. Ofiary składane z ludzi nie należały do rzadkości i były oficjalnie uznane przez władze państwa; na ołtarze ofiarne trafiali zazwyczaj kryminaliści i jeńcy wojenni. Prawo zakazywało porwania lub składania w ofierze obywateli, a nawet niewolników.

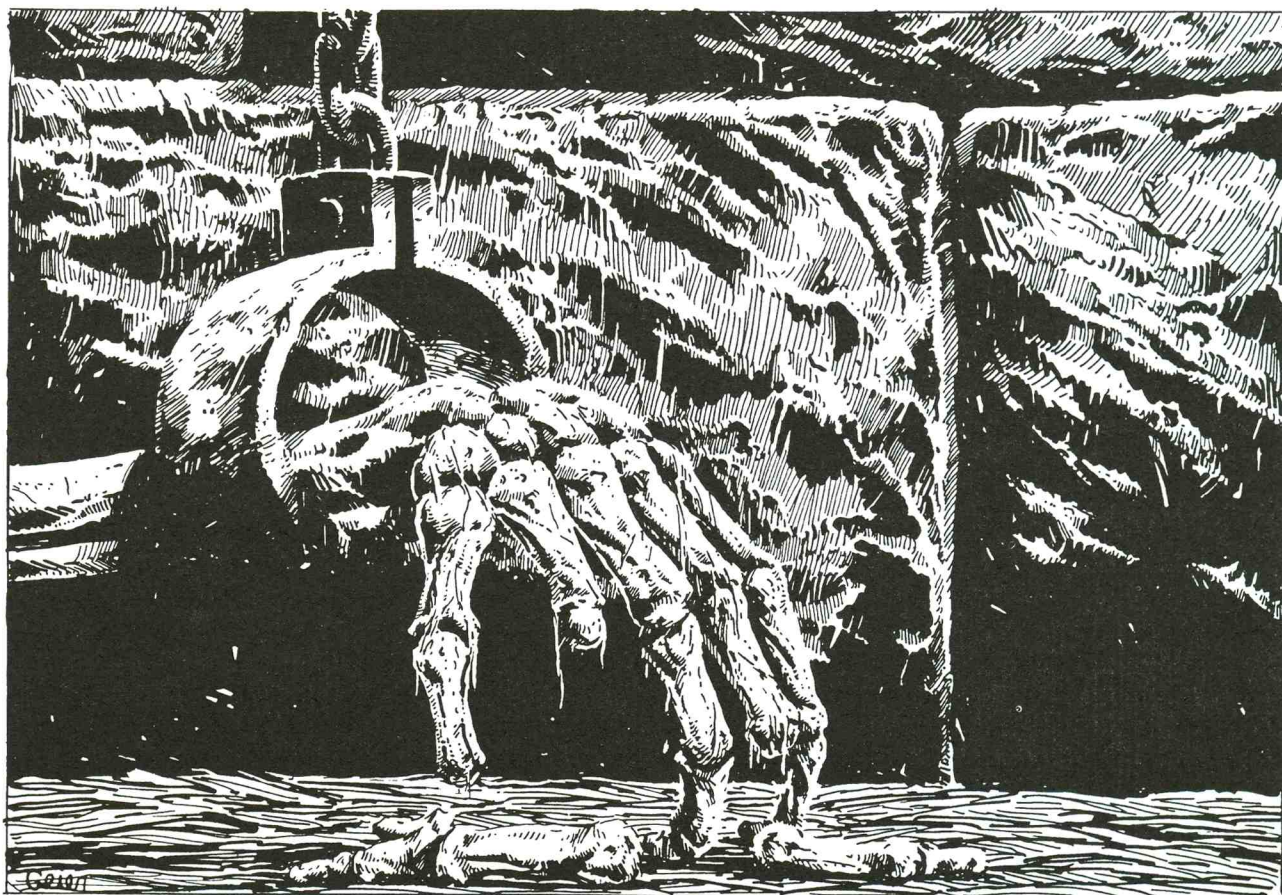
Legendy podają, że władcy znajdowali się pod prężnym wpływem czarnej magii, co ostatecznie doprowadziło do zagłady Atlantydy. Wiadomo, że czarnoksiężnicy weszli w posiadanie Błyszczącego Trapezohedronu i wydaje się, że początek upadku cywilizacji przypada właśnie na ten okres.

Atlantyda miała przekazać sporą część swojej wiedzy sąsiadującym z nią starożytnym państwom. Egipt, Fenicja i wiele innych krajów zaciągnęły u niej spory dług wiedzy naukowej i magicznej. Rewiduje się teraz poglądy

o prawdopodobnych kontaktach między mieszkańcami Atlantydy a Majami i Aztekami z Meksyku. Wskazano bowiem na fakt, iż hieroglify tych ostatnich kultur są bliżej spokrewnione ze starożytnymi znakami pochodzącego z Mu języka Naacal.

Kolonie uchodźców

OD DAWNA DYSKUTUJE SIĘ o możliwości założenia przez uciekinierów z Atlantydy kolonii w innych częściach świata. Stonehenge i inne mistyczne kręgi znalezione w Anglii mogły być zbudowane w oparciu o wiedzę takich właśnie uchodźców. Niektórzy sądzą, że nomadyczni Tuaregowie zamieszkujący Saharę są potomkami obywateli Atlantydy. Plotki o wielkich kamiennych ruinach położonych gdzieś w regionie omiatanym dzikimi wiatrami Hoggar mogą wskazywać na lokalizację jednej z atlantydzkich kolonii. Istnieją ponoć dowody istnienia kultury atlantydzkiej na Morzu Egejskim. Z pewnością podobieństwo między sensar, starożytnym językiem Atlantydy, a wciąż nie rozszyfrowanym pismem linearnym A, przypisywanym antycznemu Mykeńczykom, jest zbyt oczywiste, by dało się zignorować.



G'harne

G'HARNE TO tajemnicze miasto położone gdzieś pośród pustkowi Afryki Północnej. Niewielu ludzi może poszczycić się tym, że je ujrzalo. Ostatnim z nich był sir Amery Wendy-Smith, przywódca nieszczęśliwie zakończonej ekspedycji do zaginionego miasta.

Większa część tej starożytnej metropolii nie zdołała oprzeć się działaniu czasu i żywiołów, wyjątek stanowią tu pozostałości kilku cyklopowych murów. Ślady hieroglifów pozwalają na ostrożne zidentyfikowanie ruin i stwierdzenie, że należały kiedyś do podobnych liliowcom starszych istot. Miejsce to od dawna znajduje się pod wpływem chthonian, być może nawet samego Shudde M'ella. Cel chthonian jest nieznany, chociaż przypuszcza się, że Shudde M'ell, tak jak Ghatanothoa w starożytnym Mu i Rhan-Tegoth na Alasce, był jednym z Wielkich Przedwiecznych uwięzionych przez starsze istoty. Czas i towarzyszący jego upływowi rozkład uwolniły nareszcie zamkniętą w podziemnych komnatach wielką, podobną do robaka istotę – może teraz rozmnażać się i rozprzestrzeniać swoje potomstwo.

Mówi się, że G'harne było schronieniem rodziny Nephren-Ka po ucieczce z Egiptu. Niektóre legendy opisują chthonian jako strażników rodu, lecz dowody wskazują na to, że ten zdegenerowany szczep ułagodził monstra dopiero składając ludzi w ofierze.

Hyperborea

MIESZKAŃCY HYPERBOREI znani byli Grekom, którzy opisali, jak przynoszą oni dary wdzięczności dla Wyroczeni z Delos. Hyperborea z całą pewnością upadła na długo przedtem, więc opisywani przez Greków Hyperborejczycy mogli w najlepszym wypadku być jedynie potomkami przedstawicieli wymarłej cywilizacji. W rzeczy samej, greckie przesłania umiejscawiają Hyperboreę daleko od Grenlandii, którą dziś uważa się za prawdziwą lokalizację tej krainy. Tradycyjnle za datę upadku tej zaginionej cywilizacji uznaje się mniej więcej rok 750 000 przed naszą erą, jest to jednak tylko legenda; zagłada mogła zdarzyć się setki tysięcy lat wcześniej. Mówi się, że upadek Lomar nastąpił jakieś 26 000 lat temu, a rozkwit Hyperborei nastąpił najprawdopodobniej później.

Ta wielka wyspa leżała na dalekiej północy i była poddawana wielokrotnym zmianom klimatu, od umiarkowanej jego odmiany aż po stałe zlodowacenie. Ten ciągły cykl dał podstawy do powstania kwitnących kolonii i cywilizacji, a kresem każdej z nich był wielki mróz. Za ostatni z ilustrujących tę prawidłowość przykładów niech posłuży los pechowej kolonii wikingów założonej na Grenlandii w X wieku. Choć początkowo klimat był łagodny i umożliwiał osiedlenie się, po jakimś czasie zmienił się na gorszy, aż ląd pokryła wieczna zmarzlina. Odizolowana i porzucona kolonia ostatecznie przestała istnieć.

Historia Hyperborei

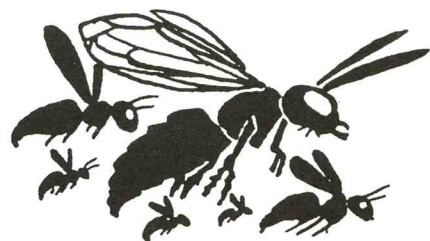
PIERWSZYMI KOLONIZATORAMI tego lądu byli owłosieni praludzie znani jako voormisowie. Byli wyznawcami Tsathoggua i zbudowali wielką cywilizację, która jednak padła ofiarą niskich temperatur i nasuwającego się lodowca. Sześciennne świątynie z obsydianu zbudowane ku czci Tsathoggua, mające istnieć gdzieś na Grenlandii, są jedynymi pozostałościami ich narodu.

Kiedy przybyli tu pierwsi ludzie, znaleźli voormisów wiodących prymitywny, nomadyczny tryb życia. Ludzie z łatwością wypędzili te istoty w góry, przejmując najlepsze ziemie i zakładając podstawy hyperborejskiej cywilizacji. Ich pierwszą stolicą było Commoriom, ilustrujące osiągnięcia narodu. Mieszkańcy praktykowali magię, a największym z ich czarodziej był Ebon, którego zapiski i wiedza tajemna przetrwała do naszych czasów jako *Księga Ebona*. Większość tego, co wiemy o historii i kulturze Hyperborei pochodzi właśnie z tego dzieła.

Hyperborejczycy posługiwali się hieroglifami znanymi jako Tsath-yo. Ich tłumaczenie okazało się jak dotąd problematyczne, a efekty niewielu podjętych prób są podstawą do gorących dysput między ekspertami. Mieszkańcy Hyperborei czcili w większości nieznany panteon bóstw, między innymi Yhondeha – boga-renifera. Odniesienia do Cthulhu są wystarczająco częste, by potwierdzić przypuszczenia o istnieniu dość popularnego kultu poświęconego właśnie temu Wielkiemu Przedwiecznemu. Tsathoggua był bogiem praludzkich voormisów i został prawie zapomniany, lecz jego świątynie ciągle stały i część ludzi przyjęła go za swojego patrona. Ebon był jednym z nich.

Hyperborea przetrwała niezliczone tysiąclecia, lecz ostatecznie wielkie mrozy powróciły i z gór zeszyły lodowce. Opuszczono wielkie miasto Commoriom, a stolicę przeniesiono do Uzuldaroum. W końcu jednak lodowiec przykrył całą wyspę i Hyperborea przestała istnieć. Możliwe, że nieliczni potomkowie jej mieszkańców – wyznawcy Cthulhu – ciągle żyją gdzieś na Grenlandii, prowadząc życie podobne do Eskimosów, od których jednak różnią się wyraźnie przynależnością rasową.

Uważa się, że Hyperborejczycy założyli liczne kolonie przed upadkiem rodzimego lądu. Starożytna kolonia miała kwitnąć na kontynencie zachodnim, na miejscu obecnego Dunwich w Massachusetts. Według Greków, Hyperborejczycy mieszkali również gdzieś w Azji Mniejszej. Inni twierdzą, że znaleźli dowody na istnienie ich kultury na terenie dzisiejszej Szkocji.





Irem

PRAWDZIWA NATURA Iremu, znanego jako Miasto Kolumn, ukryta jest za zasłoną legendy i mitu. O nim mówią *Baśnie tysiąca i jednej nocy*, a opisy tam zawarte są absolutnie fantastyczne.

Irem, na podobieństwo Sodomy i Gomory, został ponoć zniszczony z powodu grzeszności swoich mieszkańców. Obecnie uważa się, że legendy o nim powstały na bazie losów historycznego miasta Ubar – wielkiego centrum handlowego, którego położenie zapomniano przez stulecia, a którego szczątki zlokalizowali archeolodzy dopiero w drugiej połowie XX wieku. Wstępne dochodzenia wykazują, iż miasto rzeczywiście dotknął kataklizm. Kiedy zapadły się wapienne jaskinie, na których stało miasto, wszystko uległo zniszczeniu. Początkowym przypuszczeniem, jakoby jaskinie te tak naprawdę były norami lub tunelami, stanowczo zaprzecza rzeczniczka prasowa ekspedycji i wcześniejszy uczestnik wypraw polarnych, sir Ralulph Twisleton-Wykeham Fiennes.

Shamballah

CHOCIAŻ UBAR jest od dawna martwe, niektórzy łączą je z miastem Shamballah, które wedle mitu Lemurejczycy zbudowali pięćdziesiąt milionów lat temu. Mówi się, że ta metropolia wciąż stoi, nienaruszona, chroniona ścianami psychicznej mocy. Irem utożsamiane jest także z centrum kultu Cthulhu.

Być może w ruinach miasta istnieją drogi do innych wymiarów. Miejsce to może posiadać naturalne portale do obcych światów, w których mieści się Shamballah, a nieśmiertelni przywódcy kultu Cthulhu prowadzą swe nieodgadnione życie. Jednak wszystko to czyste spekulacje.

Kadath na Mroźnym Pustkowiu

GÓRA KADATH wspomiana jest zarówno w mitach, jak i starożytnych kronikach, a także przywoływana w czasie przeprowadzania mrocznych rytuałów. Ostatnie badania dowodzą, że wbrew zaprzeczającym temu twierdzeniom, Góra Kadath była zlokalizowana na terenie dzisiejszej Antarktydy, w pobliżu bieguna południowego. Według zapisków starszych istot, ta gigantyczna góra wypiętrzyła się około 150 milionów lat temu na lądzie, który miał się jako pierwszy wynurzyć z mórz pierwotnej Ziemi. Nawet przed pojawieniem się tej góry starsze istoty twierdziły, że miasta zbudowane na tym lądzie rozpadały się szybciej niż powinny lub zostawały nagle i z nie wyjaśnionych powodów opuszczone.

Po wypiętrzeniu się gór żadna ze starszych istot nigdy nie odwiedziła tego obszaru. Mimo to podczas drugiej,

dekadenckiej fazy ich cywilizacji wiele z tych stworzeń ponoć modliło się do tych wysokich szczytów. Od czasu do czasu z gór spływały jakieś „rzeczy”, których starsze istoty nie zechciały opisać.

Obserwacje z Miskatonic

We wczesnych latach trzydziestych naszego wieku ekspedycja antarktyczna z Miskatonic początkowo doniosła o odkryciu gigantycznego łańcucha górskiego podobnego do tego, który opisano w *Necronomiconie*. Rozświetlały go ponoć spektakularne błyskawice, a on sam wydawał niebieskawe promienie. Raporty te zostały później odwołane przez uczestników wyprawy, którzy wyjaśniali, że ulegli złudzeniom i że najpewniej były to miraż, będące tworem polarnej atmosfery. Z całą pewnością nie odkryto nigdy na tym kontynencie gór o opisywanej wysokości (12 000 – 15 000 metrów), chociaż początkowo drużyna odkrywców podała dla nich zadziwiająco dokładne współrzędne geograficzne – gdzieś pomiędzy 77° długości południowej i 70° szerokości wschodniej a 70° długości południowej i 100° szerokości wschodniej.

Kadath z krainy snów

W całej historii gatunku ludzkiego wrażliwe jednostki, być może pod wpływem zaciekawienia starożytnymi legendami, przyznają się do marzeń sennych o górze Kadath i związanym z nią Płaskowyżem Leng. Opisy są w oczywisty sposób symboliczne i alegoryczne, lecz także niesamowite w swej zgodności co do miejsc, ludzi i rzeczy. Główną charakterystyką takich snów jest pojęcie Kadath jako miejsca wielkiej wiedzy, zabronionej rodzajowi ludzkiemu. Wielu relacjonuje odwiedzin w kamiennym klasztorze strzeżonym przez kapłana, którego twarz osłonięta jest żółtą, jedwabną chustą. Kapłan opowiada ponoć o zadziwiających sekretach, które zawsze śniący zapomina po przebudzeniu.

Teoria Kadath

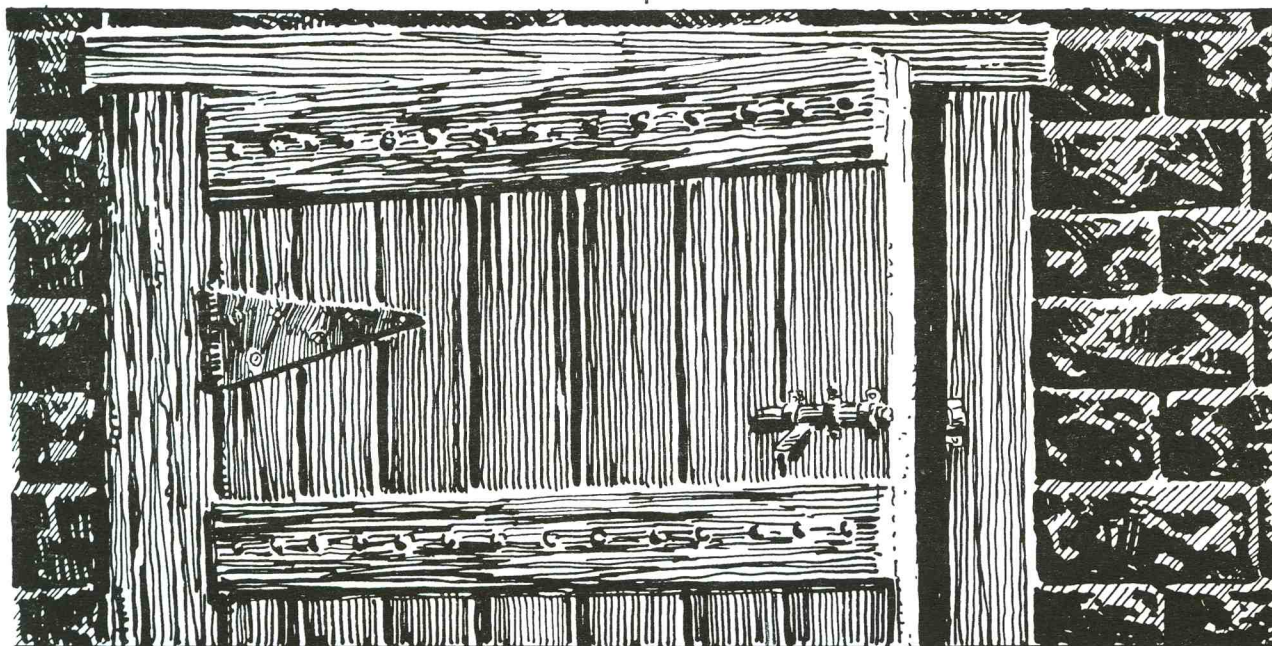
Wydaje się oczywiste, że Kadath nie należy w pełni do tego świata i sięga prawdopodobnie w inne wymiary. Zawołowane odniesienia zawarte w *Necronomiconie*, a opisujące miasto pomiędzy biegunami, mogą odnosić się do takiego Kadath, które może pojawić się w naszym świecie jedynie w pewnym czasie lub w określonych okolicznościach. Jeżeli to przypuszczenie miało się okazać prawdziwe, Kadath może być twierdzą tajemniczych Przedwiecznych, niewidzialnych i wrogich człowiekowi istot z innego świata, które opisywał szalony Arab.

Płaskowyż Leng

CHOCIAŻ W JEDNYM z pierwszych zdań *Necronomiconu* autor opisuje żywiących się zwłokami członków kultu Leng z Azji Centralnej, późniejsze odniesienia wyjaśniają, że Płaskowyż Leng jest starożytnym miejscem leżącym daleko na południu. Dowody zdobyte przez ekspedycję antarktyczną z Miskatonic pozwalają obecnie utożsamiać historyczny Leng z antycznym miastem starszych istot, znanym jako Yian-Ho. Leng często pojawia się w snach o Kadath, zazwyczaj także w symbolicznej formie.

K'n-Yan

PODZIEMNY ŚWIAT rozświetlonego niebieskim blaskiem K'n-Yan jest co najmniej tak stary, jak Atlantyda, Mu i Lemuria. Starożytne kroniki K'n-Yan opisują upadek wszystkich tych zaginionych światów. Ludzie zamieszkujący ten świat dawno odizolowali się od reszty. Z rzadka opuszczają swe rubieże, by wyjść na powierzchnię, i odmawiają pozwolenia na wyjście wszystkim obcym, którzy w jakiś sposób dostali się do ich królestwa. Udało im się strzec tajemnicy swego istnienia na tyle skutecznie, że niewiele tekstów traktuje o nich i nawet von Junzt uważa ich za istoty mityczne.



Wielkość podziemnego świata nie jest znana, lecz uważa się, że jest on tak ogromny, że może równać się swoimi rozmiarami z Ameryką Północną, pod którą leży. Jedno z wejść do K'n-Yan znajduje się gdzieś w hrabstwie Caddo, w stanie Oklahoma, lecz istnieją też bez wątpienia inne. Pomimo wielu adaptacji do podziemnego trybu życia, rasa ta ciągle potrzebuje świeżych zapasów powietrza. Świat K'n-Yan oświetlony jest niebieskim blaskiem – rodzajem promieniowania przesiąkającego podziemia tego świata.

Ludzie K'n-Yan uważają mieszkańców powierzchni ziemi za w jakiś sposób „skorumpowanych” lub zanieczyszczonych wpływem sił zewnętrznych. Legendy o paktach ludzi żyjących na powierzchni z diabłami z kosmosu są zapewne mityczną interpretacją długotrwałego wpływu mi-go na rozwój człowieka. Ludzie K'n-Yan uważają siebie za wolnych od wpływów mi-go, a ich legendy mówią nawet, że powstał oni na innej planecie, oddzielnie od rasy ludzkiej, i zostali przyniesieni na Ziemię przez ich boga o głowie ośmiornicy, Tulu. Wiadomo jednak, że są w takim samym stopniu ludźmi jak my oraz że stare legendy są jedynie rasistowską propagandą. Prawdą jest natomiast, iż ludzie K'n-Yan są wolni od manipulacji mi-go, co powoduje, że potrafią rozwinąć w sobie naturalne ludzkie talenty, o których mieszkańcy powierzchni nigdy nie słyszeli lub których istnienia mogą się tylko domyślać.

Choć przez większą część swojej historii mieszkańcy K'n-Yan byli rasą żyjącą pod ziemią, czasem zdarzało się im budować miasta na powierzchni, zazwyczaj podczas okresów interglacjalnych. Na szczególną uwagę zasługuje metropolia, która stała kiedyś na zboczach Góry Kadath.

Historia K'n-Yan

TA PODZIEMNA RASA mogła się kiedyś poszczycić posiadaniem prężnej kultury. Budowała miasta zdobione srebrem i złotem, a na ich bazie powstały legendy o zaginionych złotych miastach, tak kiedyś intrygujące hiszpańskich konkwistadorów. Naukowcy żyjący w K'n-Yan wcześniej odkryli sekrety energii atomowej i poznali sztukę inżynierii genetycznej, otrzymując dziwny gatunek quasi-inteligentnych stworzeń, które wciąż są przez nich używane jako wierzchowce.

Mieszkańcy K'n-Yan potrafili także rozwinąć tkwiące w nich moce umysłu, ucząc się telepatycznego porozumiewania oraz dematerializowania zarówno siebie, jak i innych przedmiotów. Zdematerializowani lub w półdematerializowani ludzie z K'n-Yan zwiedzający świat zewnętrzny są źródłem historii o widmach bądź duchach nawiedzających pewne miejsca. Nieliczni rozwinęli ten talent tak dalec, że byli w stanie wejść we własne sny, dokonując prawie materialnego połączenia z duchami i wspomnieniami z przeszłości. Co ważniejsze, ludzie z K'n-Yan poznali tajemnicę nieśmiertelności. Większa część obecnej populacji jest w podeszłym wieku, a reprodukcja wśród tego ludu zatrzymała się zupełnie lub prawie zupełnie. Śmiertelność jest jedynie skutkiem wypadków lub samobójstw.

Nieunikniony upadek

Nieśmiertelność stała się pożywką dla dekadencji. Uczucie nudy było tak intensywne, że jedynymi sposobami ucieczki od niej stały się nadmierna intoksykacja, orgie gastronomiczne i seksualne oraz wymyślne tortury zadawane istotom ludzkim, głównie niewolnikom. Pomimo tych rozrywek, wielu nieśmiertelnych obywateli K'n-Yan wybierało jednak dobrowolne unicestwienie i śmierć. Ich zainteresowanie sprawami technologii zmalało, a wraz ze zmniejszaniem się liczebności większa część populacji skupiła się wokół centralnie położonego miasta Tsath, pozostawiając resztę świata samej sobie i pozwalając miastom zmienić się w ruiny. Wszystkie prace wykonują niewolnicy i maszyny, a cenny metal – *tulu* – służący za walutę rozprowadzany jest wśród poszczególnych obywateli w ilościach wystarczających na zaspokojenie wszystkich potrzeb i zachcianek.

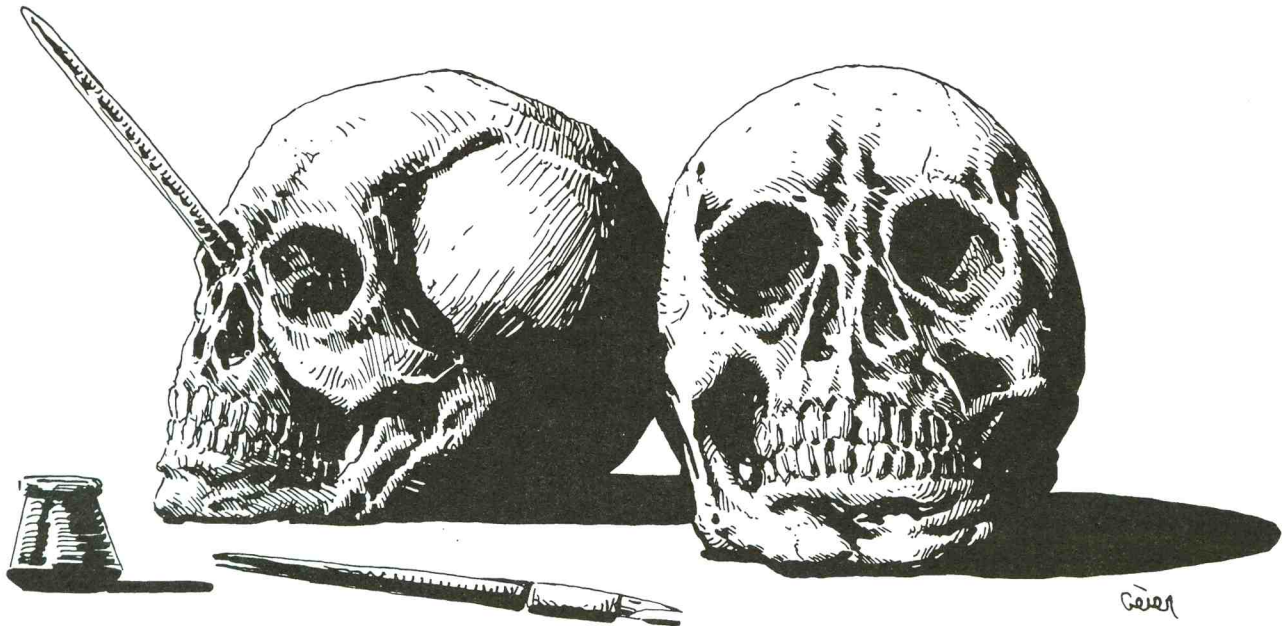
Niewolnicy pozbawieni są jakichkolwiek praw i utrzymywani w ryzach za pomocą sugestii hipnotycznej, czyniącej z nich zombie – pozbawione woli automaty. Większość ma za sobą pobyt w amfiteatrze, gdzie przechodzą oni publiczne tortury i są straszliwie okaleczani, lecz zaawansowana nauka i magia K'n-Yan utrzymuje ich wciąż przy życiu. Nawet pozbawione głów ciała nadal pracują, poruszane kombinacją energii atomowej i telepatycznej sugestii. Niewolnicy używani są także jako pożywienie dla mięsożernych wierzchowców K'n-Yan, mieszkańców *gyaa-yothn*.

Wśród czczonych przez lud K'n-Yan bogów znajdują się Azathoth, Nyarlathotep i Shub-Niggurath, ale szczególnie silnie czczą oni uczłowieczonego boga-węża – Yiga – oraz Tulu (Cthulhu), boga o głowie ośmiornicy. Metal *tulu*, obcy naszej planecie materiał przyniesiony podobno na nasz świat przez samego Tulu, stanowi podstawę ich ekonomii. Metal ten wykazuje dziwny, samoistny magnetyzm i wydaje się, że istnieją nieomal niewyczerpane jego zasoby, ukryte gdzieś w postaci starożytnych, cyklopowych bożków wykonanych przez obce istoty.

Pismo K'n-Yan ma postać hieroglifów zupełnie nieznanych lingwistom. Przypomina tajemnicze tabliczki *rongo rongo*, znalezione na Wyspie Wielkanocnej. Znaki te oparte są o glify z R'lyeh, język przyniesiony przypuszczalnie do tego świata przez Cthulhu i jego pomiot, używany czasem także przez istoty z głębin.

Yoth oraz N'kai

POD K'N-YAN znajdują się inne, jeszcze głębiej położone światy. Bijący czerwonym światłem mieszkańcy K'n-Yan Yoth zbadali te podziemia tysiąclecia temu, zanim jeszcze pogrążyli się w dekadencji. Znaleźli tu ruiny starożytnej praludzkiej cywilizacji, opuszczone miasta i dziwne, wałęsające się wszędzie zwierzęta. Poprzedni mieszkańcy tego świata byli czworonożni i najprawdopodobniej zaliczali się do gadów. Część włóczących się dzikich stworzeń została schwytana i, po skrzyżowaniu ich ze ssakami z K'n-Yan, otrzymano mięsożerne i jednorogie *gyaa-yothn* o szerokich pyskach, spełniające obecnie funkcje podobne do tych, jakie spełniają konie. Nie jest jasne, czy zwierzęta te



były zdegenerowanymi przedstawicielami panującej kiedyś w Yoth rasy, czy też może jedną z wielu sztucznych form życia, o produkcję których podejrzewa się mieszkańców Yoth.

W Yoth znaleziono także wiele miniatuerek Tsathoggui – boga podobnego do ropuchy. Po odcyfrowaniu pochodzących z tej krainy rękopisów okazało się, że zawierały one opisy czarnych onyksowych świątyń, w których stały te figury. Z nich także dowiedziano się o istnieniu jeszcze głębszego, leżącego pod Yoth świata – N'kai. Było to miejsce od wieków zamieszkałe przez niezwykle istoty o dziwnych zmysłach, żyjące bez światła i oddające cześć między innymi Tsathoggui. To właśnie z tego pogrążonego w wiecznej ciemności świata miały pochodzić figury boga-ropuchy, które mieszkańcy K'n-Yan przynieśli do własnego świata. Wzniesiono świątynie i w krótkim czasie kult Tsathoggui rywalizował o palmę pierwszeństwa z kultami Yiga i Tulu. Mówi się, że jeden z odłamów wspólnoty zaniósł tę wiarę na powierzchnię ziemi, dając w podarku jedną z figur ludziom z Lomar, którzy także zbudowali świątynię ku czci Tsathoggui.

Później jednak, kiedy mieszkańcy K'n-Yan zbadali wreszcie ciemne otchłanie N'kai i ujrzeli czarne stworzenia wijące się w skalnych rynnach, zniesiono kult Tsathoggui, a jego podobizny zniszczono promieniami dezintegrującymi. Jedyнным śladem po ropuszym bogu jest nazwa wielkiego miasta Tsath, nadana mu na jego cześć. Późniejszym ekspedycjom do Yoth nie udało się odkryć wejścia do N'kai i wielu obecnie uważa jego istnienie za mit.

Lemuria

LEMURIA TO ZAGINIONY przed wiekami, ogromny kontynent, który leżał kiedyś podobno na Oceanie Indyjskim, rozciągając się od Malesji aż po Afrykę. Do powstania tej teorii doprowadziły podobieństwa w składzie flory i fauny wschodniej Afryki, Indii i wysp Malesji, poparte odniesieniami występującymi w starożytnych tekstach.

Niektórzy naukowcy wskazują na Lemurię jako na kolebkę ludzkiej rasy. Teozofka Helena Blavatsky wysuwała postulaty, jakoby Lemuria miała być ojczyzną trzeciej z pięciu zaginionych ludzkich ras. Opisała ona Lemurian jako wielkie, niemal pozbawione mózgu stworzenia, wyposażone w czworo ramion i oko z tyłu głowy, dające im wzrok psychiczny. Utrzymywała, że porozumiewały się telepatycznie.

Nie mamy żadnych konkretnych dowodów na istnienie tego starożytnego lądu, ale al-Azrad w *Necronomiconie* pisze, że to właśnie tutaj pierwsze istoty ludzkie wpatrywały się w Błyszczący Trapezohedron.

Lomar

LOMAR BYŁ POLARNYM światem, który istniał bądź nie istniał w czasach przed Hyperboreą. Niektóre źródła utrzymują, że Wielki Chłód nadchodzący z północy był bezpośrednią przyczyną końca obu kultur. Inne zapiski wskazują, iż Lomar upadł 26 000 lat temu, kiedy Gwiazda Polarna znajdowała się ostatni raz dokładnie nad biegunem. Jest to wydarzenie, które nastąpiło dużo później niż upadek Hyperborei. Z drugiej strony, Lomar może być tym samym miejscem, co tajemniczy Polarion wspomniany w hyperborejskich tekstach. Stolicą tego lądu było szczycące się wieloma świątyniami Olathoe.

Liczne są legendy dotyczące Lomaru. Mówi się, że to tutaj człowiek, dopiero co uzyskawszy świadomość, napisał oryginalne *Pnakotyjskie rękopisy*. Opowiadania opisują walki Lomaryczyków z długorękami, kanibalistycznymi gnophkehami, co może, ale nie musi być odniesieniem do autochtonicznych voormisów. Inny mit podaje, że Lomar było miejscem narodzin rasy ludzkiej i opowiada o tym, jak to po wyniesieniu lądu z morza przyszli skrzydlaci przekazywać ludziom wiedzę Starszych Bogów. W Lomar oddawano cześć wielu bogom, w tym Tsathoggui, w którego świątyni znajdowała się mała figurka, będąca podobno darem od mieszkańców K'n-Yan.

Mu

MU BYŁO KONTYNETEM zajmującym kiedyś dużą część południowo-wschodniego Pacyfiku. Legendy z Mu utrzymują, że cywilizacja kwitła tu ponad 200 000 lat temu, „podczas gdy po lądach Hyperborei wciąż jeszcze biegali owłosieni voormisowie”. Jest to oczywiście sprzeczne z datami przypisywanymi niekiedy powstaniu i upadkowi Hyperborei. Ten sam tekst stwierdza, że Mu zatonięło ponad 160 000 lat temu, w wyniku kary wymierzonej ludziom przez rozgniewanych Starszych Bogów. Jeszcze inne dzieło podaje, że zatonięcie Mu miało miejsce zaledwie jakiś tysiąc lat przed powstaniem Atlantydy. Chociaż Blavatsky ignoruje istnienie Mu, inni, co łatwo przewidzieć, uznają je za miejsce narodzin rasy ludzkiej.

Pozostałości po cywilizacji kontynentu Mu można odnaleźć na terenie całego Pacyfiku. Między innymi należą do nich tajemnicze posągi na Wyspie Wielkanocnej i cyklopowe mury wokół Nan Matol i Ponape. Szczyty Melanezji i Polinezji mogą być ostatnimi fragmentami Mu wystającymi ponad poziom oceanu. Chociaż legendy twierdzą, że Atlantydę założyli ludzie, którzy przeżyli zagładę Mu, teoria taka pozostaje nie udowodniona. Można jednak dopatrzeć się niepodważalnych związków między starożytnym językiem Naacal z Mu i wciąż nie rozszyfrowanymi hieroglifami Majów z Jukataniu.

Fragmentaryczne zapiski

Wiele z tego, co wiemy dziś o Mu, znajduje się na starożytnych tabliczkach, ukrywanych podobno w odciętym od świata klasztorze gdzieś w Tybecie lub w Indiach. Napisano je w języku Naacal, a podają, że Mu rozkwitło jakieś 50 000 lat temu. Chociaż niewielka liczba dostępnych tekstów w tym języku utrudnia dokładne tłumaczenie, warto zwrócić uwagę na interesujący fakt, że symbole podobne do Naacal pojawiają się w *Pnakotic Manuscripts*, *Necronomiconie*, *Book of Eibon* oraz *Unausprechlichen Kulten* von Junzta.

Ludzie z Mu oddawali cześć wielu starożytnym bogom, z których prawdopodobnie najważniejsza była Shub-Niggurath, przedstawiana w swym aspekcie płodności jako Koza z Tysiącem Młodych. Ku jej czci wzniesiono ogromną, miedzianą świątynię. Za przyjaznych człowiekowi uznawano także mało znanych bogów o imionach Nug i Yeb, a także Yiga, boga-węża. Mieszkańcy Mu mieli często używać tajemniczego żółtego metalu zwanego przez nich *lagh* – nieznanego stopu przyniesionego podobno na Ziemię przez starsze istoty. Najwyraźniej nie potrafiąc wytwarzać go samemu, używali wielkich jego pokładów znalezionych w starych ruinach starszych istot w Ameryce Południowej.

Nowe dowody

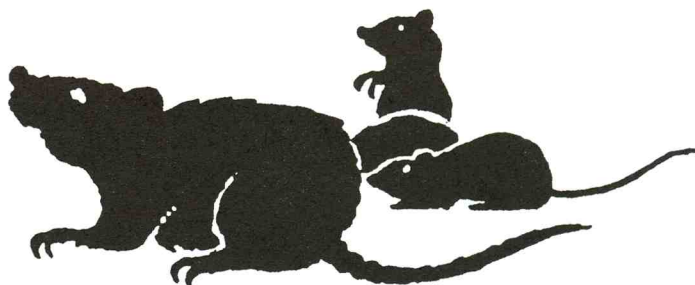
W 1878 roku na małej wyspie, która wynurzyła się nagle z fal Pacyfiku, znaleziono mumię. Przy zwłokach znajdował się mały zwój, zapieczętowany w tubie z dziwnego żółtego metalu. Ten zwój, wykonany z cienkiej, białej z lekkim błękitnym połyskiem membrany, pokryty był

znakami podobnymi do Naacal z zaginionego Mu. Chociaż częściowe tłumaczenie jest całkiem zasłużenie podawane w wątpliwą, tekst ten opowiada o bogu lub potworze imieniem Ghatanothoa, którego uwięziono w starożytnych ruinach na szczycie góry zwanej Yaddith-Gho. Chcąc powstrzymać potwora przed uwolnieniem się i spowodowaniem przezeń straszliwych zniszczeń, co roku składano mu ofiary z ludzi. Podobno nikt nie mógł przeżyć spojrzenia na Ghatanothoa. Z dostarczonych dowodów można wysnuć wniosek, że owe ruiny były pozostałością miasta starszych istot, a Ghatanothoa był jedną z wielu rzeczy, które woleli oni trzymać w zamkniętych podziemnych celach.

Bezimiennie Miasto

RUINY TEGO niegdyś dumnego miasta znajdują się w tak zwanej pustej części południowej Pustyni Arabskiej, niedaleko ruin zaginionego Irem. Kamienne pozostałości wystające z piasków to wszystko, co pozostało po mieście uznawanym za starsze niż Babilon, starsze niż Memfis i starsze niż legenda. Chociaż niewiele śladów zostało nad powierzchnią, przesypane przez piaski odstawiają czasem wejście na niższe poziomy. W tych katakumbach poustawiane są niekończące się szeregi trumien z polerowanego drewna i szkła, a w każdej z nich spoczywa z mumifikowany były mieszkaniec tego miasta. Podobno ruiny są nawiedzone przez duchy tych od dawna martwych stworzeń.

Bezimiennie Miasto jest od wieków regularnie odwiedzane przez pewne osoby, zwłaszcza te, które zostały opętane przez przedstawiciela wielkiej rasy z Yith. Ich lista obejmuje Abd al-Azrada w VIII wieku i profesora Peaslee z Uniwersytetu Miskatonic we wczesnych latach XX wieku. Można tylko zgadywać, jakie sekrety to miejsce ukrywa.





Ludzie-jaszczury

RASA TYCH GADZICH czworonogów jest starsza od najstarszych przedstawicieli ludzkiego gatunku. Uważa się, że rozkwitła ona mniej więcej w tym samym czasie, co drugie imperium węzowych ludzi. Przedstawiciele tej rasy byli podobni do jaszczurek, mieli wypukłe czoła i diable rogi, byli pozbawieni nosów, ale wyposażeni w szczęki aligatora. Cztili oni Yiga oraz inne bóstwa i porozumiewali się w języku podobnym do języka Aklo, którego używali węzowi ludzie. Podobnie jak ci ostatni, ludzie-jaszczury walczyli z rodzajem ludzkim. Bitwę stoczyli również budowniczowie pobliskiego Irem (możliwe, że i wczesnego Shamballah).

Chociaż martwi i wymarli od setek tysięcy lat, ludzie-jaszczury są starannie przechowywani, więc być może dałoby się ich wskrzesić przy użyciu magii bądź nauki. Dokonać tego mogliby ciekawscy ludzie lub przewrotny węzowy człowiek, poszukujący gadzich popleczników. To właśnie tym stworzeniom poświęca al-Azrad w swoim *Necronomiconie* ten dziwny kuplet:

„Nie ten jest umarłym, kto spoczywa wiekami.

Nawet śmierć może umrzeć wraz z dziwnymi eonami”

Możliwe, że rasa ta odżyje kiedyś bez niczyjej pomocy, kiedy gwiazdy będą we właściwych miejscach.

Współczynniki	rzuty	średnia
S	4k6	14
KON	3k6	10-11
BC	4k6	14
INT	3k6	10-11
MOC	3k6	10-11
ZR	3k6	10-11

Szybkość: 6.

Modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: Ugryzienie 50%, obrażenia 1k6+mo; Pałka 40%, obrażenia 1k8+mo.

Pancerz: 2 punkty łusek.

R'lyeh

TO PRZERAŻAJĄCE MIASTO należy do Cthulhu i jego pomiotu. Obecnie spoczywa ono na dnie Zachodniego Pacyfiku. Katastrofę, która do tego doprowadziła, różne kulty czczące Cthulhu umiejscawiają w rozmaitych okresach historii. Najczęściej wskazuje się na datę oddaloną od dnia dzisiejszego o około 850 milionów lat. Uważa się, że kataklizm ten spowodowany została oddzieleniem się Księżycy i umiejscowieniem go na orbicie wokół Ziemi. Niektórzy utrzymują, że odpowiedzialne za spowodowanie wspomnianego kataklizmu były diabły z kosmosu, czy też mi-go, ale brak jest na to niepodważalnych dowodów.

Zatopiony kontynent ma ogromną powierzchnię, ale grobowiec Wielkiego Cthulhu zlokalizowany jest na około 47° 9' szerokości geograficznej południowej i 126° 43' długości geograficznej wschodniej. Ta część zatopionego kontynentu na chwilę uniosła się nad poziom wody w roku 1925, ukazując groteskowe miasto zbudowane z przedziwnego kamienia wedle obcej człowiekowi geometrii. Po upływie kilku dni zanurzyło się ono na powrót pod wodę.

Możliwe, że ta część R'lyeh regularnie wznosi się i opada w rytm jakiegoś nie znanego nam kosmicznego lub tektonicznego cyklu. Być może w ten sposób jest ona odpowiedzialna za okresowe powstawanie nowych kultów Cthulhu w czasie, gdy znika izolacja stanowiona przez wody oceanu i nic nie utrudnia przesyłania jego snów.

Waluzja

WALUZJA TO jeszcze jeden prehistoryczny ląd, a dowodem jego istnienia jest jedynie zbiór legend i mitów. Uważa się, że kraina ta zajmowała wielką dolinę leżącą między oddzielnymi dziś kontynentami Afryki i Europy, czyli obszar zalany obecnie przez Morze Śródziemne. Przypuszcza się, że teren ten co pewien czas zalewały powodzie, związane z naprzemiennym podnoszeniem się i opadaniem poziomu mórz wraz z nastawianiem kolejnych epok lodowcowych. Powodzie te dały najprawdopodobniej podstawy do utworzenia licznych w tej części świata mitów dotyczących potopu.

Nazwa Waluzja odnosiła się początkowo do drugiego imperium węzowych ludzi, które kwitło po wyginięciu dinozaurów. Miasta tych istot były budowane z czarnego bazaltu. Podobno z nich wywodzili się najwięksi czarodzieje w historii, odpowiedzialni za wszystko, co ludzie dziś wiedzą na temat sztuk i nauk magicznych. Wężowi ludzie zdobyli swoją wiedzę łupiąc opuszczone miasta starszych istot, zagłębiając się w studiach nad tą częścią obcej wiedzy, którą potrafili zrozumieć i odkrywając od czasu do czasu potężne magiczne przedmioty. To właśnie w opuszczonym Yian-Ho, ostatnim z miast starszych istot na Antarktydzie, wężowi ludzie znaleźli straszliwy Błyszczący Trapezohedron.

Po dziesiątkach tysięcy lat wężowi ludzie zostali przepędzeni z tego lądu przez powstającą rasę ludzką, która wypowiedziała tym zimmokrwistym stworzeniom

nieugiętą wojnę. Istnieją jedynie fragmentaryczne legendy dotyczące dziejów ludzi, którzy zajęli Waluzję po odejściu węzowych istot i ostatecznego losu Błyszczącego Trapezohedronu. Uważa się, że tę wczesną ludzką cywilizację ostatecznie zniszczyła wielka powódź. Powoli podnoszący się Atlantyk przełamał w końcu opór bram Gibraltaru i rozlał się po całym lądzie, zatapiając prawdopodobnie miliony ludzkich istot. Cywilizacja Waluzji, podobnie jak wiele innych, często uznawana jest za „pierwszą ludzką cywilizację”.

Y'ha-nthlei

Y'HA-NTHLEI TO WIELKIE podwodne miasto istot z głębin, znajdujące się w pobliżu wybrzeży północnego Massachusetts. Umiejscowione w głębokiej rozpadlinie tuż za Diabelską Rafą, leży w odległości mniejszej niż jedna mila od Innessmouth. Mając średnicę wielu kilometrów, jest miastem typowym dla większości kolonii tej podwodnej rasy.

Inne miasta istot z głębin

Poza Y'ha-nthlei wiadomo o istnieniu innych miast istot z głębin, znajdujących się w rejonie Ponape na Pacyfiku, u zachodnich i południowych wybrzeży Chin, w pobliżu Wyspy Wielkanocnej, w dwóch miejscach w pobliżu wybrzeża Kalifornii, w brytyjskiej części Morza Północnego, w najdalej wysuniętych na wschód partiach Morza Śródziemnego oraz na Oceanie Indyjskim. Bez wątpienia istnieją jeszcze inne, liczne miasta.





Yuggoth i dalsze światy

W MITACH I LEGENDACH, a także we współczesnych spekulacjach, odnaleźć można liczne odwołania natury astronomicznej. Poniżej dokonano kompilacji większości z nich. Niektóre dane są dokładne, podczas gdy inne z pewnością są jedynie garścią fantastycznych opowiadań. Wszystkie one jednak wymieniane są w takim, czy innym zakazanym tekście.

Aldebaran

Ten pomarańczowoczerwony gigant, znajdujący się w konstelacji Byka, jest trzynastą co do jasności gwiazdą na niebie. Oddalony od nas o sześćdziesiąt osiem lat świetlnych, stanowi część luźnego zbioru gwiazd zwanego Hyades.

Na mrocznej planecie okrążającej tę gwiazdę żyje pewien Wielki Przedwieczny – Hastur, Ten, Którego Nie Powinno Się Nazywać. Jest on przywiązany do mrocznego jeziora Hali, w którego pobliżu stoi tajemnicze miasto Carcosa.

Betelgeuse

Będąc pierwszej wielkości czerwonym gigantem i stanowiąc jedenastą co do jasności gwiazdę naszego nieba, Betelgeuse zaznacza prawe ramię Oriona. Gwiazda ta jest oddalona od nas o 270 milionów lat świetlnych i tradycyjnie uznaje się ją za dom Nodensa i innych Starszych Bogów.

Celaeno

Ta biała gwiazda, leżąca w odległości 1400 lat świetlnych od Ziemi, jest jednym z ciał niebieskich składających

się na luźną gromadę gwiazd zwaną Plejadami, znajdujących się w konstelacji Byka. Planeta okrążająca tę gwiazdę jest siedzibą wielkiej i niezwyklej biblioteki, dużo starszej niż rasa ludzka i kryjącej więcej sekretów niż można by sądzić. Biblioteka ta jest strzeżona przez giganta, zamieszkującego jezioro położone obok jej murów.

Fomalhaut

Fomalhaut to arabskie słowo oznaczające usta ryby. I rzeczywiście, ta gwiazda znajduje się przy ustach południowej ryby w konstelacji Ryb. Jest domem Cthughi oraz innych stworzeń ognia i leży w odległości dwudziestu trzech lat świetlnych od Ziemi.

Sharnoth

Ta gwiazda, wymieniana przez dawnych astronomów arabskich, wciąż czeka na zidentyfikowanie przez ich współczesnych kolegów po fachu. Al-Azrad uważa, że jest ona domem Nyarlathotepa i miejscem, gdzie Pełzający Chaos zamieszkuje w pustym mieście pod zielonoczarowym słońcem, w towarzystwie gigantycznych, cichych istot przypominających bogów starożytnego Egiptu.

Xoth

Będąc jeszcze jedną gwiazdą znaną Arabom, lecz obcą nowoczesnej astronomii, Xoth ma być rodzinnym układem planetarnym Cthulhu. Xoth jest tak naprawę podwójną gwiazdą, leżącą w luźnej grupie obejmującej także Zaoth, Abbith i Ymar. Choć te ciała niebieskie są niewidoczne dla większości instrumentów badawczych, po zastosowaniu specjalnie przygotowanych soczewek i zwierciadeł obiekty te stają się widzialne dla ludzi.

Yuggoth

Wspominany w wielu tekstach dotyczących Mitów Cthulhu, Yuggoth odkryty został przez ludzi w 1930 roku i nazwany Plutonem. Jego odległość od Ziemi waha się między 4,2 a 7,5 miliarda kilometrów.

Zajmowany obecnie przez kolonię mi-go, miał w przeszłości odgrywać rolę tymczasowej bazy dla wielu istot podbijających Ziemię z kosmosu. Ciemne, pozbawione okien bazaltowe wieże, zbudowane przez te same

latające polipy, które później skolonizowały Australię, wciąż tam stoją. Legendy o Błyszczącym Trapezohedronie wskazują, że starsze istoty, przed pierwszym pojawieniem się na Ziemi, przez pewien czas zamieszkiwały tę mroczną planetę. Potem została ona zajęta przez mi-go, które przebywają tam do dziś. Spekuluje się, że kilka pokoleń spędzonych przez obcy dla naszego świata gatunek na planecie tak odległej jak Yuggoth może pozwolić mu przystosować się do dziwnego widma naszego Słońca.



KSIĘGA STRAŻNIKA

Rzeczy, których gracze nie powinni wiedzieć.

Zawartość tej księgi rozszerza i wzbogaca informacje podane w podstawowym podręczniku do gry fabularnej **Zew Cthulhu**. Wiadomości te wybrano z opowiadań H. P. Lovecrafta oraz dzieł wielu innych autorów. **Księgę Strażnika** podzielono na cztery części.

ZAKAZANE KSIĘGI: Dodatkowe informacje o najbardziej znanych księgach Mitów, które opisano w podręczniku do gry **Zew Cthulhu**. Można tu znaleźć listy zaklęć, czas jaki należy poświęcić na studia nad manuskryptami, a także ich dokładne cechy oraz inne korzyści, jakie można osiągnąć zagłębiając się w poszczególne pozycje. Oto kilka tytułów z listy liczącej przeszło dwa tuziny dzieł: *Necronomicon*, *Book of Dzyan*, *Cultes des Ghoules*, *Massa di Requiem Per Shuggay*, *Revelations of Glaaki* oraz *The R'lyeh Text*.

TAJEMNE STOWARZYSZENIA: Stereotypowy kultysta to rechoczący szaleniec w szacie z kapturem, uzbrojony w fantazyjnie zakrzywiony nóż. Tak naprawdę istnieje wiele rodzajów cthultystów. Kult to w istocie organizacja zrzeszająca wiernych, mająca swoje dogmaty i próbująca zmienić porządek świata. Opisano tu rozmaite stowarzyszenia znane nam z historii, różnych scenariuszy i fikcji literackiej. Oto one: Sekta Gwiazdnej Mądrości, Bractwo Bestii, Nestariański Kult Cthugha, Bractwo Żółtego Znak, Hermetyczny Zakon Złotego Świtu, Wiedźmie Kulty, Zakon Miecza św. Hieronima oraz Kult Cthulhu.

OBCE RASY: Ten fragment książki opisuje cele, wartości i dążenia rozmaitych i często spotykanych obcych ras. Poznacie zamierzenia istot z głębin, grzybów z Yuggoth, ghoulów, insektów z Shagghai, Wielkich Przedwiecznych, węzowych ludzi...

TAJEMNICZE MIEJSCA: Owiane legendą i nimbem tajemnicy, skryte za nieprzeniknioną zasłoną fałszu. Do takich właśnie, zapomnianych i egzotycznych miejsc odwołują się najróżniejsze pozycje poświęcone Mitom. Te miejsca to: Atlantyda, G'harne, Hyperborea, Irem, Kadath na Mroźnym Pustkowiu, K'n-Yan, Lemuria, Lomar, Mu, Bezimienne Miasto, R'lyeh, Waluzja, Y'ha-Nthlei, Yuggoth...

**Opracowano w oparciu
o szeroki wybór utworów
opisujących Mity.**



Keith Herber

Zew Cthulhu to gra fabularna oparta na pracach H. P. Lovecrafta, w której zwyczajni ludzie stykają się z przerażającymi istotami i siłami rodem ze świata Mitów. Gracze wcielają się w postacie badaczy rzeczy nieznanymi i nienazwanymi, którzy walczą o przyszłość i istnienie ludzkości.

ZEW CTHULHU
i dodatki do tej gry zdobyły
dziesiątki najważniejszych dla gier
fabularnych nagród. Wydano je
w wielu językach, między innymi
po francusku, niemiecku,
japońsku, hiszpańsku oraz
po polsku.

Wydawnictwo **Chaosium** opublikowało wiele podręczników do gry **Zew Cthulhu**. Wydawnictwo **MAG** publikuje najlepsze z nich w języku polskim. Skontaktuj się z nami, jeśli chcesz uzyskać więcej informacji o grze **Zew Cthulhu** i planowanych dodatkach!