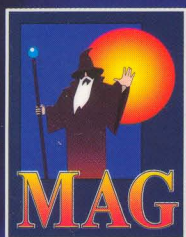
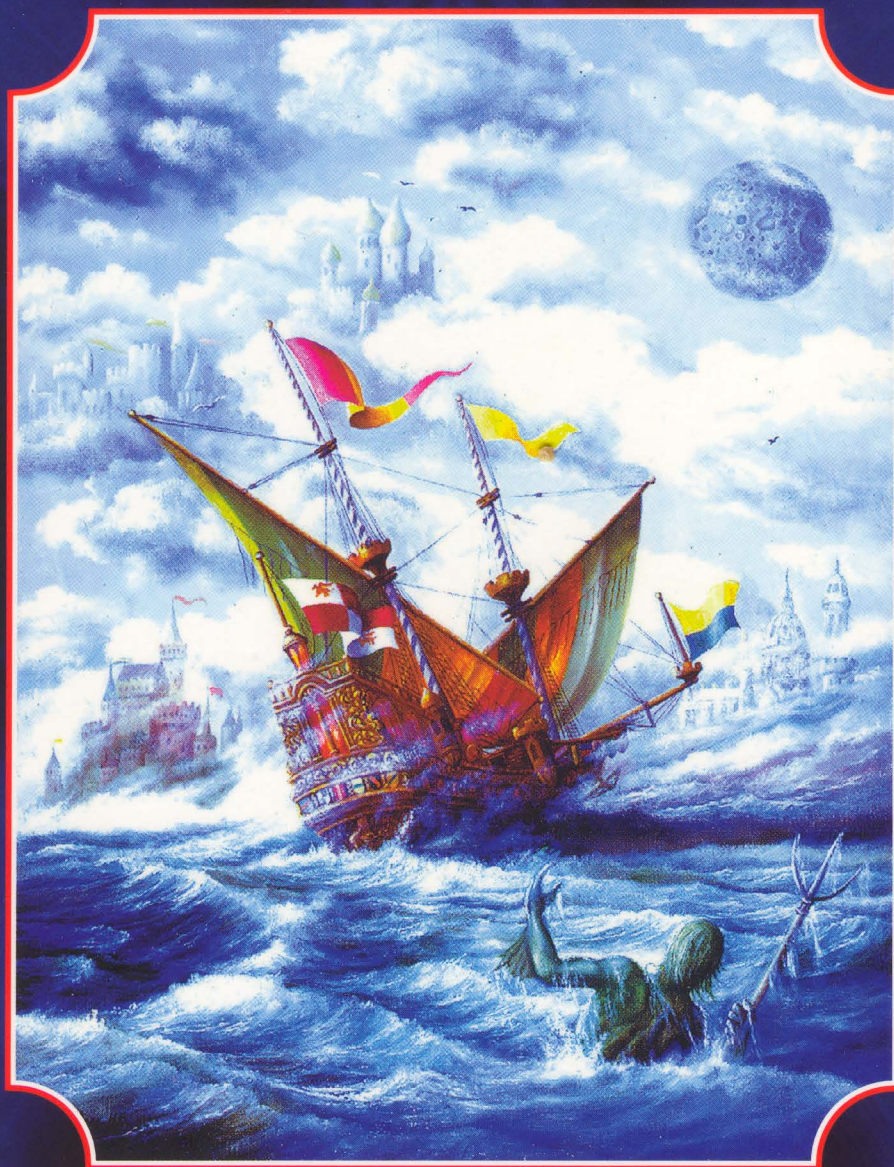


KRAINY SNÓW

**OPIS KRAIN, PRZYGODY I ZASADY,
POZWALAJĄCE PRZENIEŚĆ SIĘ DO ŚWIATA SNÓW**



Chris Williams, Sandy Petersen

Appel, Campbell, J. Clegg, Frances, Herber,
Hutchinson, Willis, Bayless, Carrick, Eckhard,
Gallacci, Geier, Ramos, Roland, Schutz-Savoy



KRAINY SNÓW





Howard
Phillips
Lovecraft

1890-1937

KRAINY SNÓW

Chris Williams i Sandy Petersen

oraz Shannon Appel, Kerie Campbell, Jacqueline Clegg,
Scott Clegg, Phil Frances Keith Herber,
Sussan Hutchinson, Lynn Willis

pozostałe materiały

Scott Anilowski, Larry DiTillio, Kevin A. Ross

ilustracje

Raymond Bayless, Paul Carrick, Jason Eckhardt, Steve Galacci,
Earl Geier, Kevin Ramos, Mark Roland, Carolyn Schultz-Savoy

projekt i redakcja Shannon Appel

redakcja poprzedniej wydania Sandy Petersen, Sam Shirley, Lynn Willis

projekt graficzny Shannon Appel

korekta Alan Gover, Janice Sellers

WERSJA POLSKA

przekład Jakub T. Janicki, Tomasz Z. Majkowski, Krystyna Nahlik, Łukasz M. Pogoda

redakcja Miłosz Brzeziński

redaktor linii Tomek Kreczmar

korekta Elżbieta Szelest

opracowanie grafiki Jarosław Musiał

skład komputerowy Tomek Laisar Fruń



Lista źródeł

Dodatek **Krainy Snów** jest owocem pracy wielu osób. Podręcznik podstawowy zamysł i kształt zawdzięcza Sandy'emu Petersenowi, który rzecz można nadał ogólny charakter wszystkim rozdziałom tej publikacji. Sporo pracy w poprzednie wydanie **Krain** włożyła też Karie Campbell, zwłaszcza jeśli chodzi o postacie BNów i bestiariusz.

By wymienić inne osoby, którym podręcznik ten zawdzięcza swą formę, wspomnieć trzeba o redaktorach: Jacqueline Clegg (informacje ogólne), Scott Cledd (porządkowanie informacji), Phil Frances (kształtowanie atmosfery), Keith Herber (bóstwa), Susan Hutchinson (informacje ogólne), Lynn Willis (rozdziały o technice gry).

Przedrukowano tu także dwa scenariusze, zawarte w poprzedniej edycji: „Lemon Sails” (tu: *Cytrynowe Żagle*) Phila Francesa i „Pickman's Student” (tu: *Uczeń Pickmana*) Keitha Herbera.

Jednak mimo wszystko w niniejszą, czwartą edycję **Krain Snów**, największą pracę włożyli dwaj ludzie: Chriss Williams, który rozszerzył wszystkie rozdziały tej książki o wiedzę z licznych, dotąd nie uwzględnianych opowieści o Krainach Snów, oraz Shannon Appel, autor całego systemu mechaniki postaci w tym suplementcie.

Czwarta edycja wzbogacona też została o pokąsną liczbę potworów i bestii. Wśród autorów konwersji tychże monstrów na potrzeby systemu wymienić należy te oto osoby: Scott David Aniolowski (dziecieta Abhotha, strażnicy Krystalizatorów Snów, istoty z Ib), Larry DiTillio (dzieci Sfinksa); Phil Frances (wenelianie i fosforyzujące potwory); Keith Herber (wysłannik Azathotha, Ghadamon, Robigus) oraz Kevin A. Ross (larwy Inných Bogów).

Ilustrację na okładce namalował Raymond Bayless, Mark Roland jest zaś autorem pierwszego od góry obrazka na ostatniej stronie okładki. Ikony wewnątrz wykonał Earl Geier. Autorami większych szkiców są Jason Eckhardt i Kevin Ramos. Ilustracje wykonane za pomocą wilgotnego tuszu wyszły spod narzędzi Paula Carricka. Większość map przygotowała Carolyn Schultz-Savoy, bazując na starszych edycjach i notatkach autorów tego podręcznika. Jednakowoż kilka map wykonano specjalnie na potrzeby niniejszego suplementu. Mapa Podświata autorstwa Steve'a Gallacciego powstała na podstawie szkiców Chrisa Williamsa.

Poprzednie wydanie **Krain Snów** zawiera cztery scenariusze, których tu niestety nie przedrukowano, było bowiem wątpliwe, czy w jakikolwiek sposób wzbogacą treść tego podręcznika. Autorami ich byli: Richard T. Launius, Mark Morrison, Jeff Okamoto i Sandy Petersen.

Dreamlands is published by Chaosium Inc.

Edycja polska: Wydawnictwo MAG

Dreamlands

is copyright © 1986, 1992, 1997 by Chaosium Inc.

All rights reserved.

Text of Polish translation is copyright © 1999.

Call of Cthulhu is the registered trademark of Chaosium Inc.

Wydawnictwo MAG is an authorized user.

This Polish edition of *Call of Cthulhu Role-Playing Game*

is licensed from Chaosium Inc.

Polska edycja gry *Zew Cthulhu*

na podstawie licencji firmy Chaosium Inc.

Ilustracja na okładce:

©1998 Chaosium Inc.

All rights reserved.

Chaosium, Inc.,

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

Produkcja: Wydawnictwo MAG

ul. Cypryjska 54, 02-761 Warszawa,

tel. (0-22) 6424545, 6428285

email: krzaku@mag.com.pl

WWW: <http://www.mag.com.pl>

ISBN 83-87968-05-6

Warszawa 1999



Spis treści

SŁOWO OD AUTORÓW	6
CZĘŚĆ PIERWSZA: TŁO	7
Przez bramę głębszego snu	8
Do Krain Snów	8
Sen we śnie (ramka)	10
Wewnątrz Krain Snów	12
Opuszczanie Krain Snów	12
Dwie nowe umiejętności w Krainach Snów (ramka)	13
Efekty Koszmaru (ramka)	14
Tworzenie atmosfery snów	16
Ludzie z Krain Snów (ramka)	17
Tropem Randolpha Cartera	18
Leksykon geograficzny Krain Snów	41
Powierzchnia	41
Miasto Celephais (mapka)	23
Inne miejsca na powierzchni (ramka)	44
Wewnątrz Szarych Szczytów Zaporowych (mapka)	45
Część Hlanith nad Morzem Cerenariańskim (mapka)	55
Inne miejsca	63
Podświat (mapka)	64
Krainy Snów (mapa)	68
Mieszkańcy Krain Snów	70
Istoty Krain Snów	80
Bogowie Krain Snów	116
Księga magii Krain Snów	129
Magiczne artefakty	129
Księgi	129
Czary	130
Tuziemcy i czary (ramka)	132
CZĘŚĆ DRUGA: PRZYGODY	137
Cytrynowe żagle	138
Poszukiwania	139
Sarrubijski sekret (ramka)	140
Na Sarrub	141
Na Yundu	143
Podsumowanie	144
Uczeń Pickmana	145
Ostatnie dni Nelsona Blacky'ego (ramka)	146
Ślady obrazów	151
W Krainach Snów	158
Cmentarzysko (mapka)	160
Grobowiec Czarownicy (mapka)	161
Wspomaganie Śniącego (ramka)	163
Podsumowanie	165
CZĘŚĆ TRZECIA: DODATKI	166
Tworzenie Badacza z Krain Snów	167
Jak stworzyć swojego Badacza z Krain Snów	168
Miejsca i profesje (ramka)	170
Umiejętności	170
Profesje i zawody z Krain Snów (ramka)	171
Umiejętności w Krainach Snów (ramka)	172
Oręż i zbroje z Krain Snów (ramka)	173
Tuziemcy i czary (ramka)	174
Druga strona karty	174
Co dalej?	174
Karta postaci	175

SŁOWO OD AUTORÓW

Chwila na streszczenie o czym właściwie traktują
Krainy Snów, a zatem i ta książka.
Rzecz o opowiadaniach, które dały podstawy
do stworzenia niniejszej publikacji.

Wszystko zaczęło się jakiś rok temu, kiedy moja przyjaciółka, a także gospodyni, Janice Sellers, napomknęła, że firma Chaosium ma zamiar opublikować czwartą edycję dodatku **Krainy Snów**. Do gry **Zew Cthulhu**, oczywiście. Od tego właśnie dnia należy datować mój związek z **KSami**.

Wielką sympatią darzyłem zawsze historie HPLa osadzone w realiach Krain Snów, czego zresztą nie omieszkalem od razu powiedzieć Janice. Jakiś czas potem zasugerowałem, że można by lekko rozszerzyć poprzednie wydania **Krain**. A potem dorzuciłem jeszcze kilka pomysłów – i tak oto, powolutku, ani się obejrzałem, znalazłem się wśród zespołu redakcyjnego.

Wpierw odnalazłem i zaznajomiłem się ze wszystkimi potencjalnie użytecznymi tekstami, a więc opowiadaniemi, scenariuszami i książkami, które albo ukazały się już po publikacji poprzedniej edycji **KSów**, albo ukazały się wcześniej, a nie zostały z jakichś przyczyn uwzględnione. Mrówcza robota i sporządzanie notatek zajęły mi prawie sześć miesięcy. Zawsze zastanawiałem się, czy możliwe jest siedzenie przed pecetem i „wertowanie” na ekranie jednej tajemnej księgi za drugą w poszukiwaniu jednej, mitycznej informacji. A kiedy ją znajdziesz, od razu trzeba szukać następnej. Wszystko od nowa. W tamtych dniach udowodniłem, że jest to możliwe – i dowiedziałem się, jakie to uczucie.

Pośród tej mozolnej pracy częstokroć otrzymywałem pocztę elektroniczną od kolegów z Chaosium, pracujących nad innymi publikacjami, z informacjami na temat zjawisk Krain Snów (dzięki, chłopaki) i w końcu zawałiłem komputer stosami postaci, miejsc, ksiąg, czarów, potworów oraz bóstw z Krain Snów. A potem trzeba to było wszystko uporządkować. Efekt trzymacie właśnie w ręku. Zrobiłem co było w mojej mocy, by dostarczyć Wam produkt, który zawierałby wszystkie dostępne informacje na temat Sennego Dominium. Mam nadzieję, że zapoznanie się z tym kompendium sprawi Wam tyle samo radości, co mnie jego przygotowanie.

W tym miejscu chciałbym wspomnieć o kilku nowych źródłach materiałów do niniejszego podręcznika, między innymi książkach Briana Lumleya i Lorda Dunsany’ego. Wiem, że znalazłoby się wśród Was wielu, którzy chętnie widzieliby tu więcej materiałów z dzieł Dunsany’ego, weźcie jednak pod uwagę fakt, że to co trzymacie w rękach, to nie *Świat Fantasy Lorda Dunsany’ego*, a *Krainy Snów H. P. Lovecrafta*. To, co opisałem, jest chyba najbardziej wartościową częścią twórczości obu wymienionych autorów, którą naprawdę warto wliczyć w poczet tekstów źródłowych niniejszej pozycji.

Po wtóre, chciałbym podziękować następującym osobom: Janice Sellers za wskazówki dotyczące pracy i wiarę w moje umiejętności pisarskie; Lynnowi Willisowi za zezwolenie mi na napisanie tej książki i cierpliwość w wysłuchiwanie ciągłych narzekania; Shannonowi Appelowi za podsuniecie mi mnóstwa użytecznych książek; Scottowi Anioliowskiemu za odpowiedzi na moje głupie pytania oraz pracownikom R. Talsorian Games (mojego stałego pracodawcy) za tolerowanie moich nieobecności podczas tych ostatnich dziewięciu miesięcy, kiedy to opracowywałem tekst niniejszego dodatku. Dziękuję wszystkim za wszystko.

Na koniec chciałbym zadeedykować tę książkę mojej przyjaciółce Ross „Spyke” Winn, która wciąż nagabywała mnie bym pisał więcej i więcej. Mam nadzieję, że jesteś zadowolona, więc może się wreszcie zamkniesz.

Zapraszam do podróży, tędy proszę – oto próg najbardziej Tajemniczej Wyprawy, jaką w życiu odbyliście.

Chris Williams

W kilku czarownych opowiadaniach, bardziej właściwie z gatunku *fantasy*, niż *horroru*, Howard Phillips Lovecraft stworzył świat zwany Krainami Snów. Jest on połączony z realnym światem, a dostać się tam można między innymi w czasie snu.

Jednakże w opowiadaniach HPLa większość miast, postaci i monstrów opisana jest bardzo pobieżnie. Z kolei mapy w tym podręczniku mogą okazać się dla niektórych zbyt niedoskonałe. Strażnicy mają też zapewne własne kalkulacje dotyczące na przykład tego, gdzie położone są ruiny Sarnath, albo czy trzeba udać się na północ czy południe, by odnaleźć Kadath. Zmierzam po prostu do tego, że nasze wyliczenia kartograficzne nie są ostateczne i Strażnicy mogą zmieniać położenie wielu miejsc w Krainach Snów zgodnie z własnym uznaniem.

Lovecraftowskie Krainy Snów są zjawiskiem ulotnym i na wskroś przesiąkniętym magią. Z jednej strony czarowne, z drugiej – przerażające. Pamiętajcie o tym, opisując miejsca i istoty. Cały ten świat jest snem – niech wszystko co z nim zrobicie podporządkowane będzie tej podstawowej zasadzie.

Książka niniejsza jest ni mniej, ni więcej zbiorem tajemnic dla Twoich Poszukiwaczy Tajemnic. Wymyślaj dla nich ciekawe scenariusze, korzystając z jak największej ilości informacji zawartych na dalszych stronach. Twoi gracze nie powinni mieć raczej dostępu do tego podręcznika, z tego samego powodu, dla którego początkujący śniący nie powinni dostępować zaszczytu wiedzy o wyższych arkanach sennej wiedzy.

Dla jak najlepszej interpretacji treści niniejszego suplementu, Strażnik powinien zapoznać się z następującymi opowiadaniem: „Poza Murem Snu”, „Koty Ultharu”, „Zagłada Sarnathu”, „Hypnos”, „Zewnętrzni Bogowie”, „Polaris”, „Droga Iranona”, „Srebrny Klucz”, „Dziwny Wysoki Dom Wśród Mgieł”, „Biały Statek”.

Z pewnością przyda się także lektura zbioru *House of the Worm* (niedostępnego w języku polskim – przyp. Miłosz), zawierającego kilka wspaniałych opowiadań, których akcje umieszczono właśnie w lovecraftowskich Krainach Snów. Radzimy także poszukać opowiadań i powieści takich autorów jak Lord Dunsany (u nas dostępny np. tomik R.E. Howarda i Lorda Dunsany pt. „Barbarzyńca i marzyciel. Dwa światy fantasy”, Lublin 1990 – przyp. Miłosz) i Clark Ashton Smith (u nas tegoż autora „Miasto Śpiewającego Płomienia”, Warszawa 1994 – przyp. Miłosz). Akcja większości z ich opowieści toczy się w Krainach Snów lub pokrewnych miejscach.

Sandy Petersen



CZĘŚĆ 1: TŁO

Podstawą wszystkich dobrych historii jest, tło w jakim się rozgrywa ją. Zasada ta stosuje się nawet do dziwnego i ulotnego świata snów. W związku z tym, Część Pierwsza tego suplementu jest opisem osób, miejsc i rzeczy, którymi możecie wypełnić swoją własną Krainę Snów i rozgrywane w niej przygody. Na Część Pierwszą składa się osiem rozdziałów.

Rozdział pierwszy, **Przez bramę głębszego snu**, opisuje sposoby dostania się do Krain Snów i opuszczenia jej oraz część podstawowych rządzących nią reguł.

Rozdział drugi, **Tworzenie atmosfery snów**, szkicuje kilka stylów prowadzenia przygód w Krainach Snów i przedstawia sposoby łączenia ich z kampaniami rozgrywającymi się w Świecie na Jawie.

Rozdział trzeci, **Tropem Randolpha Cartera**, prowadzi nas śladami Randolpha Cartera, który przemierzył Senne Dominium w poszukiwaniu Nieznanego Kadath. Rozdział ten będzie obszernym przewodnikiem po specyficznych miejscach w Krainach Snów i ich folklorze.

Rozdział czwarty, **Leksykon geograficzny Krain Snów**, prezentuje geograficzne spojrzenie na Krainy Snów, przedstawiając jej poszczególne regiony: Wschód, Północ, Oriab, Morza, Południe, Zachód, Księżyc, Podświat oraz Zaświaty.

Rozdział piąty, **Mieszkańcy Krain Snów**, to spis ważnych Bohaterów Niezależnych zamieszkujących Krainy Snów.

Rozdział szósty, **Istoty Krain Snów**, zbiera informacje o istotach pochodzących z Krain Snów i pobliskich wymiarów.

Rozdział siódmy, **Bogowie Krain Snów**, jest religijnym spojrzeniem na senną domenę. Wylicza wyznawanych tu bogów, poczynając od pomniejszych bóstw, a skończywszy na przerażających Bogach Zewnętrznych.

Rozdział ósmy, **Księga magii Krain Snów**, opisuje artefakty, księgi i czary, które napotkać można w fantastycznym świecie Snów.

PRZEZ BRAMĘ GŁĘBSZEGO SNU

Rzut oka na Krainy Snów. Ścieżki, które do nich prowadzą.
Co w nich robić i jak się wydostać?

Pod twoimi powiekami, wewnątrz twoich myśli, głębiej niż twa podświadomość leży zupełnie inny świat. To fantastyczna kraina, w której sny są rzeczywiste, a koszmary grasują tuż poza zasięgiem wzroku – Ziemskie Krainy Snów, wymiar leżący równolegle do naszego. Jego struktura istnieje wyłącznie dla umysłów ziemskich marzycieli, przede wszystkim ludzi, ale nie tylko, i jest przez nich podtrzymywana.

Krainy Snów są w pewnym sensie ideą stworzoną przez ludzi. Choć fizycznie zniszczyć człowieka jest łatwo, jego idea nie podporządkowuje się tym samym prawom; żyje w mitach, legendach i pamięci. W ten właśnie sposób Krainy Snów przetrwały przez wieki. Były świadkami wstępu i upadku wielkich cywilizacji Świata na Jawie, z których każdy pozostawił ślad na tym magicznym świecie, tak bliskim i jednocześnie tak odległym od naszego. Mimo to Krainy Snów wciąż pozostają takie, jakie były, gdy wyczarowały je myśli pierwszego człowieka. Są krainą fantastyczną i osobiwą, dziwną i cudowną, radosną i straszną.

Położ się więc, zamknij oczy i śnij, bo we śnie wszystko jest możliwe.

Do Krain Snów

Choć do Krain Snów prowadzi wiele dróg, dotrzeć tam można na dwa podstawowe sposoby. Większość ludzi korzysta z drogi, która objawia im się we śnie, nieliczni zaś fizycznie wkraczają do tej odległej i dziwacznej krainy.

Zasnąć i śnić

Najpowszechniejsza senna ścieżka do Krain Snów wiedzie w dół po Siedemdziesięciu Stopniach Lekkiego Snu do Jaskini Płomienia. Któregoś razu, we śnie, Badacz może przejść przez potężną klatkę schodową prowadzącą w dół jakiegokolwiek z jego snów. Odkrywcą poszukującym Krain Snów może rozpoznać ją jako Siedemdziesiąt Stopni Lekkiego Snu wykonując udany test *Mitów Cthulhu*. Bez względu na formę i oprawę dotychczasowego snu Badacza, Siedemdziesiąt Schodów zawsze wygląda tak samo – to wielce zdobiona, prawie barokowa, marmurowa klatka schodowa, która może pojawić się gdziekolwiek – wewnątrz budynku, wielkiego pojazdu, takiego jak statek, w jaskini lub gdzieś na zewnątrz, prowadząc do dziury w ziemi. Schody zawsze prowadzą w dół od miejsca, w którym Badacz aktualnie się znajduje.

Niezależnie od tego, czy Odkrywca rozpozna schody, może po nich zejść. Strażnik, który koniecznie chce, by Badacz ruszył po schodach i wszedł do Krain Snów, może dowolnie je przemieszczać i co jakiś czas stawiać na jego drodze (w końcu we śnie dzieją się dziwne rzeczy), nim ten zdecyduje się zejść lub obudzi. Gdy jednak zejdzie w dół, przybędzie do wielkiej jaskini z filarem ognia wznoszącym się z podłogi do sufitu. To jaskinia-świątynia kapłanów Naszta i Kaman-Thaha. Co najmniej jeden z nich zawsze przebudzi się, by powitać człowieka, który zszedł po

schodach do jego domu. Po przeciwnej stronie jaskini znajduje się kolejny ciąg schodów. To siedemset stopni prowadzących do Bramy Głębszego Snu, która otwiera się w Zaczarowanym Lesie w Krainach Snów.

Stopnie nie są jedyną bramą do Krain Snów. Niektórzy śniący mogą nagle znaleźć się na skraju klifu, niczym król Kuranes. Badacz taki zostanie owładnięty uczuciem zafascynowania i przeświadczeniem, że nic mu nie grozi, jeśli rzuci się z krawędzi. Jeśli to potrzebne, Strażnik może dorzucić jakiś bodziec, popychający (sic!) do skoczenia z klifu, na przykład w formie groźnego pościgu lub czegoś w tym rodzaju. Badacz, który znajdzie się za krawędzią, zacznie delikatnie opadać, mijając ciemne, bezcielesne formy, lekko połyskujące kule i chichoczące, skrzydlate istoty. Choć te kształty, kule i skrzydlate istoty mogą przstraszyć lub urzec Badacza, nie mogą mu nic zrobić. Nagle w powietrzu przed Badaczem pojawi się jasna szczelina, przez którą zobaczy on baśniową perspektywę różnych miejsc w Krainach Snów. Przechodząc przez szczelinę, Badacz miękko opadnie na ziemię. Choć król Kuranes używając tej metody przybył do doliny Ooth-Nargai, Strażnik może umieścić Badacza w dowolnym miejscu Krain Snów.

Ostatnią z trzech głównych ścieżek wiodących do Krain Snów jest Biały Statek. Ukazuje się on tylko tym, którzy śnią nad morzem. We śnie Odkrywca zobaczy zbliżający się do niego biały okręt z masztami i rzędami wiosł, sunący gładko po wodzie niezależnie od kierunku wiatru i pogody. Gdy się zbliży, widać dokładnie, że właściwie płynie odrobinę ponad falami. Na pokładzie stoi wysoki, brodaty mężczyzna zdający się przekonywać patrzących na niego, by weszli na pokład. Jeśli Badacz się zdecyduje, wystrzeżli ku niemu most z księżycowego promienia i połączy go ze statkiem. Na pokładzie mężczyzna przedstawi się jako Kapitan. Nie ma innego imienia. Zna dobrze przyjaźniejsze regiony Snów, jak Sona-Nyl czy Ennon, lecz wie o większości Krain Snów i może dotrzeć do każdego regionu osiągalnego drogą wodną, który pasażer zechce odwiedzić. Dwukrotnie popłynął już poza Bazaltowe Słupy Zachodu i odbył jedną, uwieczoną sukcesem podróż do osławionej Kathurii. Choć chętnie bąka o swoich najniebezpieczniejszych podróżach, z niechęcią podejmie się podobnej po raz trzeci. Jeśli jego pasażer nie ma sprecyzowanego celu, Kapitan zawiezie go do Sona-Nyl, Ennon lub Kathurii.

Jeśli cała grupa Badaczy próbuje dostać się do Krain Snów w tym samym czasie, Strażnik powinien posłać ich wszystkich tą samą trasą. Każdy z Badaczy pędzie przebywał ją samemu (każda osoba ma swój własny sen), lecz kiedy przybędzie na miejsce, może spotkać obecnych już tam przyjaciół. Przykładowo, choć każdy Badacz znajdzie szczyt Siedemdziesięciu Schodów na własną rękę, w Jaskini Płomienia może spotkać innych członków drużyny. Badacze spływający z urwiska przybędą przebywszy szczelinę do tego samego punktu w Krainach Snów, a Biały Statek może pływać od miejsca do miejsca, zabierając wszędzie na pokład kolejnych członków drużyny przed odpłynięciem w miejsce przeznaczenia.

Choć powyższe drogi do Krain Snów są głównymi, nie są pod żadnym pozorem jedynymi. Strażnik powinien tworzyć inne, pasujące do jego kampanii.

ARTEFAKTY ŚNIENIA

Wiadomo o istnieniu dwóch artefaktów, otwierających drogę do Krain Snów. Poniżej znajduje się ich opis.

KRYSTALIZATORY SNÓW: Abd al-Azrad w swym przeklętym dziele Al-Azif opisuje dziwne, jajowate przedmioty, które nazywa krystalizatorami snów. Są to żółte obiekty w kształcie jaja o średnicy około stopy, emitujące „dziwaczne, nieregularne gwizdy“. Jaja te odpowiadają głucho, gdy klepnąć w nie dłonią i są raczej kruche, choć ważą prawie dwadzieścia funtów każde (czyli prawie dziesięć kilogramów – przyp. Miłosz). Mają moc wysyłania śpiącej osoby do innego wymiaru, również do Ziemskich Krain Snów. Mogą też przenosić obiekty z Krain Snów do Świata Jawy. By użyć jaja, śpiący musi zasnąć w promieniu kilku metrów od jednego z nich. Gdy przebudzi się z wizyty w Krainach Snów, wszystko co nosił na sobie lub ścisnął w dłoniach wraca razem z nim. Tym sposobem można przenosić nawet żywe istoty, o ile trzyma się je wystarczająco mocno.

Stabilność sennych przedmiotów nie jest jednak zupełna. Po 1k20 godzinach (rzuć osobno za każdy obiekt przyniesiony do Świata na Jawie) zaczynają blednąć i wkrótce powracają do Krain Snów. Można powstrzymać ten proces, jeśli śniący, który przyniósł obiekty, wyda na każdy z nich punkt magii co kolejnych k20 godzin.

Alhazred przestrzega czytelników przed używaniem krystalizatorów na własną rękę. Ostrzega, że mają one „głodnego strażnika“, który może pochwycić trop każdego, kto ich używa. Każdy Badacz, który ma pecha i został zauważony przez Strażnika Krystalizatorów Snów będzie przezeń tropiony i pożarty.

KLUCZ DO BRAMY CUDU: Jest to duży klucz wykonany z cennych metali i ozdobiony rzadkimi klejnotami. Pozwala dzierżącemu go wkroczyć podczas snu do Ziemskich Krain Snów. W dniu dzisiejszym klucz znajduje się w posiadaniu Kapitana Białego Statku. Gdy ten powierzy go komuś innemu, taka osoba nie musi szukać dróg do Krain Snów tak długo, jak tylko ma klucz i może do nich wejść, kiedy tylko chce. Może też dostać się do dowolnego miejsca w Krainach po prostu śpiąc. Jeśli posiadacz klucza traci zdolność wchodzenia do Krain Snów, uważa się, że zgubił klucz, który wrócił do Kapitana Białego Statku. Przedmiot ten nie istnieje fizycznie poza Krainami Snów, może jednak zostać przeniesiony do Świata Jawy za pomocą krystalizatora. Jest tylko jeden taki klucz.

Wejście fizyczne

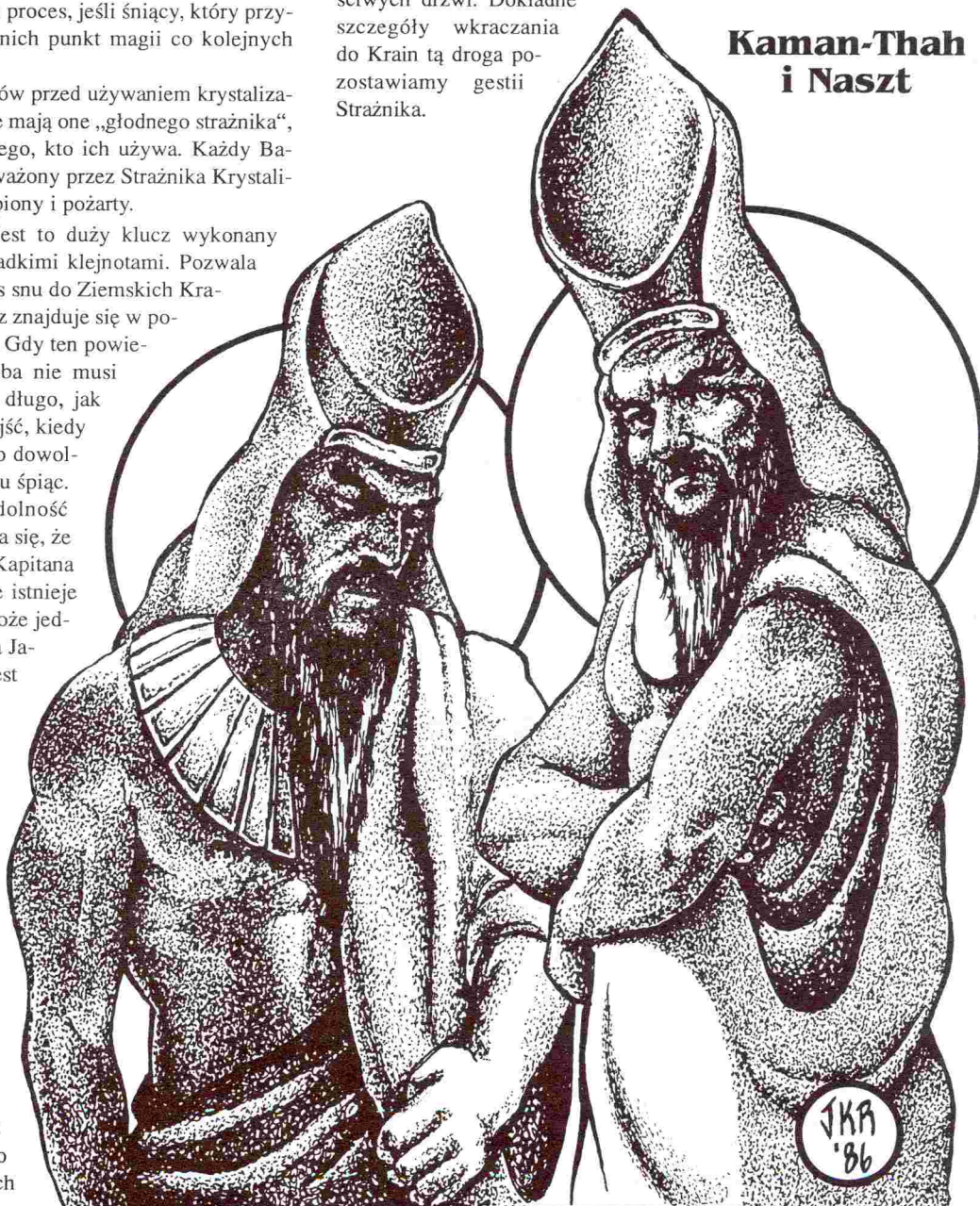
Choć wydaje się to dziwne, można dostać się do Krain Snów nie zapadając uprzednio w sen. Jest to wykonalne dzięki wykorzystaniu jednej z kilku prowadzących do Sennego Dominium bram. Większość z wejść stanowią nory, które ghoule ryją niemal we wszystkich cmentarzach świata. Stare groby, zapomniane mauzolea i zabytkowe krypty są często nawiedzane przez istoty, które wędrują co noc do Świata na Jawie z powodu swych

niepokojących nawyków kulinarnych. Ich tunele mogą ostatecznie zaprowadzić każdego Badacza wystarczająco dzielnego, by się przez nie przeczołgać, do zamieszkanego przez ghoule regionu Podświata Krain Snów.

Inny znany punkt umożliwiający fizyczne wejście do Krain Snów znajduje się w Zaczarowanym Lesie, który dotyka świata ludzi w dwóch miejscach, choć sam Lovecraft stwierdził, że „byłoby katastrofalnym powiedzieć gdzie“. Położenie tych przejść jest zależne od woli Strażnika, choć Czarny Las w Niemczech, kalifornijskie lasy sekwoi, Transylwania czy wyspa Roanoke w Północnej Karolinie wydają się być najbardziej prawdopodobnymi miejscami.

Jedynym obszarem Krain Snów, o którym wiadomo, że rozciąga się aż do Świata Jawy jest przerażający płaskowyż Leng. Przecina się on z Azją Środkową, ale wiadomo też, że leży również głęboko wewnątrz Antarktyki. Jego część może spoczywać pod centrum Nowego Jorku. Szalony Arab, Abd al-Azrad nadmienia, iż Leng jest miejscem, gdzie spotykają się miriady rzeczywistości. Ci, którzy będą mieli dość szczęścia, by odnaleźć Leng, mogą natknąć się na Krainy Snów przez przypadek lub znaleźć jedno z właściwych drzwi. Dokładne szczegóły wkraczania do Krain tą drogą pozostawiamy gestii Strażnika.

**Kaman-Thah
i Naszt**



Równie niebezpiecznie jest wkraczać do Krain Snów przez Grobowce Zin, o których wiadomo, że pokrywają dużą przestrzeń pod powierzchnią Krain Snów. W Świecie Jawy Grobowce Zin leżą pod podziemnymi ruinami największego miasta w czerwono oświetlonym królestwie Yoth, które z kolei leży pod podziemną krainą K'n-Yan, do której można się dostać przez dziwaczne ziemne kopce w zachodniej Oklahomie.

Góra Voornithaderth wznosiła się niegdyś na potężnym kontynencie Hyperborei, który jest obecnie Grenlandią. Znajdowało się w niej podziemne leże Atlach-Nachy. Tam owa pajęcza istota przedzie wielki most z pajęczyny, wznoszący się nad głęboką rozpadliną. Mówi się, że gdy Atlach-Nacha zakończy budowę, świat się skończy. W rzeczywistości most rozciąga się nad niższym regionem między Światem Jawy a Krainą Snów i po ukończeniu posłuży jako przejście dla istot z kosmaru do naszego świata. Choć jest niekompletny, może posłużyć jako fizyczna droga dotarcia do Krain Snów. Gdy Badacze przejdą nad tym niższym regionem i dotrą do Krain Snów, Strażnik powinien zacytować, gdzie dokładnie się znajdują.

Najmniej znane z fizycznych przejść nie jest opisane w żadnym tomie czy zwoju, jest prawdopodobnie najbezpieczniejsze i nie jest wcale ukryte ani zaginione. Wysoko ponad starożytnym miastem Kingsport stoi Dziwny, Wysoki Dom Wśród Mgieł. Stamtąd, w chłodne noce, gdy dom zdaje się spoczywać jedynie na chmurach, samotny mieszkaniec może przejść do Krain Snów. Tylko Przerazający Staruch, który mieszka w samym Kingsport, oraz Thomas Olney, który raz odwiedził dom, znają to przejście.

Należy zauważyć, że choć fizyczne przejścia istnieją, większość nie jest ani łatwa do znalezienia, ani bezpieczna, gdy próbuje się ich użyć. Kto może powiedzieć, jak zareaguje ghoul na Badaczy przekopujących się przez jego norę, jakie zagrożenia mogą leżeć w sercu Leng lub czy Atlach-Nacha jest głodna?

ARTEFAKTY JAWY

Istnieją również artefakty, które ułatwiają fizyczne przechodzenie między Krainami Snów a Światem Jawy.

SREBRNY KLUCZ: Ten unikatowy przedmiot to „olbrzymi klucz z zaśnieżonego srebra, ozdobiony tajemniczymi arabeskami”, który Randolph Carter znalazł w archaicznej, rzeźbionej dębowej skrzyni, należącej niegdyś do jego dziadka. Użyty we właściwy sposób może przenieść użytkownika przed oblicze ‘Umr al-Tawila (zobacz „Xsięga Bestyj, część I”). Stamtąd ‘Umr al-Tawil może wprowadzić posiadacza klucza przed oblicze Wszechrzeczy W Jedności, Yog-Sothotha. Temu, kto ma odwagę, by dotrzeć do tego miejsca i stanąć przed Yog-Sothothem, zostanie ukazany

Sen we śnie

Jeśli Badacze są fizycznie obecni w Krainach Snów, mogą wciąż wejść do nich ponownie normalnymi, sennymi drogami. Ich fizyczne ciała pozostaną we śnie podczas gdy oni sami znajdują się w innym miejscu Krain Snów. Taki rodzaj nocnej podróży do Krain Snów z ich wnętrza trwa tylko jedną tamtejszą noc. Gdy wstaje słońce, fizyczne ciało budzi się, kończąc podróż w podróży. Jedyną różnicą między taką próbą dotarcia do sennej krainy a każdą inną jest fakt, że Badacz zasnął w Krainach Snów. Poza tym traktuj ją normalnie. Taki rodzaj podróży może wydawać się paradoksem, na który nie powinno się pozwalać, wiele zyska jednak na tym surrealizm i oniryczna atmosfera Krain Snów – śniący mogą wszak spotkać nawet swe uśpione fizyczne ciała. Taka podróż powinna zdarzać się w najlepszym razie bardzo rzadko.

sposób, by – znów przy użyciu klucza – przenieść swą świadomość w inne miejsca i czasy, łącznie z Krainami Snów. Odkąd klucz skradziony został przez dziwnego Swamiego Chandraputę, który zniknął z domu Etienne-Laurenta de Marigny używając zegara czasu, nie wiadomo gdzie się znajduje.

ZEGAR CZASU: W nowoorleańskim domu Etienne-Laurenta de Marigny, słynnego francuskiego mistyka i długoletniego przyjaciela Randolpha Cartera, stoi dziwaczne, zegaropodobne urządzenie. De Marigny dostał je w prezencie od Jogi Himaldiego, który twierdził, że odzyskał go z zaginionego miasta Yian-Ho. Zegar ma kształt trumny, lecz mierzy prawie dwa i pół metra wysokości. Jego tarcza pokryta jest dziwnymi hieroglifami i ma cztery wskazówki, poruszające się wedle dostrzegalnego wzoru. De Marigny nie odcyfrował dziwacznych hieroglifów pokrywających tarczę zegara, lecz jeśli zdołałby to uczynić dowiedziałby się, że owo urządzenie jest zdolne do fizycznego przeniesienia użytkownika do jednego z wielu innych wymiarów, łącznie z Ziemi i Krainami Snów. By użyć zegara, wystarczy otworzyć drzwi i wejść do środka; jeśli jednak nie przetłumaczy się zawczasu hieroglifów, nie ma się wpływu na cel podróży. Jeśli któryś z Badaczy będzie wystarczająco głupi, by wejść do środka zegara, Strażnik nie powinien wahać się przed wysłaniem go w dowolne miejsce we wszechświecie.

CZARY JAWY

Czarownicy od dawna szukali sposobu, by przekroczyć szczylinę między światami. Poniższe dwa czary pozwalają na przejście między Światem Jawy a Krainami Snów, choć drugi jest jednokierunkowy.

BRAMA ONEIROLOGII: Rzucenie jej kosztuje różną ilość Mocy, tyle samo punktów magii i jeden punkt Poczytalności. Czar przypomina pozostałe czary Bramy, jednak otwiera fizyczne przejście do Krain Snów. Kiedy czarownik już stworzy bramę, musi znać część Krain Snów, w której chce ją otworzyć – najlepiej, jeśli odwiedził ją osobiście i zna jej położenie w stosunku do co najmniej jednej innej części Snów. Czar wymaga poświęcenia na stałe czterech punktów Mocy i otwiera stałą bramę do wybranego miejsca. Podróż przez taką bramę jest dwukierunkowa dla Badaczy ze Świata Jawy, lecz rzeczy powstałe w Krainach Snów nie mogą przez nią przejść.

Można otworzyć bramę do innych Krain Snów, poza Ziemią. Kosztuje to ilość punktów Mocy równą ilości koniecznej do podróży do danego celu w Świecie Jawy (zobacz Zew Cthulhu piąta edycja). Na przykład jeśli Badacz, który kiedyś już tam był, chce otworzyć Bramę Oneirologii do Krain Snów Yuggoth, musi wydać 9 punktów Mocy, gdyż Ziemijskie Yuggoth (Pluton) jest oddalony o grubo ponad 5000 000 000 kilometrów.

BRAMA SNÓW: Rzucenie tego czaru kosztuje różną ilość Mocy, tyle samo punktów magii i jeden punkt Poczytalności, oraz zabiera ilość godzin równą ilości wydanych punktów Mocy. Czar ten jest bardzo podobny do Bramy Oneirologii, gdyż również otwiera przejście do Krain Snów, jakkolwiek nigdy nie pozwala na powrót z Krain Snów. Brama Snów przenosi każdą istotę do Ziemijskich Krain Snów, przekształcając jej ziemskie ciało we właściwy dla danych Krain ekwiwalent. Niestety, podczas przekraczania bramy ziemskie ciała umierają po przejściu trzynastego kroku; potem nie da się już wrócić z Krain Snów. W miarę jak Badacz zagłębia się w bramę, każdy obserwator zauważy, że jego ciało zaczyna powoli gasnąć, a u progu bramy stopniowo pojawia się jego martwa wersja. Wędrowiec samego siebie będzie nadal odbierać całkiem realnie, gdy się jednak odwróci, może zobaczyć, jak formuje się jego własny trup. Jeśli Badacz zdecyduje się zawrócić nim wykona trzynasty krok, wciąż może powrócić do Świata Jawy.

Podobnie jak w przypadku Bramy Oneirologii, czarownik musi znać miejsce, w którym brama ma się otworzyć, lecz ponieważ jej użyteczność jest bardziej limitowana, wymaga poświęcenia tylko połowy punktów Mocy (zaokrąglonych w górę). Na przykład Brama Snów otwarta w Ultharze wymaga tylko 2 punktów Mocy, natomiast Brama Snów prowadząca do miejsca w Krainach Snów Yuggoth wymaga 5. Obydwie bramy da się rozróżnić jedynie po udanym teście Mitów Cthulhu.

Jedynym znanym sposobem na przejście przez Bramę Snów z możliwością powrotu jest posiadanie Srebnego Klucza lub Klucza do Bramy Cudów. Podróżnik musi dzierżyć któryś z nich, zarówno gdy wchodzi, jak i gdy wychodzi z Krain Snów, lub zostanie ich stałym mieszkańcem, jakby wszedł do nich bez klucza. Można wejść z jednym, a wyjść z innym kluczem.

Kto może wejść do Krain Snów

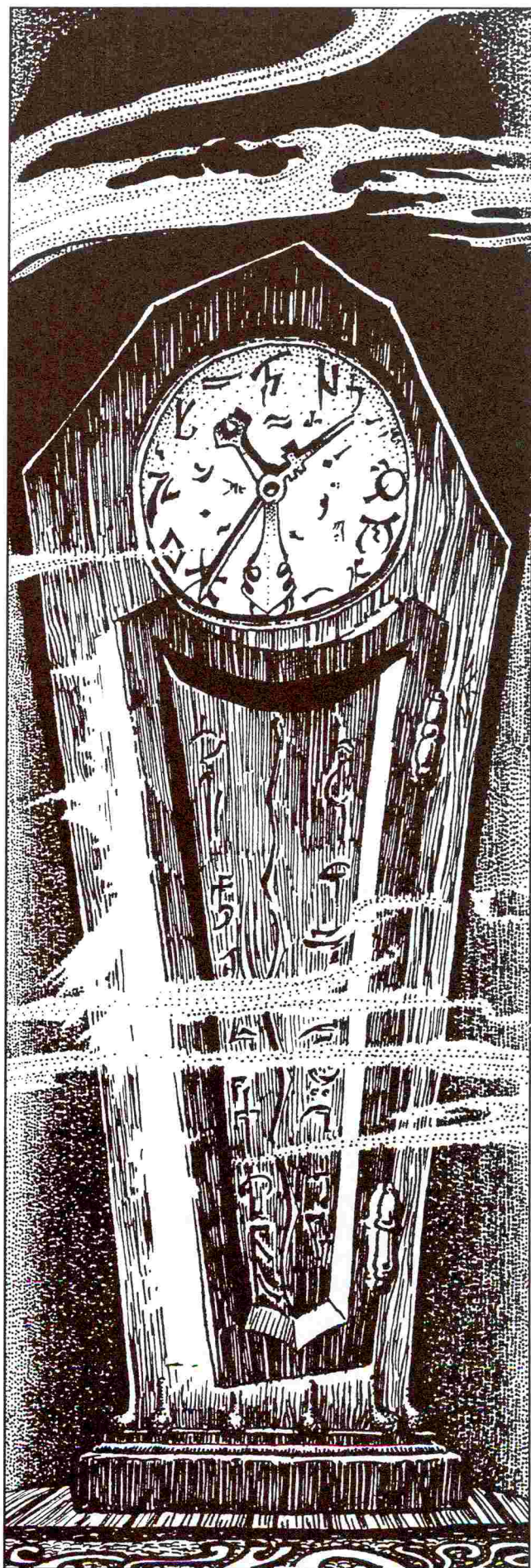
Niewielu ludzi wie, jakie cudowności otwierają się przed nimi w historiach i wizjach z ich młodości, kiedy bowiem jesteśmy dziećmi, nasze myśli są jakby na wpół uformowane. Potem, jako dorośli – choć staramy sobie wszystko to przypomnieć – nie możemy, zatruwa nas bowiem trucizna życia, sprawiająca, że stajemy się znudzeni, zblazowani i prozaiczni. Niektórzy z nas budzą się jednak nocami, pod wpływem dziwnych fantazji o czarodziejskich wzgórzach i ogrodach, fontannach śpiewających w słońcu, złotych klifach wznoszących się nad mruczącymi falami mórz, równinach ciągnących się ku uśpionym miastom z brązu i kamienia i drużynach bohaterów galopujących na okrytych czaprakami białych rumakach wzdłuż skrajów mrocznych puszczy: wtedy wiemy, że zdołaliśmy zajrzeć w głąb bramy z kości słoniowej, prowadzącej do świata cudów należących do nas zanim staliśmy się mądrzy i nieszczęśliwi.

H. P. Lovecraft „Celephais“

Choć istnienie Krain Snów wyrasta z umysłów wszystkich ziemskich śniących, ich bramy nie otwierają się przed każdym. Nawet ci, którzy raz wkroczyli do Krain Snów mogą nie móc tam powrócić. Randolph Carter, jeden z największych znanych ziemskich marzycieli, stracił zdolność wkraczania do Krain Snów poprzez sen w wieku 30 lat. Lovecraft napisał, że Carter *za dużo czytał o realnym życiu i rozmawiał ze zbyt wieloma ludźmi. Znani filozofowie nauczyli go postrzegać logiczne związki między rzeczami i analizować procesy, które kształtowały jego myśli i wyobrażenie. (...) Przykuli go do rzeczy, które istnieją, a potem wyjaśnili ich działanie tak, że świat stał się wyprany z tajemnic (...). Skierowali jego uwagę ku najnowszemu cudom nauki (...).*

Krainy Snów są dziedziną fantazji, gdzie możliwe jest wiele cudownych rzeczy. Nie ma potrzeby wyjaśniać, dlaczego coś istnieje – to po prostu jest. Mimo to nauka wzdraga się przed prostą akceptacją; wymaga odpowiedzi i wyjaśnień. Im większą Badacz posiada wiedzę o nauce w Świecie Jawy, tym trudniej będzie mu dostać się do Krain Snów poprzez śnienie, aż wreszcie przestanie być do tego zdolny.

Badacz może posiadać wiele naukowych umiejętności, jak *astrologia, biologia, chemia, elektryka, elektronika, geologia, fizyka* czy *psychologia*. Do kategorii tej zaliczać się mogą również umiejętności wymagające znajomości współczesnej techniki, jak *prowadzenie samochodu, pilotowanie* czy korzystanie z broni palnej. Jeśli suma wszystkich umiejętności z tej kategorii przekracza u Badacza 300, nie może wejść do Krain Snów żadną zwyczajną, wysnioną drogą. Wciąż może wkroczyć tam fizycznie lub używając czarów i przedmiotów, nie może jednak „wśnić” się tam samodzielnie. W zbyt dużym stopniu stał się częścią Świata Jawy, by wciąż móc uwierzyć w Krainy Snów.



Są Badacze, którzy nigdy nie będą mogli dostać się do Krain Snów we śnie, rozpoczęli bowiem grę ze zbyt wielką ilością „przebudzonych” umiejętności. Oni również mogą wejść do Krain Snów przez fizyczne wejścia lub przy pomocy przedmiotów i czarów – fakt, że ktoś nie może wejść do Krain Snów śniąc, nie wyklucza fizycznej tam podróży. Dla człowieka nauki Krainy Snów mogą po prostu być olbrzymim obszarem, który aż po dziś dzień nie został odkryty i zbadany.

Strażnik powinien zdecydować, czy wkraczanie do Krain Snów jest czymś normalnym dla zwyczajnych ludzi. Nawet dopuszczając możliwość zapomnienia, co się tam robiło i widziało, jeśli każdy byłby zdolny do nich wejść, byłoby znacznie bardziej znane niż są w rzeczywistości.

Zabieranie ubrań i ekwipunku

Technologia w Krainach Snów jest inna niż w Świecie Jawy. Co prawda rzemiosło i urządzenia mechaniczne przypominają ziemskie, lecz na poziomie sprzed setek lat. Zamiast karabinów maszynowych jako broni powszechnie używa się szabel i łuków. Większość transportu odbywa się statkami lub karawanami, a nie koleją.

W naturze Krain Snów leży bowiem to, że nie pojawia się w nich żaden obiekt, nim jego realność w Świecie Jawy nie zostanie na dobre ustalona. Jako że proces ten trwa około pięciuset lat, w Krainach Snów mogą zaistnieć jedynie przedmioty, których forma nie zmieniała się zasadniczo przez pięćset lat lub dłużej.

Śniący, który przechodzi przez Jaskinię Płomienia, przybywa nago i bez wyposażenia. Jedną z funkcji Naszta i Kaman-Thaha jest właściwe odzianie marzycieli – każdy, kto o to porośi, dostanie od nich zestaw dobrego odzienia, wybrany przez siebie rodzaj sztyletu, trzy bochenki chleba, dzban wody i trochę miodu.

Badacze przybywający do Krain Snów inną metodą zachowują niezmienione ubrania, lecz posiadane przez nich przedmioty nie zakorzenione jeszcze w rzeczywistości Krain Snów zaczynają wkrótce wic się i skręcać, dopóki po kilku minutach nie przekształcą się w swój senny odpowiednik – na przykład latarka może zostać zastąpiona arabską lampą oliwną czy pochodnią, a rewolwer stanie się łukiem albo dmuchawką.

Jeśli Badacz wszedł do Krain Snów fizycznie, gdy wraca, jego ekwipunek nie przybiera oryginalnych kształtów. W tym sensie rzeczywistość Krain Snów dysponuje większą mocą od rzeczywistości Świata na Jawie.

Wewnątrz Krain Snów

Gdy Badacze raz już osiągnęli Krainy Snów, znajdują się w świecie, który nie we wszystkim zgadza się z naszym. Inaczej biegnie tu czas, zmienia się sposób utraty i zyskiwania Pocztałności i nawet śmierć czy kalectwo nie muszą być nieodwracalne.

Czas w Krainach Snów

W Krainach Snów czas płynie w dziwny sposób. Badaczom ze Świata Jawy może się wydawać, że od ich ostatniej wizyty upłynęło go dużo – miesiące, a nawet lata. Jednakże czas nie zawsze płynie z tą samą szybkością; Badacz może wejść do Krain Snów

jednej nocy i spędzić w nich tydzień. Może powrócić następnej nocy i stwierdzić, że od „wczoraj” nie minęło ani pięć minut. Jeśli powróci kolejnej nocy, może odkryć, że od jego ostatniej wizyty upłynęły miesiące i może zostać w Krainach Snów na całe lata. Chociaż Badacz może starzeć się we śnie, gdy się obudzi efekty starzenia znikną. Strażnik powinien dostosować czas w Krainach Snów do swojej kampanii.

Dla Badacza, który wchodzi do Krain Snów, fizycznie czas płynie tak samo jak w Świecie Jawy i tak samo się tam starzeje. Na przykład ktoś, kto wejdzie do Krain Snów na kilka tygodni, zniknie ze Świata Jawy na kilka tygodni. Ktoś, kto fizycznie wchodzi do Krain Snów jako młody człowiek i spędzi tam wiele lat, zniknie ze Świata Przebudzonych również na wiele lat i powróci jako starzec.

Utrata i zyskiwanie Pocztałności

Postać odzyskuje Pocztałność według normalnych zasad gry **Zew Cthulhu**, głównie za pokonywanie potworów i przeciwników. Sposób utraty Pocztałności jest taki sam jak w Świecie na Jawie, efekty są jednak nieco inne.

Jeśli postać straci w wyniku pojedynczego spotkania więcej niż pięć PP oraz nie zda testu Pomysłowości, ma miejsce jeden z Efektów Koszmaru (zob. tabela). Koszmary zastępują zarówno obłęd czasowy, jak i trwałe. Postać, która straci całą Pocztałność na zawsze, przemienia się w potworność, która wyda się Strażnikowi właściwa – na przykład osoba, która zadaje się z ghoułami, może przemienić się ghoula. Ziemskie ciało takiego nieszczęśnika na zawsze popada w szaleństwo lub umiera we śnie.

Śmierć i kalectwo

W Krainach Snów Badacz leczy się wedle normalnych zasad gry. Dodatkowo do przywrócenia zdrowia może wykorzystać umiejętność śnienia, wydając 1k3 PM za odzyskany w ten sposób punkt wytrzymałości. Właściwe ciało Badacza nigdy nie zostaje dotknięte utratą wytrzymałości. Wszystkie obrażenia, które śniący otrzymał podczas wędrówki po Krainach Snów, znikają podczas następnej wizyty.

Jeśli Badacz zginie podczas wizyty w Krainach Snów, działa na niego Efekt Koszmaru, szok budzi go w ziemskim łóżku, traci 1k10 PP i moc śnienia – już nigdy nie może powrócić do sennej krainy. Badacz fizycznie obecny w Krainach Snów, który w nich zginie, nigdy nie pojawia się z powrotem na Ziemi.

Natomiast Badacz, który zginie w realnym świecie, może być w stanie dotrzeć do Krain Snów przez udany test *śnienia* w momencie śmierci.

Opuszczanie Krain Snów

Badacz przebywający fizycznie w Krainach Snów może opuścić je tylko odnajdując fizyczne wyjście, jak te w Zakazanych Krainach za Wzgórzami Tanariańskimi czy tunele ghouli w Podświecie, prowadzące do Świata Jawy. Jeśli wejdzie z powrotem po Siedmiuset Stopniach Głębszego Snu trafi do Jaskini Płomienia i będzie mógł opuścić Krainy Snów przez Siedemdziesiąt Stopni Lekkiego Snu.

Dwie nowe umiejętności w Krainach Snów

Śnienie

Badacz otrzymuje tę zdolność, gdy po raz pierwszy wkracza do Krain Snów, niezależnie od tego czy śni, czy przechodzi do nich fizycznie. Początkowo *śnienie* równe jest Mocy Badacza. Odkrywca wykonuje test doświadczenia za każdym razem, gdy wkracza do Krain Snów lub pozostaje w nich ponad tydzień. Umiejętność ta podnosi się w identyczny sposób jak wszystkie zwykłe umiejętności (np. z wyjątkiem *Mitów Cthulhu*).

Śnienia używa się do przekształcania rzeczywistości Krain Snów, może być ono jednak użyte tylko w czasie normalnego snu, a więc używający tej umiejętności musi spać i śnić. Śniący wybiera, świadomie lub nieświadomie, przedmiot, który stwarza: coś małego, jak kawałek owocu, lub coś naprawdę imponującego. Ukończenie kreacji może zająć jeden sen i jeden test *śnienia*, może też wymagać wielu uwiecznionych sukcesem, osobnych wysiłków twórczych, wielu snów i wiele czasu. Król Kuranos stworzył krainę Ooth-Nargai po wielu dekadach, a jest największym ze wszystkich śniących.

Jeśli kreatywny impuls senny pochodzi z podświadomości śniącego, Strażnik może sam zdecydować, co powstało. Stworzone rzeczy nie stanowią zazwyczaj zagrożenia dla śniącego (jego podświadomość nie stworzy przecież istoty z głębin, by go zaatakowała), chyba że sam śniący jest szalony.

Aby używać umiejętności *śnienia*, konieczny jest wydatek punktów magii. Szczególnie duże i skomplikowane obiekty wymagają kilku sennych sesji, nim zgromadzi się wystarczająco dużo punktów, by je uformować. Test umiejętności *śnienia* wykonywany jest dopiero wtedy, gdy zebrana zostanie wymagana ilość punktów magii.

O wartości pożądanej kreacji decyduje Strażnik i gdy Badacz wyda równą jej lub większą ilość punktów magii, a następnie wykona pomyślny test *śnienia*, obiekt zostaje stworzony. Wartość jest zależna od najważniejszej cechy obiektu – Strażnik decyduje czy jest to rozmiar, jakość, czy też jakaś inna cecha. Stworzenia żywe kosztują dwukrotnie więcej niż ich nieożywione odpowiedniki. Miecz może mieć koszt 9 PM, bo maksymalne obrażenia, jakie zadaje, to 9. Jeśli ma być specjalnie grawerowany i zdobiony, powinien kosztować odpowiednio drożej, zapewne 15, 20 PM lub nawet więcej, zwłaszcza jeśli jest magiczny. Pies może zostać wyceniony na 8, bo jego BC to 4, a jako obiekt ożywiony jest dwukrotnie kosztowniejszy. Piękna kobieta może kosztować 36 punktów magii, bo jej najwyższa statystyka, WG to 18 i jest żywa. Obraz w rodzaju Mony Lizy może mieć wartość 50 czy nawet 80, skromny pałac – od 100 do 200 punktów magii.

Przemiany rzeczy istniejących powinny kosztować mniej niż stworzenie z niczego – zależnie od natury stwarzanych przedmiotów i ochoty Strażnika. Przykładowo, parkowe drzewo przekształcone w drewnianą ławkę nie zmienia zasadniczo swej natury (przemiana drewno – drewno), stąd też stworzenie ławki, które normalnie kosztowałoby 20 PM, kosztuje w tym przypadku tylko od 5 do 15 punktów. Kobiety posąg przekształcony w piękną, żyjącą kobietę kosztować będzie tylko 18, zamiast 36, ponieważ kształt obiektu nie został zmieniony. Jeśli zarówno natura, jak i kształt pozostają bez zmian, przemiana kosztować może nawet mniej, zależnie od decyzji Strażnika. Zmiana drzewa parkowego w owocowe może kosztować tylko 3-4 punkty.

Śniący normalnie nie może tworzyć lub zmieniać obiektów kosztem większej liczby punktów magii niż wynosi jego *śnienie*. Marzyciel o *śnieniu* równym 45% nie może zatem stworzyć domu o wartości większej niż 45. Niemniej jednak, po serii wielu kreatywnych snów, może stworzyć całą wioskę pełną takich domów. Ponadto, wydając punkt Mocy wraz z wymaganymi punktami magii, śniący może przeskoczyć ten limit. Każdy punkt Mocy wydany podczas kreacji podnosi próg dwukrotnie. Zatem

mimo że nasz śniący ma 45% umiejętności *śnienia*, wydając 1 punkt Mocy może stworzyć obiekt o wartości do 90. Wydając dwa jest w stanie wykreować obiekt o wartości 180, jeśli wyda trzeci, maksymalna wartość wzrośnie do 360. Nie podnosi to jego umiejętności *śnienia* powyżej 45% i jeśli wyrzuci 46 lub więcej podczas tworzenia, wszystkie poświęcone na ten cel punkty Mocy zmarnują się bezpowrotnie.

Wszystkie takie zmiany zachowują „realność” podczas następnej podróży w to samo miejsce Krain Snów. Przedmioty osobiste stworzone specjalnie dla śniącego, jak ubranie, narzędzia, biżuteria, broń, pieniądze itd., pojawiają się gdy wchodzi do Krain Snów. Obiekty egzystujące niezależnie, stworzone w konkretnym punkcie Krain, przedmioty nieruchome (jak pałace czy drzewa), żywe stworzenia i inne obiekty, o których Strażnik tak zdecydował, istnieją w punkcie, w którym zostały stworzone, i śniący musi czasem poświęcić sporo czasu na ich poszukiwania. Może nie mieć przy tym pojęcia, gdzie znajdują się jego twory, i by je znaleźć, będzie musiał pokonać wielkie odległości, tak jak musiał to zrobić Randolph Carter w „Poszukiwaniu Nieznanego Kadath”.

Zazwyczaj stworzone lub przemienione obiekty istnieją tylko podczas następnej podróży po Krainach Snów. W czasie drugiej i kolejnych wypraw po ich kreacji przestają istnieć lub wracają do pierwotnego kształtu. Można jednak wydawać Moc i utrwalać je – zasadniczo poświęcając dwa razy więcej punktów Mocy. Warto tu dodać, że najistotniejsze twory mogą kosztować więcej Mocy – wedle osądu Strażnika. Na przykład śniący ze *śnieniem* równym 45% może wydać dwa punkty Mocy i 180 punktów magii, by stworzyć posiadłość o wartości 180. Jeśli jednak zechce nadać jej trwałość, musi wydać 1 punkt Mocy (za akt stworzenia) i jeszcze dodatkowe 2 (za jej utrwalenie). Nowa, stała rezydencja będzie go więc kosztować 5 punktów Mocy i 180 punktów magii, a ponadto wymagać będzie wielu nocy skoncentrowanego *śnienia*. Oczywiście, jeżeli test *śnienia* się nie powiedzie, wydane punkty magii i Moc przepadają.

Tubylcy i inni stali mieszkańcy Krain Snów mogą również używać *śnienia*, muszą jednak rzucać na 1/5 jego wartości. Król Kuranos, największy z ziemskich marzycieli, o *śnieniu* w wysokości 297%, jest stałym mieszkańcem Krain Snów więc jeśli chciałby cokolwiek stworzyć, musiałby wyrzucić mniej niż 59%. Stali mieszkańcy Krain Snów nie muszą przy tym wydawać Mocy, by stwarzać rzeczy permanentne, jako że i tak nie mogą opuszczać Krain Snów w normalny sposób. Twory takie zanikają powoli jeśli stwórca umrze lub zostanie w jakiś sposób przeniesiony poza Krainy Snów, a podczas ich stworzenia nie wydano Mocy. Większość autochtonów Krain Snów nie posiada umiejętności *śnienia*.

Senna wiedza

Procenty tej umiejętności reprezentują relatywną wiedzę postaci o Krainach Snów. *Senna wiedza* pozwala Badaczowi wiedzieć coś o konkretnym miejscu na terenie Krain, pamiętać o konkretnym wydarzeniu z ich historii, rozpoznać istotę z nich pochodzącą lub zidentyfikować określoną jednostkę jako należącą lub nie należącą do kręgu *Mitów Cthulhu* – zwykle takie twory i istoty są kompletnie obce naturze.

Nowa umiejętność, *senna wiedza*, ma wyjściowo procentową szansę równą połowie *Mitów Cthulhu* (zaokrąglonych w dół). Innymi słowy, za każde dwa punkty *Mitów* Badacz zyskuje jeden punkt *sennej wiedzy*, niezależnie od tego, czy podniesienie wartości MC miało miejsce w Krainach Snów lub miało z nimi związek. *Senna wiedza* wzrasta również po testach doświadczenia, tak jak każda inna umiejętność.

Efekty Koszmaru

Wybierz efekt stosowny do sytuacji lub rzuć 1k10, by wybrać go losowo.

1: Obiekt, część ubrania, ewentualnie jakiś organ Badacza rozpuszcza się w nicłość lub staje się obrzydliwy lub przerażający (jak bułat przekształcający się w węża w rękach osoby cierpiącej na ofidiofobię). W czasie następnej podróży do Krain Snów obiekt wraca do normy.

2: Postać nagle staje się niezdolna do efektywnej ucieczki. Korytarz wydaje się ciągnąć w nieskończoność, uciekający jest sparaliżowany, przyklejony do podłogi lub porusza się niezmiernie wolno. Efekt ustępuje, gdy zagrożenie powodujące utratę Poczytalności zostanie usunięte lub zniknie.

3: Otoczenie Badacza rozpływa się nagle, a on znajduje się w innym miejscu – na przykład sam, zamknięty w pokoju razem z tym, co spowodowało utratę Poczytalności.

4: Jeden z towarzyszy Badacza (lecz nie inny śniący) lub najbliższe drzewo czy roślina zamienia się w przerażającego potwora, prawdopodobnie przypominającego to, co spowodowało utratę Poczytalności. Wszystko powraca do normalnych kształtów podczas kolejnej wizyty w Krainach Snów.

5: Stara rana, uszkodzenie ciała, deformacja lub choroba pojawia się nagle, by boleć, przerażać i zatrwać życie Badaczowi. Zasklepia się podczas kolejnego snu.

6: Badacz budzi się, niezdolny rozpoznać czy śni, czy też nie. Jest zdezorientowany i nie może skierować swego snu ku żadnej osobie, miejscu czy wydarzeniu w Krainach Snów dopóki nie minie ilość czasu ustalona przez Strażnika lub nie zostanie poddany udanej psychoanalizie.

7: Zestaw utracone PP z INT Badacza w Tabeli Porównawczej. Jeżeli INT zostanie pokonana, Badacz budzi się natychmiast z poszarzałymi, posiwiałymi lub zaczynającymi wypadać włosami.

8: Zestaw utracone PP z Mocą Badacza w Tabeli Porównawczej. Jeśli Moc zostanie pokonana Badacz budzi się natychmiast, zyskawszy nerwowy tik wybrany przez Strażnika. Zależnie od swej natury tik może zredukować WG lub ZR Badacza o 1k3.

9: Zestaw utracone PP z KON Badacza w Tabeli Porównawczej. Jeśli KON zostanie pokonana, Badacz budzi się i ma natychmiast lekki atak serca. Jeśli nie wyjdzie mu rzut KON x10 na k100, umiera. Jeżeli odniesie sukces, traci 1 KON.

10: Dowolny inny, odpowiedni efekt wybrany przez Strażnika. Jeżeli działa na realne ciało Badacza, powinien się on natychmiast obudzić. Jeśli dotknięte jest ciało w Krainach Snów, Badacz powinien mieć możliwość odwrócenia efektu dzięki udanemu testowi *śnienia* i wydatkowi punktów magii.

Niezależnie od tego, czy opuszcza Krainy Snów tą samą drogą, którą przybył, punkt jego powrotu do Świata na Jawie jest zawsze tym samym, z którego wyruszył. Postać nie może podróżować po Świecie Jawy używając Krain Snów jako skrótu.

Jeśli Badacz właśnie śni, również może opuścić Krainy Snów za pomocą dróg do Świata Przebudzonych. Jeśli podąży którąś z nich, w miarę zbliżania się do Świata Jawy z daleka zobaczy najpierw miasto, w którym mieszka, potem może dostrzec własny dom, aż nagle oślepie go rozbłysk światła: sen się kończy i Badacz się budzi.

Postać może również obudzić się z własnej woli. Aby tego dokonać, Badacz musi wykonać udany test *śnienia*, by „przekonać” samego siebie, że to tylko sen. Postać, której się uda, budzi się cała i zdrowa. Jeśli Badaczowi test się nie uda, nie jest w stanie na razie się obudzić, ale może próbować jeszcze raz za jakiś czas. Jeśli Odkrywca ma skrajnego pecha, to nie jest w stanie dostrzec różnicy między swoim obecnym snem a rzeczywistością i podczas tego pobytu w Krainach Snów nie może ponownie próbować się obudzić. Strażnik powinien pozwolić na takie testy *śnienia* jedynie wtedy, gdy Badacz jest w naprawdę podbramkowej sytuacji; na przykład Randolph Carter jest w stanie zmusić się do przebudzenia dopiero, gdy rzuca się z grzbietu shantaka, który zmierza przez przestrzeń prosto na dwór Azathotha.

Badacz może się również przebudzić w Świecie Jawy, gdy naruszony zostanie spokój jego znajdującego się na Jawie ciała, na przykład przez głośny dźwięk, energiczne szarpnięcie czy podobną niespodziankę. Aby pozostać we śnie mimo takich przeszkód, Badacz musi zdać test Pomysłowości.

Gdy Badacz budzi się w trakcie realizowania przygody, jego kompani zauważają po prostu, że nie ma go już z nimi. Takie zniknięcie jest zawsze dość naturalne – pechowy Badacz mógł po prostu pójść do swej kajuty i nie wrócić lub towarzysze mogą nagle zauważyć, że jedzenie na jego talerzu jest nietknięte i że tak naprawdę to w ogóle go nie ma.

Za każdym razem, gdy Odkrywca budzi się ze snu, ryzykuje, że zapomni wszystkiego, czego się w nim dowiedział. By sprawdzić czy wystąpi tego rodzaju amnezja, gdy Badacz się budzi, każdy graczowi wykonać test Pomysłowości. Jeśli mu się powiedzie, pamięta całą treść snu, tak jakby to była jawa. W przeciwnym przypadku jego wspomnienia ze snu są mgliste i niewyraźne – skonfiskuj wszystkie notatki, które gracz robił w czasie badań, i nie pozwól na żadne testy doświadczenia zdobytego podczas tego epizodu, nanieś jednak wszystkie zmiany w Poczytalności, *Mitach Cthulhu* i *śnieniu* Badacza. Wszystkie czary, które poznał, zostają zapomniane.



Tworzenie atmosfery snów

Atmosfera i styl prowadzenia Krain Snów. Słowo o ludziach Krain Snów.

Zew Cthulhu jest grą nastroju, zatem atmosfera jest jednym z czynników, które decydują o jego atrakcyjności. Detale naszego ziemskiego świata, takie jak samochody, drezyny czy pokoje hotelowe, podczas rozgrywki w Świecie na Jawie mogą być w dużym stopniu pozostawione wyobraźni graczy, ale atmosfera gry w Krainach Snów powinna być budowana na nieco innych zasadach. Bez właściwej prezentacji, gracze zamiast uczucia odkrywania domeny snu gracze mogą mieć wrażenie uczestniczenia w zwykłej grze fantasy.

Lovecraft opisując swoje senne światy używał kilku sztuczek, które wykorzystać może również Strażnik. Jego Krainy Snów to prawdziwa kopalnia nastrojów, dlatego też zdecydowanie zalecamy zapoznanie się choć z częścią tych opowiadań – powinny dać szczegółowe wyobrażenie o specyfice śnionych przygód. O ile jednak łatwo jest rozpoznać zapożyczony przez Lovecrafta Dunsanyowski styl, to trudniej zrozumieć, jak stworzony i utrzymywany jest nastrój tych opowieści.

Kiedy Lovecraft pisze o miastach i okolicach centrum Krain Snów, takich jak Ulthar, Bahama czy Ceplehais, odmalowuje te miejsca w słonecznych barwach (czerwień, purpura, żółć, pomarańcz), sugerujących ciepło i wygodę. Kładzie wielki nacisk na uwydatnienie delikatnego piękna i tajemniczych osobliwości, wreszcie zapełnia swe miasta szczęśliwymi, przesadnymi mieszkańcami, zawsze gotowymi użyć schronienia wędrowcowi. Miasta te buduje z eleganckich kamieni, takich jak marmur, jadeit czy porfir, oraz wytwornego drewna: dębu, mahoni i drzewa tekowego. Przedstawia piękne sceny: śpiewające fontanny na szerokich tarasach, wonne kwiaty w zacisznych ogrodach, złotą kopułę nad wzgórzem. Czasem zdarza się nam ujrzeć miasto skąpane w delikatnie zaróżowionym świetle zachodzącego słońca. Lovecraft często opisuje miasta z perspektywy człowieka przybywającego statkiem lub karawaną – to dobra metoda wprowadzająca graczy w ogólną atmosferę miejsca i ułatwiająca późniejszy opis Strażnikowi.

W dziwacznych rejonach Krain Snów kolory przechodzą w bardziej „księżycowe spektrum” (biel, szarość, czerń, lodowy niebieski) – płaskowyż Leng i ciemne, niegościnne ulice Dylath-Leen to dobre przykłady takich miejsc. Są one surowsze i bardziej tajemnicze od słonecznych miast; zbudowane głównie z czarnego bazaltu, wypełnione osobliwymi mieszkańcami i dziwnymi gośćmi. Opisy tak przerażających miejsc jak Leng, Sarkomanda czy Sarnath wymagają innej metody tworzenia atmosfery: przebiegłej manipulacji potwornościami czającymi się pod lub nad pozorną rzeczywistością. Dość wspomnieć opis szerokokustych kupców, którzy przybyli czarnymi galerami do Dylath-Leen, kłutwę rzuconą na parę staruszków w „Kotach Ultharu” czy główny wątek legendy Sarnathu (opowiadanie „Zagłada Sarnathu”). Umiejętne użycie tego stylu wprowadza tak ukochany przez Lovecrafta nastrój kosmicznej grozy, który później można wykorzystać, gdy zaczną dziać się dziwne rzeczy. Doskonałe tego przykłady znaleźć można w „The House of the Worm” Gary’ego Myersa (Arkham House, 1975).

Dobre pomysły do gry wieść może także wykorzystywanie prawdziwych snów. Załóżmy, że Badacze wyruszają w długą podróż. W końcu Strażnik stwierdza, że osiągnęli cel swej drogi,

lecz nie pamiętają jej przebiegu. Naśladowanie przypadkowego toku snu, mieszanie ze sobą poszczególnych scen, podświadoma akceptacja dla zachodzących wydarzeń bez kwestionowania ich – oto tylko nieliczne sposoby. Nie każda wyprawa musi tak wyglądać, wystarczy, by Strażnik miał zamiar doprowadzić do jakiegoś wydarzenia po drodze.

Rolą Strażnika jest budowa i podkreślanie atmosfery, lecz i gracze mają obowiązek ją podtrzymywać, a Strażnik nie powinien mieć oporów przed powiedzeniem im tego. Pamiętaj, że sny obfitują w sekrety, dziwy nie powinny być zbyt głąbione, a nie każdą tajemnicę da się od razu wyjaśnić.

Style prowadzenia gry w Krainach Snów

Krainy Snów to nie tylko atmosfera; to także styl. Wyróżniamy trzy podstawowe style, w jakich napisane są opowiadania z Krain Snów, którym to stylem najlepiej odpowiada twórczość Lovecrafta, Myersa i Lumleya.

Poetyka Lovecrafta łączy w sobie elementy stylów Dunsany’ego i Edgara Rice’a Burroughsa. Z jednej strony Randolph Carter podróżuje po egzotycznych miejscach i spotyka dziwne istoty i ludzi, z drugiej – przynajmniej dwa razy prowadzi do walki potężne armie. Sprzymierzeńcy odgrywają ważną rolę w lovecraftowskim sztafetu i Strażnik powinien brać pod uwagę możliwość wezwania przez Badaczy na pomoc sił, z którymi w Świecie na Jawie nie mieliby normalnie do czynienia. Poprowadzenie kocih wojsk do walki z posterunkiem księżycowych bestii jest w realiach Krain Snów całkiem prawdopodobne, podczas gdy w Świecie na Jawie Badacze mogliby mieć problem z wyjaśnieniem miejscowej policji swoich przejść z istotami z głębin.

Drugi styl uwydatnia się w opowiadaniach Gary’ego Myersa z „The House of the Worm”. Myers odmalowuje obraz Krain Snów, w których nic nie jest tym na co wygląda. Wielkie zło i groźba mogą kryć się wszędzie, a pozory są zwodnicze. Wielcy Przedwieczni zostali powstrzymani, ale nie pozostają bez wpływów i kto wie, kiedy mogą wystąpić raz jeszcze.

I wreszcie, jak u Lumleya, Krainy Snów nieść mogą ze sobą dobre jakościowo przygody typu magii i miecza, pozwalające na zawadiackie wybryki źle pasujące do innych scenariuszy ZC. Często pada w jego opowiadaniach opinia, że łatwiej żyje się we śnie niż w Świecie na Jawie. Wykorzystuj to. Nie bój się przyjść Badaczom z pomocą, gdy brak im umiejętności, która mogłaby ich ocalić czy rzut nie udał się o kilka oczek. Pamiętaj, zasady w Krainach Snów są nieco inne, a bogowie częściej ingerują w żywoty maluczkich niż ma to miejsce w Świecie Przebudzonych.

Który typ przygód wybierzesz, zależy wyłącznie od ciebie. Mogą być mroczne i wymyślne lub rozległe i epickie. Krainy Snów mają coś dla każdego.

Związek przygód sennych i rzeczywistych

Bez względu na to, który styl preferujesz, zapamiętaj jedno: przygody w Krainach Snów nie muszą mieć żadnego związku z wydarzeniami ze Świata na Jawie. Wyprawa Randolpha Cartera w poszukiwaniu Kadath nie jest spowodowana niczym, co Wielcy Przedwieczni lub ich słudzy wyprawiają w Bostonie. Jeśli chcesz, by odwiedziny Badaczy w Krainach Snów były częścią większej kampanii, której celem jest uratowanie świata przed Cthulhu – proszę bardzo, jednak nie czuj się zobowiązany do łączenia każdej wyprawy Tam z rzeczywistością. Krainy Snów są zupełnie odrębnym światem, nierzadko związanym ze Światem na Jawie, lecz zupełnie oddzielnym.

Problem z prowadzeniem nie związanych przygód polega na tym, jak połączyć je z trwającą kampanią. Poniższe sugestie mogą okazać się przydatne.

Czasem Badacze popadają w obłąd i muszą być odizolowani dla ich własnego dobra. Nie oznacza to jednak, że taki Badacz musi pozostawać całkowicie poza rozgrywką – pozwól jego umęczonej, szalonej duszy podjąć wyprawę do Krain Snów. Takie wyjście jest szczególnie dobre w przypadku katatoników, których odgrywanie jest wyjątkowo nudne. Co więcej, szalone postaci mogą nie być zdolne do odróżnienia Świata na Jawie od Krain Snów!

I tak zagubieni na morzu Badacze – dryfujący w szalupie lub na tratwie albo wyrzuceni na brzeg na odległych wyspach – mogą zostać uratowani przez Białą Statek i zabrani do Krain Snów. Taka wyprawa to dobre interludium dla postaci leżących bez przytomności lub w malignie na dryfującej tratwie, którym przebudzenie przyniosą dopiero szpitalne łóżka przepływającego przypadkiem w okolicy frachtowca.

Według uznania Strażnika, doświadczeni śniący mogą wybrać egzystencję w Krainach Snów, gdy ich ziemską powłoka zginie. To doskonały sposób na ocalenie swoich ulubionych bohaterów – i to zarówno BG, jak i BN. Załatwieni na dobre, zdaniem Badaczy, podli kultysty mogą swoim wrogom ze Świata na Jawie urządzić prawdziwe piekło ze swego ukrycia w Krainach Snów.

Bądź kreatywny. Wyobraź sobie nieszczęsnego Badacza, którego mózg został wyjęty i zabrany przez mi-go na Yuggoth. Taki mózg ukryty w cylindrze mi-go wciąż może śnić, a Yuggoth ma swoją własną Domenę Snów. A może przeklęty Badacz byłby w stanie dostać się do tej domeny, a następnie przedostać się do ziemskich Krain Snów i zdjąć z siebie klątwę? Jedynym ograniczeniem jest twoja wyobraźnia.

Ludzie z Krain Snów

Krainy Snów, podobnie jak nasz Świat na Jawie, zamieszkuje szerokie spektrum mieszkańców. W większości zdają się oni być istotami ludzkimi, a od ludzi z naszego świata różnią się głównie niższym wzrostem. Zwykli ludzie, goście lub mieszkańcy Krain Snów zawsze zostaną więc rozpoznani, i nawet Badacze małego wzrostu znaczą w powietrzu ślad czegoś nie pozostawiającego wątpliwości, co do ich pochodzenia. Jednak status przybysza nie łączy się w Krainach Snów z żadnymi korzyściami ani też utrudnieniami.

Pomimo etnicznej i kulturowej różnorodności ludów zamieszkujących Krainy Snów wszystkie one porozumiewają się zbliżonym językiem. Brzmi on dziwnie w uszach śniącego, delikatnie i lirycznie, a jednocześnie bez trudu jest przez gości rozumiany i używany. Jedyne zdegenerowane i odizolowane plemiona nie korzystają z tej mowy. Jej główną zaletą jest możliwość porozumienia się między sobą dwóch śniących, którzy normalnie na jawie nie władają wspólnym językiem. Ci, którzy w Krainach Snów przebywają na stałe, od urodzenia czy też opuściwszy Świat na Jawie, rozumieją każdy używany wobec nich ziemski język. Różne niehumanoidalne istoty z Krain Snów (ghoule, koty, zugowie) posiadają własne sposoby komunikacji i mogą nie rozumieć ludzkiej mowy. Niektóre historyczne ludzkie języki, wśród których wart odnotowania jest aklo, także mogą być niezrozumiałe.

Spółcześnie Krain Snów zazwyczaj prowadzą handel wymienny, jednak w transakcjach używają też często kamieni szlachetnych, takich jak opale, rubiny czy diamenty. Jednak w niektórych rejonach spotyka się system monetarny. Strażnikowi pozostawiamy ustalenie ostatecznych cen przedmiotów i akceptowalnej formy zapłaty. Pożyteczna okazuje się umiejętność wymiany handlowej.

Dodatek Pierwszy zawiera kompletny system tworzenia Bohaterów Krain Snów, którego można używać także do kreowania BN. Tubyłcy śnią i rzucają czary w zupełnie inny od przybyszów sposób:

ŚNIENIE: Struktura Krain Snów bardziej rzeczywista jest dla autochtonów, tak więc z trudem przychodzi im korzystanie z tej umiejętności. Posiadają ją nieliczni, a sukces osiąga ją tylko przy udanym rzucie na 1/5 poziomu umiejętności.

CZARY ZE ŚWIATA NA JAWIE: Dla tubyłców czary opisane w podręczniku podstawowym do *Zewu Cthulhu* nie są aż tak przerażające – żyją przecież w świecie magii. Dlatego gdy rodowity mieszkaniec Krain Snów rzuca jeden z prostszych czarów, traci minimalną wartość Poczytalności. Straszniejsze i potężniejsze czary z Krain Snów kosztują normalną ilość PP.

TROPEM RANDOLPHA CARTERA

Zapiski z podróży po Krainach Snów, przedstawiające wiele z miejsc, które się tam znajdują, oraz zamieszkujących je ludzi.

Poniższy szkic jest próbą przybliżenia epickich poszukiwań Randolpha Cartera. Zawiera wstępny przegląd wielu miejsc i stworzeń, które szczegółowo opisano dalej w tej książce. Szkic poniższy nie jest prostym powtórzeniem historii zawartej w opowiadaniu pt.: „W poszukiwaniu Nieznanego Kadath”. Niektóre jego fragmenty skracają lub pomijają poszczególne zdarzenia. Świadomi tego faktu, zachęcamy czytelnika, by odnalazł i przeczytał opowiadania, na których oparto tę historię. Pełna ich lista znajduje się w bibliografii niniejszej książki.

W swoich snach Randolph Carter ujrzał miasto cudowniejsze niż którekolwiek z dotąd mu znanych. Modlił się do bogów, aby odsłonił przed nim drogę do tego miejsca, lecz czynił to nadaremnie. Postanowił więc odnaleźć siedzibę bogów na szczycie Kadath i przedstawić im swoją prośbę. Tak rozpoczęła się największa zapewne wyprawa, jakiej kiedykolwiek podjął się ziemski marzyciel. Randolph Carter był młodym człowiekiem, lecz wcześniej podróżował już nieco po Krainach Snów. W drodze do Kadath, domu bogów, miał odwiedzić niemal każdy zakątek tej fantastycznej dziedziny.

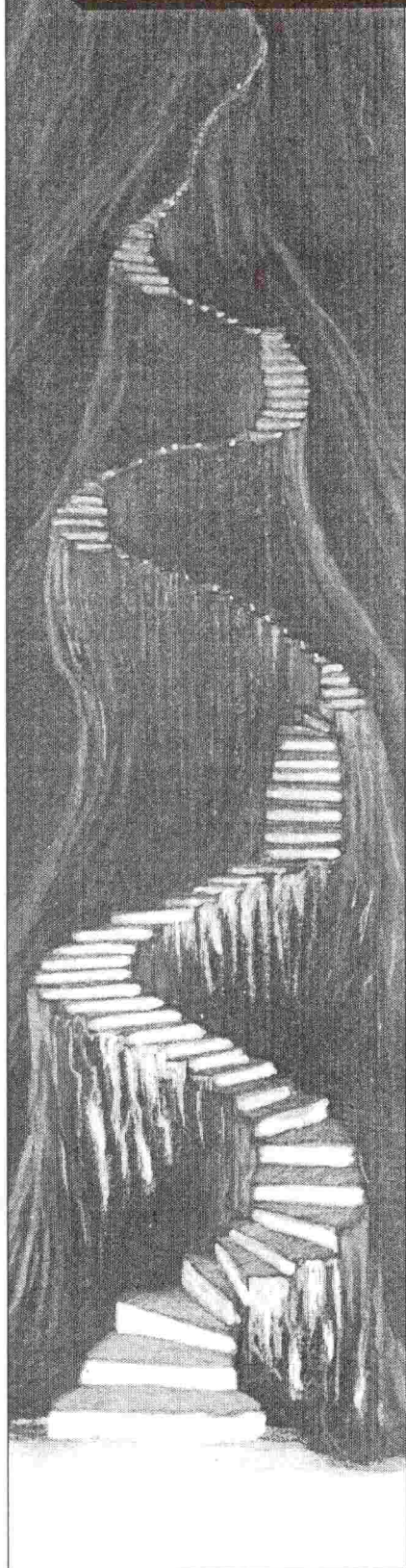
Tak jak wielu innych ziemskich śniących, Carter wkroczył do Krain Snów schodząc po Siedemdziesięciu Stopniach Lekkiego Snu do Jaskini Płomienia. Tam szukał rady Naszta i Kaman-Thaha, arcykapłanów Wielkich lub Starszych, jak bywają nazywani bogowie Krain Snów. Choć sami są jedynie kapłanami, w niektórych rejonach Krain Snów czci się ich jak samych bogów. Obaj zamieszkują w świątynnej jaskini i strzegą snów ludzi przed koszmarami, które zamieszkują Krainy Snów, powstrzymują przybyszów przed zepsuciem krain fantazji i pośredniczą w modlitwach mieszkańców ziem Snów, które ci omyłkowo do nich kierują.

Naszta i Kaman-Thah wiedzą wiele o ziemiach snów, choć nigdy nie słyszano, by opuszczali swą jaskinię. Zazwyczaj chętnie pomagają śniącym, którzy poszukują wejścia do Krain Snów, pod warunkiem, że ci okażą właściwy szacunek podczas rozmowy. Gdyby ktoś im zagroził, mogą się z powodzeniem obronić. Żadna istota z koszmara nie ośmieliłaby się zbliżyć do ich siedziby, od której odstrasza je obecność słynnej płonącej strażniczej kolumny. W najsroźszym niebezpieczeństwie kapłani mogą przywołać do pomocy samych Starszych Bogów. Jeśli będzie to konieczne, kolumna ożyje i uśmierci każdego wroga, który zagraża kapłanom.

Carter przeszedł obok kapłanów i ruszył dalej. Z jaskini prowadzi w dół siedemset stopni, które wiodą wprost do Bramy Głębszego Snu. Śniącym, których nie zatrzymają Naszta i Kaman-thah wolno zejść na dół i wkroczyć do Krain Snów. Brama otwiera się na wschodni obszar Zaczarowanego Lasu.

Las jest przede wszystkim domem zugów. Zugowie to nieduże, brązowe, gryzoniopodobne stworzenia z małym pękiem macek na końcu pysków. Są bardzo ciekawskie i wędrują po większej części świata snów zbierając tajemnice, które później opowiadają sobie nawzajem przy ogniu. Ta cecha właśnie czyni z nich doskonałe źródło informacji na temat większości Krain Snów. Być może zugowie bywają nawet w Świecie Jawy, z którym Zaczarowany Las przecina się w co najmniej dwóch miejscach. Co więcej, umieją prześlizgiwać się od czasu do czasu obok Naszta i Kaman-Thaha i wkradać do snów ludzi. Dlaczego to robią pozostaje tajemnicą.

Zugowie są drapieżnikami i niejeden nieostrożny śniący wszedł do Zaczarowanego Lasu i nigdy stamtąd nie wrócił. To inteligentne stworzenia, posiadające własne społeczeństwo. Żyją w małych koloniach, które, gdyby były zamieszkane przez ludzi, możnaby nazwać wioskami.



Chociaż przy pomocy przednich łap mogą manipulować drobnymi przedmiotami, nie używają broni i nie mają języka pisanego. Rozumieją nieco z języka ludzi używanego w Krainach Snów, lecz mają również własny, na który składa się szereg trzepoczących dźwięków. Niektórzy marzyciele, jak Randolph Carter, nauczyli się go i nawet paktowali z zugami. Zugowie żywią sporo urazy do kotów z Ultharu, od których doznali ostatnio wiele cierpienia.

Po naradzie z zugami Carter skierował się na zachód, w stronę doliny rzeki Skai i miasta Ulthar. Zabrał ze sobą małą eskortę złożoną z tych skradających się, ciekawskich stworzeń i tykwę ich najlepszego wina księżycowego.

Rzeka Skai ma źródła w wysokiej dolinie Mynanthry, położonej pomiędzy szczytami Lerion i Dlareth. Spływawszy z gór, rzeka Skai płynie, wijąc się, poprzez żyzną dolinę noszącą jej imię. Wzdłuż brzegów leżą miasta: Nir, Ulthar, Hatheg oraz wiele rolniczych osad. Cały ten obszar składa się na Królestwo Skai. Każde z trzech rządzonych przez burmistrza i radę miejską miast ma pełną swobodę w ustanawianiu własnych praw i zajmowaniu się swoimi sprawami, wszystkie jednak uznają zwierzchność króla Skai.

Król Skai nie jest prawdziwym królem, takim jak Kuranos z Celephais. Spełnia on przede wszystkim funkcję administracyjną: nadzoruje ściąganie podatków dla dobra całego kraju i może podejmować dotyczące go decyzje. Podatki refundują utrzymanie policji, egzekwowanie prawa i pomocy w wypadku głodu, suszy lub innych klęsk. Król może także, tak jak uczynił to król Pnil z Ultharu, zebrać w razie konieczności siły zbrojne całej doliny. Chociaż nie jest prawdziwym monarchą, król Skai cieszy się takim samym szacunkiem jak inni władcy. Dolina rzeki Skai jest jednym z Sześciu Królestw – pozostałe pięć to Ilek-Vlad, Ooth-Nargai i Serannian, Królestwo Oukranos, Kalifat Cuppar-Nombo i Księstwo Kled – chociaż niektórzy z pozostałych monarchów uważają króla Skai za „ubogiego kuzyna” w królewskiej rodzinie.

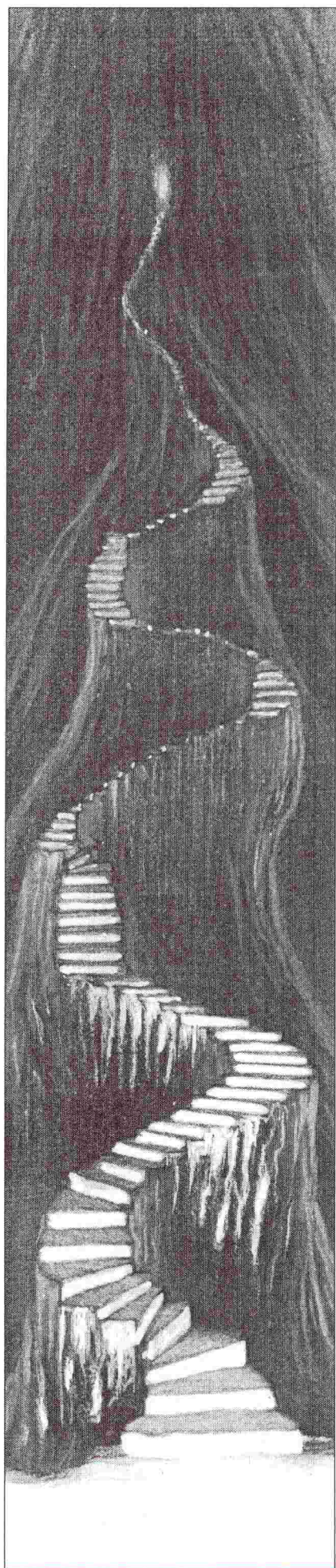
Władcę Skai wybiera się spośród burmistrzów, których z kolei wybiera się spośród rajców miejskich. Każdy król rządzi dożywotnio, a po jego śmierci rajcy wszystkich trzech miast zbierają się w Ultharze, w Świątyni Starszych Bogów. Tam decydują, który z trzech burmistrzów będzie kolejnym królem. Po elekcji król jest koronowany przez Atalę, arcykapłanę świątyni. Każdy z władców decyduje potem, gdzie będzie rezydował. Zgodnie z tradycją, król lokalizuje swój dwór w mieście, w którym był uprzednio burmistrzem, lecz tak naprawdę może umieścić go gdziekolwiek na terenie Doliny Skai.

Podróżując przez Królestwo Skai, Carter dotarł do miasta Nir. Przekroczywszy rzekę Skai dzięki znajdującemu się tam wielkiemu, kamiennemu mostowi, przybył do Ultharu. Znajdując drogę pomiędzy wypełniającymi ulice kotami, Carter odnalazł Atalę, który podobno wie o Wielkich więcej, niż jakikolwiek inny człowiek.

Siedziba arcykapłana Atala mieści się w przystrojonym kwiatami sanktuarium na szczycie Świątyni Przedwiecznych. Atal od dziecka mieszkał w Ultharze; obecnie ma ponad trzysta lat, lecz jego pamięć i umysł nie osłabły ani trochę. Ma łagodną naturę, chętnie pomaga śniącym, których działania uznaje za wartościowe, i wie bardzo wiele o Krainach Snów, zna również wiele ich tajemnic. Rozmawiał z Lothronem Nekromantą, jedynym człowiekiem, który dotarł do 'Ygiroth i zeń powrócił, i spisał wszystko, co Lothron widział przed swym dziwnym zniknięciem. Jest również jedynym człowiekiem w Krainach Snów, któremu udało się odcyfrować lśniąco hieroglify Czwartej Księgi D'harsis.

Gdy Atal był zaledwie chłopcem, rajcy Ultharu wprowadzili prawo zabraniające zabijania kotów. Uchwalono je po niefortunnym wypadku, który dotyczył pewnej straszliwej pary staruszków, która mieszkała w Ultharze, i grupy włóczęgów znanych jako Mroczni Wędrowcy, którzy odwiedzali miasto każdego roku. Ówczesni ojcowie miasta poradzili się mędra Barzai, wielce uczonego w sprawach bogów. Gdy Atal podrośł, został uczniem Barzai i zaczął zdobywać wiedzę o bóstwach. Gdy dumny mistrz postanowił wspiąć się na Górę Hatheg-Kla, chcąc choć przez chwilę ujrzeć tańczących na jej szczycie Wielkich, Atal ruszył razem z nim. Z wyprawy powrócił tylko uczeń, opowiadający jak wrzeszczący mędrzec został wciągnięty do nieba przez Bogów Zewnętrznych, którzy, jak wiadomo, pilnują słabych bogów Krain Snów.

Tym samym Atal wszedł w posiadanie Księgi Barzai, w której mędrzec zawarł całą wiedzę, jaką zgromadził w ciągu długiego życia. Arcykapłan wciąż ją posiada, lecz niechętnie pozwala komukolwiek do niej zaglądać, wiedząc, że to



zawarta w niej wiedza popchnęła Barzai do niefortunnej wspinaczki na Hatheg-Kla. Pomimo uczuć, którymi darzył swego mistrza, Atala nigdy nie udało się namówić, aby pomodlił się jego za duszę. Wie on przecież, że takie modlitwy byłyby bezcelowe.

W bibliotece świątyni znajdują się kopie Fragmentów Pnakotycznych oraz Tajemnego Siedmioksięgu Hsana. Atal z chęcią pozwala gościom przeglądać te woluminy, ukrywając informacje, które uważa za niebezpieczne. Jednak pod wpływem mocnego alkoholu zdradza czasem sekrety, o których w normalnych warunkach na pewno by nie mówił.

Randolph Carter wykorzystał wino zugów, aby rozluźnić język Atala, i dowiedział się o istnieniu twarzy wyrytej na południowym zboczu góry Ngranek na wyspie Oriab. Carter wiedział, że bogowie często przybierają kształt ludzi, aby pojawiać się między nimi i uwodzić piękne kobiety. Wierzył, że jeśli pozna charakterystyczne dla nich rysy i odkryje miejsce, w którym są one powszechne wśród śmiertelnych, znajdzie się w pobliżu siedziby Bogów – Kadath na Mroźnym Pustkowiu.

Gdy Carter pożegnał Atala, zauważył, że ciekawska eskorta zugów znikła. Jednocześnie koty w Ultharze oblizywały się i mrucząc z zadowoleniem myły sobie futerka.

Koty w Krainach Snów są czymś więcej niż zwyczajnymi, domowymi lub dzikimi zwierzątkami, jak ma to miejsce w Świecie na Jawie. Podobnie jak zugowie, mają one własne społeczeństwo. Choć Ulthar jest politycznym centrum kociej społeczności, nie mają jednak jednego przywódcy – każde miasto traktowane jest raczej jak klan i posiada kociego patriarchę. Są mądrymi stworzeniami, które przez wiele lat służyły w kocich armiach i teraz są zbyt stare, lub odniosły zbyt wiele ran, by dalej walczyć w polu. Ustatkowwały się i przyniosły swe doświadczenia z odległych rejonów Krain Snów do domu, gdzie wspomagają wychowanie następnych pokoleń. Najmądrszym z nich jest patriarcha Celephais, dystygowany kot maltański, który żyje już ponad 250 lat.

Wszystkie koty muszą wysłużyć pewien okres w armiach swojej rasy, długość służby nie jest jednak ustalona. Minimalnym czasem służby jest zazwyczaj jedna kampania wojenna, lecz dany żołnierz może pozostawać w wojsku tak długo, jak mu się podoba.

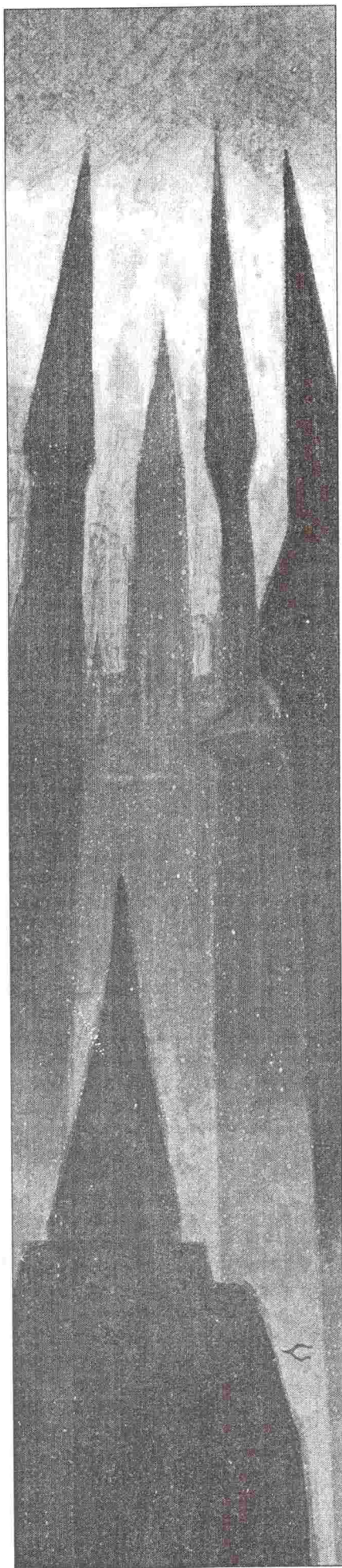
Koty mają własny język, którego uczą czasami wybranych ludzi. Są w stanie przemieszczać się pomiędzy Krainą Snów a Światem na Jawie, tak samo jak ludzie, mają jednak dość rozumu, by nie podróżować do Świata Snów fizycznie. Mogąc podróżować między wymiarami na podobieństwo ludzkich śniących, wiedzą więc, jak marzyciele zachowują się na jawie. Jedynie Badacze znani w Świecie na Jawie z dobroci dla kotów zdobędą zaufanie tych stworzeń i nauczą się ich języka. Przyjaźń kotów z Krain Snów to wielki zaszczyt, wiedzą one bowiem niejedno o swoim domu i mogą być potężnymi sprzymierzeńcami.

Gdy księżyc nad Ultharem jest w nowiu, wszystkie koty w zadziwiający sposób znikają. Wśród mieszkańców miasta krąży plotka, że podróżują na księżyc, aby tam brykać i swawolić. Tak jest w istocie – poszczególne koty są w stanie skoczyć z wysokiego dachu i wylądować na księżycu. Jeśli większa liczba kotów wykonuje taki skok razem, mogą zabrać ze sobą śniącego, zarówno na księżyc, jak i z powrotem.

Koty znaleźć można wszędzie, jak Krainy Snów długie i szerokie, z wyjątkiem zimnych północnych krain w pobliżu Inquanok. Same koty twierdzą, że dzieje się tak dlatego, że ludzie z tego kraju mają w sobie coś niezziemskiego, i że w krainie tej są pewne cienie, których żaden kot nie mógłby znieść. Cieni takich nie potrafią zobaczyć ludzie, gdyż są wytworem tego, co leży, śniąc niepokojnie pod Domem Czerwia niedaleko Voronai na Równinie Kaar. Także w tej okolicy nie można znaleźć ani jednego kota, co jest przyczyną wielkiego smutku wśród jej mieszkańców.

Mimo że koty to w zasadzie spokojne zwierzęta, zazwyczaj są w stanie wojny z różnymi istotami, wśród których wyliczyć można zugów, księżycowe bestie zamieszkujące ciemną stronę księżyca, dziwne koty z Saturna, które czasami przybywają na ziemski księżyc i są sojusznikami księżycowych bestii, chimery z pustyni za odległym Gak i czerwonostrępe wampy nawiedzające cmentarze Krain Snów. Spośród wszystkich wrogów koty naprawdę obawiają się jedynie kotów z Saturna.

Obecnie koty zawarły chwiejny pokój z zugami, przetrzymują też zakładników wziętych spośród kilku ich szlachetnych rodzin po ataku na Zaczarowany



Las. Nastąpił on po podsłuchaniu przez Randolpha Cartera planów Zugów dotyczących odwetowego ataku na koty, które zjadły młodych mieszkańców Lasu podążających za Carterem do Ultharu. Zakładnicy przetrzymywani są w Świątyni Kotów, Zugowie zaś muszą w uznaniu zwycięstwa kotów składać im daninę z pardw, przepiórek i bażantów.

Przez sześć dni Randolph Carter jechał wraz z karawaną gładką drogą biegnącą wzdłuż rzeki Skai, mijając po drodze rybackie wioski i zielone łąki. Miał nadzieję dostać się do Dylath-Leen, stamtąd zaś popłynąć statkiem do Baharny, portu odległego o dwa dni jazdy zebra od góry Ngranek na wyspie Oriab.

Dylath-Leen to największy port w Krainach Snów. Przybijają tu statki ze wszystkich krajów, w tym również wiele uważanych za przybyte spoza Ziemi.

Wśród statków o domniemanym pozaziemskim pochodzeniu są czarne galery. Posiadają one trzy rzędy poruszających się energicznie i synchronicznie wiosel, które pozwalają im przemierzać morza z ogromną szybkością. Tematem gorących spekulacji jest rodzaj załogi, który kryje się pod ich pokładem, za każdym razem bowiem, gdy któryś z tych statków przybija do portu, na brzeg schodzi jedynie garstka kupców, kupujących wielkie ilości niewolników, za których płacą złotem. Natura samych kupców jest tak niepokojąca, że być może lepiej nie wiedzieć jakaż to załoga pozostaje nie widziana. Smród, który ciągnie się za czarnymi galerami, wystarcza, by objąć całe miasto i gdy przybywają, w każdym sklepie i domu pali się mocne kadzidło oraz wonne zioła, by go odpędzić. Dylath-Leen z pewnością dawno zakazałoby czarnym galerom cumowania w porcie, gdyby nie fakt, że przywożą one ładunki rubinów, jakich nie znajdzie się nigdzie indziej w Krainach Snów. Sam fakt, że Dylath-Leen ma cokolwiek wspólnego z tymi statkami jest powodem niezbyt dobrej reputacji, jaką miasto cieszy się wśród ludzi z doliny rzeki Skai.

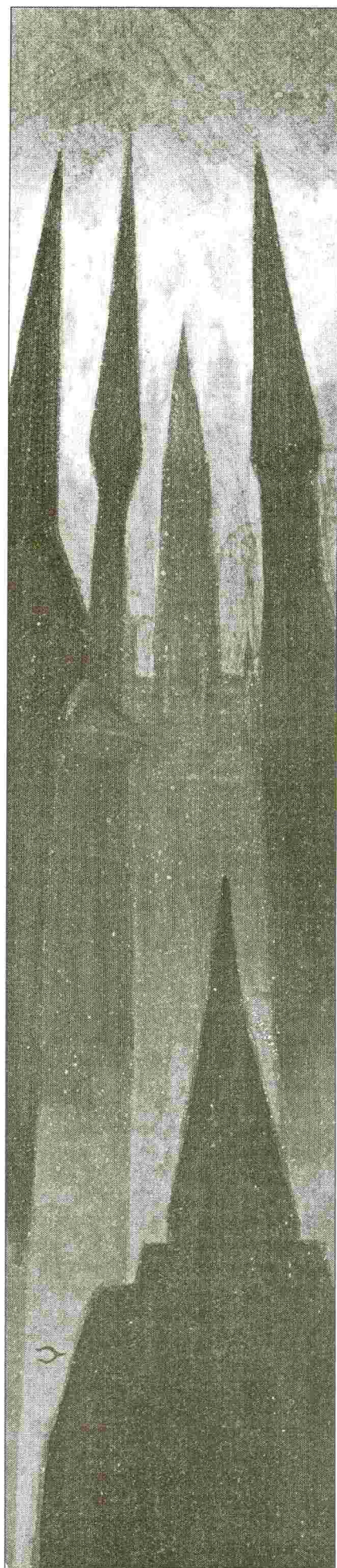
Niewiele wiadomo o kupcach z czarnych galer ponad to, że wyglądają nienaturalnie – mają zbyt szerokie jak na normalnych ludzi usta i noszą dziwacznie krótkie pantofle, jak gdyby wciąż chodzili na palcach. Najgorszy ze wszystkiego jest jednak sposób, w jaki ich turbany wybrzuszają się niezgrabnie w dwóch miejscach tuż nad czołem.

Ubrania, które noszą, wykonane są z najdroższych jedwabi, haftowane w szokujące ornamenty, na które lepiej nie patrzeć zbyt długo. Mówią wyłącznie ścisłym, przytłumionym głosem, przez co sprawiają wrażenie, jakby bez przerwy coś knuli.

Bogowie Zewnętrzni mają w Krainach Snów wielu agentów. Niektórzy z nich są w pełni ludźmi, inni nie, lecz wszyscy pracują ochoczo w nadziei zdobycia względów Nyarlathotepa. Kupcy z czarnych galer są takimi właśnie agentami. Mieszkańcy Dylath-Leen nie zdają sobie sprawy, że pochodzą oni z budzącego najwyższą trwogę płaskowyżu Leng. Okręty, którymi podróżują, powstają jednak gdzie indziej. Są tworem księżycowych bestii i wypływają z ich miasta, ukrytego przed ludzkim wzrokiem na ciemnej stronie księżyca. Księżycowe bestie, stanowiące załogę galer, są tak niepodobne do ludzi, że nie mogłyby poruszać się wśród nich nie zwracając uwagi. Ich czelakokształtni słudzy z Leng mogą jednak, w odpowiednim przebraniu, uchodzić za ludzi i kontaktować się z ziemskimi handlarzami.

Innym agentem, który odwiedza Dylath-Leen, jest pewien stary, skośnooki kupiec, handlujący podobno również z osobliwymi kamiennymi wioskami w Leng. Co więcej, plotki mówią o jego kontaktach z Kapitanem-którego-lepiej-nie-opisywać, zamieszkującym prehistoryczny, kamienny monastyr w samym środku płaskowyżu. Kupiec ten nie ma imienia i handluje jajami shantaków oraz innymi rzadkimi towarami, które – jak wiadomo – pochodzą z obszarów graniczących z Leng. Zależnie od woli Strażnika, kupca można spotkać niemal w każdym zakątku Krain Snów, gdzie prowadzi swój interes i wypatruje nieostrożnych marzycieli, których mógłby dostarczyć przed oblicze swych szalonych panów. Jeśli zapytać o jego podróże, staje się ostrożny, będzie jednak próbował zdobyć zaufanie Badacza, aby potem tym łatwiej zwieść go ku jakiemuś straszliwemu przeznaczeniu.

Oczekując na statek do Baharny na wyspie Oriab, Randolph Carter miał pecha i natknął się na wszystkich tych agentów. Najpierw rozmawiał ze skośnookim kupcem, którego wypyttywał o Mroźne Pustkowia. Kiedy zaś kupcy z czarnej galery zawinęli do portu, handlarz poinformował ich o pytaniach Cartera. Ci podstępnie uśpili marzyciela, który ocknął się dopiero na pokładzie



jednego z ich przerażających okrętów, kierującego się do rodzinnego portu. Carter przyglądał się uważnie wszystkim krajom, które mijali po drodze. Warto zauważyć, że czarna galera minęła wszystkie krainy Królestw Fantastycznych i dotarła do Bazaltowych Słupów Zachodu w ciągu zaledwie jednego dnia, podczas gdy Białemu Statkowi podróż z Sona-Nyl do tych samych Bazaltowych Słupów zajmuje prawie miesiąc.

Pierwszym krajem, który galera minęła czasie podróży na zachód, był Zak, siedziba zapomnianych snów. Tutaj mieszkają wszystkie marzenia senne, o których zapomniano. Miasto Zar natomiast zamieszkują ludzie dotknięci amnezją, którzy zapomnieli nawet samych siebie.

Za granicami Zak do Morza Południowego wpada rzeka Zuro, u której ujścia znajduje się port Aforat. Jego najslawniejszym mieszkańcem był Zenig, który również poszukiwał Kadath i Wielkich. Nikt nie wie, co go spotkało, gdyż Zenig nigdy nie powrócił.

Na zachód od Aforat leży Thalarion. Nie jest on krajem, lecz pojedynczą metropolią, nazywaną Miastem Tysiąca Cudów, w której zamieszkują wszystkie tajemnice, jakie człowiek kiedykolwiek próbował zgłębić. Tym potężnym, ukrytym wśród chmur miastem rządzi Objawiona Lathi. Thalarion określa się również mianem miasta demonów, gdyż jego ulice pokrywają wyblakłe kości wszystkich, którzy ośmielili się spojrzeć na królową. Żaden człowiek, który wkroczył w wysokie mury Thalarionu, nigdy nie powrócił, a kapitanowie mądrze czynią, omijając ten port. Niewiele z tego, co mówi się o Thalarionie jest jednak prawdą. Rzeczywiście rządzi nim Objawiona Lathi, w rzeczywistości jest on jednak olbrzymim kopcem termitów.

W pobliżu Thalarionu, lecz bardziej w głębi lądu, znajduje się jeden z cudów Krain Snów. Na łagodnym wzniesieniu o kilka mil na północ od miasta wznosi się na niemal pół kilometra w niebo samotne drzewo. To Wielkie Drzewo Krain Snów, jeden z trzech żyjących przedstawicieli tej niemal wymarłej rasy. Pochodzi ono ze świata odległego od Krain Snów zarówno w czasie, jak i przestrzeni, zamieszkanego kiedyś w całości przez ten gatunek. Po wielu eonach słońce rodzinnego świata drzew zaczęło gasnąć. Powietrze ochłodziło się, grunt zamarł i Wielkie Drzewa zaczęły powoli wymierać. Wtedy do ich świata przybył podróżujący czarodziej, Ardatha Ell. Chociaż było już za późno, aby uratować te nieliczne pozostałe przy życiu drzewa, został tam dopóki nie zmarły do końca.

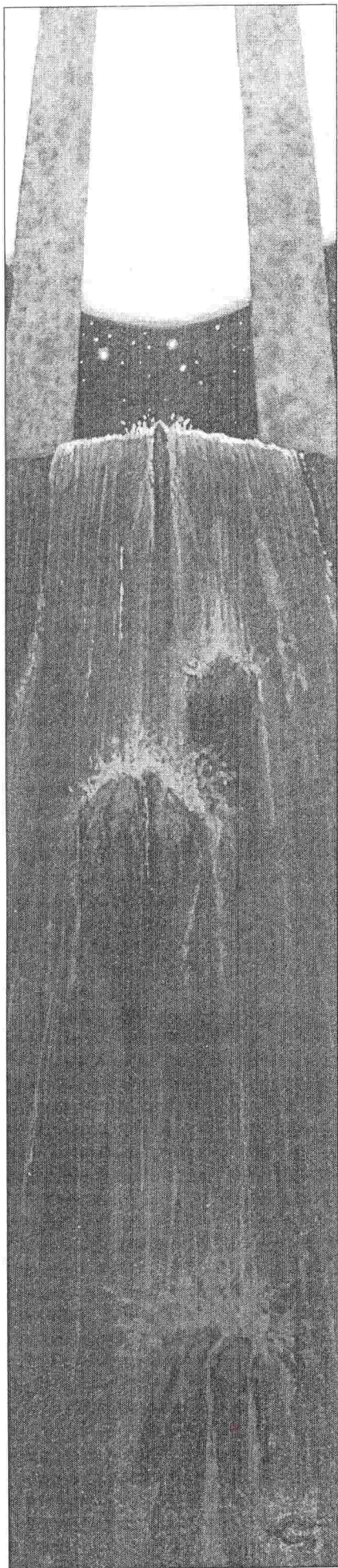
Kiedy opuścił pozbawioną życia planetę, która była niegdyś domem potężnej rasy drzew, zabrał ze sobą liście życia, czyli nasiona, trzech ostatnich. Zasadził je w miejscach, w których mogły rosnąć bujnie – jeden z liści znalazł się w ziemskich Krainach Snów. Poprzez stulecia roślina powoli drażyła otaczającą ją ziemię swym rozległym systemem korzeniowym. W końcu, we właściwym czasie, wyłoniła się z ziemi jako młody pęd i zaczęła odżywiać się światłem słońca. Rosła szybko i osiągnęła swoją obecną wysokość w ciągu niecałych pięćdziesięciu lat.

Z gałęzi zwieszają się pędy, których drzewo potrafi używać do chwytania przechodzących pod baldachimem liści. Drzewo nie jest agresywne i użyje przemocy tylko we własnej obronie i tylko w ostateczności.

Na północ od pnia drzewa rozciąga się szmat jałowej ziemi. To pozostawiony przez nie ślad znaczący drogę, którą przebyło w poszukiwaniu substancji odżywczych. Olbrzymie rozmiary powodują bowiem, że drzewo szybko wysysa z otaczającej go gleby wszystkie minerały i zginęłoby, gdyby nie mogłoby się ruszać. „Wędruje” więc przez całe życie, poruszając się o niecały cal w ciągu dnia.

W przeciwieństwie do zwykłych drzew, Wielkie Drzewa są istotami myślącymi i potrafią porozumiewać się telepatycznie. Drzewo szczególnie lubi gości ze Świata na Jawie, a najbardziej tych, którzy fizycznie weszli do Krain Snów. Żyje już od 10 tysięcy lat i wie niejedno o historii Krain Snów. Ponadto Wielkie Drzewo przechowuje wspomnienia wszystkich swoich przodków, ma więc również ogromną wiedzę, wykraczającą poza możliwości ludzkiego doświadczenia. Przyjemność sprawia mu dzielenie się informacjami z ludźmi, którzy rewanżują się opowieściami o zdarzeniach ze świata. Goście unoszeni są w górę, pomiędzy gałęzie drzewa, gdzie nie grozi im żadne niebezpieczeństwo. Liście drzewa wydzielają substancję podobną do pyłku kwiatowego, znaną jako Pył Snów. Ludzie wdychający go podczas snów są wolni od wszelkich koszmarów i sennych posłań Wielkich Przedwiecznych.

Niestety, pewnego dnia termitianie z Thalarionu dowiedzieli się o istnieniu drzewa i odkryli, że jego liście są bardzo soczyste. Od tamtego czasu przychodzą doń każdego dnia całymi grupami, żeby zbierać najniższe liście i zanosić je



do miasta jako pożywienie. Drzewo zezwala na to jedynie dlatego, że ter-ludzie grozili mu ogniem. Za czasów Randolpha Cartera w Krainach Snów żyło tylko to jedno Wielkie Drzewo. Później zaczęło hodować swój własny liść życia na wypadek, gdyby zbiory ter-ludzi okazały się zbyt obfite.

Poza Thalarionem na tym wybrzeżu leży też Kraina Nieosiągalnych Rozkoczy, Zura, martwy kraj, który wziął imię od swej władczyni, księżniczki Zury. Dawno temu, w czasach gdy Krainy Snów były jeszcze młode, mieszkał tu czarnoksiężnik, którego imienia od dawna nikt nie pamięta. Zakochał się w dziewczynie, której oszałamiająca uroda przyćmiewała nawet słońce. Podczas podróży, którą odbywała, jej statek zatonął, a ciało morze wyrzuciło na brzeg niedaleko domu czarnoksiężnika. Ten odnalazszy topielicę długo płakał z żalu, gdyż, kiedy jeszcze żyła, nie umiał wyrazić uczuć, którymi ją darzył. Nie mógł wyobrazić sobie życia bez ukochanej, wykorzystał więc swoje magiczne umiejętności, aby przywrócić Zurę do życia. Jego własny żal zniekształcił jednak zaklęcie i dziewczyna nie wróciła do życia, lecz przybrała jedynie jego pozory, stając się żywym trupem i podczas gdy jego serce płonęło uczuciem, jej było już martwe.

Czarnoksiężnik prędko odkrył, że w śmierci nie ma miłości, i że ukochana umie jedynie powtarzać słowa, których ją nauczył. Wkrótce proces rozkładu postąpił do tego stopnia, że nie potrafiła nawet tego. Czarnoksiężnik wciąż jednak nie pozwolił jej odejść. Gdziekolwiek poszedł, tam szła za nim jego nieumarła małżonka, aż pewnego dnia nie mogła się już poruszać. Zaslepiiony swą nieprzewidywaną miłością do ohydy, która zajęła miejsce ongiś pięknych kształtów, zdecydował się pozostać razem z nią. Ich namiot stanął w miejscu, w którym obecnie znajdują się Trupie Ogrody.

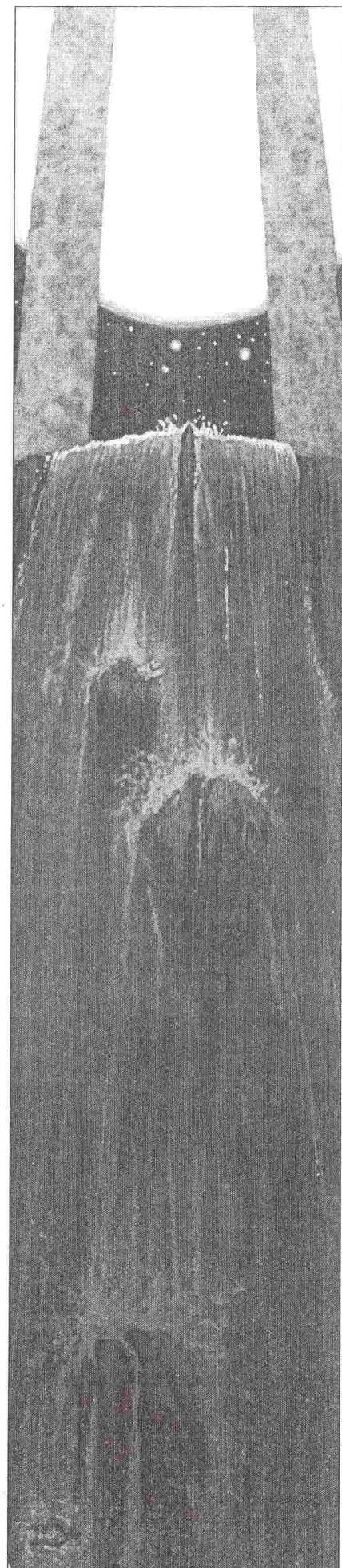
Aż w końcu nadszedł dzień, w którym czarnoksiężnik otrząsnął się ze spowodowanego rozpaczą szaleństwa i spojrzał na swą małżonkę innymi oczyma. Widząc robactwo wijące się w jej ciele, wystające w różnych miejscach kości i zionące zgnilizną jamy, które kiedyś były oczami, uwolnił Zurę z przekleństwa życia po śmierci i rozsyłała się ona w proch. Kiedy zaś ujrzał, że sam zaraził się jej zgnilizną, szaleństwo powróciło z dziesięciokrotnie silniejszą mocą.

Zanim jednak odebrał sobie życie, rzucił swoje największe zaklęcie. Utkał czar, który sprawił, że Zura, bo tak miała się odtąd nazywać ta ziemia, stała się miejscem ostatecznego odpoczynku dla wszystkich mieszkańców Krain Snów, którzy umarli straszną śmiercią. Uczynił ich ponadto nieumarłymi, służącymi złowrogiej księżniczce o imieniu Zura, która pozostać miała jedyną żywą istotą w całym kraju. W końcu jednak przeklął nawet ją samą, każąc jej kochać umarłych, zezwolił jednak, by odnawiała od czasu do czasu swoje siły życiowe biorąc żywego kochanka, którego ogarniać będzie stopniowo taki sam rozkład, jaki trawił teraz czarnoksiężnika. W końcu mag wyrwał sobie serce i rzucił je w miejsce, w którym jego ukochana rozplynęła się w nicłość. Gdy jego oczy zamykały się po raz ostatni, ujrzał, jak jego ukochana powstaje i ostatnim tchem wyszeptał jej imię: Zura. Obecnie Zura jest Krainą Umarłych.

Każdego żywego człowieka pici męskiej, który znajdzie się w granicach królestwa, prowadzi się przed oblicze księżniczki Zury. Jest ona wysoką, piękną kobietą o długich nogach i ciemnych włosach opadających pętlami warkoczy na ramiona. Zazwyczaj nosi stroje z jednego kawałka tkaniny, osłaniające tylko te części jej ciała, które dotknięte są trupią zgnilizną, i używa ciężkich pachnidel, aby ukryć dobiegający się z niej trupi odór. Kiedy uznaje kogoś z przyprowadzonych jej mężczyzn za przystojnego, próbuje go uwieść, by za jego sprawą odnowić swoją energię życiową. Gdy wybranek odrzuca jej zaloty, każe go zgładzić w sposób, który zapewni mu powrót w postaci nieumarłego, a jako taki nie będzie mógł sprzeciwić się jej rozkazom. Oczywiście nie jest w stanie odnawiać sił, biorąc takich kochanków, jest to jednak jej drobna zemsta.

Minawszy Zurę czarna galera znalazła się w okolicy Kryształowych Przyładków, które tworzą lśniący łuk i stanowią wejście do Sona-Nyl, błogosławionego Kraju Marzeń. Sona-Nyl to ostatnie z Królestw Fantastycznych, które Randolph Carter ujrzał z pokładu czarnej galery, istnieje jednak jeszcze jedno. Na wybrzeżu za Sona-Nyl leży bowiem Ennon, kraj muzyki i poezji.

W końcu czarna galera zbliżyła się do Bazaltowych Słupów Zachodu, pomiędzy którymi przepływają oceany świata, spadając potem w przestrzeń międzyplanetarną. Statki nie posiadające wiosel, którymi mogą odepchnąć się od filarów, zostają wciągnięte w potężny wodospad, chyba że ich kapitanowie znają drogę ponad przepaścią.



Jeden ze szlaków, znany tylko nielicznym, prowadzi przez Bazaltowe Słupy Zachodu do Kathurii. Inny, częściej używany szlak nad przepaścią wiedzie w próżnię międzyplanetarną. Stąd okręty mogą podróżować do rozmaitych miejsc, takich, jak ziemski Księżyc, Yuggoth, lub na dwór Sułtana Demonów, Azathotha. W kosmosie, do którego można dostać się z Krain Snów jest tylko trochę zimniej niż podczas ciężkiej zimy. Jest on cały wypełniony substancją umożliwiającą oddychanie i pozwalającą statkom na żeglugę. Pławia się w niej również Larwy Bogów Zewnętrznych, brnąc w poszukiwaniu ofiar. Te ślepe stworzenia stanowią niebezpieczeństwo dla każdego okrętu przemierzającego przestrzeń, o ile nie podejmie on odpowiednich środków ostrożności.

Czarna galera unosząca na pokładzie Cartera ześliznęła się po zrębie katakty i zagłębiła w przestrzeń, a marzyciel zaczął się nawet lękać, iż zmierza wprost przed tron samego Azathotha. Miało być jednak inaczej; celem był księżyc. Gdy statek podpływał do jego bliższej strony, Carter mógł zauważyć, że jest ona upstrzona dziwnymi ruinami o niezwykle kształtach i rozmiarach. Zobaczył opuszczone świątynie położone wysoko wśród księżycowych szczytów, które nie mogły być poświęcone żadnym znanym mu bogom. W ich zrujnowanych korytarzach nie powstała zapewne nigdy stopa człowieka, ziemskie koty wiedzą jednak niejedno o ukrytych w nich tajemnicach.

Czarna galera obrała kurs na ciemną, niewidoczną z Ziemi stronę księżyca. Tam Carter ujrzał wiele dziwnych, przypominających igloo domów otoczonych polami białego grzyba. Stopniowo okręt, na pokładzie którego płynął, zbliżył się do leniwego, czarnego morza. Galera wylądowała z osobliwym młasknięciem i śniący zaobserwował, że płyn, przez który teraz żeglują, jest dziwnie elastyczny. Okręt znów poruszał się z wielką szybkością i wkrótce dotarł do postrzępionego wybrzeża.

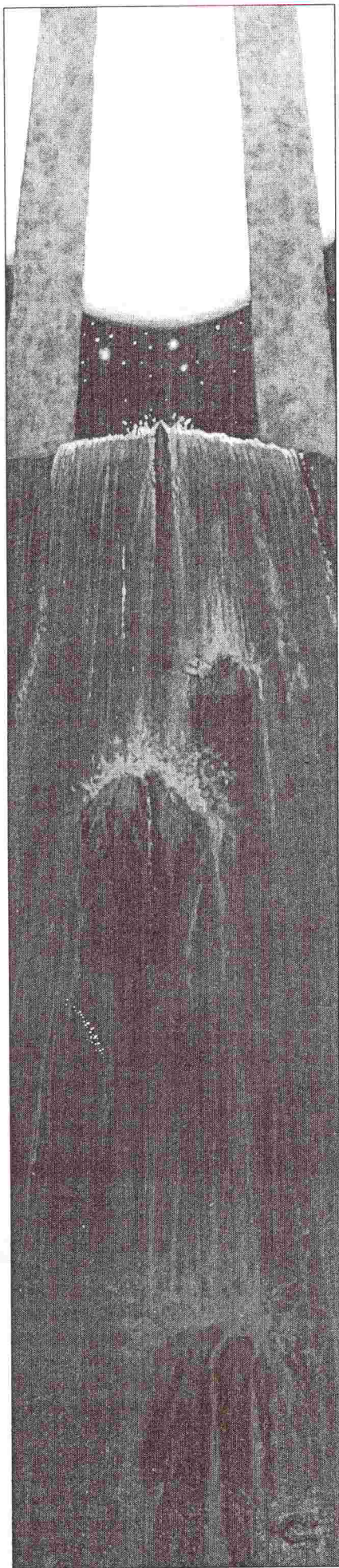
W linii brzegowej Carter zdołał rozróżnić kształty jakby dotkniętego trądem miasta, zbudowanego z szaro białego księżycowego kamienia. Gdy galera zbliżyła się do portu, jej pasażer dostrzegł stojące na nabrzeżu na wprost statku stworzenia. Nie były to istoty ludzkie, ani nawet czelakowskie, jak kupcy z czarnych galer. Carterowi wydawały się podobne do olbrzymich, szarawo białych ropuch, które mogły kurczyć się i rozkurczać wedle woli. Nie miały oczu, a z końca tępego pyska wyrastał im dziwny pęk krótkich różowawych macek. Jak długo księżycowe bestie zamieszkiwały ziemskiego satelitę, ukryte przed wzrokiem ludzi – nie wie nikt prócz nich samych.

Księżycowe bestie nie potrafią wydawać głosu i wydają się komunikować przy pomocy macek. Żeby „rozmawiać” z innymi rasami wykształciły coś w rodzaju języka, który „wygrywają” na noszonych z sobą niezwykle fletach. Eo-ny temu przybyły do ziemskich Krain Snów i podporządkowały sobie ludzi z Leng. Początkowo wykorzystywały ich jedynie jako pożywienie i niewolniczą siłę roboczą w księżycowych kopalniach rubinów, jednak gdy rasa ludzka rozprzestrzeniła się po całych Krainach Snów, upodobnili swoich niewolników do ludzi, aby ułatwić sobie kontakty handlowe. Księżycowe bestie szczególnie gustują w ludzkim mięsie. Z wielkim upodobaniem pożerają co tłustszych spośród swych lengickich poddanych, niesmacznych zaś i żylastych zmuszają do stero-owania czarnymi galerami, gotowania i wszelkich posług. Lengici przydają się też do handlowania pargańskimi niewolnikami z kupcami z Dylath-Leen.

Tylko jeden marzyciel przed Randolphem Carterem zobaczył ciemną stronę księżyca. Był to Snireth-Ko, zaginiony kapłan z Ultharu, o którym mówi się, że odwiedził Strażnika Snów. Przebywając na księżycu widział rzecz, której nie dostrzegł będący więźniem i zajęty czym innym Carter. Gdyby jednak Randolph pomyślał o spojrzeniu w górę, on również ujrzałby wiszącego nad księżycem, lecz niewidocznego z Ziemi wysłannika Azathotha.

W samym centrum wszechświata, w głębi stworzonej przez siebie otchłani poza czasem i przestrzenią, zamieszkuje ślepy bóg-debil, Azathoth. Sułtan Demonów wyrzuca z siebie bezmyślnie małe, podobne do gwiazd obiekty – swój pomiot. Te dziwne ciała wielkości planet mkną następnie poprzez czas i przestrzeń. Czasami mijają zwyczajne systemy gwiazdowe i sieją w nich spustoszenie. Miliard lat temu jeden z pomiotów Azathotha napotkał Sol i przyczepił się do układu słonecznego daleko poza orbitą Yuggoth.

Czasem odrywające się od niego drobiny zaczynają orbitować dookoła Słońca lub uderzają w nie. Nazywamy je wtedy kometami. Jeśli taki fragment, zawierający ziarno demonicznej gwiazdy, uderzy w planetę, wtapia się w jej wnętrze, a tam rozwija się i rośnie do ogromnych rozmiarów, aż w końcu tworzy



nowy pomiot, który wylania się ze zniszczonej planety jak wąż z jaja. Odrażający wysłannik Azathotha, wiszący nad ciemną stroną księżycy, to właśnie takie demoniczne ziarno.

Jedno z takich ziaren było kiedyś na bezpośrednim kursie kolizyjnym z księżycem. Wtedy to Mnomquah, najważniejszy mieszkaniec księżycy, z pomocą Haon-Dora rzucił potężne zaklęcie, aby zatrzymać ziarno w określonym miejscu nad księżycem do czasu, aż sam zdąży go opuścić. Ku nieszczęściu Mnomquah, zaklęcie okazało się tak wyczerpujące, że obecna moc Wielkiego Przedwiecznego jest zaledwie cieniem jego niegdyśiejszej potęgi. Mnomquah utknął więc na księżycu na dużo dłużej, niż mógłby chcieć, wciąż odzyskując siły po trudzie, jakim okazało się zatrzymanie w pół drogi wysłannika Azathotha.

Więziony przez księżycowe bestie Carter został po pewnym czasie poprowadzony przez równiny ku niewiadomemu przeznaczeniu. Nim jednak księżycowe bestie dotarły do celu, zaatakowała je armia kotów, odbijając śnięcego. Po bitwie cała armia wykonała skok przez przestrzeń, zabierając Cartera z powrotem do Dylath-Leen. Tam marzyciel zaokrętował się na statek płynący na wyspę Oriab, leżącą o dziesięć dni drogi przez Morze Południowe od Dylath-Leen.

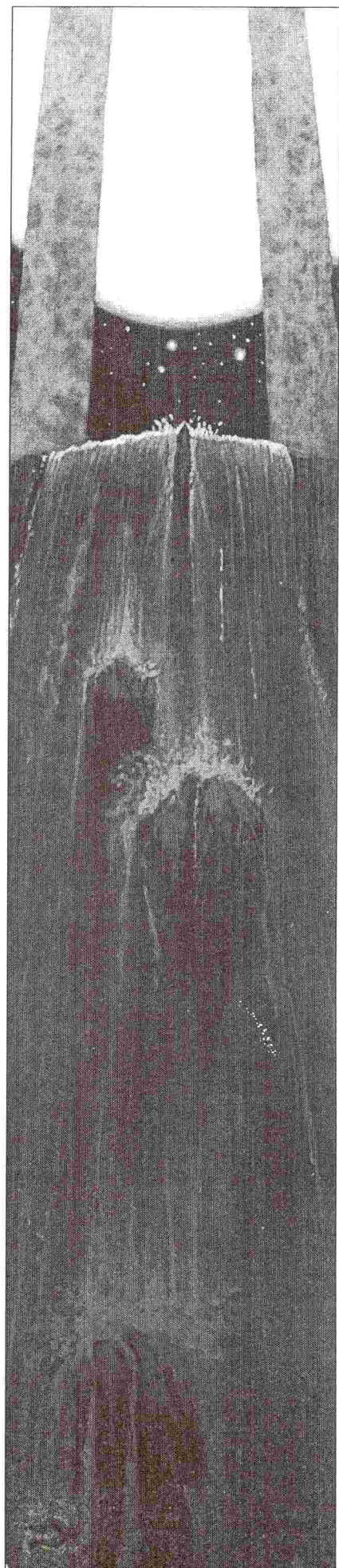
W drodze na Oriab Carter przepłynął nad tajemniczym zatopionym miastem. Miał szczęście, że stało się to nocą, kiedy księżyc był w pełni, a woda spokojna, dzięki temu miał bowiem możliwość spojrzeć wiele sążni w głąb morza i zobaczyć całkiem wyraźnie starożytne ruiny. Na północnym krańcu zrujnowanego miasta dojrzał kopułę olbrzymiej świątyni o podwójnym rzędzie posągów dziwnych, przypominających sfinksy istot, prowadzącym do rozległego placu. Powoli, w miarę jak statek posuwał się na południe, miasto wznosiło się na łagodnych wzgórkach pokrytych pozostałościami pradawnych drzew i rozsypującymi się murami domków. Wśród ruin Carter widział przemykające cienie, nie były one jednak bardziej ponure od tych rzucanych przez figlarne delfiny.

Na południowym krańcu miasta marzyciel dostrzegł stojącą samotnie na wzgórzu olbrzymią budowlę o prostszej architekturze i w dużo lepszym stanie niż pozostałe ruiny. Była to ciemna, niska konstrukcja w formie murów otaczających kwadratową przestrzeń z wieżą w każdym rogu. Większą część budynku pokrywały wodorosty, pomiędzy nimi widać jednak było dziwaczne, okrągłe okna wybite w wieżach i wielki, brukowany dziedziniec. Budowla stała samotnie z dala od reszty miasta, Carter stwierdził więc, że musiała to być jakaś świątynia czy klasztor. Z okien budynku emanowało blade światło, którego obecność marzyciel przypisał początkowo obecności fosforyzujących rybek. Na środku dziedzińca ujrzał jednak coś, co sprawiło, że odrzucił tę teorię. Stał tam bowiem wysoki monolit, do którego przywiązano głowę w dół ciało żeglarza o usuniętych lub wyżartych przez ryby oczach.

Okręt przepłynął nad zatopionym miastem szczęśliwie i bez przeszkód. Kilka dni później Carter dotarł więc na wyspę Oriab i zawinął do wielkiego portu w Baharnie. Tam wynajął zebra i ruszył wzdłuż zachodniego brzegu Jeziora Yath w kierunku zboczy góry Ngranek. Pod koniec dnia dotarł do leżących na południowym brzegu jeziora bezimiennych ruin. Starzy zbieracze lawy z Baharny przestrzegli go wprawdzie przed obozowaniem tam w nocy, ale Carter nie posłuchał ich rad i postanowił spędzić noc pośród starożytnych, ceglanych fundamentów, z których gdzieniegdzie wyrastały popękane kolumny lub postumenty. Droga, którą Carter podążał dookoła jeziora, przecinała owe ruiny niedaleko pieczary ziejącej nisko w pozostałości prastarej świątyni. Wewnątrz otworu Carter dostrzegł początek schodów prowadzących w ciemność dalej niż sięgał jego wzrok.

Choć nazwa miasta, które popadło w ruinę na długo zanim na zboczach góry Ngranek powstały pierwsze osiedla dawno poszła w niepamięć, wciąż zna ją kilku wybranych, a wśród nich jest Atal z Ultharu, który odcyfrowawszy runy Czwartej Księgi D'harsis odkrył wiele faktów ze starożytnej historii Krain Snów. Tam, gdzie dziś trawa porasta ruiny, wznosiło się niegdyś potężne miasto Tyrhhia, rządzone przez Czarną Księżniczkę Yath-Li, od której imienia pochodzi nazwa jeziora Yath. O tym wie jednak tylko Atal i kilku innych mędrców.

Żaden z nich nie kwapi się do opowiadania o tym przeklętym miejscu – zbyt dobrze znają również historię Królestwa Tyrhhii i Czarnej Księżniczki, która rządziła nim z wysokości niewolniczego miasta, od którego całe królestwo wzięło nazwę jeszcze u zarania historii Krain Snów.





Źródło powstania przydomku Yath-Li wzięło się od nie znającego granic okrucieństwa księżniczki. Mówiono, że zarządziła, iż nikt z jej poddanych nie może dorównywać jej wzrostem. Wszystkim zbyt wysokim obcinano więc stopy. Tych, którzy wciąż przewyższali królową, skracano też o głowę. Żebraków śpiących pod murami jej miasta karmiła ciałami przestępców, których skazała na powieszenie i poćwiartowanie, a których zwłoki nasączano trucizną. Legenda mówi również, że wynajdywała i chwytła wampiry, aby pić ich krew.

Mówi się, że okrucieństwu Yath-Li dorównywała jedynie jej chciwość. Ze swej stolicy wysyłała armie, aby plądrowały Krainy Snów, a zdobyte bogactwa znosiły przed jej tron. Podobno iglice jej pałacu zrobione były z czystego srebra i odlane z litych bloków tego szlachetnego metalu, a nie pokryte srebrnymi płytami. W końcu nakazała wybudowanie podziemnego labiryntu, by w jego sercu bezpiecznie ukryć swój skarbiec. Tylko ona знаła doń drogę, gdyż wszyscy niewolnicy, którzy budowali labirynt i przenosili skarby, zostali zgładzeni. Nawet projektant labiryntu, kochanek Yath-Li, został zabity – zanurzony w płynnym złocie zmienił się w groteskowy posąg, który wzbogacił skarbiec.

W końcu Yath-Li zestarzała się i słuch o niej zaginął. Jej poddani uznali, że umarła. A ponieważ nikt poza księżniczką nie znał tajemnicy labiryntu, pozbawione pieniędzy królestwo szybko upadło wraz z nią. Legendy Tyrhhii ściągają przez wieki niezliczonych poszukiwaczy skarbów. Żaden z nich nigdy nie odnalazł jednak ruin zaginionego miasta.

Jak to często z legendami bywa, historia Yath-Li opiera się na prawdzie, ale faktyczna historia księżniczki była jednak nieco inna. Yath-Li rzeczywiście rządziła Tyrhhii i wysyłała swe armie w poszukiwaniu skarbów, które wypełniłyby jej skrzynie. Na długo przed powstaniem jej królestwa, kiedy Wielcy po raz pierwszy przybyli do Krain Snów, przynieśli ze sobą z dalekiego Yuggoth na obrzeżu wielki rubin, wewnątrz którego uwięziona przez światło i magię Wielkich znajdowała się złowroga istota o olbrzymiej mocy – Lot-i-Blask. Wielcy przechowywali klejnot wysoko na szczycie Hatheg-Kla, gdzie światło słońca, księżyca i gwiazd jaśniało bez przerwy. W tamtych dniach bogowie często odwiedzali tę górę, aby tańczyć na jej wyniosłym szczycie.

Czas mijał, bogowie wybudowali swą siedzibę na Mroźnym Pustkowiu Kadath i rzadziej odwiedzali Hatheg-Kla. Wreszcie rubin spadł wraz z lawiną ze swego wysokiego gniazda i zniknął pod śniegiem na wiele lat. Poszukująca skarbów armia Yath-Li znalazła klejnot i przywiozła go do Tyrhhii.

Yath-Li była czarownicą o wielkiej potędze, a jej prawdziwą obsesją był wampiryzm. Zdarzyło jej się usłyszeć, że na Ziemię przybył niegdyś spoza czasu i przestrzeni klejnot zawierający wampiryczną istotę o ogromnej mocy. Kiedy więc zorientowała się, co przynieśli jej żołnierze, niezwłocznie podjęła próby uwolnienia jej i nagięcia do swej woli. W końcu istota została uwolniona, ale księżniczka nie zdawała sobie sprawy z faktu, że Lot-i-Blask to jedna z tysięcy postaci Nyarlathotepa. Pełzający Chaos wyczuł sposobność spowodowania wielkiego cierpienia i zawarł układ z Czarną Księżniczką. Obiecał zapewnić jej życie wieczne i przemienić w wampiryzę, której żądze skarbów zastąpi żądza krwi.

Układ z Nyarlathotepem wymagał, by Yath-Li wydała niezmierzone bogactwa swego królestwa na skonstruowanie podziemnego labiryntu. W jego środku miał znaleźć się jednak nie skarbiec, lecz grobowiec. Stosując się do wskazówek boga księżniczka wybrała sześciu strażników, którzy mieli jej towarzyszyć w wampirzej podróży. Następnie wszyscy wypili wywar, którego podstawowym składnikiem był tajemniczy płyn glund. Wprowadził on ich w stan zawieszonego bezruchu. Do nowego życia ma ich przebudzić inny, starannie przygotowany napar. Pograżona w letargu Yath-Li i jej strażnicy zostali zamurowani w ukrytym w labiryncie grobowcu. Plotki o „ukrytych bogactwach” Czarnej Księżniczki miały być przynętą dla poszukiwaczy skarbów. W końcu, być może w odległej przyszłości, ktoś odnajdzie wreszcie i otworzy jej grób. Tego dnia Yath-Li przebudzi się i znów będzie przemierzać Krainy Snów.

Fragmenty tej opowieści znaleźć można w Czwartej Księdze D'harsis i zna je też Atal z Ultharu. Jedynie on wie, że Yath-Li weszła w posiadanie rubinu z Yuggoth i zna prawdziwe położenie Tyrhhii. Wie również, że jeśli skarb księżniczki zostanie kiedykolwiek odnaleziony, na jego odkrywcę spadnie straszna klątwa, która rozprzestrzeni się potem na całe Krainy Snów. Atal nie zna jednak prawdy, ukrytej za zasłoną legendy. Yath-Li czeka tymczasem na jakiegoś głupiego poszukiwacza skarbów, który stanie się jej pierwszą ofiarą. Po tem wraz ze strażnikami wyruszy w Krainy Snów, by rozprzestrzeniać

kłatwę wampiryzmu na wszystkich, z którymi się zetknie. Nyarlathotep jest zaś pewien, że nie znająca granic ludzka chciwość doprowadzi w końcu do zniszczenia Krain Snów. Tyrhhia jest tylko jedną z wielu pułapek, które Pełzający Chaos zastawił na ludzkość, chcąc, by sama doprowadziła do swego upadku.

Podróżując wciąż na południe, Randolph Carter dotarł do rzadko zalesionego, pagórkowatego terenu niedaleko podnóża góry Ngranek. Powietrze w tej okolicy przesycane jest balsamicznym aromatem i wypełnione śpiewem jaskrawo ubarwionych ptaków magah. Tu właśnie pracują zbieracze żywicy z Baharny; wśród drzew można z łatwością dojrzeć ich szałas.

Droga w górę stawała się coraz bardziej stroma, i wreszcie Carter musiał przywiązać swoją zebkę do drzewa i iść dalej piechotą. Im wyżej się wspinał, tym cieńsze stawały się drzewa, aż wreszcie dotarł do miejsca, z którego jedynie naga skała górskiego zbocza sterczała w niebo. Carter wciąż wędrował do góry, z łatwością wyszukując szczeliny w skale i stopnie wyżłobione przez zbieraczy lawy, którzy przed nim pokonywali to zbocze. Gdy zatrzymał się, by spojrzeć za siebie, objął wzrokiem całą wyspę Oriab, od ruin nad jeziorem aż po Baharnę i leżące za nią wody Morza Południowego.

Tak oto Carter wspinał się powoli na górę Ngranek, wędrując wzdłuż północnego i wschodniego zbocza aż do dalszego, południowego. Gdy dotarł na tę niedostępną stronę, ujrzał krajobraz bardzo różny od nadmorskiej krainy, którą za sobą zostawił. Na południe od góry rozciągała się Przeklęta Kraina, potępiona i zniszczona przez Wielkich dawno temu. Ciągnęła się ona tak daleko, że Carter nie mógł dojrzeć leżącego na południe od Oriab oceanu.

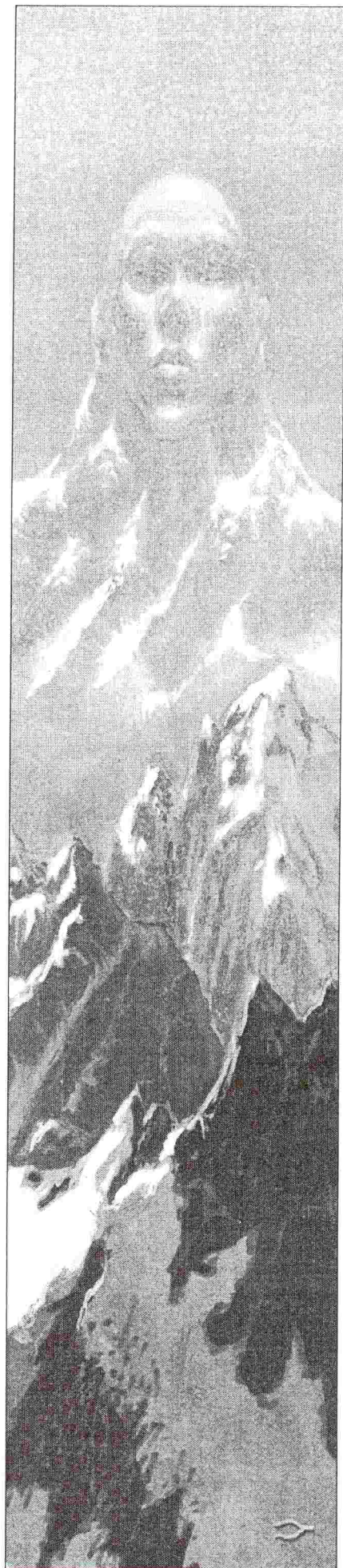
Wostatnich promieniach gasnącego słońca, gdy zaczął się zastanawiać, jak przeżyje noc czepiając się górskiego zbocza w ciemności, o kilka mil nad powierzchnią ziemi, Randolph Carter odnalazł to, czego szukał. Spoglądając w górę ujrzał w czerwonym blasku zachodu słońca wyrzeźbione w skale, wypolerowane oblicze boga. Rzeźba była niewyobrażalnie ogromna i mogła zostać stworzona jedynie rękami Wielkich. Rysy były bardzo charakterystyczne: wąskie oczy, uszy o długich małżowinach, wąski i szpiczasty nos. Carter od razu rozpoznał je i odkrył, że cel jego poszukiwań leży w dalekim, północnym kraju Inquanok. Każdy śniący, oglądając tę wyrzeźbioną w zboczu twarz, ma prawo do testu *sennej wiedzy*. Jeśli mu się powiedzie, również rozpozna w niej rysy mieszkańców Inquanok.

Na zboczu góry, modląc się, aby bogowie nie pozwolili mu spaść ze stromej, wyniosłej krawędzi, Carter poczuł, że ktoś wysunął mu szablę zza pasa. Po chwili ujrzał unoszący się w powietrzu między nim a gwiazdami kształt o nietoperzych skrzydłach. Zaczął żałować, że nie posłuchał ostrzeżeń starych zbieraczy lawy. Zdał sobie bowiem sprawę, że wpadł w łapy tajemniczych skrzydlatych dzieci nocy.

Za czasów wyprawy Cartera o skrzydlatych dzieciach nocy wiadano tylko tyle, ile głośiły plotki opowiadane ścisłym głosem przez lękliwych mieszkańców Krain Snów. Prawie nikt ich nie widział, a ci, którzy je spotkali, nie wracali, by o nich opowiedzieć. Czasem podawano więc w wątpliwość nawet ich istnienie. Sam Carter, będąc doświadczonym marzycielem, aż po dziś dzień traktował historie o tych skrzydlatych istotach jako konfabulacje podróży lub opowieści, którymi matki straszą niegrzeczne dzieci.

Skrzydlate dzieci nocy to czelakokształtne, nieco wyższe od ludzi istoty. Ich korpusy są bardzo chude, pokryte czarną, twardą jak postronek skórą. Stworzy te mają ponadto nietoperzowe skrzydła, długie, cienkie rogi wystające z głów oraz haczykowate, chwytne ogony. Jednak najbardziej uderza to, że nie mają twarzy twarzy. Tam, gdzie powinna się znajdować, jest jedynie pusta, pozbawiona ust, oczu, nosa czy uszu powierzchnia. Dwa czarne anioły są w stanie poderwać i unieść z sobą w niebo człowieka.

Pochodzenie skrzydlatych dzieci nocy jest tematem wielu spekulacji i sprzecznych z sobą teorii, nie wiadomo również komu miałyby służyć. Abdul Alhazred pisze w *Necronomiconie* o „czarnych aniołach nocy, które również pozostają w służbie Nyarlathotepa słuchając swego wodza, Yegg-ha, Istoty bez Twarzy”. Randolph Carter w trakcie swoich przygód zaczął wierzyć, że skrzydlate dzieci nocy „nie Nyarlathotepa mają za pana, lecz sędziwego Nodensa”. Inni donoszą, że ich władcą jest Yibb-Tstll, odrażający bóg z innego wymiaru i że tłumy tych stworzeń ssą jego pierś. Istnieje również plotka głosząca, że skrzydlate dzieci nocy hodują dla swych własnych celów



niemal nieznani władcy Luz, zamieszkujący jeden z najwyższych rejonów Podświata, pod górami oddzielającymi Leng od Inquanok.

W każdej z tych teorii tkwi ziarno prawdy, lecz żadna z nich nie trafia w sedno. Skrzydlate dzieci nocy mieszkają początkowo na Ziemi, nie wiadomo jednak, czy są tworem natury, pomiotem Ubbo-Sathla, czy eksperymentem starszych istot. Kiedy ludzie zaczęli śnić i stworzyli Krainy Snów, wysnili w nich również czarne anioły. Sądząc po wyglądzie, człowiek uznawał je za istoty z gruntu złe – dlatego właśnie kazał im zamieszkiwać ciemności Podświata.

Skrzydlate dzieci nocy są – rzecz jasna – istotami nocnymi. Jasne światło słońca niepokoi je i napawa obrzydzeniem. Pograżone w mroku obszary Podświata są więc dla nich znakomitym mieszkaniem. Jako że większa część podziemia jest domeną Nodensa, Pana Wielkiej Przepaści, większość aniołów służy właśnie jemu. Są to jednak proste, niewiele inteligentniejsze od psa stworzenia, mogą więc służyć każdemu panu. Potrafią wypełniać proste polecenia, a pozbawione bardzo konkretnych instrukcji polegają jedynie na instynktach i wspomnieniach.

Nodens wykorzystuje te stworzenia jako strażników wejść do Podświata i niektórych miejsc na powierzchni Krain Snów (jak zbocze góry Ngranek), które bogowie pragną pozostawić niezdobytymi. Ludzie schwytani przez takich strażników zanoszeni są zazwyczaj do przerażającej Doliny Pnath, z której nigdy już nie wracają. Mogą jednak równie dobrze trafić gdzie indziej. Skrzydlate dzieci nocy z Podświata zawarły układ z zamieszkującymi go ghoułami. Czarne anioły pozwalają ghoułom wchodzić i wychodzić z Podświata wedle woli, służą im również za przednią straż i wierzchowce bojowe.

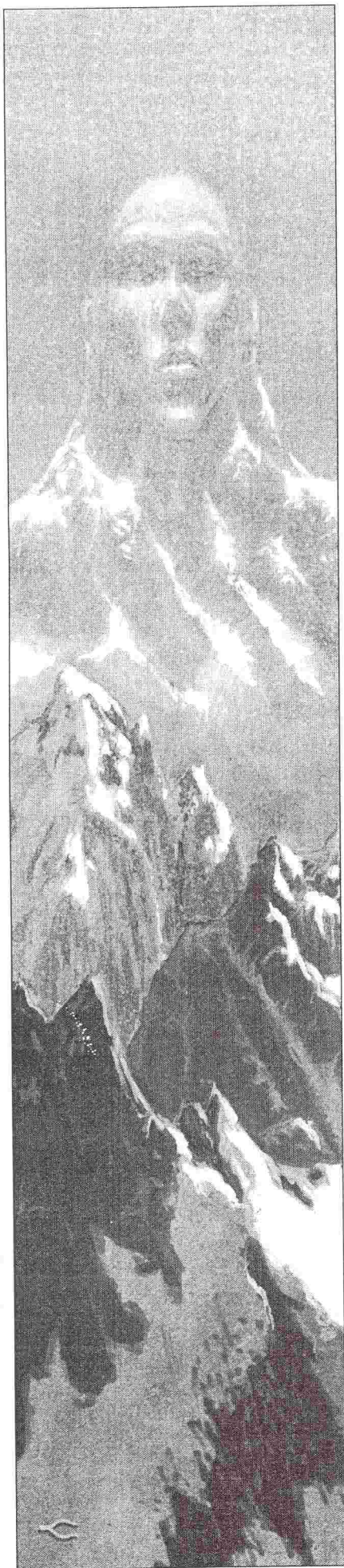
Skrzydlate dzieci nocy nie wydają żadnych dźwięków, nie mają ust, którymi mogłyby mówić, i nawet uderzenia ich skórzastych skrzydeł są bezgłośnie. Pomiedzy sobą porozumiewają się skomplikowanym systemem znaków, a bez trudu rozumieją większość języków. Nie wiadomo jednak, jak słyszą i widzą, ani co, jeśli cokolwiek, i jak mogłyby jeść, choć mówi się, że wiele aniołów ssie wciąż sutki plugawego boga Yibb-Tstlla.

Dwoje skrzydlatych dzieci uniosło Cartera w górę i jęło nieść do nieznanego celu. Marzyciel próbował uciec, lecz porywacze zmusili go łaskotaniem swoich gumiatych łap i haczykowatych ogonów do spokoju. Im bardziej krzyczał i wyrwał się, tym intensywniejsze były łaskotki, aż wreszcie wyczerpały go tak, że nie był w stanie nawet jęknąć. Przez dłuższy czas frunęli więc w ciszy, aż wreszcie Carter dojrzał gdzieś poniżej nikielne światełko. W jego blasku zaczął rozróżniać kształty górskiego łańcucha, rosnącego z każdym uderzeniem czarnych skrzydeł. Bez trudu domyślił się, że lecą ku owianym legendą szczytom Throk.

Napowietrzni porywacze nieśli Cartera między złowrogimi górami zrytymi siecią jaskiń niczym gigantyczne mrowiska, w których gnieźdzą się czarne anioły. Przelatując między ostrymi jak igły wierzchołkami, więzień widział tylko te tylko, ile oświeślały blade ogniki śmierci – dalej zbocza ginęły w nieprzeniknionej ciemności. Gdy minęli górską przełęcz, Cartera uderzył nagle skowyczący wiatr, wypełniony żółtawym dymem, popiołem i odorem siarki. Nie zrażone, skrzydlate dzieci nocy wciąż mknęły przed siebie i wkrótce szczyty Throk rozplynęły się w ciemności, z której się wynurzyły.

Po jakimś czasie Randolph Carter zorientował się, że położono go na ziemi i że czarne anioły nocy zniknęły w mroku. Gdy marzyciel zaczął badać podłogę, odkrył, iż leży na wielu warstwach kości. Powoli zaświtało mu w głowie, że znalazł się w leżącej u podnóża szczytów Throk Dolinie Pnath, miejscu, w które wszystkie ghoule ze Świata na Jawie wyrzucają resztki po swych nocnych ucztach. Carter wiedział, że jeśli uda mu się znaleźć potężną turnię, z której rabusie grobów zrzucają odpadki, mógłby poprosić ich o pomoc w wydostaniu się z tego piekła wiecznej nocy. Pośpiech był niezbędny, gdyż w Dolinie Pnath zamieszkują podobno olbrzymie dhole, pełzające i ryjące wśród kości. Jak taki dhol wygląda, Carter nie miał pojęcia, gdyż żaden z ludzi, który je napotkał, nie przeżył.

Dhole należą do tej samej sfery plotek i legend, co skrzydlate dzieci nocy. Ponieważ żyją na samym dnie świata, rzadko się je spotyka, i nigdy nie widziano ich na powierzchni Krain Snów. Uważa się, że światło słoneczne jest dla nich zabójcze i że boją się też innych źródeł światła. Dhole są ogromnymi, białymi, podobnymi do rozdętych robaków istotami o malutkich oczkach i świńskim ryju. Wydają przygnębiające pohukujące i gwizdzące dźwięki,



podobne do tych, jakimi posługuje się bagienne ptactwo, jak również niższe basowe pochrząkiwania. Być może tworzą one jakiś rodzaj języka, choć są raczej zwierzęcymi sygnałami, używanymi do znalezienia partnera i dominowania nad stadem.

Dhole posiadają jedynie szczątkową inteligencję i nie tworzą społeczeństw; jedynym celem ich egzystencji jest pożeranie wszystkiego, co napotkają. Niektóre źródła twierdzą, że te ogromne bestie służą bogini Shub-Niggurath, chociaż nie wiadomo, do czego mogłyby się jej przydawać. Podobno potrafią podążyć za śniącym do miejsca, w którym się obudzi. Nie wiadomo też czy pochodzą z Krain Snów czy przywędrowały z jakiegoś innego miejsca, prawdopodobnie podążając za jakimś nieszczęsnym marzycielem ze swej ojczyzny. Tak czy inaczej pewne jest, że dhole zamieszkują każde miejsce w Krainach Snów, w którym gromadzą się kości. Poza Doliną Pnath można znaleźć je jeszcze w Wielkim Ossuarium Dholi. Obszar ten leży pod Szarymi Górami oddzielającymi Leng od Inquanok. Dhole nie są jednak jedynymi stworzeniami, które zamieszkują Dolinę Pnath. Z tymi olbrzymimi robakami związani są blisko ludzie-kleszcze, człekopodobne stwory, które być może kiedyś, dawno temu, były ludźmi, lecz teraz przypominają raczej pasożyty. Przyczepiają się do boków dholi, i czerpią z nich soki..

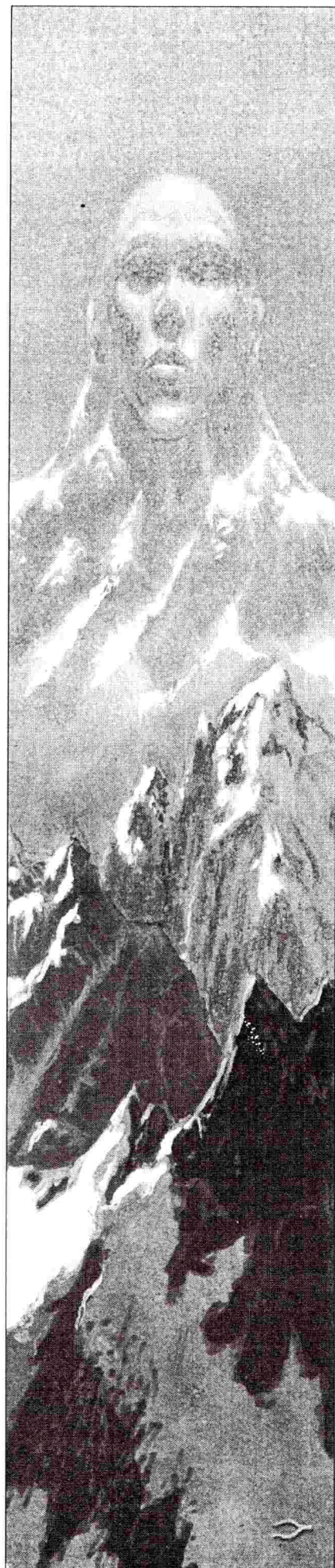
Oczywiście ludzie-kleszcze nie są jedynymi istotami żerującymi na dholach. Istnieje pewne osobliwe stworzenie, znane jako biegacz, przemierzające wprawdzie cały Podświat, lecz zamieszkujące głównie Dolinę Pnath. Ta dziwna istota znajduje się w bezustannym niemal ruchu, zatrzymując się tylko od czasu do czasu, aby spłodzić młode lub złapać trop ofiary. Biegacz pokryty jest fosforyzującymi porostami, które rosną na jego futrze i z dużej odległości przypomina pędzącą kulkę światła, co zresztą wystarczy, by przstraszyć dhole. Stwór jednak nie poprzestaje na tym i poluje na wielkie robaki. Chociaż jest od nich dużo mniejszy, atakuje z taką szybkością i zaciekłością, że sam jeden potrafi zabić nawet największego dhole.

Połacie kości pokrywające Dolinę Pnath są podziurawione sporymi, lejkowatymi jamami. Zamieszkują je ogromne, podobne do mrówkolwów potwory, które czatują w nich na potencjalne ofiary. Głównym źródłem ich pożywienia są wprawdzie dhole, lecz mogą pożreć wszystko, co wpadnie do ich pułapek.

Niedaleko podnóża szczytów Throk rezyduje jeden z najbardziej niezwykłych mieszkańców Doliny Pnath, ghouł Shuggob. Jest tak stary, że pamięta czasy starożytnej i zapomnianej cywilizacji Hyperborei ze Świata na Jawie. Przez eony zdobył i przestudiował niejedną dziwną księgę zapomnianej wiedzy i zna wiele ukrytych tajemnic tak Świata Jawy, jak i Krain Snów. Shuggob rzadko opuszcza swój dom w Dolinie Pnath, a przez stulecia nie opuścił Krain Snów. Z przyjemnością przyjmuje więc gości, zwłaszcza jeśli pochodzą spoza Świata Snów. Przybyłych częstuje kieliszkiem schłodzonego wina i zimnymi wędlinami z nieokreślonego mięsa. Choć Shuggob ma dobre chęci, goście raczej nie powinni korzystać z tego poczęstunku. Swoje wino warzy on bowiem z ohydnych płynów, które wyciąga z arterii gnijących zwłok, a wędliny wycięte są z ludzkich niemowląt.

Shuggob cieszy się w społeczeństwie ghouli wielkim szacunkiem, ze względu na swą wiedzę o wielu sprawach i umiejętność wytwarzania zarówno tajemniczego płynu glund, wysoko cenionego przez czarnoksiężników górnych Krain Snów, jak i odrażających dideków, poszukiwanych przez ghoule dla celów, o których lepiej nie wspominać. Głęboko pod skromną siedzibą Shuggoba, pod klapą w podłodze biblioteki, znajduje się laboratorium. Tam, w oświetlonej przez tajemniczą bladą fosforescencję krypcie z surowego kamienia, poustawiano stoły laboratoryjne i rozmałą aparaturę. Tutaj właśnie wytwarzany jest płyn glund i dideki.

Glund ekstrahuje się z żywych ludzkich mózgów, które pozostają przy życiu po usunięciu z ciała dzięki procesowi, który zna jedynie Shuggob. Następnie wieszka się je nad kociołkiem i wbija w nie haczykowate noże i inne narzędzia tortur. Spowodowane przez nie nieustanne podrażnienie wyciąga z umęczonych mózgów płyn. Początkowo skapuje on do kociołka jako śluzowata wydzielina, którą Shuggob filtruje, usuwając wszelkie zanieczyszczenia. Pojedynczy mózg może wyprodukować nawet kwartę tego cennego soku, a wydobycie z niego całej ilości może trwać cały rok. Każdy świadek produkcji glundu traci 1/1k6 PP.



Dideki powstają jako produkt uboczny destylacji płynu glund. Te małe i pomarszczone przedmioty mające około 12 centymetrów średnicy to po prostu mózgi, z których wydobyto całą esencję. Sam Shuggob nie znalazł dla nich żadnego zastosowania, ale chętnie handluje nimi z każdym, kto wyrazi na to ochotę. Konkretne zastosowania obu produktów zależą wyłącznie od inwencji Strażnika. Shuggob zazwyczaj nie wykorzystuje do ich produkcji swoich gości, czasem jednak zmusza go do tego konieczność.

Po wielogodzinnej wędrówce w całkowitych ciemnościach Carter usłyszał w końcu dźwięk klekotania kości i domyślił się, iż zawędrował niedaleko miejsca, z którego ghoule zrzucają swoje odpadki. Zawołał w ich mamroczącym języku, że góry zaś dobiegł go odzew informujący, że ghoule spuszczały mu linę. Carter wspinał się godzinami, by w końcu dostrzec grań wielkiej turni ghoulu. Przeczłował się nad krawędzią i znalazł w towarzystwie kilku rabusiów grobów.

Rozglądając się, Carter zauważył, że znajduje się na szaro oświetlonej równinie, na której jedynymi punktami orientacyjnymi są wielkie głązy i wejścia do rozlicznych jam. Była to równina ghoulu, obszar Podświata znajdujący się o wiele bliżej powierzchni Krain Snów. To właśnie tu zamieszkuje odrażająca rasa ghoulu, gdy nie ucztuje na grobach Świata Jawy.

Ghoul przypomina z grubsza człowieka, pomyłka jest jednak niemożliwa. Wszystkie ghoule są bezwłose, ich skóra ma lekko zielonawe zabarwienie, a rysy można ogólnie opisać jako psie, o nabiegłych krwią oczach, szpiczastych uszach, płaskich nosach, obwisłych wargach, łuskowatych pazurach, umazanym gliną ciele i stopach w kształcie końskich kopyt.

Rabusie grobów poruszają się raczej susami niż krokami, a mają przy tym zwyczaj pochylać się do przodu, stąd ludzie często mylnie biorą je za żywe trupy. Mimo odrażającej diety, ghoule są jednak zdecydowanie istotami żywymi, choć często noszą blizny świadczące o nadgryzieniu przez robactwo. Ich nosy, płatki uszu lub wargi mogą być rzeczywiście wyżarte przez padlinożerców, a fakt, że rany ghoulu goją się bardzo wolno, sprawia mylne wrażenie, iż są nieumarłymi.

Ghoule to bystre stworzenia, nie mniej pojętne niż ludzie. Mają własny język, składający się z niewyraźnych pomruków, którego chętnie uczą ludzi, pod warunkiem, że ci zaskarbią sobie ich zaufanie. Ghoule mogą nauczyć się praktycznie każdej umiejętności: od mówienia w obcym języku po żeglowanie i używanie broni. Najtrudniej nabywać ghoulom umiejętności wymagające współpracy z inną istotą żywą, tak jak jazda konna, oraz typowo techniczne, jak elektryka. Ponadto, mimo swojej inteligencji, ghoule nie mają niektórych charakterystycznych dla człowieka cech, jak na przykład inicjatywa czy ambicje. Stąd też zazwyczaj pozostają prostymi indolentami. Z drugiej strony ghoule, które posiadają dużą wiedzę, są czczone jako mędrcy i pełnią funkcje przywódcze w trudnych czasach.

Ghoule mogą krzyżować się z ludźmi i czasem podmieniają ludzkie niemowlęta na własne obrzydliwe potomstwo, dając początek mitom o odmieńcach. Takie dzieci stają się ghoulu-ludzkimi hybrydami i wraz ze swoimi pobratymcami uczują na cmentarzach, a czasem nawet wracają do Krain Snów.

Podobnie jak cała ludzkość, ghoule nie mają jednego przywódcy – służą zarówno potężniejszym ghoulom, jak i innym istotom. Przykładowo ghoule mieszkające pod płaskowyżem Leng za wodza uznają istotę zwaną Naggoobem, Ojcem Ghoulu, który jest najważniejszym ze sług Nyogthy, Mieszkającego w Mroku. Jest ich wprawdzie niewiele, wiedzą jednak niejedno o tajemnicach Leng. Naggoob jest potężnym ghoulim szamanem, wciąż starającym się zwiększyć liczbę swych stronników. Jego poplecznicy dobrze są znani nekromantom z Krain Snów i w zamian za odpowiednią zapłatę chętnie stawia czoła niebezpieczeństwom Leng w poszukiwaniu zaginionych artefaktów.

Inne plemię ghoulu stworzyło kult boga, którego zwą Ngranek, bóg ciemności. Nazwa ta wywodzi się od tajemniczej twarzy na górze Ngranek. Jego członkowie czczą Ngraneka, składając ludzkie ofiary, i jako jedyni spośród swej rasy żywią się świeżymi ciałami. To właśnie one cenią sobie ohydne dideki tworzone przez ghoulięgo mędrca Shuggoba i dbają, aby był on stale zaopatrywany w świeże mózgi do swoich bluźnierczych eksperymentów. Nawiasem mówiąc, plemię to żyje bliżej powierzchni Krain Snów niż jakakolwiek inna grupa ghoulu i wzorem ludzi używa broni oraz zbroi. Jak łatwo można się domyśleć, kult ten koncentruje się na wyspie Oriab, w pobliżu góry, od której wzięł nazwę.



Większość ghouli nie służy jednak nikomu i nie wyznaje żadnych bogów. Aby osiągnąć cel, zbierają się wprawdzie w grupy dowodzone przez jakąś wpływową jednostkę, taką jak Shuggob czy były człowiek, Richard Upton Pickman, jednak wodzowie rzadko utrzymują swoją pozycję na długo po realizacji zamierzenia.

Jednak większość ghouli na stałe pozbawiona jest przywódcy i żyje sprzymierzona ze skrzydłatymi dziećmi nocy Nodensa. Słudzy Boga Otchłani pozwalają ghoulom wchodzić i wychodzić z Podświata bez ograniczeń, a nawet działają jako ich przednia straż i służą za wierzchowce w czasie wojny. Układ ten nie obejmuje plemienia Naggooba i czcicieli Ngraneka, lecz – o czym trzeba przypomnieć – skrzydlate dzieci nocy nie są szczególnie inteligentne, a wszystkie ghoule są do siebie podobne. Aby zapobiec wykorzystywaniu w ten sposób swoich sprzymierzeńców, ghoule utrzymujące pakt ze strażnikami otchłani wymyśliły serię haseł rozpoznawanych przez czarne anioły nocy. Jakakolwiek istota znająca te hasła uważana jest za przyjaciela i zostanie zniesiona przez skrzydlate dzieci w bezpieczne miejsce.

Ghoule poruszają się po Podświecie głównie przy pomocy drażnionego przez stulecia systemu jam. Tunele są na tyle wąskie, że trzeba się w nich czołgać, prowadzą jednak nie tylko do różnych miejsc Podświata, lecz ciągną się również między Krainą Snów a Światem na Jawie i z powrotem. W Świecie Jawy tunele kończą się na starych cmentarzyskach i w zapomnianych grobowcach całego globu. Ghoule nie korzystają z cmentarzy górnej części Krain Snów, zostawiając je czerwonostopym wampom.

W Świecie Przebudzonych Carter znał kiedyś malarza z Bostonu, imieniem Richard Upton Pickman, który z kolei przyjaźnił się z ghoułami i nauczył Cartera podstaw ich mamroczącej mowy. Carter wykorzystał teraz tę wiedzę i spytał o swojego niegdysiejszego przyjaciela. Z zadowoleniem dowiedział się, że Pickman zamieszkał wśród ghouli i cieszy się ich szacunkiem. Na grani jeden z ghouli zaproponował Carterowi, że go do niego zaprowadzi.

Po kilku godzinach czołgania się ciemnymi, cuchnącymi tunelami, które ghoule nazywają domem, śniący i jego przewodnik wynurzyli się w końcu na pogrążonej w półmroku równinie zarzuconej złomem z cmentarzy całego świata. Na kamieniu nagrobnym z zaznaczoną datą 1768 siedział niegdysiejszy artysta, Richard Upton Pickman.

Pickman przejął tak wiele z rysów ghouli, że Carter z trudem go rozpoznał. Malarz przycupnął, obgryzając kość. Okazało się, iż wciąż pamiętał podstawy angielskiego i był w stanie porozumieć się z Carterem przy pomocy monosylab. Doradził marzycielowi, aby wrócił teraz przez korytarze ghouli z powrotem do Świata Jawy i zaczął stamtąd swoje poszukiwania na nowo, gdyż bardzo oddalił się od celu podróży. Carter, który bał się, że po przebudzeniu zapomni o wszystkim, czego się dowiedział, poprosił swojego przyjaciela, aby znalazł mu przewodników, którzy mogliby poprowadzić go dalej w głąb Podświata, przez Królestwo Gugów, aż do Zaczarowanego Lasu.

Gugowie są rasą gigantycznych, włochatych istot, które kiedyś zamieszkiwały powierzchnię Krain Snów w miejscu, gdzie obecnie rośnie Zaczarowany Las. Tam wzniosły kolosalny kamienny krąg i składały ofiary Bogom Zewnętrzny i Pełzającemu Chaosowi, Nyarlathotepowi. W końcu, gdy próbowały przywołać do Krain Snów Yog-Sothotha, Wielcy zwrócili uwagę na ich bluźnierstwa i na zawsze wygnali do Podświata. Jedynie wielki właz na szczycie najwyższej budowli w ich mieście, Wieży Koth, łączy ich królestwo ze światem na powierzchni. Żaden jednak gug nie ośmielił się jej otworzyć ze strachu przed kłatwą Wielkich.

Gugowie mają około sześciu metrów wzrostu i pokryci są krótkim, szorstkim włosiem. Mają humanoidalne ciała, ale ich ramiona rozdzielają się w łokciach na dwa oddzielne i w pełni funkcjonalne przedramiona; daje im to w sumie cztery ręce, zakończone przypominającymi masywne łapy dłońmi. Najbardziej uderzającą cechą gugów jest jednak wygląd ich głów. Ich paszcze pełne są wielkich, żółtych kłów i biegną pionowo od czoła aż po brodę, zaś ich wyłupiaste, różowe oczy, osadzone po obu stronach czaszki, osłonięte są kostnymi wyrostkami. Uszy gugów są tak małe, że prawie niewidoczne. W rzeczywistości jednak są organami bardzo dobrze rozwiniętego zmysłu słuchu i mogą wychwycić nawet najsłabszy szmer. gugowie potrafią poruszać się prawie tak cicho, jak skrzydlate dzieci nocy – a ponieważ przyzwyczaili się do widzenia w absolutnej ciemności, bez ostrzeżenia atakują każdego, kto błąka się w mroku. Ofiara jest zwykle pożerana.



Chociaż gugowie są inteligentniejsi od skrzydlatych dzieci nocy, to pod wieloma względami znacznie ustępują ghoulom. Nie mają języka, ani nawet głosu – został im odebrany w chwili, gdy przeniesli się do Podświata. Gugowie porozumiewają się więc za pomocą mimiki twarzy, przez co ich język ogranicza się do wyrażania prostych emocji, takich jak gniew, strach i ciekawość. Nie wiadomo, czy mogą uczyć się innych języków, na przykład języka migowego skrzydlatych dzieci nocy, czy chociażby rozumieć języki mówione. Gugowie przypominają nieco pradawnych mieszkańców 'Ygiroth. Mieszkają w olbrzymim mieście, które wybudowano wielkim nakładem sił, zwłaszcza że gugowie prawie wcale nie używają narzędzi i nie mają żadnego pojęcia o broni. Generalnie rzecz biorąc, rzadko i z trudem używają ognia, są bowiem w stanie widzieć w zupełnej ciemności, a po wtóre wolą jeść większość pożywienia na surowo.

Chociaż gugowie pożerają wszystko, co tylko mogą złapać, najczęściej żywią się ghastrami zamieszkującymi Grobowce Zin na granicy ich Królestwa. Kiedy żyli jeszcze na powierzchni Krain Snów, na ich dietę składało się głównie mięso śniących ludzi. I chociaż nie kosztowali takiego jedzenia przez niezliczone stulecia, pamięć ich jest długa, dlatego pewnie po dziś dzień krążą wśród nich legendy o smakowitości ludzkiego mięsa.

Trzeba tu wspomnieć, że na cmentarz gugów w poszukiwaniu pożywienia zapuszczają się nierzadko ghoule. Na jednym bowiem trupie guga może wykarmić się przez długi czas wielu tych padlinożerców. Gugowie zaś odczuwają nie wyjaśniony, prawie przesądny strach przed rabusiami grobów i atakują ich tylko wtedy, gdy trafią na samotnego osobnika, lub gdy ghoule zabłądzą w granice ich miasta.

Mimo że gugowie są jednymi z najpotężniejszych mieszkańców Podświata, rzadko opuszczają swoje terytorium – nawet gdy są do tego zmuszeni z niechęcią wychodzą poza bezpieczne mury swego miasta. Wyjątkiem są chyba tylko Grobowce Zin, gdzie gugowie zwykli polować na ghastry.

Choć gugowie żywią się ghastrami, to i ghastry gustują w mięsie gugów. Z tej to przyczyny olbrzymy zawsze trzymają strażę w przewężeniu wewnątrz Grobowców, chcąc w ten sposób uniemożliwić ghastrą wtargnięcie do miasta. System wart nie jest jednak zbyt dobrze przemyślany i znakomicie ilustruje znikomą inteligencję gugów. Strażnik często bowiem zasypia, pozwalając wrogom bez przeszkód wchodzić za mury miasta, lub stając się ich posiłkiem. Ghastry są bardzo wrażliwe na prawie wszystkie rodzaje światła i choć mogą znieść przyćmioną fosforescencję kraju gugów, nawet małe ognisko trzymałoby ich na dystans. Gdyby tylko gugowie wpadli na pomysł, by umieścić na swojej strażnicy pochodnię, nie musieliby się więcej obawiać ataków ze strony ghastrów. Nawet tak prosta myśl nie gości jednak w ich głowach.

Przebrany za ghoula Carter wyruszył do Miasta Gugów mając trzech ghouli za przewodników. Mieli nadzieję prześliznąć się jego ulicami nie w czasie, gdy wszyscy mieszkańcy będą spać po posiłku.

Po kolejnej marszrucie tunelami ghoulu marzyciel i jego świta wynurzyli się w rozciągającym się na wiele mil lesie tytanicznych monolitów. Był to obszar cmentarzyska gugów. Jako że częstymi bywalcami nekropolii są ghoule, gugowie trzymają się raczej z dala od tego miejsca, chyba że grzebią któregoś ze swoich, a i wtedy przychodzą tylko w dużych grupach i pozostają krótko. Carter i jego przewodnicy minęli Grobowce Zin, będące domem ghastrów i węzowych ludzi.

Ghastry kierują się raczej instynktami niż inteligencją. Zbierają się razem w watahy, jak wilki, mając jednego osobnika za przywódcę. Musi on ciągle walczyć z innymi członkami sfory o utrzymanie pozycji, a najmniejsza oznaka jego słabości jest dla reszty pretekstem do ataku.

Ghastry atakują wszystko, co się do nich zbliży, wliczając w to przedstawicieli swego rodzaju z innych sfór. Komunikują się między sobą przy pomocy chrapliwych, gardłowych kaszlnięć. Człowiek mógłby może nauczyć się ich języka, zakładając, że ghastry pozwoliłyby komukolwiek przeżyć wystarczająco długo, by mógł podjąć taką próbę. Istoty te giną wystawione na bezpośrednie działanie promieni słońca, a inne źródła światła, takie jak ogień, sprawiają im jedynie ból. Ghastry bez trudności znoszą jednak różne rodzaje fosforyzującego półmroku, panującego nieomal w całym Podświecie.

Grobowce Zin były kiedyś siedzibą węzowych ludzi z Waluzji. Ta starożytna, zdegenerowana rasa rządziła Światem na Jawie bardzo dawno temu, potem jednak ich cywilizacja upadła. Jedną z ich ostatnich enklaw w Świecie Jawy była kraina Yoth, leżąca pomiędzy K'n-Yan a Grobowcami Zin. Po



odkryciu w Jaskiniach K'n-Yan statuetki Tsathogguy, wielu z węzowych ludzi porzuciło kult Yiga, aby czcić nowego boga. Yig zniszczył wtedy Yoth, aby ukarać bluźnierców. Ostrzeżony przed nadchodzącą katastrofą Sss'haa, arcykapłan Yiga, wyprowadził pozostałych wyznawców Yiga z Yoth do innych kryjówek w Świecie Przebudzonych. Nieliczni wyznawcy Tsathogguy, którzy przeżyli zagładę, wykorzystali Grobowce Zin, by wejść do Krain Snów.

Węzowi ludzie żyją w małych podziemnych enklawach, których część przeznaczono na mieszkanie, a część na laboratoria. W tych drugich prowadzone są dziwaczne eksperymenty, związane głównie z produkcją różnego rodzaju substancji toksycznych. Choć węzowi ludzie mają ręce i nogi, to reszta ich ciała zdecydowanie przypomina ciało węża. Potrafią bez trudu przeciskać się przez otwory zbyt małe dla innych stworzeń, a na ich język składają się głównie syknięcia, lecz są też w stanie naśladować bardzo dobrze mowę ludzi.

Węzowi ludzie dysponują błyskotliwym intelektem i szeroką wiedzą w zakresie chemii i technik badawczych, posiadają również szerokie zdolności magiczne. Są z natury ciekawscy i jeśli nie wiąże się to z ryzykiem, bez skrupowania wciągają w długie dysputy każdego, kogo spotkają. Plotki głoszą, że utrzymują kontakty z ghoulm mędrcom Shuggobem i handlują z nim rzadkimi substancjami oraz wiedzą.

Węzowych ludzi znaleźć można prawie w każdym odosobnionym miejscu Krain Snów. Są bardzo rozproszeni i jest ich tak niewiele, że nie przedstawiają zagrożenia dla ludzkości. Jeśli jednak kiedykolwiek udałoby im się odnaleźć dawno zaginioną Koronę Kobry, symbol ich dawnego imperium, mogliby zjednoczyć się pod jednym przywódcą i znów zagrozić światu.

Carter i jego przewodnicy wpadli nieomal w środek walki pomiędzy rozszalałą bandą ghastrów a gugiem – wartownikiem, po kilku pełnych napięcia chwilach wśliznęli się jednak do miasta. Pospieszenie przemierzali las kamieni. Pokonanie drogi do Wieży Koth zajmuje gugom niewiele czasu, należy jednak pamiętać, że ich miasto ma zupełnie inne proporcje, ze względu na wzrost jego mieszkańców.

W końcu cała czwórka dobrnęła do wieży. Weszli do środka i ruszyli po tytanicznych stopniach. Wspinaczka po nich jest niełatwym zadaniem. Ostatecznie osiągnęli szczyt wieży i przy pomocy kamienia nagrobnego, który przynieśli z sobą, podważyli klapę na tyle, że dało się pod nią przepelznąć na otwartą przestrzeń – do Zaczarowanego Lasu. Stamtąd Carter skierował się na północ, ku rzece Oukranos. W południe natknął się na pokryte jaspisem tarasy Kiranu, na których znajduje się świątynia boga Oukranosa.

Przez resztę dnia śniący wędrował przez łąki, w cieniu ciągnących się wzdłuż rzeki łagodnych pagórków. Mijał osobliwe domki i małe kapliczki poświęcone różnym bóstwom. Gdy zapadł wieczór, Carter wypatrzył w oddali tysiąc złotych iglic wspaniałego miasta Thran, do którego nie można wejść, jeśli nie opowie się strażnikom trzech zupełnie niewiarygodnych snów.

Gdy Carter dowiedział, że jest godzinie, aby wejść do miasta, przepuszczono go przez bramę. Przeciskając się ciemnymi uliczkami dotarł do dzielnicy położonej najbliżej rzeki. Tam, wśród wielu marynarskich tawern, odnalazł żeglarzy i kapitanów, których znał w innych snach i zaciągnął się na okręt do Celephais. Naradził się również z czcigodnym patriarchą kotów Thranu, drzemającym przy ogniu i śniącym o dawnych wojnach i zapomnianych bogach.

Następnego ranka statek Cartera odpłynął w stronę Celephais, które leży za Morzem Cerenariańskim. Na długim odcinku w dół rzeki kraina nad Oukranosem wyglądała tak, jak powyżej Thranu. Tu i ówdzie wyrastały na zboczach pagórków dziwaczne kapliczki, a na brzegach leżały osobliwe, rybackie wioski z domami o czerwonych strzechach i suszącymi się w słońcu sieciami.

Tego samego dnia okręt dotarł do serii meandrów poprzedzających pachnącą dżunglę Kled. Przez całą noc statek Cartera żeglował obok jej niewidzianych i nieoczekiwanych tajemnic. Przed północą człowiek w bocianim gnieździe zameldował o ogniach na wzgórzach wzdłuż zachodniego brzegu rzeki. Kapitan wiedział, że nie należy im się ze zbyt bliska przyglądać, gdyż nie wiadomo, kto, lub co je zapaliło. Rano rzeka rozszerzyła koryto i zaczęło się pojawiać więcej domów i dróg. Późnym rankiem statek dobił do portu Hlanith.

Mówi się, że ludzie z Hlanith są bardziej podobni do mieszkańców Świata na Jawie niż ktokolwiek w Krainach Snów. Obywatele tego miasta mają mniej ciekawości świata niż inni, mniej dbają o zdarzenia w odległych krajach, a bardziej o swoje zbiory i bytło, handel na targowisku i inne przyziemne sprawy.





Hlanith odwiedza się wyłącznie w celach handlowych, gdyż wyroby tutejszych rzemieślników są wielce cenione. Tutejsi szkutnicy z są jednymi z najlepszych w całych Krainach Snów, a ich okręty najlepiej sprawdzają się na morzu.

W następstwie podobieństwa do Świata Przebudzonych, w Hlanith znaleźć można rzeczy, których nie ma w innych miastach Krain Snów. W większości z nich mieszka na stałe co najmniej jeden czarnoksiężnik, nekromanta lub kapłan. Adeptci magii przekształcili swoją sztukę w całą gałąź nauki. Skrupulatnie studiują woluminy i badają zaklęcia, wznosząc się na wyżyny swego kunsztu. Po Krainach Snów rozrzuconych jest nawet kilka uniwersytetów magicznych, na których kształcą się przyszłych czarodziejów. W Hlanith rzecz ma się jednak inaczej. Jest tam wprawdzie kilku kapłanów, lecz są to ludzie prości, nie kształceni w sztuce magicznej. Pod dostatkiem jest tu natomiast naukowców: ludzi oddających się studiom i praktykowaniu magii nauk ścisłych.

Ci wizjonerzy nie są jednak naukowcami w dosłownym tego słowa znaczeniu, nauka jest bowiem antytezą Krain Snów. Są to raczej ludzie podobni do Leonarda da Vinci czy Ptolemeusza: alchemicy, astronomowie i wynalazcy. Ludzie ci skonstruowali wiele dziwnych urządzeń i substancji – obok prymitywnych łodzi podwodnych znaleźć wśród nich można balony na gorące powietrze i greckie ognie. Uczeń z Hlanith nie analizują jednak przyczyn zjawisk (co jest głównym zajęciem naukowców w Świecie Jawy), skupiając się raczej na efektach. Tamtejsi astronomowie wybudowali teleskopy do oglądania księżyca i innych ciał niebieskich; zaproponowali nawet umieszczenie w przestrzeni kosmicznej gigantycznego zwierciadła, które pozwoliłoby im zobaczyć dalszą, ciemną stronę księżyca. Generalnie Strażnik może swobodnie pozwolić im wynaleźć jakiegokolwiek urządzenie czy substancję, czy też podjąć jakąkolwiek ekspedycję, którą uzna za odpowiednio dziwaczną.

Rankiem statek Cartera wyruszył do Celephais. Przez dwa dni i dwie noce galeon żeglował przez Morze Cerenariańskie. Drugiego dnia, o zachodzie słońca, człowiek w bocianim gnieździe wypatrzył ośnieżony szczyt góry Aran i Carter wiedział, że niedługo dopłyną do wiecznego miasta Celephais. Gdy okręt zbliżał się do miejsca przeznaczenia, w zasięgu wzroku pojawiły się nieskalane marmurowe mury zwieńczone posągami z brązu i wielki kamienny most w miejscu, gdzie rzeka Naraksa wpada do morza. Ponad murami, w oślepiających promieniach gasnącego słońca promieniowały blaskiem minarety. W środku miasta wyrastały zaś zrobione z różowego kryształu, pełne wdzięku iglice Pałacu Siedemdziesięciu Rozkoszy, gdzie z bajecznego tronu rządzi król Kuranos, Pan na Ooth-Nargai i Niebie dookoła Serannianu. W porcie tłoczyły się malowane galery ze wszystkich portów Krain Snów; Carter zobaczył okręty z Serannianu, Dylath-Leen, Oriab, a nawet z dalekiego Aforatu.

Śniący ruszył ulicą Filarów w górę nabrzeża, aż do turkusowej świątyni Nath-Horthata, budowli wzniesionej w całości z turkusów, z której bram spoglądają bliźniacze twarze boga. Wybudowano ją blisko dziesięć tysięcy lat temu, a wzniesiona została przez osiemdziesięciu strojnych w orchidee kapłanów, którzy po dziś dzień pełnią w niej służbę. Choć naczelnym bóstwem Celephais jest Nath-Horthath, w swych codziennych modłach kapłani pamiętają o wszystkich bogach. Arcykapłan świątyni posiadał wielką wiedzę o zwyczajach i nastrojach Wielkich, Carter poprosił go więc o radę i pomoc w swych poszukiwaniach. W słowach arcykapłana brzmiało echo rady Atala: nie jest mądrze próbować zobaczyć bogów; wspomnij mędrca Barzai.

Niezrażony, Carter opuścił świątynię i podążył do handlowej części miasta. Miejskie targowisko jest podzielone na części, podobnie do arabskich suków, dla wszystkich towarów: osobno dla bydła, osobno dla ptactwa, ryb, dywanów i tak dalej. Marzyciel znalazł drogę do bazaru rzeźników owiec, gdzie jak wiedział, rezyduje patriarcha kotów Celephais. Znalazł tam starego maltańczyka, wygrzewającego się w słońcu w samym środku targu. Patriarcha był początkowo obojętny wobec gościa, kiedy jednak Carter wymówił hasło, które zdradził mu koci generał z Ultharu, sędziwe zwierzę stało się dużo serdeczniejsze i skłonne do rozmowy. Rozmawiali więc długo a kot zdradził Carterowi tajemnice znane tylko jego pobratymcom.

Od patriarchy śniący dowiedział się również, że jego starego przyjaciela, króla Kuranosa, nie można już odwiedzać w kryształowym Pałacu Siedemdziesięciu Rozkoszy. Nie przebywał też w swej posiadłości w na wpół mitycznym, unoszącym się w chmurach mieście Serannian, którym rządził na zmia-

nę na przestrzeni roku. Kuranesem zawładnęła bowiem ogromna tęsknota za angielską wsią, na której spędził młodość. Jako że nie mógł już wrócić do Świata Jawy zrobił, co mógł najlepszego: wyśnił mały spłacheć angielskiej wsi tuż poza granicami miasta. Tam wybudował sobie posiadłość na modłę swych angielskich przodków i zamieszkał w niej. Kazał również wybudować całą kornwalijską wioskę i zasiedlić ją tymi ze swych poddanych, którzy najbardziej przypominali Anglików.

Usłyszawszy to Carter pożegnał się ze starym kocurem i opuścił Celephais przez wschodnią bramę. Ruszył przez porośnięte dębami parkowe tereny, łagodnie wznoszące się ku nadmorskim klifom, w stronę szpiczastego dachu, który wypatrzył pomiędzy listowiem. W otaczającym posiadłość wysokim żywopłocie znalazł maleńką furtkę i podążył przez dobrze utrzymany ogród ścieżką prowadzącą do gotyckiej posiadłości położonej na wprost wejścia. Przy drzwiach powitał śniącego ubrany jak angielski lokaj służący, który zaprowadził go przed oblicze starego i drogiego przyjaciela, obecnie króla Ooth-Nargai, Kuranesa.

Monarcha jest starym mężczyzną z siwą brodą i o przenikliwych oczach. Wszyscy obeznani w zwyczajach Krain Snów na pierwszy rzut oka rozpoznają w nim mogą przybysza ze Świata na Jawie. Sprawiedliwie i mądrze wypełnia obowiązki króla i dba o dobrobyt swoich poddanych. W czasach poszukiwań Randolpha Cartera zaczął jednak odczuwać tęsknotę za domem swej młodości i utraconym Światem Jawy, do którego już nigdy nie mógł powrócić. Tytuł królewski nic dla niego nie znaczy – w Krainach Snów nie ma niczego, co wrośłoby w jego wspomnienia lub uczucia.

Kuranes powitał gościa serdecznie, gdyż widok człowieka ze Świata Przebudzonych zawsze napełniał jego serce radością. Usiedli więc i rozmawiali całymi godzinami o wielu cudownych rzeczach, które widzieli i robili, zarówno w krajach Snów, jak i w Świecie na Jawie. Kuranes wyznał Carterowi, że rzeczywiście podróżował do zewnętrznej pustki poza gwiazdami i że, o ile wiedział, był jedyną osobą, która kiedykolwiek powróciła z takiej podróży. Podczas swej wyprawy dowiedział się wiele o Bogach Zewnętrznych oraz innych straszliwych rzeczach i poradził Carterowi, aby, jeśli to tylko możliwe, za wszelką cenę unikał takich podróży.

Kuranes ostrzegł również przyjaciela, że Wielcy nie są istotami, z którymi można żartować, są bowiem pod szczególną opieką Innych Bogów. Nawet jeśli marzyciel dotarłby do Kadath, aby tam stanąć przed Wielkimi we własnej osobie i wymógł na nich wprowadzenie do wysnionego miasta zachodzącego słońca, którego tak długo poszukiwał, to, napomniawszy go w końcu Kuranes, nie zrealizowałby wszystkich swych marzeń. Król wiedział bowiem dobrze, że spełnienie marzeń oznacza pozostanie z uczuciem pustki i niespełnienia. Poradził więc swemu przyjacielowi, aby wrócił do Świata Jawy, do Bostonu i miasta, w którym się wychował, zanim będzie za późno i nim on również, niczym Kuranes, zostanie uwięziony w swoich snach. Carter nie dał się jednak przekonać, zostawił więc przyjaciela siedzącego w bibliotece z oknami wychodzącymi na morze, powrócił do doków w Celephais, aby czekać na przybycie statku płynącego w stronę Inquanok.

W końcu oczekiwany okręt przybił do portu i Carter, ku swej wielkiej uciechy, rozpoznał w twarzach żeglarzy z odległej północnej krainy rysy oblicza z góry Ngranek. Dziwni ci marynarze nie rozmawiali wiele z innymi ludźmi, woleli przebywać we własnym gronie. To cecha wszystkich mieszkańców Inquanok; są chłodni i zdystansowani, nieufni wobec obcych i dumni ze swego dziedzictwa, które, jak niektórzy mówią, sięga wstecz aż do samych Bogów.

Marzyciel zdołał zapewnić sobie miejsce na ich statku i przed upływem tygodnia był już w drodze do Inquanok. Z każdym mijającym dniem słońce obniżało się na niebie, które z kolei wypełniało się szarymi chmurami, gęstniejącymi z każdą milą. W końcu nie było już normalnego dnia ani nocy, tylko dziwny szary półmrok w ciągu dnia i jeszcze dziwniejsza, bezgwiezdna fosforescencja płynąca z zimnych, skłębionych chmur nocą. W trakcie podróży Carter powoli zachęcał żeglarzy, żeby otwarli się i porozmawiali z nim o swym onyksowym mieście i o leżących na wschód od niego szarych szczytach nie do przebycia, za którymi podobno ma leżeć budzący grozę płaskowyż Leng. Marynarze uznawali bliskość tego dziwnego, nawiedzanego przez duchy płaskowyżu za przyczynę braku kotów i byli wielce zasmuceni, że te miłe stworzenia nie grzeją się przy paleniskach w ich rodzinnym kraju. Nie chcieli mówić jedynie o dziwnej,



kamiennej pustyni na północ od miasta, a gdy Carter zaczął ich wypyttywać, poczęli go lekliwie unikać.

Po niemal trzech tygodniach, od czasu, gdy ośnieżony szczyt góry Aran zniknął za horyzontem, dostrzeżono łąd: ogromną, sterczącą wprost z morza, postrzępioną skałę, wystarczająco dużą, by być wyspą. Carter zapytał marynarzy o nazwę tego tworu, lecz odpowiedziano mu, że nie ma on żadnej nazwy. Żeglarze twierdzili, iż wszystkie statki unikały tej skały ze strachu przed mrozącymi krew w żyłach dźwiękami, które dochodziły z niej nocą. Tej nocy marzyciel sam usłyszał nieprzerwane, głucho wycie wydobywające się z dziwnej skały i cieszył się, iż żeglarze nie mieli zamiaru schodzić tam na łąd.

Dwa dni po przepłynięciu obok bezimiennej skały, na północnym wschodzie zamajaczył łańcuch górski. Były to Szczyty Zaporowe, wznoszące się między Inquanok a Leng. Dzień mijał, na horyzoncie pojawiła się linia brzegowa, a wczesnym popołudniem wyrzały regularne kształty kopuł i iglic pograżonego w półmroku miasta Inquanok. Za wielkim, osłaniającym zatokę onyksowym falochronem rozciągały się aż poza mury miasta nabrzeża pełne okrętów. Carter ujrzał tu statki handlowe z Thraa i dalekiego Mnar, które przybyły po piękny onyks z północy, jak również wiele tekowych okrętów z Inquanok, które rozładowywały cenne towary z odległych portów. Zobaczył również tłumy krępych niewolników o skośnych oczach, którzy, jak mu powiedziano, w jakiś sposób przebyli lub obesli szare szczyty między Leng a miastem.

Niewolnicy, których wykorzystuje się w Inquanok, skośnoocy, krępi ludzie zza gór oddzielających miasto od płaskowyżu są, wedle wszelkiego prawdopodobieństwa, członkami odrażającej rasy Tcho-Tchów, którzy zabłąkali się w Krainy Snów ze swych ojczystych terytoriów niedaleko Leng w Świecie Jawy. Wiadomo, że tcho-tchowie czczą Chaugnar Faugna, który przypuszczalnie zamieszkuje gdzieś na samym płaskowyżu. A nawet jeśli ich boga nie ma w Krainach Snów, z pewnością przenieśli tu ze sobą jego kult. Mówi się również, że tcho-tchowie wybudowali w głębi Leng miasto, zwane Alaozar. Głęboko pod nim, w trzewiach płaskowyżu, rezydują Bliźniacze Plugawości: Lloigor i Zhar.

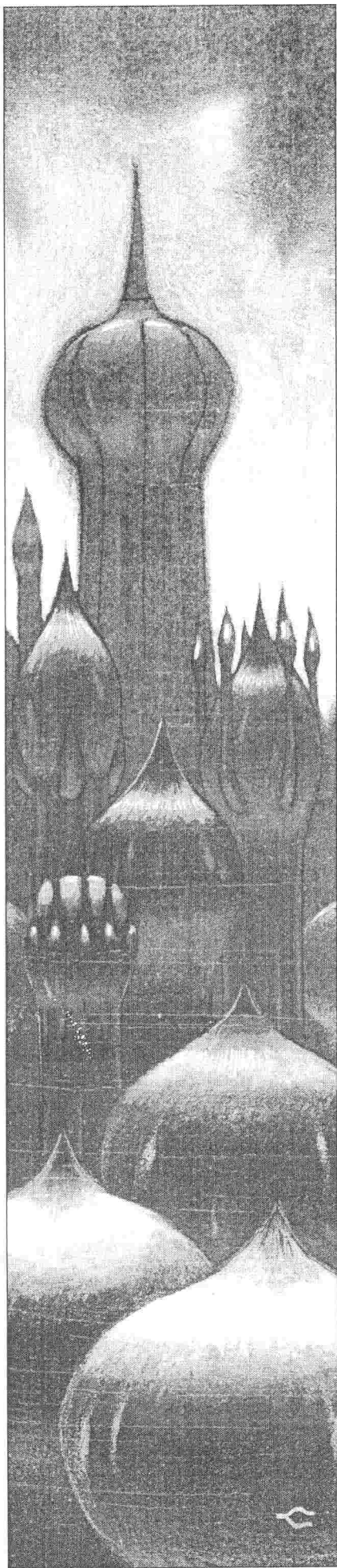
Muwijski arcykapłan Ythoghty, Zanthu, uciekł na płaskowyż po zagładzie swej ojczyzny. I choć wiadomo, że umarł i że jego grobowiec znajduje się gdzieś na płaskowyżu, niektórzy z jego stronników mogli po jego śmierci pozostać tam i szerzyć kult Ythoghty. Istnieją pogłoski, że na płaskowyżu funkcjonuje również obrzydliwy kult Ghatanothi i że Nyoghta, Rzecz, Która Nie Powinna Istnieć, od czasu do czasu pojawia się pod czarną wieżą Leng. Czarna wieża leży niedaleko starożytnego, kamiennego monastynu i każdej nocy wystrzeliwuje z niej w niebo promień tajemniczego niebieskawego światła.

Wśród mnichów z Nepału istnieje legenda o ohydnych ludziach śniegu z Leng, których określają mianem mi-go. Przypuszcza się, że istoty te ryły głęboko pod powierzchnią ziemi i że odkryły królestwa K'n-Yan i Yoth. Możliwe, że trafiły do Krain Snów poprzez Leng lub Grobowce Zin.

Wniskie mury miasta wkroczyć można jedną z wielu bram, zwieńczonych wznoszącymi się wysoko nad poziom murów łukami. Każda z nich ukończona jest wyrzeźbioną twarzą boga, o rysach, które przypomniały Cartrowi oblicze, które widział na górze Ngranek. Ponad murami wznoszą się domy i inne budynki miejskie – wszystkie wysokie, o wielu oknach, pokryte ślimacznicami, żłobieniami i arabeskami inkrustowanymi złotem. Wiele domów przykrytych było spiczasto zakończonymi kopułami, kilka zaś zwieńczonych bajecznymi zyguratami. Wszystkie jednak miały jedną wspólną cechę: zbudowano je z ciemnego, cennego onyksu, który ludzie z Inquanok wykopują w górskich kamieniołomach na północy.

Ulice miasta również wykonano z onyksu i włóczący się nimi Carter zauważył, że jedne były proste i szerokie, inne – wąskie i krzywe, wszystkie zaś ciemne, oświetlane jedynie przez mroczne niebo północy. Drzwi i fasady budynków udekorowane były filigranowymi złotymi intarsjami, rzeźbionymi balkonami i oknami o kryształowych szybach. Budynki położone w sąsiedztwie doków były niższe od tych położonych w głębi miasta, a wszystkie nosiły nad drzwiami symbole bogów, których w nich czczono, wykonane ze złotej mozaiki. Czasami przed marzycielem otwierał się plac z czarnymi kolumnami i posągami ludzi czy legendarnych istot. Widoki w bocznych uliczkach były często piękniejsze, a z drugiej strony bardziej niepokojące niż mogą to wyrazić słowa.

Carter zorientował się, że w pewnych odstępach czasu ze świątyni na szczycie znajdującego się niemal w centrum miasta wzgórze odzywał się dźwięk



wielkiego dzwonu. Za każdym razem, gdy zabrzmiał, odpowiadał mu przypływający o zawrót głowy chór rogów, wioli i niskich, śpiewnych głosów. Wtedy też z rzędu potężnych zniczy okalających najwyższą świątynię buchały wielkie języki ognia. Co najważniejsze z jego bicia za każdym razem, gdy odzywał się dzwon, wszyscy mieszkańcy Inquanok porzucali swoje zajęcia i czekali, dopóki nie umilkło najsłabsze echo.

Carter spędził noc w towarzystwie kapitana statku, na pokładzie którego przybył do Inquanok, odwiedzając z nim wiele marynarskich tawern. W jednej z nich wydało mu się, że zobaczył skośnookiego kupca z Dylath-Leen, nim zdążył go jednak zagadnąć, ten wysłiznął się cichcem. Pozostali kupcy w tawernie powiedzieli jedynie, że przybył on tego ranka z bliżej nieokreślonego miejsca z kilkoma jakimiś załadowanymi jarami shantaków przeznaczonymi na handel.

Następnego dnia Carter z wolna wspiął się ponurymi ulicami w stronę wzgórza, na którym wybudowano szesnastoboczną świątynię Starszych. Wysoko na szczycie jej spłaszczonej kopuły wznosiła się dzwonnica, z której to właśnie w nieregularnych odstępach odzywa się dźwięk dzwonu. Śniący minął ją i ruszył w stronę pałacu Króla za Zasłoną, władcy Inquanok. Przeszedł pod wielkim, czarnym łukiem i wkroczył do królewskich ogrodów. Tam zatrzymał się zachwycony, gdyż rozciągające się przed nim kwietniki były cudowniejsze, niż wszystko, co widział dotąd w całych Krainach Snów.

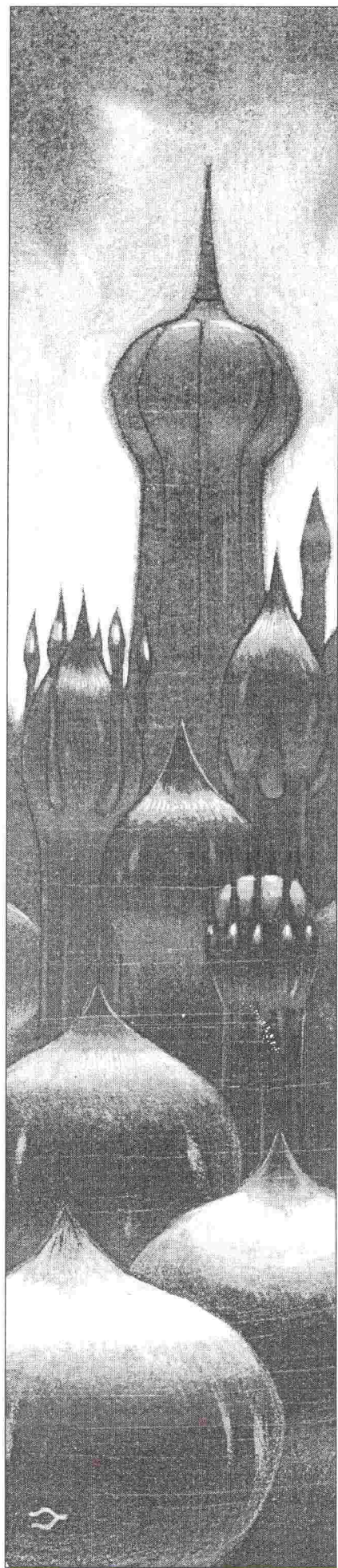
Król za Zasłoną jest władcą sprawiedliwym, lecz jego prawa są surowe. Złodziejom obcina się tu ręce, oszustów pozbawia całej własności, gwałcicieli wypędza się nago na północ, a morderców prowadzi przed oblicze kapłanów, skąd nigdy już nie wracają. O monarsze i jego kapłanach niewiele wiadomo, gdyż ich twarze są zawsze ukryte za maską lub woalem. Zwyczaj ten panuje od tak dawna, że ludzie nie dociekają już jego przyczyny. Wiedzą jednak, że dawno temu król chadzał z odsłoniętą twarzą – był dekadentem, bez czi dla bogów. Gdy doszły go słuchy o wielkim kamieniołomie onyksu, który miał ponoć należeć do Wielkich, wydrwił je. Tego samego dnia wyruszył konno z pałacu, żeby ujrzeć go na własne oczy i nie było go przez długi czas.

Ludzie zaczęli się obawiać, że ich król rozgniewał bogów i że zabrali go, aby wymierzyć mu karę. W końcu władca powrócił, był jednak bardzo zmieniony. Na twarzy nosił zasłonę i prowadził z sobą pierwszych kapłanów. Ogłosił, że odwiedzili go bogowie, którzy sprawili, że ujrzał całe zło swego dotychczasowego życia. Naznaczyli mu też pokutę – od tej pory on i jego następcy nosić mają na twarzy zasłonę. Oznajmił również, że nowi kapłani przybyli, aby dopilnować właściwego odprawiania wszystkich miłych bogom rytuałów. Zaczął wydawać nowe prawa i z pomocą kapłanów ustalił porządek, wedle którego odprawia się dziwne, miejskie obrzędy.

Niewielu zastanawiało się, czy człowiek, który powrócił z gór jest prawdziwym królem, miał on bowiem jego głos i wiedział o rzeczach, o których tylko król mógł wiedzieć. Poza tym, myśleli mieszkańcy miasta, kim jesteśmy, aby podawać w wątpliwość wolę naszego władcy? I tak już pozostało, a kolejni Królowie za Zasłoną panują od tak dawna, że mieszkańcy zapomnieli już, że może być inaczej. Tylko król i jego kapłani wiedzą, na jakich zasadach dziedziczy się tron – gdyby ludzie z Inquanok znali straszliwą prawdę, zapewne powstaliby i zniszczyli swych władców. Bogowie nie wtrącają się, gdyż kapłani rzeczywiście przestrzegają wszystkich właściwych rytuałów, dodając też kilka od siebie.

Znalazłszy się w północnej dzielnicy miasta, Carter wynajął jaka i podążył dalej na północ przez Bramę Karawan, mijając zaorane pola i dziwaczne farmy. Rankiem drugiego dnia przybył do wioski Urg, gdzie główny gościniec skręcał na zachód w stronę dwu miast: Selarnu i odległego Vornai. Marzyciel podążał jednak wciąż na północ, wzdłuż mniejszych dróg, którymi podróżują wydobywający onyks górnicy z Inquanok. Za Urg, na polach, więcej znaleźć można kamieni niż zboża i niewiele tu też zwierząt. Od kilku napotkanych podróżnych i właścicieli z rzadka porozrzucanych farm Carter słyszał coraz więcej niepokojących opowieści o górach, które nieprzerwanym łańcuchem wyrastały na horyzoncie po prawej stronie traktu i za którymi leżeć miał Leng.

Im dalej na północ posuwał się Carter, tym mocniejsza stawała się fosforescencja nocnych chmur. Czwartego dnia śniący minął ostatni z onyksowych kamieniołomów i wjechał w okolicę, w którą rzadko zapuszczają się ludzie. Wspinająca się na zbocza onyksowych gór ścieżka stała się wąska i stroma,



Carter wspinał się jednak wytrwale, za jedynych towarzyszków mając jakaś i kruki. W końcu dotarł na szczyt i ujrzał, że po jego lewej stronie otwiera się ogromna, ograniczona potężnymi klifami przestrzeń – olbrzymi kamieniołom bogów. Carter nie miał wątpliwości, że jakaś siła wyrwała kamienie z miejsc, w których przebywały przez całe eony i pomyślał, że gdyby przyjrzał się dokładnie, wciąż byłby zapewne w stanie rozróżnić ślady zostawione przez tytaniczne dłuto. Kamieniołom rozciągał się, jak okiem sięgnąć, co najmniej na milę od szlaku. Z głębi przepaści docierały dźwięki, których Carter nie był w stanie zidentyfikować, ale które przypisywano straszliwym urhagom.

Urhagi nie są jedynymi ohydnyimi istotami zamieszkującymi te obszary. Pod górami leżącymi na wschodzie, które rozdzielają Inquanok od Leng, znajduje się region Podświata znany jako Luz. Szare góry są w środku puste niczym popsute zęby, a z jaskiń na ich szczytach wylatują skrzydlate dzieci nocy. Nie służą one jednak Nodensowi, wytresowano je bowiem na służbę Władców Luz. Każdego człowieka, którego schwytają niosą do dworów Luz, gdzie stawiają go przed obliczem władców tego królestwa. Władcy Luz są zdegenerowaną rasą podludzi, których dokładne pochodzenie nigdy nie zostało odkryte. Oni to właśnie podszywają się pod kapłanów i królów Inquanok. Ludzie schwytani przez czarne anioły zostają przy życiu tak długo, jak długo przydają się Władcom.

Władcy Luz stoją na szczycie dziwnego łańcucha reprodukcyjnego, w skład którego wchodzi oprócz nich mieszkańcy D'Haz i Wielkiego Ossuarium Dholi – dwóch pobliskich rejonów, którymi również rządzą.

Truchła zabitych w Ossuarium Dholi wiąże się sieciami i wlecze do D'Haz, Tutaj zamyka się w zagrodach żeńskich przedstawicieli człekokształtnych pasożytów żerujących na dholach, a ciała olbrzymów przerabia na masę używaną potem w charakterze pokarmu dla robaków url. Ludzkich jeńców z Luz zmusza się do kopulowania z odrażającymi kobietami-kleszczami, z którymi płodzą półludzi z D'Haz. Gdy człowiek nie jest już w stanie wydawać „dzieci”, lub gdy odmówi stosunku, zrzuca się go do Ossuarium Dholi. Półludzi z kolei zmusza się do parzenia ze sflaczałymi robakami url. Z takiego związku rodzą się młodzi Władcy i Władczynie Luz. Nikt nie wie, jak rozpoczął się ten bestialski cykl i tak jest chyba najlepiej. Rządzący Inquanok Władcy Luz dbają, by cykl się nie zakończył, wyganiając na pustkowia gwałcicieli.

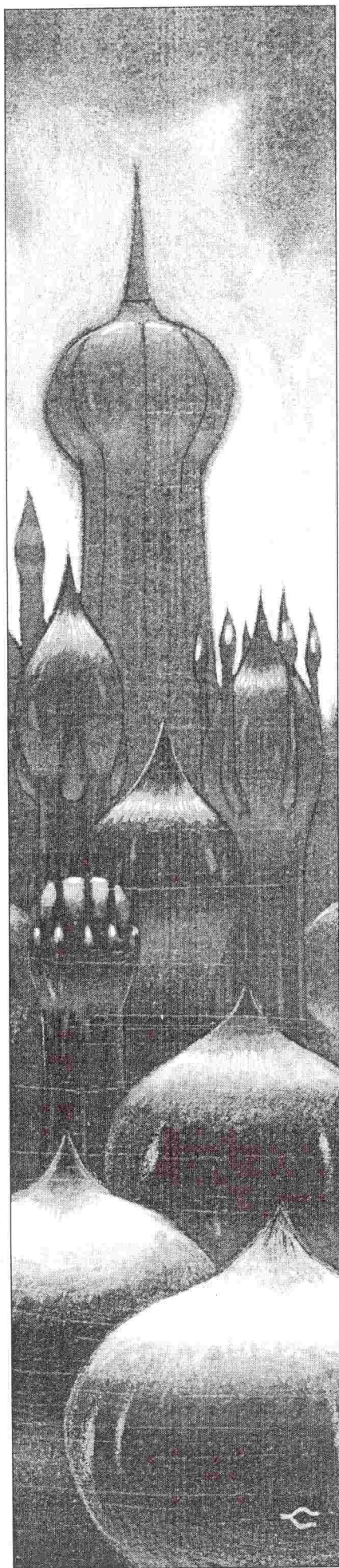
Jak Cartera zrzucił nagle jeźdźca i umknął szlakiem na północ. Śniący zaczął go gonić, zdał sobie jednak sprawę, że i on jest ścigany, a pogoń za zwierzęciem zmieniła się w ucieczkę na oślep, przed nieznanym w nieznanie. W końcu marzyciel dotarł do kamiennej pustyni znajdującej się po dalszej stronie gór. Na pogrążonym w mroku północnym horyzoncie dojrzał kształty, które z początku wziął za pozostałości po łańcuchu czarnych gór. Kiedy się w nie wpatrywał, rozróżnił szczegóły; domniemane góry okazały się być olbrzymimi posągami istot o ciałach podobnych do hien i bliźniaczych głowach odzianych w mitry.

Gdy Carter stał tak w osłupieniu, dostrzegł ogromne chmury shantaków, unoszące się w powietrze z podołków Strażników Pustkowia i lecące w jego stronę. Zrozumiał, że jest już zgubiony i odwrócił się, aby zobaczyć kto za nim podążał. Stał oko w oko ze skośnookim kupcem, którego po raz pierwszy spotkał w Dylath-Leen. Napastnik zmusił śniącego, by dosiadł jednego z shantaków, po czym sam usiadł za nim. Wielkie, ptakopodobne stworzenie wzbiło się w powietrze, a kupiec sterował nim na wschód, ponad górami, w stronę Leng.

Przeleciawszy góry shantak obniżył lot i Carter ujrzał pogrążone w cieniu doliny, zamieszkane przez gigantyczne, purpurowe pająki z Leng, być może spokrewnione jakoś z pajęczą boginią Atlach-Nachą. Istnieją teorie, że skamieniałe szczątki dzieci Atlach-Nachy, które znajduje się w Świecie na Jawie, są właśnie pająkami z Leng.

Gdy minęli pajęcze doliny, na płaskowyżu zaczęły pojawiać się dziwne, kamienne wioski z wielkimi ogniskami w środku. Dookoła ogni tańczyły istoty, które Carter początkowo wziął za ludzi. Gdy jednak shantaki przeleciały niżej, zobaczył, że był w błędzie. Mieli dziwne, zakończone kopytami stopy, niewielkie rogi na głowach i usta zbyt szerokie jak na ludzi. Carter rozpoznał w nich istoty, które żeglują po morzach na czarnych galerach księżycowych bestii i wzdrygnął się na myśl, że bezkształtne monstra z ciemnej strony księżyca znają Leng tak dobrze.

Ludzie z Leng, lub lengici, jak się ich czasami zwie, zawsze zamieszkiwali Krainę Snów. Chociaż mieli tylko jedno prawdziwe miasto, ich stolica



w Sarkomandzie była niegdyś równie potężna jak Inquanok czy Thraa. Rządzili rozległymi północnymi pustkowiami, gdzie nikt im się nie sprzeciwiał, na długo zanim pierwsi marzyciele przybyli na brzegi w miejscu, w którym teraz znajduje się Inquanok. Prowadzili długie wojny z purpurowymi pajakami z dolin graniczących z Leng i wypędzili je z płaskowyżu. Gdyby ich cywilizacja nie upadła przed atakiem księżycowych bestii, mogliby rządzić całą Krainą Snów.

Jednakże księżycowe bestie przybyły, poszukując leża Oorn, partnerki swego boga Mnomquah. Znaleźli ją pod Sarkomandą, stolicą lengitów. Jako że księżycowe bestie miały po swojej stronie moc Wielkich Przedwiecznych, mieszkający Leng musieli się przed nimi ukorzyć. Początkowo bestie używały ludzi z Leng jedynie do jedzenia, lecz wraz z rozprzestrzenianiem się człowieka po Krainach Snów znalazły dla swoich niewolników i inne zastosowania. Obecnie lengici służą swoim księżycowym panom jako pośrednicy w kontaktach z rasą ludzką.

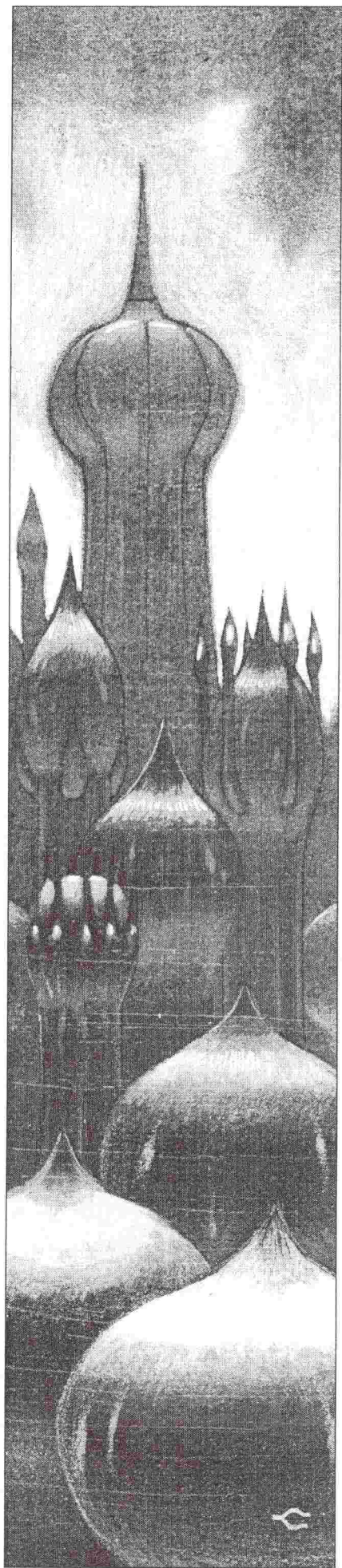
Lengici to rasa inteligentna i przebiegła. Nie znają pojęcia lojalności, chyba że wobec samych siebie lub swoich panów – księżycowych bestii, których panicznie się boją. Nie zawahają się przed kłamstwem lub poświęceniem kogoś z własnej rodziny, aby ocalić swe życie. Ci, którzy nie służą bezpośrednio księżycowym bestiom, wciąż pozostają na płaskowyżu Leng. Żyją tu w swych osobliwych kamiennych wioskach, hodując stada czegoś w rodzaju obmierzłego bydła i uprawiając rozmaite niezdrowo wyglądające zboża. Każdy lengita nosi znak swego księżycowego właściciela w postaci rytualnych tatuaży na plecach i ramionach. Większość rozumie wygrywany na fletach język księżycowych bestii. Ludzie z Leng lubią torturować swoich jeńców i krążą pogłoski, że są kanibalami. Z pewnością nikt z tych, którzy wyruszyli do Leng nie powrócił, aby obalić prawdziwość tych historii.

Shantak wylądował wreszcie u celu podróży, w samym sercu płaskowyżu. Carter zsiadł przed przysadzistym, pozbawionym okien budynkiem, który otaczały kręgiem grubo ciosane, kamienne monolity. Nie miał wątpliwości, że przybył do tego owianego legendą prehistorycznego monastynu, gdzie zamieszkuje kapłan, którego lepiej nie opisywać. Żłowrogi kupiec nakazał Carterowi gestem, aby poszedł za nim, a jako że shantak wciąż był na zewnątrz, Carter nie miał wielkiego wyboru. Ściany wewnątrz klasztoru pokrywały freski przedstawiające historię lengickiej cywilizacji od jej narodzin, poprzez rozwój i ekspansję, aż do zniszczenia przez najeźdźców z ciemnej strony księżyca.

Przez nieokreślony czas Carter podążał za skośnookim kupcem przez zagnatwaną sieć korytarzy, w końcu weszli jednak do dużego, przykrytego kopułą pomieszczenia. Rozglądając się spostrzegł, że wszystkie ściany dookoła pokryte są odrażającymi płaskorzeźbami. Środek komnaty zajmowała okrągła przepaść, otoczona przez sześć kamiennych ołtarzy. Przepaść ta sięga przez całą grubość płaskowyżu Leng i otwiera się w osnutych mgłą Grobowcach Zin, poniżej jakichkolwiek bezpiecznych obszarów Krain Snów.

Za przepaścią, po przeciwnej stronie komnaty, marzyciel dojrzał postać siedzącą na ustawionym na kamiennym podium złotym tronie. Całkowicie spowijały ją żółte szaty z dziwnymi czerwonymi symbolami, na twarzy miała zaś jedwabną, żółtą maskę. Jej ciało wydawało się zniekształcone i rozdęte i Carter w mig zorientował się, że znalazł się w obecności kapłana, którego lepiej nie opisywać. Postać w żółtych szatach sięgnęła powoli swymi okrytymi żółtym jedwabiem łapami po flet i zaczęła na nim grać. Często uważa się, że kapłan, którego lepiej nie opisywać i Istota w Żółtej Masce to jedna i ta sama osoba, nie jest to jednak prawdą. Istota jest jedną z tysięcy form Nyarlathotepa, natomiast osobnik zamieszkujący klasztor w Leng jednym z jego arcykapłanów, ubiera się jednak w rytualne szaty, mające upodobnić go do manifestacji swego boga.

Kiedy rękawiczka tajemniczej istoty zsunęła się, Carter zobaczył pod nią kawałek ciała i zorientował się, że arcykapłan jest jedną z obrzydliwych, podobnych do ropuch istot z księżyca, którym niewolniczo służą ludzie z Leng. Błyskawicznie zepchnął skośnookiego kupca w przepaść i chwyciwszy lampę, uciekł z komnaty. Bez namysłu wybierał korytarze, biegnąc jak oszalały jak najdalej od odrażającego kapłana w nadziei, że jakoś uda mu się uciec. W końcu zgubił się beznadziejnie w trzewiach klasztoru i gdy jego lampa zgasła, potknął się, by runąć w niewidoczną rozpadlinę w podłodze, prowadzącą w niezane głębie.



Randolph Carter przebudził się po upadku, aby stwierdzić, że leży u podnóża klifu, otoczony ruinami jakiegoś starożytnego miasta. W ścianie, na której wyrzeźbiono niezliczone ilości odrażających scen, otwierało się sklepienne łukowato przejście. Prowadziło ono w ciemność, poprzez którą Carter przed chwilą spadał. Badając wzrokiem otoczenie ujrzał wszędzie, jak okiem sięgnąć, rozsypujące się mury i połamane kolumny. Ulice były popękane, a pomiędzy kamiennych płyt wyrastały niskie krzewy i rachityczne trawy, szukające pożywienia w słabym półmroku. Przed nim rozciągały się dwa rzędy kolumn stojących po obu stronach szerokiego traktu, teraz zasypanego gruzem.

Na końcu ulicy śniący znalazł wielki okrągły plac, nad którym pochylały się dwie olbrzymie figury. Posągi, wyrzeźbione z litego diorytu, przedstawiały ogromne uskrzydłone lwy. Bliźniacze figury stały po obu stronach szczytu gigantycznych schodów, schodzących spiralnie w głąb ziemi.

Wracając myślą do scen, które widział na freskach w ohydny klasztorze, Carter zdał sobie sprawę, że trafił do ruin owianej legendą Sarkomandy, niegdysiejszej stolicy ludzi z cywilizacji Leng.

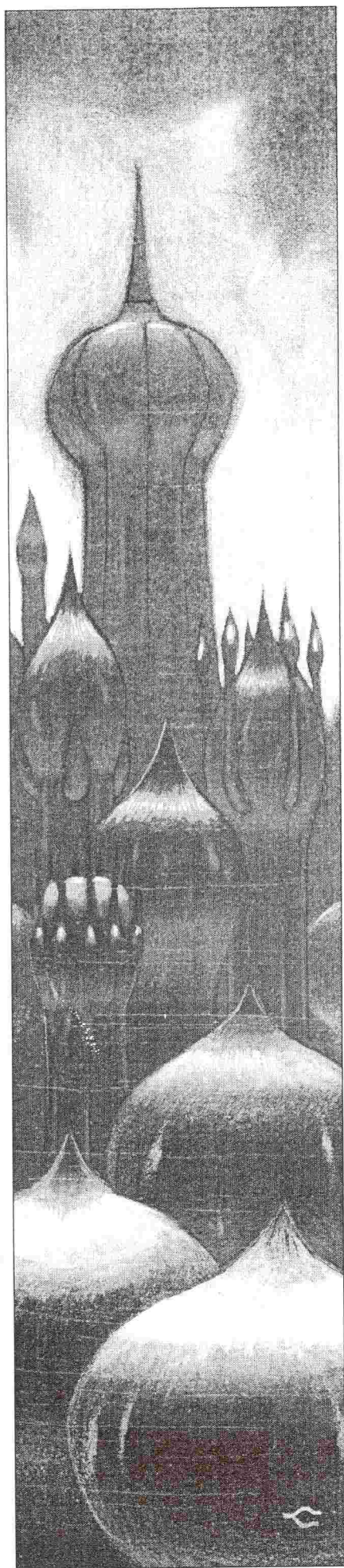
Z Sarkomandy, w towarzystwie całej armii ghouli i skrzydlatych dzieci nocy, Randolph Carter przedarł się na północ. Przekroczywszy ponownie szare, nieprzebyte szczyty odgradzające Inquanok od nawiedzanego przez cienie Leng, ruszył pędem przez kamienną pustynię, gubiąc pościg Strażników Pustkowie, dopóki nie dotarł do krainy wiecznej nocy. Słońce nigdy tu nie świeciło, a granice czasu i przestrzeni zawsze zakrzywiały się poza zasięgiem zwykłego postrzegania.

Carter i jego eskorta lecieli w ciemności całymi godzinami, a przynajmniej tak im się zdawało. W końcu na horyzoncie przed nimi pojawiło się samotne światło. W miarę jak się zbliżali, podnosiło się coraz wyżej, aż wreszcie znalazło się na tyle wysoko, że mogłoby być jedną z gwiazd. W jego bladym blasku Carter rozróżnił kształty zwieńczonych kopułami wież i dziwnie skonstruowanych budynków stojących na szczycie olbrzymiej góry. Światło padało z zamku, którego wielkość wymykała się wszelkiemu pojęciu. Zbudowano go w całości z onyksu i był tak olbrzymi, że kamienie składające się na jedną z jego wież dorównywały całemu onyksowi zużytemu do zbudowania miasta Inquanok. Randolph Carter odnalazł w końcu szczyt Nieznanego Kadath, domu bogów.

Gdy marzyciel stanął wreszcie u celu, odkrył, iż nie ma tu zwykłych mieszkańców miasta. Na spotkanie śniącego przybył jednak Wysłannik Innych Bogów, Nyarlathotep. Pojawił się w swojej ludzkiej postaci wysokiego, szczupłego, młodego mężczyzny odzianego na wzór faraonów starożytnego Egiptu. Zgodnie ze swą naturą, pozornie był w stosunku do Cartera przyjacielski, głowił się jednak, jakby go ostatecznie uśmiercić. Ze wszystkich mrocznych sił obecnych w Krainach Snów, Nyarlathotep ma największą swobodę poruszania się. Może pojawić się w dowolnym czasie i miejscu Krain Snów; dysponuje też całym wachlarzem postaci. Każda z nich ma swe zalety, ale i ograniczenia.

Nyarlathotep jest najpotężniejszym z pachołków Innych Bogów w Krainach Snów i nadzoruje wszystkie ich machinacje. Jego naczelną rolą jest „ochrona” Wielkich przed ludzkością. Nie wypływa ona bynajmniej z jakichkolwiek przyjaznych uczuć dla łagodnych bogów ziemskich, lecz raczej z faktu, że chcą oni posługiwać się Wielkimi, dopóki ich pachołkowie – Wielcy Przedwieczni – nie będą znów wolni, aby własnoręcznie dokonać na nich zemsty.

Przygody Randolpha Cartera w Krainach Snów nie zakończyły się w tym punkcie. Polecamy jednak czytelnikowi tego eseju zapoznanie się z opowiadaniem Lovecrafta „W poszukiwaniu Nieznanego Kadath”, z którego dowie się, jak Randolph Carter uniknął losu, który szykował dla niego Nyarlathotep.



LEKSYKON GEOGRAFICZNY KRAIN SNÓW

Szczegółowy opis ziem tworzących Krainy Snów:
Powierzchni, Podświata i Zaświatów.

Randolph Carter podczas swej wyprawy odwiedził wiele ważnych miejsc w Krainach Snów. Nie widział jednak wszystkiego. Przed wami całkowity opis geografii Krain Snów.

Powierzchnia

Krainy Snów rozciągają się na rozległe kontynenty stanowiące kolebkę wielu różnych kultur. Wraz z dwoma morzami i pewną liczbą wysp tworzą całą powierzchnię tego świata. Nad nią znajduje się księżyc a pod nią – Podświat. Powierzchnię, dla lepszej orientacji, podzieliłiśmy na pięć części: Wschód, Północ, Oriab, Morza i Zachód. Północ i Zachód są częściami jednego kontynentu, jednak rozdziela je spory nie zamieszany obszar ziemi i łańcuch wysokich gór. Morza oznaczają wszystkie wyspy i akweny Krain Snów z wyjątkiem Oriabu, który jest wystarczająco ciekawy, by zasłużyć na osobny rozdział.

Wschód

Wschód w większej części jest jałowym pustkowiem. Zaledwie kilka miast trzyma się kurczowo zachodniego wybrzeża. Sam zaś kontynent ciągnie się daleko na wschód i podróż do końca świata, Krainy Mhor, zajmuje przynajmniej rok.

ARAN, GÓRA: Na przeciwnym niż Celephais brzegu rzeki Nara-xa, w krainie Ooth-Nargai, stoi góra Aran, której szczyt ukoronowany jest wiecznym śniegiem. Niższe zbocza porastają lasy miłorzębów, których mieszkańcy Ooth-Nargai nie ścinają – w tym ponadczasowym królestwie nie odrósłoby zapewne nigdy. Szczyt Aran, jak wiele innych szczytów górskich w Krainach Snów, jest niedostępny dla ludzi. Powiadają, że jest tak ponieważ bogowie przybywają tu czasem tańczyć, podobnie jak ma to miejsce na górach Lerion i Hatheg-Kla, nie jest to jednak prawdą. Bogowie nie przybywają na szczyt góry Aran. Nie przybywają tam, gdyż się boją.

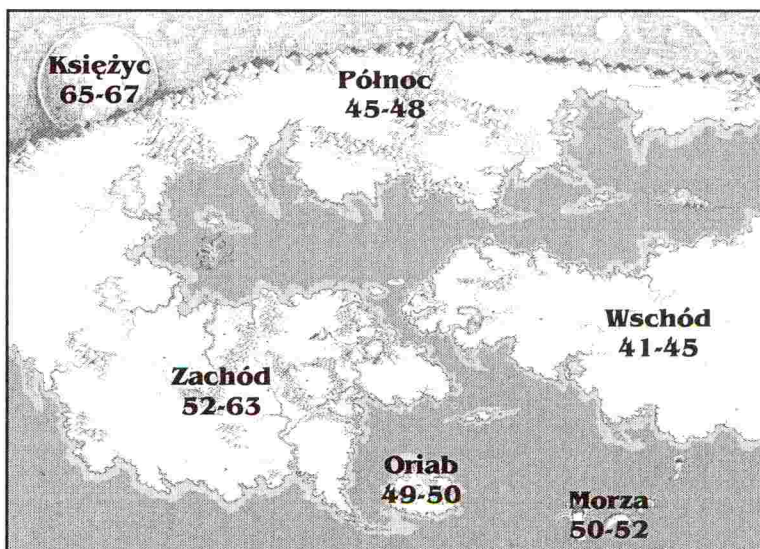
Wysoko na czubku góry, ponad linią śniegu, żyje człowiek. Nie ma imienia i nie wie o nim nikt z wyjątkiem króla Kuranesa. Mężczyzna ten rzeźbi w lodzie posągi tych, którzy wspinają się na szczyt i spotykają go. Jego lodowe królestwo pełne jest takich rzeźb, zawsze ustawionych w parach. Posągi są bardzo realistyczne i w każdej parze jedna figura ma pozę zrelaksowaną natomiast druga skręca się w strachu. Napotkany będzie bardzo przyjacielski i opowie że jego ojciec i ojciec jego ojca tworzyli już te statuy na szczycie góry Aran.

Rzeźbiarz zawsze zaczyna rzeźbienie każdej napotkanej istoty nie czekając na pozwolenie. Wraz z postępem pracy, ukończenie każdego elementu rzeźby powoduje u modelu zamrożenie i zeszytywnienie odpowiedniej części ciała. Podczas pracy wyjaśnia że wszyscy jego modele byli kiedyś mieszkańcami Ooth-

-Nargai, ale życie im obrzydło i wspięli się na górę w poszukiwaniu wolności. To ma właśnie do zaoferowania – wolność. Jedyna podobizna w jego kolekcji która nie ma swej pary to król Kuranes. Prawdopodobnie nawet Wielcy zmieniliby się w lód za sprawą magii rzeźbiarza i dlatego unikają szczytu.

CELEPHAIS: Miasto to leży na końcu dolinnego królestwa Ooth-Nargai. Cała kraina wokół powstała w snach króla Kuranesa, największego śniącego Ziemi. Podobnie jak Sona-Nyl, cały kraj Ooth-Nargai jest ponadczasowy. O ile jednak Sona-Nyl wymyka się po prostu pustoszącemu czasowi, w Ooth-Nargai wszystko jest beczasowe: drogi i budynki nie niszczą, pory roku nie zmieniają się, ludzie nie dorastają ani nie umierają. Badacze mogą wrócić do Ooth-Nargai po wieloletniej nieobecności i poczuć się, jakby opuścili tę krainę wczoraj. Ponadczasowość jest dla obcych niewyczuwalna i trudna do uchwycenia. Dni mijają, ludzie jedzą i śpią, pełne wozy pożywienia zebranego z pól przyjeżdżają na rynek i zostają wyprzedane, statki i karawany przybywają i odchodzą, a kraina Ooth-Nargai i jej mieszkańcy pozostają tacy sami. Zawsze tacy sami.

Rzeczy mogą być tu zmieniane, ale raz pozostawione samym sobie takimi już zostają. Kwiaty nigdy nie więdną ale też nie rosną, rany leczyć można tylko za pomocą magii, dzieci nie rodzą się w granicach tego królestwa (to nie znaczy, że w całym Ooth-Nargai nie ma dzieci, ale muszą być one powite gdzie indziej i pozostać tam by dorastać); nie ma wina z Ooth-Nargai gdyż proces fermentacji nie dochodzi do skutku. Ludzie mogą powodować zmiany – budować domy, zabijać wrogów, ścinać drzewa. Nie może jednak stać się nic, co wymaga udziału czasu jako aktywnej siły. Ooth-Nargai jest krainą gdzie czas stoi i czeka, w odróżnieniu od Sona-Nyl, gdzie mieszkańcy po prostu nie starzeją się i nie umierają. Radzimy jednak Strażnikowi by nie przesadzał z dziwnymi pomysłami – jedzenie, na przykład, można tutaj ugotować. Podsumowując, rzeczy pozostają takimi jakimi są pod warunkiem, że nie wpływa na nie zewnętrzna siła inna niż czas.



Ulice Celephais są szerokie i wybrukowane onyksem, który zdaje się nigdy się nie niszczyć ani nie pękać. Obszerne domy budowane są z gliny i następnie bielone, tak więc przypominają te z bliskowschodnich miast Świata na Jawie, takich jak Kair czy Bagdad. Wiele budynków posiada wieżyczki zakończone brązowymi lub miedzianymi minaretami, na iglicach których powiewają barwne chorągiewki. Najwyższe wieże, najsmuklejsze iglice i najbarwniejsze proporce należą do różowo-kryształowego Pałacu Siedemdziesięciu Rozkoszy.

Jest on domem władcy Ooth-Nargai, króla Kuranesa. Tylko w takim miejscu jak to, gdzie wszystko jest ponadczasowe i nigdy się nie niszczy, tak masywna struktura mogła powstać z tak delikatnych materiałów. Pałac stoi za murami z polerowanego kwarcu i zajmuje kilka akrów gruntu. Jego główny budynek składa się z siedemdziesięciu pomieszczeń, każdego poświęconego innej rozkoszy. Pierwsze dwadzieścia dziewięć pokoi służy przyjemności tych, którzy przybyli odwiedzić króla, zaś sala tronowa znajduje się w trzydziestym pomieszczeniu. Każdy kolejny pokój jest piękniejszy i bardziej zaczarowany niż poprzedni. Pozostałe czterdzieści pomieszczeń zarezerwowane jest dla króla i tych, którzy dostąpią zaszczytu jego zaproszenia. Siedemdziesiąta komnata usytuowana jest na szczycie najwyższej wieży, tak by władca mógł obserwować i oceniać całe swe królestwo – cóż mogłoby być bowiem bardziej rozkosznego dla monarchy niż dostatek i szczęście jego ludu.

Król Kuranese włada także wyspą Serannian, a ogół ziem nad którymi panuje uważany jest za jedno z Sześciu Królestw.

W centrum Celephais znajduje się Turkusowa Świątynia Nath-Horthatha, w której służy osiemdziesięciu odzianych w orchideowe wieńce kapłanów. Żaden z nich nie ma mniej niż dziesięć tysięcy lat.

W Celephais istnieje także filia Wielkiej Biblioteki Krain Snów.

Za wschodnimi bramami Celephais leży Kornwalia nad Morzem, w której król Kuranese wybudował normańskie opactwo i małą, kornwalijską wioskę rybacką tak, by przypominała mu jego rodzinną Kornwalię do której nigdy nie będzie mógł wrócić. Opodal wioski stoi małe normańskie opactwo, a dźwięk jego dzwonów niesie się poprzez wzgórza i pola. Dziedzinnic klasztoru wypełniają popiersia przodków króla Kuranesa. Sam Kuranese zamieszkuje gotycką rezydencję w Kornwalii nad Morzem.

DOLINA, KTÓRA JEST NOCĄ: Głęboka dolina leżąca poza krawędzią wyznaczającą wschodni kraniec Świata Snów. Podczas dnia przebywa tu Noc, Bogini Zewnętrzna. Jej horda wyrusza co noc, by głosić zło swej pani wszczepić i wzdłuż Krain Snów. Pośrodku tej doliny stoi Wieża Xiurhna.

GAK: Miasto znajdujące się w głębi ładu, w pobliżu pustyni na której leżą obgryzione kości chimery. Gak słynie ze swego błyszczącego jedwabiu i egzotycznych przypraw, w tym także tych, które mogą wywierać na konsumenta magiczne efekty.

HAZUTH-KLEG: Zmęczone, niechlujne miasto o pokręconych uliczkach i niszczących domach, którego bazaltowe wieże sięgają ku niebu jakby błagały bogów o zbawienie. Nie czci się tu jednak żadnego przychylonego boga – wzdłuż ulicy Panteonu stoi wiele świątyń różnorodnych haniebnych bogów, zazwyczaj głuchych na modlitwy. Miasto to jest najbardziej zapomnianym i najczęściej unikany miastem. Nie ma władcy ani prawa, co czyni je istnym rajem dla przemytników, złodziei i handlarzy niewolników. Czarne galery z Leng są jednymi z nielicznych statków zawijających do tutejszego portu. Hazuth-Kleg ma jednak jednego godnego odnotowania mieszkańca, Skaa Wiedźmę, mieszkającą w niskim, wąłaczym się domu przy ulicy Panteonu.

Naprzeciw jej domu stoi Świątynia Nieosiągalnych Pragnień. Ta przysadzista budowla zbudowana jest z onyksu i posiada jedną bramę wykonaną z żelaza, stylizowaną na grupę poskręcanych

i splecionych węży o ametystowych oczach. Jak w przypadku innych świątyń przy ulicy, wejście oświetlone jest obustronnie małymi latarenkami rzucającymi złowrobną, czerwoną poświatę. Nikt nie wie kto wybudował to miejsce. Nie posiada ono kapłanów i stoi od tak dawna, że żaden z mieszkańców nie pamięta kiedy powstało. Tylko Skaa wie, jakie tajemnice leżą za strzegącą wejścia węzową bramą, gdyż tylko ona odważyła się wejść tam i wrócić.

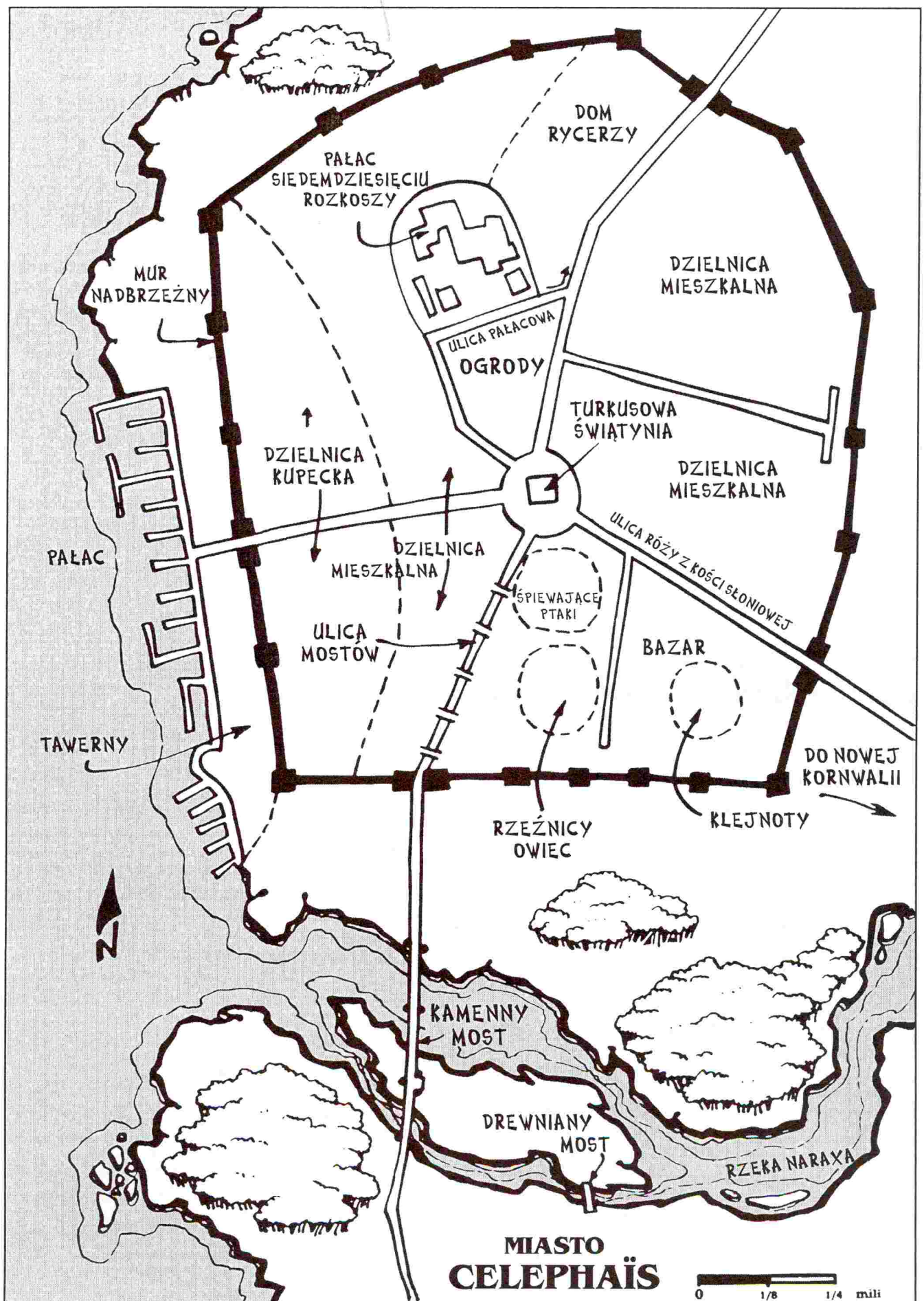
Wnętrze świątyni jest poskręcane, ciemniejsze nawet niż miasto w którym się znajduje. W jej murach leży jedno z zakazanych sennych królestw, o których strachliwie wspominali uczeni tacy jak Atal. Oto miasto, którego nie ma na mapach, lecz które znaleźć można czasem w wykresach szalonych astronomów traktujących o chaotycznych gwiazdach spoza naszego świata. Wnętrze świątyni stanowi ciemne odzwierciedlenie miasta na zewnątrz. Przy ulicach stoją w rzędach nieforemne domy, chylące się do siebie tak bardzo, że tworzą niemal tunele zasłaniające to, co uchodzi za niebo tego koszmarnego królestwa. O ile jednak na zewnątrz być może jest niebo, podczas tułaczki po tym mieście słońce nigdy nie świeci i trwa wieczny półmrok. Samotna feralna gwiazda przemierza niebo, łypiąc na wszystko, co dzieje się na dole. Ulice czasem rozszerzają się w duże dziedzińce, których płyty chodnikowe pokrywają pozostałości po astrologicznych symbolach i imionach pomniejszych demonów. Skaa przychodzi tu odprawiać rytuały ku czci swego Pana i by spotkać się z Nyarlathotepem, gdy ten domaga się jej obecności. Dostać się do środka jest łatwiej niż wyjść, a rodzaj istot które mogą zamieszkiwać koszmarnie miasto pozostawiamy gestii Strażnika.

ILEK-VAD: Tuż za Zakazanymi Krainami wznoszą się puste szklane klify, a wysoko, na samym ich szczycie, stoi wspaniałe miasto Ilek-Vad, jedno z Sześciu Królestw. Jest to co prawda tylko państwo-miasto, aczkolwiek bogate i wpływowe. Ze względu na swe korzystne położenie, Ilek-Vad monitoruje zamiary wszystkich zbliżających się do klifów podróżników. Jedyne wejście do miasta prowadzi przez tunele przecinające klify, do których dostać się można wyłącznie z Morza Cerenariańskiego.

W podstawie klifów, uformowanej w wielką jaskinię, mieści się port Ilek-Vad. Każdy kto chciałby dostać się do miasta, musi najpierw dotrzeć do tego miejsca. Port jest dobrze broniony, zarówno przez tubylców jak i mieszkańców pobliskich Labiryntów Gnorri, z którymi król Ilek-Vad pozostaje w bliskim sojuszu. Krążą pogłoski, że znaczna część bogactwa miasta pochodzi właśnie od gnorri, odzyskujących dla króla łupy z zatopionych statków.

Na szczycie urwiska wznosi się Ilek-Vlad, cudowne miasto o wielu wieżach. To tutaj znajduje się królewski Pałac Tęcz. Jego najwyższe wieże formują pryzmaty, tak, że gdy co dzień o świcie zalewa je światło tworzą wielobarwne tęcze, łączące zamek z równiną poniżej. Król rezyduje tu w otoczeniu swych doradców i strażników przez okrągły rok, opuszczając swoje wspaniałe miasto szkła i tęczy tylko raz do roku, gdy wybiera się w podróż do świątyni cudowności w Kiran, w Królestwie Oukranosa. Pałac otacza górne miasto, gdzie obywatele Ilek-Vad mogą spacerować gładkimi, szklanymi ulicami, wzdłuż których rozciągają się upajające ogrody i uroczne fontanny.

Większa część Ilek-Vad, leży jednak poza zasięgiem wzroku. Wewnątrz pustych klifów, zapewniając labiryntową strukturę tworzącą fundamenty górnego miasta, znajdują się jaskinie, stanowiące dom dla większości mieszkańców. Żyją tutaj, w królestwie słabego światła, przefiltrowanego przez grube szkło otaczających ich klifów, odczuwając to, co czuć muszą ich przyjaciele, Gnorri, pod falami. Niższe poziomy miasta zamieszkują kupcy wraz z rodzinami, podczas gdy wyższe przeznaczone są dla bogatszych mieszkańców. Jednakże nikomu nie jest zakazany dostęp do wspaniałego miasta na szczycie, nikt bowiem nie cierpi z powodu swego zajęcia i pozycji.



KLASZTOR YUTH: Na skraju Wzgórz Tanariańskich zamieszkują oddający cześć rozmaitym bogom Krain Snów Mnisi o Żółtych Czaszkach. Nie czynią oni rozróżnienia pomiędzy dobrem i złem, szanując wszystkie potęgi jednakowo. Modlą się w sanktuariach N'tse-Kaaml i Nyarlahotepa, przestrzegają rytuałów Azathotha i Ariela. Mnisi nie opuszczają swego schronienia, jednak posiadają szeroką wiedzę na temat zwyczajów Krain Snów. Są w posiadaniu amuletu, który noszą z szacunku dla N'tse-Kaaml. Niewielu zna jego moce, ale wiadomo, że mnisi czasem go pożyczają. By zapobiec kradzieży lub zgubieniu artefaktu, rzucili na niego potężny czar pozwalający momentalnie wezwać go z powrotem, niezależnie od tego gdzie się znajduje (o ile pozostaje w Krainach Snów).

KORNWALIA NAD MORZEM: Zobacz „Celephais“

LABIRYNTY GNORRI: Brodaci Gnorri zamieszkują Morze Cerenariańskie, nieopodal wybrzeża Ilek-Vad. Ich siedzibą są rozległe koralowe labirynty, zbudowane tak, by jednocześnie chronić przed inwazją podmorskich wrogów, takich jak istoty z głębin czy ich bękarci pomiot, Syrenowie, a także służyć jako pułapki na ryby.

Gnorri są pokojowo nastawionym narodem, żyjącym dostаточно z handlu owocami morza, wylądowanymi rośliny i ryby z otaczających wód. Jednak w razie potrzeby okazują się być dzikimi wojownikami. Są zdolnymi rzemieślnikami, tworzą wiele zadziwiająco pięknych przedmiotów z koralowca i muszli pochodzących z ich posiadłości, które następnie wymieniają na przydatne rzeczy z mieszkańcami lądu. Nie mają pisanego języka, jednak porozumiewają się własną mową. Uczyli jej czasami mieszkańców powierzchni, jednak nauka ludzkiego języka wydaje się dla nich wygodniejsza.

Inne miejsca na powierzchni

SZEŚĆ KRÓLESTW: Część Krain Snów obejmująca Królestwa Skai, Ilek-Vad, Ooth-Nargai i Serannian, krainę Oukranosa, Kalifat Cuppar-Nombo i Księstwa Kledu.

Niektórzy ocaleni z Golthothy wciąż przemierzają ziemię Sześciu Królestw. Znani są jako Mroczni Wędrowcy – miano to nie pochodzi od ich uczynków lecz od ciemnej karnacji skóry. Podróżują z miasta do miasta i z wioski do wioski prowadząc tryb życia podobny do życia Cyganów ze Świata na Jawie. Przewodzi im arcykapłan odziany w kuriozalne nakrycie głowy z dwoma rogami i złotym dyskiem pośrodku. Przybywają do miast w swych jasno pomalowanych wozach niosąc radość i rozrywkę. Wróżą, bajają, tańczą i śpiewają rozświetlając beztroską choć na chwilę życie napotkanych ludzi. Jako bezpośredni potomkowie Golthothian oddają cześć dziwnym bogom o zwierzęcych głowach. Biada temu kto chciałby skrzywdzić lub oszukać Mrocznych Wędrowców, śpiący bogowie łatwo mogą się zbudzić, a nie brak im mocy. Powiada się, że Wędrowcy mieli nie mały udział w uchwaleniu przez Ulthar prawa przeciwko zabijaniu kotów. Prawda to czy nie, nie podróżują do Ultharu nie tłumacząc powodów.

WIELKA BIBLIOTEKA KRAIN SNÓW: Magiczna konstrukcja do której wejścia znajdują się w miastach: Celephais, Dylath-Leen, Hazuth-Kleg, Ilek-Vad, Inquanok, Kadatheron, Theelys, Thorabon i Ulthar. Jest to wielki, okrągły kamienny budynek o 52 wypełnionych księgami korytarzach, rozchodzących się promieniście. Bibliotekę zarządza pochodzący z Thorabonu Tukor, a jego asystentem jest Nodar z Ultharu.

LHOSK: Port nad Morzem Cerenariańskim, o szerokich wieżach, dwuspadowych dachach, krętych uliczkach i nadbrzeżu zbudowanym z drzewa tekowego. Tutejsi rybacy słyną z tego, że noszą turbany. Piasek na plaży jest biały, a statki mają białe, muśnięte różem żagle. Występują tu powszechnie okrągłe, złote pająki i mewy, a głównym zajęciem ludzi jest handel i rybołówstwo. Handlują z krajami tak odległymi i egzotycznymi jak Sona-Nyl.

MHOR, KRAINA: Ten położony najdalej na wschód region Krain Snów znajduje się o rok podróży od miasta Hazuth-Kleg. Okolice te są mieszkańcom Krain Snów przeważnie nieznane, choć wiadomo o kilku punktach orientacyjnych, takich jak Dolina, która jest Nocą i Wieża Xiurhna.

MIASTO, KTÓREGO LEPIEJ NIE ODWIEDZAĆ: Zrujnowane miasto leżące na pustyni, za Gak. Bramy tego grodu przypominają szczęki gigantycznego potwora wynurzającego się z piasku. Z niewielu, którzy weszli do tego miasta żaden nie powrócił.

MIASTO, KTÓREGO NIE MA NA MAPACH: Magiczna domena mieszcząca się w Świątyni Nieosiągalnych Pragnień w Hazuth-Kleg. Zobacz „Hazuth-Kleg“.

NARAXA, RZĘKA: Rzeka na terenie Ooth-Nargai, przepływająca pod sławnym kamiennym mostem w Celephais. Wypływająca ze Wzgórz Tanariańskich woda tworzy wiele małych wodospadów, co stanowi piękny i uspokajający widok.

NITHY-VASH: Niewielkie miasteczko z przysadzistymi chatami i wieloma magazynami handlowymi. Głównymi źródłami dochodu są tu rybołówstwo i handel. W Nithy-Vash stoi jedyna znana świątynia Sthooda. Jest ona skromnym budynkiem, umiejscowionym na końcu szeregu świątyń, zbudowanym z surowego kamienia i o zawsze zamkniętych, wielkich brązowych odrzwiach. Mieszkańcy Nithy-Vash omijają ją szerokim łukiem i mało kto poza nimi wie o jej istnieniu. Dzieje się tak z woli kapłanów, których celem jest osłanianie rodzaju ludzkiego przed zainteresowaniem ze strony Sthooda. W Nithy-Vash mieszkają także: Jah-Vho, mistrz rzeźbiarski znany jako Twórca Bogów oraz Getech, wpływowi kupiec.

OOOTH-NARGAI: Kraina w której leży wspaniałe miasto Celephais, jej stolica. Przepływa przez nią rzeka Naraxa, wznoszą się tu też Wzgórza Tanariańskie.

RINAR: Mury i budynki tego miasta zbudowane są z dużych bloków żółtego, omszałego agatu inkrustowanego miedzią. To kolejny port morski prowadzący regularną wymianę z Celephais. Rinar jest wart uwagi głównie ze względu na dzielnicę kupiecką i na świątynię Wielkich, wznoszącą się wysoko w niebo.

WZGÓRZA TANARIAŃSKIE: Wzgórza Tanariańskie otaczają od strony lądu całą krainę Ooth-Nargai. W tych tajemniczych górach bije źródło rzeki Naraxa i ponoć gnieźdzą się zapomniane fantastyczne istoty. Mówi się także, że głęboko wśród szczytów leżą sekretne i zakazane przejścia prowadzące do Świata na Jawie i innych domen snów. Wrota te prowadzą w rzeczywistości do dziedziny leżącej pomiędzy Krainami Snów i Światem na Jawie, mogącej także stykać się z innymi domenami.

WIEŻA XIURHNA: Wysoka kamienna wieża stojąca pośrodku Doliny, która jest Nocą. Mieszka w niej istota zwana Xiurhn, strzegąca Klejnotu Niezmierzonej Wartości.

ZAKAZANE KRAINY: Te piekielne ziemie pełne są wulkanów, jezior ognia i dziwnych, bezimiennych stworów. Przylegają w kilku miejscach do Świata na Jawie. Z powodu specyficznego oddziaływania widoku tych nieprzychylnych krajobrazów każdy pełny dzień spędzony w Zakazanych Krainach powoduje utratę 1/16 PP. Król Kuranes z Celephais zamknął ten region przed rodzajem ludzkim i każdy śniący złapany za próbie dostania się tam zostaje uwięziony.

ZULAN-THEK: Niegdyś było to potężne miasto stojące na skraju Zakazanych Krain, na końcu szlaku karawan z Gek. Mieszkańcy grodu obawiali się Nocy, a po zmroku szczelnie zamykali drzwi i okna. Bali się także swoich umarłych, umieszczając ich ciała w rozległych kryptach na pustkowiach za miastem. Postępowali mądrze, jednak zbyt słabo strzegli tych, którzy odeszli na zawsze. Nekromanta imieniem Zhosph zdołał wyrwać się z więzienia swych gnijących kości i zawarł pakt z Nocą. W zamian za przedłużenie swej egzystencji miał dostarczyć jej w ofierze całe Zulan-Thek, miasto, które skazało go na śmierć za dziwaczne praktyki.

Noc przybyła do miasta i urządziła sobie ucztę z przerażonych dusz, i tak oto przypieczetowana została klątwa ludzi z Zulan-Thek. Obecnie jedynym wspomnieniem po grodzie są ruiny budynków i krypt. Wejście do grobowców stanowią wielkie kamienne drzwi pokryte płaskorzeźbą przedstawiającą hippogryfy patrzące w dwie przeciwne strony. Odrzwia ukryte pod zasłoną winnych latorośli i chwastów. Za tą bramą i poniżej schodów znajduje się labirynt krętych przejść, niskich łuków i mrocznych wnęk.

We wnękach tych leżą gnijące kości umarłych z Zulan-Thek. W większości to szczątki prostych ludzi, lecz są tu też pochowane liczne wiedźmy i nekromanci, na których obywatele dziś wymarłego miasta patrzyli niegdyś nieprzychylnym okiem. Od czasu do czasu pojawiają się tu inni nekromanci lub ich wysłannicy, uważa się bowiem, że prochy z takich szczątków mogą mieć pewną wartość przy odprawianiu magicznych rytuałów. Katakumby zamieszkuje jedynie niewielka populacja szczurów i skarabeuszów, gdyż nie zapuszczają się tu nawet czerwonostrępe wampy.

Jedynym inteligentnym mieszkańcem tego królestwa wiecznej ciemności pozostaje, dziś zapomniane przez ludzi, stworzenie, zamknięte w pojedynczej komnacie przez pierwszych władców Zulan-Thek. Żyje za ukrytymi drzwiami, które odnaleźć można za sprawą światła, wyzierającego ze szpary pod nimi. Lokator lochu daje o sobie znać każdemu mijającemu drzwi, głośno stukając swymi butwiejącymi pazurami w ściany więzienia. Wskazane jest, by buszujący w kryptach pozostawili bestię w zamknięciu – nie była karmiona od wielu wieków.

Północ

Wzdłuż południowego wybrzeża Północy tylko jedna cywilizacja rozwija się, wbrew panującym mrozom. Poza tym wąskim skrawkiem życia, Północ jest bardzo niebezpiecznym miejscem.

ALAOZAR: Miasto ludzi tcho-tcho, ukryte w głębi płaskowyżu Leng.

BANOF: Dolina leżąca na terenie starożytnego Lomaru, widoczna z najwyższych komnat strażnicy Thapnen.

DIAKOS: Obecnie zrujnowane miasto, zniszczone przez Inutów podczas inwazji Lomaru.

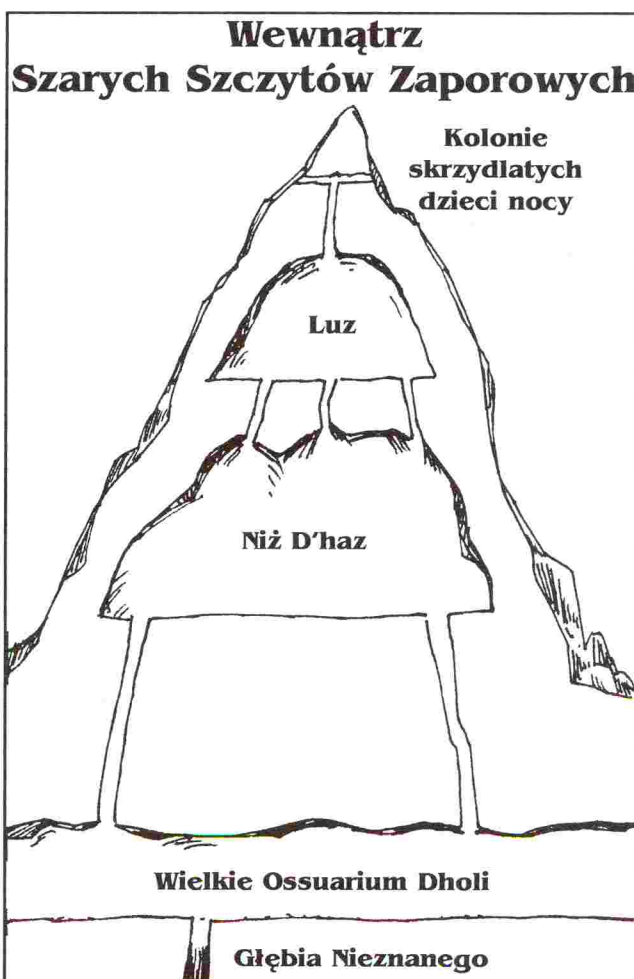
DOM CZERWIA: Kamienny krąg stał na pobliskim wzgórzu na długo zanim położone zostały pierwsze kamienie pod budowę najstarszych budynków Vornai. Pięć kamieni, ustawionych zostało tak, by tworzyły punkty spotkania ramion gwiazdy. W rzeczywistości jest to Wielki Znak, umieszczony w tym właśnie miejscu w celu uchronienia od Wielkich Przedwiecznych całej domeny Snów. Znak ten czyni strażnikami tajemniczego N'tse-Kaaml, jednak nie wiedzą o tym nawet kapłani z Vornai. Obywatele Vornai zawsze unikali tego miejsca, mówiło się, że nawiedzają je demony. W kręgu znajduje się Dom Czerwia, zamieszkiwany przez Starca, O Którym Się Nie Mówi.

Wewnątrz domu znajduje się duża pięciokątna sala z olbrzymim kominkiem. Pośrodku tej sali stoi ogromny, pięciokątny stół. Ściany pomieszczenia ozdobione są udrapowaną purpurową tkaniną, a dywany, stół i krzesła oznaczono Starszym Znakem.

Za głównym hollem i kamiennym łukiem, w którym stoją osobliwe posągi hybryd istot i gwiazd znajdują się prowadzące w głąb ziemi schody o niskich stopniach. Schody prowadzą do zaciemnionego królestwa pełnego korytarzy i przejść zbyt małych dla człowieka. Nawet Starsi Bogowie nie pamiętają, co czaić się może w tych korytarzach.

Główne przejście prowadzi do sali, w której obok antycznego ołtarza ustawiony jest kolejny krąg z pięciu kamieni. Za tą komnatą znajduje się jaskinia, tak długa, że nie widać jej drugiego końca. W podłodze jaskiń wydrążono jamę, tak głęboką, że jej dno jest zupełnie niewidoczne. Z wnętrza bije chorobliwa, zielonkawa poświata, oświetlająca nieco komnatę. To miejsce spoczynku beziemiennej grozy, która tak przerażała Starszych Bogów. Właśnie przez wzgląd na tę istotę N'tse-Kaaml ustawiła nad tym miejscem swą Wielką Pieczęć. Zawsze czujny Starzec strzeże Domu Czerwia i jego kamieni, by potwór z dołu nie obudził się i nie uwolnił. Wyobraźni Strażnika pozostawiamy opracowanie tego, co mieści się w jamie, trzeba jednak zaznaczyć, że jest to co najmniej tak przerażające i potężne jak jeden z Zewnętrznych Bogów.

GŁĘBIA NIEZNANEGO: Poniżej Wielkiego Ossuarium Dholi, w Głębi Nieznanego w całej swej plugawości rezyduje Abthoth. W tej najniższej położonej części Krain Snów gnijący Zewnętrzny Bóg płodzi swe dzieci – tak zwane Nieznane. Potwory te pozostają w ciągłej wojnie z dholami, a żywią się zarówno ciałami swych wrogów jak i pobratymców.



INQUANOK: Północne miasto słynne ze swoich kopalni onyksu, którego bulwiaste kopuły i onyksowe wieżycy widoczne są z morza. Na wzgórzu w centrum miasta, na samym środku rynku, wznosi się otoczona kolistym murem szesnastokątna Świątynia Starszych. Do rynku prowadzi siedem ulic, z których każda wbiega do ogrodu świątynnego przez wysoki łuk, na którego szczycie znajduje się wyrzeźbione oblicze.

Bramy świątyni są zawsze otwarte i ludzie mogą o każdej porze przyjść tu i spacerować po ogrodach pełnych małych fontann i sadzawek. Wzdłuż wijących się wśród roślinności ścieżek ustawione są niewielkie kapliczki pomniejszych bóstw. Od każdej z siedmiu bram biegnie szeroka aleja, prowadząca do jednego z siedmiu wrót świątyni, lecz o ile nie pojawiają się kapłani, wrota te pozostają zamknięte. Opodal każdego wrót stoi mała, dziwaczna, nie odwiedzana przez mieszkańców miasta łoża.

Gdy zabrzmi dzwon, bramy świątyni uchylają się cicho i z każdej wychodzi rząd siedmiu zakapturzonych, ubranych na czarno kapłanów Króla za Zasłoną. Każdy z nich w wyciągniętej ręce niesie dużą złotą misę, nad którą unosi się osobliwa para. Z każdej z dziwnych łoż w pobliżu bramy daje się słyszeć dźwięk muzyki, podczas gdy wzdłuż obwodu wieży świątynnej koksowe płomienie buchają wysoko w niebo. Kolumny kapłanów kroczą sztywno alejami, wchodzą do łoż i więcej się nie pokazują. Mówi się, że wracają do świątyni niewidocznymi podziemnymi przejściami. Niektórzy sądzą, że schody w łożach prowadzą jeszcze niżej, na głębokości o których nie odważyłby się myśleć żaden z mieszkańców miasta. Nieliczni podejrzewają, że kapłani nie są ludźmi. Każdy, kto obejrzy procesję, traci 0/1 PP.

Za wzniesieniem, na którym znajduje się Świątynia pnie się ku niebu jeszcze wyższe wzgórze. Na jego szczycie spoczywa zdobny w wiele kopuł pałac Króla za Zasłoną. Prowadzące doń drogi są strome i wąskie, z wyjątkiem jednej szerokiej ulicy która, nim dotrze do głównych bram, oplata całe wzgórze. Można tu czasem ujrzeć króla i jego świtę, dosiadających kudłatych jaków lub podróżujących w ciągniętych przez w nie wozach. Wiele alejek pnących się po zboczu wzniesienia to nic więcej jak strome schodki prowadzące między budynkami. Potężne przypory i kopuły pałacu wznoszą się majestatycznie nad miastem, przewyższając nawet Świątynię Starszych. Ogród pałacowy wypełniony jest onyksowymi ścieżkami i złotymi altanami po których pną się delikatne kwitnące drzewa, posągami z czarnego marmuru, tak realistycznymi, że zdają się oddychać, fontannami pełnymi lśniących ryb z głębi oceanu i wysokimi kolumnami na szczycie których tęczowe ptaki śpiewają piosenki tak słodkie, że nie sposób ująć tego w słowa. Gościom wolno przemierzać ogród za dnia, lecz nikomu nie wolno wejść do zamku. Nikt z żyjących dziś ludzi nie widział jego wnętrza i mówi się, że centralną kopułę zamieszkuje potworny ojciec wszystkich shantaków. Podobno na tych, którzy zbyt długo wpatrują się w kopułę zsyła on koszmarny sny.

ISZARA: Mieścina niewiele większa od wioski. Istnieje wyłącznie za sprawą pobliskich, bardzo wydajnych kopalń złota. Miastem rządzi para książąt Iszary, bliźniaków dbających wyłącznie o siebie. Na jednym końcu miasta wznoszą się ich wspiane domy, drugi jego koniec to istne slumsy. Ci, którzy przybywają do pracy w kopalni, szybko przekonują się, że są zwykłymi niewolnikami zachcianek diuków. Ponieważ kontrolują oni kopalnie oraz eksport i import w swych posiadłościach, każą górnikom płacić za wszystko: narzędzia, jedzenie, rudery w których wolno im mieszkać, nawet za szmatywy które ubierają się do pracy. Dostanie się do Iszary jest tanie, opuszczenie jej – niemal niemożliwe.

KAAR, RÓWNINA: Mroźna równina, przemierzana przez karawany jaków. Leżą na niej miasta Selarn i Vornai. Na wzgórzu na równinie, poza murami miasta Vornai, stoi tajemniczy Dom Czerwia.

KADATH NA MROŹNYM PUSTKOWIU: Na szczycie tej góry mieści się Zamek Wielkich, zbudowany z onyksu pochodzącego z olbrzymiego kamieniołomu w pobliżu Inquanok. Kadath leży daleko na północ od Leng, tam gdzie ziemskie Krainy Snów przecinają się z dwoma obcymi krainami. Kadath jest otoczone rozległym łańcuchem mniejszych szczytów. Wprost z Krain Snów do Kadath biegnie dolina, strzeżona przez góry wyrzeźbione w posągi. Pierwszym śniącym który odkrył prawdziwe położenie Kadath był Randolph Carter.

KADIFONEK, GÓRA: Szczyt po drugiej stronie płaskowyżu Sarkia w stosunku do góry Noton w Lomarze. Sekretne jaskinie we wnętrzu tej góry prowadzi do słynnego „Serca Kadifonek” – formacji skalnej w kształcie serca, jaśniejącej czerwono i pulsującej nieziemskim rytmem. Niewątpliwie znajdują się tu także inne tajemnicze miejsca.

KAMienioŁOMY ONYKSU: Kamieniołomy onyksu w pobliżu Inquanok to świetny interes. Za wyeksplotowanymi przez ludzi kamieniołomami na zachód od Urg znajduje się gigantyczna wyrwa, szeroka na siedem, długa na piętnaście i głęboka na trzy kilometry. Na jej ścianach pozostały ślady po dłucie, zbyt wielkim by uniósł je człowiek. Stąd właśnie wzięte zostały kamienie który posłużyły do budowy Kadath. Prowadzi tu z Urg wąska ścieżka biegnąca pomiędzy stromymi urwiskami, która urywa się nagle na brzegu otchłani tak, że nieuważny czy niezgrabny podróżnik poruszający się zbyt szybko może do niej wpaść. Ludzie boją się Wielkiego Kamieniołomu ponieważ nawiedzają go shantaki i urhagi.

LELAG-LENG: Miasto leżące niepokojąco blisko podstawy płaskowyżu Leng, zamieszkane przez ludzi tcho-tcho, którzy podobno zawarli pakt ze złowieszczymi istotami z Leng. Czasem handlują ślicznym i lekkim jedwabiem, lecz wiele osób boi się układać z kupcami jedwabiu z Lelag-Leng – wszyscy wiedzą bowiem, że w pobliżu tego miasta nie ma żadnych drzew morwowych. Władcą Lelag-Leng jest czarownik.

LENG, PŁASKOWYŻ: Smagane wiatrem płaskowzgórze, unikane przez normalnych ludzi. Niewiele wiadomo o tajemniczym Leng, jednak większość szeptanych wiadomości pokrywa się ze sobą w przerażających szczegółach. Po całej powierzchni płaskowyżu rozproszone są granitowe chaty i wioski zamieszkałe przez rasę półludzi. Na jego szczycie stoi olbrzymi klasztor zamieszkały przez jedną tylko istotę, Kapłana, Którego Lepiej Nie Opisywać. Większa część monastynu leży w ruinie, jednak wciąż stoją wewnętrzne ściany, udekorowane malunkami i freskami półludzi oraz scenami z historii Leng.

Cały płaskowyż przecinają zdobne malowidłami korytarze, z których jeden wiedzie do ruin Sarkomandy, a o pozostałych mówi się, że prowadzą w inne czasy, wymiary i na inne planety. W podziemiach Leng grasują shoggothy i inne straszliwe stwory strzegące Pieczęci Starszej Wiedzy.

Pośrodku płaskowyżu stoi samotnie sporych rozmiarów wieża, zwana Czarną Wieżą Leng lub Faros Leng. Co noc z jej szczytu wyrzeliwuje wprost w niebiosa dziwny promień światła. Czasem w jamach pod budowlą pojawia się Nyogtha.

Podejrzewa się, że płaskowyż Leng leży na styku wielu wymiarów, dotykając Świata na Jawie na Antarktyce i w Azji. Także zaginione miasto Yian-Ho może być pozostałością Lengu. Leży ono ponoć pod Nowym Jorkiem lub Azją. Niewykluczone, że, obdarzone naturą Lengu, znajduje się w obu tych miejscach naraz. Miasto to jest źródłem takich artefaktów, jak dziwny zegar stojący w salonie Etienne-Laurenta de Marigny w Nowym Orleanie.

LOMAR, KRAINA: Kraina Lomar leżała niegdyś w Świecie na Jawie. Lomarianie uciekli z krainy swych przodków, Zobny, przed postępującym lodem. Byli oni wielkimi mężami stanu, uczonymi

i wojownikami, lecz nawet cała ich moc i wiedza nie mogły uchronić Lomarian przed niepowstrzymanym napływem lodu z północy. W końcu, gdy lód dotarł do ostatnich miast, najechała na nich rasa zwana Inutami. Dzieci i wojowniczy Inutowie rozniesli Lomarian, niszcząc wszelkie ślady ich społeczeństwa. Nieliczni Lomarianie uniknęli zagłady i uciekli do Krain Snów. Przynieśli ze sobą całą swą wiedzę oraz tekst Manuskryptu Pnakotycznego, którego ostatnia kopia znajduje się obecnie w rękach Atala z Ultharu. Lomarianie rozproszyli się po czterech stronach Krain Snów i zasymilowali z napotkanymi ludźmi.

Dzisiejszy, leżący w Krainach Snów Lomar jest sennym dziełem ostatniego Lomarianina ocalałego z pogromu w Świecie na Jawie. Gdy Inutowie formowali szyki przed atakiem na ostatnią fortecę Lomaru, wszyscy Lomarianie ruszyli do boju. Tylko jeden z nich pozostał w najwyższej strażnicy, by ostrzec braci gdyby wrogowie nadeszli tajnymi przejściami w górach. Gdy tak stał na warcie, padł na niego dziwny czar i wartownik zapadł w głęboki sen. Kiedy się zbudził, ujrzał w Świecie na Jawie wielkie zmiany. Jednak przez cały ten czas jego umysł nie pozostawał beczynny – w jego snach Lomar żył. I tak właśnie po dwudziestu sześciu tysiącach lat kraina Lomar ze Świata na Jawie stanęła w całej swej okazałości daleko na północy Krain Snów.

Ze względu na swoje odległe położenie Lomar nie ma wiele wspólnego z resztą Krain Snów. Na gości nie patrz tu krzywo, lecz także nie witają ich wylewnie. Mieszkańcy tej krainy są wysocy i szczupli, mają jasną cerę, oczy w kształcie migdałów i orle nosy. Mało wiedzą o bogach Krain Snów, czcąc własne bóstwa lodu i burz. Zaledwie kilka karawan przybywa tu z Vornai, gdyż Lomarianie nie mają zbyt wielu dóbr do zaoferowania, a na szlaku po drodze leży wszakże przeklęta Iszara. Lomar nie posiada portu gdzie mogłyby kotwiczyć statki. Generalnie zaś Lomarianie są zadowoleni ze swego życia na płaskowyżu Sarkia i niewielu ryzykuje osiedlanie się poza granicami swego kraju.

LUZ: Grupa jaskiń wewnątrz Szarych Szczytów Zaporowych, rzadzona przez Władców Luz. Górne partie Luz zasiedlają kolonie skrzydlatych dzieci nocy, zaś poniżej leży tak zwany Niż D'haz, zamieszkiwany przez półludzi. Władcy Luz strzegą jedyne go przejścia do Niżu, by ich poddani nie próbowali uciekać. Półludzie dzielą swe królestwo z dziwnymi robakami url których doglądają z rozkazu pryncypałów. Poniżej D'haz leży Wielkie Ossuarium Dholi, a niektórzy mówią, że jeszcze niżej znajduje się Głębia Nieznanego.

MROŻNE PUSTKOWIA: Nie zbadane ziemie Mroźnych Pustkowi ukrywają Nieznane Kadath przed resztą Krain Snów. Niemal całe Pustkowia pokryte są zlodowaciałymi głazami. Nawiedzają je olbrzymie, bezimienne i nieforemne potwory. Tysiące mil na północ, poza granicami ziemskich Krain Snów, leży góra Kadath.

Mroźne Pustkowia są krainą wiecznej nocy. Czas nie płynie tu normalnie – dni mogą zdawać się godzinami a godziny dniami.

NIŻ D'HAZ: Patrz „Luz”.

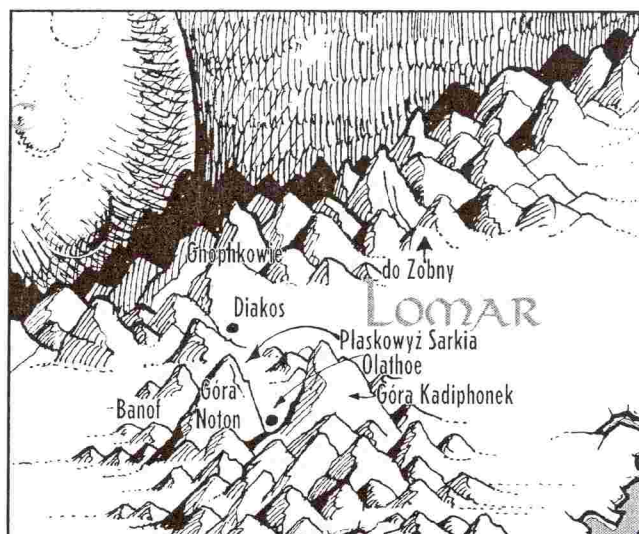
NOTON, GÓRA: Szczyt w starożytnym królestwie Lomar. Ominięli go Inutowie przeprowadzający inwazję ma płaskowyż Sarkia.

OLATHOE: Marmurowe miasto w zaginionym królestwie Lomar, leżące na płaskowyżu Sarkia. Obrosło w legendę ze względu na swe niebywałe piękno. Odwiedziło je niewielu podróżników, lecz ci którzy widzieli jego zabudowania wrócili z opowieściami o niesamowitej jego cudowności.

PRADAWNY MONASTYR: Patrz „Leng”.

SARKIA: Płaskowyż w Lomarze.

SARKOMANDA: Nim księżycowe bestie przybyły i zburzyły jego wieże, miasto to stało dumnie pomiędzy klifami i Morzem Cerenariańskim przez blisko 10 000 lat. W obrębie murów wznosiło się sześć wielkich bram, a każda strzeżona była przez kamiennego



KRAINA LOMAR

sfinksa zasiadającego na szczycie sklepienia. Bramy otwierały się na szerokie ulice prowadzące do głównego placu, gdzie dwa bliźniacze diorytowe lwy pilnowały wejścia do Wielkiej Otchłani Podświata. Inne tunele łączą Sarkomandę z Pradawnym Monastylem na płaskowyżu Leng. Wszystko to, dłużej nawet niż Tyrhhia, leży w kompletnej ruinie.

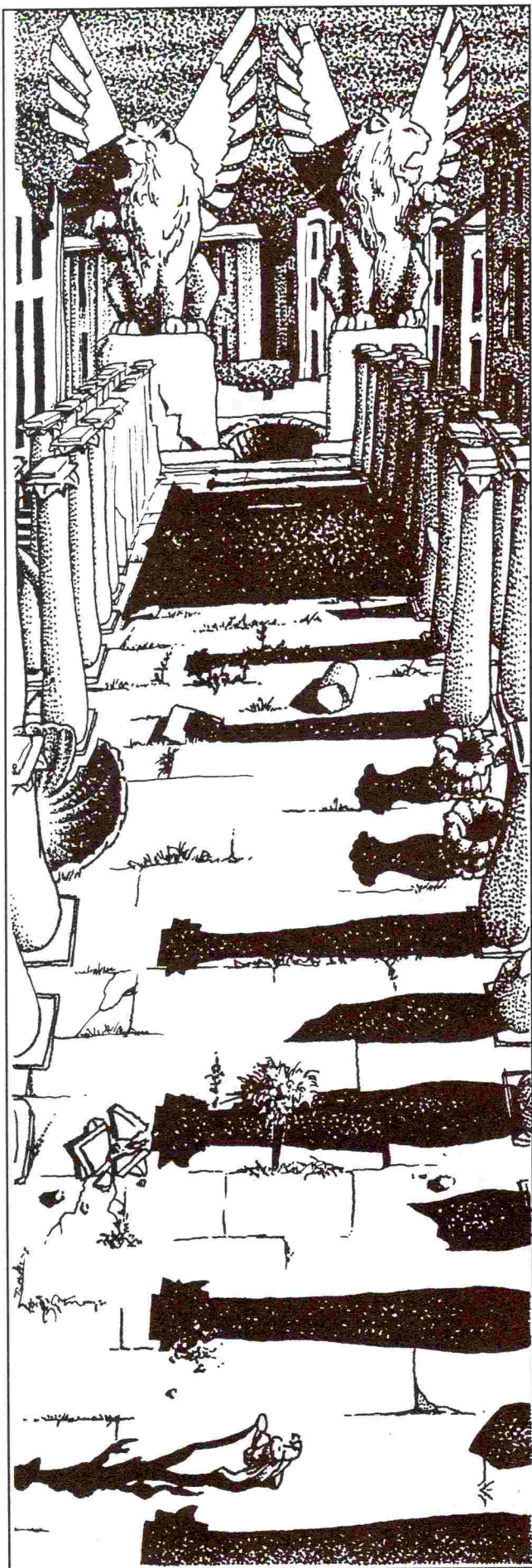
Sarkomanda nie jest jednak całkowicie opuszczona, pozostaje bowiem miejscem legowiska Oorn, ohydnej partnerki Mnomquah. Jej nora leży w przypominającej świątynię budowli, najwyraźniej wykonanej z pobliskich gruzów. Świątynię tworzą niskie okrągłe ściany i pojedyncze łukowate wejście. Wewnątrz znajduje się głęboka jama o gładko wypolerowanych ścianach, kolorem i powierzchnią przypominających macicę perłową. Oorn kryje się na jej dnie, skąd potrafi wyczuć siły życiowe każdego, kto znajdzie się zbyt blisko legowiska. Oorn może zwabić taką istotę do nory i pożreć. Świątynię o każdej pełni nawiedzają regularnie księżycowe bestie – kapłani wraz ze swymi niewolnikami z Leng. Składają bestii ofiary, a jeśli nie schwytali żadnych ludzi, by ich poświęcić, idealnie nadają się do tego Lengici.

SELARN: Miasto z drewna i cegły o tak niewyraźnej fizycznej formie, że całe wydaje się półprzezroczyste.. Wielki szlak karawan łączy je z Inquanok. Władający Selarn księżę nie poświęca wiele uwagi liczny tajemniczym wypadkom zdarzającym się w mieście, takim jak pojawiające się ni stąd ni zowąd ulice i domy, czy nocne parady grzechoczących kościotrupów.

STRAŻNICY PUSTKOWIA: Olbrzymie posągi o hienowatych ciałach i dwu okrytych mitrami głowach. Ich stopy spoczywają na piaskach Kamiennej Pustyni, lecz czubki mitr kryją się w wirujących chmurach. Owi cisi strażnicy stoją w półkolu, od gór na wschodzie po nieznane krainy na zachodzie i trzymają wartę nad terenami północnymi.

Posągi, znane jako Strażnicy Pustkowi są czymś więcej niż tylko wyrzeźbionymi wartownikami północnych krain. Nyarlathotep umieścił je tutaj by strzegły przejścia do Mroźnych Pustkowi wśród których leży Kadath. Jeśli hordy shantaków wijących gniazda na gigantycznych wartownikach nie powstrzymają tych, którzy zabrnęli tak daleko, uczynią to strażnicy – albowiem są żywi. Monstrualne rzeźby obudzą się ze swego trwającego eony snu jedynie wtedy, gdy jakiemuś nieustraszonemu i pomysłowemu badaczowi uda się pokonać wszystkie inne przeszkody, jednak śmierć z ich rąk jest właściwie nieunikniona.

SZCZYT Y ZAPOROWE: Łańcuch górski oddzielający Inquanok od Leng. W ich wnętrzu leżą królestwa Luz, Niż D'haz, Wielkie Ossuarium Dholi i Głębia Nieznanego.



URG: Niewielka górnicza osada w pobliżu Inquanok. Jedynymi jej mieszkańcami są górnicy wydobywający onyks i kilku handlarzy. W większości są nieuprzejmi i hałaśliwi, a z obawy przed skrzydlatymi dziećmi nocy nigdy nie wyprawiają się po zmroku poza granice osady. Jedynymi rządzącymi w Urg są główni kupcy, właściciele kopalni.

VORNAI: Jest to średniej wielkości rolnicze miasto o architekturze zbliżonej do Inquanok, jednakże z mniejszym udziałem onyksu wśród materiałów budowlanych. Otoczone jest murami wybudowanymi z wielkich bloków onyksu przetransportowanych z kopalni pod Inquanok. Jedynie cztery bramy przerywają niewzruszoną ciągłość murów.

Choć nie tak duże jak Inquanok, Vornai, zwane ostatnim ludzkim miastem na północy, także posiada znaczną liczbę uwięzionych wieżami pałaców i wysokich, okrytych kopułami świątyń, zamieszkałych przez bogatych kupców, potężnych dziedziców i pobożnych kapłanów. Vornai nie jest tak bardzo jak Inquanok zaangażowane w oddawanie czci bogom – lecz trzeba tu zauważyć, że nie włada nim też Król za Zasłoną. Burmistrz Vornai, ponury człowiek imieniem Qorth, ostrożne i przesądne indywiduum nie podejmujące żadnej decyzji bez wcześniejszej konsultacji ze swymi pięcioma wróżbitami. Kapłani w Vornai czczą wszystkich dobrych bogów snów, głównie boginię N'tse-Kaambl. Vornai jest ostatnim przystankiem na szlaku karawanowym z Inquanok i jedynym miastem utrzymującym bezpośrednie kontakty handlowe z Iszarą. Poza Bramą Mgieł, za murami Vornai stoi samotne wzgórze, a na nim – Dom Czerwia.

WIELKIE OSSUARIUM DHOLI: Patrz „Luz”.

ZAMEK WIELKICH: Onyksowy zamek bogów Krain Snów stoi na szczycie Nieznanego Kadath. Tę monstrualną budowlę widziało bardzo niewielu żyjących śniących, spośród których najważniejszym był Randolph Carter.

Miriady gmachów i wież Kadath nie podlegają żadnym ilościowym ograniczeniom i gdy bogowie są u siebie bawią się pośród ich przepychu. Każdy z bogów ma w obrębie murów swoją wieżę, zaprojektowaną tak, by trafiała w jego upodobania. I tak na przykład w wieży Karakala mieści się Dwór Płynących Kamieni, a siedziba N'tse-Kaambl promieniuje silnym, niemożliwym do zniesienia dla śmiertelników blaskiem. Główny zamek służy jako miejsce spotkań wszystkich bogów i dysponują nim wspólnie. Nie zamieszkuje w nim żaden z Wielkich i żaden nie ma nad nim kontroli. Bogowie zbierają się tu by dyskutować czy sprzeczać się na różne tematy lub w celu podjęcia gościa, takiego jak Randolph Carter. Jeśli jeden z bogów ma prywatną sprawę do któregoś ze swych wyznawców lub też chce uprawiać magię w samotności, normalnie uczyni to w swej wieży.

ZATOKA BENNY: Odcinek linii brzegowej wzdłuż północnego kontynentu. Leżą tutaj największe znane w Krainach Snów ruiny Gnorri. Na przestrzeni wielu kilometrów kwadratowych ciągną się zniszczone kamienne mury, wznoszące się wysoko powyżej fal przypływowowych. Część tego od dawna opuszczonego labiryntu jest odkryta, podczas gdy nad pozostałą wznosi się dach, tak więc niewielkie łodzie manewrujące w wąskich grotach momentami płyną w świetle, niekiedy w cieniu, a zdarza się, że i w nieprzebranych ciemnościach. Zuchwali śniący zbadali zaledwie małą część tego olbrzymiego labiryntu.

Budował musiała mieć określoną funkcję, jednak niedbałe badania nie przyniosły rezultatów, a Gnorri nie opowiadają o tym obcym. Żeglarze mijający ruiny podczas pełni opowiadają o brodatych Gnorri pływających z niewiadomych powodów w pobliżu i wewnątrz wielkiej budowli.

ZOBNA: Starożytne, rodzime miasto Lomarian, które opuścili uciekając do Lomaru przed pełznącym lodem, zmiatając stojących im na drodze prymitywnych Gnoph-Keh.

Oriab

Leżąca na Morzu Południowym wyspa Oriab posiada małą, lecz kwitnącą cywilizację. Znajdują się na niej dwa miasta: Baharna na północy i Andahad na południu. Pozostali mieszkańcy Oriabu zamieszkują niewielkie wioski i osady nadbrzeżne na północnym krańcu wyspy.

ANDAHAD: W porównaniu z Baharną, Andahad jest niewielkim miastem (acz bogatym portem) rozmiarami zbliżonym do Ultharu. Umiejscowiony na południowym końcu Oriabu leży w bezpośrednim sąsiedztwie bogatych złóż prądawnej magmy, innej, niż tą którą znaleźć można na zboczach góry Ngranek. Co więcej, wody otaczające Andahad pełne są morskiej flory i fauny które występują wyłącznie w tej okolicy. Andahad ma przywilej bycia najbardziej wysuniętym na południe przyczółkiem cywilizacji w znanych Krainach Snów. Niektórzy z odważniejszych żeglarzy opowiadają o Granitowych Słupach Południa, rzekomo jednakowych z Bazaltowymi Słupami Północy. Jeśli jednak słupy te w ogóle istnieją, nikt nie wie co się za nimi znajduje.

BAHARNA: Wejście do Zatoki Baharny wyznaczają dwie bliźniacze latarnie morskie – Thon i Thal. Za latarniami, około pięćset metrów przed falochronami, z mętnej wody wyrasta maszt zatopionego wraku.

Baharna w znacznej części zbudowana jest z porfiru, od nabrzeży po najwyższe tarasy właściwego miasta. Z morza, centrum miasta może здаwać się wejściem do tunelu. Tunel ten przechodzi pod wzgórzem, na którym leży miasto, prowadząc do leżącego na przeciwległej stronie jeziora Yath. Miasto, rosnąc w górę z kanału rozszerza się w wielkie „V” – od zatoki po tarasy. W czasie silnych burz statki przecumowywane są z głównego portu w zatoce do mniejszej, przytulnej przystani na jeziorze. Wiele wąskich ulic w Baharnie ma wyciosane stopnie, a pomiędzy licznymi budynkami ciągną się napowietrzne mosty, kojarzące się z śródziemnomorską atmosferą. Po osiągnięciu szczytu, miasto aż do brzegów jeziora Yath na powrót opada w dół.

Miasto dzieli się na cztery główne części. Pierwszą, położoną w pobliżu doków, zamieszkują marynarze i handlarze z całych Krain Snów oraz tutejsi kupcy. Tutaj znajduje się rynek, gdzie wymienia się żywicę z pachnących gajów oraz rzeźby i garnki z lawy na przeróżne towary. To także jedno z nielicznych miejsc gdzie znaleźć można zwierzęta pociągowe i pod wierzch – uliczki prowadzące na górne poziomy miasta są dla nich zazwyczaj zbyt wąskie. Druga i trzecia część miasta leży na szczycie góry, gdzie mieszczą się instytucje rządowe, a mieszkający ludzie są bogaci i potężni – im wyżej, tym bogatsi i potężniejsi są mieszkańcy. Wreszcie czwarta część Baharny, po drugiej stronie wzgórza w pobliżu brzegu, to dom zbieraczy lawy i żywicy oraz rękodzielników tworzących z tych materiałów. Ta właśnie przeglądająca się w tafli jeziora dzielnica jest załóżkiem miasta.

Pierwsi mieszkańcy przybyli tu ze swych starych domów położonych na zboczu góry Ngranek leżącej u południowego końca jeziora, gdzie żyli przez wiele pokoleń, wznosząc swe wioski coraz wyżej i wyżej ku szczytowi. Wraz z upływem czasu poczęli zauważać dziwne kształty mające nocą w pobliżu ich domów i odnotowali też tajemnicze zniknięcia mieszkańców. W końcu stwierdzili z całą pewnością, że ich obecność na górze nie będzie dłużej tolerowana, przenieśli się więc na północny kraniec jeziora i założyli miasto Baharna. Ich potomkowie żyją do dziś w starej dzielnicy, kontynuując dawne tradycje zbierania lawy i rzeźbienia w niej. Wiele można się od nich dowiedzieć o górze Ngranek i jej otoczeniu. W tej części miasta mieści się także położony wzdłuż wybrzeża rynek, na którym wieśniacy sprzedają swoje produkty i żywy inwentarz. Towary między dwoma rynkami transportowane są systemem promów kursujących podziemnym kanałem.

Stara dzielnica to także kolejne miejsce, w którym spotkać można zwierzęta wierzchowe i pociągowe.

Baharną włada rada starszych, wybrana wyłącznie spośród bogatych i potężnych obywateli. Rada wybiera kolejnych urzędników, takich jak kapitan portu czy główny nadzorca, by pilnowali funkcjonowania miasta. Są jeszcze regulatorzy – siły policyjne Baharny, strzegące porządku na terenie miasta i poza nim, aż do góry Ngranek na południu. Poza wyjątkowymi wypadkami rzadko jednak opuszczają granice miasta.

BEZIMIENNE RUINY: Patrz „Tyrhhia”.

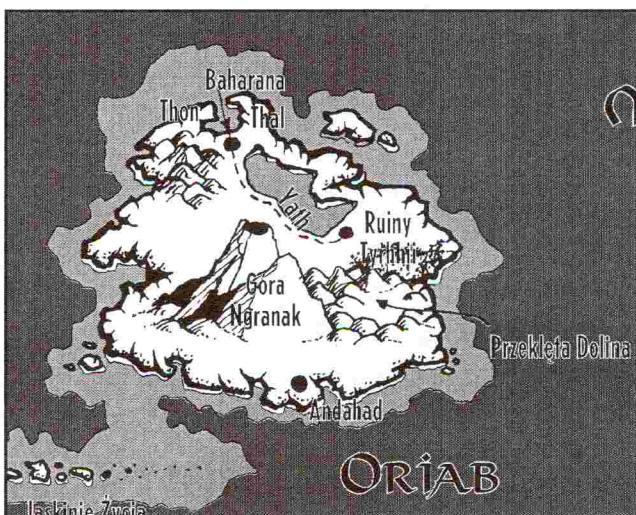
NGRANEK, GÓRA: Wysoki na 10 000 metrów nieaktywny wulkan na Oriabie, położony na południe od jeziora Yath. Drwale i zbieracze lawy wyprawiają się czasem na jej niższe zbocza, jednak ze względu na czające się tu osobliwe stwory nigdy nie dochodzą wyżej niż 1500 metrów. Na południowej ścianie znajduje się zwrócona ku olbrzymiej dolinie skreconej, twardej lawy rzeźbiona twarz jednego z Wielkich, wysoka na 150 metrów.

Zbocza góry usiane są pozostałościami po obozowiskach zbieraczy lawy, niekiedy w miejscach gdzie przerzedza się las widać zrujnowane wioski pierwszych mieszkańców i założycieli Baharny.

PRZEKŁĘTA DOLINA: Na południe od góry Ngranek ciągnie się, pozornie bez końca, równinna, wietrzna kraina. Najważniejszym elementem tutejszego krajobrazu jest nietknięta ludzką stopą długa dolina pełna czarnej lawy. To Przekłeta Dolina, znacząca miejsce w którym Wielcy dali niegdyś upust swemu gniewowi. Nikt poza samymi bogami nie wie, jaki konflikt mógł spowodować tak wielkie zniszczenia. Niektórzy mędrcy, wśród nich Atal, przypuszczają że okolica powstać mogła podczas prądawnej walki pomiędzy praworządными Wielkimi a bluźnierczymi Innymi Bogami władającymi niegdyś Ziemią.

TYRRHIA: Tyrhhia była jedną z pierwszych osad zbudowanych na zboczu góry Ngranek na Oriabie. Jej władczyni, Yath-Li, zawarła niegdyś pakt z Nyarlathotepem i na wieczność stała się wampirzycą. Teraz miasto leży w ruinie, i nawet jego nazwa odeszła w zapomnienie. Pogłoski mówią o wielkich skarbach leżących pod gruzami, jednak jest to tylko przynęta zastawioną przez Nyarlathotepa, by ściągnąć tu awanturników. W rzeczywistości głęboko w bezimiennych ruinach Tyrhhi leży grobowiec Yath-Li, a człowiek, który zakłóci jej spókoj, obudzi ją i ściągnie na siebie starożytną klątwę.

Pod warstwą ruin znajduje się półkolista labirynt, którego centrum stanowi grobowiec. Obwód półokręgu sięga niemal brzegów jeziora Yath. Strażnikowi pozostawiamy opracowanie właściwych ścieżek prowadzących do serca labiryntu, warto jednak



wspomnieć, że tylko jedna droga prowadzi do celu. Wszystkie inne przejścia kończą się wymyślnymi, zabójczymi pułapkami, których wymyślenie także zostawiamy Strażnikowi.

Główny grobowiec to duży, dwudziestotrzyścienny budynek, okrążony wąskim korytarzem. Może mieć dwadzieścia kilka metrów szerokości, poszczególne ściany mają około dwóch metrów i sięgają sufitu na wysokość trzydziestu metrów. Na górze każdej z dwudziestu trzech ścian widnieją runiczne inskrypcje w starożytnym języku Aklo, opisujące okrucieństwa Yath-Li, żadna jednak z nich nie wspomina o kłątwie jaka padnie na rabusia.

Jedna z inskrypcji oznacza: „Niechaj ten, który chciałby zakłócić najdłuższy ze snów Yath-Li wyzna pierwej swe grzechy“. Za tą właśnie ścianą leży przejście prowadzące do wewnętrznego grobowca. Odgradzająca kryptę ściana ma grubość ponad metra i zrobiona jest z litego kamienia – by dostać się do środka trzeba ją rozbić. Pozostałe części muru, także wykonane z solidnej skały, są grube na siedem metrów. Po rozbiciu właściwej ściany Badacze znajdują długie na około sześć metrów przejście, zakończone kolejną ścianą, z której tym razem wystaje mosiężna dźwignia w kształcie litery „T“. Jej przekręcenie spowoduje otwarcie wewnętrznej ściany, która opadnie na ziemię niczym most zwodzony.

Wnętrze grobowca ma dwadzieścia trzy ściany. Wewnętrzne ściany opatrzone są ramionami na pochodnie, zaś na podłodze pomiędzy leżą duże kamienne urny, zawierające niegdyś wonne olejki. W środku komnaty stoi siedem wielkich, rzeźbionych kamiennych trumien, ustawionych w kole, otwartymi wiekami na zewnątrz. Sama Yath-Li leży w trumnie zwróconej ku wejściu i obserwuje wszystkich wchodzących do jej sanktuarium.

Trumny mają po półtora metra wysokości, a na szczycie każdej znajduje się tajemniczy otwór w kształcie komina. Nad każdą z nich, na suficie, stoi gliniana butelka zawierająca płyn zdolny obudzić Yath-Li i jej strażę. Otwarcie drzwi spowoduje automatyczne otwarcie butelek i wylanie ich zawartości na leżących w trumnach. Gdy to się stanie, trupy ożyją i ruszą z miejsca swego spoczynku.

Możliwe, że Badacze znajdą inny sposób na dostanie się do grobowca i zapobiegą obudzeniu Yath-Li, które de facto jednoznaczne jest z rozszerzeniem jej kławy na całe Krainy Snów. Szczegóły takiego wejścia pozostawiamy sprytowi graczy, a przede wszystkim rozsądkowi Strażnika.

Ruiny Tyrhhi są także domem niezbyt szeroko znanych lecz przerażających hemoforów. Stwory te czają się za dnia w ruinach, a nocą wychodzą na żer, tak więc każdy głupi na tyle, by nocować pośród gruzów powinien cieszyć się jeśli rano wstanie żywy. Hemofozy przyczepiają się do ciała swych ofiar i wysysają im całą krew. Mają także zamiłowanie do błyskotek, które kradną obozującym w zasięgu ich legowisk.

YATH, JEZIORO: Przytulna przystań w głębi ładu, w pobliżu miasta Bahama na Oriabie. Z Morzem Południowym łączy je wielki kanał.

Morza

Na terenie Krain Snów znajdują się dwa wielkie morza pełne małych wysp: Morze Cerenariańskie i Morze Południowe.

Niegdyś pośród wód Krain Snów bardzo łatwo spotkać było Gnorri. Ich wiedza na temat sekretnych przejść pod falami jest rozległa, jednak liczba ich osad wciąż się zmniejsza. Učení nie są pewni co jest powodem tej tendencji, jednak niektórzy przypuszczają, że może mieć to związek ze wzrostem aktywności sług Wielkiego Cthulhu. W różnych punktach Krain Snów odkryto pozostałości po osiedlach Gnorri, największe z nich leżą zaś w Zatoce Benny na Północy.

BAZALTOWE SŁUPY ZACHODU: Te gigantyczne kolumny z kamienia wyrastają wprost z morza i nikną w chmurach, zdają się nie mieć końca. Przepływające między tymi słupami wody spadają później w międzyplanetarną przestrzeń. Okręty zazwyczaj nie wyprawiają się w kierunku filarów – nie ma za nimi żadnego ziemskiego punktu docelowego, statki nie z tego świata używają ich jednak jako portalu między Krainami Snów a próżnią rozciągającą się między planetami. Za filarami morze szybko i gwałtownie formuje się w wielki wir i spada w nicość. Żaglowe statki nie znające odpowiednich tras prowadzących nad przepaścią, wysane są przez wir. Jedna z tych tras za słupami prowadzi do Kathurii, jednak ta częściej używana wiedzie wprost w przestrzeń.

BEZIMIENNA SKAŁA: Ta leżąca na północy Morza Cerenariańskiego wyspa stanowi największe skupisko księżycowych bestii na całej powierzchni Krain Snów. Z pokładów statków zbliżających się do skały widać wyraźnie, że zbocza jej są bardzo strome, lecz na niektórych półkach porozrzucanych po stromych klifach delikatnie rysują się pękate ściany dziwacznych budowli. Udany test *sennej wiedzy* pozwoli rozpoznać w nich własność ropuszych mieszkańców ciemnej strony księżyca. Na południowym krańcu skała rozszerza się dwutorowo tworząc dwa cyple. Leżą one tak blisko siebie, że tylko jeden statek może w tym samym czasie wpłynąć między nimi na wewnętrzne wody.

Za przesmykiem leży duża przystań, w której dokować może nawet kilkanaście statków naraz. Zawsze jest tam przynajmniej jedna czarna galera, regularnie kotwicząca przy brzegu oraz zwykłe od dwóch do czterech innych, ładowanych lub wyładowywanych. Każde stworzenie, które na swoje nieszczęście wpadnie w wody tej zatoki błyskawicznie pożarte zostaje przez wielkie bestie czające się pod powierzchnią wody. Za dokami leży miasto, wycięte w pionowych klifach wyrastających z linii brzegowej. Zaczyna się tam także kręta droga, która pnie się w górę na coraz wyższe występy skalne, by w końcu zniknąć z pola widzenia. Budynki położone najbliżej doków to w większości magazyny, w których składowane są skrzynki pełne dóbr, po części żywych. Można w nich znaleźć rubiny, zarówno naturalne jak i oszlifowane oraz wiele bezciekłego, księżycowego wina.

W niektórych domach trzyma się jeńców i znaleźć w nich też można zaciemnioną salę, w których nieszczęśnicy schwytani przez księżycowe bestie poddawani są wymyślnym mękom. Bestie są bardzo biegłe w sztuce tortur i potrafią przez wiele miesięcy utrzymywać znosząc ich bolesne zabiegi ofiarę przy życiu. Księżycowe bestie czerpią wielką przyjemność z cierpień ofiar i robią wszystko, by przedłużyć je do granic możliwości. Komnaty te zaprojektowane zostały tak, by nieść krzyki i lamenty nieszczęśliwców przez skałę i dalej, przez morze. To właśnie są owe zawrodożenia przeklętych dusz słyszane nieraz na przepływających w pobliżu statkach. Często zastosowane tortury są tak straszliwe, że odgłosy słychać aż w Inquanok. Każdy, kto znajdzie się nocą w pobliżu Bezimiennej Skały i usłyszy krzyki, traci 0/1k4 PP.

Wyższe poziomy skały zamieszkują sami oprawcy. Ich niewielkie domy nie mają okien i ze względu na woń mieszkańców okropnie cuchną. Umeblowanie stanowią dziwaczne stołki, ławy i stoły wyrzeźbione z drewna księżycowych drzew, a ściany zdobią tajemnicze i szalone wzory, na które lepiej nie patrzeć. – każdy Badacz który na nie spojrzy straci 0/1k4 PP. W wielu domach znajdują się ołtarzyki z rubinowymi figurkami Mnomquah, dziwaczna broń, ozdoby oraz inne kuriozalne narzędzia

Im bliżej szczytu skały, tym budynki bardziej przypominają ekskluzywne, można by rzec, świątynie. Wiele z nich ma różnych rozmiarów dziedzińce, sugestywne, barwione chrcielnice i rzeźbione ołtarze. Niektóre ze świątyń dedykowane są Mnomquah, niektóre jego partnerce, Oorn, zaś pozostałe pomniejszemu bóstwom opiekuńczym znanym tylko księżycowym bestiom. Tuż

przed samym szczytem leży największy z tych przybytków. Na tyłach jego głównej sali znajduje się niskie, ciemne przejście prowadzące w głąb skały. Na samym jego końcu leży obszerna komnata, której ściany i sufit pokrywają bluzniercze płaskorzeźby (ich oglądanie kosztuje 0/1k4 PP).

Na środku tej sali stoi szeroka, bezdenna studnia, prowadząca do wiecznie mrocznych Grobowców Zin, głęboko w Podświecie. Na samym końcu jamy znajdują się małe drzwi z dziwnie wykutego brązu. Po zbadaniu, okaże się, że otwierają się do środka, są zamknięte od wewnątrz, a po tej stronie nie ma nawet śladu żadnego uchwyty. Co leży za tymi drzwiami zależy tylko od Strażnika.

GRANITOWE SŁUPY POŁUDNIA: Kolumny te stoją daleko na Morzu Południowym, poza zasięgiem ludzkich statków. Wielkie słupy z szarego kamienia podobnie jak ich bazaltowe odpowiedniki na zachodzie, wznoszą się majestatycznie nad powierzchnię i, podobnie jak one – służą za przejście między ziemskimi Krainami Snów a inną domeną, gdyż za nimi leży tajemniczy region Alcheringa.

MORZE CERENARIAŃSKIE: Morze to jest krystalicznie błękitne, jak wody akwenu karaibskiego, chłodne i niezbyt słone. Na jego brzegach leży większość głównych portów Krain Snów z Celephais na czele.

MTAL: Wyspa na Morzu Cerenariańskim, słynna ze swej kryształowo czystej wody i ogromnej obfitości skorupiaków. Tutejsze olbrzymie prątkowane małże połknąć mogą kotwicę i przegryźć łańcuch. Mieszkańcy wyspy przychodzą też czasem oglądać węże morskie wygrzewające się na brzegu.

SERANNIAN: Cudowne miasto leżące na dryfującej po niebie wyspie. By się tam dostać, trzeba pożeglować z Celephais do miejsca, w którym morze styka się z niebem. Podróż taka zajmuje zwykle kilkanaście dni, lecz w zależności od warunków może zająć także kilka tygodni. Gdy statek osiągnie owo miejsce, po prostu odrywa się od ziemi, wznosi i kontynuuje swą podróż.

Wyspa Serannian ma nierówny, kolisty kształt i powierzchnię około 30 kilometrów kwadratowych. Miasto Serannian, otoczone wysokimi marmurowymi murami naszpikowanymi armatami pokrywa niemal trzy czwarte jej powierzchni. Budynki miejskie w większości wykonane są z różowego marmuru, architektura zaś ma w sobie wiele z greckiej. Przystań leży wzdłuż południowo-wschodniego

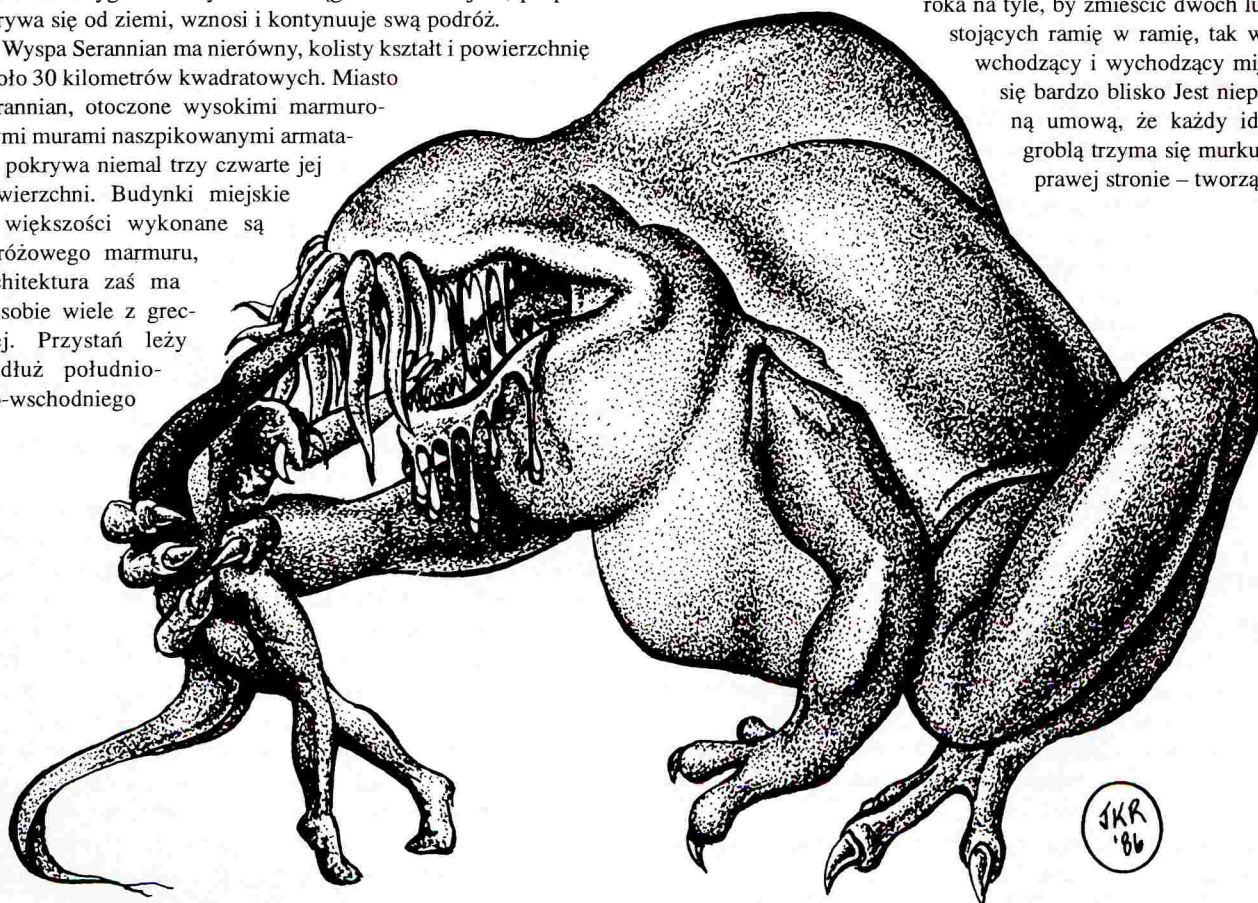
wybrzeża, a nabrzeże zbudowano z kamienia dostępnego na wyspie. Zatokę Serannian wypełniają chmury dryfujące na wysokości linii brzegowej, tworzące puszystą powierzchnię, po której w jedną i w drugą stronę pływają statki. Tak jak Baharna, Serannian ma, aby nawigacja była bezpieczna, dwie latarnie morskie, jednak tutaj jedna z nich daje sygnały spośród fal od „spodniej” strony wyspy. Dwie latarnie są w rzeczywistości jedną budowlą przebijającą skały, prowadzi do nich zresztą jedno wejście leżące w pobliżu biura kapitanatu.

W środku miasta stoi masywny zamek o wielu wieżyczkach – siedziba Kuranesa podczas jego wizyt na wyspie. Imponująca kopuła zamku wznosi się nad miastem, i pokryta brązem lśni w dzień niczym drugie słońce. Opodal pałacu stoi Gmach Obwieszczeń w którym ogłaszane są decyzje rady miejskiej lub króla Kuranesa. Budynek ten często jest też miejscem publicznych debat pomiędzy rywalizującymi filozofami i naukowcami. Tutaj rezyduje patriarcha kotów Serannianu, mądry stary kocur lubujący się w towarzystwie śniących biegłych w kocim języku, toczących podobne debaty.

Tak jak w Celephais, Kuranese także tu nie pozostaje w swoim pałacu podczas wizyt. Kazał wznieść sobie w zachodniej części miasta rezydencję w iście angielskim stylu. Otacza ją wysoki kamienny mur, a żelazne wrota otwierają się na zadbane ogrody pełne porośniętych bluszczem dębów. Sama rezydencja zbudowana jest z szarego kamienia i ma pojedynczą wieżę wznoszącą się ponad murami. Tak samo jak w Celephais, służba Kuranesa ubiera się niczym angielscy kamerdynerzy i pokojówki, jednak w związku z ograniczeniami powierzchniowymi, dwór to jedyny stworzony tu przez niego kawałek Anglii. Większość czasu Kuranese spędza w muzeum.

Muzeum stoi na przylądku na wschodnim końcu wyspy. Jediną drogą dostępu doń jest wąska grobla o niskim murku, prowadząca bezpośrednio do jednego wejścia. Jest szeroka na tyle, by zmieścić dwóch ludzi

stojących ramię w ramię, tak więc wchodzący i wychodzący mijają się bardzo blisko. Jest niepisana umowa, że każdy idący groblą trzyma się murku po prawej stronie – tworzą się



w ten sposób dwa pasy ruchu: jeden dla wchodzących, drugi dla opuszczających Muzeum.

Wielki owalny budynek Muzeum wznosi się na trzy kondygnacje, zbudowany jest z nietłukącego kryształu i zwieńczony wysoką kopułą. Grobla prowadzi do małego dziedzińca na którym stoi pomnik króla. Dwie wąskie ścieżki okrążają Muzeum, wiodąc do drugiego dziedzińca, gdzie siedząc na ławkach obserwować można zapierającą dech w piersiach panoramę Krain Snów. W pogodne dni widać stąd ośnieżony szczyt góry Aran i tajemnicze Wzgórza Tanariańskie.

Odwiedzający Muzeum mijają wielki łuk za pomnikiem króla i wchodzą do głównej galerii, skąd krętymi schodami dostać się można na dwa kolejne piętra. Większość zwiedzających nie może ogarnąć już pierwszego piętra, na którym eksponowane są muzealne kosztowności: zgromadzono tu klejnoty, biżuterię, złote figurki, statuetki z kości słoniowej, bezcenne antyki i dzieła sztuki. Na wyższych piętrach znaleźć można eksponaty dostępne w każdym muzeum: mumie, książki, kości i tym podobne. Przedmioty są tak znane (choć ciekawe), że nie potrzebują etykietek czy wyjaśnień.

W odróżnieniu od innych statków Krain Snów, serenniańskie okręty nie potrzebują prądów powietrznych, by żeglować po niebie. W kadłubie na dziobie każdego z nich mieści się specjalna ładownia, wypełniona esencją lotniczą, która pozwala im pozostać w powietrzu i przemierzać Krainy Snów wzdłuż i wszerz. Wysokość można kontrolować zrzucając balast lub wypuszczając gaz, poza tym żeglowanie nimi przypomina kierowanie typowymi statkami morskimi. Porty do których zawijają to Celephais, Ilek-Vad i Dylath-Leen.

PODWODNE MIASTO: Patrz „Zatopione Miasto“.

POŁUDNIOWE, MORZE: To szaroniebieskie morze jest chłodniejsze i bardziej słone niż Cerenariańskie. Właściwie oświetlone przez księżyc potrafi ujawnić szczęśliwym obserwatorom sekrety swej głębi. W morzu tym, będącym czasem niezbyt bezpiecznym miejscem, leży tajemnicze Zatopione Miasto, z niego też wyrastają Bazaltowe Słupy Zachodu i Granitowe Słupy Południa.

ZATOPIONE MIASTO: Zatopione Miasto leży mniej więcej w połowie odległości między Dylath-Leen i Oriabem. Wody zakrywają je od niepamiętnych czasów i nikt z żyjących nie zna jego historii. Wiadomo tylko, że gdy woda jest czysta, pod powierzchnią fal, między budynkami widać przemykające cienie. Wiele statków przepływających się przez te wody zniknęło bez wieści.

Miasto rzeczywiście posiada żywych mieszkańców. Na jego północnym końcu leży kopułowata świątynia, stanowiąca jedną stronę międzywymiarowej bramy pomiędzy Światem na Jawie i Krainami Snów. Używana ona jest na dwa sposoby – jako Brama Snów oraz jako fizyczne przejście dla istot z głębin. Pasażu strzeże jadowity stwór Glun i jego słudzy. Istoty z głębin wybudowały dużą świątynię na południowym krańcu osady, spłodziły też – współżyjąc z gnorri – rasę syrenów, także zamieszkującą miasto. To właśnie syrenowie odpowiedzialni są za liczne zniknięcia statków.

Zachód

Ze wszystkich regionów Krain Snów Zachód wydaje się najstarszy i najbardziej zaludniony. Większość cywilizowanych krain, w tym również te należące do Sześciu Królestw, skupiona jest we wschodniej części kontynentu Zachodu. Bardziej za zachód leżą krainy nomadów i pradawny Mnar. Wzdłuż południowo-zachodniego wybrzeża znajdują się Królestwa Fantastyczne, osobliwsze nawet niż reszta Krain Snów.

AI, RZEKA: Płytki, powolny strumień w krainie Mnar. Jego wody są ciemne i zielonkawe, lecz zdadne do picia i zamieszkiwane przez wiele gatunków ryb. Jak większość rzek w Krainach Snów,

AI ma swój początek wśród równin. By przepłynąć wpław tę rzekę, potrzebne są tylko dwa testy *plywania*.

AKURION: Spora szara skała w jeziorze nieopodal Sarnathu. Ważny punkt orientacyjny w pobliżu nabrzeża. W rocznicę zagłady Sarnathu wody jeziora niemal całkowicie ją zakrywają.

APHORAT: Mały port na dalekim południu leżący w cieniu Thalarionu, odległy i niechętnie odwiedzany. Stanowi ważny punkt dla Sydathri i Cuppar-Nombo, gdyż tylko przez niego mają dostęp do morza. Statki z innych krain przybywają tu okazjonalnie. Mieszkańcy Aphorat są wprawnymi żeglarzami i pływali nawet aż do Celephais nad Morzem Cerenariańskim. Barki kursują w górę i w dół rzeki, wożąc towary między portem i miejscami w głębi ładu.

BRAMA GŁĘBSZEGO SNU: Po siedmiuset stopniach z Jaskini Płomienia brama ta prowadzi we wschodnią część Zaczarowanego Lasu.

CUPPAR-NOMBO, MIASTO: Miasto to otaczają mury z zapiwowanego piaskowca, lśniące w promieniach pięknego słońca. W ich wnętrzu stoi wiele małych domów zbudowanych z otaczającej miasto gliny. Zaprojektowane są tak, by uzyskiwać chłód z powietrza i utrzymywać w miarę znośną temperaturę. W centrum stoi wspaniały pałac kalifa Cuppar-Nombo, księcia Fiasala. Miasto założyli przed wiekami uciekinierzy z ruin pobliskiej Golthothy. Kalifat Cuppar-Nombo jest jednym z Sześciu Królestw.

CUPPAR-NOMBO, PUSTYNIA: Starożytną pustynną krainę Cuppar-Nombo z jednej strony otaczają Wzgórza Karthiańskie, z drugiej las Parg. Kraina ta przypomina płaskie, piaskowe tereny południowo-zachodniego Egiptu ze Świata na Jawie. Deszcz pada tu rzadko lub nie pada wcale, a wokół jedynych podziemnych źródeł powstają oazy. Większą część regionu pokrywają ruchome piaszki i wydmy znane jako Wielkie Morze Piaskowe. Na tym terenie znajduje się tylko jedna większa osada ludzka, miasto Cuppar-Nombo, a większość społeczeństwa wiezie nomadyczny tryb życia, przepędzając stada kóz i owiec od jednej oazy do drugiej. Raz w sezonie podróżują do miasta i handlują tam z miejscowymi i przyjezdnymi kupcami.

W wielu otaczających miasto dolinach wydrążono kopalnie, wydobywające kamienie szlachetne, takie jak rubiny i szmaragdy. Region posiada dwa główne szlaki karawan, łączące go z resztą Krain Snów. Pierwszy biegnie przez wschodnie wzgórza i Drinen do Doliny Skai, drugi drogą wzdłuż jednego z dopływów rzeki Azuro wiedzie do Aphorat. Karawany do i z Doliny Skai kursują co miesiąc, podczas gdy na drugiej trasie tylko co trzy miesiące.

Warte wspomnienia są też leżące na pustyni od dawna porzucone ruiny Golthothy.

DLARETH, GÓRA: Rzeka Skai bierze swój początek między tym wzniesieniem, a pobliską górą Lerion.

DOTHER: Niewielkie pustynne miasteczko, zamieszkiwane przez brązowoskórych ludzi. W odróżnieniu od większości mieszkańców krain Snów nie oddają oni czci Wielkim, utrzymując w tajemnicy naturę wyznawanego przez siebie bóstwa. Nietrudno więc zgadnąć, że Krainy Snów aż huczą od przerażających plotek na temat charakteru tego boga, jednak wydaje się, że mieszkańcy Dother nie praktykują składania ofiar z ludzi ani innych odrażających rytuałów. Miasto najlepiej znane jest z osobliwych przedmiotów, którymi handlują nieśmiali kupcy odziani w jedwab. Są wśród nich egzotycznie pachnące oleje do lamp i pochodni, silne kwasy trzymane w zielonych szklanych butelkach, długie na kilka metrów kawały kości słoniowej, niesamowite fosforyzujące kamienie. Pochodzenie tych obiektów jest zupełnie nieznane.

DRINEN: Leżące w pobliżu Cuppar-Nombo miasto, słynące ze swojej dziwacznej muzyki, granej na fletach z towarzyszeniem wyjącego „śpiewu bez słów”. Jedną z części miasta, zwana Dzielnica Przyjemności, jest szeroko potępiana jako siedlisko dekadentyzmu przez jednych i szczerze podziwana przez innych.

Na pustyni w pobliżu Drinen stoi okrągły kopiec znany jako Grobowiec Neba. Neb był ostatnim kapłanem pradawnego boga imieniem Mlok, który spadł do Krain Snów z nieba i próbował uzurpować sobie cześć należną Wielkim. W miarę, jak kult Mloka rósł w siłę, sam bóg rozszczał się, wciąż dzielił na mniejsze i słabsze istoty. W czasach Neba niewiele już pozostało zeń do czczenia i gdy Neb spłonął na stosie, wraz z nim spalono ostatnie z Dzieci Mloka. Mówi się, że wciąż żyją one w Grobowcu Neba związane przez Starszy Znak. Gdyby ktoś był na tyle głupi by usunąć to zabezpieczenie, Dziecko Mloka mogłoby opłonić sąsiednie krainy.

DYLATH-LEEN: Dylath-Leen jest wielkim miastem leżącym u ujścia rzeki Skai, w miejscu, w którym wpada ona do Morza Południowego. Miasto zbudowane jest głównie z bazaltu a jego liczne kanciaste wieże sięgają niebios. Ulice są mroczne i nieprzyjemne, a nad dachami unoszą się kłęby dymu, rzadko tylko przewiewane przez silny wiatr wiejący od morza. Ponurzy mieszkańcy Dylath-Leen noszą dziwne suknie, wielu jest wśród nich podrzynaczy gardła, skrytobójców i rabusiów. Rządzący książę używa Oczu Dylath-Leen – czegoś w rodzaju tajnej policji – tylko wtedy, gdy w zbrodni zamieszana jest jakaś ważna osobistość.

Dylath-Leen jest największym portem w całych Krainach Snów. Jego przystań, znana jako Zatoka Nabrzeży, pełna jest doków wszelakich rozmiarów. Kotwicz tu zawsze przynajmniej tuzin statków ze wszystkich zakątków Ziemi i kilka spoza niej.

Na wschód od Dylath-Leen, za rzeką Skai leży las Parg, na zachód zaś – dolina Tanty.

ENNON, KRAINA: Ostatnie z Królestw Fantastycznych, zaczyna się w miejscu, gdzie linia brzegowa skręca na północ. To Ziemia Muzyki i Poezji, gdzie trafiają śniący i poeci, którzy prezentowali swe wizje światu i którymi wzgardzono. Wypełnia ją muzyka i wesołość, a nocami powietrze niesie piosenki żyjące niegdyś w ludzkich duszach, a dziś, gdy cudowność znikła ze Świata na Jawie, nie ma tam dla nich miejsca.

W głębi lądu znajduje się wysoki łańcuch górski, znany jako Góry Carycy Ayell, Miejsce Głębokiej Tajemnicy. Nikt nie wie, co kryje się za zasłoną błękitnej mgiełki przysłaniającej wierzchołki tych gór. Powiadają, że cud i obłęd czekają na śmiałków, którzy stawiają czoło szczytom. Mieszkańcy Ennon zamieszkują jedynie na zboczach gór. To właśnie tu, u podnóża Gór Carycy Ayell, znaleźć można Warda Phillipsa, niegdyś mieszkańca Świata na Jawie, Władcę Lampy Alhazreda. Może on skorzystać z mocy lampy, by pokazać Badaczom jedyną bezpieczną drogę prowadzącą do wspaniałej Kathurii, leżącej za Bazaltowymi Słupami Zachodu.

GOLTHOTHY, RUINY: Na południe od miasta Cuppar-Nombo leżą milczące ruiny Golthothy. Była ona niegdyś stolicą Cuppar-Nombo, w której pod przywództwem królów-bogów kapłani oddawali cześć dziwnym bóstwom o zwierzęcych głowach. Architektura ruin bardzo przypomina tę, którą znamy z antycznego Egiptu i miast-państw Mnaru. Rdzenni mieszkańcy Golthothy, zwani dziś Mrocznymi Wędrowcami, rozproszyli się po całych Krainach Snów. Najłatwiej spotkać ich na terenie Sześciu Królestw, gdzie przeważnie wiodą cygański żywot. Uważa się, że Mroczni Wędrowcy mogli imigrować do Mnaru wkrótce po zniszczeniu ich cywilizacji.

Golthotha zniszczona została przed wiekami i do dziś nie wiadomo jak i dlaczego. Spekuluje się, że mogła to być zagłada podobna do tej, która nawiedziła 'Ygiroth, niezależnie jednak od powodu, Golthotha stoi teraz pusta i cicha. Potężne wapienne



świątynie i obeliski narażone są na wdzierający się coraz głębiej piasek lecz na murach wciąż dostrzec można wyrzeźbione wizje starożytnych bogów o ludzkich ciałach i zwierzęcych głowach. Dokładne zbadanie płaskorzeźb pozwoli odkryć, że wszystkie wyobrażenia bóstwa z głową szakala zostały zniszczone. Opowieści wspominają o wielkich bogactwach zagrzebanych w grobowcach pod Golthothą. Jednakże nikt nigdy ich nie odnalazł, a wcale nie ma jest liczba tych, którzy wyruszyli na poszukiwania. Większość z nich zaginęła.

GÓRY CARYCY AYELL: Łańcuch górski na południe od krainy Ennon, znany jako Miejsce Głębokiej Tajemnicy. Nikt nie wie, co kryje się za błękitną mgłą, otaczającą szczyty tych gór.

GROBLA GIGANTÓW: Olbrzymi, starożytny mur okalający krainę Sona-Nyl i broniący dostępu doń.

HATHEG: Rolnicza miejscina. Pochodzą z niej dwie słynne osobistości; Mędrzec Barzai który został porwany z góry Hatheg-Kla i Atal, który był świadkiem losu Barzai, a potem przeniósł się do Ultharu. Mimo niewielkich rozmiarów, Hatheg leży na szlaku karawan z Cuppar-Nombo. Na takie karawany niecierpliwie oczekują wieśniacy, zachwyceni tajemniczymi towarami i opowieściami dostarczanych przez kupców. Hatheg nawiedzają regularnie nawet dziwni Mroczni Wędrowcy. Miasteczkiem rządzi sołtys wybierany co pięć lat. Hatheg liczy sobie tylko dziewięćset mieszkańców i ma jedną przyzwoitą gospodę, „Sad”, znaną z dobrej strawy i obsługi.

HATHEG-KLA, GÓRA: Miasto Hatheg zawdzięcza swoją nazwę tej właśnie górze, leżącej o dwa tygodnie marszu przez pustynię. Była ona ostatnim bastionem i tanecznym parkietem Wielkich, zanim ludzka ciekawość zmusiła ich do przeprowadzki do Kadath. Jest najwyższą górą Krain Snów, sięgając niemal szesnastu tysięcy metrów nad poziom morza.

Mieszkańcy Hatheg ostrzegają przed wspinaniem się na nią zwłaszcza w nocy. Od czasu tej nocy, gdy opary po raz pierwszy niczym całun okryły szczyt, mieszkańcy całej doliny Skai drżą ze strachu i modlą się zawsze, gdy góra i księżyc nikną pod warstwą tajemniczego dymu. Ci nieliczni, krótszy wspięli się na górę w poszukiwaniu Barzai twierdzili, iż znaleźli tylko wielki znak na głazie – ostrzeżenie dla tych, którzy chcieliby iść w jego ślady.

HLANITH: Spory port morski leżący u ujścia rzeki Oukranos. Jego mury zbudowane są z granitu, a domy wieńczą fantastyczne zadania. Nabrzeże w Hlanith całe wykonane jest z dębiny, a w drogach wyżłobione są koleiny. Ulice i budynki w pobliżu doków podniszczone są od solnego pyłu niesionego przez wysokie fale. Wszystkie tawerny w mieście, zgodnie z przepisami, leżą właśnie w tym rejonie.

Bliskość Hlanith do Świata na Jawie powoduje właśnie objawianie się w tym świecie od czasu do czasu tajemniczych miast-miraży. W dodatku pozwoliło to wielu czarownikom z Hlanith zostać alchemikami, astronomami i wynalazcami.

Król Hlanith jest dobry i sprawiedliwy, może tylko ciut za bardzo lubi swoje luksusy.

IB, RUINY: Ruiny te leżą wzdłuż brzegu Bezimiennego Jeziora, niedaleko od dawnej lokacji Samathu. Było to niegdyś miasto dziwnych, ziemnowodnych stworzeń o których mówiło się że przybyły z księżyca we mgle. Wiele tysięcy lat temu ludzie z Samathu zniszczyli miasto i wyrznęli wszystkich jego mieszkańców.

IMPLAN, WZGÓRZA: Pasma zielonych wzgórz zamieszkałych przez pogodnych wieśniaków i pokojowo usposobionych hodowców pawi. W jednej z części wzgórz znajduje się gniazdo feniksów.

ILARNEK: Ostanie z państw-miast Mnaru leży nad rzeką Ai i wysunięte jest najbardziej na południe. Ilarnek słynie ze swego

jadeitu, a produkowane tu kielichy są bardzo cenne i pożądane na targach całych Krain. Dawno temu Ilarnek było głównym partnerem handlowym Samathu. Gdy dziesięć tysięcy lat temu Samath uległ zniszczeniu, to właśnie ludzie z Ilarnek wyruszyli zbadać przyczynę zagłady. Gdy ujrzeli, jaki był powód upadku najpotężniejszego z państw-miast, wzięli ze sobą jadeitowy posąg Bokruka, uświęcili go i rozgłosili chwałę przekłętą wodnego jaszczura w całej krainie Mnar.

Od tego czasu Ilarnek stało się religijnym centrum Mnaru. Pod tym względem przypomina nieco Inquanok. Ludzie wiedzą, jaka kara może ich spotkać za obrazę któregoś z bogów tak więc starannie przestrzegają wszystkich rytuałów. Leżą tu największe świątynie Mnaru, dedykowane zarówno bogom pomniejszych, jak i całkiem potężnym. Najważniejszym bóstwem Ilarnek jest Bokrug, czczony pod rosnącym księżycem. Często składa mu się ofiary na feralnym, chryzolitowym ołtarzu używanym niegdyś przez kapłanów z Samathu. Największe święto ku czci Bokruka obchodzone jest w rocznicę zagłady Samathu, czczoną przez mieszkańców tego ostatniego jako dzień zwycięstwa nad Ib.

Władcą Ilarnek jest arcykapłan, patriarcha Bokruka.

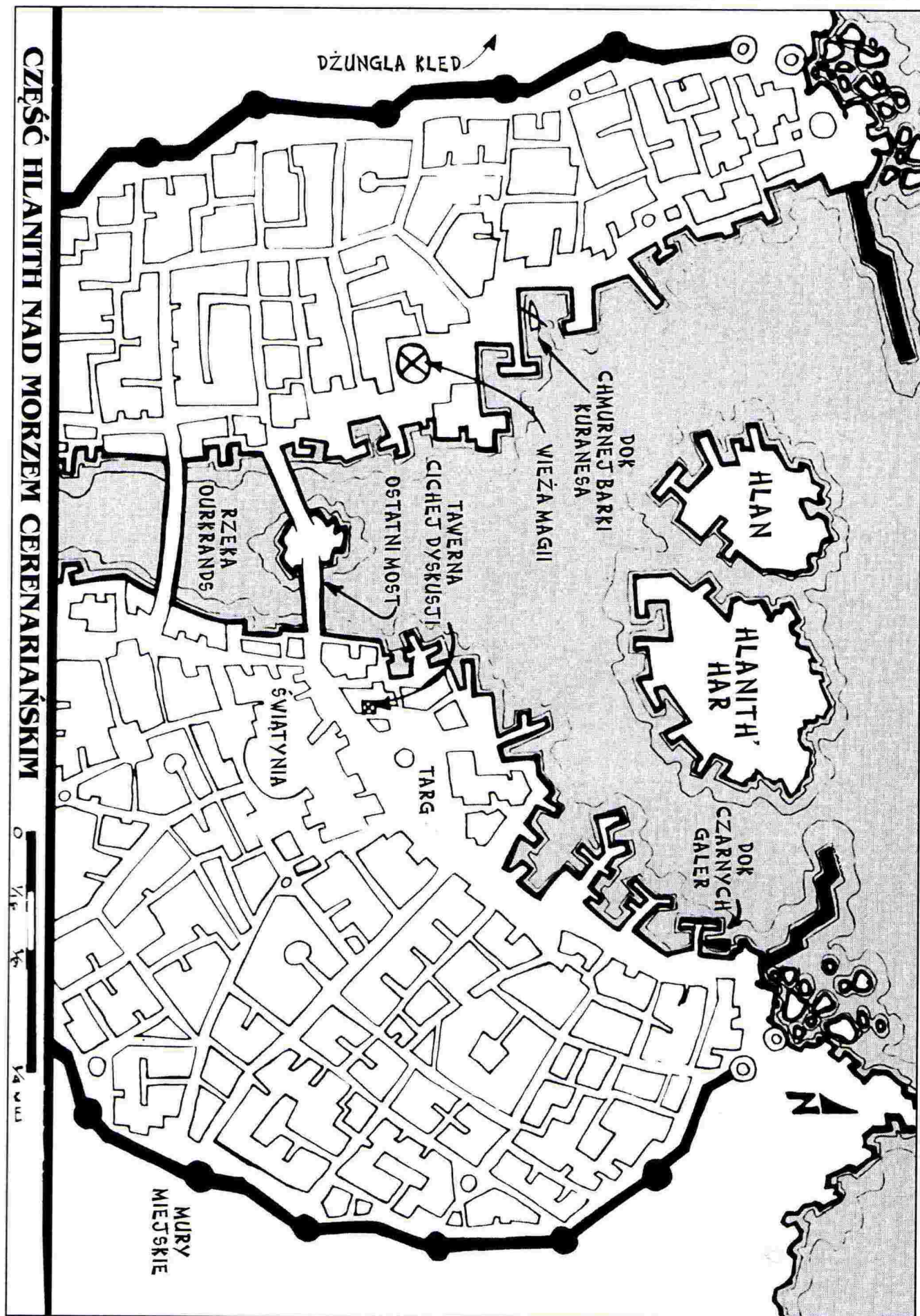
JAREN: Niewielka miejscina w dolinie Narthos, ponura i bezbarwna, za to otoczona pięknymi polami i murem z zadziwiającego onyxu spod Inquanok.

JASKINIA PŁOMIENIA: Jaskinia ta stoi na granicy pomiędzy Krainami Snów, a domeną zwykłych ludzkich marzeń sennych. Jest obszerna i zdaje się być zupełnie naturalna, a pośrodku, od podłogi do sklepienia wznosi się słup ognia. Płomień ma wiele barw, od czerwonej poprzez pomarańczową do purpurowej, i w rzeczywistości jest formą manifestacji Starszych Bogów, opisywanych czasem jako płomieniste istoty. Jaskinię zamieszkują dwaj kapłani – Naszt i Kaman-Thanh. Wyjście z niej prowadzi w dół, siedmuset stopniami do Bramy Głębszego Snu.

JASKINIE ŻYCIA: Pod jedną z wielu wysp leżących na południe od Zak, na Morzu Południowym, znajdują się ostawione Jaskinie Życia. Mówi się, że znaleźć w nich można przedmioty umożliwiające jasnowidzenie oraz przejście do zakazanych regionów snów. Do jaskiń dostać można się wyłącznie od morza, poprzez tunel o wlocie wystarczająco szerokim by przyjąć średniej wielkości statek. Tunel prowadzi głęboko pod miasto i kończy się rozległą jaskinią wypełnioną świecą wodą o niebieskim zabarwieniu, z której wyrastają niezliczone obsydianowe kolumny podtrzymujące sklepienie. Morze rozciąga się od wlotu jaskini tak daleko, jak sięga wzrok. Ruiny dotykają brzegów jeziora, a pod nimi leżą tunele prowadzące głęboko pod ziemią.

KADATHERON: Najstarsze państwo-miasto Mnaru. Tutaj, na słynnych Ceglanych Cylinrach przechowywana jest historia krainy Mnar. Kadatheron jest także jedną z dwóch lokacji Wiekiej Biblioteki Krain Snów i te dwa fakty decydują o uznaniu go za centrum nauki w Mnarze. Tu właśnie prowadzą swe badania się najwięksi mędrcy i czarnoksiężnicy tej krainy, tutaj także mieści się jedna z najsłynniejszych szkół magicznych w całych Krainach Snów. Położenie wzdłuż brzegów rzeki Ai zapewnia też Kadatheronowi status największego portu Mnaru. Statki przebywają tu z całych Krain Snów przywożąc wszelkiego rodzaju dobra, by wymienić je na miejscowe towary. Stąd też wyruszają w górę rzeki barki, przewożące towary i podróżników do Thraa i Ilarnek. Władcą Kadatheronu jest król Menes, człek mądry lecz popędliwy.

KAMIENNA PUSTYNIA: Posępne, kamieniste pustkowia rozciągające się dookoła góry Hatheg-Kla. Kamienie, wyrzeźbione przez wiatr w osobliwe posągi, mają dziwaczne kształty i rozmiary. Przy każdym kroku unosi się tam ciężki, szary, podobny do popiołu kurz, piekąc w oczy i wgrzyzając się w gardło. Z wysokości



przyczynił się do nieszczęścia swojego kraju, padł martwy z żalu. Ci nieliczni, którzy zapuścili się w ruiny powiadają, że grasuje w nich jego duch.

MYNANTHRY, DOLINA: Dolina położona od północnej strony góry Lerion. Znajduje się w niej źródło rzeki Skai, a zaraz powyżej na zboczu góry leżą ruiny 'Ygirothu.

N'KRAAL: Jedno z miast w Kled.

NARTHOS: Dolina którą biegnie rzeka Xari i w której leży miasto Jaren. Napotkać tu można stada równinnych okapi.

NIR: Najmniejsze z trzech miast w dolinie rzeki Skai. Posiada jedyną szeroką ulicę biegnącą do centrum. To w zasadzie senna mała wioska ukryta w cieniu Lerion. Z niej właśnie i otaczających ją farm zniknęło najwięcej ludzi (co przypisuje się 'Ygirothianom). Wiele z tego co wiemy o 'Ygirothianach usłyszeć można właśnie od tutejszych, małomównych wieśniaków. Badacze, wypytujący ich na tę okazję, by uzyskać wartościowe informacje muszą wykonać udany test *perswazji*. Porażka spowodować może różne reakcje – od zwykłego milczenia przez zdenerwowanie po wykonanie na pytającym Starszego Znaku i zatrząsnięcie drzewi.

Najważniejszym punktem orientacyjnym w Nir jest wielki kamienny most na rzece. Kamieniarze którzy postawili go 1300 lat temu zamurowali w jego centralnej części żywą ofiarę, by bronić go przed złem. Mówi się, że nieszczęśliwym tym był 'Ygirothianin. W księżycowe noce z wnętrza mostu dochodzi stłumiony krzyk – słysząc go kosztuje to 0/1k4 PP.

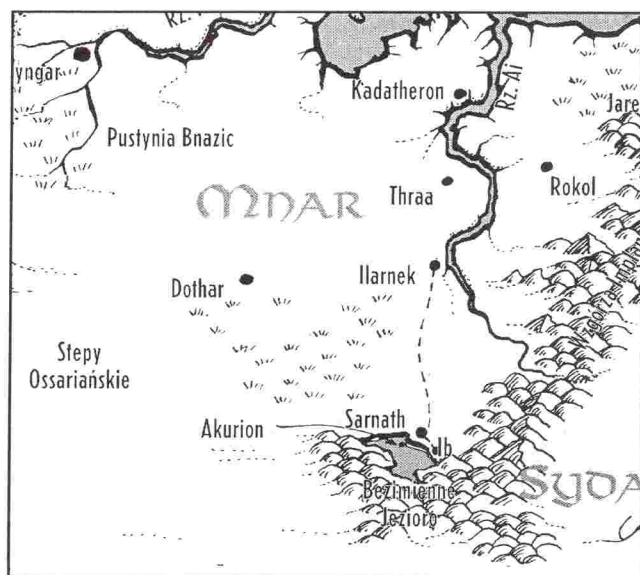
OGROTHAN: Port nad Morzem Cerenariańskim, zbudowany z czarnego i czerwonego kamienia inkrustowanego srebrem. Obowiązuje w nim stan wojenny i książę permanentnie utrzymuje tu liczne wojska. Od czasu do czasu miasto oblegają bandy dzikusów ze wzgórz, co może być wytłumaczeniem paranoi księcia.

OONAI: Miasto to znane jest z walorów rozrywkowych, zwłaszcza wspaniałych tancerzy i lutniarzy. Znaleźć tu można rozrywkę wszelkiego typu i podróżni (zwłaszcza ci bogaci) witani są z otwartymi ramionami. Budowle wykonane z marmuru i ozdobiono połączanymi kopułami oraz wzorzystymi odrzwiami. W dzień jest szaro i ponuro, lecz w nocy – cudownie. Oonai handluje czasem z Zarem, ten ma jednak mało do zaoferowania. Każdy z mieszkańców Oonai ma przynajmniej jeden talent artystyczny, zaś władcą jest lubujący się w rozkoszach król, hojnie z resztą obdarzający każdego utalentowanego rzadkim lub niezwykłym darem.

OUKRANOSA, KRÓLESTWO: Królestwo to leży wzdłuż doliny rzeki Oukranos i kończy się w pobliżu Hlanith. Na jego terytorium leżą dwa ważne miasta: Kian i Thran, stolica. Królestwo Oukranosa jest jednym z Sześciu Królestw.

OUKRANOS, RZĘKA: Oukranos jest największą rzeką Krain Snów, podobnie jak Mississippi czy Amazonka głęboką, szeroką i szybką. Kraina leżąca pomiędzy rzeką a Zaczarowanym Lasem przypomina spokojne tereny rolnicze doliny Skai. Łagodne wzgórza pokryte kwiatami o tysiącach kolorów znaczą ścieżkę prowadzącą wzdłuż brzegów wielkiej rzeki. Nad doliną rzeki Oukranos wiecznie unosi się złota mgiełka, powietrze wypełniają ptasie trele i brzęczenie pszczoł – mówi się, że w tej okolicy jest nieco więcej słońca niż gdzie indziej. Wszyscy podróżujący w tych stronach czują się wprost wspaniale. Z wyjątkiem krainy Sona-Nyl smokomotyle zamieszkują tylko tutaj.

PUSTYNIA BNAZIC: Łagodna pustynia w krainie Mnar. Żyjący tu, przypominający Arabów ludzie są małomówni i wielu jest wśród nich niebezpiecznych łodziei. Hodują i zjadają trzygarbne wielbłądy o barwie morskiej zieleni. Pustynia jako taka dziwnie przypomina dno morza, porastają ją koralowce i wodorosty. Piasek jest niebieski i żółtozielony, a większość roślin i zwierząt



szara, niebieska lub zielona. Pustynia najpiękniej wygląda nocą, gdy fosforyzujące, niczym żywe gwiazdy, zwierzęta opuszczają swe legowiska.

Przed wiekami potwór imieniem Mlok spadł z nieba na pustynię Bnazic i resztki tej bluźnierczej istoty wciąż kryją się, spalone, głęboko w piasku.

ROKOL: Płaskie miasto ogorzałych, radosnych ludzi. Zgodnie z niepisaną umową, przez wzgląd na łatwość odbudowy, żaden z drewnianych budynków nie jest wyższy niż trzy metry. Raz na kilka lat Rokol najeżdżany jest przez zwierzęta o gigantycznych kłach – zwane przez miejscowych błyskawicznymi bestiami. Stada kompletnie rujną miasto i zmuszają mieszkańców do ukrycia się w dżungli do czasu, aż horda odejdzie. Później domy odbudowuje się. Rokolem włada triumwirat książąt.

SARNATH: Dawno temu istniało czwarte państwo-miasto Mnaru, Sarnath, założone przez silne plemię na brzegach wielkiego jeziora, w pobliżu którego odkryto złoża szlachetnych metali. Nieopodal Sarnathu stało miasto Ib zamieszkanе przez pierwotnych mieszkańców Mnaru, dziwną rasę humanoidalnych płazów, ponoć przybyłych we mgłę z księżyca. Ludzie z Sarnathu uznali ich za wstrętnych i zniszczyli ich miasto.

Przez wiele lat Sarnath cieszył się owocami swego bogactwa. Jego armie podbiły obce kraje zmuszając je do oddawania czci koronie Sarnathu. Niektórzy mówią, że oblaskawili nawet dolinę Pnath. Corocznie odbywała się feta z okazji kolejnej rocznicy zniszczenia Ib. W tysięczne święto nad wodami jeziora pojawiła się dziwna mgła i martwe istoty z Ib powstały ze swych wodnych grobów, by niszczyć i mordować. Sarnath stał tysiąc lat i upadł w jedną noc. Kiedy przybyli ludzie z Ilarne, w miejscu miasta odnaleźli tylko rozległe bagnisko. Poza opowieściami nie ostało się żadne świadectwo wielkości Sarnathu. Zniknęły nawet złoża szlachetnych kamieni, mimo to jednak poszukiwacze skarbów wciąż szukają tu łatwego bogactwa. Niewielu wróciło, lecz ci którym się udało opowiadają historię o dziwacznej poświacie nad jeziorem i eterycznych zjawach pojawiających się na powierzchni.

SINARA: Niewielkie miasto na peryferiach Pustyni Liraniańskiej. Utrzymane jest w konwencji arabskiej, z niezwykłymi budynkami zbudowanymi z marmuru, w kształcie zmarszczonych od wiatru namiotów. Ludzie są tu smagli, weseli, gadatliwi i hałaśliwi. Jedyne udomowionymi zwierzętami są dromadery, używane pod wierzch, do zaprzęgów i konsumpcji. Jeden z gatunków hodowany jest wyłącznie dla delikatnego, pachnącego czosnkiem mięsa. Sinarą włada Han – tytułu tego się nie dziedziczy, władca wybierany

jest przez wzgląd na pozytywne cechy, ujawniane podczas turniejów walki, śpiewu i ujeżdżania.

SIDRAK, GÓRA: Wysoki szczyt górujący nad krainą Cuppar-Nombo. Czasem bogowie przybywają w swych powietrznych statkach, by tańczyć na jego czubku. Mieszkańcy niecierpliwie wypatrują tego momentu gdyż łyż, upuszczane przez bogów w momencie kiedy muszą wracać, są jedynym deszczem spadającym na pustynne rejony. Wielką zbrodnią jest usiłowanie wspięcia się na tę górę – mogłoby to obrazić bogów i powstrzymać ich przed powrotem, dlatego właśnie nikt nigdy nie wdrapał się na ten szczyt.

SKAI, KRÓLESTWO: Obszar, na który składają się Hatheg, Nir, Ulthar oraz kilka farmerskich osad. Każdym miastem rządzi burmistrz i rada miejska. Wszystkie miasta i wioski są pod zwierzchnictwem króla Skai, który nadzoruje ściąganie podatków i podejmuje decyzje dotyczące całego królestwa. Króla wybiera się spośród burmistrzów, jego rządy są dożywotnie. Królestwo Skai jest jednym z Sześciu Królestw.

SKAI, RZĘKA: Ważna rzeka w Krainach Snów. Jej wody są błękitno-zielone i, podobnie jak rzeki Oukranos, szerokie i bystre. Ma źródła w Dolinie Mynanthry, wysoko na północnych zboczach góry Lerion. Na jej brzegach leżą Hatheg, Nir i Ulthar, a u jej ujścia port morski Dylath-Leen. Z Hatheg do Dylath-Leen prowadzi wzdłuż brzegu rzeki równy trakt; zarówno rzeka jak i gościniec są bardzo uczęszczane.

SONA-NYL, KRAINA: Jest jednym z Królestw Fantastycznych i znajduje się poza właściwym obszarem Krain Snów. Jest to królestwo poza czasem i przestrzenią, gdzie nie ma cierpienia i śmierci. Badacze, którzy przybędą do Sona-Nyl mogą pozostać tam przez wiele lat, a nawet całe eony i nie odczuwać skutków starości. Kraina Sona-Nyl wydaje się mieć tylko jedną granicę, którą jest droga poprzez Kryształowe Przylądkie. Wewnątrz Kraju Fantazji nie ma żadnych granic, a za każdym horyzontem leży inny, jeszcze piękniejszy od poprzedniego.

Ci, którzy spróbują dostać się do Sona-Nyl z innych stron napotkają starożytny mur ciągnący się jak okiem sięgnąć. Być może da się na niego wspiąć, lub nad nim przelecieć, lecz normalni mieszkańcy Krain Snów nie podejmują takich prób, gdyż nie wiedzą co za nim leży. Rozdziela on również Sona-Nyl i Żurę, z czego aż nazbyt dobrze zdaje sobie sprawę księżniczka Zura. Nade wszystko pragnęłaby bowiem znaleźć sposób na przedarcie się przez granicę i zepsucie Kraju Fantazji.

W Sona-Nyl pełno jest zielonych dolin i pastwisk, na których rosną barwne kwiaty, przezroczystych strumieni śmiejących się w promieniach słońca, które odbijają się od ich powierzchni, majestatycznych świątyń, baśniowych miejsc i świetlistych miast o chłodnych fontannach. Mieszkańcy Sona-Nyl mają w sobie pewien rodzaj nieziemskiego wdzięku i bez przeszkód czy lęku przemierzają cały swój kraj. Ogrody Sona-Nyl wypełniają niespotykane budynki w kształcie pagód, służące rozmaitym bogom za świątynie. Ci, którzy opuszczają Sona-Nyl niezmiennie doświadczenia wielkich trudności, jeśli zechcą tam powrócić. Większości nigdy się to nie udaje – niektórzy mówią, że to bogowie rzucają klątwę na odrzucających doskonałość. Sona-Nyl jest rodzinnym portem Białego Statku, a Kapitan i jego załoga zdają się być jedynymi, którzy są w stanie opuszczać tę krainę i wracać do niej bez trudności.

STEPEY OSSARAŃSKIE: Ta jałowa, omiatana wiatrem kraina jest domem dla Wazików – podobnych do Kozaków nomadów. Ci straszliwi mieszkańcy równin nie dosiadają koni, używając pod wierzch kudłatych jaków. Prowadzą surowe życie, najeżdżają wioski, którymi upstrzone są tereny ich ojczyzny, biorąc niewolników, często ich potem sprzedając. Ich ekspansje powstrzymują

takie przeszkody jak Wielkie Góry Niewesołe, Wielki Mur otaczający Sona-Nyl, kraina Zura z której nikt nigdy nie powrócił żywy czy pustynia Bnazic, którą uważają za nawiedzoną. Jedynym więc kierunkiem ich ekspansji jest zachód, w stronę Theelys. Czasem różne bandy tych nomadów łączą się organizując najazdy w tym kierunku, jednak jak dotąd zawsze powstrzymywali ich potomkowie Soomusa.

STETHELOS: Niewielkie, otoczone murami miasto wybudowane z dziwnego lazuru granitu. Nad Stethelos przez cały rok wisi fioletowa chmura, z której krople wody bezustannie wlewają się do wielkiego zbiornika. Z powodu obecności obłoku w mieście nie rosną żadne popularne rośliny, jedynie cieniulubne listowie i egzotyczne grzyby. Władca tego miasta jest poważny i melancholijny, lecz poddani gorąco go kochają.

SYDARTHIA: Kolejny z przyjaznych, płodnych rejonów będących błogosławieństwem dla Krain Snów. Słynie ze swoich orzechów, przypraw i owoców, a jej mieszkańcy są wegetarianami.

TANTA, DOLINA: Na wschód od Dylath-Leen leży bujna, nawodniona dolina Tanta, będąca głównym źródłem żywności i była w tych okolicach. Niedaleko od Dylath-Leen leży w niej wioska Ti-Penth.

TELOTH: Ponure granitowe miasto z kwadratowymi budynkami o płaskich dachach. Jego mieszkańcy są surowi, o ciemnej cerze. Jedyne rośliny w mieście rosną przy rzece Zuro. W Teloth wszyscy muszą pracować, nie słysząc tu śmiechu ani pieśni – mieszczanie nie aprobują takich ekscesów. Teloth jest miastem robotników. Podróżnicy mogą pozostać tu przez jeden dzień, zanim również nie zostaną zmuszeni do pracy. Nie ma tu ani jednej gospody i nowo przybyli śpią w stajniach dopóki nie ukończą budowy swoich własnych przysadzistych, kwadratowych domostw. Król Teloth, żyjący również z pracy własnych rąk, mieszka w wieży Mlin.

THALARION: Opowieści nazywają Thalarion Miastem Tysiąca Cudów, lecz w rzeczywistości jest ono ogromnym kopcem termitów rządzonego przez Objawioną Lathi, sprzed oblicza której nie powrócił nigdy żaden człowiek. Z daleka Thalarion wydaje się być miastem lśniących i budzących grozę wież i minaretów, lecz jeśli podejdziesz się bliżej, wychodzi na jaw jego prawdziwe oblicze. Iglice miasta są nierówne i cienkie; jedynie ich delikatna budowa sprawia, że wydają się być tak wysokie. Okazuje się bowiem, że wieże są na poły zrzućowane i pełne ospowatych dziur. Niższe partie miasta stanowi nieforemna masa w szarym kolorze trądu, sprawiająca generalnie wrażenie czegoś zbudowanego nie przez ludzi, lecz przez jakiś rodzaj owadów.

Thalarion rzeczywiście został zbudowany przez owady i składa się w całości z przypominającej papier substancji, podobnej do produkowanej przez osy czy termity. Kopiec zamieszkują termitianie: istoty przypominające człowieka, lecz biologicznie zbliżone raczej do termitów. Metropolia, jako że zbudowana jest z papieru, niesłychanie łatwo ulega pożarom i dlatego też w jej murach nie znajdują się żadne źródła ognia. Jako oświetlenia termitianie wykorzystują fosforyzujące błękitne grzyby, który wbudowują w ściany i sufity miasta. Termitianie nie muszą gotować jedzenia, gdyż żywią się wyłącznie różnymi odmianami roślin. Każdego nieszczęśnika, który zawędruje zbyt blisko Thalarionu, chwytają i prowadzi przed oblicze królowej kopca, Objawionej Lathi.

Na północ od Thalarionu stoi Wielkie Drzewo Krain Snów. Jeszcze dalej na północ rozciągają się rozległe moczary rojące się od mięsożernych roślin, podobnych do tych, które rosną w Kled. Żadna żywa istota, nawet termitianie, nie zapuszcza się w te rejony. Niewielu w rzeczy samej jest takich, którzy powrócili z bagien aby opowiedzieć o tym, co przeżyli.

THEELYS: Daleko na zachodzie, na południowych brzegach rzeki Tross stoi miasto Theelys. Wyznacza ono najdalej na zachód wysuniętą granicę starożytnego Imperium Tyrhhii. Co prawda nigdy nie było niczym więcej niż miastem granicznym, lecz było zamieszkane od czasów, gdy armie Yath-Li plądrowały Krainy Snów w poszukiwaniu skarbów, które zaspokoiłyby chciwość królowej. Theelys czasami nazywane jest Miastem Mgieł, gdyż niemal zawsze spowijają je ciężkie, kłębiące się opary unoszące się znad Tross. W połączeniu z położeniem na samych granicach Krain sprawiło to, że Theelys jest miastem raczej prostym i niewyszukanym. Niewiele statków przybija tu do portu, gdyż nie eksportuje się stąd żadnych wartościowych towarów. Najciekawszą rzeczą dotyczącą miasta jest fakt, że jest ono jednym z miejsc, w których znajduje się Wielka Biblioteka Krain Snów. Dlaczego wybrano Theelys do tego zaszczytu pozostaje tajemnicą, lecz większość uczonych przypuszcza, że ma to coś wspólnego z najdosłowniejszym mieszkańcem miasta, Nyrassem czarownikiem, który mieszka w ogromnym zamku stojącym na obrzeżach metropolii.

THORABON: To umierające miasto, gdzie mury i budynki wykonane są z dziwniej półprzeźroczystej substancji, która wygina się raczej niż łamie i której nie trzyma się żadna farba. Przez ostatnie pół wieku miasto stopniowo znika – co miesiąc lub dwa jakiś dom lub fragment muru po prostu rozplywa się w nicość. Z tego powodu mieszkańcy Thorabonu nie przyjmują ciepło podróźnych, podejrzewając, że jeden z takich obcych w ciągu ostatnich dekad rzucił na miasto klątwę. Setki ludzi każdego roku uciekają z miasta i udają się w inne strony. Rządzący obecnie w Thorabonie gubernator przejął władzę, gdy król spadł ze szczytu swego pałacu po tym, jak rozplynęła się w nim podłoga.

THORIN, GÓRA: Góra ta jest godna uwagi ze względu na wysokość i mieszkańców. Na jej zboczach gnieźdzą się ponoć duże, pokryte łuską, przypominające smoki stworzenia. Pobliskie niziny nawiedza ponadto plaga tajemniczych drapieżców, pożerających nocą całe stada bydła.

THRAA: Drugie z miast-państw Mnar odsuwa się ostatnio od brzegów rzeki. Obecna lokalizacja miasta jest drugą z kolei: pierwotne osiedle, rozciągające się wzdłuż brzegów Ai, zniszczyły przychodzące każdej wiosny wylewy rzeki. Miasto stało się rolniczym ośrodkiem Mnar, gdy dzięki systemowi grobli i kanałów irygacyjnych ludzie z Thraa rozumnie wykorzystali coroczne powodzie i obecnie cieszą się najżyźniejszą ziemią w całej okolicy.

Thraa, zwane czasami zwane Miastem Piekarzy, znane jest w całych Krainach Snów ze swego sycącego chleba, którego bochenkiem człowiek może się ponoć wyżywić przez cały tydzień.

W Krainach Snów wysoko ceni się również tamtejsze wyroby złotnicze, jak również wyrabiane w Thraa dziwaczne, ponad metrowej długości skarabeusze. Wzdłuż brzegów rzeki zbudowano kamienne doki, wykonane z onyxu przywiezionego z Inquanok. Wyładowuje się w nich towary z Kadatheronu i Ilarneku, a są dostępne dla statków nawet w czasie najwyższego poziomu wody. W Thraa rządzi Wielki Arcykapłan służący własnym bogom miasta, który zapewnia coroczną obfitość zbiorów.

THRAN: Stolica Królestwa Oukranos, jednego z Sześciu Królestw. Państwo to rozciąga się wzdłuż doliny rzeki aż do leżącego na brzegu Hlanith, lecz go nie obejmuje. Król Thranu to stary śniący, który widział w życiu wiele cudownych rzeczy. Został królem po tym, jak wyzwiał poprzedniego władcę na pojedynek snów i wygrał. Pojedynki snów są akceptowanym w Thranie sposobem wybierania nowego władcy i polegają na zawodach krasomówczych pomiędzy pojedynkującymi się przeciwnikami.

Miasto otacza wysoki mur z alabastru, wycięty z litej bryły sposobem nieznanym człowiekowi. Mury przebijają setka bram i wieńczy dwieście wieżyczek strzelniczych. Wieże w mieście również wybudowano z alabastru, lśnią one bielą spod złotych iglic. Ich szczyty wznoszą się tak wysoko, że czasami nikną wśród obłoków. Innym znów razem przebijają się przez powłokę chmur, co sprawia, że miasto wygląda jak zawieszone w niebie, a jego kopuły lśnią pośród obłoków żywym ogniem. Mury dookoła Thranu są tak grube, że bramy przypominają raczej tunele we wnętrzu góry. Tunele te mają po trzydzieści metrów długości i dziesięć szerokości, a co trzy metry oświetlone są pochodniami. Każdej z bram miasta strzegą strażnicy odziani w czerwone szaty, a ci, którzy pragną przez nie przejść muszą wprawdzie dowiedzieć, że są tego godni olśniewając strażników opowieściami o trzech niewiarygodnych snach.

Aby przejść przez strażę miejską, Odkrywca musi wykonać trzy następujące po sobie testy średniej ze swoich umiejętności *perswazji* i *sennej wiedzy*. Sukces krytyczny neguje potrzebę wykonywania kolejnych testów przez tego konkretnego Badacza. Jeśli do miasta usiłuje wejść grupa Badaczy, każdy z nich musi wykonywać testy oddzielnie. Każdy z nich może próbować tyle razy, ile trzeba będzie dla pomyślnego wykonania wszystkich rzutów niezbędnych do wejścia do miasta, lecz każda próba zajmuje dziesięć minut potrzebnych do opowiedzenia historii.

W miejscu, gdzie bramy wychodzą na rzekę znajduje się miejskie nabrzeże. Doki zrobione są z litego marmuru; kotwiczą w nich bogato zdobione galery z pachnących odmian drewna – cedru i drzewa kalamandrowego. W dokach tłoczą się obcy, brodaci żeglarze ze wszystkich Krain Snów, a w stosach czekają na załadowanie na statki lub zabranie na targowisko liczne skrzynie i beczki oznaczone tajemniczymi hieroglifami z dalekich krain. Port w Thran jest trzecim co do wielkości w Krainach Snów, zaraz po Dylath-Leen i Celephais.

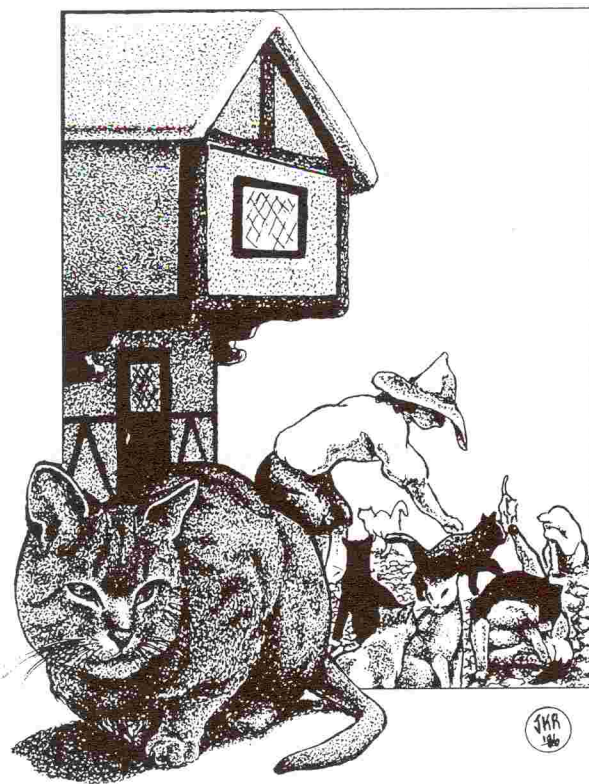
Uliczki Thranu są strome i tajemnicze. Wiją się pomiędzy licznymi wieżami wzbijającymi się w niebo. U ich podnóża przycupnęły sklepiki i domy. Nieopodal centrum miasta znajduje się bazar: rozległy plac, gdzie sprzedaje się lub wymienia na lokalne dobra wszystkie towary wyładowane z galer stojących w przystani. W ciągu dnia ulice są zatłoczone ludźmi i zwierzętami, nocą zaś wypełnia je ciepła poświata wydostająca się z zakratowanych okien i balkonów. W powietrzu rozbrzmiewają dźwięki muzyki napływające z wewnętrznych dziedzińców, gdzie łagodnie nucą je chłodne fontanny.

THURAI, GÓRA: pokryty czapą śniegu szczyt niedaleko Nir, gdzie niegdyś zabawiali ziemscy bogowie. Powracając tam bogowie płaczą, a ludzie biorą ich łzy za deszcz.

TI-PENTH: Mała wioska w Dolinie Tanta, na wschód od Dylath-Leen. Tutaj co roku zbierają się mieszkańcy doliny aby uczestniczyć w Festiwalu Obfitości, oznaczającym koniec zniw i początek wypraw na targowisko.

TROSS, RZKA: Tross płynie kilkaset mil na północ i ma źródła w Wielkich Górach Niewesołych. Wpływa do Morza Południowego, niedaleko miasta Theelys. Na zachód od Tross nie ma już prawie niczego, lecz przez rzekę przepływa prom przywożący wędrowców i rolników z powrotem w cywilizowane rejony, lub też wiozący awanturniczych wędrowców w nieznane obszary leżące za drugim brzegiem.

ULTHAR: To miasto kupców i farmerów o feudalnej architekturze jest największym z trzech miast w Dolinie Rzeki Skai, a także punktem docelowym dla wielu karawan przychodzących z Dylath-Leen brzegiem Morza Południowego lub też przez pustynię z Cuppar-Nombo. Przedmieścia Ultharu są mieszanką małych domków i schludnie ogrodzonych farm. Samo miasto zbudowano na



kilku wzgórzach wznoszących się nad brzegami rzeki Skai. Domy mają tutaj szpiczaste dachy i wysunięte nadbudówki. Wąskie uliczki wybrukowane są kocimi łbami.

Na szczycie najwyższego wzgórza mieści się Świątynia Starszych Bogów. To jedyne tego typu sanktuarium w dolinie Skai, jest przy tym jednym z miejsc, w których Naszta czci się jako boga. Kapłani pilnują, żeby kadziło, które pali się w lewym uchu jego posagu nigdy nie zgasło; ma ono zmącić jego zmysły, aby nie dostrzegł jak grzeszni są jego wyznawcy i nie wpadł w gniew. Modlitwy do Naszta kieruje się w stronę jego lewego ucha. Choć nie czci się tu Kaman-Thaha jako bóstwa, otoczony jest on wielkim szacunkiem i uważany za awatara Naszta.

Naszta nie jest jednak jedynym bogiem, którego religia kwitnie w tym miejscu; wszyscy Wielcy mają na terenie świątyni swoje sanktuaria. Wierni mogą wznosić modły do Ariela, Zo-Kalara, Tamasha, Karakala, Lobona, N'tse-Kaaml, Nodensa i Nath-Horthatha. Kaplica Hagarg Ryonis ukryta jest przed wzrokiem wszystkich, z wyjątkiem kilku wybranych kapłanów. W świątynnej bibliotece znajduje się między innymi Księga Barzai, Pnakotyczne fragmenty i Tajemny Siedmioksiąg Hsana

WIELKIE GÓRY NIEWESOŁE: Strzeliste i lodowate są szczyty tych gór i niewielu tylko udało się przeprawić przez nie i wrócić. W górach bije źródło rzeki Tross.

WIELKI KAMIENNY KRĄG: W pobliżu środka Zaczarowanego Lasu, w miejscu, gdzie niegdyś znajdowała się polana, stoi wielki krąg kamieni. Jest tak ogromny, że kamienie wystają ponad sklepienie z liści. Krąg, bardzo dawno temu postavili poprzedni mieszkańcy lasu – gugowie. Zrobili to na cześć swych plugawych bogów, wśród nich Nyarlathotepa i Yog-Sothotha. Swego czasu zresztą gugowie próbowali wezwać Nyarlathotepa, lecz oddźwięk ich bluźnierczego rytuału dotarł do boskich uszu. Wielcy zainterweniowali i nie dopuścili do ukończenia inkantacji. Później zaś przekleli gugów, odebrali im głos i na zawsze stracili do Podświata.

WIOSKI ZUGÓW: Na terenie Zaczarowanego Lasu znajdują się liczne kolonie zugów. Składają się na nie grupy nor pod leśnym

poszyciem, chociaż niektóre rodziny, zwłaszcza te szlachetniejsze, mieszkają w pniach wielkich drzew. Każdą wioską zarządza Rada Mędrców wybierana z najstarszych i najbardziej doświadczonych zugów osady.

Prawie w środku Zaczarowanego Lasu leży największa z wiosek zugów. Tutaj warzą one wino z nawiedzonego drzewa rosnącego niedaleko ich osady. Drzewo to wyrosło z ziarna, które spadło na Ziemię z Księżyca. Podobno jest nawiedzone, gdyż ci, którzy pod nim śpią miewają dziwne wizje. Wino, które zugowie z niego warzą jest soczyste i mocne, a nieprzychylni do mocnych trunków ludzie szybko poddają się jego działaniu. Wino zugów ma S 15.

WZGÓRZA KARTHIAŃSKIE: Wzgórza te oddzielają Teloth i Oonai. Niektórzy z miejscowych rolników zagrodzili część wzgórz i przekształcili je w winnice – wytwarzane w nich wino osiąga wysokie ceny. Dzikie partie wzgórz, w pobliżu góry Thorin, porasta gęsty las. Ponoć na tych nieprzystępnych zboczach żyją fauny, jednorożce i inne delikatne, płochliwe stworzenia.

XARI, RZKA: Trująca Xari w dolinie Narthos. Jej wody są czarne jak smoła i niosą śmierć.

‘YGIROTH, MIASTO: Ponad doliną Mynanthry, na północnym zboczu Lerionu leżą ruiny przekłętą miasta ‘Ygiroth. Na długo zanim wybudowano miasta Hatheg, Nir czy Ulthar, gęste lasy i łąki Lerionu zamieszkiwali ludzie z ‘Ygiroth. Byli dziką i zdegenerowaną rasą, z trudem zasługującą na miano „człowieka”; niscy, włochaci, o wystających do przodu łukach brwiowych i oczach jak paciorki.

Ludzie ci pozostaliby zapewne kompletnie prymitywni, gdyby nie fakt, że mieszkali niedaleko rozpadliny w zboczu góry Lerion, którą zewnętrzne zło opanowało na długo przed nadejściem tu prawdziwych ludzi. Pewnego dnia, dawno zapomnianego w otchłaniach czasu, przybyła do ‘Ygirothian budząca trwogę Istota w Żółtej Masce, obdarzając ich umiejętnością wyrabiania włóczni, jedzenia mięsa i dosiadanania nieokiełznanych kyreszy.

W zamian za te „dobrodziejstwa” kazała prymitywnym ludziom zbudować na swoją cześć miasto ‘Ygiroth, które miało być cytadelą strachu nie mającą sobie równych w Krainach Snów. Osadnicy, którzy przybyli potem w dolinę Skai nie darzyli sympatią swych prymitywnych sąsiadów i jedynie nieliczni zadawali sobie trud nauczania się ich chropawego, szepcącego języka. I nikt nie zaprzętałby sobie nimi głowy, gdyby nie podejrzone zniknięcia młodych dziewczyc, powtarzające się w równych odstępach czasu. W końcu król Pnil z Ultharu zebrał połączone siły całej doliny Skai i wyruszył na ‘Ygiroth. W przeszłości nieliczni poszukiwacze przygód, którzy zapuścili się w okolice ‘Ygiroth i powrócili przy zdrowych zmysłach opowiadali o dziwnych burzach pojawiających się na bezchmurnym niebie i inteligentnych wichrach, rozszarpujących zarówno ciała, jak i dusze wędrowców. Armia doliny Skai nie napotkała jednak żadnych tego rodzaju przeszkód.

Gdy wojska dotarły do ‘Ygiroth, jego mieszkańcy otwarli bramy miasta i puścili się pędem na swoich kyreszach w stronę zbrojnych, którzy ich oczekiwali. Nie przypuścili jednak ataku, lecz raczej uciekali w śmiertelnej trwodze przed czymś wewnątrz miasta, rzucając się na włócznie swoich wrogów. Tego dnia zginęli wszyscy ludzie z ‘Ygiroth. Kiedy już leżeli martwi u stóp żołnierzy z doliny Skai, żaden ze zwycięzców nie wkroczył do miasta, lękając się stanąć twarzą w twarz z tym, co sprawiło, że jak mówili: „wszystkie dzikusy uciekły w ramiona śmierci”.

Dziś ‘Ygiroth wciąż stoi i zachowało się zadziwiająco dobrze. Co prawda wiele budynków nosi ślady czasu, a ich popękane ściany chylą się niebezpiecznie, lecz jak dotąd niewiele z nich runęło. Na wysokim występie skalnym na tyłach miasta wznosi się nieślawna Świątynia ‘Ygiroth.

‘YGIROTH, ŚWIĄTYNIA: To ogromna świątynia w kształcie ula. Z opuszczonych obecnie ulic prowadzi do niej przez wąski trapezoidalny otwór łagodnie nachylona rampa, wiodąca aż do jej głównej sali. Jest ona ogromną komnatą, wypełnioną licznymi pięciokolumnnymi, ustawione z dziwnie asymetryczną regularnością. Wzdłuż obwodu sali stoi siedem posągów kyreszy, niektóre mają rozdziawione pyski i groźne spojrzenia, inne zaś przepaski na oczach. Pomiędzy kolumnami w stronę ołtarza leżącego z tyłu świątyni prowadzi naturalna nawa.

Na szczycie siedmiobocznego ołtarza stoi zakapturzona i owinięta w płaszcz figura, trzymająca w jednej ręce włócznię, a w drugiej mały posążek buopotha. Udany test *Mitów Chtulhu* lub *sennej wiedzy* pozwoli zidentyfikować posąg jako Istotę w Żółtej Masce. Przed ołtarzem znajduje się owalny otwór ze spiralnymi stopniami prowadzącymi w dół, do wnętrza góry. Na samym dole tych schodów rozpościera się labirynt wąskich przejść i nisko sklepionych pomieszczeń. W samym środku tego labiryntu znajduje się sala niemal tak wielka jak pomieszczenie na górze, z takimi samymi kolumnami, posągami kyreszy i ołtarzem. Przed tym ołtarzem leży kamienna płyta, sugerująca, że pod nią znajdują się mogą jeszcze głębsze obszary czekające na zbadanie.

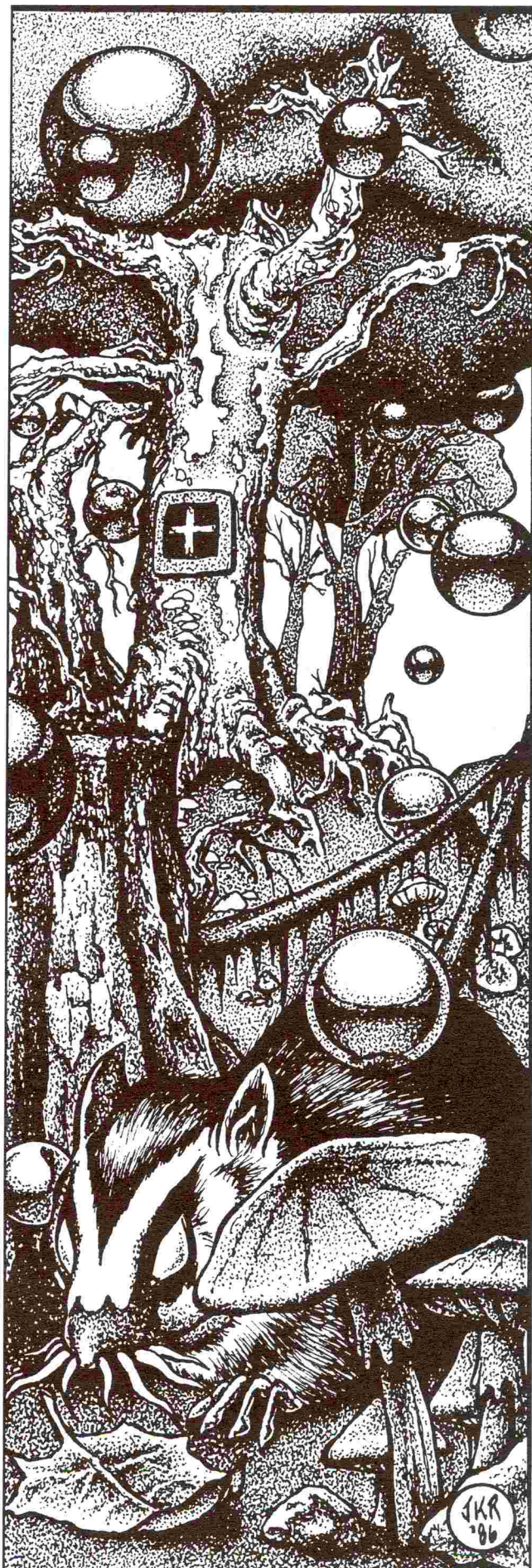
Najbardziej uderzające w owej sali są ściany, pokryte inskrypcjami w starożytnym języku aklo. Inskrypcję z ‘Ygiroth prymitywni skrybowie wyryli prymitywnymi pociągnięciami dłuta; opowiada ona historie o słabych bogach Krain Snów i Innych Bogach, którzy ich strzegą – Azathocie, Yog-Sothocie i Nyarlathotepie. Zawiera również tajemnice, o których dowiedzieli się ‘Ygirothianie, a które, jeśli tylko mieli po temu wystarczającą inteligencję, pozwoliłyby im zostać panami całych Krain Snów, a być może nawet Świata na Jawie.

ZACZAROWANY KAMIEŃ: Na zachód od Wielkiego Kamienego Kręgu znajduje się na terenie Zaczarowanego Lasu pewne miejsce, w którym grzyby są nienaturalnie rozrośnięte, a drzewa przeredzone i martwe lub umierające. W tym właśnie miejscu, wśród ściółki, leży Zaczarowany Kamień, wielka kamienna płyta ze znajdującym się wewnątrz żelaznym kręgiem szerokim na metr. Pokrywają ją dwa zestawy runicznych inskrypcji, teraz przysłonięte mchem zarastającym kamień. Runy te pochodzą ze starożytnego języka, dziś zapomnianego w Krainach Snów: pierwsza formuła stworzona została, by uwięzić coś pod płytą, druga ma moc zniesienia mocy pierwszej. Nikt z żyjących nie wie, co się znajduje pod kamieniem i nawet zugowie instynktownie boją się doń zbliżyć. W rzeczywistości kryją się tam wielkie, okrągłe schody prowadzące w dół do Wieży Koth w królestwie gugów, leżącym pośród rozległego Podświata.

ZACZAROWANY LAS: Jest pierwszą przeszkodą jaką napotykają nowi śniący w Krainach Snów. Siedemset stopni prowadzących do Bramy Głębszego Snu wije się przez olbrzymie dąb w samym środku lasu. Drzewostan stanowią tu przeważnie dęby, których masywne konary tworzą tunele pod liściastym sklepieniem. Panuje tu wieczny półmrok i bardzo niewiele światła słonecznego dociera do poszycia. Las bezustannie rozświetla dziwny fosforescencyjny blask emitowany przez wszędziebylskie grzyby i próchno.

Zaczarowany Las jest domem wielu dziwacznych istot, w tym nieuchwytnych zugów, zamieszkujących puste drzewa i ryjących nory w korzeniach dębów. Przez wzgląd na bezpośrednie sąsiedztwo wiedzą one wiele o Świecie na Jawie. Rzeczywiście, las w dwóch miejscach styka się z naszym wymiarem i zugowie odpowiedzialni są za część zniknięć ludzi w tych punktach. Mają też sporą wiedzę o Krainach Snów, permanentnie infiltrowanych przez ich szpiegów.

W pobliżu centrum Zaczarowanego Lasu znajduje się postawiony przed wiekami przez gugów Wielki Kamienny Krag, a nie-



daleko na zachód leży Zaczarowany Kamień – płyta, zakrywająca wejście do Wieży Koth. Na terenie lasu znajduje się oczywiście kilka kolonii żugów, szczególnie duża mieści się na wschód od Kamiennego Kręgu. Brama Głębszego Snu, wejście do Krain Snów, leży we wschodniej części Zaczarowanego Lasu.

ZAIS: Duże miasto, które wybudowano z alabastru i diamentu. Jako drogi w Zais służą nie ulice, lecz rzeki i strumienie. Rzeki przecinają mosty rzeźbione w kształty elfów i demonów, łączące jedne budynki z innymi. Nieliczne obszary suchego łądu służą jako parki. W Zais zawsze panuje zachód słońca – nie ma tu prawdziwego dnia ani nocy. Mieszkańcy tego miasta są jasnoskórzy i ciemnowłosy. Rządzi nimi władca, o którego córce, Nathicanie, mówi się, że jest najpiękniejszą z żyjących kobiet.

ZAK: Siedziba zapomnianych snów wynurza się z morza na wspartych drewnianymi słupami tarasach, wśród których gnieźdzą się dziwne, arkadowe świątynie z białego marmuru. W kraju tym mieszkają wszystkie sny oraz piękne i cudowne myśli, które co raz przychodzą, a potem ulegają zapomnieniu. Jest to zarówno kraj zapomnianego, jak i nigdy nie pamiętanego. Na brzegach rysują się fantastyczne kształty i wizje rozkoszy, lecz każda osoba przybywająca do tego kraju ujrzy inne obrazy, gdyż każda ma swoje własne nie zapamiętane sny, które mieszkają w tej krainie. Należy pamiętać, iż zapomnieniu ulegają nie tylko przyjemne ludzkie myśli. Koszmary grasujące w głębi krainy Zak są jeszcze bardziej przerażające niż te pochodzące spoza granic naszego wszechświata. O Zak wiadomo niewiele gdyż ci, którzy raz postawią stopę na sennych łąkach tego kraju nigdy nie wracają do swych domów.

W Zak jest tylko jedno miasto, zwane Zar.

ZAKARION: Port morski zbudowany z ozdobnych muszli morskich ślimaków i macicy perłowej. Annały miejskie spisuje się na wiecznym papirusie, który nigdy się nie kruszy ani nie gnije i który zdobywa się w legowiskach smoków i sfinksów. Na zwojach tych przechowuje się myśli wielkich mędrców Zakarionu, zbyt mądrych by istnieć w Świecie na Jawie. Zakarionem rządzi jeden nich, najmądrzejszy ze wszystkich ludzi, jacy kiedykolwiek żyli.

ZAMEK ŚWIĘTEGO ŹRÓDŁA: Uważa się ten ukryty w Dżungli Kled pałac za jeden z zamków z kości słoniowej strzeżonych przez Wielkich, nie jest to jednak prawdą. Co więcej, Wielcy z radością ujrzeliby to miejsce leżące w ruinie i zapomniane. Badacze zbliżający się do zamku wyczuwają wprawdzie dotkliwy odór piżma przenikający dżunglę. Gdy podejść bliżej zauważa też brak znaków obecności zwierząt. Chociaż budynek podobnie jak inne pałace z kości słoniowej z Kled obronił się przed zniszczeniem, unosi się nad nim wyczuwalna aura śmierci. Odkrywca wchodzący do pałacu traci 0/1 PP. Budynek pozbawiony jest jakiegokolwiek umeblowania, a podłogę pokrywa gruba warstwa brudu i naniesionych przez wiatr liści.

Frontowy hol pałacu to atrium – deszcz pada tu przez dach i zbiera się w środku w prostokątnym bajorku. Przy przeciwległej do wejścia ścianie stoi piedestał wykuty z jednej bryły porfiru, a na nim niepokojąca, jadeitowa garbata hiena, rozdziawiająca swe szczęki w złowróżbnym uśmiechu. Woda dawno ściemniała już od gnijących liści i teraz powierzchnię basenu pokrywa oleista szumowina, marszczona przez niewielkie bąble gazu wydobywającego się z jakiegoś niewidocznego źródła. Pomimo wstrętnego wyglądu bajora, jest ono całkowicie bezpieczne, także sama woda nie stanowi niebezpieczeństwa. Sadržawka najwyraźniej nie ma dna.

Krótkie przeszukanie wystarczy, by śniący zauważyli, że za Pałacem Świętego Źródła dżungla zmienia się – rośliny wiją się i plączą, pnąc się pod dziwnymi kątami i przenikają ogólnie chorobliwa atmosfera. Zanurzając się w głąb dżungli, śniący poczną dostrzegać obcą florę – dziwaczne grzyby, osobliwie pozwijane paprocie etc. – wymieszaną z roślinnością właściwą

Krainom Snów Ziemi. W końcu dotrą do leżącego w środku dżungli wielkiego kamiennego łuku otoczonego martwymi drzewami. Jeśli przejdą pod nim, ujrzą inną, obcą dżunglę ewidentnie należąca do innej rzeczywistości, łuk ten jest bowiem dwukierunkową bramą między Krainami Snów Ziemi, a miejscem, w którym spoczywa Yibb-Tstll.

Po przejściu przez bramę, Badacze znajdą się pośród obcych roślin i zwierząt. Nabrzmięte insekty skaczą po niebezpiecznie wyglądających kwiatach, latające straszdyła o żylastych skrzydłach unoszą się wysoko ponad złowróżbną florą a niebo jest zielone i bezgwiezdne. Niedaleko dostrzec można polanę, szeroką przynajmniej na półtora kilometra o ziemi czarnej i wyschniętej. Badacze, którym powiedzie się test *Mitów Cthulhu* uświadomią sobie, że za chwilę staną przed obliczem boga Yibb-Tstlla. Będą też wiedzieli, że do tego ohydneho boga najlepiej się przyczoić, tak, by nie ujrzeć jego twarzy. Jeśli jednak nie zdadzą sobie sprawy z tego, co ich czeka, wkroczą wprost w zasięg mocy Yibb-Tstlla. Każdy gracz, który bezzwłocznie oznajmi, że jego Badacz rzuca się na ziemię lub odwraca wzrok może spróbować to zrobić wykonując udany test umiejętności *skok*. Każdy kto zawaha się choć przez chwilę straci na widok powoli odwracającego się potwora-boga 1k6/1k20 PP.

Odkrywcy, którym nie udał się poprzedni test *Mitów Cthulhu* mogą teraz spróbować ponownie. Sukces w choć jednym z testów sprawi, że Badacze przypomną sobie, że Yibb-Tstll odpowiada czasami na zadane mu pytania. Przypomną sobie także o ryzyku związanym z zapadnięciem na coś, co nazywane jest Przerażającą Przemianą. Badacze którzy wiedzieli czego spodziewać się po przekroczeniu bramy nie muszą wykonywać żadnych testów by stwierdzić, co się dzieje wokół.

Yibb-Tstll porozumiewa się telepatycznie. W głowach Badaczy odzywa się dudniący obcy głos. Każdy ze chcących zadać pytanie powinien rzucić liczbę równą lub mniejszą swej Moc na 1k100. Porażka oznacza zignorowanie śniącego przez odwracającego się boga. Rzut z zakresu 96-00 oznacza, że Yibb-Tstll sięga i dotyka Odkrywcy, powodując jedną z przerażających zmian. Jeśli odpowiada na pytanie, jego panowanie nad czasem i przestrzenią podkreśla fakt, iż odpowiedzi udziela zanim pytanie padnie. Yibb-Tstll w swych wypowiedziach porusza tylko sprawy dotyczące Mitów i inne tematy kosmicznej wagi. Uzyskać można wyłącznie pojedynczą odpowiedź i Badacze mogą się przekonać, że prośba o bliższe wyjaśnienia jest bardzo niebezpieczna.

ZAR: Jedyne miasto w krainie Zak zaludniano przez sennie formy tych, którzy w Świecie na Jawie cierpią na amnezję. Miejsce to przypomina park, budynków jest tu niewiele. Od strony morza zielenią się wielkopańskie tarasy przemieszane z lśnącymi dachami świątyń w greckim stylu. Mieszkają tu ludzie, którzy zapomnieli samych siebie. Mieszkańcy nie oddalają się zbyt daleko od swego miasta, gdyż wciąż mają nadzieję, że pewnego dnia ich ziemskie wspomnienia powrócą i będą mogli wrócić do domu. Odkrywcy są w stanie odwiedzić Zar i powrócić, chociaż taka wyprawa może nie być przyjemna. Badacze, którzy odwiedzą to miasto mieszkańcy zasypią błaganiami o pomoc w przywróceniu im ich ziemskich form. Odwiedzający Zar tracą 1/1k4 PP. Niektórzy z mieszkających tu ludzi przyjęli z rezygnacją egzystencję w Zar, i są nawet tacy, którzy opuścili miasto aby zamieszkać w głębi kraju lub osiedlić się na stałe gdzie indziej w Krainach Snów. Jednakże większość pozostaje tutaj czekając, aż jakiś cud w Świecie Jawy sprowadzi ich do domu.

Ludzie ci mają jeszcze inną szansę: oczekiwać na nadejście pory Uthlos. Jest to pora cudów, która nawiedza krainę Zak. Wtedy to nie zapamiętane myśli mogą raz jeszcze powrócić, aby żyć wśród śmiertelników. Uthlos nadchodzi rzadko i trwa jedynie przez krótką chwilę. Są tacy, którzy twierdzą, że skoro Wielcy

Przedwieczni zostali zapomniani przez ludzi, oni również kiedyś zamieszkają w Zak. Nadejście Uthlos stałoby się wtedy raczej porą niosącą lęk niż nadzieję.

ZURA: Kraina Nieosiągalnych Rozkoszy zdaje się być urokliwym wybrzeżem mieniącym się kwiatami i wonnymi, zielonymi gajami. Mijając na okręcie to wybrzeże często słyszy się urzekające pieśni i muzykę, płynące ponad falami do uszu żeglarzy. Jednak jeśli wiatr się zmieni i zacznie wiać od lądu, podróżnych ogarnia ohydny smród, fetor wszystkich otwartych grobów świata. Dochodzi on z głębi lądu, z rejonu znanego jako Trupie Ogrody Zury, których nie oglądał żaden z żywych.

Zura jest Krainą Umarłych. Każdy, kto zginie w Krainach Snów w strasznych okolicznościach powstanie znowu na tej ziemi aby służyć swej nowej pani, księżniczce Zurze panującej nad krajem swego imienia. Służba zakończy się gdy zombie dosięgnięty zostanie przez ostateczny rozkład. W realiach gry, ktokolwiek umrze na skutek spotkania, które wprawi go w obłęd, czy to przejściowy czy trwały, pójdzie po śmierci służyć Zurze. Ważne jest, aby śmierć i szaleństwo zaszły podczas tego samego spotkania, przyczyny ich nie muszą być przy tym tożsame. Tak więc, jeśli Badacza przyprawi o obłęd jakiś potwór, lecz zginie w czasie tego spotkania z ręki przyjaciela, niechybnie skończy w Zurze.

Zasada ta odnosi się do wszystkich Odkrywców Tajemnic przebywających w ziemskich Krainach Snów, niezależnie od tego czy śnią, czy też są w nich fizycznie obecni. Śniący, których spotka taki los wpadają w stan komy, z której ich ziemskie ciała nigdy się nie ockną. Nawet śmierć ziemskiej powłoki nie ocali ich przed przeznaczeniem. Badaczom, którzy zgina na księżycu los ten zostaje oszczędzony. Co więcej, śmierć z rąk pewnych stworzeń i osób również uwalnia ofiarę od tego strasznego przekleństwa. Jednak śmierć taka zazwyczaj następuje w sposób co najmniej wynaturzony.

Z wyjątkiem przybrzeżnych okolic, gdzie utrzymane są pozory życia aby wabić nieostrożnych, Zura jest jednym wielkim polem chorej i wyschniętej trawy, wypełnionej rzędami otwartych grobów i rozsypujących się nagrobków. W samym jej sercu stoi megalityczne miasto tytanicznych mauzoleów, których chorobliwie rzeźbione kolumny bluźnierczo mierzą w niebo. Jedynymi żywymi istotami są czerwonostrępe wampy, ciągnące tutaj masowo, tak jak do wszystkich zresztą cmentarzy. Po tej strasliwej krainie snują się umarli w różnych stadiach rozkładu, szukając ucieczki od swej przeklętej egzystencji. Jediną ucieczką jest jednak ostateczny rozkład i zepsucie.

ZURO, RZĘKA: Ciemnozielona Zuro przepływa niedaleko miasta Teloth i Wzgórz Karthiańskich. Jej wody są bystre i zimne, choć nie rozlewają się zbyt szeroko. Źródła tej rzeki leżą daleko na północy, niedaleko Wzgórz Implan. U jej ujścia stoi port Aforat.

Inne miejsca

Choć widocznym obliczem Krain Snów jest Świat na Powierzchni, istnieje tu też wiele rzeczy ukrytych. Głęboko pod ziemią, w królestwie Podświata, kwitną cywilizacje nie stworzone przez ludzi. W uniwersum Krain Snów znajduje się wiele światów, jednak przestrzeń zorganizowana jest na swój własny sposób. Gdy się śni, do podróżowania w przestrzeni kosmicznej nie potrzeba powietrza. Korzystając z odpowiedniego środka transportu Badacz może dolecieć na księżyc w kilka godzin. Być może uda mu się dotrzeć do innych światów w ciągu kilku dni. Oprócz tego istnieją inne wymiary, oddzielone od Krain Snów jedynie cienką granicą.

Podświat

Istnieje wiele sposobów wejścia do Podświata. Jednym z nich jest przejście pod Zaczarowanym Kamieniem w Zaczarowanym Lesie. Ponad szczytami Throk otwierają się tunele z góry Ngranek, w Sarkomandzie znajdują się schody prowadzące na Równinę Ghoulu a z ruin Karoth można wspiąć się do Zury.

Daleko na północy, leży nie połączona z pozostałymi częściami Podświata dziedzina Luz. Została ona opisana w części dotyczącej Północy.

Podświat oświetlają blade ogniki, nadające wyższym partiom podziemnych obszarów okropną szarą luminescencję. Słabną one jednak w obszarach niższych, takich jak Dolina Pnath, w której ryją dhole.

DOLINA PNATH: Największa z dolin leżących u stóp Szczytów Throk. Jest okryta szczególnie złą sławą, gdyż częściowo znajduje się pod samą turnią ghoulu i dostają się tu wszystkie odpadki po tysiącletnich ich nocnych uct. Na dnie kanionu zebrała się już spora warstwa kości, głęboka na ponad kilometr. Poza tym Morzem Kości, na wschodzie leży Miasto Szepczących i świątynia Nodensa. U podnóża Szczytów Throk znajduje się dom Shuggoba. Dolina jest jednym z ulubionych miejsc czarnych aniołów nocy, do których zrzucają one swoje ofiary.

DOM SHUGGOBA: Dziwaczna chatka zbudowana z popękanych szarych kamieni. Otacza ją trawnik pleśni i porostów oraz żywopłot z poplątanych grzybni. Mieszka w niej ghoulu mędrzec Shuggob.

GROBOWCE ZIN: Rozległa sieć katakumb, tuneli i jaskiń rozciągająca się pod dużą częścią Krain Snów. Wiadomo, że wejść można do nich z Królestwa Gugów, spod płaskowyżu Leng i K'n-Yan w Świecie Jawy. Grobowce są miejscem zamieszkania ghaśtów. Te bluźniercze stworzenia mają wielkość małego konia i poruszają się skacząc jak kangury na swoich potężnych tylnych nogach. Ich twarze są zadziwiające podobne do ludzkich, lecz nie posiadają nosa ani czoła.

GRZYBNY LAS: Rozległy obszar obszcicznej, fungoidalnej roślinności leżący na północ od Doliny Pnath. Wszędzie rozciągają się delikatne, blade włókna, a gnijącą glebę pstrzą pękate owocniki i ogromne poszarpane kapelusze muchomorów. Część grzybnej roślinności to gigantyczne fosforyzujące pnie dorównujące wysokością i grubością sekwojom ze Świata Jawy. Często pokryte są plechami innych, pasożytniczych grzybów. Grzybny Las zamieszkują jedynie gobliny i drażące ziemię larwy owadów.

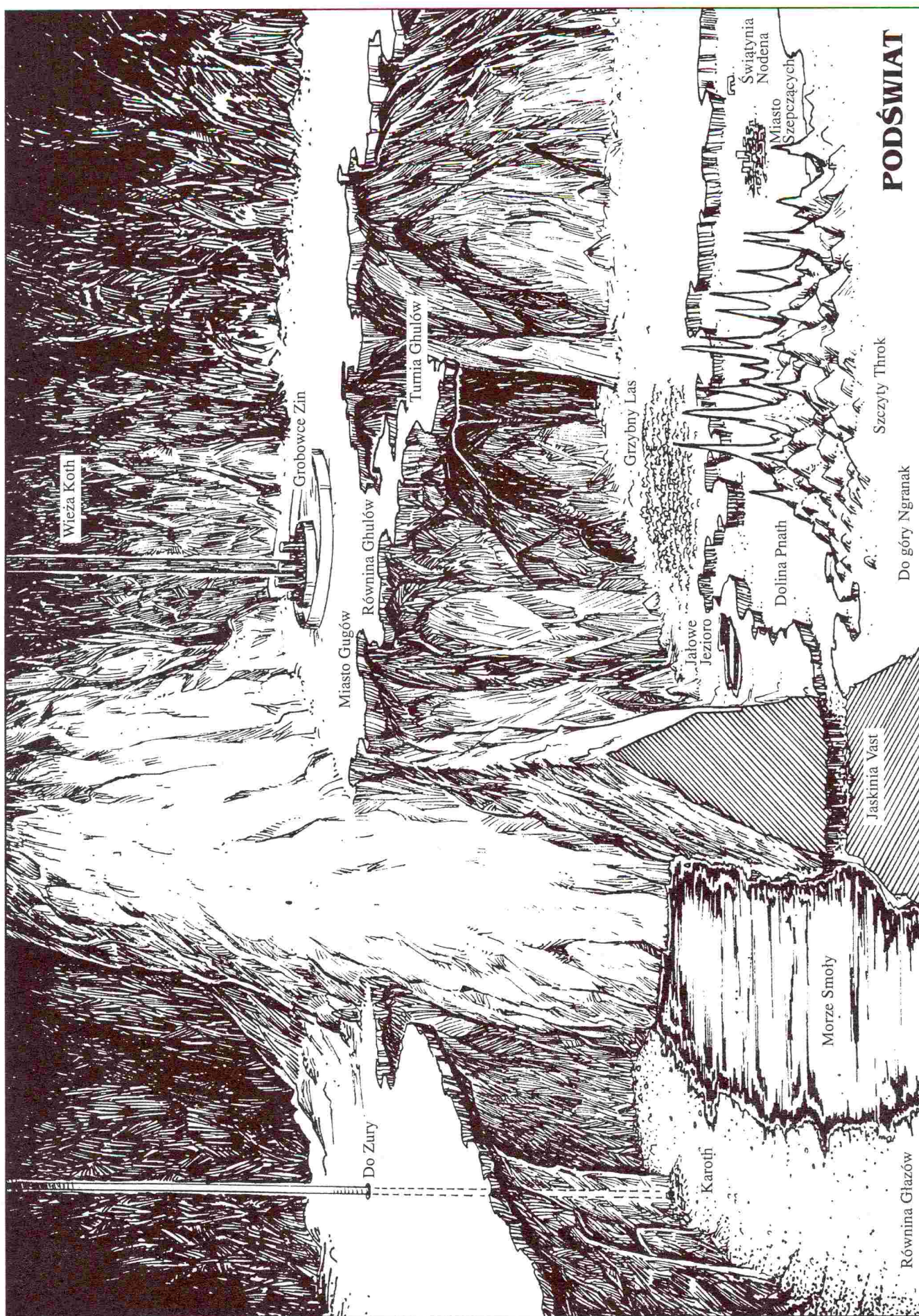
JAŁOWE JEZIORO: Martwe jezioro, miejsce zamieszkania Ghadamona.

JASKINIA KOLUMN: Pomiędzy Morzami Kości i Smoły znajduje się obszar Podświata, w którym sklepienie obniża się tak bardzo, że można je zobaczyć. W tej olbrzymiej jaskini stoi wiele kamiennych filarów uformowanych przez połączenie stalaktytów i stalagmitów. Przestrzeń pomiędzy kolumnami wypełniają jeziora ciemnej wody, w których czyhają niewidoczne stwory wyciągające długie i lepkie macki w kierunku wszystkiego, co podejdzie zbyt blisko brzegów ich legowiska.

KRÓLESTWO GUGÓW: Patrz Miasto Gugów.

MIASTO GUGÓW: Miasto stanowiące za razem królestwo gugów, otoczone jest wysokim murem olbrzymich kamieni. Wewnątrz murów stoją niezliczone okrągłe, kamienne wieże z szarawego kamienia. Mają wejścia wysokie na dziewięć metrów, ściany pozbawione okien, a same pną się w górę aż do mglistych oparów kłębiących się w powietrzu górnych obszarów Podświata.

W środku miasta stoi Wieża Koth, wielka budowla z czarnego kamienia, ze Znakiem Koth wyrysowanym nad wejściem. Ta olbrzymia konstrukcja sięga aż do powierzchni Krain Snów i na jej



szczyt znajduje się duża kłapa. Gugowie będą ścigać aż na sam szczyt wieży tych, którzy wdarli się do ich królestwa. Uciekną jednak w popłochu jeśli chociaż odrobinę uchyli się kłapę.

Na skraju Miasta Gugów leży cmentarzysko. Gugowie unikają go, jak mogą, ponieważ często widuje się tu ghoule. Tuz poza obwodem cmentarza, z dala od miasta, wyrasta stromy klif z zięjącym w nim otworem wielkiej jaskini. Jest to wejście do Grobowców Zin.

MIASTO SZEPCZĄCYCH: Na samym dnie Podświata, pod zboczami urwiska, oddzielone od Doliny Pnath pustymi równinami na wschodzie, stoi Miasto Szepczących. Podobnie jak otaczający je krajobraz pogrążone jest w ciemności. Każdy kto zbliży się do miasta, zaczyna słyszeć jak ktoś tuż przed nimi szeptać niezrozumiałe słowa. Wkrótce szepty zaczynają dochodzić również z boków i z tyłu. Niektóre z nich rozbrzmiewają wprost do uszu Badaczy, podczas gdy inne sprawiają wrażenie odległych. Zawsze jednak słowa będą niezrozumiałe dla słuchaczy i przeplatane strasliwym, stłumionym chichotem dochodzącym ze wszystkich stron. Każdy, kto usłyszy te głosy traci 0/1k3 PP. Jeśli Odkrywcy niosą źródło światła, szepty zawsze dochodzić będą spoza jego kręgu. Nagły rozbłysk światła sprawi, że ucichną na chwilę, lecz powoli szepty powrócą. Sami szepczący zawsze pozostaną poza zasięgiem blasku.

Miasto jest podobną do labiryntu zbieraniną przytulonych do siebie budynków. Ściany domów zbudowane są w całości z połamanych posągów i wyposażone w różne szczegóły anatomiczne, takie jak kolana, łokcie, głowy i stopy, wystające z nich w najdziwniejszych miejscach. W ścianach nie ma okien ani drzwi, lecz wysoko w górze znajdują się w nich osobliwe okrągłe otwory, wystarczająco szerokie, aby przecisnąć się przez nie człowiek.

Nie wiadomo kim lub czym są szepczący.

MORZE KOŚCI: Jest to część Doliny Pnath pokryta wartstwami kości, których pozbywają się tu ghoule. Mieszkają tu licznie ohydne dhole, ryjące w poszukiwaniu ofiar oraz ludzie-kleszcze i dhole mrówkolwy.

MORZE SMOŁY: Rozległy ocean kleistej, przypominającej smołę substancji. Jest trudne do przebycia, gdyż każdy okręt, który wypłynie na jego powierzchnię, grzęźnie w ocieślałych fałdach. Mieszkają w nim kuriozalne stworzenia, zwane smolnymi pajakami. Każdy, kto próbuje przebyć to morze, powinien się ich wystrzegać.

RÓWNINA GŁAZÓW: Wzdłuż brzegów Morza Smoły ciągnie się płaski i pusty kraj zarzucony gdzieś głazami. Żyje tu niewiele istot, chociaż od czasu do czasu przemyka tędy biegacz. Po przeciwnej stronie niż Morze Smoły wystają ogromne czarne klify, które piętrzą się na tysiące metrów w górę i znikają wśród kłębiących się szarych mgieł. U ich podnóża, wycięte w skale stanowiącej z nimi jedność, leżą dziwne i groteskowe ruiny potężnego niegdyś miasta, zaginionego Karoth.

RÓWNINA GHOULI: Jest to wyższy rejon Podświata. To właśnie tutaj zamieszkują ghoule, kiedy przebywają w Krainach Snów. Leży na bardzo blisko granicy Świata na Jawie.

RUINY KAROTH: Ruiny te przywodzą na myśl zgrupowanie ogromnych mauzoleów i sprawiają wrażenie tytanicznego cmentarzyska jakichś bogów. Wśród ruin znaleźć można długą spiralną klatkę schodową, która wije się w górę poprzez trzewia klifu i na samym szczycie kończy ciężką kamienną kłapą. Jeśli jakiś Odkrywca podniesie ten kamień, przejście za nim prowadzi go do Zuru.

Ruiny te są miejscem zamieszkania Taka, Księcia-Wampira Karoth. Tak najpewniej będzie zdawał sobie sprawę z obecności intruzów w mieście, lecz nie zaatakuje ich od razu. Zamiast tego będzie ich obserwował przez jakiś czas aby określić jakie mogą być

ich zamiary. Jeśli zadecyduje, że mogą stanowić dla niego zagrożenie, nie zawaha się ich zabić. Jeśli jednak jedynie przechodzą przez miasto, nie ujawni się przed nimi, chcąc zachować swoje istnienie w tajemnicy.

SZCZYT THROK: Te gładkie i regularne góry wznoszą się wśród wiecznej nocy Podświata. Pokryte nieczystymi widmowymi ognikami, promieniają bladym światłem i służą jako jedyny widoczny znak rozpoznawczy na tym poziomie podziemia. Nieliczne plotki, które dosięgły świata na powierzchni głoszą, że szczyty sięgają korzeniami samego jądra Ziemi. Ghoule czasami zwą je Zębami Azathotha. Łańcuch ten jest wielkim symbolem Podświata; niewielu ludzi ujrzało go i powróciło. W górze ich pokrytych śniegiem zboczy znajdują się gniazda skrzydlatych dzieci nocy.

ŚWIĄTYNIA NODENSA: Budowla bez okien zbudowana z czarnego kamienia. Jej bliźniacze drzwi z brązu, pozieleniałe ze starości, stoją zawsze otworem i z wnętrza budynku wylewa się w otaczającą go pustkę światło. Na szczycie wysokiego dachu świątyni siedzi siedem przycupniętych w rzędzie skrzydlatych dzieci nocy. Wydają się być posągami wyrzeźbionymi z tego samego materiału co budynek, lecz naprawdę są żyjącymi przedstawicielami swego rodzaju.

Jest to jedno z kilku sanktuariów Nodensa w Podświecie. Wnętrze budowli stanowi pojedyncza sala, służąca zarówno za sanktuarium, jak i za mieszkanie dla kapłana Nodensa, Nuguth-Juga. Ścianę znajdującą się naprzeciwko drzwi pokrywa płaskorzeźba przedstawiająca Nodensa w pełnej chwale, wyobrażonego jako antropomorficzna postać z brodą macek. Płaskorzeźby przedstawiają go bądź to polującego ze swoim trójzębem na uskrzydłone dziwne ośmnogie istoty, bądź to siedzącego na tronie z wielkiej muszli małża. Wewnątrz tej muszli stoi też zwykle mały poszątek boga z trędowatego kamienia.

W jednym z rogów świątyni leży sterta brudnej słomy, która służy mieszkającemu tu kapłanowi za łóżko. Nuguth-Jug mieszka tu sam, jeśli nie liczyć jego uskrzydłonych strażników. Jego wiedza o Dolinie Pnath jest bardzo rozległa, orientuje się również w reszcie Podświata. Nuguth-Jug przez długie lata nie opuścił Doliny Pnath i chętnie wysłuchuje nowin ze świata na powierzchni. Jest w stanie obronić siebie i swoje sanktuarium przed tymi, którzy mieliby wobec nich złe zamiary.

TURNIA GHOULI: Jest to fragment Równiny Ghouli wystający ponad Dolinę Pnath. Stąd ghoule zrzucają resztki po swoich conocnych ucztach do leżącej poniżej doliny.

WIELKA OTCHŁAŃ: Do tej części Podświata można się dostać schodami prowadzącymi w dół, pomiędzy dwoma tytanicznymi posągami lwów w ruinach Sarkomandy.

Na Księżycu

Ziemi Księżyc posiada własne Krainy Snów, zamieszkane przez złowrogie istoty, być może posiadające swoje odpowiedniki w realnym wszechświecie. Atmosfera Księżyca nadaje się do oddychania, choć księżycowy krajobraz jest całkowicie odmienny nawet od krajobrazu Krain Świata na Jawie.

Ziemijskie koty, tak jak koty z innych planet Układu Słonecznego Krain Snów, często odwiedzają Księżyc.

Jasną stronę Księżyca zdobią dziwnie niepokojące ruiny i leżące w gruzach świątynie nieznanych bogów.

Ciemna strona Księżyca jest domem księżycowych bestii. Poniżej wymieniono kilka najważniejszych miejsc i zjawisk.

ALTERNATYWNE BENDAL-DOLUM: Za Kraterem Mnomoquah wznosi się zrąb innego potężnego krateru. Jest on zbyt wysoki, aby się na niego wspiąć, lecz istnieje mała jaskinia prowadząca do tunelu kończącego się na jego dnie. Wewnątrz krateru stoi rezy-

dencja Haon-Dora. Był on niegdyś potężnym czarownikiem w starożytnym kraju Hyperborei. Kiedy kolonia, w której mieszkał została zniszczona przez Abhotha, uciekł przez bramę Eibona na Saturna, a stamtąd dotarł na ciemną stronę ziemskiego Księżyca. Stworzył tu dokładną kopię środkowoamerykańskich ruin Bendal-Dolum, aby służyły mu za siedzibę.

Haon-Dor pragnie powrócić do Świata na Jawie i raz jeszcze roztoczyć swój złowrogi wpływ. Aby móc to uczynić potrzebuje jednak pomocy Badaczy ze Świata Jawy przebywających w Krainach Snów fizycznie. Haon-Dor nawiązuje pewne stosunki z księżycowymi bestiami, które – nawiasem mówiąc – zostawiają go w spokoju, prawdopodobnie dlatego, że jest od nich znacznie potężniejszy. Haon-Dor utrzymywał również kontakty z węzowymi ludźmi, a nawet od czasu do czasu z samym Mnomquah. Zazwyczaj jednak Dor woli pozostawać sam.

CYTADELA HAON-DORA: Patrz Alternatywne Bendal-Dolum.

CZARNE JEZIORO UBBOTH: Głęboko wewnątrz księżyca, w królestwie Nug-Yaa, mieszka Wielki Przedwieczny Mnomquah. Tutaj pławi się w oleistych wodach swego podksiężycowego domu wraz z mieszkającymi tam kilkoma shoggothami. Z Czarnego Jeziora Ubboth prowadzi w górę szyb aż do Krateru Mnomquah na powierzchni Księżyca.

KRATER MNOMQUAH: Rozległy krater na powierzchni ciemnej strony Księżyca, położony niedaleko świątyni Mnomquah. Leży na równinie pomiędzy Miastem Księżycowych Bestii a Alternatywnym Bendal-Dolum. Znajduje się w nim szyb prowadzący bezpośrednio do leża Mnomquah, Czarnego Jeziora Ubboth, głęboko w Nug-Yaa. W regularnych odstępach czasu unoszą się z niego pierścienie pomarańczowego dymu.

MIASTO KSIĘŻYCOWYCH BESTII: Miasto wyglądające na dotknięte trędem, zbudowane z szarobiałego księżycowego kamienia. W niebo wznoszą się nieprzyjemne szare wieże, pozbawione okien. Stąd, ze swego głównego portu, księżycowe bestie wypływają na czarnych galerach do wielu odległych miejsc, w tym na Yuggoth, Kynarth, Neptuna i Marsa, gdzie kupują lub grabią rozmaite towary, zwierzęta domowe i żywność.

Pod miastem rozciąga się łańcuch wzgórz porośniętych dziwacznymi drzewami spokrewnionymi z tym drzewem w Zaczarowanym Lesie, z którego zugowie warzą swoje wino. Księżycowe bestie mają podobny trunek, do tego, którego używają lengici aby pozbawić ludzi przytomności. Wino to ma S 19 w tabeli odporności. Lengici muszą być bardzo ostrożni gdy zbierają sok z tych drzew, gdyż kora ich zawiera truciznę (o mocy 15) zabójczą dla każdego.

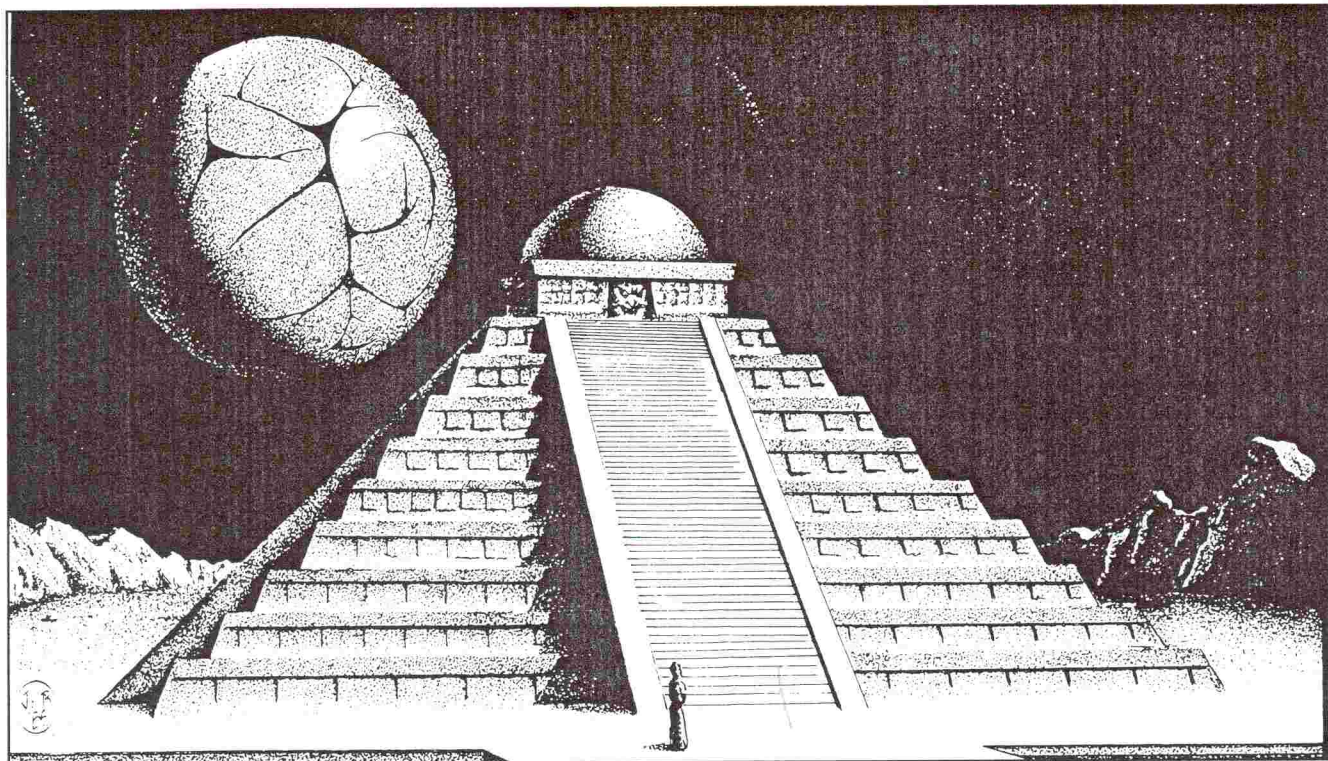
NUG-YAA: Rozległy system tuneli i jaskiń leżących pod powierzchnią Księżyca. W największej z tych jaskiń znajduje się Czarne Jezioro Ubboth.

ŚWIĄTYNIA MNOMQUAH: W pobliżu Krateru Mnomquah, na niskim wzgórzu, księżycowe bestie wzniosły olbrzymią posąg ku czci swego boga, wewnątrz zaś samego wzgórza leży ich świątynia. Posąg jest niesłychanie stary i wyrzeźbiono go z jednej bryły pradawnego księżycowego kamienia. Ma gadzie kształty, lecz stoi wyprostowany jak człowiek, ze skarlłowaciami przednimi łapami niczym u gigantycznego tyranozaura.

U stóp posągu w zboczu wzgórza znajduje się olbrzymia kamienna płyta, będąca wejściem do świątyni. Wnętrze sanktuarium stanowi rozległy labirynt, oświetlony fosforyzującymi grzybami. Tunele są w większej części sztuczne, lecz niektóre z nich to naturalne rozpadliny skalne. Niezliczeni kapłani i wyznawcy własnymi stopami wygładzili podłogę w tunelach. Panuje tu absolutna cisza, wyjątkiem są nabożeństwa księżycowych bestii. Wtedy komnaty wypełniają nie tylko dziwaczne, wysokie dźwięki kapłańskich fletów, lecz również niskie zaśpiewy tych nielicznych lengitów, którzy służą w świątyni.

Kapłani Mnomquah noszą dziwne nakrycia głowy przypominające węże i dzierżą długie, cienkie różdżki. Z różdżek tych umieją wydobywać łagodny niebieskawy strumień światła o kształcie węża. Promień ten będzie szukał celu, nawet jeśli znajduje się on poza zasięgiem wzroku kapłana, jak gdyby węszył. Każda nieszczęsna istota, którą trafi jeden z tych węży, natychmiast zamienia się w kamień.

WYŚŁANNIK AZATHOTHA: Potworne nasienie wiszące nad ciemną stroną Księżyca, podtrzymywane dzięki mocom jego mieszkańców.



Zaświaty

Istnieją też inne światy i wymiary, leżące bardzo blisko Krain Snów.

ALCHERINGA: Jest to część ziemskich Krain Snów mająca związek z australijskimi aborygenami; zwana jest również Czasem Snów. Niektórzy twierdzą, że aborygeni przybyli do Świata Jawy z Alcherinigi, podczas gdy inni uważają, że stworzyli ją z własnych snów.

Alcheringę oddzielają od większości pozostałych Krain Snów granitowe Słupy Południa. Jest to kraj tak odległy od reszty Krain, że jedynie nieliczni wiedzą o jego istnieniu. Kapitan Białego Statku i węzowi ludzie – zwani w Alcherindze arkaru – są przypuszczalnie jedynymi istotami zdającymi sobie sprawę z istnienia tego królestwa.

Zazwyczaj nie jest możliwe aby nie-aborygeni weszli do tej krainy podczas snów, tak jak wchodzi do normalnych sennych krain. Zamiast tego śniący muszą najpierw dostać się do Krain Snów poprzez jedną ze zwykle używanych Bram Snu, po czym wyruszyć w podróż przez Granitowe Słupy Południa. Odkrywczy obecni w Krainach Snów fizycznie, również mogą zdecydować się na podróż do Alcheringi tą trasą. Tym, którzy chcą dostać się do Alcheringi fizycznie doradza się, aby zaoszczędzili sobie długiej i czasami niebezpiecznej podróży poprzez Krainy Snów i spróbowali znaleźć jedną z bram istniejących ponoć w Australii, a prowadzących bezpośrednio (i fizycznie) do Alcheringi. Jednakże znalezienie takiej bramy może okazać się równie trudne, co podjęcie sennej podróży.

DWÓR AZATHOHA: W pewnej części wszechświata nie istnieje kształt ani forma, a rozumne gazy zgłębiają tam tajemnice egzystencji. Poza tym obszarem leży dwór Azathotha, z którego powróciło jedynie trzech marzycieli, z czego tylko jeden żywy i przy zdrowych zmysłach. Ślepi i bezmyślni Pomniejsi Inni Bogowie tańczą tam taniec gigantów przy monotonnym pisku diabolicznej fletni. Na dwór Azathotha można dostać się podróżując przez kosmos. Dwór znajduje się w samym środku wszechświata.

KATHURIA: Tylko jedna, znana nielicznym, droga prowadzi pomiędzy Bazaltowymi Słupami Zachodu do bram Kathurii. Jeśli podąży nią okręt, w powietrzu nad kataraktą pojawi się dziura w przestrzeni, emanująca olśniewająco białym światłem, które

dosięgnie statek, pochwyci go i poprowadzi przez otwór. Przepłynąwszy przez tę dziwną bramę, okręt znajdzie się w Kathurii, Krainie Nadziei. Statki poprowadzone w ten sposób lądują w łagodnym dryfie na powierzchni spokojnego morza o kolorze głębokiego lazuru, u ujścia świętej rzeki Narg.

Kathuria jest krajem wspanialszym niż Sona-Nyl, wypełnionym muzyką piękniejszą, niż ta, którą można usłyszeć w Ennon. Pełna jest wonnych lasów aloesu i drzewa sandałowego, soczyste zielonych pastwisk i cudownych miast o budynkach zwieńczonych kryształowymi iglicami, które odbijają światło słoneczne w pryzmatycznych barwach układających się we wzory nie z tego świata. Ulice i mury miast wzniesiono ze złota, odbijają więc światło tak mocno, że kłują odsłonięte oczy. Przez Kathurię przepływa święta Narg, narodzona w grocie rzeka o pachnących wodach, zwana również Rzeką Wieków, gdyż ma właściwości magiczne i przenosi tych, którzy się z niej napiją z powrotem w wiek niewinności.

Kathuria nie jest przeznaczona dla człowieka. Dawno temu, bogowie odsunęli Kathurię od świata, aby człowiek miał do czego dążyć. To Kraina Nadziei, kraj tego wszystkiego, co w człowieku najlepsze. W miarę jak człowiek stawał się starszy i mniej niewinny, był coraz mniej godzien Kathurii. Niegdyś człowiek mógł dotrzeć do tego kraju i zostać w nim na wieczność, lecz obecnie bogowie zezwalają mu jedynie na krótkie odwiedziny.

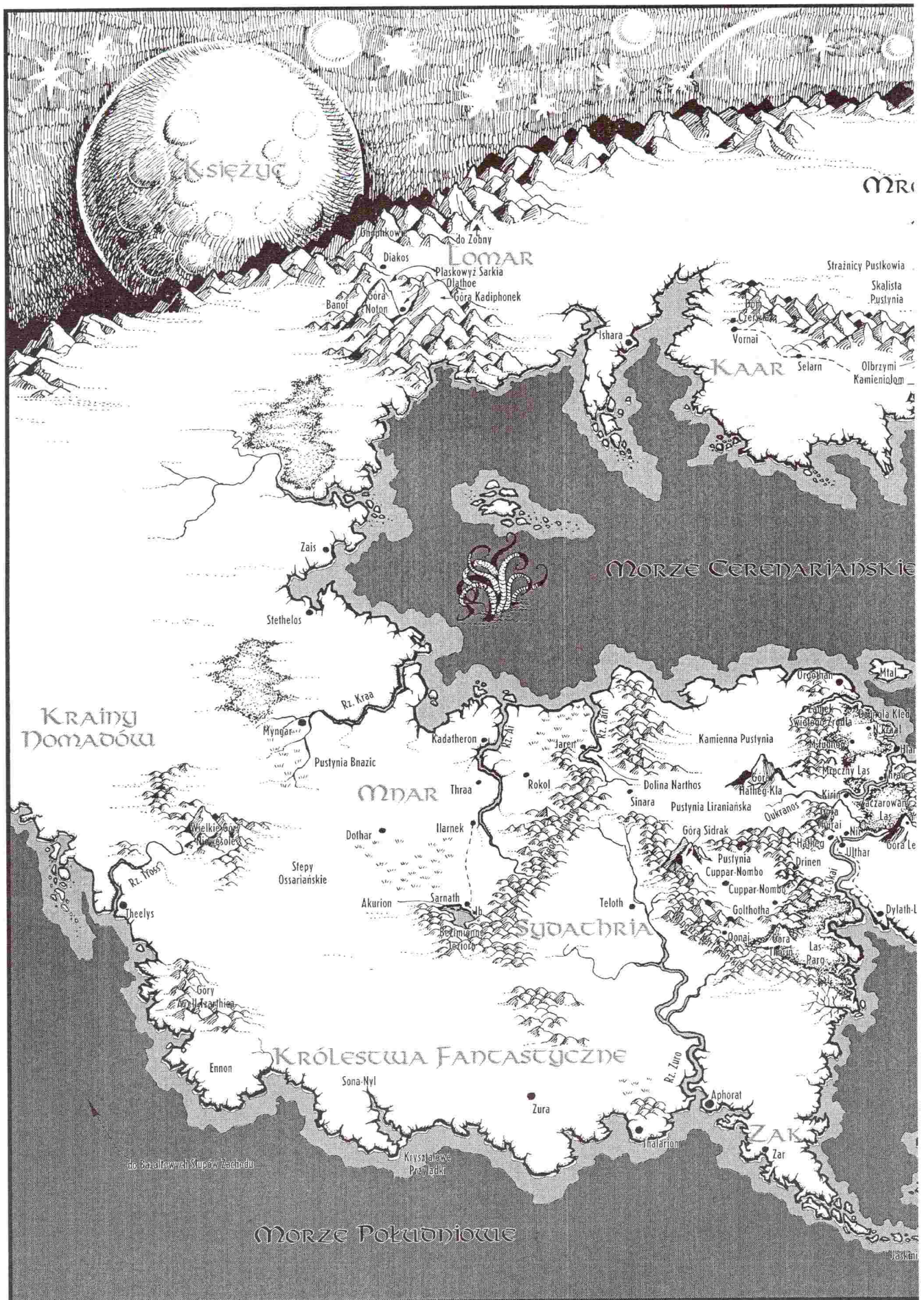
Utrata nadziei spłodziła bestię, która czai się w katarakcie przed bramami Kathurii. Ten potworny demon zawdzięcza bluźniercze istnienie ludzkiej żądzy krwi i niecnym zachciankom, rośnie więc w siłę z każdym dniem. W końcu osiągnie tak potęgę, że złamie bariery i zniszczy Kathurię całkowicie. Jeśli to się stanie, Nadzieja zostanie unicestwiona, a ludzkość zgubiona na zawsze.

NHHNGR: Jedna z dwóch obcych Krain Snów leżących poza Kadath.

SARRUB: Magiczne królestwo leżące w przestrzeni kosmicznej za Księżycem. Niegdyś był to kraj sławny ze swego wina, lecz od wielu lat o nim nie słyszano.

YR: Obca Kraina Snów leżąca poza Kadath.

YUNDU: Świat bardzo odległy w przestrzeni Krain Snów. Nie posiada słońca, zamiast tego okrąża go pierścień żarzących się węgli. Nie ma tam dnia ani nocy, lecz wieczny półmrok. Zamieszkują go Wenelianie.





MIESZKAŃCY KRAIN SNÓW

Spis najbardziej godnych uwagi osobistości Krain Snów.

Atal, arcykapłan

Atal, najwyższy kapłan miasta Ulthar, jest jednym z najmądrzych ludzi w Krainach Snów. To on towarzyszył mędrcom Barzai w jego niefortunnej wspinaczce na górę Hatheg-Kla. Atal ma prawie trzysta lat i choć jego ciało niedomaga, umysł i duch są silniejsze niż za lat młodości. Atal wygląda staro i słabo, lecz nobliwie. Jego biała jak śnieg broda jest tak długa, że spływa aż do stóp.



Atal, arcykapłan Ultharu

S 8 KON 9 BC 15 INT 19 MOC 27
ZR 12 WG 15 WYK 30 P 38 WT 12

Modyfikator obrażeń: +0

Czary: Kaskada Florina, Koncentryczne pierścienie czerwia, Koronkowe draperie z Hish, Migotliwy płomień, Odchylenie, Piec Bolonatha, Prostokątna bariera, Równoboczny ekran, Srebrny rozpylacz, Stabilizacja, Tarcza płomieni, Kryształowy świat, Przywołanie trytona świętojańskiego, Kłątwa, Żelazna wola

Umiejętności: astronomia 71%, geologia 69%, historia naturalna 84%, medycyna 30%, Mity Chtulhu 60%, nasłuchiwanie 40%, okultyzm 99%, pierwsza pomoc 40%, senna wiedza 89%

Umiejscowienie: Ulthar (na Zachodzie)

Barzai, mędrzec

Barzai był fanatykiem, bez wytchnienia studiującym zakazane księgi. Wiedział wiele o zwyczajach Wielkich z Kadath i zdawał sobie sprawę, że gdyby musiał, mógłby ich pokonać. Nie liczył się jednak z potęgą Bogów Zewnętrznych, władców pustki strzegących słabych bóstw ziemskich Krain Snów. Teraz zniknął na zawsze.

Za życia Barzai był jednym z najpotężniejszych czarnoksiężników Krain Snów i znał wiele zaklęć, które teraz poszły w zapomnienie. Imponujące możliwości jego ucznia, Atala, dają pewne pojęcie o mocy Barzai.

Randolph Carter

To jeden z największych śniących jacy żyli na Ziemi, w swoich osiągnięciach w Krainach Snów ustępujący jedynie królowi Kuranosowi. Jako młody człowiek Carter podróżował wiele po sennych

krainach i odkrył nawet położenie Kadath na Zimnym Pustkowiu. W wieku trzydziestu lat zbyt mocno zakorzenił się w Świecie Jawy i stracił możliwość docierania do Krain Snów poprzez sny. Spędził resztę swego życia przetrząsając Ziemię w poszukiwaniu sposobu, aby tam powrócić.

Uwaga: Poniższe statystyki opisują Randolpha Cartera w 1904 roku, w wieku 30 lat, tuż po jego wyprawie do Kadath. Różnią się one nieznacznie od tych, które można znaleźć w podręczniku głównym do gry **Zew Chtulhu**, opisujących Cartera w wieku lat 54.



Randolph Carter, doświadczony marzyciel

S 15 KON 17 BC 15 INT 18 MOC 16
ZR 15 WG 16 WYK 18 P 65 WT 16

Modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: szabla [bułat] 75%, obrażenia 1k8+1+1k4; sztylet 70%, obrażenia 1k4+2+1k4

Umiejętności: angielski 90%, docenianie ekscentrycznej sztuki 47%, filozofia 56%, francuski 30%, historia 38%, jeździectwo na nietypowych wierzchowcach 45%, język ghouli 30%, język kotów 35%, język zoogów 20%, korzystanie z bibliotek 55%, Mity Chtulhu 5%, nawigacja 35%, perswazja 55%, psychologia 50%, rozmawianie z wydawcami 10%, senna wiedza 70%, szuka (architektura kolonialna) 35%, śnienie 62%, upodobanie do starych książek 59%, wiarygodność 60%

Czary: żadne

Umiejscowienie: wędrowiec

Basil Elton



Basil Elton był niegdyś jednym z największych śniących na świecie. W Świecie na Jawie opiekuje się latarnią morską w Kingsport. Ponieważ został zabity w trakcie próżnych poszukiwań Kathurii, nie odwiedzi już nigdy Krain Snów. Basil na zawsze pozostanie więźniem jawy i w rezultacie jest typem melancholika, choć będąc z natury dobrym człowiekiem, chętnie pomaga tym, którzy wciąż potrafią śnić.

Basil Elton, niegdysiejszy marzyciel

S 11 KON 13 BC 13 INT 16 MOC 20
ZR 13 WG 15 WYK 14 P 22 WT 13

Modyfikator obrażeń: 0

Broń: nóż 60%, obrażenia 1k6

Umiejętności: targowanie się 25%, biologia 41%, chemia 23%, wspinaczka 80%, Mity Chtulhu 33%, śnienie 0%, senna wiedza 78%, wmawianie 30%, pierwsza pomoc 60%, geologia 24%, skąkanie 57%, historia naturalna 19%, nawigacja 52%, okultyzm 21%, perswazja 51%, pilotowanie łodzi 40%, psychologia 28%, skradanie się 69%, pływanie 80%, rzucanie 56%

Umiejscowienie: Kingsport (Świat Jawy)

Nathaniel Elton

Nathaniel jest wnukiem Basila Eltona. Jak niegdyś jego dziadek dogląda wysuniętej na północ latarni morskiej w Kingsport. Nathaniela również odwiedził Biały Statek na pokładzie którego podróżował do kraju Ennon. Tam Ward Phillips ze swoją magiczną lampą wskazał mu jedyną bezpieczną drogę do Kathurii. Uzbrojony w te informacje przepłynął Białym Statkiem za Bazaltowe Słupy Zachodu i szczęśliwie dotarł do wspaniałej Kathurii.

Nathaniel Elton, latarnik i marzyciel

S 13	KON 14	BC 12	INT 15	MOC 13
ZR 14	WG 13	WYK 13	P 50	WT 13

Modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: uderzenie pięścią 70%, obrażenia 1k3+1k4; nóż 50%, obrażenia 1k6+1k4

Umiejętności: wspinaczka 55%, Mity Chtulhu 5%, śnienie 35%, senna wiedza 50%, pierwsza pomoc 50%, ukrywanie się 45%, nasłuchiwanie 60%, nawigacja 50%, pilotowanie łodzi 45%, skradanie się 45%, spostrzegawczość 60%, pływanie 75%

Umiejscowienie: Kingsport (świat jawy)



Generał kotów z Ultharu

Ten stary dachowiec jest najwyższym dowódcą wszystkich kocich armii w Krainach Snów. Z dumą i godnością obnosi liczne blizny po wojennych wyprawach – ma skrócony ogon, połowę ucha i kuleje na prawą przednią łapę. Cieszy się szacunkiem wszystkich kotów w Krainach Snów. Koci Generał mieszka w sklepie piekarni Wotha w Ultharze.

Generał kotów z Ultharu, kot-wojownik

S 2	KON 14	BC 2	INT 15	MOC 16
ZR 38	WG 11			WT 8



Modyfikator obrażeń: -1k6

Broń: pazury 80%, obrażenia 1k6+1-1k6; rozszarpanie 70%, obrażenia 3k3-1k6; ugryzienie 75%, obrażenia 1k6-1k6

Czary: Jak wszystkie koty umie skakać poprzez przestrzeń.

Umiejętności: nasłuchiwanie 75%, senna wiedza 70%, skradanie się 80%, spostrzegawczość 70%, sztuka (taktyka wojskowa) 75%, ukrywanie się 65%

Umiejscowienie: Ulthar.

Getech

Getech jest właścicielem niezwykle, małego sklepu w mieście Nithy-Vash. Stoi on pomiędzy dwoma opuszczonymi domami, zagnieżdżony wśród magazynów handlowej dzielnicy miasta. Tutaj Getech handluje wieloma rzadkimi i cudownymi towarami, wśród nich przyprawami z odległych krajów, rzadkimi jedwabiami, dziwnymi wyobrażeniami osobliwych bogów wyrzeźbionymi w jadeicie lub kości słoniowej, rozmaitymi ziołami i truciznami, czy dziwnymi woluminami wypełnionymi niełatwym do odcyfrowania pismem.



Getech jest niskim mężczyzną. Z fałdów czarnego zawoju, który nosi, mimo iż jest na niego za duży, wystaje jedynie jego łyśsa głowa i czarne jak paciorki oczy. Na życzenie potrafi zdobyć nieomal każdy niezwykle lub trudno dostępny przedmiot. Nie waży się jednak przed wabieniem na zaplecze sklepu samotnych klientów posiadających coś, czego sam potrzebuje.

Getech, handlarz osobliwościami

S 10	KON 12	BC 6	INT 15	MOC 16
ZR 14	WG 11	WYK 3	P 0	WT 9

Modyfikator obrażeń: -1k4

Broń: maczuga 60%, obrażenia 1k8-1k4

Umiejętności: targowanie się 70%, wiarygodność 35%, Mity Chtulhu 45%, senna wiedza 70%, ukrywanie się 50%, nasłuchiwanie 75%, skradanie się 75%. Spostrzegawczość 70%

Czary: może znać do 10 czarów wedle życzenia Strażnika.

Umiejscowienie: Nithy-Vash (na Wschodzie)

Haon-Dor

Haon-Dor jest potężnym przedludzkiem czarownikiem z Hyperborei, pierwotnego kraju Świata na Jawie. Dawno temu mieszkał pod górą Voornithadeth i utrzymywał stosunki z węzowymi ludźmi wyznającymi Tsathogguę, którzy umknęli ze zniszczonego Yoth. Potem zbiegł najpierw do hyperboreańskiej kolonii Krannorii, a potem przez bramę Eibona na Saturna. Stamtąd przedostał się do ziemskiej Krainy Snów. Obecnie zamieszkuje na ciemnej stronie Księżyca, niedaleko miasta księżycowych bestii.

Haon-Dor jest wysoki – ma niemal dwa i pół metra wzrostu – i szczuplejszy niż przeciętny człowiek. Nosi ciemnobrązową szatę z kapturem zasłaniającym twarz tak, że nie można dostrzec jej rysów, a jej długie rękawy zakrywają dłonie. Mówi świszczącym, ale donośnym głosem. Haon-Dor potrafi zmienić kształt i przybrać formę ponad czterometrowego grzechotnika. W tej postaci może zadać jadowite ugryzienie, które najczęściej jest śmiertelne.

Haon-Dor pragnie powrócić do Świata na Jawie. Aby mu się udało, pochodzący stamtąd Badacze, którzy przebywają fizycznie w Krainach Snów, muszą otworzyć dla niego bramę. Kiedy po-



wróci, zacznie znów roztaczać swe złowrogie wpływy, próbując zdominować całą planetę.

Haon-Dor, hyperborejski czarownik

S 14 KON 12 BC 13 INT 20 MOC 25
ZR 14 WG 9 WYK 16 P 0 WT 13

Modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: pazury 35%, obrażenia 1k3+1k4; ugryzienie* 40%, obrażenia 1k3+1k4+trucizna o S 13

*tylko w formie węża

Pancerz: 1 punkt łuski, kiedy jest w formie węża.

Umiejętności: język aklo 65%, astronomia 70%, Mity Cthulhu 75%, senna wiedza 35%, angielski 60%, ukrywanie się 50%, historia (Hyperborei) 60%, nasłuchiwanie 75%, język księżycowych bestii 48%, język Nacaal 55%, okultyzm 95%, skradanie się 75%, spostrzegawczość 70%

Czary:** Nawiązanie kontaktu z Mnomquaahem, Nawiązanie kontaktu z księżycową bestią, Nawiązanie kontaktu z węzowymi ludźmi, Nawiązanie kontaktu z Tsathogguą, Przywołanie/ Spętanie mrocznego młodego, Przywołanie/ Spętanie bezkształtnego pomiotu, Przywołanie/ Spętanie shoggotha.

** Haon-Dor może znać inne czary wybrane przez Strażnika.

Utrata Poczytalności: 0/1 PP za zobaczenie normalnej postaci Haon-Dora. Dodatkowe 1k3PP za zobaczenie, jak zmienia kształt.

Umiejscowienie: Alternatywne Benda-Dolum (Księżyc)

Haragrim

Haragrim jest jednym z dowódców gwardii rycerskiej Kuranesa.



Był wśród tych, którzy wyruszyli niegdyś na wyprawę, aby znaleźć króla i sprowadzić go z powrotem do Celephais, by rządził wiecznie. Miecz Haragrima wykonany jest z magicznego, przejrzystego jak kryształ metalu, a jego ołowiana buława rzeźbiona w kształt głowy lwa. Miecz jest magiczny i żaden człowiek małej odwagi nie jest w stanie wyciągnąć go z pochwy. Haragrim jest surowy i zaciekle lojalny wobec Kuranesa. Uważany jest za jednego z najdzielniejszych

i najmocniejszych rycerzy w mieście Celephais.

Haragrim, rycerz z Celephais

S 14 KON 14 BC 14 INT 12 MOC 13
ZR 11 WG 13 WYK 9 P 70 WT 14

Modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: lanca 85%, obrażenia 1k10+3k6; rycerski miecz 73%, obrażenia 1k10+1k4; maczuga 60%, obrażenia 1k10+1k4

Umiejętności: pierwsza pomoc 45%, jeździectwo 87%, rzucanie 48%, tropienie 61%

Umiejscowienie: Celephais (na Wschodzie)

Ibbiks

Ibbiks jest zasuszonym, żylastym staruszkiem o bystrych zielonych oczach i czaszce tyżej jak kolano. Zna nazwę każdego statku opuszczającego port i potrafi rozpoznać każdą jednostkę, jaka kiedykolwiek tu przybiła. Jest zagorzałym wrogiem kobiet i w ich obecności nie umie przyjaźnie rozmawiać. Cechuje go wyjątkowa



skromność i odraza do nadużywania alkoholu – zaczyna i kończy dzień na tej samej kwarcie rumu.

Ibbiks, kapitan portu w Celephais

S 14 KON 16 BC 12
INT 16 MOC 14
ZR 17 WG 10 WYK 8
P 72 WT 14

Modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: bosak 56%, obrażenia 1k6+2+1k4, uderzenie pięścią 75%, obrażenia 1k3+1k4

Umiejętności: księgowość 59%, targowanie się 74%, wspinaczka 80%, nawigacja 69%, pilotowanie łodzi 93%, spostrzegawczość 94%.

Umiejscowienie: Celephais (na Wschodzie)

Jah-Vho

Yah-Vho (znany też jako Jah-Vho) jest rzeźbiarzem znanym we wszystkich Krainach Snów. Nazywa się go twórcą bogów, ponieważ rzeźbi wyłącznie idole i podobizny bóstw dla kapłanów i świątyni. Za swoje dzieła żąda wysokiej ceny i nie cofa się przed stosowaniem drobnych zawodowych sztuczek, żeby oszukać klientów. Po co używać prawdziwych klejnotów, jeśli fałszerstwo jest nie do wykrycia? Po co odlewać bożka z czystego złota, jeśli w środku można mu zostawić pustą przestrzeń?

Rzeźbiarz jest nieco łysiejącym mężczyzną w średnim wieku, o inteligentnych oczach. Wie dobrze, jest najlepszy w swoim fachu i czasami zachowuje się arogancko. Posunął się nawet do zrobienia małego bożka na swoje podobieństwo, do którego się modli; nazywa go Yop.



Jah-Vho, twórca bogów

S 13 KON 12 BC 13 INT 15 MOC 16
ZR 14 WG 11 WYK 10 P 65 WT 13

Modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: młotek rzeźbiarski 65%, obrażenia 1k8+1k4.

Umiejętności: Mity Cthulhu 10%, senna wiedza 45%, sztuka (rzeźbiarstwo) 99%, targowanie się 75%, ukrycie czegoś 99%, wmawianie 55%.

Umiejscowienie: Nithy-Vash (na Wschodzie)

Kaman-Thah i Naszt

Są dwoma kapłanami, którzy mieszkają w Jaskini Płomienia. Nie potrzebują snu ani jedzenia, dzieląc swój czas pomiędzy pełne objawień modlitwy i medytację. Mogą wiele powiedzieć niedoświadczonym śniącym o właściwym zachowaniu się podczas pobytu w Krainach Snów; są mili i uprzejmi dopóki ktoś ich nie sprowokuje. Jeśli marzyciel zachowa się wobec kapłanów nieuprzejmie, momentalnie budzi się z powrotem we własnym cieple, nie mogąc przejść do Krain Snów. Po takim wydarzeniu nie będzie mógł wejść do Jaskini Płomienia dopóki inny śniący nie zapewni Naszta i Kaman-Thaha o prawdziwości skrucy grzesznika.

Cecha Poczytalności nie ma w ich wypadku zastosowania. Mogą spoglądać na postać samego Azathotha bez obrzydzenia.

Kaman-That, kapłan Jaskini Ognia

S 14 KON 15 BC 17 INT 24 MOC 96
ZR 16 WG 17 WYK 90 P- WT16

Umiejętności: sztuka (śpiew) 99%, Mity Cthulhu 99%, senna wiedza 99%, perswazja 99%.

Czary: wszystkie czary znane w świecie jawy, z wyjątkiem czarów Spętania, Przywołania i Nawiazania kontaktu.

Zdolność specjalna: może odesłać fizyczną postać marzyciela z powrotem do świata jawy, jeśli zechce.

Umiejscowienie: Jaskinia Ognia (na Zachodzie)



Naszt, drugi kapłan

S 16 KON 17 BC 19 INT 20 MOC 82
ZR 18 WG 15 WYK 90 P- WT 18

Umiejętności: sztuka (śpiew) 99%, Mity Cthulhu 99%, senna wiedza 99%, perswazja 99%

Czary: wszystkie czary znane w świecie jawy, z wyjątkiem czarów Spętania, Przywołania i Nawiazania kontaktu.

Zdolność specjalna: może odesłać fizyczną postać marzyciela z powrotem do świata jawy, jeśli zechce.

Umiejscowienie: Jaskinia Ognia (na Zachodzie)

Kapitan Białego Statku

Kapitan jest wysokim, brodatym mężczyzną odzianym w kosztowne szaty. Prowadzi swój statek poprzez morza leżące tuż poza granicą Świata na Jawie i przewozi obiecujących marzycieli do Krain Snów. Jego ojczystym portem jest Sona-Nyl, zna jednak szlaki do wszystkich portów Krain Snów, również do Serannianu. Kapitan



Białego Statku schodzi na ląd jedynie w Sona-Nyl, Ennon i Kathurii.

Kapitan pozostaje w szczególnym związku ze śniącymi z rodziny Eltonów. Dwukrotnie wyruszył w ich towarzystwie, raz z Basilem i raz z Nathanielem, na poszukiwanie Kathurii. Dopiero w czasie drugiej wyprawy udało mu się odnaleźć jej brzegi. Żywi przekonanie, że jeśli kiedykolwiek spróbowałby znów tam pożeglować, jego statek pochłonęłoby morze.

Kapitan Białego Statku – dowódca okrętu

S 14 KON 14 BC 13 INT 15 MOC 14
ZR 12 WG 13 WYK 13 P 50 WT 14

Modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: bułat (szabla) 75%, obrażenia 1k8+1+1k4

Czary: Stworzenie bramy.

Umiejętności: Mity Cthulhu 15%, nasłuchiwanie 60%, nawigacja 95%, pierwsza pomoc 50%, pilotowanie statku 99%, pływanie 75%, senna wiedza 99%, skradanie się 45%, spostrzegawczość 60%, ukrywanie się 45%, wspinaczka 65%.

Umiejscowienie: Biały Statek

Książęta Iszary

Tak zwani Książęta Iszary są bliźniakami, dającymi się rozróżnić wyłącznie dzięki manieryzmom i faktowi, że Byharriid ma bliźnię po pojedynku tuż nad prawym okiem. Bracia noszą zazwyczaj kurtki obszyte futrem i wyszywane złotą nicią, jaskrawoczerwone buty do połowy uda i dużo złotej biżuterii. Byharriid, powszechnie uznawany za prawdziwego władcę Ishary, jest tyranem i człowiekiem czynu. Ucieleśnia makiaweliczny ideał osiągania celu w skrajnie bezlitosny sposób. Gathnod jest miłym, lecz okrutnym człowiekiem w typie rzymskiego cesarza Kaliguli. Cieszy go zadawanie bólu i cierpienia innym, a wymyślność jego chorych zachcianek nie zna granic.

Książęta cieszą się opinią nieokrzesanych i grubiańskich. Kilkakrotnie próbowali wkupić się w towarzystwo poprzez korzystne małżeństwo, lecz ich zła reputacja wyprzedzała ich samych. Zmuszeni byli więc szukać szczęścia coraz dalej od domu. Popycha ich chciwość i żądza władzy. Nikt oprócz kilku zaufanych sług nie wie, że zepsuł ich wpływ Wielkich Przedwiecznych i obecnie sprzyjają kupcom z czarnych galer oraz ich panom, księżycowym bestiom, w ich nikczemnych planach.

Byharriid-Imon Ishara, człowiek czynu

S 18 KON 15 BC 15 INT 12 MOC 11
ZR 14 WG 11 WYK 10 P 25 WT 15

Modyfikator obrażeń: +1k6

Broń: uderzenie pięścią 75%, obrażenia 1k3+1k6; nóż 70%, obrażenia 1k3+1k6; szabla 70%, obrażenia 1k8+1k6.

Umiejętności: Mity Cthulhu 10%, uniki 45%, senna wiedza 25%, nasłuchiwanie 40%, perswazja 55%, jeździectwo 60%, spostrzegawczość 50%.

Umiejscowienie: Ishara (na Północy)



Gathnod-Natz'Il Ishara, bezlitosny władca

S 13 KON 10 BC 15 INT 14 MOC 14
ZR 15 WG 12 WYK 11 P 23 WT 13

Modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: uderzenie pięścią 35%, obrażenia 1k3+1k4; nóż 40%, obrażenia 1k6+1k4.

Umiejętności: sztuka (torturowanie) 55%, ukrycie czegoś 35%, Mity Cthulhu 15%, senna wiedza 30%, nasłuchiwanie 50%, wmawianie 40%, perswazja 45%, skradanie się 60%, spostrzegawczość 60%.

Umiejscowienie: Ishara (na Północy)

Kuranes, król

Król Kuranes jest zapewne największym śniącym, jaki kiedykolwiek żył. Odkrył Krainy Snów w młodym wieku i ze swoich snów stworzył miasto Celephais. Obecnie króluje całemu krajowi Ooth-Nargai i rzeźbionemu w chmurach miastu Serannian. W Świecie Jawy przedawkował narkotyki. Poszukiwania Krain Snów doprowadziły tego potężnego i bogatego człowieka do kompletniej ruiny. Po śmierci w Świecie na Jawie został królem Celephais. Mieszkał tam szczęśliwie przez całe dziesięciolecie, lecz ostatnio zaczęła zżerać go tęsknota za ojczystą Kornwalią i niedaleko Celephais wybudował nadmorskie kornwalijskie miasteczko, które bardzo przypomina jego dom.

Jako poszukujący przygód marzyciel Kuranos podróżował do wielu obszarów poza ziemskimi Krainami Snów. Jest jedynym śniącym, jaki kiedykolwiek powrócił sprzed tronu Azathotha nie zmieniony i przy zdrowych zmysłach. Randolph Carter i król Kuranos są bliskimi przyjaciółmi.

Król Kuranos, władca Celephais i Serannianu

S 17 KON 18 BC 11 INT 17 MOC 34
ZR 15 WG 15 WYK 20 P 55 WT 15

Modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: miecz 92%, obrażenia 1k8+1+1k4.

Umiejętności: historia naturalna 58%, jeździectwo 86%, Mity Cthulhu 44%, nasłuchiwanie 68%, nawigacja 61%, perswazja 94%, pilotowanie łodzi 45%, pilotowanie powietrznego galeonu 60%, pływanie 63%, senna wiedza 94%, skradanie się 56%, śnienie 99%, targowanie się 67%, ukrywanie się 66%, wmawianie 94%.

Czary: Przywołanie trytona świętojańskiego, Przywołanie Cienia, Kaskada Florina, Szmaragdowe strzały Ptath, Równoboczny ekran, Koronkowe draperie z Hish, Znużenie Pheina, Imponujący strzał Malenkamona, Nieprzepuszczalny mur, Niezauważone przejście, Chwała serafina, Wielkość Throtha, Wiatr Viridiana, Wir dalekich podróży.

Umiejscowienie: Celephais (na Wschodzie)



Lathi, Objawiona

Objawiona Lathi jest władczynią ter-ludzi z Thalarionu. Od pasa w górę jest piękną kobietą o długich blond włosach, błyszczących oczach i skórze o złocistym odcieniu – niższe partie jej ciała wydają się zaś znikać wśród fałdów sukni. W rzeczywistości od pasa w dół ma odwłok gigantycznej królowej termitów, dużo większy niż ludzki tors. Jej owadzi tułów sięga do komnaty za tronem; to jej komora godowa i tam właśnie prowadzi się jej niefortunnnych partnerów. Nie jest w stanie sama się podnieść i potrzebuje pomocy kilku robotników ter-ludzi aby przejść z jednego miejsca w inne. Dlatego właśnie prawie zawsze znajduje się w sali tronowej Thalarionu.

Wszyscy władcy ter-ludzi prowadzeni są przed oblicze królowej. Kobiety uważa ona za zagrożenie i każe je wrzucać do swych przepastnych lochów, aby tam zgniły. Więźniów-mężczyzn, którzy wydadzą się jej przystojni (WG 13 lub wyżej), próbuje uwieść, by następnie z nimi spółkować. Aby zrodzić kolejnych przedstawicieli swojego rodzaju, Lathi może kojarzyć się z trutniami ter-ludzi, kopuluje jednak chętnie z samcami ludzi dla zaspokojenia własnej żądzy.

Podczas spółkowania, Lathi usiłuje przezwyciężyć Moc kochanka własną w Tabeli Odporności. Jej sukces oznacza, że wyssała zeń całą energię życiową i że kochanek umiera. Czasami udaje jej się jednak znaleźć ludzkich partnerów, którzy potrafią znieść jej uścisk przez dłuższy



okres. Ci nieszczęśnicy utrzymywani są przy życiu jedynie po to, by do śmierci zaspokajać nie znające granic pożądanie królowej. Zmuszony do spółkowania z Lathi traci za każdym razem 1k4/1k10 PP. Z ofiary, która zginie w jej uścisku pozostaje niewiele więcej, niż pusta powłoka. Każdy świadek takiego stosunku traci 1/1k4 PP.

Lathi, jak wszystkie samice ze swojej rasy, jest w stanie wydziełać z końców palców podobną do pajęczyny substancję, którą może unieruchomić ofiarę. Nie rozpocznie jednak bezpośredniej walki z kimś, kto jej zagraża dopóki otoczona jest służącymi, którzy by ją bronią. Zazwyczaj otacza ją 1k6 dziewcząt służebnych i 1k10 wojowników.

Objawiona Lathi, królowa Thalarionu

S 10 KON 16 BC 24 INT 15 MOC 16
ZR 8 WG 18 WYK 14 P 0 WT 20

Modyfikator obrażeń: +1k6.

Broń: uderzenie pięścią 25%, obrażenia 1k3+1k6.

Umiejętności: nasłuchiwanie 75%, perswazja (uwodzenie) 75%, senna wiedza 70%, spostrzegawczość 70%.

Czary: Lathi może mentalnie zmusić swoich ter-ludzkich poddanych, aby wykonywali jej rozkazy.

Utrata Poczytalności: oglądanie dolnej części ciała Lathi kosztuje 1/1k6 PP.

Umiejscowienie: Thalarion (na Zachodzie)

Lododrażca z góry Aran

Człowiek ten mieszka na szczycie góry Aran, ponad linią wiecznych śniegów. Nigdy nie schodzi na dół ze swego lodowego królestwa. Rzeźbiarz jest niski, odziany w wypchaną, obszutą futrem kurtę i takież spodnie; nosi futrzane buty i wełnianą czapkę. Jego skóra jest bardzo blada, niemal przeźroczysta, włosy i wąsy są siwe, a przeszywające oczy – szaroniebieskie. Zachowuje się nader przyjacielsko wobec wszystkich, którzy wespną się do jego lodowej krainy, skrywa jednak w ten sposób mroczniejszy cel.

Śnieżny dom rzeźbiarza lodu wypełniają posągi, które dotychczas wykonał. Każda z rzeźb posiada swoją parę; jeden egzemplarz zrobiony jest z lodu, drugi zaś to zamrożony ludzki model. Rzeźbiarz próbuje wykonać figurę każdego, kto odwiedzi jego lodową dziedzinę. Kosztuje go to 10 punktów magii za każdego człowieka. Podczas pracy, te części ciała modelu, które już ukończył, drętwieją do granicy zamarznięcia i nie można nimi poruszać. Zazwyczaj zaczyna od stóp i nóg, a ukończenie podobizny zajmuje mu 2k6 rund. Kiedy jest gotowa, model staje się również lodowym posągiem. Jeśli Strażnik sobie tego życzy, użycie umiejętności *śnienia* może przywrócić ofiarę do jej normalnej postaci.

Jeśli spytać rzeźbiarza, dlaczego postępuje tak z tymi, którzy weszli na jego górę odpowie, że przyszli do niego z własnej woli z powodu zmęczenia życiem a jego obowiązkiem jest uwolnienie ich od cierpień.

Lododrażca z góry Aran, rzeźbiarz lodu

S 10 KON 12 BC 9 INT 15 MOC 16
ZR 14 WG 9 WYK 0 P 0 WT 11

Modyfikator obrażeń: 0



Broń: czekan 80%, obrażenia 1k8+1

Umiejętności: nasłuchiwanie 75%, senna wiedza 40%, skradanie się 75%, spostrzegawczość 70%, sztuka (rzeźbiarstwo) 75%, wspinaczka 55%.

Czary: może zamienić tych, których rzeźbi w lodowe posągi.

Umiejscowienie: góra Aran (na Wschodzie)

Nath-Horthatha, arcykapłan

Arcykapłan Nath-Horthatha wie o bogach więcej niż jakakolwiek inna istota w Krainach Snów. Chociaż oddaje cześć głównie Nath-Horthathowi, zna wiele modlitw i rytuałów używanych przez wyznawców innych bóstw. Jest niemal tak mądry jak Atal i więcej od niego wie o rozmaitych religiach.

Arcykapłan Nath-Horthatha, wieszcz z Celephais

S 12	KON 10	BC 11	INT 18	MOC 29
ZR 9	WG 13	WYK 22	P 48	WT 11

Modyfikator obrażeń: 0

Umiejętności: archeologia 19%, geologia 45%, historia naturalna 45%, Mity Cthulhu 50%, okultyzm 89%, perswazja 93%, senna wiedza 77%, sztuka (śpiew) 65%.

Czary: Białe pęta z Soren, Chwała serafina, Fala gorąca Katariena, Kryształowy świat, Lawendowe sfery Ptath, Nawiazanie kontaktu z Nath-Horthathem, Odrętwiające uderzenie, Przywołanie błupa, Przywołanie trytona świętojańskiego, Szmaragdowe strzały Ptath, Tarcza płomieni, Znużenie Pheina, Żelazna wola, Żyjące X.

Umiejscowienie: Celephais (na Wschodzie)



Nuguth-Jug

Nuguth-Jug jest kapłanem mieszkającym w świątyni Nodensa w Dolinie Pnath. Kiedyś uczył się na czarodzieja u Hezethuba, naczelnego czarownika miasta Narath. Hezethub wysłał go z niecierpiącą zwłoki misją w głąb Podświata w celu zasięgnięcia rady u poprzedniego kapłana Nodensa. Po przybyciu do świątyni uczeń czarownika znalazł starego kapłana umierającego. Na łożu śmierci starzec nakazał mu utrzymywać świątynię i włożył na jego ramiona płaszcz symbolizujący kapłaństwo Nodensa. Nuguth-Jug przyjął powołanie i od tego czasu nigdy nie opuścił Doliny Pnath.

Nuguth-Jug jest obecnie mężczyzną po czterdziestce, ma długie, nie uczesane włosy i bladą skórę. Podchodzi do obowiązków kapłana Nodensa bardzo poważnie, lecz często odczuwa samotność.

Jego jedynymi towarzyszami są pełniące straż skrzydlate dzieci nocy, które nie są zbyt rozmowne. Nuguth-Jug chętnie słucha nowin ze świata na powierzchni i mimo skromnych warunków podejmuje tak, jak potrafi każdego, kto odwiedzi jego siedzibę. Zaoferuje również pomoc na miarę swych możliwości tym, którzy będą w stanie tam wejść, jeśli tylko przybywają w godnym celu. Wejścia do świątyni Nuguth-Juga strzeże Znak Starszych Bogów.



Nuguth-Jug, kapłan Nodensa

S 10	KON 12	BC 11	INT 15	MOC 16
ZR 14	WG 10	WYK 12	P 50	WT 12

Modyfikator obrażeń: 0

Umiejętności: język skrzydlatych dzieci nocy 60%, Mity Cthulhu 45%, nasłuchiwanie 55%, senna wiedza 70%, skradanie się 50%, spostrzegawczość 45%, sztuka (śpiew) 50%, ukrywanie się 50%.

Czary: Przywołanie/Spętanie skrzydlatego dziecięcia nocy, Stworzenie zapory Naach-Titha, Uzdrowienie, Wezwanie i Nawiazanie kontaktu z Nodensem, Znak Starszych Bogów.

Umiejscowienie: Świątynia Nodensa (Podświat)

Nyrass Czarnoksiężnik

Nyrass jest ostatnim z długiej linii czarowników, którzy swoje pochodzenie wywodzą od Soomusa, siódmego z Siódmego, siódmego syna siódmego syna pierwszego czarodzieja Krain Snów. Mieszka samotnie w wielkim zamku stojącym na obrzeżach odległego zachodniego miasta Theelys. Zamkowa biblioteka mieści zbiory powstałe na przestrzeni wszystkich stuleci istnienia ludzkości i zawiera wiele tomów zapomnianej wiedzy. Jest jedyną poza Atalem osobą o której wiadomo, że posiada „Czwartą Księgę D'harsis”, chociaż jedynie Atalowi udało się odcyfrować znajdujące się w niej tajemne runy.

Mieszkańcy Theelys odnoszą się do Nyrassa z dużą dozą podejrzliwości i strachu, wynikającego bardziej z ignorancji niż jakiegokolwiek konkretnego powodu. W rzeczywistości Nyrass jest miłym staruszką, którego wiedza dotycząca historii Krain Snów jest tak ogromna, że przewyższa ją nawet Atala z Ultharu, zaś jego umiejętności magiczne są równie wielkie. Nyrass jest typem samotnika i rzadko oddala się od swojej pracowni. Od czasu do czasu zdarza mu się jednak potajemnie rekrutować poszukiwaczy przygód, by wykonywali dla niego pewne misje. Jego skrytość nie jest w żadnym wypadku próbą ukrycia złych zamiarów – po prostu nie lubi zwracać na siebie uwagi.

Nyrass, potomek Soomusa

S 9	KON 10	BC 13	INT 19	MOC 25
ZR 14	WG 13	WYK 30	P 30	WT 12

Modyfikator obrażeń: 0

Broń: nóż 50%, obrażenia 1k6

Umiejętności: astronomia 65%, historia naturalna 70%, język aklo 65%, Mity Cthulhu 75%, nasłuchiwanie 40%, okultyzm 100%, pierwsza pomoc 40%, psychologia 35%, senna wiedza 95%, spostrzegawczość 50%.

Czary: wszystkie czary dostępne w Krainach Snów oraz do 1k20 innych czarów wybranych przez Strażnika.

Umiejscowienie: Theelys (na Zachodzie)



Patriarcha kotów z Celephais

Ten dystyngowany kot maltański zamieszkuje niedaleko Bazaru Owczych Rzeźników w Celephais. Ma 250 lat jest najstarszym kotem w Krainach Snów i uchodzi też za najmędrszego. Patriarcha nieco nieufnie podchodzi do ludzi, którym nie udało się zrobić na nim wrażenia, lub nie przedstawili rekomendacji od innego

wpływowego kota. Kiedy się jednak przekona do jakiegoś człowieka i jeśli ten okaże mu należny szacunek, może podzielić się z nim częścią swej ogromnej wiedzy.

Patriarcha kotów z Celephais, władca kotów

S 1 KON 10 BC 1 INT 17 MOC 16
ZR 30 WG 13
WT 6

Modyfikator obrażeń: -1k6

Broń: pazury 55%, obrażenia 1k3-1k6; rozszarpanie 45%, obrażenia 2k3-1k6; ugryzienie 50%, obrażenia 1k4-1k6

Czary: Jak wszystkie koty jest umie skakać poprzez przestrzeń.

Umiejętności: Mity Cthulhu 25%, nasłuchiwanie 75%, senna wiedza 70%, skradanie się 75%, spostrzegawczość 70%, ukrywanie się 50%.

Umiejscowienie: Celephais (na Wschodzie)



Ward Phillips

Ward Phillips w Świecie Jawy był autorem brukowych opowiadań grozy. Jego dziadek zapisał mu w testamencie Lampę Alhazreda, w świetle której Phillipsowi udało się ujrzeć wiele scen z przeszłości. Początkowo wykorzystywał lampę jako źródło inspiracji dla swojej fikcji, odkrył jednak, że wizje, które tworzy, mogą służyć jako przejścia do krain, które przedstawiają. Użył więc lampy, aby opuścić Świat Jawy i wejść do kraju Ennon w Krainach Snów, gdzie obecnie mieszka.

Phillips wygląda na chorowitego młodzieńca w wieku około siedemnastu lat. Ma brązowe włosy i oczy, około metra siedemdziesiąt wzrostu. Mówi z wyraźnym bostońskim akcentem.

Ward Phillips, posiadacz Lampy Alhazreda

S 10 KON 9 BC 10 INT 15 MOC 16
ZR 11 WG 10 WYK 17
P 55 WT 10



(na Zachodzie)

Modyfikator obrażeń: 0

Umiejętności: angielski 85%, francuski 45%, historia 65%, korzystanie z bibliotek 80%, Mity Cthulhu 25%, nasłuchiwanie 45%, okultyzm 50%, perswazja 55%, senna wiedza 70%.

Czary: Lampa Alhazreda zapewnia czar Otwarcie okna. Uwaga, to lampa rzuca ten czar, a nie jej właściciel!

Umiejscowienie: Ennon

Richard Upton Pickman

Jeszcze jako artysta mieszkający w Świecie Jawy Pickman zaprzyjaźnił się z ghouliami żerującymi na cmentarzach jego rodzinnego miasta, Bostonu. Kiedy jego ghouliczne pochodzenie dało o sobie znać, opuścił na dobre Świat na Jawie i zamieszkał w Podświecie, w królestwie ghouli. Wrodzona inteligencja uczyniła z niego dość ważną w społeczeństwie ghouli i wielce szanowaną

personę. Chociaż nadal pamięta część umiejętności, które posiadał w Świecie Jawy, przestał ich używać, co spowodowało niemal całkowity ich zanik. Pickman woli przebywać w samotności, lecz w czasach kryzysu obejmował czasem dowództwo nad wielkimi oddziałami ghoulów.

Richard Upton Pickman, artysta i ghoul

S 15 KON 15 BC 12 INT 18 MOC 18
ZR 16 WG 5 WYK 16 P 10 WT 14

Modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: rewolwer.45* 20%, obrażenia 1k10+2; pazury 50%, obrażenia 1k6+1k4; ugryzienie 35%, obrażenia 1k6+automatyczne szarpanie rany w następnych rundach**

* Nie ma już własnego rewolweru, ale wciąż pamięta jak go używa.

** Patrz ghoul.

Pancerz: broń palna i inne pociski zadają mu połowę wynikających z rzutu obrażeń; zaokrąglaj ułamki w górę.

Umiejętności: angielski 25%, jeździectwo 65%, język ghoulów 60%, łacina 10%, Mity Cthulhu 15%, nasłuchiwanie 75%, psychologia 45%, senna wiedza 70%, skakanie 50%, skradanie się 75%, spostrzegawczość 60%, sztuka (architektura kolonialna) 15%, sztuka (chorobliwe szkice) 50%, sztuka (malarstwo olejne) 30%, sztuka (technika malarska) 40%, ukrywanie się 50%, wmawianie 55%.

Czary: Przywołanie/ Spętanie ghoulów, Przywołanie/ Spętanie skrzydlatego dziecięcia nocy.

Utrata Poczytalności: za zobaczenie ghoulów 0/1k6 PP.

Umiejscowienie: Równina ghoulów (Podświat)



Shuggob

Shuggob jest pustelnikiem ghoulów, mieszkającym w Dolinie Pnath poza granicami Morza Kości. Żyje już od wielu eonów i prawdopodobnie jest najstarszym żyjącym przedstawicielem swojego gatunku. Cieszy się w społeczeństwie ghoulów dużym szacunkiem i radziły się go nawet takie osobistości, jak ghoul Picman i starożytny czarownik Eibon.

W bibliotece Shuggoba znajduje się wiele rzadkich woluminów wiedzy tajemnej, z którymi jest dobrze zaznajomiony. Shuggob jest ostatnią istotą, która zna tajemnicę wyrobu tak bardzo poszukiwanego płynu glund. Traktuje swoich gości z szacunkiem, dopóki mu nie grożą. Ci, którzy są na tyle nierozważni, zazwyczaj kończą jako materiał do eksperymentów.

Shuggob, ghoul mędrzec

S 12 KON 12 BC 11 INT 17 MOC 18
ZR 15 WG 5 WYK 18 WT 12

Modyfikator obrażeń: 0

Broń: pazury 45%, obrażenia 1k6, ugryzienie 40%, obrażenia 1k6+automatycznie szarpanie rany w następnych rundach*

* patrz ghoul



Pancerz: broń palna i inne pociski zadają mu połowę wynikających z rzutu obrażeń; zaokrąglaj ułamki w górę.

Umiejętności: angielski 45%, chiński 25%, francuski 35%, grecki 30%, hiszpański 40%, japoński 25%, język aklo 55%, język Nacaal 40%, łacina 45%, Mity Cthulhu 55%, nasłuchiwanie 75%, niemiecki 30%, rosyjski 35%, rycie tuneli 70%, rzemiosło (płyn glund) 99%, senna wiedza 65%, skakanie 75%, skradanie się 80%, spostrzegawczość 65%, ukrywanie się 60%, wspinaczka 85%, wywęsenie rozkładu 65%.

Czary: Uchwyty Nyoghty, Rozkazywanie dholowi, Otworzenie bramy, Przywołanie/Spętanie skrzydlatego dziecięcia nocy i do 15 dodatkowych czarów wybranych przez Strażnika.

Utrata Poczytalności: za zobaczenie ghoulu 0/1k6 PP.

Umiejscowienie: Dolina Pnath (Podświat)

Skaa

Skaa jest starą jędzą, która mieszka naprzeciwko Świątyni Niespełnionych Pragnień w Hazuth-Kleg. Oddaje tutaj cześć swoim dziwnym, rzeźbionym bożkom i pali ohydnie cuchnące kadzidła ku czci swojego pana, Azathotha. Porządni ludzie mądrze robią unikając Skaa, czasami jednak jej pomoc może być przydatna. Skaa wie wiele o rzeczach nieznanych i zakazanych i dzieli się tą wiedzą z tymi, którzy jej dobrze zapłacą. Za odpowiednią cenę, zazwyczaj woreczek opali lub innych szlachetnych kamieni, odkryje przed tymi, którzy przyszli się jej poradzić, strzępy zakazanej wiedzy, zawarte w księgach Mit w. Zdobywanie od niej takich informacji jest mniej ryzykowne niż bezpośrednie czytanie przeklętych tomów. Wszyscy, którzy przychodzą do Skaa w poszukiwaniu mądrości powinni dobrze się zastanowić, nim ją oszukają, gdyż wiedźma mści się zarówno subtelnie, jak i okrutnie.



Skaa, wiedźma z Hazuth-Kleg

S 10 KON 12 BC 9 INT 17 MOC 20
ZR 14 WG 8 WYK 0 P 0 WT 11

Modyfikator obrażeń: 0

Broń: nóż, obrażenia 1k4+2

Umiejętności: Mity Cthulhu 85%, nasłuchiwanie 75%, senna wiedza 70%, skradanie się 75%, spostrzegawczość 70%, ukrywanie się 65%.

Czary: Wszystkie czary Przywołania i Nawiązania kontaktu z Wielkimi Przedwiecznymi i Bogami Zewnętrznymi, czary Przywołania/Spętania byakhee, kroczącego między światami, straszliwego łowcy, sług Bogów zewnętrznych i shantaka, jak również wszystkie czary z Krain Snów.

Umiejscowienie: Hazuth-Kleg (na Wschodzie)

Skośnooki kupiec o złej reputacji

Ów krępy, przysadzisty handlarz jest jednym z tych tcho-tchów, którzy przybyli do Krain Snów poprzez Leng. W przeciwieństwie do większości ludzi ze swojej rasy uniknął tak niewolnictwa w Inquanok, jak i zjedzenia przez księżycowe bestie. Został jednym z wielu agentów Nyarlathotepa przemierzających Krainy Snów

i wciąż wypatrujących sposobów, które pomogą mu przysłużyć się swemu mrocznemu panu.

Powiada się, że handluje on z dziwacznymi, kamiennymi wioskami w Leng i że wszedł nawet w kontakty z najwyższym Kapłanem, Którego Lepiej Nie Opisywać, zamieszkującym prehistoryczny, położony na płaskowyżu klasztor. Rzeczywiście, kupiec często bywa we wspomnianych wioskach, lecz odwiedza monastyr jedynie wtedy, gdy ma ważne informacje lub jeńców, których chce przekazać swoim panom. Co jakiś czas przybywa do Inquanok z karawaną jaków, obładowanych dużymi, aromatycznymi jajami shantaków, które wymienia w mieście na różne towary.

Można go spotkać w dowolnej chwili, w każdym rejonie Krain Snów, jeśli tylko odpowiada to potrzebom Strażnika. Zazwyczaj ubiera się w futra podobne do tych, którzy noszą ludzie z Inquanok i innych północnych krain. Nosi przy sobie zakrzywioną szablę.



Skośnooki kupiec o złej reputacji

S 10 KON 12 BC 9 INT 15 MOC 16
ZR 14 WG 9 WYK 0 P 0 WT 11

Modyfikator obrażeń: 0

Umiejętności: jeździectwo 65%, język księżycowych bestii 50%, język shantaków 60%, Mity Cthulhu 45%, nasłuchiwanie 75%, senna wiedza 70%, skradanie się 75%, spostrzegawczość 70%, targowanie się 70%, ukrywanie się 50%.

Broń: szabla 80%, obrażenia 1k8+1+mo

Czary: Przywołanie/Spętanie shantaka.

Umiejscowienie: wędrowiec

Snid

Snid jest zapewne największym z wszystkich złodziei w Krainach Snów. Jego czyny obrosły w legendę, a kupcy nerwowo zerkają na swój towar, kiedy tylko wspomina się jego imię. Jest przedstawicielem ludu znanego jako Mroczni Wędrowcy, który dawno temu zamieszkiwał miasto Golthoth w Cuppar-Nombo. Jak wszyscy członkowie tej nacji ma smagłą cerę i ubiera się jak przystało mieszkańcowi pustyni. Złodziejskie umiejętności Snida są równie wielkie jak jego chciwość.

Snid, arcyzłodziej z plemienia Mrocznych Wędrowców

S 12 KON 12 BC 11 INT 15 MOC 14
ZR 16 WG 11 WYK 0 P 60 WT 12

Modyfikator obrażeń: 0

Broń: szabla 80%, obrażenia 1k8+1

Umiejętności: jeździectwo 65%, złodziejstwo kieszonkowe 99%, Mity Cthulhu 05%, nasłuchiwanie 90%, senna wiedza 60%, skradanie się 99%, spostrzegawczość 85%, targowanie się 70%, ukrycie czegoś 08%, ukrywanie się 99%, włamywanie się 99%, wspinaczka 75%.

Czary: żadne

Umiejscowienie: Sześć Królestw (na Zachodzie)



Starzec z Vornai

Przed niemal stu laty żył sobie młody człowiek, który drwił z opowieści o przeklętym kręgu kamieni niedaleko Vornai i wyruszył, aby zobaczyć, jakie tajemnice się w nim kryją. Powrócił straszliwie zmieniony, jego włosy posiwiały i nie chciał mówić o tym, co widział. Dziesięć dni po jego powrocie wewnątrz kręgu pojawił się dom. Zamieszkał w nim ów młody człowiek, który tak bardzo się zmienił. Teraz, gdy nikt nie pamięta jego imienia, wszyscy mieszkańcy Vornai znają go jako Starca, O Którym Się Nie Mówi i znają jego dziwną siedzibę, tak zwany Dom Czerwia.



Stary Człowiek jest strażnikiem Znaku Starszych Bogów i jego obowiązkiem jest utrzymywanie domu oraz kamiennych

filarów, które go otaczają, by to, co zostało pod nimi uwięzione nie wyrwało się na wolność. Pogłoski mówią, że ma ponad sto lat. Stary Człowiek trzyma się na odludziu. Kontaktuje się z ludźmi z Vornai jedynie po to, aby kupić żywność, za którą płaci złotymi monetami nie pochodzącymi z żadnego znanego królestwa.

Starzec, O Którym Się Nie Mówi.

S 10	KON 12	BC 10	INT 15	MOC 20
ZR 14	WG 9	WYK 0	P 0	WT 11

Modyfikator obrażeń: 0

Broń: nóż, obrażenia 1k4+2

Umiejętności: język aklo 60%, Mity Cthulhu 90%, senna wiedza 70%, ukrywanie się 50%, nasłuchiwanie 75%, skradanie się 75%.

Czary: Wszystkie czary Nawiązania kontaktu ze Starszymi Bogami i Wielkimi, Stworzenie zapory Naach-Titha, Znak Starszych Bogów, Oko światła i ciemności, Przywołanie/Spętanie skrzydlatego dziecięcia nocy.

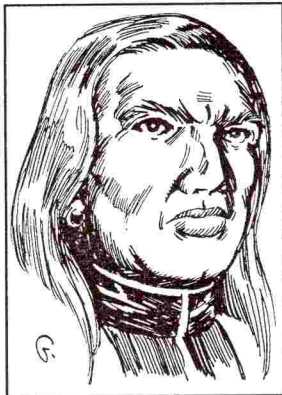
Umiejscowienie: Dom Czerwia (na Północy)

Tak

Tak jest potężnym wampirem, rezydującym w ruinach Karoth w Podświacie. Uciekł z tyrryjskich lochów Yath-Li, nim zdołała wypić jego krew i poprzysięgła jej, że pewnego dnia się zemści. Nie wierzy, że Yath-Li nie żyje, lecz nie wie też, że spoczywa uśpiona w swym grobowcu w ruinach Tyrrhii. Tak jest jedną z niezliczonych istot w Krainach Snów, które znają położenie tego miasta. Jeśli księżniczka kiedykolwiek uwolni się z grobu, Tak przybędzie i użyje całej swej mocy, aby ją powstrzymać.

Poszukiwacze przygód, którzy chcieliby zakłócić spokój Taka powinni mieć naprawdę ważny powód. Wampir z dużą wprawą rozpoznaje, czy ludzie próbują go okłamać i prędko karze podobne zachowanie.

Do Taka stosują się wszystkie zasady dotyczące wampirów z głównego podręcznika do gry **Zew Cthulhu**.



Tak, wampirzy książę Zaginionego Karoth

S 30	KON 16	BC 13	INT 17	MOC 16
ZR 14	WG 10	WYK 0	P 0	WT 15

Modyfikator obrażeń: +2k6

Broń: ugryzienie* 65%, obrażenia 1k4 w pierwszej rundzie, potem 1k6 S na rundę; pazury 70%, obrażenia 1k4+2k6; spojrzenie, porównaj Moc w Tabeli Odporności

Pancerz: może przybrać nową postać po utracie wszystkich punktów wytrzymałości.

Umiejętności: angielski 40%, język ghoulów 35%, Mity Cthulhu 10%, nasłuchiwanie 80%, perswazja 60%, senna wiedza 50%, skradanie się 55%, ukrycie czegoś 45%, ukrywania się 65%, uni-ki 50%, wspinaczka 65%, wywęszenie krwi 75%.

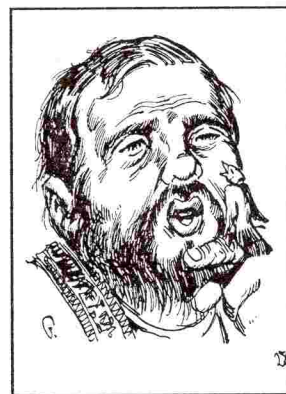
Czary: Koncentryczne pierścienie czerwia, Nawiązanie kontaktu z ghoulami, Odchylenie, Żyjące X.

Utrata Poczytalności: Za zostanie zaatakowanym 0/1k4 PP, za zobaczenie przemiany 1/1k6 PP. Wampir w postaci ludzkiej nie powoduje utraty Poczytalności.

Umiejscowienie: Karoth (Podświat)

Thoresense

Thoresense słynie ze swej wyjątkowej tuszy; jest najcieńszym człowiekiem w Celephais. Prowadzi Bazar Śpiewających Ptaków, gdzie hoduje maleńkie ptaszki, które umieszcza w delikatnych wiklinowych klatkach i wysyła na cały świat. Thoresense kocha muzykę i często można go spotkać, kiedy słucha wytresowanego, śpiewającego harmonijnie chóru ptaków.



Thoresense, mistrz cechowy

S 8	KON 12	BC 20	INT 15	MOC 17
ZR 7	WG 12	WYK 12	P 81	WT 16

Umiejętności: perswazja 62%, targowanie 99%, wmawianie 68%.

Czary: Kryształowy świat, Migotliwy płomień, Stabilizacja, Żyjące X.

Umiejscowienie: Celephais (na Wschodzie)

Wieszcz o niewidzialnych oczach

To stary i zasuszony człowiek, którego postać jest tak szczupła, iż wydaje się, że w fałdach jego szat kryją się jedynie skóra i kości. Najbardziej uderzającym szczegółem jego twarzy jest brak oczu: oczodoły wypełnia czarna próżnia, głęboka jak najdalsze przestrzenie kosmosu. Jego ojciec tłumaczył sny, a matka czytała przyszłość z runów, on sam zaś narodził się z mocą zaglądania w przyszłość człowieka, na którego patrzy. Wieszcz twierdzi, że jego „oczy“ służą mu za kryształowe kule.

Pomimo braku gałek ocznych Wieszcz widzi bardzo dobrze. Mieszka w nadmorskiej dzielnicy doków w Baharnie i zarabia na życie przepowiadając przyszłość żeglarzom i kupcom, którzy przychodzą do niego po radę. Nigdy nie myli się w swoich wizjach, lecz jego wyjaśnienia są często tajemnicze i niezrozumiałe. Przepowiedzenie czyichś losów kosztuje go 8 punktów magii i utratę Poczytalności zależną od tego, co może kryć się w przyszłości klienta.

Wieszcz o niewidzialnych oczach, wróżbita

S 8 KON 9 BC 9 INT 17 MOC 17
 ZR 11 WG 9 WYK 10 P 45 WT 9

Modyfikator obrażeń: -1k4



Broń: nóż 65%, obrażenia 1k4+1-1k4

Umiejętności: Mity Cthulhu 15%, nasłuchiwanie 75%, senna wiedza 65%, skradanie się 75%, spostrzegawczość 70%, ukrywanie się 50%.

Czary: Koncentryczne pierścienie czerwia, Szmaragdowe strzały z Ptath

Utrata Poczytalności: zobaczenie oczu wieszca kosztuje 0/1k6 PP.

Umiejscowienie: Baharna (Oriab)

Zura, Księżniczka

Zura była niegdyś piękną, żywą młodą kobietą. Obecnie włada Trupimi Ogrodami w kraju noszącym jej imię i rządzi zamieszkującymi go nieumarłymi. Została przeklęta przez potężnego czarownika, który kochał ją nad życie i którego miłość przywróciła ją ze świata zmarłych. Nim w końcu mag oszalał i umarł, przeklął ją każąc władać na zawsze nie znającymi spokoju nieumarłymi Zury.

Księżniczka jest wysoką kobietą o długich nogach i ciemnych włosach opadających pętlami z warkoczy na ramiona. Zazwyczaj nosi stroje z jednego kawałka tkaniny odsłaniające większość jej ciała i zakrywające jedynie te fragmenty skóry, które dotknięte są trupią zgnilizną. Zgnilizna ta sprawia, że traci co tydzień 1 punkt Mocy. Jeśli jej Moc kiedykolwiek spadnie do zera, Zura rozsypie się w proch i przestanie istnieć.

Chociaż kłótwa każe jej kochać umarłych i rządzić nimi, Zura może odnawiać od czasu do czasu swe siły, biorąc sobie ludzkich kochanków. By mogła to uczynić, jej Moc musi być równa 10 lub niższa. Kiedy współżyje z żywym mężczyzną, ona i jej kochanek muszą porównać Moc w Tabeli Porównawczej. Jeśli księżniczka zwycięży, wysysa z kochanka 1k6 punktów Mocy, które dodaje do własnych. Jeśli nie uda się jej pokonać jego Mocy, nic się nie dzieje. Kiedy Moc jej kochanka spadnie do zera, umiera on i powstaje z grobu jako zombie w Trupich Ogrodach. Potencjalnych kochanków, którzy odrzucają jej zaloty, Zura rozkazuje zabić w taki sposób, by na pewno odrodzili się w Ogrodach, po czym bierze ich sobie za kochanków-zombie. Nie może co prawda odnawiać z ich pomocą swojej Mocy, ale uważa to za odpowiednią zemstę na tych, którzy wykpili jej zaloty.



Księżniczka Zura, władczyni Trupich Ogrodów

S 13 KON 14 BC 12 INT 15 MOC 16*
 ZR 14 WG 18 WYK 16 P 0 WT 13

* Przeciwna. Nie ma gmej granicy.

Modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: szabla 80%, obrażenia 1k8+1+1k4

Umiejętności: nasłuchiwanie 60%, perswazja 60%, senna wiedza 50%, skradanie się 55%, spostrzegawczość 45%, ukrywanie się 50%.

Czary: Może rozkazywać wszystkim zombie w Krainach Snów.

Utrata Poczytalności: oglądanie części ciała Zury dotkniętych trupim rozkładem kosztuje 1/1k10 PP.

Umiejscowienie: Zura (na Zachodzie)

ISTOTY KRAIN SNÓW

Rozdział zawierający opis potworów i tajemniczych istot zamieszkujących Krajinę Snów.

Abhotha, dziecięta

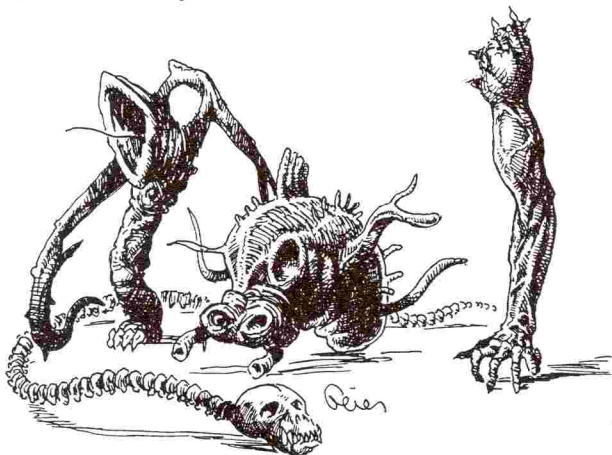
Mniejsza rasa służebna

Były tam istoty przypominające pozbawione reszty ciała nogi, młócące w służbie ręce, toczące się głowy, splątane z rybimi płetwami wnętrzości; wszystkie zaś zdeformowane i potworne, rosnące odkąd oddaliły się od koszmarnego sąsiedztwa Abhotha. Te zaś, które nie umiały dość szybko wypłynąć na brzeg, były pochłaniane przez paszcze, które wciągały je w masę straszliwego rodzica.

Clark Ashton Smith „The Seven geases“

Dziecięta Abhotha to rozmaite istoty, które Bóg Zewnętrzny wypływa ze swej wielkiej, płodnej masy. W przeciwieństwie do potomstwa Shub-Niggurath, te dzieci nie są do siebie podobne, choć, inaczej niż trzoda Ubbo-Sathli, zrodzone z Abhotha są złożonymi formami życia. Niektóre wyglądają jak niedokończone ciała czy pojedyncze jego części, podczas gdy inne przypominają prehistoryczne istoty, potworne mutanty, dziwacznie humanoidy czy bezkształtne grudy flegmy. Niektóre latają, inne pływają, pełzają albo też nie poruszają się w ogóle. Abhoth zagarnia i na powrót pochłania niektóre z dzieciąt, te zaś, którym uda się uniknąć powtórnego zjednoczenia ze swym stwórcą błąkają się bez celu po jego wilgotnym i pozbawionym światła podziemnym leżu, lub też podejmują wędrówkę w górę, do świata ludzi.

Dziecięta Abhotha to zazwyczaj niezbyt rozgarnięte istoty, kierujące się prostymi popędami. Kilkoro z potomków zwykle zaspokaja plugawe potrzeby swojego stwórcy, reszta stara się jak najbardziej od niego oddalić. Ponieważ każde z dzieciąt jest inne i atakuje w inny sposób, Strażnik powinien ustalić dla wszystkich odrębne rodzaje ataku. Pomiot Abhotha może mieć bardzo różne charakterystyki – tworząc danego osobnika prowadzący powinien najpierw losowo ustalić, ile kości ma każda z jego statystyk. Przykładowo S zapisana jest jako 1-4k10. Strażnik powinien więc najpierw rzucić 1k4 i następnie tyloma kośćmi k10 ile wypadło na kości czterościennej.



W Krainach Snów Abhoth i jego dzieci zamieszkują Otchłani Nieznanego, pod Szarymi Szczytami Zaporowymi.

Dziecięta Abhotha, pomiot Boga Zewnętrznego

współczynniki	rzuty	średnia
S	1-4k10	5-22
KON	1-6k6	3-21
BC	1-3k10	5-17
INT	1k10	5-6
MOC	1-6k6	3-21
ZR	1-3k6	3-11
szybkość:	1-3k6/2	0-9
WT:	18-19	

Średni modyfikator obrażeń: +1k6

Broń: różne 1k100%, zależnie od rodzaju ataku

Pancerz: brak

Czary: brak

Utrata Poczitalności: Różnie, pomiędzy 0/1k2 a 1/1k10 punktów Poczitalności

Występowanie: Głębia Nieznanego

Azathotha, Wysłannik

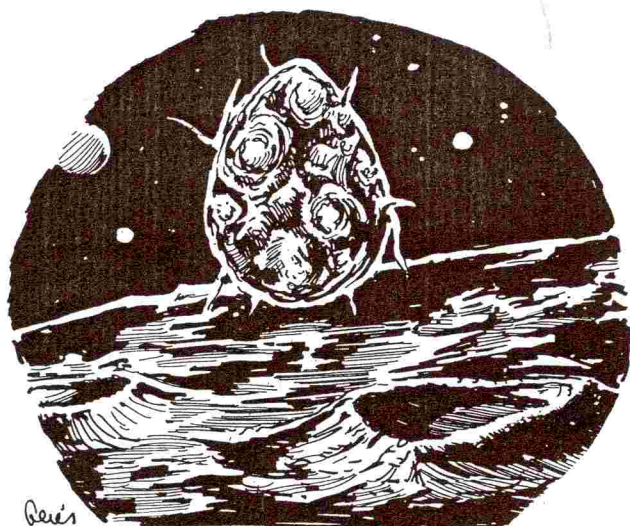
Większa rasa służebna

[Ludzie nie podejrzewają nawet] jakaż bulgocząca i bluźniercza istota czał się za Krawędzią, zawieszona nad ciemną stroną Księżyca. Bardziej jeszcze szalona niż to, co bladzi ropuchokształtni posiekali i pokłuli swą osobliwą bronią, gdy wypłynęło wielką masą ze szczeliny lodowca... A jest to wszakże jedynie skromny wysłannik Innego: Ostatecznego, budzącego grozę zagrożenia, które bełkocze bezrozumnie poza granicami uporządkowanego wszechświata, gdzie nie sięgają żadne sny... bezkresnego sułtana demonów Azathotha.

Gary Myers „Passing of a Dreamer“

Wodniesieniu do tej istoty nie stosuje się zwyczajnych statystyk, nie żyje ona bowiem własnym życiem, będąc za ledwie ziarnem poszukującym żywej gleby i noszącym załazek pomiotu Azathotha. Jeśli kiedykolwiek uderzy w powierzchnię Księżyca, wytopi sobie drogę do jego jądra i zacznie rosnąć. Sprawia, że woda w Czarnym Jeziorze Ubboth zagotuje się i pochłonie Mnomquah. Po kilku miesiącach pomiot sułtana demonów osiągnie dojrzałość i wykluje się z księżycowej skorupy, by błąkać się po międzygwiezdnej pustce.

To, czy ziarno kiedykolwiek zasieje się na Księżycu zależy od nieustraszonej grupy Badaczy, starających się je zniszczyć. Raz zasiane promieniuje intensywnym, zielonym światłem a każdy, kto zostanie przezeń oświecony musi odeprzeć wynoszą-



ca 15 Moc ziarna własną mocą według zasad Tabeli Porównawczej. Jeśli wysłannik zwycięży, ciało Badacza zmienia się straszliwie, wijąc się w upiornych promieniach i ostatecznie rozpuści w kałużę protoplazmy, wyparowując bez śladu. Świadkowie tracą 1/1k8 PP.

Zwycięscy Badacze tracą na skutek kontaktu ze światłem 2k6 PP, 1k6 KON i 2k6 wytrzymałości, zyskują zaś 12% Mitów *Cthulhu* i 1k3 Mocy. Po pewnym czasie – tygodniach, a nawet miesiącach, pojawiają się skutki promieniowania i ciało nieszczęsnego Odkrywcy ogarnia bolesny proces degradacji: jego skóra staje się śliska, zanikają rysy, aż w końcu rozpuszczają się kości i ofiara zmienia się w ropiejącą, żywą kałużę.

Choć efekt działający na śniącego nie wywrze wpływu na jego ciało w Świecie Jawy, nie minie też gdy Badacz powróci do Krain Snów. Stan jego sennego ja będzie pogarszał się za każdym razem, gdy będzie śnił, nieuchronnie zmierzając do straszliwego końca. Śniący, który zginął w Krainach Snów nie będzie mógł do nich wrócić.

Ziarna nie da się skrzywdzić fizycznie, niezależnie od tego, czy wciąż wisi w pustce, czy wylądowało. Można je jednak zniszczyć przy użyciu potężnych, magicznych artefaktów lub odeśłać gdzieś indziej – wszystko zależy od pomysłowości uczestników rozgrywki.

Jeśli ziarno zostanie posiane i księżyc Krain Snów ulegnie zniszczeniu, spowoduje to katastrofę zarówno dla Krain, jak i dla Świata Jawy. Choć to dziedziny Snów staną w obliczu kosmicznej katastrofy, efekty w Świecie na Jawie będą nawet gorsze. Ponieważ Krainy Snów zostały stworzone i istnieją dzięki podświadomości wszystkich ziemskich śniących, tak brutalny wstrząs będzie miał nieobliczalne następstwa. Przekładając je na mechanikę gry, każdy człowiek na Ziemi straci 1k10/1k100 PP.

Bazyliżki

Istoty baśniowe

Te węzowate istoty mają zdobne grzbiecienie, prążkowane, łuskowate cielska i obrzydliwe pyski o sterczących kłach. Zamieszkują tylko wyludnioną dżic. Niezależnie od tego, jak żywna była ziemia przed wprowadzeniem się na nią bazyliżka, jego obecność zmienia ją zawsze w pośepną i jałową. Bazyliżki są bowiem ucieleśnieniem istoty jadu. Zanieczyszczają każdy strumień, z którego się napijają, na setki metrów w dół zmieniając go

w truciznę. Opary podnoszące się z ziemi w pobliżu ich leżą są w stanie ogłuszać i zabijać przelatujące nad nimi ptaki.

Jeśli bazyliżek ukąsi ofiarę, natychmiast pada ona martwa, ze szczerbią i wykrzywioną twarzą. Nie ma szans na odparcie trucizny.

Każdy, kto dotyka ciała zwierzęcia zabitego przez bazyliżka, lub świeżego śladu potwora musi odeprzeć truciznę o sile 3k6. Jeśli mu się to nie uda, otrzymuje obrażenia równe jej sile, odparta działa wciąż z połową mocy.

Oddech bazyliżka także jest jadowity, ma moc 3k6. Trujące opary otaczają go w promieniu dwóch do trzech metrów (mniej w wietrzne dni), unoszą się też w jego leżu. Każdy, kto je wdycha, musi odeprzeć je w Tabeli Porównawczej swoją KON pod groźbą otrzymania 3k6 obrażeń. Jeśli mu się uda, wciąż otrzymuje połowę ich wartości. Badacz może próbować nie oddychać w pobliżu potwora – stosuje się wówczas normalne reguły tonięcia (zobacz podręcznik podstawowy do gry *Zew Cthulhu*), jeśli jednak nie zda testu KON i nabierze powietrza w płuca, otrzymuje normalne obrażenia od trucizny.

Krew bazyliżka jest żrąca. Broń, która go trafi otrzymuje 3k6 obrażeń, podobnie jak każdy, kto gołą skórą dotknie parującej krwi potwora.

Bazyliżek może projektować swój złowrogi jad przez spojrzenie. W każdej rundzie, oprócz normalnych akcji, Bazyliżek może przeszyć wzrokiem jednego przeciwnika, który musi porównać swoje punkty magii z Mocą potwora. Jeśli cel jest pokonany, umiera, jeśli zaś zwycięży, nic się nie dzieje.

Bazyliżki, jadowite wybryki natury

współczynniki	rzuty	średnia
S	2k6+2	19
KON	2k6+6	13
BC	3k6	10-11
MOC	1k6+12	15-16
ZR	3k6	10-11
Szybkość 6	WT 12	

Średni modyfikator obrażeń: +1k4

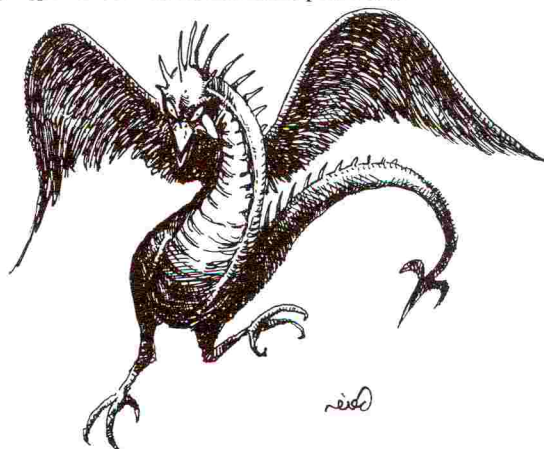
Broń: ugryzienie 30%, obrażenia 1k4+db. Jeśli pancerz zostanie przebity, ofiara natychmiast umiera, spojrzenie Moc przeciwko PM, cel musi odeprzeć Moc bazyliżka punktami magii lub natychmiast umiera.

Pancerz: 4 punkty łusek oraz krew, która niszczy broń.

Czary: Zabójcze spojrzenie oraz nadnaturalnie wzmacniana trucizna.

Utrata Poczytalności: Zobaczenie bazyliżka kosztuje 0/1k8 punktów Poczytalności.

Występowanie: Nie zamieszkane pustkowia

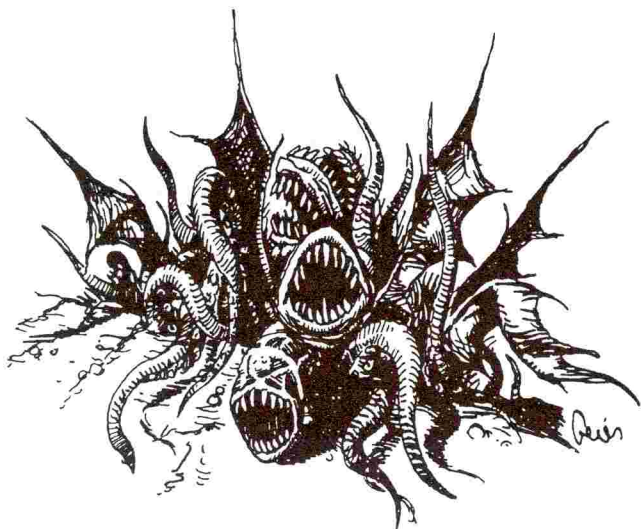


Bestia z Otchłani

Unikatowa większa istota niezależna

Gdybym uważnie przyjrzał się bestii, która wynurzała się z ciemności, aby się na nas rzucić, w moim mózgu nie pozostałby nawet ślad poczytalności. Choć wciąż pozostawała w mroku, różniłem zarys uskrzydłonych macek i setek wygłodniałych paszczy... I te dźwięki, które wydobywały się z nieludzkich gardeł.

Arthur W. L. Breach „Return of the Withe Ship“



Bestia jest strażnikiem wejścia do Kathurii. Mieszka w ciemności Wielkiej Katarakty, do której zlewają się wszystkie oceany świata, za Bazaltowymi Słupami Zachodu. Zrodziła się z ludzkiej nienawiści, chciwości, żądy i gniewu a jej moc z każdym dniem wzrasta. Ostatecznie będzie tak silna, że powstanie, przełamie bramy do Kathurii i na zawsze zniszczy Kraj Nadziei. Nastąpi to, gdy gwiazdy będą w porządku. Obecnie przybywa ze swego leża tylko wtedy, gdy ktoś usiłuje dotrzeć o Kathurii.

Gdyby bestia została kiedykolwiek pozbawiona wytrzymałości, zapadnie na powrót w swe leże w głębinach Wielkiej Katarakty. Wraz z jej zniknięciem w Świecie na Jawie zapanuje nowa epoka zrozumienia, pokoju i harmonii. Istota może jednak powrócić, gdy obudzą ją najgorsze z ludzkich uczuć.

Bestia z Otchłani, niosąca rozpacz

S 200 KON 300 BC 400 INT - MOC 100
ZR 18 Szybkość 15 pełzną/ 20 w locie WT 350

Modyfikator obrażeń: +34k6

Broń: ugryzienie 80%, obrażenia 5k10; macka 90%, obrażenia 1k6+34k6

Pancerz: żaden, lecz istota ta rodzi się z najpodlejszych ludzkich uczuć i nie istnieje fizycznie. Można ją zranić magią, ale regeneruje się w tempie 20 PW na rundę. Jest odporna na działanie Znaków Starszych Bogów i innych podobnych talizmanów. Jedynym pewnym sposobem na zrobienie jej krzywdy jest zredukowanie jej energii życiowej (np. żądy, nienawiści, gniewu, chciwości itp.) w Świecie Jawy.

Utrata Poczytalności: Zobaczenie bestii z Otchłani kosztuje 1k10/1k100 PP.

Występowanie: Bazaltowe Słupy Zachodu (na Morzach)

Biegacz

Unikatowa mniejsza istota niezależna

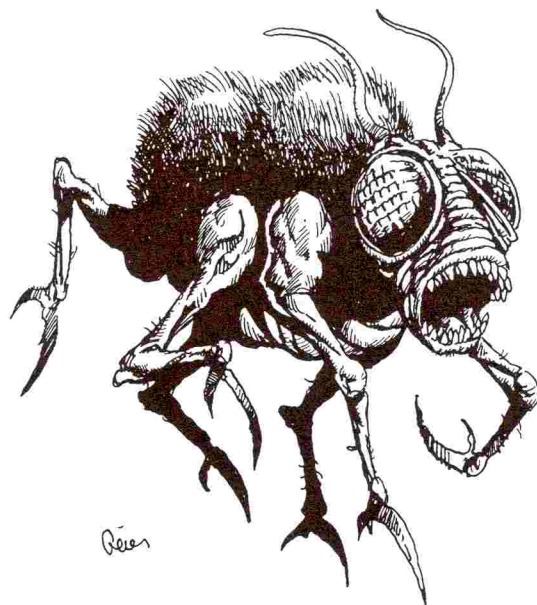
Istota obróciła się w ich stronę, okręcając głowę dookoła szyi, jej liczne odnóża popędziły zaś, aby obrócić tułów... W geście wściekłości na jej segmentowanym ciele uniosła się kryza lśniących włosów... roziskrzona lśniące oczy i na wpół otwarte olbrzymie szczęki... gdy otworzyła paszczę dostrzegli jej zakrzywione, ostre jak igły zęby.

Brian Lumley „Ship of Dreams“

Choć ze wszystkich regionów Podświata Krain Snów biegacz upodobał sobie najbardziej Dolną Pnath, zna ukryte trasy między wszystkimi jego regionami. Jak sama nazwa wskazuje, opisywana istota porusza się po stałym gruncie biegając, by stanąć w miejscu co najwyżej na krótką chwilę. Wciąż przemierza tam i powrotem dno doliny, w jakimś sobie tylko znanym celu.

We włosach na karku Biegacza rozwija się kolonia fosforyzującego mchu, który oświetla mu drogę i odstrasza lękające się światła istoty mrocznej krainy. Biegacz żywi się między innymi dholami, ryjącymi wśród kości w Dolinie Pnath. Jego szybkość i zręczność, połączona z zajadłością ataków i świecącym mchem, którego dhole nie lubią, powoduje, że robale starają się unikać kontaktów z biegaczem.

Biegacz obdarzony jest prostą, psią inteligencją. Nie posługuje się językiem, lecz wydaje się rozumieć proste prośby i instrukcje. Wzrusza go ludzki śpiew i każdy Badacz, któremu uda się test *śpiewu* zyska w bestii przyjaciela i zostanie nagrodzony cichym mruknięciem szacunku, brzmiącym mniej więcej: „purrrr“. Biegacz jest dosyć duży i nie zwalniając może przenieść na grzbiecie do ośmiu dorosłych ludzi. Choć powszechnie uważa się, że biegacz jest jedyny w swoim rodzaju, być może istnieje więcej takich istot.



Biegacz, nadaktywny mieszkaniec jaskiń

S 30 KON 60 BC 40 INT 5 MOC 13
ZR 35 Szybkość 36 w biegu WT 50

Modyfikator obrażeń: +3k6.

Broń: ugryzienie 90%, obrażenia 1k6+3k6

Pancerz: 2 punkty skóry.

Umiejętności: uniki 90%, senna wiedza (Podświat) 75%, tropienie 80%.

Czary: brak.

Utrata Poczytalności: Zobaczenie biegacza nie powoduje utraty Poczytalności.

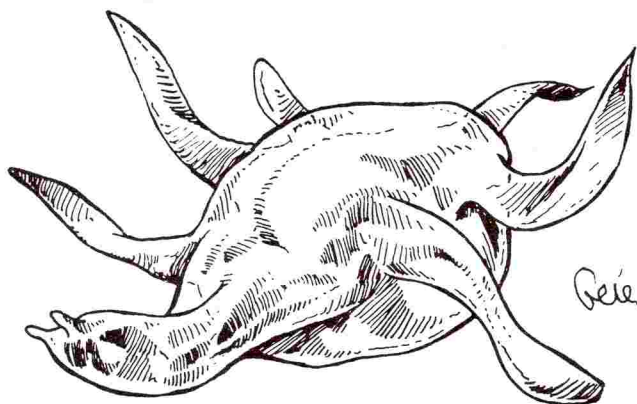
Występowanie: Dolina Phath (Podświat)

Blupy

Mniejsza rasa niezależna

Blupy nie występują zazwyczaj nigdzie poza Mrocznym Wymiarom, opalizującą płaszczyzną, gdzie światło rozchodzi się jako ciemność, a cienie można mierzyć długością fali. Obecnie blupy przyciąga na Ziemię obsesja, tak, jak przyciągała je do Krain Snów.

Petersen „Field guide to Creatures of the Dreamlands“



Blupy to niewielkie, niebieskie niczym woda istoty. Mają eliptyczny kształt, z gumiatymi wypustkami tworzącymi głowę i kończyny. Płyną przez powietrze wytwarzając rzeński zapach, jak po ulewnym deszczu.

Blup jednym zaledwie dotknięciem może zniszczyć sługę Kara-kala i ognistego wampira, jednak otrzymuje przy tym 1k6 obrażeń. Jeśli przekroczą one wytrzymałość blupa, dana istota ognia nie znikną, otrzymuje jednak 2k6 obrażeń.

Blupy mogą gasić ogień, również otrzymując obrażenia: nie krzywdzi ich jednak płomień świecy, pochodnia zadaje im punkt obrażeń, a gaszone ognisko 1k6 lub nawet 2k6.

Blupy nie mogą efektywnie atakować normalnych istot.

Blupy, szybujący pocziwcwy

współczynniki	rzuty	średnia
S	1k6	3-4
KON	3k6	10-11
BC	1k3	2
INT	2k6	7
MOC	2k6	7
ZR	2k6	7
Szybkość 7 w locie	WT 6-7	

Broń: dotknięcie 60%, gasi ogień

Pancerz: brak, lecz blupy otrzymują minimalne obrażenia od ataków fizycznych

Utrata Poczytalności: Zobaczenie blupa kosztuje 0/1 Punkt Poczytalności

Występowanie: Mroczny Wymiar

Brzytwojęzy

Istoty baśniowe

Brzytwojęzy są gadzimi roślinożercami zamieszkującymi dżungle Krain Snów. Zarówno kształtem, jak i rozmiarem przypominają potwory Gila. Ich nazwa pochodzi od ostrych jak brzytwa języków, których używają do zdrapywania kory drzew – jest to ich główne pożywienie. Zwyczajną formą obrony tych łagodnych stworzeń jest naturalna forma czaru „Smaragdowe strzały Ptath“. Zawsze, gdy brzytwojęz się przestraszy, wydaje punkty magii na stworzenie 1k3+3 strzałek, które kieruje na atakujących. Koszt i efekt nie różni się niczym od opisanego w Księdze Magii czaru.

Brzytwojęzy, magiczne jaszczury

współczynniki	rzuty	średnia
S	1k6	3-4
KON	2k6	7
BC	1k3	2
INT	1k6+3	6-7
MOC	6k6	21
ZR	4k6	14
Szybkość 8	WT 5	

Średni modyfikator obrażeń: -1k6.

Broń: ugryzienie 30%, obrażenia 1k3-mo, cięcie językiem 50%, obrażenia 1k6-mo

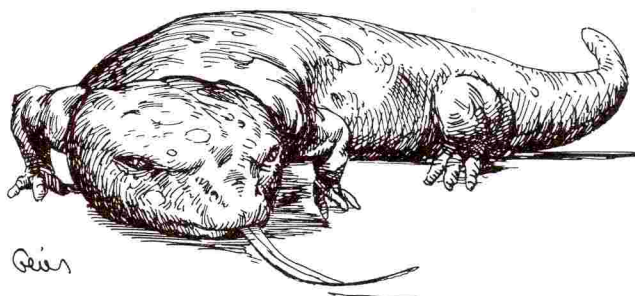
Pancerz: 2 punkty łuskowatej skóry.

Czary: Smaragdowe strzały Ptath.

Umiejętności: wspinaczka 50%, ukrywanie się 65%, skradanie się 65%.

Utrata Poczytalności: Zobaczenie brzytwojęza nie powoduje utraty Poczytalności.

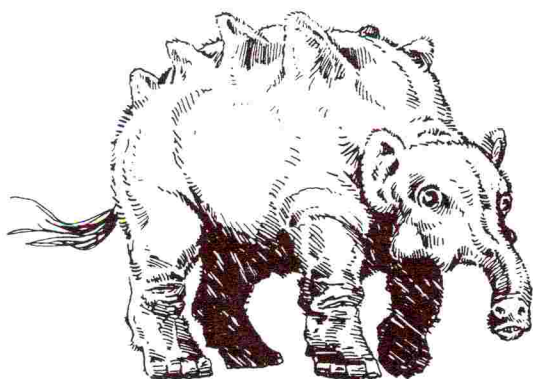
Występowanie: Dżungle



Buopoty

Istoty baśniowe

Buopoty są cokolwiek większe od krów, a samym wyglądem przypominają słonie. Są jasnofioletowe, z sele-dynowymi cętkami pokrywającymi grzbiet oraz boki. Mają miękką, przypominającą filc skórę, a ich pysk znajduje się na końcu długiego, trąbowatego wyrostka. Ich uszy bardziej przypominają kształtem ludzkie, niż uszy słonia. Po każdej stronie grzbietu znajdują się wypukłości i wgłębienia. Nawołują się spokojnym i melodyjnym trąbieniem.



Buopoty żyją w odległych, lesistych regionach. To spokojne i płochy istoty, które spostrzegłszy intruza raczej uciekną, niż zaatakują. W ostateczności zwijają jednak trąbę, by uchronić ją przed niebezpieczeństwem i szarżują, chcąc obalić bądź stratować przeciwnika.

Buopoty, ślamazarni roślinożercy

współczynniki	rzuty	średnia
S	4k6+18	32
KON	3k6+6	16-17
BC	4k6+24	28
MOC	2k6+6	13
ZR	2k6	7
Szybkość 8	WT 28	

Średni modyfikator obrażeń: +3k6

Broń: szarża 35%, odparcie S buopota swoją lub obalenie, trawienie 75%, obrażenia 3k6+mo dla leżącego przeciwnika

Umiejętności: nasłuchiwanie 60%, spostrzegawczość 40%.

Utrata Pocztywalności: Nie ma utraty Pocztywalności za zobaczenie buopota.

Występowanie: Lasy

Burczybasy

Istoty baśniowe

Burczybasy to ziemnowodne istoty, przypominające ogromne ropuchy. Zamieszkują tereny podmokłe i bagniste, a spotkać je można zazwyczaj w pobliżu małych sadzawek. Mają długie, lepkie języki, które – niczym żaby – potrafią wystrzelić z pyska, by złapać ofiarę. W przeciwieństwie do żab ich szczęki nie są jednak bezzębne. Natura uzbroiła je bowiem w rzędy ostrych jak igły kłów, którymi przytrzymują wciągającą pod wodę ofiarę. Nazwa „burczybas“, pochodzi od



wydawanych przez nie warczących odgłosów, przypominających mruczenie dużego kota. Istoty te występują powszechnie w lesie Parg i dżungli Kled.

Burczybasy, ziemnowodne drapieżniki

współczynniki	rzuty	średnia
S	6k6	21
KON	4k6+2	16
BC	3k6+12	22-23
MOC	3k6	10-11
ZR	2k6	7

Szybkość 3/18 płynąc WT 20

Średni modyfikator obrażeń: +2k6

Broń: język 55%, obrażenia 1k10; pazury 50%, obrażenia 1k6+2+mo

Pancerz: 2 punkty skóry.

Czary: brak

Umiejętności: tropienie 80%.

Występowanie: Bagna, lasy i dżungle

Chmurowie

Istoty baśniowe

Chmur przypomina ożywioną chmurę. Ze swej masy może, wedle chęci, formować i wciągać z powrotem wylupaste oczy, skrzywione usta i sznurowate kończyny. Nie wydaje przy tym żadnego dźwięku.



Chmurowie unoszą się swobodnie nad lądami i morzami, poszukując jedzenia. Kiedy potencjalny posiłek zostanie zauważony, chmur zniża się doń powoli.

Chmur może wysunąć kończynę, wydając 1k6 wytrzymałości. Kiedy wciągnie ją z powrotem, odzyskuje 1 punkt wytrzymałości.

Bestia atakuje kilka razy na rundę – każdego napastnika może próbować ugryźć jedną z paszcz i uderzyć macką, nie może jednak atakować częściej niż raz na rundę. Ugryzienia chmura nie zadają właściwie obrażeń. Zamiast tego wyrzuconą wartość należy porównać z BC+Mocą ofiary w Tabeli Porównawczej. Jeśli ugryzienie wygra starcie, cel zostaje przekształcony w białą mgłę i wessany w masę chmura, powiększając jego BC. Podobnie macki nie zadają obrażeń, lecz gdy trafią w cel, zaczynają wic się wokół niego. Za każdą obejmującą cel łapę „obrażenia“ pojedynczego ugryzienia wzrastają o 1k6.

Gdy chmur pożre żywą ofiarę, jego BC zwiększa się o wartość BC ofiary. Gdy przekroczy wartość 100, chmur zaprzestaje walki i ulatuje w niebo, wciąż wyżej i wyżej. Wreszcie rozpada się na 2k3 mniejszych bestii, o sumie BC równej BC matki.

Gdy wytrzymałość chmura spadnie do 0, staje się bezkształtną masą gazów i rozplywa się w powietrzu, nieżywy.

Chmurowie, ożywione siły natury

współczynniki	rzuty	średnia
S	—	—
KON	1/BC	26
BC	1k100	50-51
INT	1k6	3-4
MOC	3k6	10-11
ZR	3k6	10-11
Szybkość 4 w powietrzu	WT 39	

Broń: ugryzienie 40%, obrażenia 1k3+1/10 BC chmura; macka 25%, zwiększa późniejsze obrażenia spowodowane przez ugryzienie o 1k6

Pancerz: brak, lecz broń przebijająca nie zadaje chmurom żadnych obrażeń. Chmur odzyskuje siły z szybkością równą jego całkowitej BC (zaokrąglij ułamek w dół) w punktach wytrzymałości na rundę, dopóki nie zginie.

Utrata Poczytalności: Zobaczenie chmura powoduje utratę 0/1k6 PP.

Występowanie: Podniebne, szczególnie w pobliżu mór

Cienie

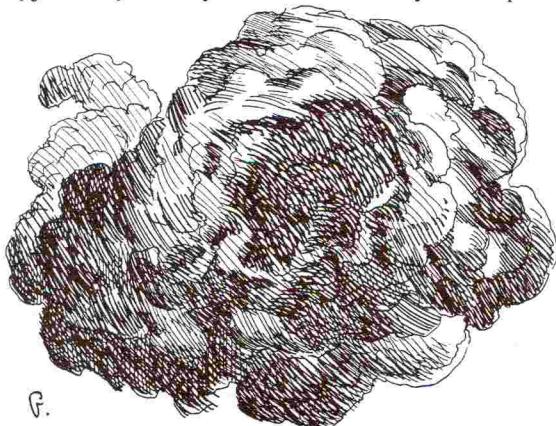
Istoty baśniowe

Cień jest zawsze otoczony chmurą ciemności, nigdy więc nie widać jego właściwej postaci. Gdy wetknąć w spowijającą go sferę mroku źródło światła wystarczająco silne, by ją rozproszyć, sam cień znika. Być może cienie są po prostu istotami z żywej ciemności i w ogóle nie mają postaci.

Niczym trytony świętojańskie, sługi Karakala i blupy cienie pojawiają się w Krainach Snów tylko wtedy, gdy przyzwie je czarno-książnik. Nie mają KON ani wytrzymałości, a wszystkie obrażenia zmniejszają im bezpośrednio BC.

Cienie nie umieją latać, mogą jednak sunąć po wodzie lub twardej powierzchni, a nawet po pionowych ścianach lub sufitach.

Cienia nie można zranić normalną bronią, destrukcyjnie działa nań jedynie światło. Zwyczajna ekspozycja na światło słoneczne nie rani jednak cienia, który może swobodnie egzystować nawet w pełnym słońcu. Istoty te otrzymują obrażenia dopiero, gdy uderzy się je świecą lub łuczywem. Zaś skierowany nań bezpośrednio



promień światła lub tryton świętojański kompletnie niszczy cienia, tylko wtedy, gdy przewycięży jego punkty magii.

Cienie

współczynniki	rzuty	średnia
S	4k6	14
BC	5k6	17-18
INT	2k6	7
MOC	4k6	14
ZR	2k6	7
Szybkość 7	WT-	

Średni modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: macka 50%, obrażenia 1k4+m0

Pancerz: brak, lecz cieni nie da się zranić zwykłą bronią. Są ich w stanie zranić tylko źródła światła, którymi się ich bezpośrednio dotknie. Pochodnia zadaje 1k6 obrażeń, świeca 1k3. Promień świetlny trytona świętojańskiego całkowicie rozwiewa cienia, jeśli tylko pokona jego punkty magii w Tabeli Porównawczej.

Czary: brak.

Utrata Poczytalności: Zobaczenie cienia powoduje utratę 0/1 PP.

Występowanie: Mroczny Wymiar

Dhole

Większa rasa niezależna

Wiadomo, że dhole ryją zarówno w Dolinie Pnath, głęboko pod górą Ngranek, jak i w Wielkim Ossuarium Dhole, pod królestwem Luz. Być może żyją również w innych głębiach w Podświecie Krain Snów. Pewne archaiczne źródła nazywają te stwory bholami. Więcej informacji na ich temat znajduje się w podręczniku podstawowym do gry *Zew Cthulhu*.

Dhole mrówkolwy

Mniejsza rasa niezależna

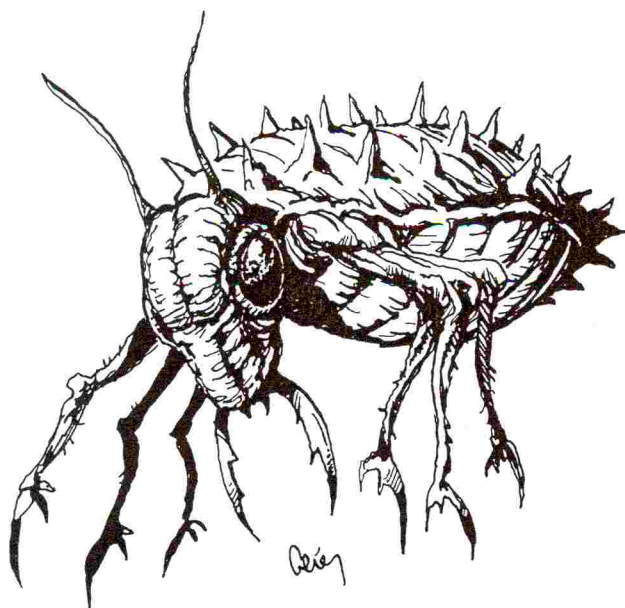
Nieumyślnie kopnąłem czaszkę z powrotem do dziury... i usłyszałem coś, co mogło być jedynie echem jej upadku. Dźwięk ten był jednak zbyt głośny i powtarzał się w zbyt nieregularnych odstępach... Dostrzegłem wtedy straszliwą prawdę... Czaszka obudziła mrówkolwa i to mrówkolwę wspinał się do góry!

Myers & Laidlaw „The Summons of Nuguth-Yug“

Tę gigantyczne istoty żyją w Dolinie Pnath. Tu, na wielkiej równinie kości, ryją przypominające kratery nory, na dnie których czekają dopóki nie wpadnie do nich jakaś istota. Wtedy, rozbudzone przez grzechot spadających kości, podnoszą się z jamy, chwytają ofiarę potężnymi żuwaczkami i ciągną na dół, by ją pożreć. Wiadomo, że nawet największe dhole padały ofiarą tych behemotów.

Dhole mrówkolwy, podziemne behemoty

współczynniki	rzuty	średnia
S	1k100x10	550
KON	1k100+100	155
BC	KON+100	255
INT	2k6	7
MOC	8k6	28
ZR	4k6	14
Szybkość 15	WT 205	



Średni modyfikator obrażeń: +24k6

Broń: żuwaczki 70%, obrażenia 1k10+mo

Pancerz: 25 punktów chityny.

Umiejętności: ukrywanie się 50%

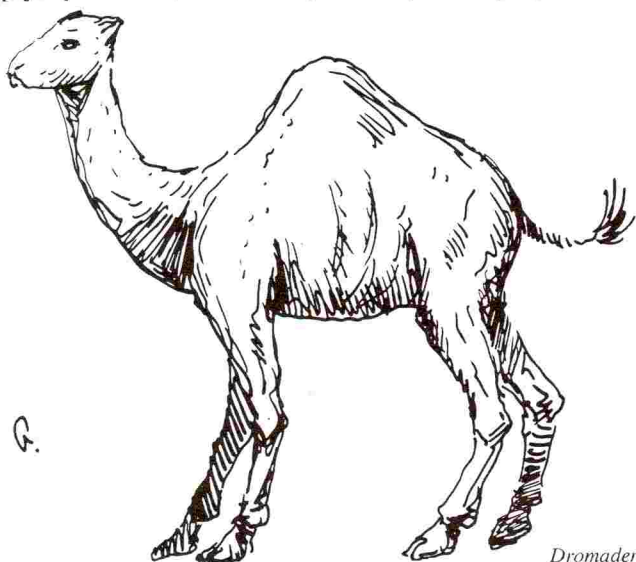
Utrata Poczytalności: Zobaczenie dhola mrówkolwa powoduje utratę 1k4/1k10 PP.

Występowanie: Dolina Pnath (Podświat)

Dromadery

Zwierzęta

Te zwierzęta nie różnią się niczym od słynnych jednogarbnych wielbłądów z Arabii. Typowy dromader ma ponad dwa metry w kłębie. Dromadery żyją na pustyniach w całej Ziemskiej Krainie Snów i są równie silne, użyteczne i odporne na gorąco jak w Świecie na Jawie. Używa się ich powszechnie na pustyni Bnazic i pustkowiach Dalekiego Wschodu, zazwyczaj pod siodło, gdyż jazdy kołowe są niemal bezużyteczne w piaskach pustyni.



Dromader

Dromadery

współczynniki	rzuty	średnia
S	4k6+18	32
KON	2k6+6	13
BC	4k6+21	35
MOC	3k6	10-11
ZR	3k6	10-11
Szybkość 10		WT 10

Średni modyfikator obrażeń: +3k6

Broń: ugryzienie 25%, obrażenia 1k6; kopnięcie 10%, obrażenia 1k6+mo; oplucie 40%, obrażenia -1k6 WG (czasowo)

Pancerz: 3 punkty skóry

Umiejętności: wytrzymywanie bez wody 85%, symulowanie 60%.

Utrata Poczytalności: Zobaczenie wielbłąda nie powoduje utraty Poczytalności.

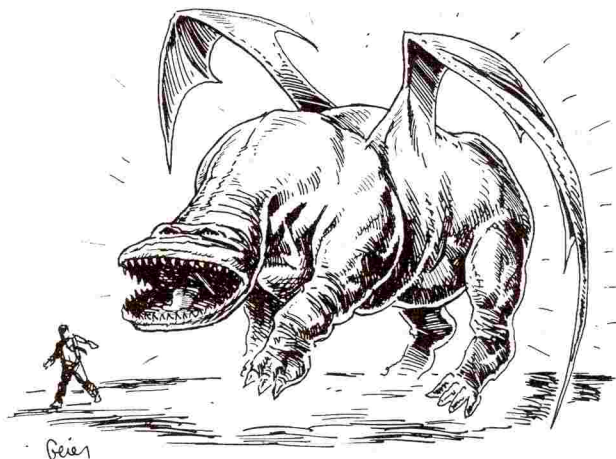
Występowanie: Pustynie

Fosforyzujące potwory

Mniejsza rasa służebna

W dniach, kiedy studnie sarubijskiego wina wyschły ostatecznie, po raz pierwszy pojawiło się to chore i budzące odrazę monstrum, świecące niczym zielona gwiazda. Kiedy rozłożyło swe olbrzymie skrzydła, przestoniły one księżyc, pozostawiając jedynie ciemność i rażący oczy, zielony blask. Z jakimś niepojętym wdziękiem ogromna bestia rzuciła się w dół, w stronę rzeki Ai, i pożarła przepływającą łódź. Dopiero wtedy ujrzeliśmy na grzbiecie potwora jeźdźcę, którego oblicze było po stokroć jeszcze straszniejsze...

Ceglane Cyklady Kadatheronu



Te kolosalne, lśniące na zielono istoty mają ponad dziewięć metrów wysokości w kłębie, szeroką, łyżkowatą paszczę i wielkie, błoniaste skrzydła, których używają by latać w przestrzeni Krain Snów.

Fosforyzujące potwory służą weneliańskim piratom zarówno jako bestie juczne jak i pod siodło. Mogą atakować za pomocą wielkiej, łyżkowatej paszczы lub bić gigantycznymi skrzydłami, wykonując obydwa ataki w tej samej rundzie. Potwory nie słyną z inteligencji, dlatego też ich atak może być skierowany równie dobrze przeciw pechowemu weneliańskiemu piratowi, który wszedł w jej zasięg jak i mieszkalnemu budynkowi.

Fosforyzujące potwory, lśniące giganty

współczynniki	rzuty	średnia
S	8k6+36	64
KON	3k6+18	28-29
BC	1k100+100	150-151
INT	1k4	2-3
MOC	3k6	10-11
ZR	1k8	4-5
Szybkość 4/30 w locie		WT 90

Średni modyfikator obrażeń: +12k6.

Broń: zagarnięcie paszczą 45%, połknięcie; uderzenie skrzydłem 60%, obrażenia 1/2 mo.

Pancerz: 10 punktów grubej skóry.

Czary: brak.

Utrata Poczytalności: Zobaczenie potwora kosztuje 1k3/1k20 PP.

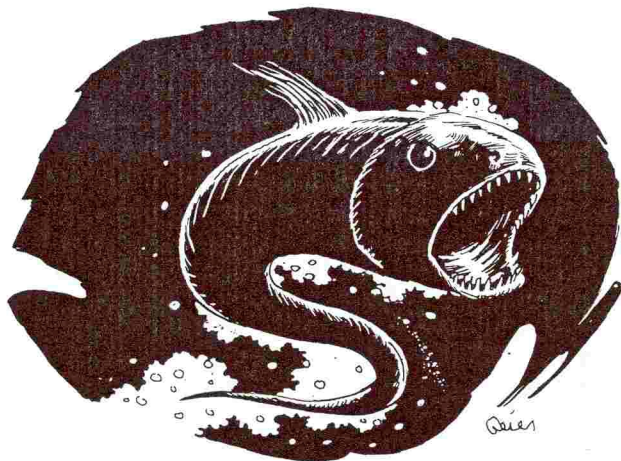
Występowanie: Yundu (Zaświaty)

Ghadamona, Sługi

Mniejsza rasa służebna

Roily się jak piranie, szarpiąc i gryząc i wkrótce woda zabarwiła się czerwinią. Biedny rybak nie miał żadnych szans. Jego odwrócona od góry dnem łódź niespokojnie spłynęła w dół rzeki – ponury znak czasów, które miały nadejść.

Ceglane Cylindry Kadatheronu



Choć bestie te spotkać można w każdym miejscu Krain Snów, wiadomo o tylko jednej ich kolonii w Jałowym Jeziorze w Podświecie, gdzie mieszkają z woli Ghadamona.

Sługi przypominają wielkie, czarne ryby o ogromnych szczękach i głowach, które zwężają się ostro ku tyłowi, w wąski, węzowaty ogon, dający rybce kształt stożka. Mają około metra długości i błyszczące, żółte oczy którymi spoglądają strasznie, obojętnie i zimno w oczy ofiar.

Sługi Ghadamona

współczynniki	rzuty	średnia
S	1k6	3-4
KON	3k6	10-11
BC	1k4	2-3
INT	1k6	3-4
MOC	1k6	3-4
ZR	4k6	14
Szybkość 10 pływac		WT 7

Średni modyfikator obrażeń: -

Broń: ugryzienie 85%, obrażenia 1k6*

* tego ataku używa również aby chwycić ofiarę i wciągnąć ją pod wodę. Ofiara może próbować wykonać w każdej rundzie test S przeciwko S ciągających go w dół sług.

Pancerz: 2 punkty twardej żabiej skóry.

Utrata Poczytalności: Zobaczenie sługi powoduje utratę 0/1k3 PP.

Występowanie: Jałowe Jezioro (Podświat)

Ghasty

Mniejsza rasa niezależna

Ghasty mieszkają wyłącznie w Podświecie i wielkich, mrocznych jaskiniach. Największa z ich kolonii znajduje się w Grobowcach Zin. Mieszkańcy sąsiadującego Miasta Gugów uważają je za znakomite źródło pożywienia, co prowadzi często do krwawych walk między tymi dwiema rasami. Więcej informacji o ghashach znajdziesz w podręczniku podstawowym do gry Zew Cthulhu.

Ghoule

Mniejsza rasa niezależna

Ghoule dość powszechnie zamieszkują Podświat Krain Snów i rzadko odwiedzają jej wyższe partie, pozostawiając tamtejsze cmentarze czerwonostopym wampom. Grupa ghoulich odszczepieńców żyje pod płaskowyżem Leng, oddając cześć Nyogthcie. Przewodzi im Naggoob, zwany Ojcem Ghouli. Wszystkie ghoule używają skrzydlatych dzieci nocy jako wierzchołków i przedniej straży. Szczegółowe informacje o ghoulach znajdziesz w podręczniku podstawowym do gry Zew Cthulhu.

Gnorri

Mniejsza rasa niezależna

W dniach, gdy Kadatheron po raz pierwszy stał się największym portem Krain Snów, spotkaliśmy dziwnych gnorri. Z początku traktowaliśmy ich podejrzliwie, wkrótce jednak stali się najlepszymi z naszych partnerów handlowych, a i kupcy w całym Mnar witali ich ciepło. To właśnie od gnorri po raz pierwszy dowiedzieliśmy się o owianym legendą winie z Sarrub.

Ceglane Cylindry Kadatheronu

Gnorri to podwodne, pletwiaste i brodate istoty, przypominające trochę syrenów. Mają po dwie, trzy lub cztery ręce (trzyręki gnorr jest asymetryczny: z jednego boku ma dwie, z drugiego jedną rękę). Dolną połowę ich ciała stanowi groteskowo długa (około pięciometrowa) macka. Spiralne ruchy tejże popychają gnorra do przodu, gdy płynie. Kiedy zaś przemieszcza się po dnie morza, macka pełnie przed nim niczym obsceniczny boa-dusiciel, owijając się wokół przeszkód. Około 10% populacji gnorri stanowią czterorękie, 40% trzyrękie, połowa jest zaś dwuręka.

Gnorri może zaatakować rękami oraz dodatkowo macką. Jeśli uda mu się złapać nią wroga, będzie próbował go udusić, a jeśli przeciwnik oddycha powietrzem – przynajmniej wciągnąć pod wodę.



Trzyrękie gnorri mają S i ZR po 4k6, czterorękie – S 3k6 i ZR 5k6. Poniższe statystyki dotyczą gnorri dwurękich.

Gnorri, dwurękie

współczynniki	rzuty	średnia
S	5k6	17-18
KON	3k6	10-11
BC	2k6+12	19
INT	2k6+6	13
MOC	3k6	10-11
ZR	3k6	10-11
Szybkość 5 płynąc		WT 15

Średni modyfikator obrażeń: +1k6

Broń: harpun 30%, obrażenia 1k10+mo; maczka 50%, chwyt

Pancerz: 2 punkty łuskowatej skóry

Czary: Gnor o INT 17 lub większej może znać 1k4 czarów.

Utrata Poczytalności: Zobaczenie gnorra powoduje utratę 0/1k6 PP.

Występowanie: Morza

Gobliny

Istoty baśniowe

Gobliny to małe, zdeformowane skrzaty, z których każdy jest inny. Jeden może mieć nos na stopę długi oraz straszliwy, zębaty, niezwykle szeroki uśmiech, inny – dwie głowy lub nogi jak szczudła.

Gobliny żyją w nawiedzonych puszczech, grzybnym lasach i ruinach. Kradną dzieci, gotują magiczne potrawy, które próbują potem sprzedać nieuwważnym ludziom, a także płatają okrutne żarty nie przeczuwającym niczego podróżnym. Grupy goblinów pojawiają się zazwyczaj na wiejskich uroczystościach, jak wesela, tańce, gry i karnawały. Słynny Jarmark Goblinów odbywa się na wzgórzach na południowy zachód od Teloth.

W walce gobliny używają sękatek pałek, ostrych, dwuzębnych wideł, kamiennych młotów, ołowianych kul na łańcuchach i różnego rodzaju wątpliwej jakości militarnej uzbrojenia.

Gobliny

współczynniki	rzuty	średnia
S	1k20	10-11
KON	1k20	10-11
BC	1k8	4-5
INT	4k6	14
MOC	1k20	10-11
ZR	2k20	21
WG	1k6	3-4
Szybkość 8		WT 7

Średni modyfikator obrażeń: 0

Broń: maczuga 25%, obrażenia 1k10+mo; widły 25%, obrażenia 2k3+mo*; młot 25%, obrażenia 1k6+2; kula na łańcuchu 25%, obrażenia 1k10+1+mo

*może przebić

Pancerz: brak naturalnego pancerza.

Czary: wszystkie gobliny znają co najmniej 1k3 czarów.

Umiejętności: ukrywanie się 90%, skradanie się 70%.

Utrata Poczytalności: Zobaczenie większości goblinów powoduje utratę 0/1k6 PP.

Występowanie: Rozproszone kolonie, w tym na górze Lerion (na Zachodzie) i w Grzybnym Lesie (w Podświecie)

Gugowie (Gugi)

Mniejsza rasa niezależna

Z powodu dziwnych ofiar składanych Innym Bogom i Nyarlathotepowi, gugowie zostali wygnani do Podświata Krain Snów. Tam rządzą potężnym królestwem, rozciągającym się wokół sławnego Miasta Gugów. Niedaleko od niego leżą Grobowce Zin, gdzie gugowie-kanibale polują na ghasty, co prowadzi do napięcia między tymi rasami. Gugowie niezwykle boją się ghouli i unikają ich, jeśli to tylko możliwe. Więcej informacji o gugach znajdziesz w podręczniku podstawowym do gry Zew Cthulhu.

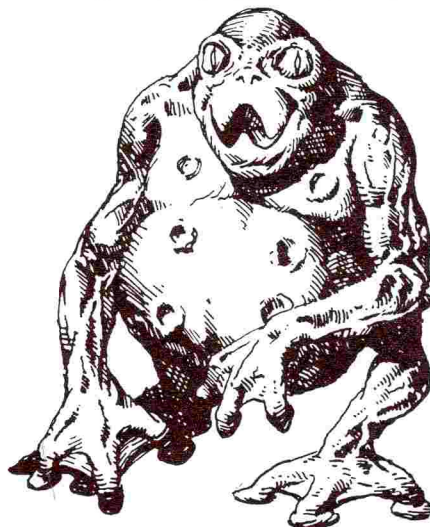
Hemofory

mniejsza rasa niezależna

Napiwszy się do syta nadęta hemofora wlecze się do pobliskiej kryjówki, aby tam spocząć. Odęte krwią i zaspokojone stworzenie może nie wyruszyć na kolejne łowy przed upływem kilku miesięcy.

Petersen „Field Guide to Creatures of the Dreamlands“

Hemofory to małe, humanoidalne stworzenia z pletwiastymi dłońmi i stopami oraz dziwacznymi ustami w kształcie litery „W“. Fascynują je małe, błyszczące przedmioty. Hemofory żywią się krwią, wysysając ją z ofiary dopóki nie napuchną do tego stopnia, iż niemal nie mogą się poruszać. Nazwa hemoforów pochodzi od tego zwyczaju opijania się krwią.



Stwory te poruszają się bardzo zwinnie i często przez długi czas śledzą ofiarę nim zaczną wysysać jej krew.

Kiedy hemofera ukąsi cel, spija krew wysysając 1k6 S w rundzie dopóki ofiara nie umrze. Jeśli przeżyje, S wraca z szybkością 1 punktu dziennie.

Hemofory, krwio pijące pasożyty

współczynniki	rzuty	średnia
S	2k6	7
KON	3k6	10-11
BC	1k6+2	5-6
INT	2k6+3	10
MOC	2k6	10-11
ZR	5k6	17-18
Szybkość 7	WT 8	

Średni modyfikator obrażeń: –

Broń: ugryzienie 30%, obrażenia 1k3+wysysanie krwi

Pancerz: brak

Czary: brak

Umiejętności: ukrywanie się 90%, skradanie się 90%.

Utrata Poczytalności: Zobaczenie hemoferę powoduje utratę 0/1k6 PP.

Występowanie: Wilgotne, skaliste tereny, szczególnie bezimienne ruiny na wyspie Oriab

Horda Nocy

Mniejsza rasa niezależna

Tuż poza zasięgiem jego bladego światła brzmiała wrzawa, wzniecona przez dziwaczne, na wpół zarysowane kształty rodem z koszmaru. Usłyszał krótkie, paniczne rżenia swojej zębry gdzieś w ciemności oraz chichot, co do którego łudził się, że jest wiatrem, lecz sam w to nie wierzył.

Gary Myers „Xiurnh“

Na hordę składa się pomiot i sługi Nocy. Mają wiele różnych kształtów które rodzą się z lęków ludzi. Każdej nocy, tuż po zachodzie słońca, powstają z Doliny, Która Jest Nocą na dalekim wschodzie, by rozejść się po całych Krainach Snów. Z wolna poruszają się na zachód w miarę postępu nocy, by za dnia wrócić do swego leża podziemnymi przejściami, które tylko oni znają. Liczba członków hordy jest nieokreślona, poruszają się zarówno grupami, jak i pojedynczo i spotkać ich można w każdej części Krain Snów.

Jako, że horda żywi się strachem, przyciągają ją ci, którzy boją się najbardziej. Przekładając to na terminologię gry przyjąć należy, że każde pełne dziesięć PP straconych za dnia w Krainach Snów jest 1% szansy na nocne odwiedziny jednego lub więcej członków hordy (n.p. Badacz, który stracił 21 PP podczas jednego dnia w Krainach Snów ma 2% szans na spotkanie z istotami Nocy). Potwory te nie atakują ofiary ani fizycznie, ani czarami. Chcą raczej wpędzić ją w szaleństwo, by żywić się jej strachem.

Każdy, kogo przywiodą do szaleństwa traci 1k4 punktów magii na atakującą go istotę. Jeśli spadną do zera, ofiara traci przytomność i 1k4 Mocy na istotę. Jeśli również Moc osiągnie 0, postać umiera. Za każdego napastnika istotę rzuca się tylko raz za punkty magii i raz za Moc.

Jeśli cel ataku hordy przez trzy kolejne rundy nie straci Poczytalności, przezwycięża swój strach i atakujące potwory odchodzą, by poszukać innej ofiary.

Członkowie hordy, którzy stracą wszystkie punkty wytrzymałości rozpluwają się w gazową chmurę, która dryfuje na zachód.

Przed hordą łatwo się obronić, musi ona bowiem wejść w fizyczny kontakt z ofiarą by móc ją zaatakować. Dlatego właśnie ludzie zamykają się nocą w domach, zatraskują okiennice i zamykają drzwi, a poszukiwacze przygód ukryci za fizyczną lub magiczną barierą są bezpieczni. Członkowie hordy mogą oczywiście próbować sforsować barierę, zależnie od ich i jej S.

Członkowie hordy, koneserzy grozy

współczynniki	rzuty	średnia
S	BC/2	4
KON	Sx2	8
BC	2k6	7
INT	1k6+3	6-7
MOC	BC	7
ZR	2k6+3	10

Szybkość 6/12 w locie WT 8

Średni modyfikator obrażeń: –

Broń: wymuszenie testu Poczytalności 30%, utrata Poczytalności zależnie od rozmiaru hordy.

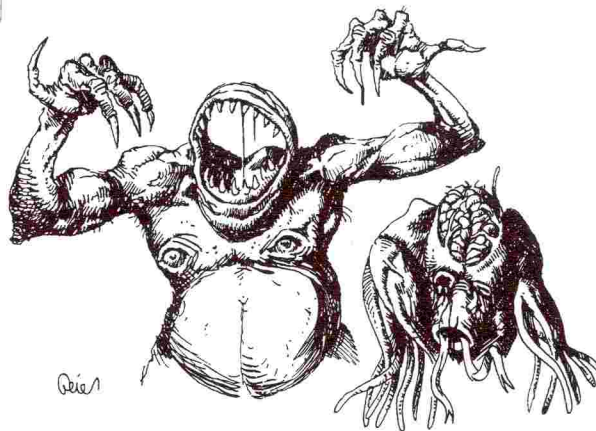
Pancerz: brak, ale nie można ich zranić normalną bronią.

Czary i broń magiczna zadają normalne obrażenia.

Czary: brak

Utrata Poczytalności: Różna. 0/1k3 za pojedynczą istotę, 0/1k4 za małą hordę, 1/1k6 za dużą hordę.

Występowanie: Dolina, Która Jest Nocą (na Wschodzie)



Ib, Istoty z

Mniejsza rasa służebna

...były zielone niczym toń jeziora i wznoszące się nad nią mgły, miały wylupiające oczy, wydętą, obwisłą wargę i spiczaste uszy a na dodatek były nieme (...) [Ludzie z Sarnathu] przekonali się, że ciała tamtych wobec kamieni i grotów strzał, okazywały się miękkie i słabe, niczym galareta.

H. P. Lovecraft „Zagłada Sarnathu“

Istoty te zstąpiły do Krain Snów pewnej mglistej nocy, wraz ze zbudowanym z szarego kamienia miastem Ib oraz rozległym jeziorem. Ludzie z Krain Snów wierzyli, że Istoty z Ib przybyły z księżycą, i mogli mieć rację. Mieszkańcy Sarnathu wybili istoty z Ib wiele tysięcy temu, kilka z nich mogło jednak przetrwać na księżycu lub w innej kryjówce.



Istoty z Ib wyznawały Wielkiego Przedwiecznego Bokruga. Gdy ludzie z Samathu przynieśli zagładę Ib, Bokrug powstał i w gniewie zniszczył Samath, zabijając wszystkich jego mieszkańców. Duchy wymordowanych istot wciąż straszą w ruinach obu miast.

Duchy istot z Ib są generalnie nieszkodliwe, wyglądają tylko smutno i samotnie. Kiedy atakują, okrywają ofiarę swoją mglistą formą i wysysają Moc przezwyciężając ją swoją Mocą w Tabeli Porównawczej. Moc wyszana przez ducha Istoty z Ib nie może zostać odtworzona. Podobnie jak inne duchy, zjawy istot z Ib posiadają jedynie INT i Moc. Nie mają punktów wytrzymałości, chociaż jeśli ich INT lub Moc zostanie zredukowana do zera, ulegają dezintegracji. Zjawy istot z Ib mogą odzyskiwać utraconą Moc wysysając ją z żyjącej ofiary. Jeśli zjawa istoty z Ib ma pełną Moc, wtedy punkty wyszane z ofiary po prostu przepadają.

W każdej rundzie istota z Ib będąca zjawą może dwukrotnie uderzyć swoimi wątlymi łapami lub użyć jednego z rodzajów ludzkiej broni.

Istoty z Ib, słudzy Bokruga

współczynniki	rzuty	średnia
S	1k6+6	9-10
KON	3k6	10-11
BC	4k6	14
INT	2k6+6	13
MOC	3k6	10-11
ZR	3k6	10-11
Szybkość 7/8 płynąc	WT 13	

Średni modyfikator obrażeń: żaden

Broń: łapa* 40%, obrażenia 1k4, broń ręczna 40%, obrażenia jak dla danej broni.

* mogą dwukrotnie uderzyć sflaczalnymi łapami.

Pancerz: brak



Czary: Każda istota z Ib o Mocy 14 lub większej może znać do 1k6 czarów, w tym zawsze Nawiazanie kontaktu z Bokrugiem.

Utrata Poczytalności: Zobaczenie istoty z Ib powoduje utratę 0/1k6 PP.

Występowanie: Ib (na Zachodzie), pierwotnie księżyc Krain Snów.

Istoty z Ib, żałosne zjawy

współczynniki	rzuty	średnia
S	—	—
KON	—	—
BC	—	—
INT	2k6+6	13
MOC	2k6+12	19
ZR	—	—
Szybkość 10	WT-	

Średni modyfikator obrażeń: —

Broń: wyszanie Mocy (Porównanie Mocy), obrażenia 1k3 Mocy

Pancerz: brak, lecz zjaw istot z Ib nie da się zranić w żaden fizyczny sposób. Działają na nie jedynie czary wpływające na INT i Moc lub je wysysające.

Czary: Wszystkie znane podczas życia.

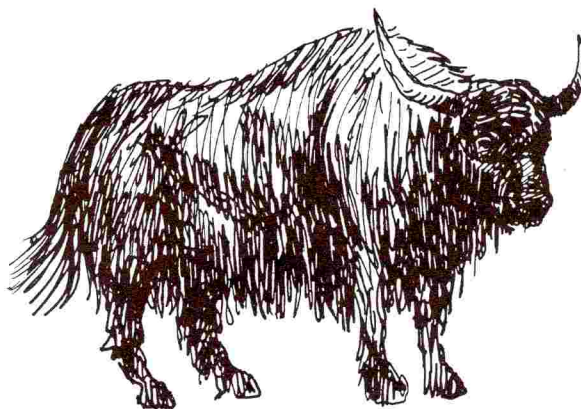
Utrata Poczytalności: Zobaczenie zjawy istoty z Ib powoduje utratę 0/1k6 PP.

Występowanie: Ib (na Zachodzie), pierwotnie księżyc Krain Snów

Jaki

Zwierzęta

Jaki są kudłatymi krewniakami domowego bydła. Są mniejsze niż woły, lecz całkiem spore – mają ponad półtora metra w kłębie. Zamieszkują tylko mroźne obszary i wysokie góry. Biorąc pod uwagę ich rozmiar są raczej zwinne. Ze względu na te i inne przyczyny w północnych, zimnych częściach Krain Snów są często zwierzętami domowymi.



Jaki, kudłate czworonogi

współczynniki	rzuty	średnia
S	3k6+24	34-35
KON	3k6+6	16-17
BC	3k6+24	34-35
MOC	2k6	7
ZR	3k6	10-11
Szybkość 10	WT 25	

Średni modyfikator obrażeń: +3k6

Broń: szarża 35%, obrażenia 1k10+mo; trawienie 75%, obrażenia 3k6+mo, tylko powalonego wroga

Pancerz: 5 punktów włochatego futra i skóry.

Umiejętności: wspinaczka 50%, nasłuchiwanie 25%, wywęszanie obcego 25%.

Utrata Pocztywalności: Zobaczenie jaka nie powoduje utraty Pocztywalności.

Występowanie: Równiny i wzgórza, szczególnie na Północy

Koty

Mniejsza rasa niezależna

Dało się odczuć słodycz nawet w głosach niezliczonych kotów Ultharu, mimo że były ociężałe i milczące, jak zwykle pod wieczór.

H. P. Lovecraft „W poszukiwaniu Nieznanego Kadath“

WKrainach Snów występują wszystkie rasy kotów znane na Ziemi – perskie, syjamskie czy egipskie, mają tu jednak znacznie lepiej zorganizowane społeczeństwo. Mogą też przeskoczyć z wysoko położonych miejsc na księżyc, ulubione miejsce nocnych spacerów. Mają własny język, który mogą poznać tylko wybrańcy, przyjaźniący się z kotami, naprawdę je kochający i poświęcający wiele czasu i energii, by nauczyć się kocich pomruków. Koty Krain Snów mają system informacyjno-sztafetowy podobny do Pony Ekspresu (polega on na tym, że dany osobnik przenosi informację przez kilka kilometrów, po czym, będąc wyczerpanym przekazuje ją następnemu, który pokonuje znów określony dystans, by tam przekazać wiadomość kolejnemu kotu – przyp. Miłosz). Największa grupa kotów w całych Krainach Snów mieszka w Ultharze.

Koty atakują zazwyczaj zbitą masę. Kot potrafi zaatakować trzy razy na rundę. Jeśli obydwie ataki pazurami trafiają, może uciec się przeciwnika i wciąż gryząc, drzeć go pazurami tylnych nóg.



Koty, baśniowe czworonogi

współczynniki	rzuty	średnia
S	1k3	2
KON	2k6	7
BC	1	1
INT	2k6+6	13
MOC	2k6+6	13
ZR	2k6+24	31
Szybkość 10	WT 4	

Średni modyfikator obrażeń: -1k6

Broń: ugryzienie 30%, obrażenia 1k4-mo, kły 40%, obrażenia 1k3-mo, szarpanie 80%, obrażenia 2k3-mo

Pancerz: brak

Czary: Są zdolne do skoków przez przestrzeń na inne światy.

Utrata Pocztywalności: Zobaczenie kota nie powoduje utraty Pocztywalności.

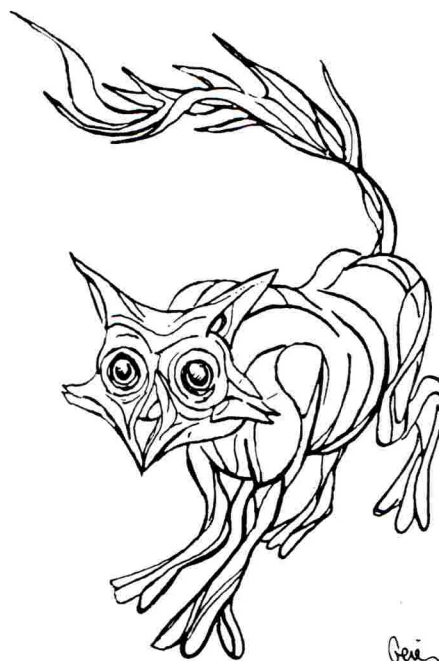
Występowanie: Miasta i księżyc Krain Snów

Koty z Saturna

mniejsza rasa niezależna

...jedyne przeciwnika, którego obawiały się ziemskie koty – bardzo dużych i szczególnych kotów z Saturna (...) zawarły [one] traktat ze złymi żabołudami i były notorycznie wrogo usposobione do ziemskich kotów.

H. P. Lovecraft „W poszukiwaniu Nieznanego Kadath“



Tak zwane koty z Saturna tylko z grubszą przypominają nasze ziemskie koty. Ich ciała są niemal abstrakcyjne, złożone z arabesk i filigranów w wielu jasnych barwach. Na jednym końcu korpusu kota tkwi barokowy obiekt, identyfikowany jako głowa tylko dzięki wielkim, okrągłym, różnokolorowym oczom. Na drugim końcu znajduje się rozszczepiony ogon. Ze swych złożonych ciał mogą wypuścić dwie, cztery lub więcej nóg, wszystkie kończące się długimi, biczowatymi stopami.

Istoty te są jedynym przeciwnikiem, którego lękają się ziemskie koty. Niczym ich krewniacy z Ziemi spacerują one często po ciemnej stronie księżyca i są sprzymierzone z księżycowymi bestiami.

W każdej rundzie walki kot z Saturna może ugryźć i zaatakować 1k4 biczowatymi, zakrzywionymi łapami.

Koty z Saturna, opalizujące koty

współczynniki	rzuty	średnia
S	4k6	14
KON	2k6	7
BC	3k6	10-11
INT	2k6	13
MOC	4k6	14
ZR	2k6+10	17
Szybkość 9	WT 9	

Średni modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: ugryzienie 40%, obrażenia 1k6 + mo, uderzenie łapą 40%, obrażenia 1k4 + mo

Pancerz: żaden, ale ze względu na budowę ciała wszystkie bronie przebijające zadają jedynie minimalne obrażenia.

Czary: każdy ma szansę równą swojej INTx2 lub mniej na k100 na to, że zna 1k3 czarów.

Umiejętności: senna wiedza 30%, ukrywanie się 50%, skakanie 90%, skradanie się 80%, spostrzegawczość 70%.

Utrata Poczytalności: Zobaczenie kota z Saturna powoduje utratę 0/1k4 PP.

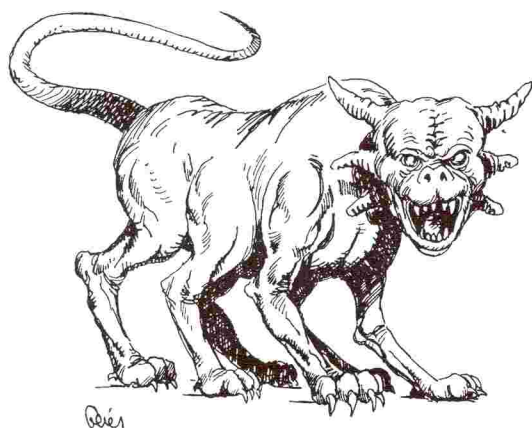
Występowanie: Saturn i księżyc Krain Snów

Kot z Urana

Mniejsza rasa niezależna

Mimo swej inności koty z Saturna są wyraźnie spokrewnione z ziemskimi kotami. Ostatnie odkrycia dotyczące kotowatych istot z Urana i Marsa wydają się potwierdzać jeszcze to pokrewieństwo.

Petersen „Field Guide to Creatures of the Dreamlands“



Choć podobne do kotów z Saturna, istoty te są bardziej materialne niż ich kuzyni. Ciała Kotów z Urana okryte są skórzastą powłoką o barwie ciemnej pomarańczy, nakrapianej kasztanowymi cętkami. Mają one sześć nóg i biczowaty ogon, który kończy się ostrym kolcem. Z rogowatych wyrostków, otaczających głowę mogą wysunąć zestaw przypominających pałeczkę sensorów, które pozwalają im wyczuć atmosferyczne źródła energii z odległości do czterdziestu kilometrów.

Koty z Urana nie są szczególnie przyjazne czy wrogie kotom z Ziemi czy Saturna. Zasadniczo zajmują się sobą, wiadomo jednak, że od czasu do czasu odwiedzają ziemski Księżyc. Jak wszystkie koty w Krainach Snów poruszają się skacząc między światami.

Koty z Urana, wapienne koty

współczynniki	rzuty	średnia
S	4k6	14
KON	2k6	7
BC	3k6	10-11
INT	2k6	7
MOC	4k6	14
ZR	2k6+10	17
Szybkość 9	WT 9	

Średni modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: kolczasty wyrostek 50%, obrażenia 1k10+mo; ugryzienie 40%, obrażenia 1k8+mo; pazury 50%, obrażenia 1k6+2+mo

Pancerz: 2 punkty grubej skóry

Czary: brak

Umiejętności: senna wiedza 20%, ukrywanie się 50%, skakanie 90%, skradanie się 80%, spostrzegawczość 70%, tropienie 85%.

Utrata Poczytalności: Zobaczenie kota z Urana powoduje utratę 0/1k4 PP.

Występowanie: Uran i księżyc Krain Snów

Księżycowe bestie

Mniejsza rasa niezależna

Księżycowe bestie są obcą rasą zamieszkującą księżyc Krain Snów. Służą Nyarlathotepowi, starając się zdobyć jego przychylność i z upodobaniem niewolą inne rasy. Podróżują po niebie Krain Snów niesławnymi czarnymi galerami. Wielu z ich żołnierzy to członkowie innych, podbitych ras. Księżycowe bestie łączy silny sojusz z kotami z Saturna i ludźmi z Leng. Pełny ich opis znajduje się w podręczniku podstawowym do gry *Zew Cthulhu*.

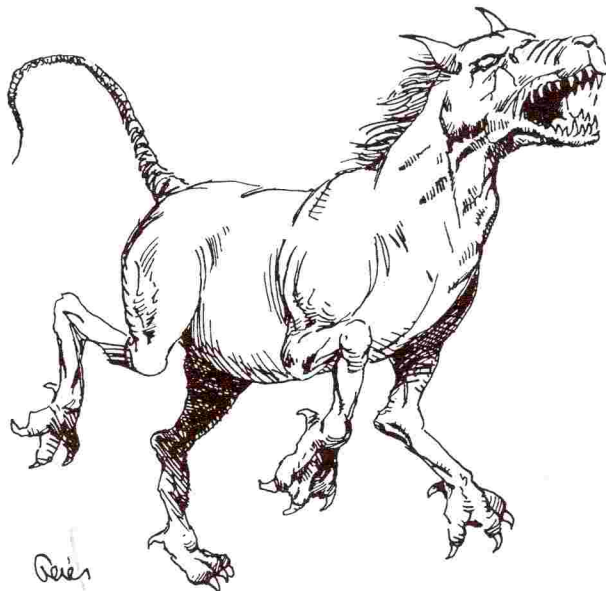
Kyresze

Mniejsza rasa niezależna

Ten ponury relikw starzych czasów, dawno wymarły w innych częściach Krain Snów, posiada w przybliżeniu końskie ciało, którego co bardziej nieulekli dowódcy mogliby osiągnąć, ogromne nozdrza gończego psa, którymi może wyczuć ofiarę z wielkiej odległości i wielkie pazury, które wraz z paszczą pełną nieregularnych kłów potrafią zranic dotkliwiej niż niejedno ostrze włóczni.

W. C. DeBill, Jr. „In ‘Ygiroth“

Kyresze są monstrualnymi, przypominającymi wilki bestiami o końskich korpusach, nabiegłych krwią nozdrzach, wielkich pazurach i pyskach o ostrych kłach. Przed wiekami przemierzały całe Krainy Snów, obecnie jednak uważa się je za wymarłe. Zazwyczaj łączy się je z ‘Ygirothianami, którzy żyli



podówczas niedaleko doliny rzeki Skai. Istota w Żółtej Masce nauczyła ich jak dosiadać tych stworzeń, chociaż nie powiedziała im jak je udomawiać. Jedynie najdzielniejsi spośród 'Ygirothian ośmielali się jeździć na kyreszach, wielu zaś przypłaciło taką zachwałą życiem. Pomimo ryzyka i ofiar w ludziach 'Ygirothianie uważali kyresze za bardzo przydatne w czasie polowań. Jeśli zaś bestia pożarła niektórych myśliwych, pozostali mieli większy udział w zdobyczy.

Kyresze, złośliwe koniowate

współczynniki	rzuty	średnia
S	2k6+12	19
KON	3k6+2	12-13
BC	3k6+6	16-17
MOC	2k6+6	13
ZR	2k6+12	19
Szybkość 10	WT 15	

Średni modyfikator obrażeń: +1k6

Broń: ugryzienie 40%, obrażenia 1k10+mo, pazury 50%, obrażenia 1k6+2+mo

Pancerz: 2 punkty skóry.

Umiejętności: tropienie 80%

Czary: brak.

Występowanie: dolina Rzeki Skai (na Zachodzie)

Lamy

Zwierzęta

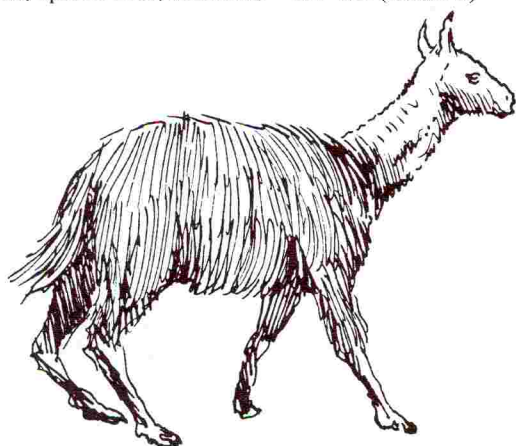
Lamy są nieco potulniejsze od wielbłądów. Mają około metr dwadzieścia w kłębie i najlepiej czują się na wysokości ponad trzech tysięcy metrów nad poziomem morza. Używa się ich jako zwierząt jucznych w niektórych górach Krain Snów. Są zbyt małe na wierzchowce.

Lamy

współczynniki	rzuty	średnia
S	2k6+12	19
KON	3k6	10-11
BC	2k6+12	19
MOC	3k6	10-11
ZR	2k6+6	13
Szybkość 9	WT 15	

Średni modyfikator obrażeń: +1k6.

Broń: ugryzienie 25%, obrażenia 1k6; kopnięcie 25%, obrażenia 1k6+mo, oplucie 25%, obrażenia – 1k6 WG (czasowo)



Pancerz: 2 punkty skóry i wełnistej futra.

Umiejętności: wspinaczka 60%.

Utrata Poczytalności: Zobaczenie lamy nie powoduje utraty Poczytalności.

Występowanie: Góry

Larwy Innych Bogów

Większa rasa niezależna

Dopiero teraz dowiedział się, jakie bezkształtne istoty czają się, płasają i brodzą w eterze, typiąc oczyma i szczerząc zęby na podróżników, którzy mogli tędy przejeżdżać, a czasami dotykają oślizgłymi łapami jakiegoś obiektu, który wzbudził ich ciekawość. Są to bezimienne larwy Zewnętrznych Bogów i jak oni są ślepe i bezrozumne, posiadają też szczególnie apetyt i pragnienia.

H. P. Lovecraft „W poszukiwaniu Nieznanego Kadath“



Inni Bogowie tańczą ślepo i bezmyślnie na dworze Azathotha, w samym centrum czasu i przestrzeni. Od czasu do czasu fragmenty ich ciał odrywają się i mkną w głąbie kosmosu, czasami stając się żyjącymi istotami – potwornymi larwami Innych Bogów. To, czy rzeczywiście przepoczwarczają się w swoim czasie w Innych Bogów pozostaje w sferze przypuszczeń; niemniej jednak są bardzo potężne.

Istnieje nieskończona ilość larw, a każda z nich jest wyjątkowa. Chociaż dwie larwy mogą mieć tę samą „rodzicielską” istotę, nie musi być między nimi ani ich „rodzicielem” żadnego podobieństwa.

Odrzucone z dala od Innych Bogów przebywających w centrum wszechświata, larwy mogą dryfować wiecznie w przestrzeni międzygwiazdnej, nigdy nie napotykając żadnej planety. Inne mogą wylądować – niezależnie od swojej woli – na odległych planetach i gwiazdach. Mogą leżeć w uśpieniu przez tysiąclecia, lub urosnąć i nawiedzać, zdobywać a nawet bezmyślnie niszczyć swój nowy świat. Istoty te są szczególnie pospolite w przestrzeni kosmicznej Krain Snów Ziemi.

Konkretnymi przykładami larw Innych Bogów może być Nasienie Azathotha albo Gwiazdna Matka. Poniższe statystyki kreślą ogólny zakres możliwości; Strażnik może je modyfikować wedle potrzeby. Niektóre larwy mogą być większe niż by to wynikało z poniższych liczb i/lub posiadać INT. Larwy atakują w sposób zależny od ich indywidualnej formy, czy to macką, czy trującym gazem, gryząc, miażdżąc, rozszarpując lub wchłaniając ofiarę.

Larwy Innych Bogów, pomiot niepojętych sił z kosmosu

współczynniki	rzuty	średnia
S	1k100/2	25
KON	1k100	50
BC	1k100	50
INT	—	—
MOC	2k20	21
ZR	1k8	4-5
Szybkość 1k10-1	WT 50	

Średni modyfikator obrażeń: +4k6.

Broń: indywidualna ZR×10%, obrażenia = mo

Pancerz: brak, ale wszystkie są odporne na zimno, grawitację i inne efekty przebywania w przestrzeni kosmicznej. Poszczególne z nich mogą być bardziej odporne: mogą nie szkodzić im płótno, fizyczny atak, przebicie itp.

Czary: Zazwyczaj brak, lecz niektóre mogą znać 1k10 czarów.

Utrata Poczytalności: Zależnie od stopnia obcości konkretnej formy, za ujrzenie larwy Innych Bogów traci się od 0/1k10 do 1k8/5k10 PP.

Występowanie: Przestrzeń kosmiczna

Ludzie-kleszcze

Mniejsza rasa niezależna

Mieszkają tam dhole... i ich nieodłączne pasożyty, które najlepiej wyobrazić sobie jako ludzi-kleszcze... nie są ludźmi, choć zapewne byli nimi, kiedyś, dawno temu.

Brian Lumley „Augeren“

Ludzie-kleszcze, zarówno mężczyźni, jak i kobiety są spleśnieni i wydłużeni, lecz z grubsza humanoidalni. Ich ręce kończą się nieproporcjonalnie wielkimi, szponiastymi dłońmi, które pozwalają im wspinać się na korpusy swych ogromnych gospodarzy, dholi. Mają dwoje wielkich, owadzych oczu, z pysków sterczą im zaś chrzęstne świdy, którymi wwiercają się w kości



ofiar swych gospodarzy. Ludzie-kleszcze żywią się bowiem kostnym szpikiem.

Jeśli człowiek-kleszcz wwierci się w żywą istotę, wysysa z niej KON z szybkością 1 punktu na rundę. Gdy KON spada do zera, ofiara umiera. Obiekt takiego ataku uznawany jest za pochwycony i może wyrwać się, by zakończyć wypijanie szpiku, zwyciężając S człowieka-kleszcza swoją S w Tabeli Porównawczej. Utracona KON leczy się z szybkością 1 punktu dziennie.

Ludzie kleszcze są pierwszym ogniwem w zdeprawowanym łańcuchu, prowadzącym do powstania Władców Luz. Król za Zasłoną nakazuje zwykle wygnanie gwałcicieli na północne pustkowia, tam zaś chwytają ich i zmusza do kopulacji z ludźmi-kleszczami. Efektem tego wynaturzonego związku są półludzie z D'Haz.

Ludzie-kleszcze, człekokształtne pasożyty

współczynniki	rzuty	średnia
S	4k6	14
KON	3k6	10-11
BC	2k6+6	13
INT	2k6	7
MOC	2k6	7
ZR	3k6	10-11
Szybkość 4	WT 12	

Średni modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: pazury 50%, obrażenia 1k6+2+mo; świder w pysku 35%, wysysanie KON

Pancerz: 2 punkty skóry.

Czary: brak.

Umiejętności: ujeżdżanie dholi 75%.

Utrata Poczytalności: Zobaczenie człowieka-kleszcza powoduje utratę 1/1k8 PP.

Występowanie: Wszędzie tam, gdzie żyją dhole, zarówno w Wielkim Ossuarium Dholi (na Północy), jak i w Dolinie Pnath (w Podświecie)

Ludzie z Leng

Mniejsza rasa niezależna

Skakały tak, jakby miały kopyta zamiast stóp i coś w rodzaju peruk czy hełmów z niewielkimi rogami. Inne ubrania nie posiadały, lecz większość z nich pokryta była futrem. Miały niewielkie ogonki, a gdy spoglądały w górę, widział nienormalną szerokość ich ust. Nagle zorientował się czym one były, pomimo skrzydeł i hełmów.

H. P. Lovecraft „W poszukiwaniu Nieznanego Kadath“

Prawie ludzcy mieszkańcy Leng zostali dawno temu podbici przez księżycowe bestie, które ci prawie-ludzie uznali za bogów. Lengici są wulgarnymi, groteskowymi istotami o nie poznanych upodobaniach i pragnieniach.

Księżycowe bestie zjadają co tłustszych ze swoich prawie-ludzkich niewolników, wykorzystując chudszych do zadań nie wymagających wielkiej siły, takich jak usługiwanie, gotowanie i steroowanie galerami. Ludzie z Leng służą również jako pośrednicy w handlu księżycowych bestii z ludźmi, maskując swoje rogi pod wybrzuszone turbany. Handlują głównie z Dylath-Leen, żeglując na długich czarnych galerach napędzanych przez potężne księżycowe bestie zasiadające przy wiosłach.

Nie wiadomo, jakie istoty ze Świata na Jawie wyobrażają w Krainach Snów ludzie z Leng. Być może nie mają żadnych od-



powiedników, lub są nimi przedstawiciele jakiejś ohydnej, nie odkrytej jeszcze na Ziemi rasy.

Ludzie z Leng

współczynniki	rzuty	średnia
S	3k6	10-11
KON	3k6	10-11
BC	2k6+6	13
MOC	3k6	10-11
ZR	3k6	10-11
WG	2k6	7
Szybkość 8	WT 12	

Broń: włócznia 25%, obrażenia 1k8+1

Pancerz: brak naturalnej, mogą jednak nosić dowolną zbroję.

Czary: Mieszkaniec Leng, którego INT i Moc w sumie dają 32 lub więcej zna co najmniej 1k6 czarów, w zależności od życzenia Strażnika.

Utrata Poczytalności: Zobaczenie mieszkańca Leng, który ukrywa swoje deformacje nie powoduje utraty Poczytalności. Ujście go bez odzieży kosztuje 0/1k5 PP.

Występowanie: Płaskowyż Leng (na Północy) lub dowolnie

Mantikory

Istoty baśniowe

Mantikory są mieszkańcami gór przypominającymi lwy. Są potężnie zbudowane – ich lwie barki mają szerokość niedźwiedzi. Z zadów wyrastają im długie, kolczaste twory skórne, unoszące się i opadające z każdym oddechem, jak odwłok osy. Mają długie ogony, zbrojne w kolec niczym ogon skorpiona. Ich głowy przypominają nieco ogromne, groteskowe karykatury ludzkich twarzy, o szerokich, pełnych kłów paszczach. Mantikory są jednymi z najbardziej odrażających istot w Krainach Snów.

Żyją na pustkowiach takich jak Zakazane Krainy i w posępnych górach. Ich ulubionym pokarmem są ludzkie mózgi, potrafią przy tym wyczuć nadchodzącą ofiarę z bardzo daleka. Ponieważ nienawidzą stęchłego smrodu świeżej krwi innych mantikor, najbezpieczniejszą metodą przejścia przez ich terytorium jest oblanie całego ciała tym ohydny płynem (najlepiej ze świeżo zabitego potwora). Jeśli mantikora za blisko się zbliży, poczuje smród krwi i oddali się z obrzydzeniem.

Mantikora może atakować dwa razy na rundę, używając pazurów i zębów, pazurów i żądła lub żądła i zębów.

Trucizna w żądle mantikory jest zabójcza, jej moc równa jest KON zaatakowanej istoty. W trzeciej rundzie po wstrzyknięciu trucizny ofiara musi odeprzeć swoją KON mocy trucizny w Tabeli Porównawczej, w przeciwnym razie otrzymuje obrażenia równe mocy trucizny. Jeśli odeprze truciznę, wciąż odnosi obrażenia równe połowie jej mocy (ułamki zaokrąglaj w górę).

Mantikory, zajadli drapieżcy

współczynniki	rzuty	średnia
S	4k6+12	26
KON	2k6+6	13
BC	4k6+12	26
INT	2k6	7
MOC	3k6	10-11
ZR	2k6+3	10
Szybkość 11	WT 20	

Średni modyfikator obrażeń: +2k6.

Broń: pazury 30%, obrażenia 1k10+mo; pazury 50%, obrażenia 1k6+mo; żądło 40%, obrażenia 3k3+trucizna

Pancerz: 4 punkty twardej skóry.

Umiejętności: wspinaczka 90%, wywęsenie jedzenia 80%.

Utrata Poczytalności: Zobaczenie mantikory kosztuje 0/1k6 PP.

Występowanie: Pustkowia i góry

Mięsożerne ryby

Istoty baśniowe

Mięsożerne ryby zamieszkują wiele rzek i jezior w Krainach Snów. Zasadniczo nie stanowią zagrożenia dla człowieka, mówi się jednak, że większe okazy porwały ponoć małe dzieci. Ryby chwytają swoją ofiarę i wciągają pod wodę, topiąc ją. Można uciec z ich uścisku porównując S z S ryby w Tabeli Porównawczej co rundę. Zasady tonięcia znajdziesz w podręczniku podstawowym do gry **Zew Cthulhu**.



Mięsożerne ryby, słodkowodni drapieżcy

współczynniki	rzuty	średnia
S	3k6	10-11
KON	3k6	10-11
BC	1k6+3	6-7
INT	1k6	3-4
MOC	2k6	7
ZR	4k6	14

Szybkość 12 pływac WT 9

Średni modyfikator obrażeń: +0**Broń:** chwyt 75%, wciągnięcie ofiary pod wodę i utopienie**Pancerz:** brak**Czary:** brak**Umiejętności:** ukrywanie się 80%**Utrata Poczytalności:** Zobaczenie ryby nie powoduje utraty Poczytalności.**Występowanie:** Rzeki i jeziora

Naggoob

Większy sługa wśród ghouli

*Ojciec Ghouli, wódz sług Nyoghty, Mieszkającego w Ciemności.
Lin Carter „Zoth-Ommog“*

Naggoob jest wodzem ghouli, którzy wyznają Nyoghtę. On i jego zwolennicy ryją pod płaskowyżem Leng, by być bliżej swego boga. Naggoob służy Nyoghtcie jako arcykapłan i jako taki przybywa, gdy więdźmy wzywają imienia Nyoghty. Często więc widziano go i mylono z nawiedzającym sabaty Czarnym Człowiekiem, zwłaszcza w czasach procesów czarownic w Salem. Naggoob często kopuluje z czarownicami, które go wezwwały, a liczba splodzonych przez niego ludzko-ghoulích hybryd zaskarbiła mu tytuł Ojca Ghouli.

**Nagoob, większy sługa wśród ghouli**

S 20	KON 18	BC 17	INT 17	MOC 20
ZR 17	Szybkość 9 WT 18			

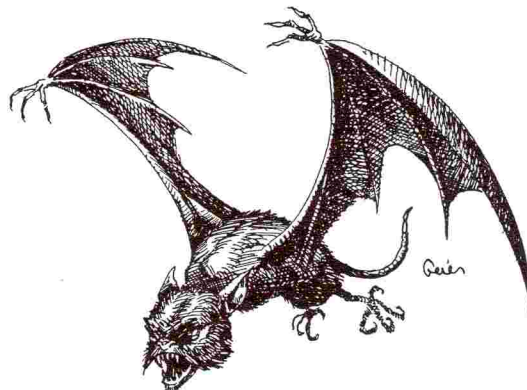
Modyfikator obrażeń: +1k6.**Broń:** pazury 50%, obrażenia 1k6+1k6; ugryzienie 50%, 1k6+au-tomatycznie szarpanie rany w następnych rundach*

* patrz ghoul

Pancerz: broń palna i pociski zadają tylko połowę normalnych obrażeń; zaokrąglić ułamki w górę.**Umiejętności:** rycie w ziemi 75%, wspinaczka 85%, Mity Cthulhu 35%, senna wiedza (Leng) 40%, angielski 75%, ukrywanie się 60%, skakanie 75%, nasłuchiwanie 70%, wywęszenie zgnilizny 65%, skradanie się 80%, spostrzegawczość 50%.**Czary:** Uścisk Nyoghty, Nawiązanie kontaktu z Nyoghtą oraz 1k3 czarów z listy czarów Krain Snów nie będących Nawiązaniem kontaktu z bóstwem.**Utrata Poczytalności:** Zobaczenie Naggooba powoduje utratę 1/1k8 PP.**Występowanie:** Płaskowyż Leng (na Północy)

Niecnoperze

Istoty baśniowe



Niecnoperze są wielkimi, nietoperzowatymi istotami zamieszkującymi gęste lasy i dżungle Krain Snów. Jak łatwo się domyślić, na łów ruszają nocą. Gdy zapada ciemność krążą między drzewami w poszukiwaniu ofiary, którą może być niemal każda istota. Wiadomo na przykład, że porwują dzieci pigmejskich plemion z Kled.

Niecnoperze, nocni łowcy

współczynniki	rzuty	średnia
S	3k6	10-11
KON	3k6	10-11
BC	2k6+6	13
INT	1k6	3-4
MOC	2k6	7
ZR	4k6	14

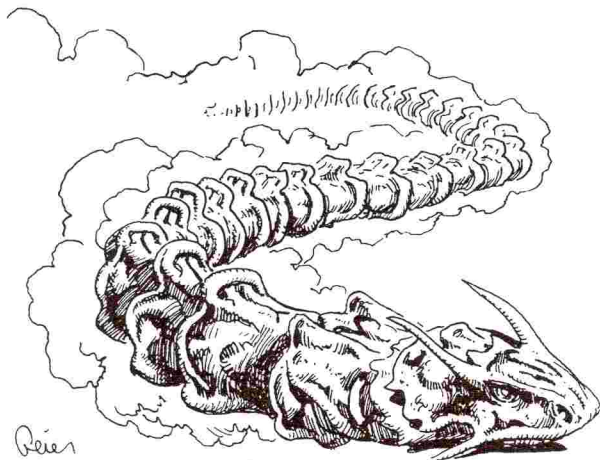
Szybkość 4/16 w locie WT 12

Średni modyfikator obrażeń: +1k4.**Broń:** ugryzienie 50%, obrażenia 1k10; pazury 50%, obrażenia 1k6+2+mo**Pancerz:** brak.**Czary:** brak.**Umiejętności:** echolokacja ofiary 75%, spostrzegawczość 75%.**Występowanie:** Gęste lasy i dżungle

Ogniownice

Istoty baśniowe

Wężowate ogniownice z Parg przemierzają pogrążoną w mroku dżunglę, lśnić lekko przez szpary w segmentowanym pancerzu i wydychając niewielkie chmury fosforyzującego dymu. Mierzą od dwóch do sześciu metrów długości i około pół metra szerokości. Nie mają kończyn i poruszają się pełzając. Ich niebieskie i pomarańczowe pancerze wyglądają jakby były głęboko rzeźbione.

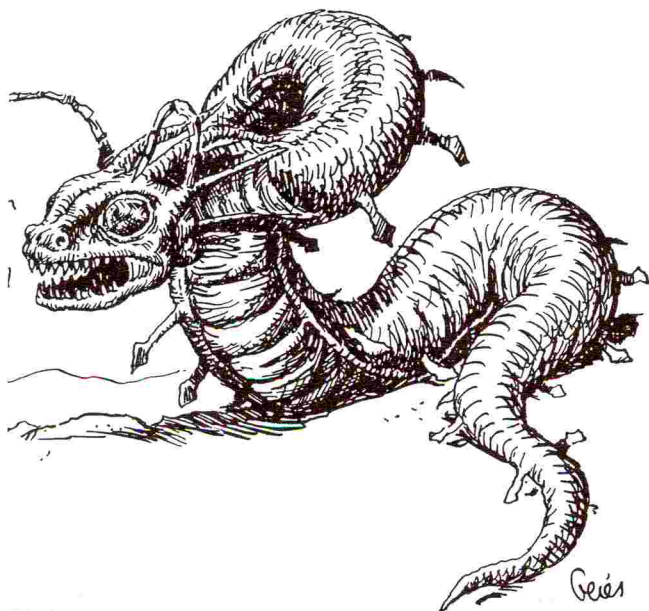


Ogniońnica

Ogniownice są raczej spokojne i płochliwe, toteż wychodzą tylko w nocy. Raz na pięćdziesiąt lat roją się w wielkiej ilości, paląc wszystko na znacznych obszarach. Zakończywszy gody znikają na pełną dekadę.

Jeśli ogniownica poczuje się zagrożona, może stanąć w płomieniach. Zapala wtedy każdą palną rzecz, której dotknie i dodaje +2k6 punktów obrażeń do każdego ugryzienia i uderzenia ogonem. Każda runda, którą spędza płonąc kosztuje ją 1 punkt magii.

Bliskimi krewniakami ogniownic są gliskry, zamieszkujące przede wszystkim pustynię Bnazic, lecz spotykane terenach pustynnych w całych Krainach Snów. Poruszając się gliskra gromadzi



Gliskra

w sobie wielkie ładunki statycznej energii elektrycznej, która może porazić ofiarę lub napastnika. W czasie powtarzających się co pięćdziesiąt lat godów gliskier, robaki te uwalniają wielkie ilości energii, pokrywając niebo płachtą błyskawic.

Statystyki gliskry są takie same jak ogniownicy, nie mogą one jednak stawać w płomieniach. Dysponują w zamian dodatkowym atakiem, w czasie którego za 1 punkt magii robak może spróbować ogłuszyć cel. Porównaj wówczas Moc gliskry i ofiary w Tabeli Porównawczej. Jeśli cel przegra, zostaje ogłuszony na 1k6 rund. Gliskry mogą też próbować wywoływać szok śmiertelny. Kosztuje ich to różną ilość punktów magii. Znowu porównaj Moc, lecz tym razem, jeśli cel przegra otrzymuje 1k6 + wydane punkty magii obrażeń.

Ogniownice, Wężowaci łowcy

współczynniki	rzuty	średnia
S	2-12k6	7-42
KON	2-12k4	5-30
BC	2-12k10	11-66
MOC	4k6	14
ZR	1k6	3-4
Szybkość 4	WT 8-48	

Średni modyfikator obrażeń: różny.

Broń: uderzenie ogonem 40%, obrażenia 1k3 do 3k6*; ugryzienie 25%, obrażenia 2k6

* atak ogonem zadaje obrażenia równe połowie modyfikatora obrażeń ogniownicy (pomiędzy ułamki), minimalnie 1k3.

Pancerz: 7 punktów pancerza

Utrata Poczytalności: Zobaczenie ogniownicy powoduje utratę 0/1k3 PP.

Występowanie: Las Parg, Pustynia Bnazic

Pajaki z Leng

Mniejsza rasa niezależna

W zamierzchłych czasach pajaki z Leng rządziły całym płaskowyżem na dalekiej północy Krain Snów. Było to na długo zanim ludzie z Leng rozpoczęli trwającą wiele pokoleń wojnę. Dziś obszar występowania pajaków z Leng jest znacznie ograniczony – pojawiają się one niemal wyłącznie na południowym skraju płaskowyżu. Zazwyczaj żywią się jakami, sępami, shantakami i wszystkim, co tylko wpadnie w ich sieci. Pełne informacje na temat pajaków z Leng znaleźć można w podręczniku podstawowym do gry Zew Chtulhu.

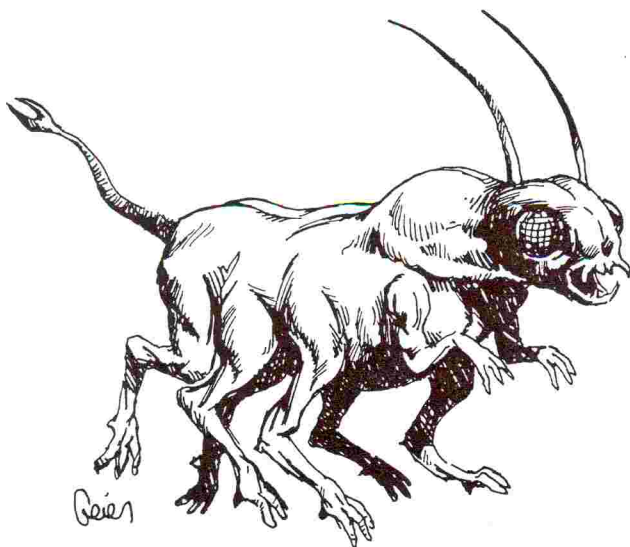
Pajęcze ogary

Mniejsza rasa niezależna

Trzy szczęconogie pajęcze ogary kłapnęły zębami, próbując zacisnąć szczęki na jego skórzanych butach i ściągnąć go w dół.

Brian Lumley „Hero of Dreams“

Istoty te zamieszkują puste regiony mroźnego, północnego kontynentu Krain Snów. Mają po sześć wielostawowych nóg i dwie chwytne przednie łapy, dzięki którym mogą manipulować trzymanymi przedmiotami. Wiadomo, że czasem używają broni upuszczonej przez swych przeciwników.



Ich łby przypominają głowy karaluchów, a w miejscu, w którym normalny ogar miałby ogon, mają w zatrute żądła.

Pajęczce ogary polują zazwyczaj w małych, liczących po trzy lub cztery sztuki, grupach. Wiadomo jednak, że czasem zbierają się w sfory mogące liczyć nawet dwadzieścia okazów. Okrążając swą ofiarę, emitują wysoki, syczący dźwięk – nie wydają go jednak nigdy podczas tropienia. Owo syczenie może spowodować szaleństwo ze strachu, odsłaniając ofiarę na ataki. Zawarta w żądlach trucizna o mocy 10 nie zabija, a paraliżuje, pozostawiając zatrutego przy życiu. Ogary zjadają sparaliżowaną ofiarę przez kilku dni. Choć działanie trucizny całkowicie mija po 1k10 dniach, ze schwytanych nie pozostaje do tego czasu dość dużo, by mogli wstać i uciec.

Pajęczce ogary, hordy insektoidalnych psów

współczynniki	rzuty	średnia
S	3k6+6	16-17
KON	3k6	10-11
BC	2k6+6	13
INT	2k6	7
MOC	2k6	7
ZR	4k6	14
Szybkość 8 / 12 w skoku		WT 13

Średni modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: ugryzienie 40%, obrażenia 1k10+mo; pazury 50%, obrażenia 1k6+2+mo; syczenie 25%, test Poczytalności za 0/1k3 PP; żądlą 40%, trucizna paraliżująca o S 10

Pancerz: 3 punkty chityny.

Czary: brak.

Umiejętności: tropienie 80%.

Utrata Poczytalności: Zobaczenie pajęczego ogara powoduje utratę 0/1k6 PP.

Występowanie: Mroźna Północ

Półludzkie z D'Haz

Mniejsza rasa służebna

Nagie i blade niczym zabójcze muchomory, na wpół przykucnięte i niezgrabnie pochylone... Wielościenne lśnienie jego ogromnego, jarzącego się, wszystkowiedzącego oka... Ręce były nieomal

ludzkie... lecz większe, silniejsze; ich paznokcie były grube niczym ostrza noża, szpiczaste i ostre.

Brian Lumley „Augeren“

Półludzkie z D'Haz są drugim ogniwem w łańcuchu, na końcu którego znajdują się Władcy Luz. Rodzą się z nienaturalnych związków między ludźmi a kobietami-kleszczami. Po matkach dziedziczą długie, przypominające wiertła języki, których używają do przebijania kości, w celu dostania się do szpiku. W przeciwieństwie do ludzi – kleszczy, którzy pożywiam się na martwych kościach, półludzkie wolą wysysać szpik żywych ofiar.

Jeśli półczłowiek uczepli się żywej istoty swoją świdrowatą paszczą, wysysa z niej KON z szybkością 1 punktu na rundę. Kiedy KON ofiary spadnie do zera, ta umiera. Aby wyrwać się półczłowiekowi, należy odeprzeć jego siłę w Tabeli Porównawczej – jeśli ofiara zwycięży, napastnik przestaje pić jej szpik.. KON może wracać z szybkością 1 punktu na dzień odpoczynku.

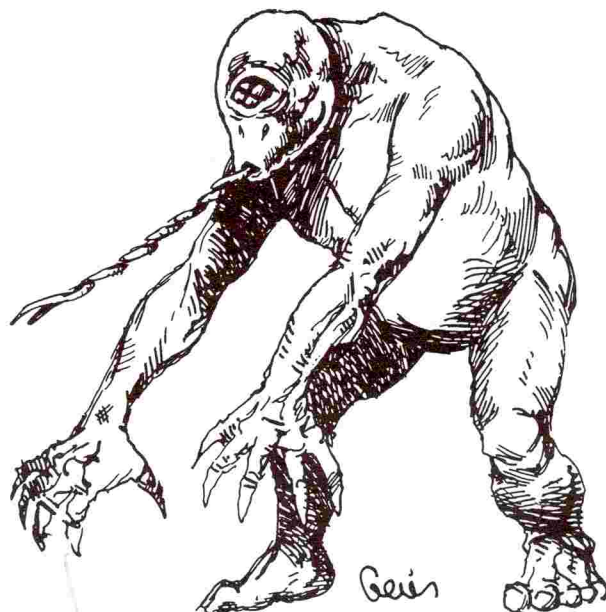
Półludzkie służą Władcom Luz jako łowcy. Często większe ich grupy schodzą do Wielkiego Ossuarium Dholi i tam polują na zamieszkujące je gigantyczne robale. Zabite bestie transportowane są do Nizu D'Haz i ścierane na miazgę, zaś schwytane na ich ciałach samice ludzi – kleszczy używane do celów reprodukcyjnych. Miażdżąc karmi się obrzydliwe robaki url, które stanowią następne ogniwo w tym błuźnierczym łańcuchu nieprawości.

Jedne oko półludzi służy nie tylko do oglądania otoczenia, lecz również do spoglądania w bardzo niedaleką przyszłość. Wydając punkt magii półczłowiek może zajrzeć w przyszłość o tyle minut, ile wynosi jego aktualna Moc. Nie może wydać więcej niż 1 PM na pojedyncze widzenie. Z tego też powodu półczłowieka bardzo trudno jest zaskoczyć.

Półludzkie z D'Haz, Sługusy Luz

współczynniki	rzuty	średnia
S	4k6	14
KON	3k6	10-11
BC	2k6+6	13
INT	2k6+3	10
MOC	3k6	10-11
ZR	3k6	10-11
Szybkość 8	WT 12	

Średni modyfikator obrażeń: +1k4



Broń: pazury 50%, obrażenia 1k6+mo; świdrowaty język 35%, wyssanie Mocy*; włócznia 60%, obrażenia 1k8+1

* Patrz wyżej.

Pancerz: 2 punkty skóry.

Czary: Półludzie o Mocy 16 lub większej i INT 14 lub większej mogą wedle życzenia Strażnika znać do 1k3 czarów.

Umiejętności: Mity Cthulhu 15%, senna wiedza 25%, ukrywanie się 75%, skradanie się 60%, tropienie 50%.

Utrata Poczytalności: Zobaczenie półczłowieka z D'Haz powoduje utratę 1/1k6 PP.

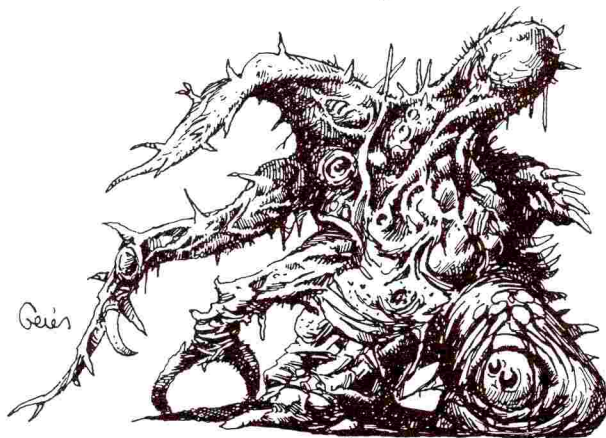
Występowanie: D'Haz (na Północy)

Przyrodni brat Nyarlathotepa

Unikatowy większy sługa

Dotarł wreszcie do straszliwego ustępu, opowiadającym o figlu, który Nyarlathotep sptał swoim pachotkom, kiedy go przyzywali, a on nie miał ochoty przybyć. Wysłał zamiast siebie swego przyrodniego brata, żarłoczną i zupełnie obłąkaną istotę która mogła tylko rozciągać grozę nich trujące opary.

W. C. DeBill „In ‘Ygiroth’“



Niewiele wiadomo o tej wspomnianej w kilku zaledwie tekstach istocie, wszyscy bowiem, którzy go spotkali, nie żyją. Jego dokładną postać pozostawiamy wyobraźni Strażnika. Wszystko, co o nim wiadomo to to, że czasem, gdy wzywa się Nyarlathotepa, bóg wysyła tę istotę zamiast siebie. Zawsze, kiedy rzucany jest czar „Nawiązanie kontaktu z Nyarlathotepem“, istnieje 1% szans (chyba, że Strażnik jest w złym nastroju), że zamiast bóstwa przybędzie jego brat.

Przyrodni brat Nyarlathotepa, tajemnicza istota

S 45 KON 50 BC 19 INT - MOC 40
ZR 19 Szybkość 16 WT 35

Modyfikator obrażeń: +3k6.

Broń: pazury 95%, obrażenia 1k10+3k6.

Pancerz: brak, lecz jeśli jego punkty wytrzymałości spadną do zera, wraca do swojego rodzinnego wymiaru, po czym w czasie 1k10 rund pojawia się Nyarlathotep, i to wkurzony.

Czary: brak.

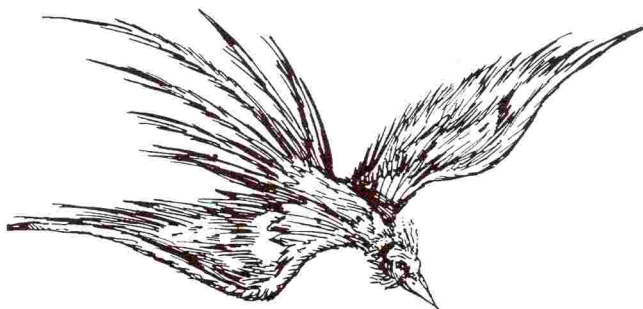
Utrata Poczytalności: Zobaczenie tej istoty kosztuje 1k10/1k100 PP.

Występowanie: Inne wymiary

Ptaki magah

Istoty baśniowe

Magah są małymi, pięknie upierzonymi, drapieżnymi ptakami o długich, połyskujących i wielobarwnych piórach. Ich naturalnym siedliskiem są niższe partie zbocza góry Ngranek. Swoje ofiary wabią przy pomocy hipnotycznego śpiewu. Kiedy magah śpiewa swą łowiecką pieśń, wybrana przez niego ofiara musi odeprzeć w Tabeli Porównawczej jego punkty magii swoimi, lub jest tak oczarowana pieśnią, że nie może zrobić nic poza powolnym poruszaniem się w stronę cudownych piór śpiewającego ptaka. Gdy magah uderza, hipnotyczny efekt rozprasza się, więc ptaki rzadko atakują istoty większe od nich samych.



Ptaki magah

współczynniki	rzuty	średnia
S	1k4	2-3
KON	1k6	3-4
BC	1	1
MOC	3k6	10-11
ZR	2k6+12	19

Szybkość 10 w locie WT 3

Broń: dziób 40%*, obrażenia 1k3

* uderzenie dziobem zahipnotyzowanego celu jest automatyczne.

Pancerz: brak.

Utrata Poczytalności: Zobaczenie ptaka magah nie powoduje utraty Poczytalności.

Występowanie: W krzewach i świetlistych lasach

Pyszczyki, prymitywne

Istoty baśniowe

Te małe, gryzoniowate istotki są uważane przez niektórych za przodków buopotów. Wyglądem przypominają szczury, lecz mają ponadto ruchliwe ogony i zbliżone kształtem do dzioba pyski, których używają, do rycia w ziemi i wykopywania jedzenia. Pyszczyki uważano za wymarłe, odkryto jednak je wzdłuż tras handlowych do Mhor. Są z natury ciekawskie i wiadomo, że kradną rzeczy nieuważnym podróżnym na drodze do Mhor.



Prymitywne pyszczki, ciekawskie gryzonie

współczynniki	rzuty	średnia
S	1k6	3-4
KON	1k6+2	5-6
BC	1k3	2
MOC	2k6	7
ZR	4k6+6	20
Szybkość 8 w biegu / 6 ryjąc		WT 4

Średni modyfikator obrażeń: -1k6

Broń: ugryzienie 40%, obrażenia 1k4-mo; pazury 50%, obrażenia 1k4-mo

Pancerz: brak.

Czary: brak.

Umiejętności: ukrycie czegoś 50%, znalezienie pożywienia 85%, ukrywanie się 70%, skradanie się 70%.

Utrata Poczytalności: Zobaczenie pyszczka nie powoduje utraty Poczytalności.

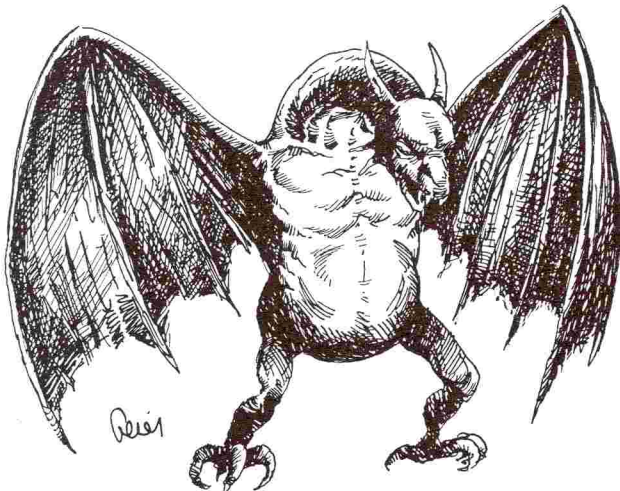
Występowanie: Droga do Mhor (na Wschodzie)

Quumyagga

Większy sługa wśród shantaków

Quumyagga, wódz shantaków.

Lin Carter „Zoth-Ommog“



Quumyagga to największy ze wszystkich shantaków. Służy za wierzcchowca Nyarlathotepowi i często zanoszą Pełzający Chaos na i z dworu Azathotha. Zamieszkuje w centralnej kopule pałacu Króla za Zastoną w Inquanok, skąd wysyła osobliwe sny wszystkim, którzy zbyt uważnie przyglądają się jego siedzibie.

W przeciwieństwie do innych shantaków Quumyagga nie boi się skrzydlatych dzieci nocy. Co więcej, w jego obecności jego poddani nie będą uciekać przed czarnymi aniołami jeśli odniesie sukces porównując Moc z Mocą sług Nodensa w Tabeli Porównawczej.

Quumyagga, Największy z shantaków

S 50	KON 30	BC 75	INT 15	MOC 30
ZR 25	Szybkość 10/48 w locie			WT 53

Modyfikator obrażeń: +7k6.

Broń: ugryzienie 75%, obrażenia 2k6+2+7k6.

Pancerz: 15 punktów skóry.

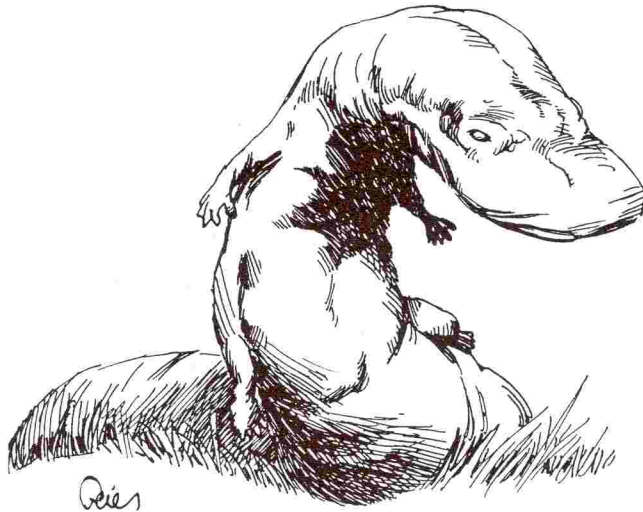
Czary: Nawiązanie kontaktu z Nyarlathotepem, Zesłanie snów, Przywołanie /Spętanie shantaka.

Utrata Poczytalności: Zobaczenie Quumyaggi powoduje utratę 1/1k10 PP.

Występowanie: Inquanok (na Północy)

Robaki url

Mniejsza rasa niezależna



Są to robaki tak duże, jak człowiek – ich tułów przypomina niemalże ludzki, mają jednak skarłate członki i ryją w ziemi pyskami uformowanymi na kształt łopat.

Brian Lumley „Augeren“

Robaki zamieszkują Niż D'Haz, region Podświata ciągnący się pod górami oddzielającymi Inquanok od Leng. Odżywiają się tłuszczem zmieszany z mielonym mięsem dholi złapanych przez półludzi z D'Haz. Są prymitywne, nie mają języka i nie potrafią używać narzędzi. Niewiele różnią się od zwierząt.

Mimo to jak wszystkie stworzenia w Luz mają swoje przeznaczenie. Są ogniwem w cyklu rozrodczym Władców Luz. Półludzi zmusza się bowiem do parzenia z robakami, z których rodzą się potem Władcy i Władczynie Luz.

Robaki url, zwierzęta z Luz

współczynniki	rzuty	średnia
S	2k6	7
KON	2k6	10-11
BC	2k6+6	13
INT	1k6	3-4
MOC	2k6	7
ZR	1k6	3-4
Szybkość 4 pełzną / 5 ryjąc		WT 12

Średni modyfikator obrażeń: 0**Broń:** ugryzienie 40%, obrażenia 1k6+mo; pazury 50%, obrażenia 1k6+2+mo**Pancerz:** brak.**Czary:** brak.**Utrata Pocztywalności:** Zobaczenie robaka url powoduje utratę 1/k6 PP.**Występowanie:** D'Haz (na Zachodzie)

Sfinksa, Dzieci

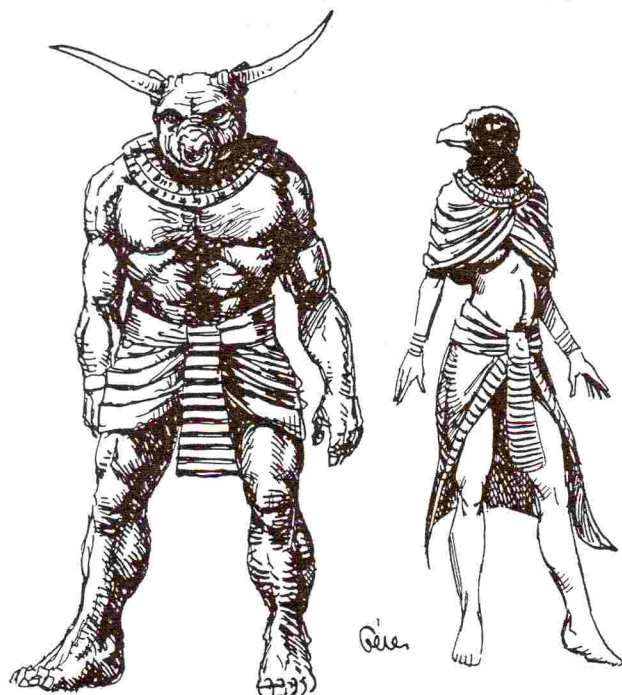
Mniejsza rasa służebna

Świątynie Golthothy są wciąż wspaniałe... niegdyś tam, w świetle miedzianych lampek kapłani o ogolonych czaszkach mamrotali nad papirusowymi zwojami przed tajemnymi bóstwami: dziwnymi postaciami o ludzkich ciałach i głowach kotów, orłów, baranów i lwów.

Gary Myers „The Loot of Golthoth“

Wywodzące się od Sfinksa monstra mają wiele odmian – są to ludzie z głowami byków, ibisów, sokołów, kotów, krokodyli, hipopotamów, szakali itd. Dzieci Sfinksa mogą występować w każdej zwierzęco-ludzkiej krzyżówce pod warunkiem, że sięga ona korzeniami do mitologii i wierzeń Egiptu.

Wszystkie dzieci Sfinksa mogą w jakiś sposób atakować. Wiele ma ataki specjalne, zależne od natury zwierzęcej połowy.



W Krainach Snów znaleźć je można tylko w Cuppar-Nombo, szczególnie wokół ruin Golthothy.

Dzieci Sfinksa, mieszkańcy Cuppar-Nombo

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

Średni modyfikator obrażeń: +1k4**Broń:** uderzenie pięścią (wszystkie) 50%, obrażenia 1k3+mo

Kopnięcie (wszystkie) 25%, obrażenia 1k6+mo

Uderzenie dziobem (głowa sokoła) 30%, obrażenia 1k4+mo

Uderzenie dziobem (głowa ibisa) 25%, obrażenia 1k3+mo

Ugryzienie (głowa ośła) 35%, obrażenia 1k8+mo

Ugryzienie (głowa geparda, głowa lwa) 40%, obrażenia 1k6+mo

Ugryzienie (głowa krokodyla) 35%, obrażenia 1k10+mo

Ugryzienie (głowa szakala, głowa hieny) 40%, obrażenia 1k6+mo

Ugryzienie (głowa węża) 35%, obrażenia 1k3+mo+trucizna S10

Ugryzienie (głowa hipopotama) 35%, obrażenia 2k6+mo

Wzięcie na rogi (głowa byka) 35%, obrażenia 2k4+mo

Wzięcie na rogi (głowa barana) 35%, obrażenia 1k6+mo

Pancerz: 2 punkty skóry**Czary:** brak.**Utrata Pocztywalności:** Zobaczenie dzieci Sfinksa powoduje utratę 0/1k8 PP.**Występowanie:** pustynia Cuppar-Nombo

Shantaki

Mniejsza rasa służebna

Smokowate shantaki mieszkają powszechnie na płaskowyżu Leng i dalej na północ. Różni słudzy Bogów Zewnętrznych używają ich często jako wierzchowców. Shantaki panicznie boją się skrzydlatych dzieci nocy i zawsze przed nimi uciekają [nie tak znowu zawsze – vide opis Quumyaggi – przyp. Miłośz]. Za wodza wszystkich shantaków uważa się Quumyaggę. Więcej informacji o shantakach znaleźć można w podręczniku podstawowym do gry Zew Cthulhu.

Skrzydlate dzieci nocy

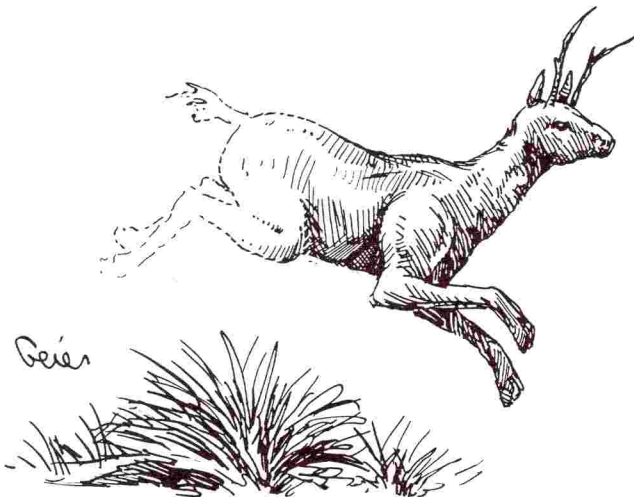
Mniejsza rasa niezależna

W Krainach Snów skrzydlate dzieci nocy służą różnym panom, głównie Nodensowi i Yibb-Tstll. Zadają się też z ghoułami, czasem nawet służąc im za wierzchowce. Największa kolonia czarnych aniołów znajduje się na wierzchołkach Szczytów Throk, wielkiego łańcucha górskiego w Podświecie. Dzielni poszukiwacze przygód mogą używać skrzydlatych dzieci nocy jako środka transportu po Podświecie. Więcej informacji o skrzydlatych dzieciach nocy znajduje się w podręczniku podstawowym do gry Zew Cthulhu.

Sloblubikiki

Istoty baśniowe

Sloblubikiki to małe, jeleniowate istoty, zamieszkujące lasy i dżungle centralnych Krain Snów. Choć natura wyposażała je w małe różki, ich główną obroną przed drapieżnikami jest umiejętność stawania się niewidzialnym. Zniknięcie kosztuje sloblubikika 1 punkt magii i trwa przez tyle minut, ile wynosi Moc zwierzęcia. Jeśli niewidzialny sloblubikiki zostanie gwałtownie szarpnięty, na przykład na skutek ataku, natychmiast staje się widoczny. Sloblubikik zaatakuję tylko w ostateczności.



Sloblubikiki, magiczne jelenki

współczynniki	rzuty	średnia
S	2k6	7
KON	3k6	10-11
BC	2k6	7
MOC	3k6	10-11
ZR	4k6	14
Szybkość 9	WT 9	

Średni modyfikator obrażeń: -1k4

Broń: rogi 40%, obrażenia 1k6+2-mo; kopnięcie 20%, obrażenia 1k4-mo

Pancerz: brak.

Czary: Mogą stać się niewidzialne kiedy zechcą.

Umiejętności: uniki 50%, węszenie 60%.

Utrata Poczytalności: Zobaczenie sloblubikika nie powoduje utraty Poczytalności.

Występowanie: Lasy i dżungle w klimacie umiarkowanym

Słonie

Zwierzęta

Najczęściej osławiana w Krainach Snów rasa słoni charakteryzuje się niewielkim wzrostem i jest bliżej spokrewniona z wymarłymi afrykańskimi słoniami leśnymi oswojonymi przez Kartagińczyków niż jakimkolwiek żyjącym gatunkiem. Są to łatwe do ułożenia, potulne i inteligentne zwierzęta. Niektóre narody oceniają znaczenie człowieka licząc słonie, które posiada.

Karawany słoni są popularne na obszarach dżungli, na przykład w wonnej dżungli Kled.

Używając statystyk słoni zamieszczonych w podręczniku podstawowym do gry **Zew Cthulhu** pamiętaj, że charakterystyki słoni z Krain Snów są o dwanaście punktów niższe (np. rzuć 6k6+22 za S i 6k6+30 za BC).

Sługi Karakala

Mniejsza rasa służebna

Sługi Karakala mieszkają w Mrocznym Wymiarze i normalnie nie występują w żadnym innym miejscu, nie lubią bowiem wilgotnego otoczenia.

Petersen „Field Guide to Creatures of the Dreamlands“

Sługi Karakala zbudowane są z iskrzących błyskawic. Na ich pająkowate nogi składają się czarno-czerwone pioruny, na przemian znikające i zastępowane nowymi. Ich małe, czarne ciała poprzecinane są czerwonymi iskrami. Nie mają widocznych głów ani organów zmysłów. Szybują w powietrzu, prawdopodobnie dzięki pelzającym ruchom swych elektrycznych kończyn.

Sługi Karakala pojawiają się w Krainach Snów jedynie wtedy, gdy przywołują je czarodzieje. Są jednymi z częściej wykorzystywanych pomniejszych magicznych strażników. Atakują zwykle jednym ze swych piorunowych odnóży, które trzeszczy w powietrzu i wypala w celu zwęgloną dziurę, zadając 2k6 obrażeń. Dodatkowo, zadane obrażenia porównuje się z KON ofiary w Tabeli Porównawczej. Jeśli obrażenia przewyższą KON celu, na skutek szoku jego serce przestaje bić i ofiara umiera.



Sługa Karakala, galwaniczni strażnicy

współczynniki	rzuty	średnia
S	2k6	7
KON	3k6	10-11
BC	2k6	7
INT	1k6	3-4
MOC	3k6	10-11
ZR	3k6	10-11

Szybkość 6 (w locie) WT 9

Średni modyfikator obrażeń: –

Broń: dotyk 40%, obrażenia 2k6 + porównanie z KON lub śmierć

Pancerz: żaden. Materialna broń zadaje im tylko 1 punkt obrażeń. Osoba uderzająca sługę Karakala bronią wykonaną z metalu lub atakująca go bezpośrednio (np. pięścią lub kopnięciem)

zadaje mu 1 punkt obrażeń, po czym automatycznie otrzymuje obrażenia takie, jak w przypadku ataku sługi. Woda zadaje słudze Karakala 1 punkt obrażeń za każde dwa litry, które się nań wyleje. Przyziemne środki przeciwpożarowe takie, jak kubły z piaskiem czy azbestowe koce nie robią na nich wrażenia.

Czary: Sługi Karakala nie znają żadnych czarów.

Utrata Poczytalności: Ujście sługi Karakala kosztuje 0/1k3 PP.

Występowanie: Mroczny Wymiar

Smokomotyle

Istoty baśniowe

Prześliczne smokomotyle z Sona-Nyl to owadopodobne stworzenia z pięknymi, wzorzystymi skrzydłami, owadzimi nogami, oraz długimi, zakrzywionymi gadzimi szyjami i ogonami. Zamieszkują błogosławioną krainę Sona-Nyl, żywiąc się wyłącznie nektarem, delikatnymi zapachami i ciszą. Czasami eksportuje się je poza Sona-Nyl, gdzie oswojone okazy osiągają wysoką wartość. Smokomotyle dobrze chowają się w niewoli, rozmnażają się jednak wyłącznie na wolności. Kilka okazów zawędrowało poza Sona-Nyl do mniej błogosławionych ziem.

Przestraszony smokomotyl emituje z umieszczonych wzdłuż ciała gruczołów różaną mgłę. Każdy, kto ją wdycha, czy choćby dotknie całkowicie głuchnie. Tak wywołana głuchota utrzymuje się nawet po tym, gdy śniący się zbudzi, choć nie ma wtedy żadnych fizycznych przyczyn i może zostać wyleczona tylko skutecznym rzutem na psychoanalizę po 1k6 tygodniach terapii.

Smokomotyle, pryzmatyczne owady

współczynniki	rzuty	średnia
S	2k6	7
KON	3k6	10-11
BC	4k6	14
MOC	5k6	17-18
ZR	6k6	21
Szybkość 8/20	WT 12-13	

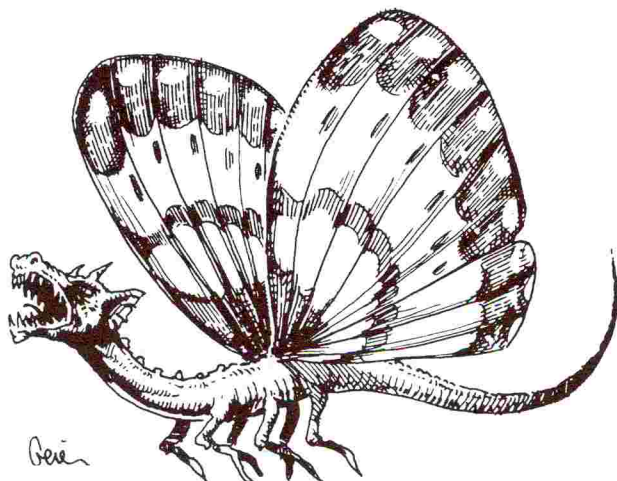
Broń: mgła 100%, powoduje głuchotę

Pancerz: 3 punkty chityny

Umiejętności: sztuka (taniec) 95%, sztuka (śpiew) 95%

Utrata Poczytalności: Zobaczenie smokomotyla nie powoduje utraty Poczytalności.

Występowanie: Sona-Nyl i rzeka Oukranos

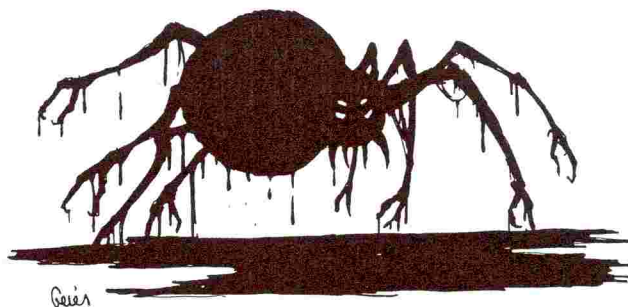


Smolne pająki

Mniejsza rasa niezależna

Za nimi podniosły się z jeziora pajęcze kształty, ruszając w pogoń niczym mroczni, obcy tyżwiarze o oczach gorejących czerwienią... rozmiaru człowieka, ośmionogie szkielety ociekające olejem.

Brian Lumley „Ship of Dreams“



Te dziwaczne istoty zamieszkują Morze Smoły, leżące na zachód od Doliny Pnath w Podświecie. Żyją tuż pod jego powierzchnią i czatują na przechodzące istoty. Jeśli ofiara pojawi się w pobliżu, wynurzają się i zaczynają pogoń. Gdy dopadną zdobycz, wciągają ją pod powierzchnię morza i pożerają. Smolne Pająki nigdy nie opuszczają granic Morza Smoły; na brzegu ich ciała związałyby się szybko z brudem i mułem, tracąc mobilność.

Smolne pająki, ośmionogie koszmary

współczynniki	rzuty	średnia
S	3k6+6	16-17
KON	3k6	10-11
BC	2k6+6	13
INT	3k6	10-11
MOC	2k6	7
ZR	4k6	14
Szybkość 36 w ślizgu/ 38 w skoku	WT 12	

Średni modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: ugryzienie 40%, obrażenia 1k10+mo; pazury 50%, obrażenia 1k6+2+mo

Pancerz: brak.

Czary: brak.

Umiejętności: ukrywanie się 75%, skradanie się 75%.

Utrata Poczytalności: Zobaczenie smolnego pająka powoduje utratę 1/1k6 PP.

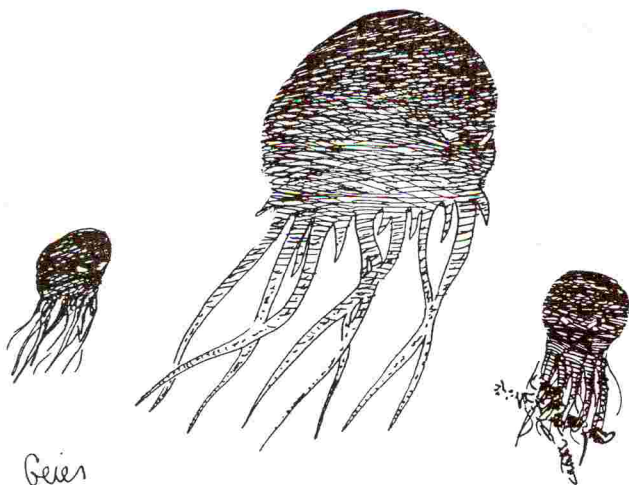
Występowanie: Morze Smoły (Podświat)

Strażnicy krystalizatorów snów

Mniejsza rasa służebna

Nie pytaj, skąd mam krystalizator, przy okazji – dopóki nie mogę być pewien, że jego strażnik za nim nie podąży, nie wolno mi nawet o nim wspominać.

Ramsey Campbell „The render of the Viels“



Strażnicy objawiają się w Świecie Jawy i w Krainach Snów jako cieniste sylwetki – niewyraźne półkształty, przypominające widmowe, unoszące się w powietrzu meduzy. Niczym chmury płyną cicho nad ziemią, penetrując przestrzeń macakami zwieszającymi się pod ciemnymi, torbiastymi ciałami. Jedynym wyraźnym elementem ich bezkształtnych ciał są żółte, kocie oczy, które błyszczą groźnie i czynią strażników jeszcze dziwniejszymi i bardziej złowieszczyymi.

Zadaniem tych istot jest pilnowanie osławionych i dziwacznych krystalizatorów snów. Zamieszkują wymiar gdzieś pomiędzy Królestwem Snów a Światem Przebudzonych i kiedy jeden ze świszczących, jajowatych kryształów jest używany w zły sposób lub bezprawnie odbierany właścicielowi, Hypnos wysyła ich, by odzyskali klejnot i zabili profanujących go ludzi.

Strażnicy są zestrojeni z gwizdem krystalizatora i używający go ma za każdym razem kumulatywną szansę +1k10%, że zwróci ich uwagę. Gdy tak się stanie, w powietrzu formuje się najpierw falisty punkt cienia. W chwilę później jeden lub więcej strażników przenika przez tę anomalie do naszego wymiaru, szukając krystalizatora snów i jego nierozważnego użytkownika. Strażnicy nie mają zapachu ani nie wydają dźwięku, dzięki temu nieomal zawsze atakują zaskoczenia.

Strażnicy atakują wplątując ofiarę w swe mroczne macki i wciągając ją z powrotem przez portal do miejsca między snami a rzeczywistością. Aby się uwolnić ofiara musi przezwyciężyć za pomocą S Moc strażnika w Tabeli Porównawczej. Porwanych przez strażników znajduje się potem pogrążonych w głębokim śnie, z którego nigdy już się nie budzą. Ich senna esencja uwieczniona jest na zawsze w królestwie Hypnosa. Strażnicy mogą pojawić się i zaatakować w Świecie Jawy lub w dowolnym świecie snów.

Z powodu swej cienistej, półteletycznej postaci strażnicy nie mają S czy KON w ludzkim rozumieniu. Ich wytrzymałość jest równa Mocy.

Strażnicy krystalizatorów snów

współczynniki	rzuty	średnia
S	—	—
KON	—	—
BC	3k6+3	13-14
INT	2k6+8	15
MOC	2k6+6	13
ZR	2k6+8	15
Szybkość 10 w powietrzu		WT 13

Średni modyfikator obrażeń: -

Broń: oplatanie 35%, obrażenia specjalne

Pancerz: brak, lecz istotom tym można zadać obrażenia jedynie zaczarowaną bronią i magią, która wpływa na INT lub Moc.

Czary: Jeśli strażnikowi powiedzie się test INT, wtedy zna ilość czarów równą wyrzuconej liczbie. Istoty te mają niespotykaną zdolność pozwalającą im rzucać czary z Krain Snów w Świecie Jawy. Jeśli strażnik zna jakieś czary, zapewne pochodzą one z Krain Snów.

Umiejętności: ciche poruszanie się 100%.

Utrata Poczytalności: Zobaczenie strażnika powoduje utratę 0/1k6 PP.

Występowanie: Wymiar pomiędzy Światem na Jawie a Krainami Snów.

Strażnicy Pustkowie

Unikatowi więksi słudzy

Rozciągały się wielkim półkolem, jak warujące psy, rzeźbione w potworne czuwające posągi. Ich prawe dłonie były podniesione w groźbie przeciwko całej ludzkości.

H. P. Lovecraft „W poszukiwaniu Nieznanego Kadath”

Te gigantyczne istoty wydają się być potężnymi górami, wyrzeźbionymi w kształt olbrzymich posągów. Mają korpusy hien i dwie głowy zwieńczone wysokimi mitrami. Umieszczone przez Innych Bogów na północ od Inquanok, by strzec drogi do Kadath, czyhają cicho na pustkowiu, powstrzymując każdego, kto chciałby przejść obok nich.

Na ciałach tych wielkich istot zamieszkują potężne kolonie shantaków i to one pierwsze atakują wszystkich, którzy odważyliby się wkroczyć do ich dziedziny. Jeśli intruz w jakiś sposób ucieknie shantakom, ożywiają wielcy strażnicy. Wznoszą się wprawdzie do nieba, ale poruszają się niemal bezszelestnie. Nie wydają głosu i nie mogą zmienić wyrazu twarzy zastygłej na wieczność ponurej groźby. Gdy Strażnicy schwytyją śmiałka, miażdżą go między tytanicznymi łapami lub łykają w całości. Istnieje sześciu identycznych strażników.

Strażnicy Pustkowie, Czuwające góry

S 120	KON 100	BC 300	INT -	MOC 40
ZR 15	Szybkość 36 w marszu			WT 200

Modyfikator obrażeń: +25k6

Broń: łapa 50%, obrażenia 1k6+mo, paszcza 30%, połknięcie w całości



Pancerz: 30 punktów kamiennej skóry.

Czary: brak.

Utrata Poczytalności: Zobaczenie strażnika w ruchu powoduje utratę 1k4/1k20 PP.

Występowanie: Mroźne Pustkowia (na Północy)

Strażnicza kolumna

Unikatowy większy sługa

Były to wielkie, wijące się filary światła. Niczym ogromne, pełgające płomienie o barwach bieli i purpury, oślepiające swą intensywnością.

Derleth & Schorer
„The Lair of the Star Spawn“

Strażnicza kolumna, awatar Starszych Bogów zamieszkuje Jaskinię Płomienia wraz z kapłanami: Nasztem i Kaman-Thahem. Służy jako strażnik świątyni i wejścia do Krain Snów. Poza tym pozwala kapłanom na kontakt z bogami. W razie niebezpieczeństwa także broni ich, odpowiadając jednakże tylko przed Wielkimi. Nie może opuścić Jaskini Płomienia, dopóki jeden z Wielkich mu tego nie nakaze.



Strażnicza kolumna ognia

S- KON 60 BC 65 INT 20 MOC 20
ZR 16 Szybkość: 6/10 w locie WT 63

Modyfikator obrażeń: -

Broń: dotyk 85%, obrażenia 4k6 przeciw Wielkim Przedwiecznym, Bogom Zewnętrznym, lub ich sługom

Pancerz: jest odporna na wszelkie fizyczne ataki ze strony wszystkich istot z wyjątkiem innych większych sług lub bóstw.

Czary: Jest w stanie rzucać wszystkie zaklęcia Nawiązania kontaktu z Wielkimi.

Utrata Poczytalności: Zobaczenie strażniczej kolumny ognia nie powoduje u oglądającego ją utraty Poczytalności.

Występowanie: Jaskinia Ognia (na Zachodzie)

Strażnik Snów

Unikatowa większa istota niezależna

Ów błądy bożek, obscenicznie przykucnięty na ołtarzu ze stosu kości, przypominał bardziej salamandrę niż pijawkę, a jego oczy znajdowały się w niewłaściwych miejscach. Lecz Snireth-Ko najbardziej nie podobało się to, co miał w miejscu ust.

Gary Myers „Passing of a Dreamer“

Ta odrażająca istota siedzi na szczycie ołtarza z kości za ukrytymi drzwiami w jednym z zaułków Ultharu. Tutaj oczekuje ludzi, którzy przychodzą w poszukiwaniu pomocy, którą mogą od niego otrzymać. Strażnik zajmuje się bowiem

ludzkimi pragnieniami i może zaofiarować człowiekowi wszystko, co tylko można sobie wyobrazić, pod warunkiem, że prośba dotyczy go bezpośrednio. Strażnik może zapewnić niemal wszystko, na przykład wiedzę, potęgę i bogactwo, jeśli tylko spełnienie tych pragnień nie ma bezpośredniego wpływu na innych ludzi.

Ceną za spełnienie pragnienia jest dusza proszącego. Przy pomocy czaru „Kradzież duszy“ Strażnik Snów więzi swoją zdobycz w srebrzystej sferze, po czym zamyka ją w swojej skrzynce. W przeciwieństwie do normalnego czaru „Kradzieży duszy“, ten nie wywiera natychmiastowego efektu. Zamiast niego ofiara traci co rok 1 punkt INT i 1 punkt Mocy, dopóki nie straci całej duszy i nie pozostanie jedynie ożywionym korpusem.

Strażnik przypomina wodnego jaszczurę, ma jednak parę wystrzępionych, wątych skrzydeł. Jego oczy wydają się być rozmieszczone przypadkowo w różnych miejscach głowy, a w miejscu ust ma otwór przypominający pysk ogromnej pijawki. Zabrane dusze przechowuje w małej, malowanej skrzynce, którą ma zawsze przy sobie. Potwór nigdy nie opuszcza swego ukrytego sanktuarium, lecz spokojnie czeka wiedząc, iż ludzie zawsze będą go szukać.

Strażnik Snów, Złodziej dusz

S 10 KON 12 BC 8 INT 15 MOC 30
ZR 9 Szybkość: 4/12 w locie WT 10

Modyfikator obrażeń: 0

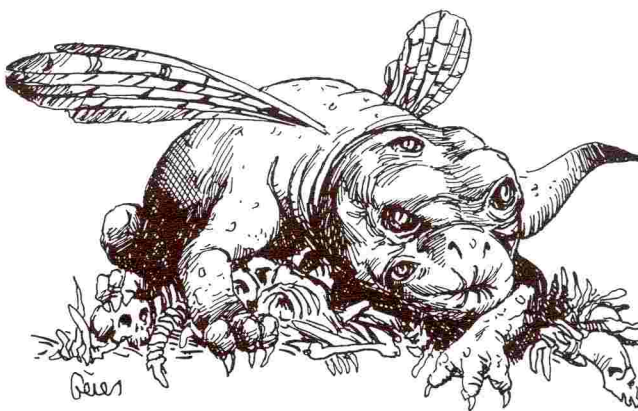
Broń: ugryzienie 40%, obrażenia 1k6; pazury 50%, obrażenia 1k4+2

Pancerz: 2 punkty skóry.

Czary: Koncentryczne pierścienie czerwia, Wypatroszenie, Kradzież duszy*

* Wysysa jedynie 1 INT i 1 Moc rocznie. Patrz wyżej.

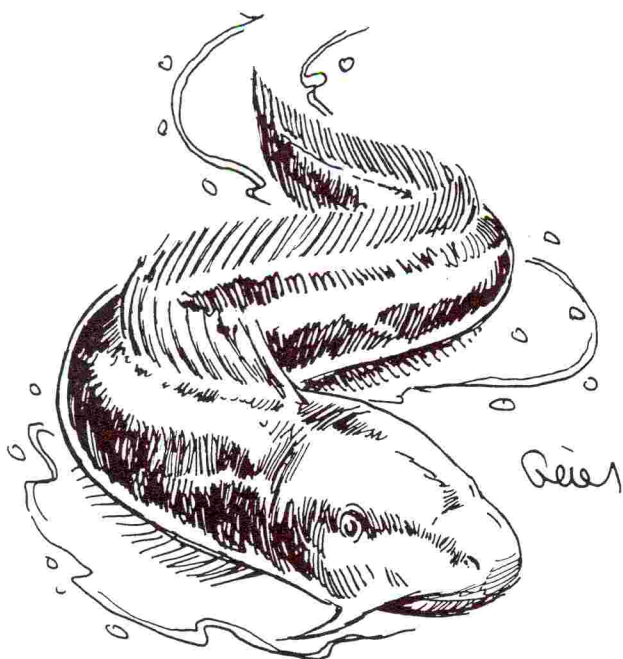
Występowanie: Ulthar (na Zachodzie)



Strupienie

Istoty baśniowe

Strupienie są węgorzowatymi istotami, które mieszkają w zatopionych statkach lub wokół nich. Kiedy ktoś dotyka ciała strupienia, w miejscu, gdzie jego skóra zetknęła się z nim formuje się strup – jest to forma obrony przed drapieżnikami, od której strupienie wzięły swoją nazwę. Strup odpada dopiero, gdy odtworzy się pod nim skóra, czyli po ilości dni równej punktom Mocy strupienia. Strup nie jest bolesny czy szkodliwy, choć uciążliwie swędzi.



Strupienie, węgorzowate istoty

współczynniki	rzuty	średnia
S	2k6	7
KON	3k6	10-11
BC	2k6+3	6-7
INT	1k6	3-4
MOC	2k6	7
ZR	4k6	14
Szybkość 12 pływac	WT 9	

Średni modyfikator obrażeń: -1k4

Broń: ugryzienie 40%, obrażenia 1k6-mo

Pancerz: żaden, ale kontakt z nie osłoniętą skórą powoduje powstawanie na niej strupów.

Czary: brak.

Utrata Poczytalności: Oglądanie strupienia nie powoduje utraty Poczytalności.

Występowanie: Zatopione statki i wraki (w morzach)

Syrenowie

Mniejsza rasa służebna

Byli okrągłoccy, w ich szyjach pulsowały czerwone otwory skrzelowe. Cali od pasa aż do płetwiastych stóp pokryci byli srebrzysta łuską, górne części ich ciał różowiły się zaś jak łosoś – a ich szeroko rozwarte paszcze skrzyły się od ostrych jak igły zębów!

Brian Lumley „Tale’s Tail”

Syrenowie zamieszkują podwodne miasto w Morzu Południowym. Są potomkami związków istot z głębin, które odwiedziły Krainy Snów i złapanych przez nie gnorri. Jako potomstwo tych istot służą Cthulhu.

Te mięsożerne istoty łowią ludzi i to one odpowiadają za zaginięcia wielu statków w zamieszkałym przez nie regionie. Niewiele mieszkańców Krain Snów wie jednak o ich istnieniu, a marynarze, którzy przepłynęli przez ich wody i przeżyli potrafią godzinami opowiadać o pięknych syrenach, które kuszą wachtujących marynarzy. Samice służą bowiem syrenom jako przynęta na

nieuważnych ludzi, podczas gdy samce czekają na nich pod powierzchnią.

Syrenowie, morscy mięsożercy

współczynniki	rzuty	średnia
S	5k6	17-18
KON	3k6	10-11
BC	2k6+9	16
INT	2k6+6	13
MOC	3k6	10-11
ZR	3k6	10-11

Szybkość 8 pływac WT 14

Średni modyfikator obrażeń: +1k6.

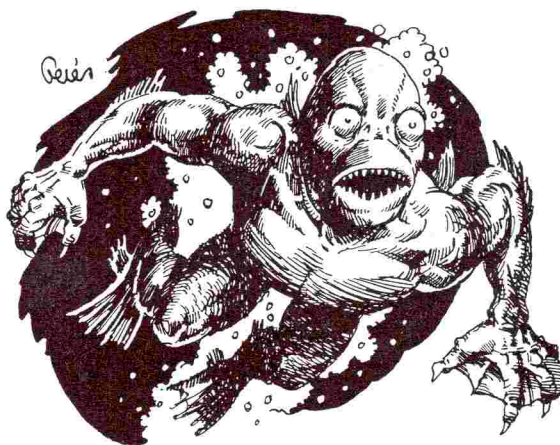
Broń: pazury 30%, obrażenia 1k6+mo; harpun 30%, obrażenia 1k8+1+mo

Pancerz: 2 punkty łuskowatej skóry.

Czary: Syrenowie o Mocy 14 lub większej mogą znać do 1k4 czarów. Wszystkie samice tej rasy znają odmianę czaru „Przynęta na ludzi”, który sprawia, że nabierają wyglądu pięknych syren.

Utrata Poczytalności: Zobaczenie syrena kosztuje 0/1k6 PP.

Występowanie: Zatopione Miasto (w morzach)



Ślimagghi

Istoty baśniowe

Ślimagghi to wielkie, ślimakowate istoty, które pełzają w poszukiwaniu gęstych lasów, dżungli i bagien w całych Krainach Snów. Pożywają się martwą i rozkładającą się materią roślinną, nie gardzą jednak padliną. Pokrywa je żrący śluz, a kontakt z nim powoduje poważne poparzenia. Z tego też powodu ślimagghi dość łatwo jest tropić, zostawia bowiem za sobą pas wypalonego listowia. Istoty te często goszczą na pobojuwiskach i innych miejscach gdzie można znaleźć zwłoki i jeśli chce się pogrzebać ciała, trzeba najpierw odpędzić tych koneserów padliny.

Ślimagghi, Brzuchonogie ścierwojady

współczynniki	rzuty	średnia
S	2k6	7
KON	1k6+3	6-7
BC	1k6+1	4-5
MOC	1k6	3-4
ZR	1k3	2
Szybkość 3	WT 6-	

Średni modyfikator obrażeń: -1k6

Broń: kwasowy dotyk 99%, obrażenia 1k6

Pancerz: brak, lecz jego ciało pokryte jest żrącym śluzem, który może poparzyć atakujących go gołymi rękami.

Utrata Poczytalności: Zobaczenie ślimaggha nie powoduje utraty Poczytalności.

Występowanie: Gęste lasy, dżungle i bagna

Śluzoplecha

Istota baśniowa

Istoty te to potężne, ruchome, grzybiaste, śluzowate ameby, sunące po ziemi i wchłaniające każdą substancję odżywczą, jaką znajdą na swej drodze. Trudno uszkodzić je fizycznie, są jednak wdzięcznym celem ataków magicznych. O ile wiadomo różnią się między sobą zarówno rozmiarem jak i kolorem, a górną powierzchnię ich ciał często przyozdabiają dojrzwiałe owocniki. Śluzoplecha może łatwo ukryć się pomiędzy rosnącym na ziemi grzybem lub spadać na ofiary z konarów drzew. Atakując, plecha po prostu oblepia wybrany cel.

Śluzoplecha, grzybkształtny drapieżca

współczynniki	rzuty	średnia
S	3k6	10-11
KON	2k6+6	13
BC	2k10	11
MOC	1k3	2
ZR	2k3	4
Szybkość 3	WT 12	

Broń: pochłonięcie* 35%, obrażenia 1k6

* pleśń pozostaje przyklepiona do swej ofiary przez kolejne rundy, zadając ciągle obrażenia swoimi enzymami trawiennymi. Porównanie S jest niezbędne do wyzwolenia się od tej lepkiej ameby.

Pancerz: brak, lecz ataki fizyczne zadają najwyżej 1 punkt obrażeń. Magia i ogień działają normalnie. Nawet jeśli punkty wytrzymałości śluzoplechy spadną do zera, nie jest naprawdę martwa, a jedynie rozbita na części. Po kilku godzinach znów spłynie w jedną całość i zupełnie zregeneruje swoje siły. Zabić ją można jedynie ogniem lub odpowiednimi środkami grzybobójczymi.

Utrata Poczytalności: Zobaczenie poruszającej się śluzoplechy powoduje utratę 0/1k6 PP.

Występowanie: Grzybny Las (Podświat), jak również niektóre inne gęste lasy i dżungle

piersi, by wabić pożądliwych ludzkich samców ku zagładzie. Przepaski biodrowe nie ukrywają jednak genitaliów, termitianie nie mają bowiem narządów rozrodczych.

Samce dzielą się na wojowników, robotników i trutnie, które mają nieszczęście parzyć się z królową, co jest bezpośrednią przyczyną ich śmierci. Robotnicy wytwarzają papierową substancję, z której zbudowane jest niemal całe miasto i pomagają samicom gromadzić pożywienie. Wojownicy są odpowiedzialni przede wszystkim za obronę Lathi, w drugiej dopiero kolejności za miasto-ul. Używają normalnej, ludzkiej broni. Samice służą Lathi jako pokojowe i zbierają pożywienie dla miasta.

Samice mogą wydzielać z końców palców włóknisty fluid, służący do pętania ludzkich samców, których zabierają do Thalarionu. Skrępowany może próbować wyrwać się, zrywając swoją S 20 w Tabeli Porównawczej. Z kolei samce termitian (oprócz trutni), wydzielają z palców substancję, która rozpuszcza pajęczynę służących.

Termitianie-żołnierze

współczynniki	rzuty	średnia
S	4k6+6	20
KON	3k6+2	12-13
BC	2k6+6	13
INT	1k6+2	5-6
MOC	2k6+2	9
ZR	2k6+2	12-13
Szybkość 9	WT 13	

Średni modyfikator obrażeń: +1k6

Broń: zakrzywione noże 60%, obrażenia 1k6+mo

Czary: brak.

Umiejętności: uniki 50%.

Utrata Poczytalności: Zobaczenie termitianina powoduje utratę 0/1k6 PP.

Występowanie: Thalarion (na Zachodzie)

Termitianie-robotnicy

współczynniki	rzuty	średnia
S	3k6+2	12-13
KON	3k6	10-11
BC	2k6+6	13
INT	2k6	7
MOC	2k6+2	9
ZR	3k6+2	12-13
Szybkość 9	WT 12	

Średni modyfikator obrażeń: +1k4

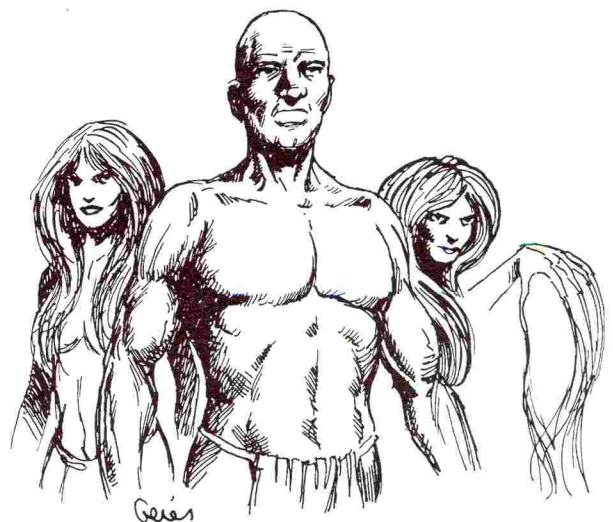
Termitianie

Mniejsza rasa niezależna

Termitianie z ludu Lathi byli wysocy, przystojni i śniadzi, ich skóra miała odcień przyćmionego złota. Jej służebnice... [były] ciemnozłote, urocze i całe w uśmiechach.

Brian Lumley „Hero of Dreams“

Termitianie zamieszkują przekłete miasto Thalarion, gdzie służą swojej królowej i matce, Objawionej Lathi. Wyglądają jak normalni, bardzo atrakcyjni ludzie o głębokiej opaleniznie i złotych oczach. Samce są zupełnie łyse, samice mają natomiast długie, falujące blond włosy. Przedstawiciele obojga płci noszą jedynie przepaski biodrowe a termitiańskie kobiety malują



Broń: zakrzywione noże 40%, obrażenia 1k6+mo

Czary: brak.

Utrata Poczytalności: Zobaczenie termitianina powoduje utratę 0/1k6 PP.

Występowanie: Thalarion (na Zachodzie)

Termitianie-trutnie

współczynniki	rzuty	średnia
S	3k6	10-11
KON	3k6	10-11
BC	2k6+6	13
INT	2k6+1	8
MOC	2k6+2	9
ZR	3k6	10-11
Szybkość 9	WT 12	

Średni modyfikator obrażeń: 0

Broń: uderzenie pięścią 30%, obrażenia 1k3+mo

Czary: brak.

Umiejętności: budowa kopca 70%.

Utrata Poczytalności: Zobaczenie termitianina powoduje utratę 0/1k6 PP.

Występowanie: Thalarion (na Zachodzie)

Termitianki-robotnice

współczynniki	rzuty	średnia
S	3k6+3	13-14
KON	3k6	10-11
BC	2k6+6	13
INT	2k6+2	9
MOC	2k6+2	9
ZR	3k6+1	11-12
Szybkość 9	WT 12	

Średni modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: uderzenie pięścią 30%, obrażenia 1k3+mo; pajęczyna z palców 60%, oplatanie

Czary: brak.

Utrata Poczytalności: Zobaczenie termitianina powoduje utratę 0/1k6 PP.

Występowanie: Thalarion (na Zachodzie)

Trytony świętojańskie

Istoty baśniowe

Tryton świętojański to stworzenie przypominające nieco salamandrę, o długości około metra. Dryfuje w powietrzu, torując sobie drogę spłaszczonym ogonkiem i czterema łapami. Nie posiada skrzydeł. Jego głowę wieńczy para ogromnych, kulistych oczu, lecz brak mu ust.

Trytony świętojańskie zamieszkują górne warstwy powietrza i zniżają się nad powierzchnię ziemi jedynie nocą. Żywią się otaczającą je magią. Łatwo się oswiają i czarodzieje używają ich czasami jako podręcznej obrony przeciwko cieniom.

Tryton potrafi wyemitować w określonym kierunku promień ostrego, białego światła. Trafiona nim istota musi odeprzeć swoimi punktami magii punkty trytona w Tabeli Porównawczej, lub traci na jego rzecz punkt magii.

Tryton świętojański musi zjeść w ciągu dnia 1k6 punktów magii. Jeśli nie jest dobrze karmiony, musi wrócić do górnych warstw powietrza. W przeciwnym razie słabnie z głodu a jego światło przyćmiewa i zaczyna migotać.

Trytony świętojańskie, lśniące salamandry

współczynniki	rzuty	średnia
S	1k4	2-3
KON	2k6	7
BC	1k3	2
INT	2k3	4
MOC	2k6+6	13
ZR	4k6	14
Szybkość 6 w locie	WT 5	

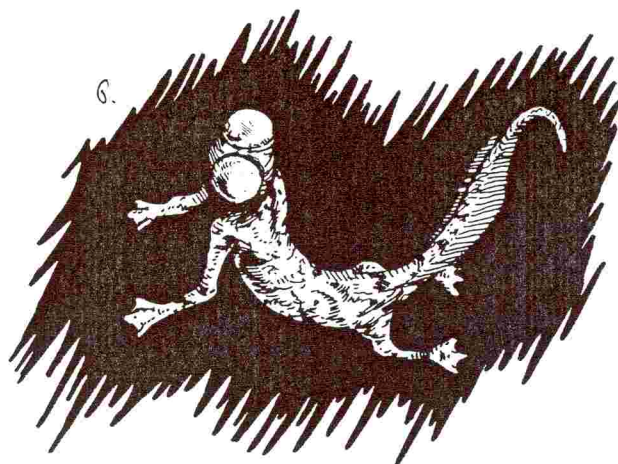
Broń: promień światła 100%, odparcie lub utrata punktu magii

Pancerz: brak

Umiejętności: uniki 70%.

Utrata Poczytalności: zobaczenie trytona nie powoduje utraty Poczytalności.

Występowanie: Górne warstwy powietrza, nocami schodzi na ziemię.



Upierzone węże

Istoty baśniowe

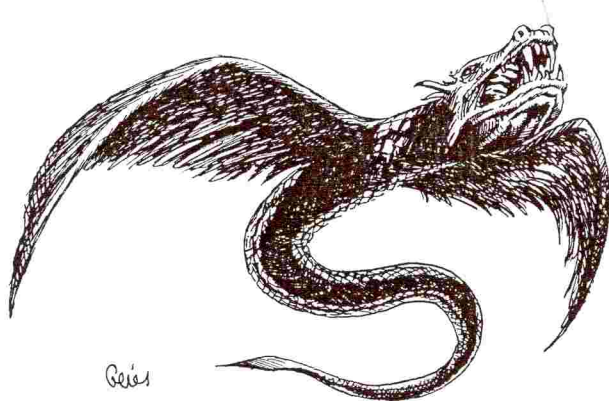
Istoty te podobne są do skrzydlatych węży z legend Azteków – zmijowate stworzenia o pierzastych skrzydłach. Zamieszkują głównie dżungle w środkowych Krainach Snów i rzadko wędrują z dala od nich z własnej woli. Są raczej inteligentne i potrafią zrozumieć proste polecenia, nie mają jednak własnego języka. Ich kły są w stanie wstrzyknąć silną truciznę, która zabija potencjalne ofiary. Ukąszony musi odeprzeć truciznę o mocy 15 przeciwko swojej KON w Tabeli Porównawczej lub otrzymuje 3k6 obrażeń. Nawet jeśli odniesie sukces wciąż dostaje 1k6 obrażeń.

Upierzone węże, jadowici mieszkańcy dżungli

współczynniki	rzuty	średnia
S	3k6	10-11
KON	2k6+6	13
BC	5k6	17-18
INT	1k6	3-4
MOC	3k6	10-11
ZR	2k6+6	13

Szybkość 6/12 w locie WT 16

Średni modyfikator obrażeń: +1k4



Broń: ugryzienie 50%, trucizna o S 15

Pancerz: brak.

Czary: brak.

Utrata Poczytalności: Zobaczenie upierzonego węża nie powoduje utraty Poczytalności.

Występowanie: Dżungla klimatu umiarkowanego

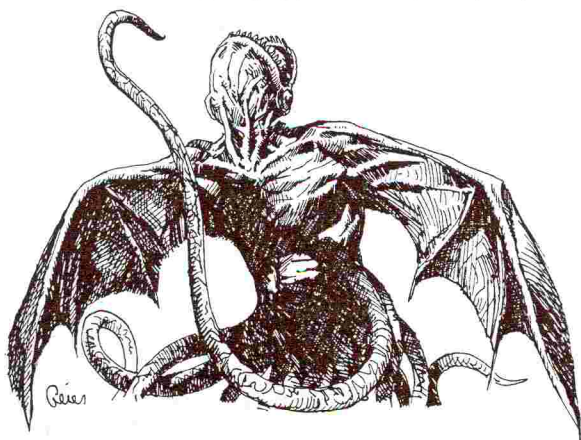
Urhagi

Mniejsza rasa niezależna

Stwora... o skrzydłach z czarnej bezkształtnej materii i plugawych ogonach na obraz węzowych, wijących się podłe u podbrzusza i tam węń wrosłych... z mowy jej wnoszę, iż przybyła spopod Kadath na Lutym Pustkowi, które to podłe onego Lengu się wznosi.

August Derleth „The Lurker at the Threshold“

Urhagi zamieszkują północne regiony Krain Snów. Wiją gniazda w mrocznych szczelinach i jaskiniach, którymi usiany jest górzysty teren pomiędzy Leng a Inquanok. Mieszkają również w górach na północ od Inquanok, które ciągną się aż na Mroźne Pustkowie. Są mniej więcej ludzkiego wzrostu i mają prawie ludzką sylwetkę z głową i torsem; tu jednak kończy się wszelkie podobieństwo. Tam, gdzie normalnie byłyby ręce, u urhagów wyrastają nietoperze skrzydła, tam zaś, gdzie kończy się tors, tuż za talią, wije się masa czarnych macek. Macki są wystarczająco długie, by przenieść pożywienie lub inny obiekt od pyska który znajduje się na czubku głowy – analogicznie jak u gugów. Nie przecina jednak głowy od przodu do tyłu jak ma to miejsce u podziemnych olbrzymów, lecz z boku na bok. Oczy tych istot umieszczone są po bokach głowy, tuż pod kącikami paszczy i, jak u kameleona, mogą poruszać się niezależnie. Skóra urhagów przypomina skórę skrzydlatych dzieci



nocy, niektórzy więc sądzą, że rasy te są spokrewnione. Shantaki nie boją się jednak urhagów tak, jak skrzydlatych dzieci nocy.

Urhagi, mroźne strachy

współczynniki	rzuty	średnia
S	3k6	10-11
KON	3k6	10-11
BC	2k6+6	13
INT	1k6	3-4
MOC	2k6	7
ZR	4k6	14

Szybkość 4/12 w locie WT 12

Średni modyfikator obrażeń: 0

Broń: chwyt 40%, obrażenia specjalne; macka 45%, obrażenia 1k6+mo; ugryzienie 30%, obrażenia 1k6+mo

Pancerz: 2 punkty skóry.

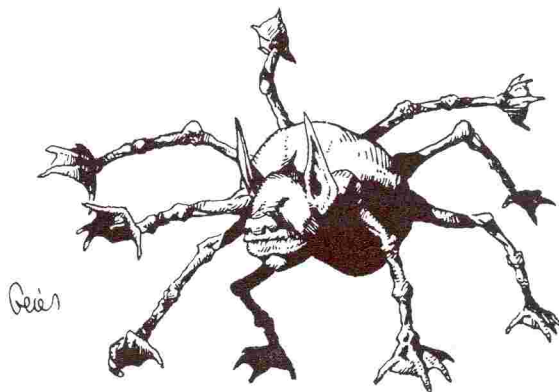
Czary: brak.

Utrata Poczytalności: Zobaczenie urhaga kosztuje 1/1k6 PP.

Występowanie: Szare Szczyty Zaporowe (na Północy)

Wampy

Mniejsza rasa niezależna



Ze zbocza wzgórza doszedł mnie diaboliczny chichot. Dźwięk rozbrzmiał w ciszy tak nagle i ostro, że przestraszyłem się nad wszelkie wyobrażenie. On zaś trwał bez wesołości, jedną, niezmienną nutą, jakby cieszył się jakiś demon – idiota... Chichot przybrał na sile. Przez dłuższą chwilę nie mogłem niczego dostrzec, w końcu jednak uchwyciłem w ciemności białawy poblask; po czym, z całą szybkością koszmaru, wychynęła z mroku monstrualna Istota. Miała blade, bezwłose cielsko o kształcie jaja, duże jak u ciężarnej owcy, wsparte na dziewięciu długich, chwiejących się nogach o wielu stawach, przypominających odnóża jakiegoś ogromnego pająka. Stworzenie przebiegło obok mnie aż nad brzeg wody i zobaczyłem, że w tej dziwnie pochyłej twarzy nie było oczu; wysoko ponad głowę wyrastało jednak dwoje uszu kształtem przypominających noże, a usta kończyły się wąskim, pomarszczonym pyskiem o obwisłych wargach, które, rozwarłe w wiecznym chichocie, odsłaniały rzędy nietoperzych zębów.

Clark Ashton Smith „The Abominations of Yondo“

Choć cytaty nie zwraca na to uwagi, wampy mają błoniaste stopy lekko zabarwione szkarłatem, tak, że wamp wygląda jakby właśnie przeszedł przez kałużę krwi.

Wampy rodzą się w umarłych miastach. Przyciąga je ohydztwo i rozkład, żywią się zazwyczaj padliną i obrzydliwymi nad

wszelkie pojęcie odpadkami. Zazwyczaj żyją samotnie, choć czasem zbierają się w grupy. Polują używając węchu i słuchu. Bywają aktywne nawet w najciemniejsze noce.

Ugryzienie wampa jest bardzo groźne, gdyż w ranę łatwo wdać się zakażenie. Każdy, kogo ugryzie wamp musi wykonać test KONx5 lub zostaje zarażony obrzydliwą chorobą, której dokładna natura zależy od Strażnika. Przypadłość ta powinna być niebezpieczna lub powodować deformacje, może to więc być grzybica, tyfus, trąd, dymienica a nawet Czerwony Mór opisany przez Poe'go. Umiejętność *medycyna* może pomóc cierpiącemu jeżeli Strażnik uzna to za stosowne.

Wampy

współczynniki	rzuty	średnia
S	5k6	17-18
KON	3k6+20	30-31
BC	5k6	17-18
INT	2k6+3	10
MOC	3k6	10-11
ZR	2k6+6	13
Szybkość 9	WT 24	

Średni modyfikator obrażeń: +2k6

Broń: ugryzienie 40%, obrażenia 1k6+mo+zakażenie

Pancerz: 2 punkty obwisłej skóry.

Umiejętności: wywęszenie ofiary 60%.

Utrata Poczytalności: Zobaczenie wampa powoduje utratę 0/1k8 PP.

Występowanie: Ruiny, cmentarze i miejsca zepsucia

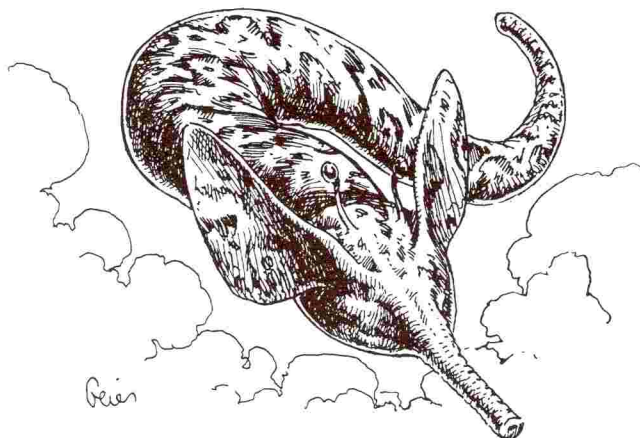
Wenelianie

Mniejsza rasa niezależna

Na pewno nie był to żaden człowiek z Mnar. W chorobliwej, zielonej poświacie postać wydawała się jeszcze bardziej kuriozalna, a jej pozbawione kości ciało pulsowało w zielonym świetle. Rybacy wpadli panikę, wykrzykując, że potwory z księżycy przybyły na ziemię, jednak nie była to księżycowa bestia, lecz coś o wiele gorszego...

Ceglane Cylindry z Kadatheronu.

Wenelianie są dziwnymi istotami, które czasem odwiedzają Krainy Snów, by tam widać się pływać w powietrzu. Mają opuchnięte ciała, przywodzące na myśl ogromne kielbasy, są jednak pięknie ubarwieni w delikatne odcienie złocistej żółci, szarości, ochry i szmaragdu. Na przednim końcu ich ślimaczych ciał znajduje się pomarszczona trąbka. Tuż nad



nią wyrasta para pletwiastych wyrostków, przypominających nieco uszy oraz dwie długie, falujące szypułki, zakończone błyszczącymi, czarnymi sferami, będącymi najpewniej oczami. Wenelianin może rozciągać lub kurczyć swe pozbawione kości ciało, aż osiągnie pożądane rozmiary.

Wenelianie są pirackimi istotami z planety Yundu – podróżując przez kosmos snów dosiadając straszliwych, lśniących zielenią istot i często najeżdżając inne światy.

W walce wenelianin może emitować ziarnisty, niebiesko czarny dym, który zapycha oczy i uszy ofiar. Kłęb wypuszczany przez jedną istotę wypełnia obszar o średnicy 10 metrów, wewnątrz którego wszystkie umiejętności wymagające użycia zmysłów są zredukowane o 50%. Wenelianie mogą również raz na rundę wystrzelić ze swej trąbki małą, kalcytową strzałkę na odległość do 20 metrów. Ani strzałka, ani dym nie są zatrute.

Wenelianie, korsarze snów

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

Średni modyfikator obrażeń: 0

Broń: strzałki 35%, obrażenia 1k8; opary 100%, obrażenia specjalne

Pancerz: brak.

Czary: Wenelianie znają 1k4 czarów, jeśli uda im się rzut na INT na k100.

Utrata Poczytalności: Zobaczenie wenelianina powoduje utratę 0/1k6 PP.

Występowanie: Yundu (Zaświaty)

Wężowi ludzie

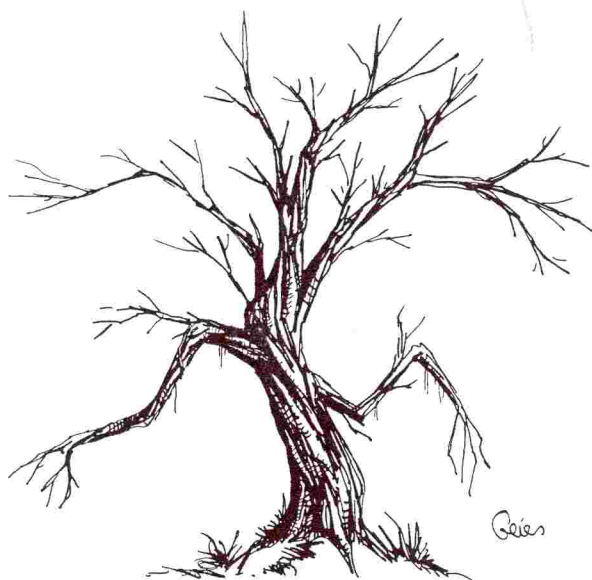
Mniejsza rasa niezależna

Cywilizacja wężowych ludzi kwitła miliony lat temu, gdy rządili oni światem z pradawnej Waluzji. Dziś żyją wyłącznie w małych niszach cywilizacyjnych, zarówno w Krainach Snów, jak i w Świecie na Jawie, będąc relikami przeszłości. Pełen opis wężowych ludzi znajduje się w podręczniku podstawowym do gry *Zew Cthulhu*.

Wiedźmodrzewie

Istoty baśniowe

Nazwę tę stosuje się do wielu różnych rodzajów drzew, rosnących w lasach i dżunglach Krain Snów. Mają one jedną wspólną cechę – ruchome konary i gałęzie, którymi odstraszały przeciwników. Mogą także rzucać małymi przedmiotami, na przykład kamkami lub patykami, w drapieżniki lub bić je samymi gałęziami. Jeśli drapieżca jest wystarczająco mały (jak brzytwójcz czy zug) wiedźmodrzew może go porwać i odrzucić na odległość do kilkunastu metrów. Niektóre odmiany wiedźmodrzewi mogą podobno wykorzystać się i przenieść z jednego miejsca na drugie, zdarza się to jednak bardzo rzadko.



Wiedźmodrzewie, ożywiony drzewostan

współczynniki	rzuty	średnia
S	3k6x2	21
KON	5k6	17-18
BC	7k6	24-25
INT	1k6	3-4
MOC	2k6	7
ZR	2k6	7
Szybkość 5% na chód 2		WT 21

Średni modyfikator obrażeń: +2k6

Broń: gałąź 40%, obrażenia 1k10+mo; kamień (lub inny mały przedmiot nadający się do rzucania) 30%, obrażenia 1k4+1/2mo

Pancerz: 2 punkty kory.

Czary: brak.

Utrata Poczytalności: Zobaczenie poruszającego się wiedźmodrzewia powoduje utratę 0/1 PP.

Występowanie: Lasy i dżungle

Wielkie Drzewa

Większa rasa niezależna

O miłe, być może dwie, na równinie, która zniżala się łagodnie w stronę odległego morza stało drzewo. Jego korona miała kształt kielicha... piętrzyło się przy tym na bez mała jedną trzecią mili w nocne niebo!

Brian Lumley „Hero of Dreams“

Rasa drzew przybyła do Krain Snów z umierającej planety daleko poza czasem i przestrzenią. Ocalało tylko trzech jej przedstawicieli, których nasiona, zwane liśćmi życia, zabrał z konającego świata podróżujący czarodziej. Jedno z nasion zostało zasadzone w Krainach Snów Ziemi, obecnie zaś wyrasta w pobliżu miasta Thalarion.

Tak wielkie drzewa szybko pozbawiają glebę wszystkich substancji odżywczych. Rośliny te wędrują więc przez całe życie, posuwając się o kilka centymetrów dziennie i wysyłając rozległą sieć swych korzeni w poszukiwaniu niezbędnych soli mineralnych oraz wody. Z gałęzi drzewa zwieszają się pędy dość silne i chwytne, by porwać z ziemi człowieka.

Liście drzew wydzielają pylistą substancję, nazywaną Pyłem Snów. Każdy, kto ją wdycha, niezależnie czy śpiąc pod jednym z drzew, czy korzystając ze zgromadzonych wcześniej zapasów staje się odporny na czary Senna wizja i Zesłanie snów.

Każde z drzew posiada całą pamięć swoich przodków. Wielkie Drzewa mogą komunikować się telepatycznie z istotami, które ich dotykają.

Rasa drzew nie jest agresywna i za wszelką cenę będzie unikać przemocy. Nie przeraża ich własna śmierć, gdyż wiedzą, że nawet, kiedy zginą, przeżyją liście życia, niosące ich wspomnienia.

Kiedy drzewo jest gotowe do rozmnażania, pozwala odpaść liściowi, który leci z wiatrem. W ten sposób może pokonać nawet setki mil, nim znajdzie dobrą glebę. Szczepka wielkiego drzewa jest dość duża, by kilku ludzi mogło podróżować na niej po niebie.

Wielkie Drzewa, dobroduszni patriarchowie

współczynniki	rzuty	średnia*
S	5k6+30	47-48
KON	4k6+30	44
BC	KON+50	94
INT	4k6+4	18
MOC	5k6	17-78
ZR	3k6	10-11
Szybkość 0	WT 69	

Średni modyfikator obrażeń: +8k6

Broń: pędy 75%, obrażenia 1k6+mo

Pancerz: 3 punkty kory.

Czary: Wielkie Drzewa mogą znać do 1k10 czarów.

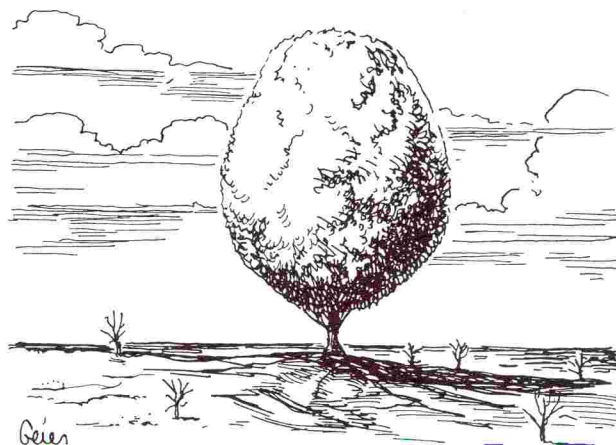
Umiejętności:** Mity Cthulhu 30%, senna wiedza 90%, historia (rodzinnej planety) 99%, historia naturalna 65%.

Utrata Poczytalności: Zobaczenie Wielkiego Drzewa w trakcie ruchu powoduje utratę 0/1 PP.

* Wszystkie statystyki odnoszą się do w pełni wyrośniętego wielkiego drzewa.

** Umiejętności te posiada jedynie Wielkie Drzewo Krain Snów.

Występowanie: Thalarion (na Zachodzie)



Wiszący w Pustce

Unikatowa większa istota niezależna

Wciąż doprowadzany do szaleństwa przez strach przed nieznanym i powab twarzą umarłych.

H. P. Lovecraft „What the Moon Brings“



Wiszący w Pustce to szczupły, zmumifikowany, owinięty w obrzydliwe bandaż humanoid. Jego gnijący całun zwiesza się nad bezdenną przepaścią gdzieś w Krainach Snów – najpewniej w Podświecie. Bliższe oględziny ujawnią, iż Wiszący składa się z masy wykrzywionych, torturowanych, krzyczących twarzy.

Ta dziwaczna i złowroga istota wspomniana została w kilku tomach *Mitów*. Żyje w Krainach Snów, gdzie żeruje na ludzkich duszach, z których się składa, zwyciężając punkty magii ofiary swoimi w Tabeli Porównawczej. Raz zwyciężona, dusza ofiary zostaje wessana w materię Wiszącego i ginie na zawsze. Wessanie duszy kosztuje Istotę pięć punktów magii, jest ona jednak nieasycona i pożywia się zwykle, dopóki nie skończy jej się magia lub ofiary.

Jeśli do leża Wiszącego trafi samotny śniący, bestia może się zdecydować na opętanie go zamiast pożeranie jego duszy. Opętany sprowadza Wiszącemu innych marzycieli, by mógł zaspokajać swój niegodziwy apetyt. Kiedy opętany nie jest już dłużej potrzebny, jego pan wysysa duszę. By opętać śniącego Wiszący w Pustce musi zwyciężyć jego Moc swoją w Tabeli Porównawczej.

Opętany marzyciel nie pamięta swego spotkania z Wiszącym, choć cierpi na straszliwe sny i koszmary. Strażnik powinien pozwolić mu rzucać codziennie w Tabeli Porównawczej przeciwko Mocy więżącej go istoty. Jeśli zwycięży, wyrwa się spod kontroli.

Jeśli wytrzymałość Wiszącego w Pustce spadnie do zera, jego esencja opuszcza ciało, które usycha i rozpada się w proch. Bezcieleśny duch opętuje kolejnego człowieka, którego duszę pożera. Nowe ciało zostaje zawieszane w jakiejś ciemnej i pustej jaskini czy rozpadlinie w Krainach Snów i odrodzony Wiszący w Pustce znów pożywia się ludzkimi duszami.

Wiszący w Pustce, Nieumarły koszmar

S 25 KON 29 BC zmienna INT 21 MOC 22
ZR 31 Szybkość - WT 29

Modyfikator obrażeń: -

Broń: Wyssanie duszy, musi pokonać punkty magii w Tabeli Porównawczej żeby pożreć duszę

Pancerz: brak, lecz broń fizyczna nie robi mu krzywdy.

Czary: Wszystkie czary wpływające na umysł, jak również jakiegokolwiek inne, jakich zażyczy sobie Strażnik.

Utrata Poczitalności: Zobaczenie Wiszącego powoduje utratę 1k6/1k20 PP.

Występowanie: Jaskinia w Podświecie

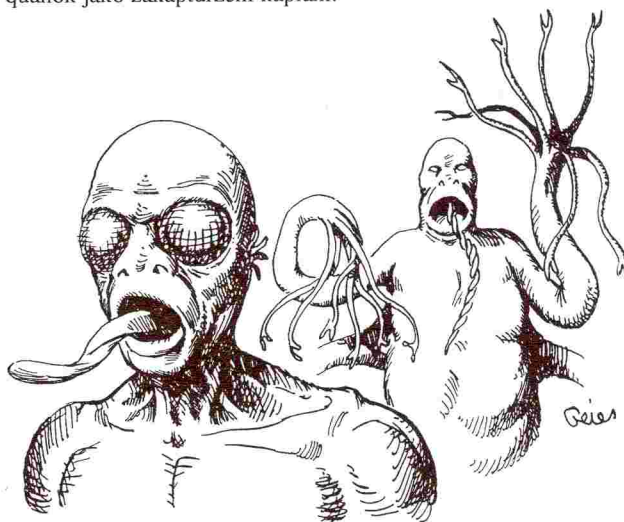
Władcy Luz

Mniejsza rasa niezależna

To skrajne potworności! Ich łapy zbrojne są w mocarne kle-szcze, oczy niektórych Władców przypominają ludzkie, niektórych raczej [owadzie], ich ciała są spłaszczone, lecz o wielu żołądkach, tak że mogą wzdymać się krwią. Są mniej więcej wielkości człowieka... lecz ich członki wydłużają się w gumiate, ruchliwe macki. Niektóre mają chrzęstne otwory zamiast ust, inne zaś spłaszczone twarze i rurkowate języki robaków. Większość jest bladorożowa. Wszystkie istoty tego rodzaju są wyjątkowo bestialskie!

Brian Lumley „Augeren“

Te skrzywione, szalone istoty rządzą obszarami Luz i D'Haz w Podświecie. Są końcowym produktem długiego, spaczono-ego łańcucha przymusowych kojarzeń różnych gatunków, zaczynającego się od człowieka. Mają od czterech do sześciu mac-kowatych kończyn, wyrastających z boków ciała, a zakończonych przypominającymi pazury łapami ludzi-kleszczy. Przez większość czasu Władcy mogą spoglądać w przyszłość tak, jak to robią pół-ludzie z D'Haz. Przebrane bestie służą Królowi za Zastoną w In-quanok jako zakapturzeni kapłani.



Nikt nie podejrzewa Króla za Zastoną, władcy Inquanok, o to, że nie jest człowiekiem. Ustanawiając prawo, które nakazuje wypędzać nago na północ tych, którzy zhańbili kobietę, zapewnił ciągły napływ ludzi chorego cyklu rozrodczego Władców. Jego S, KON, INT i ZR są wyższe od przeciętnych o 1k6, Moc zaś o 2k6. Król za Zastoną zna zawsze następujące **Czary:** Nawiazanie kontaktu z Nyarlathotepem, Przywołanie/spętanie Skrzydlatego dziecięcia nocy, Przywołanie/spętanie Shantaka oraz dodatkowo 1k6 czarów. Zobaczenie Króla za Zastoną bez zastony powoduje utratę 1k6/1k10 PP.

Władcy Luz, panujący w Luz

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

Średni modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: pazury 60%*, 1k6+mo, macka 60%, 1k4+mo, świdoraty język 60%**, wyssanie Mocy

* Władcy mogą atakować każdą macką lub pazurem raz na rundę.

** 50% Władców Luz posiada świdoraty język. Pełnych informacji o wysysaniu Mocy szukaj w haśle dotyczącym ludzi-kleszczy.

Pancerz: brak.

Umiejętności: Mity Cthulhu 30%, kamuflaż 80%, senna wiedza 40%, śpiew 50%.

Czary: Władcy Luz z INT 15 lub większą i Mocą 13 lub większą mogą znać do 1k4 zaklęć.

Utrata Poczytalności: Zobaczenie Władcy Luz kosztuje 1k3/1k6 PP.

Występowanie: Luz (na Północy)

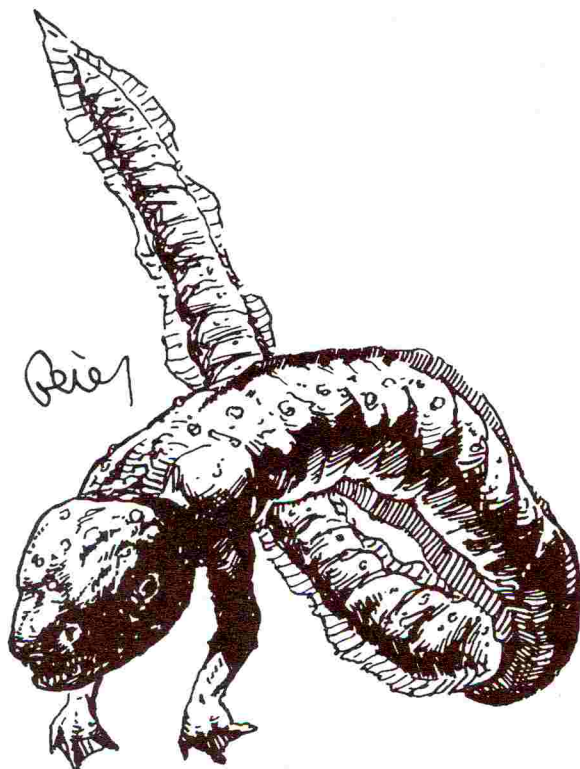
Wunithy

Istoty baśniowe

Wunithy są ziemnowodnymi mięsożercami, umaszczonymi bladuróżowo lub gliniście żółto, o skórze nakrapianej szarymi cętkami. Kształt ich łba przywodzi na myśl głowę salamandry z wylupiastymi oczyma i pozbawionymi warg szczękami. Przednie łapy uzbrojone są w grube szpony, służące do rycia w ziemi. Tuż za nimi ciało przechodzi w długi, tępy ogon, z grzebieniem. Całość przypomina olbrzymią traszkę. Wunithy nie mają jednak tylnych łap.

Istoty te polują na bagnach i mokradłach całych Krain Snów. Są żarłoczne i odważne. Niektóre z nich budują tuż pod powierzchnią ziemiozległe labirynty wypełnionych wodą nor. Atakują wyskakując nagle ze swej nory lub sadzawki na przechodzącą ofiarę, którą może być zarówno człowiek jak i zwierzę.

Atakując, wunith może jednocześnie gryźć i ścisnąć. Jeśli uda mu się owinąć swe robakowate ciało wokół ofiary, zadaje jej 1k6 obrażeń na turę, plus wynikłe z duszenia, dopóki nie zostanie zabity lub ofiara się nie wyrwie (zwyciężając S wunitha swoją S w Tabeli Porównawczej)



Wunithy

współczynniki	rzuty	średnia
S	3k6+12	22-23
KON	3k6+6	16-17
BC	4k6+12	26
MOC	2k6+3	10
ZR	2k6	7

Szybkość 6 pełznąc lub płynąc, 3 ryjąc WT 22

Średni modyfikator obrażeń: +2k6

Broń: ugryzienie 75%, obrażenia 1k6+mo, ściśnięcie 50%, obrażenia 1k6+duszenie

Pancerz: 5 punktów grubej skóry.

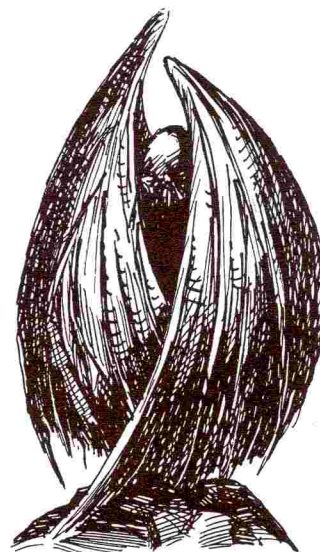
Umiejętności: nasłuchiwanie 50%.

Utrata Poczytalności: Zobaczenie wunitha powoduje utratę 1/1k6 PP.

Występowanie: Bagna i moczary

Xiurhn

Większy sługa Nocy



Klejnót ten jest niepodobny żadnemu w świecie, powstał bowiem jako dzieło Innych Bogów w hołdzie bezmyślnemu sultanowi demonów, Azathothowi i oszlifowany na kształt ucieśnionej mieszanki leniwa i nietoperza-wampira, którego mięsista, ponura głowa skrywa się za złożonymi skrzydłami... obrzydliwa dusza Xiurhna nawiedza mroczny klejnót.

Gery Meyers „Xiurhn“

Xiurhn jest jednocześnie sługą i więźniem Nocy. Jego postać jest amorficzna i zdolna do mutacji, a z grubsza przypomina ropuchę lub mątwę. Xiurhn zamknięty jest w kamiennej wieży w Dolinie, Która Jest Nocą w legendarnym Mhor. Tu strzeże Ciemnego Klejnotu Niezmierzonej Wartości.

Klejnot jest własnością Nocy i służy Bogom Zewnętrznym jako ogniskowa do przybierania postaci w Krainach Snów. W klejnocie zaklęta jest dusza Xiurhna, więc stwór ten nigdy się od niego nie oddala i zawsze wie, gdzie klejnót się znajduje. Potwór nie opuszcza też swej wieży i przeważnie można go tam znaleźć, gdy, strzegąc Ciemnego Klejnotu, śni przedziwne sny.

Xiurhn, strażnik Ciemnego Klejnotu

S 17 KON 18 BC 25 INT 17 MOC 24
 ZR 20 Szybkość 9 WT 22

Modyfikator obrażeń: +2k6

Broń: macka* 50%, obrażenia (1k6+2k6)x2

*Na turę może atakować 2k6 macek

Pancerz: brak, ale nie można go zranić żadną materialną bronią; czary i zaczarowana broń zadają normalne obrażenia; dopóki nie umrze regeneruje 5 punktów wytrzymałości na rundę.

Czary: Wszystkie czary Nawiązania kontaktu z Zewnętrznymi Bogami i Nyarlathotepem, plus 1k20 innych czarów wybranych przez Strażnika.

Utrata Poczytalności: Zobaczenie Xiurhna powoduje utratę 1k3/1k10 PP.

Występowanie: Mhor (na Wschodzie)

Yath-Li

Większa służka pośród wampirów

Dumna i królewska Yath-Li o czarnych włosach, plecionych w warkocze i opadające na ramiona, odziana jedynie w sznury pomalowanych na złoto monet dookoła bioder... W migotliwym świetle pochodni wydawało się, że w każdej chwili może otworzyć oczy i wysunąć poczerwiałe język spośród skamieniałych warg.

Brian Lumley, „A-mazed in Oriab“

W zamierzonych czasach świtu Krain Snów Yath-Li była potężną, chciwą i okrutną władczynią Tyrhii. Była też potężną czarownicą, żywo zainteresowaną wampiryzmem. Kiedy jej pustoszące Krainy Snów armie rzuciły jej do stóp słynny wieki rubin, służący za więzienie manifestacji Nyarlathotepa znanej jako Lot-I-Blask, najpotężniejszej z wampirycznych istot, zawarła z nim układ i sama została wampirzycą.

Postępując zgodnie z instrukcjami Nyarlathotepa ona i sześćoro jej sług zostali zapieczętowani w ukrytym grobowcu. Tam czekają na dzień, w którym ktoś odkryje miejsce ich spoczynku, i znów będą mogli wyruszyć w Krainy Snów, by rozprzestrzenieć swą ohydłą kłutwę aż na jej krańcach.



Yath-Li może zdominować myśli każdego, kto znajduje się o 10 metrów od niej kosztem 1 punktu magii. Nie musi przy tym widzieć swej ofiary, komunikuje się z nią telepatycznie. Dominowana istota musi porównać Moc Mocą Yath-Li w Tabeli Porównawczej i jeśli przegra, poddaje się kontroli. Zdominowani zrobią wszystko, co księżniczka każe. Spod władania czaru może ich wywać bardzo silny dźwięk lub uderzenie w głowę.

Yath-Li żywi się Mocą ofiar. Aby to zrobić musi dotykać jej palcami i zwyciężyć w porównaniu Mocy. Wypija wówczas 1k10 Mocy ofiary, zostawiając w końcu uschły worek skóry i kości. Wyssaną Moc dodaje do swoich punktów magii. Może używać ich do rzucania czarów lub regenerować utraconą wytrzymałość, co kosztuje ją punkt magii za punkt wytrzymałości.

Yath-Li, wampirza służka Nyarlathotepa

S 20 KON 18 BC 17 INT 15 MOC 18
 ZR 13 Szybkość 6 WT 18

Modyfikator obrażeń: +1k6

Broń: dominacja 100%, porównanie Mocy żeby uzyskać całkowitą kontrolę nad ofiarą; wyssanie Mocy 100%, obrażenia wyssanie 1k10 Mocy

Pancerz: 2 punkty skóry. Broń przebijająca zadaje minimalne obrażenia.

Czary: Nawiązanie kontaktu z Nyarlathotepem, wszystkie inne czary z Krain Snów nie będące Nawiązaniem kontaktu z bóstwem.

Utrata Poczytalności: Zobaczenie Yath-Li powoduje utratę 1/1k8 PP.

Występowanie: Ruiny Tyrhii (wyspa Oriab)

Yath-Li, Strażnicy

Mniejsi wampiryczni słudzy

I stali tam tak, czarni i pomarszczeni jak suszone śliwki, zbrojni mężczyźni w kaftanach, przepasani skórzanymi pasami, z brązowymi mieczami.

Brian Lumley „A-mazed in Oriab“

Gdy Yath-Li wkroczyła na drogę ku wampiryzmowi zabrała z sobą sześciu osobistych gwardzistów. Będą bronić jej bez względu na rozmiar niebezpieczeństwa i szanse zwycięstwa. Mogą wysysać życie z przeciwników tak samo, jak Yath-Li, nie mają jednak jej zdolności kontrolowania ludzi. Strażnicy Yath-Li używają punktów magii by pomagać swej pani w rzucaniu czarów lub by regenerować utraconą wytrzymałość, płacąc punkt magii za punkt odzyskanej wytrzymałości. Dla celów gry wszyscy słudzy są identyczni.

Strażnicy Yath-Li, oddani pachołkowie

S 22 KON 21 BC 16 INT 13 MOC 14
 ZR 15 Szybkość 6 WT 19

Modyfikator obrażeń: +1k6

Broń: Wyssanie Mocy 99%, obrażenia wyssanie 1k10 Mocy; miecz 75%, obrażenia 1k8+1+mo

Pancerz: 2 punkty skóry plus 2 punkty zbroi. Broń przebijająca zawsze zadaje minimalne obrażenia.

Czary: brak.

Utrata Poczytalności: Zobaczenie jednego ze strażników Yath-Li powoduje utratę 0/1k6 PP.

Występowanie: Ruiny Tyrhii (wyspa Oriab)

'Ygirothianie

Mniejsza rasa służebna

Przysadziści członkowie plemienia czuli instynktowną niechęć do ludzi z 'Ygiroth, uważając, że są trochę zbyt niscy, trochę zbyt włochaci i trochę zbyt cisi, gdy tak skradali się po lasach.

W. C. DeBill

Ludzie z 'Ygiroth byli prymitywną, zdegenerowaną rasą, najpewniej projekcją snów neandertalczyków. Nie umieli używać ognia ani robić włóczni nim nie nauczyli się tego od swego boga, Istoty w Żółtej Masce. W podzięk za dobrodziejstwa wzniesli mu w hołdzie kamienne miasto 'Ygiroth. Podczas rytuałów ku czci tej Istoty składali ofiary z ludzi, dlatego właśnie armie z Doliny rzeki Skai przybyły, by ich zniszczyć. 'Ygirothianie próbowali wezwać swego boga, lecz zamiast niego wywołali coś, co powiodło ich wprost na groty włóczni atakujących. Choć 'Ygirothianie uważa się za wymarłych, być może pojedynczy uszli rzezi.

'Ygirothianie, Prymitywni degeneraci

współczynniki	rzuty	średnia
S	3k6+1	11-12
KON	3k6	10-11
BC	2k6+2	9
INT	2k6+2	9
MOC	2k6	7
ZR	4k6	14
Szybkość 9	WT 10	

Średni modyfikator obrażeń: 0

Broń: włócznia 65%, obrażenia 1k8+1+mo; włócznia rzucona 45%, obrażenia 1k8+1+1/2mo

Pancerz: brak.

Czary: 'Ygirothianin o Mocy 12 jest uważany za szamana i zna Nawiazanie kontaktu z Istotą w Żółtej Masce oraz 1k2 innych czarów z Krain Snów.

Umiejętności: ukrywanie się 40%, skakanie 40%, nasłuchiwanie 50%, jeździectwo (kyresz) 30%, skradanie się 50%, spostrzegawczość 40%, rzucanie 45%, tropienie 40%, język 'ygirothiański 70%.

Występowanie: 'Ygiroth (na Zachodzie)

Zebry

Zwierzęta

Zebra jest bardzo podobna do konia, choć mniejsza, szybsza i znacznie piękniej umaszczona. W Krainach Snów domowe zebry hoduje się wyłącznie w dolinach. Zebra może atakować raz na rundę.

Zebry, wzorzyste konie

współczynniki	rzuty	średnia
S	3k6+18	28-29
KON	3k6	10-11
BC	3k6+18	28-29
MOC	3k6	10-11
ZR	2k6+6	13
Szybkość 20	WT 20	

Średni modyfikator obrażeń: +3k6

Broń: ugryzienie 40%, obrażenia 1k10; kopnięcie 25%, obrażenia 1k8+mo; rzucenie jeźdźca 15%, obrażenia 1k8+mo; strato-
wanie 75%, obrażenia 3k6+mo, tylko powalonych wrogów

Pancerz: 2 punkty skóry.

Umiejętności: skakanie 50%, wywieszenie obcego 25%.

Utrata Poczytalności: Zobaczenie zebry nie powoduje utraty Poczytalności.

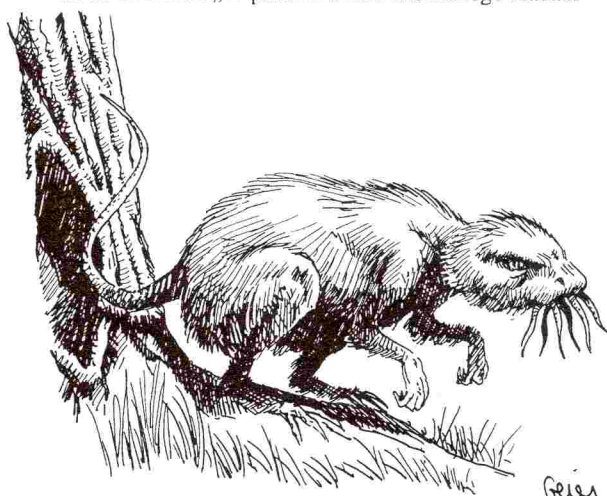
Występowanie: Równiny, szczególnie na Zachodzie

Zugowie

Mniejsza rasa niezależna

Mogli poruszać się swobodnie w jego [Świata Snów] obrębie, przemyskając – mali, brązowi i niewidoczni – (...) można było zobaczyć ich niesamowite oczy na długo przed odróżnieniem ich matych, przemyskających się tu i tam figur.

H. P. Lovecraft „W poszukiwaniu Nieznanego Kadath“



Zugowie to małe, brązowe gryzonie, z pyszczków których zwieszają się pęki macek, ukrywających małe, ostre ząbki. Żyją w norach lub pniach drzew w Zaczarowanym Lesie, gdzie zresztą znaleźć można wiele dobrze prosperujących wiosek Zugów. Choć żywią się głównie grzybami, nie gardzą też mięsem i z tego też powodu niejednen marzyciel, który wszedł do Zaczarowanego Lasu, nigdy zeń nie powrócił.

Zugowie, wszędobylscy mięsożercy

współczynniki	rzuty	średnia
S	1k6	3-4
KON	2k6	7
BC	1k3	2
INT	2k6+6	13
MOC	3k6	10-11
ZR	4k6+6	20
Szybkość 8	WT 5	

Średni modyfikator obrażeń: -1k6

Broń: ugryzienie 30%, obrażenia 1k4-mo; nóż 25%, obrażenia 1k6-mo; strzałka 20%, obrażenia 1k6-1/2 mo

Pancerz: brak.

Czary: Zug o Mocy 14 lub większej zna co najmniej 1k4 czarów.

Umiejętności: wspinaczka 60%, uniki 60%, senna wiedza 75%, ukrywanie się 70%, skradanie się 70%, tropienie 50%.

Utrata Poczytalności: Zobaczenie zuga powoduje utratę 0/1k3 PP.

Występowanie: Zaczarowany Las (na Zachodzie)

BOGOWIE KRAIN SNÓW

Spis bogów wyznawanych w Krainach Snów i opis ich kultu.

Wfantastycznej domenie snów potężne istoty, które określiśmy mianem bogów spotykane są wszędzie i ludzie często się do nich zwracają. Choć czczenie najmroczniejszych bogów ogranicza się do kultystów, ukrywających się bądź przebywających w odległych miejscach, to okazywanie szacunku innym bóstwom jest normalną częścią życia przeciętnego mieszkańca Krain Snów. Oto, jak przedstawia się klasyfikacja bogów w Krainach Snów.

STARSI BOGOWIE: Krainy Snów zdają się być przystanią dla Starszych Bogów. Bast, Hypnos, N'tse-Kaaml i Nodens posiadają tu znaczną liczbę wyznawców. Nie wiadomo, czy po prostu jest im tu dobrze, czy mają po temu jakieś inne powody.

WIELCY PRZEDWIECZNI: Tak jak Świat na Jawie, Krainy Snów są więzieniem dla niektórych Wielkich Przedwiecznych. Mnomquah uwięziony jest na przykład w Księżycu, a Oorn porzeczana w ruinach Sarkomandy. Przedwieczni ze Świata na Jawie mogą nawiedzić Krainy Snów bądź fizycznie, bądź za pośrednictwem awatara. Nie odgrywają tu wielkiej roli, lecz ich sługi czytają nieustannie: bezkształtny pomiot sączy się przez pęknięcia z Podświata, a ludzie tcho-tcho mają swe własne drogi prowadzące do Krain Snów przez Leng. Generalnie, ci słudzy, którzy potrafią śnić – a więc na pewno tcho-tcho i istoty z głębin – mogą dostać się podczas Snów do Krain, by wypełniać tu wolę władcy. Posiadają swoje odpowiedniki Bramy Snów, gdyż Naszt i Kaman-Thah nigdy nie przepuściliby takich stworzeń.

WIELCY: Nazywani są także Starszymi, bogami Ziemi i Większymi Bóstwami Krain Snów. To oni władają ziemską domeną Snów, a bronią ich straszliwi Bogowie Zewnętrzni. Wyróżniają ich specyficzne cechy rasowe – surowe i okrutne oblicza, wąskie i długie oczy, pociągłe uszy, cienkie nosy i szpiczaste podbródki. Wielcy kroczą z równą łatwością w powietrzu jak i po ziemi i wedle potrzeby przemieszczają się między wymiarami. Niegdyś zamieszkiwali najwyższe z gór Krain Snów, obecnie wszyscy odlecieli ku Nieznanemu Kadath, co nie oznacza jednak, że nie odwiedzają czasem swych dawnych siedzib.

POMNIEJSZE BÓSTWA KRAIN SNÓW: Krainy pełne są różnych pomniejszych bóstw. Nie należą one do żadnego większego panteonu i często nie łączy ich nic. Wpływ wielu z tych bóstw, na przykład Oukranosa, ogranicza się do jakiegoś specyficznego, małego regionu, inni, jak Jop, są bogami pojedynczych wyznawców. Ich moce wpływać mogą tylko na tych ludzi i miejsca, nad którymi bezpośrednio czuwają. Zamieściliśmy poniżej dwa przykłady takich bóstw, jednak Strażnik może tworzyć je w dowolnej ilości, tak, by pasowały do kampanii.

INNI BOGOWIE: To mgliste określenie zdaje się być synonimem Bogów Zewnętrznych. Czasami może także oznaczać Pomniejszych Innych Bogów, bezimienne istoty odbywające swój taniec na dworze sułtana demonów.

ZEWNĘTRZNI BOGOWIE: Odkąd przebywają poza naszym wszechświatem, Bogowie Zewnętrzni są równie blisko Krain Snów jak Świata na Jawie. Być może nawet bliżej, gdyż stanowią liczącą się siłę pośród sennych ziem. Z nieznanых powodów, Zewnętrzni Bogowie otaczają opieką Wielkich. Zwłaszcza ich

„umysł i dusza“, Nyarlathotep, jest na tym właśnie polu nad wyraz aktywny. Ludzie z Leng i księżycowe bestie służą wszakże Zewnętrznym Bogom, właśnie w nadziei na otrzymanie jego łask. Także gugowie próbowali oddawać mu cześć, lecz nie spodobało się to Wielkim i zostali na wieczność strąceni do Podświata.

Abhoth

Bóg Zewnętrzny

Wczas jakiś po upadku Hyperborei, Abhoth stał się istotą ze snów. Obecnie przebywa w Głębi Nieznanego, głęboko pod Szarymi Szczytami Zaporowymi. Pełne informacje na temat Abhotha znajdują się w podręczniku podstawowym do gry **Zew Cthulhu**.

Ariel

Wielki

Przed nami pojawiła się wiązka światła, jakby piorun rzucony z niebios. Łagodnie nabrała kształtu i oto wykwitła przed nami najbardziej promienista z istot... Oblicze stojącej przed nami istoty było tak lśniące że, by uniknąć oślepienia, musieliśmy odwracać spojrzenia... wymodulowany głos jakim się posługiwała był akusmiczny i hipnotyczny.

Arthur W. L. Breach „Return of the White Ship”

Ariel objawia się w ludzkiej formie, lecz jego prawdziwe oblicze może być różne, tak jak różna bywa prawda – piękne i przerażające. Jego postać emanuje lśniącym białym światłem, światłem prawdy, od którego niemal każda żywa istota musi odwracać spojrzenie. Jedyne ci, którzy nigdy nie skłamałi, nie odstąpili od prawdy ani jej nie ukryli, mogą patrzeć bezpiecznie na Ariela.

KULT: Ariel nie posiada w Krainach Snów szerokiego kręgu wyznawców, bowiem tylko niektórym odpowiada prawda w swej najczystszej postaci. Małe sanktuaria Ariela znajdują się w Ultharze i Inquanok, gdzie czczeni są wszyscy Wielcy. Wspominają go także modlitwy kapłanów z Celephais. Duchowni Ariela są zazwyczaj wędrowcami, podróżującymi z miejsca na miejsce i głoszącymi prawdę. Jego wyznawcy nie mogą kłamać, i w związku z tym cieszą się specjalnymi względami jako królewscy posłańcy, jednak liczba doceniających prawdę wciąż się zmniejsza i moc Ariela z wolna błednie.

CHARAKTERYSTYKA: Ariel jest uosobieniem prawdy. Może mówić (i mówi) tylko prawdę. Zawsze rozpoznaje kłamstwo, zatem każdy, kto spróbuje go okłamać zostanie surowo ukarany. Oszust skąpany zostanie w świetle prawdy, które zmienia jego postać na taką, jaką naprawdę powinna być – na przykładu,



okrutnik może zmienić się w odrażające monstrum. Jego statystyki i umiejętności także zmieniają się tak, by pasowały do nowej formy. Taka transformacja, ujrzenie prawdy o sobie samym, powoduje utratę 1k8 PP. Warto tu podkreślić, że ci, którzy szczerze wierzą, iż to co mówią jest prawdą, nie zostaną jednak uznani za kłamców.

Ariel rozpoznaje także każdą iluzję i odkrywa ukrytą pod nią prawdziwą formę. Gestem dłoni może zlikwidować pozory, ukrywające prawdę przed światłem dnia.

Ariel pełni czasem rolę wysłannika Wielkich, przekazując ludzkości wolę bogów. Rzadko pokazuje się człowiekowi – woli poczekać, aż człowiek go odnajdzie. A znaleźć go można ponoć na końcu każdej wyczerpującej wyprawy która ma na celu odkrycie rzeczy zatajonych.

ARIEL, orędownik prawdy

S 20 KON 30 BC 12 INT 75 MOC 60
ZR 20 WG zmienny Szybkość 12 WT 21

Modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: Światło prawdy 100%, obrażenia specjalne

Pancerz: może przywołać boskie błogosławieństwo dające mu 10 punktowy pancerz.

Czary: Zna wszystkie Nawiązania kontaktu z innymi Wielkimi i Nyarlathotepem. Automatycznie przegląda i rozprasza każdą iluzję i przebranie.

Utrata Poczytalności: Zazwyczaj nie ma, ale zależy to od formy, jaką Ariel przybierze.

Atlach-Nacha

Wielka Przedwieczna

Atlach-Nacha nie żyje bezpośrednio w Krainach Snów, jednakże jest bardzo blisko. Przez tysiąclecia pracowała nad rozciągnięciem swej sieci między Światem na Jawie a Krainami Snów. Most ten jeszcze nie powstał, lecz chwila jego ukończenia zdaje się być niebezpiecznie bliska. Kiedy Atlach-Nacha

ostatecznie postawi swą stopę w Krainach Snów a produkcja sieci zostanie definitywnie zakończona, ziszcza się wszystkie kosmary z krain nieświadomości. Więcej informacji znajduje się w podręczniku do gry **Zew Cthulhu**.

Azathoth

Bóg zewnętrzny

Dwór demonów Azathotha leży tuż poza znanym wszechświatem i można się do niego dostać z Krain Snów. Zachowały się wspomnienia o trzech śniących którzy się tam wybrali, lecz tylko jeden z nich wrócił żywy i nie obłąkany. Pełny opis Azathotha znajdziesz w podręczniku podstawowym do gry **Zew Cthulhu**.

Bast

Starsza bogini

Mimo że kult Bast w naszym świecie niemal całkiem już zaniknął, w Krainach Snów wciąż ma wielu wyznawców. Jej głównymi czcicielami są koty z ziemskiej domeny snów, lecz mieszkańcy Ultharu i innych miast także okazjonalnie oddają jej cześć. Koty z Saturna i Neptuna nie wyznają Bast. Powiadają, że mają własnych, mroczniejszych bogów. Pełny opis Bast znajdziesz w podręczniku podstawowym do gry **Zew Cthulhu**.

Bokrug

Wielki Przedwieczny

Bokrug jest jednym z kilku Wielkich Przedwiecznych pochodzących z Krain Snów. Niegdyś jedynymi jego wyznawcami były podobne do istot z głębin istoty z Ib, zniszczone przez Sarnathczyków. Obecnie Bokrug zjednuje sobie mieszkańców Ilarneek, słusznie łączących go z zagładą Sarnathu. Ich wiara w niego obecnie całkowicie go zaprzęta. Zajrzyj też do podręcznika podstawowego do gry **Zew Cthulhu**. Napotkanemu Bokrugowi zawsze towarzyszy 1k100 duchów z Ib.

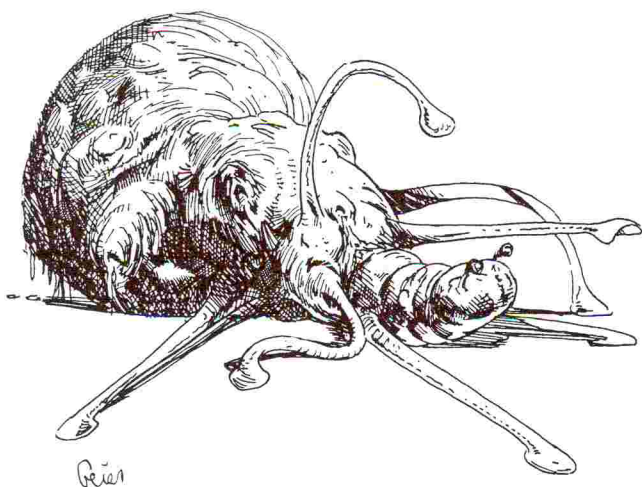
Ghadamon

Wielki Przedwieczny

Istotę tę poczęto na tkance ludzkich mózgów i wydzielono pod wielkim jeziorem w strasliwym świecie mroku, gdzie leżeć będzie przez niekończące się stulecia, karmiąc się, rosnąc i czekając.

Czarodziej Eibon „Księga Eibona”

Ghadamon jest larwalnym Wielkim Przedwiecznym zbudowanym w większości z brązowo niebieskawej śluzowatej substancji. Po lądzie porusza się z trudem, sunąc po ziemi przy pomocy lepkich, sznurkowatych nibymacek które wystrzeliwuje z masy swojego ciała i przyczepia do otaczających



przedmiotów. Ghadamon pokryty jest wrzodami, które pojawiają się, szybko nabrzmiewają, po czym pękają wydzielając z siebie mdlące gazy lub ohydne śluz, często wysane z powrotem przez liczne otwory pokrywające korpus. W ciele Ghadamona zatopionych jest kilka zdeformowanych przypominających głowy obiektów, które od czasu do czasu wypływają ku jego powierzchni. Ghadamon, podobnie jak Bokrug, jest jednym z nielicznych Wielkich Przedwiecznych, którzy mieszkają w Krainach Snów. Nawiedza tam Jałowe Jezioro w Podświecie, czekając aż nadejdzie właściwy czas by przenieść się do Świata na Jawie.

KULT: Larwalny Wielki Przedwieczny nie ma żadnych wyznawców i został pierwotnie stworzony w tajemniczych celach przez pozaziemską rasę mi-go, grzybów z Yuggoth.

CHARAKTERYSTYKA: Ghadamon spędził całe eony śniąc. Nie atakowany, nie stanowi bezpośredniego zagrożenia. Dopiero w obronie swego larwalnego istnienia, Wielki Przedwieczny zaczyna zabijać.

Jeśli już zaatakuje, może wysunąć 1k10 nibymacek w każdej rundzie. Przyczepiają się one do każdego, kogo trafią. W następnej rundzie Ghadamon przyciąga ofiarę do jednej ze swych licznych pływających głów. Ofiara może się wyrwać z pułapki, jeśli uda się jej pokonać przyczepną S10 swoją własną S w Tabeli Porównawczej (patrz podręcznik podstawowy – przyp. Miłosz). Jeśli atakuje więcej niż jedną kończyną naraz, ich S się sumuje i wszystkie trzeba pokonać w czasie jednego rzutu. Przykładowo, S dwóch macek wynosi 20. Kiedy ofiara przyciągnięta zostaje już do Ghadamona, ten atakuje ją 1k6 głów na turę, zadając ugryzieniami 1k3 obrażeń. Głowy mogą dosięgnąć jedynie ofiar, które dotykają bezpośrednio Ghadamona.

Ghadamona, larwalny Wielki Przedwieczny

S 45 KON 41 BC 35 INT 20 MOC 40
ZR 19 Szybkość 2/6 płynąc WT 38

Modyfikator obrażeń: brak.

Broń: nibymacki 55%, przysysają się do ofiary; ugryzienie 100%, obrażenia 1k3 za głowę.

Pancerz: nie ma, lecz broń zadaje Ghadamonowi minimalne obrażenia. Ghadamon może zregenerować do 5 punktów wytrzymałości na rundę. Śluzowata powierzchnia chroni go przed większością obrażeń zadawanych przez gorąco i ogień i tylko najsilniejsze lub długotrwałe gorąco poparzy Ghadamona.

Czary: Nawiązanie kontaktu ze sługami Ghadamona i inne, zależnie od woli Strażnika.

Utrata Poczytalności: Zobaczenie Ghadamoina kosztuje 1k3/1k20 PP.

Hagarg Ryonis

Wielka

Wielcy mają zwykle ludzki wygląd. Jednak nie Hagarg Ryonis. Zbudowana jest ona z rogowych płytek, posiada sześć nieregularnie rozmieszczonych na ciele oczu, a rozmiary ma zbliżone do konia.

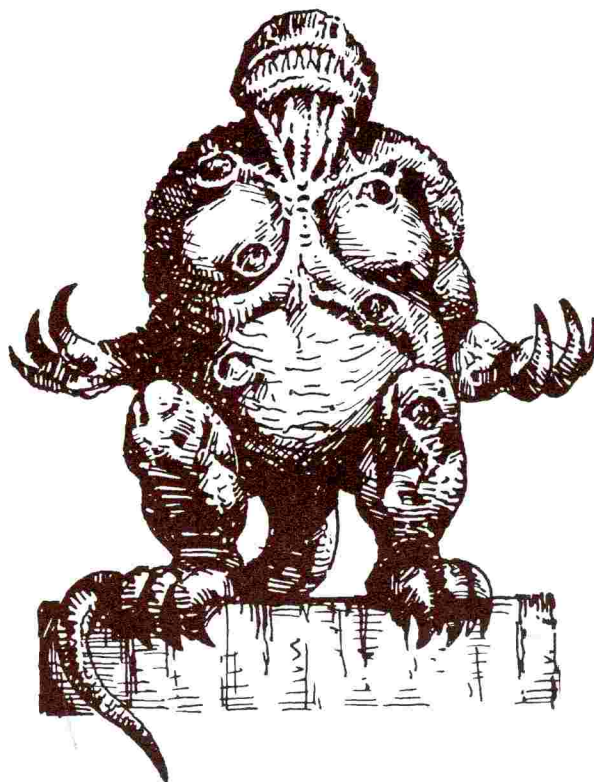
Petersen „Field Guide to Creatures of Dreamlands“

Hagarg Ryonis bez wątpienia przypomina pozostałych Wielkich i tak jak oni jest powabną istotą o ludzkich kształtach. Jednakże posągi zawsze przedstawiają ją jako zazajoną, wstrętą, gadzią istotę pokrytą czarną, rogową łuską, o sześciu żarzących się zielonkawych oczach rozmieszczonych przypadkowo na ciele. Jej zęby i szpony zbudowane są z ostrego jak brzytwa obsydianu.

KULT: Jedyne właściwe formy czczenia Hagarg Ryonis to prośby o uniknięcie zwrócenia na siebie jej uwagi. Z rzadka, gdy bezbożność czy deprawacja przybierają formy tak gwałtowne że naruszają poczucie wrażliwości Wielkich, Hagarg Ryonis pojawia się i zabija, zabija – aż ludzie odczuwają skrucę. Jeśli jednak Wielcy są zagrożeni osobiście zazwyczaj, by ich bronić pojawia się Nyarlathotep.

CHARAKTERYSTYKA: Podczas misji Hagarg poluje na ziemi w formie Czyhającej. Woli uderzać z zaskoczenia (stąd jej nazwa). Potrafi dowolnie skurczyć się, przybrać rozmiary domowego kota czy nawet insekta, by przedostać się przez szczelinę lub być niezauważoną.

Podczas ataku używa jednocześnie obu przednich szponiastych łap i ostrych zębów. Ze jej szponów wydobywa się niezwykle jad. Jeśli jej ofierze nie uda się odeprzeć S 12 tej trucizny w Tabeli Porównawczej, zapada w głęboki sen na 1k6 godzin. W przeciwnym razie dostaje nudności i traci 10% wszystkich swoich umiejętności fizycznych także na 1k6 godzin. Przy wszystkich kolejnych atakach straty z powodu nudności kumulują się, wydłuża się też czas snu lub nudności.



HAGARG RYONIS, Czyhająca

S 36 KON 32 BC 33 INT 15 MOC 20
 ZR 35 Szybkość 15 WT 33

Modyfikator obrażeń: +3k6

Broń: pazury (x2) 90%, obrażenia 1k4+3k6+trucizna;
 gryzienie 70%, obrażenia 1k8+3k6.

Pancerz: 10 punktów od rogowych płytek.

Czary: Nawiązanie kontaktu z Wielkimi i z Nyarlathotepem.

Utrata Poczytalności: Ujrzenie Hagarg Ryonis w formie Czyhającej oznacza utratę 1/1k10 PP.

Hypnos

Starszy Bóg

Hypnos to bóg snów. Jego natura jest nierozdzielnie związana z granicą pomiędzy Światem na Jawie, a Krainami Snów. Od pradawnych czasów nie posiada kultu i tylko pojedyncze tajemnicze niehumanoidalne istoty zamieszkujące Krainy Snów oddają mu cześć i potrafią wezwać go nie narażając się na transformację.

Kiedy człowiek sięga zbyt głęboko w domenę Hypnosa, lub w jakiś inny sposób zwraca na siebie uwagę tego Starszego Boga, zazwyczaj reaguje on zsyłając pewnej ciemnej nocy promień światła z niebios. Dusza (a często i ciało) ofiary zastyga w tym promieniu, wijąc się i krzycząc. Gdy nieszczęśnik powstaje uwieczony w wiązce światła, stopniowo zmienia swe kształty w bardziej odpowiadające nieodgadnionym planom Hypnosa.

Ofiara ataku Hypnosa musi spać, gdyż tylko wtedy znajduje się częściowo w Świecie na Jawie, a częściowo w domenie snów. Nie może on zaatakować kogoś, znajdującego się całkowicie w Krainach Snów (jak na przykład król Kuranos) lub w świecie przebudzonych. Śniący odwiedzający Krainy Snów są więc szczególnie narażeni, dlatego ich spotkanie z Hypnosem może zakończyć się transformacją lub podróżą w przestworza, zgodnie z wolą Starszego Boga. By znaleźć pełny opis Hypnosa zajrzyj do podręcznika podstawowego do gry **Zew Cthulhu**.

Istota w Żółtej Masce

Awatar Nyarlathotepa

Wtej formie Nyarlathotep wygląda jak istota ludzka spowita w żółte szaty i maskę zasłaniającą oblicze. Twarz ukryta pod maską należy do martwego od dłuższego czasu mieszkańca krypty, pokryta jest zgniłym mięsem i wijące się od robaków. Bardzo przypomina Króla w Żółci i często jest z nim mylony; podobnie, często kojarzy się tę formę Nyarlathotepa z Kapłanem, Którego Lepiej Nie Opisywać przebywającym w prehistorycznym kamiennym monasterze w Leng. Nie jest to jednak żadna z tych istot. W tym kształcie Nyarlathotep objawił się prymitywnym 'Ygirothianom i zmusił ich, by zbudowali miasto, od którego pochodzi ich nazwa.

KULT: Istota w Żółtej Masce nie posiada już wyznawców, z wyjątkiem żyjących 'Ygirothian i naśladowców ich zepsucia.



CHARAKTERYSTYKA: Ta forma nie posiada głosu i swe życzenia wyraża za pomocą prostego systemu gestów, wykonywanych kościstymi rękami. Wszystkie współczynniki awatara Nyarlathotepa (włączając broń, zbroję i czary) są identyczne jak w przypadku jego ludzkiego kształtu opisanego w podręczniku do gry **Zew Cthulhu**. Ujrzenie zamaskowanej istoty kosztuje 0/1k4 PP, gdy jest on bez maski – 1k4/1k10.

Karakal

Wielki

Karakal, przedstawiany jako otoczony płomieniami, może wolą rozniecać ogień i jest panem istot znanych jako sługi Karakala.

Petersen, „Field Guide to Creatures of Dreamlands”

Wizerunki Karakala przedstawiają przystojnego, uśmiechniętego mężczyznę, obnażonego od pasa w górę i otoczonego przez buchające płomienie. Karakal rzadko opuszcza swój błogosławiony Dwór Płynących Kamieni w odległym Kadath.

KULT: Karakal jest bogiem ognia Krain Snów. Jego sługi są często wzywane przez czarowników, spośród których rekrutuje się wielu wyznawców Karakala. Także ludzie, którzy żyją opodal wulkanów zwykli składać mu hołd. W jego świątyniach płonie wieczny ogień, w którego migotanie wpatrują się kapłani, pewni, że istnieje sposób, by przewidywać wolę swego pana.



CHARAKTERYSTYKA: Podczas swych rzadkich podróży, Karakal zawsze występuje incognito, jednak bystry obserwator może rozpoznać boską obecność, widząc, dajmy na to, starego druciarza rozpalającego ognisko dotykiem palca. Karakal może bowiem emitować wiązkę płomienia ze swej dłoni, wydając za to 1 punkt magii – taki promień powoduje nie tylko obrażenia, ale podpala ubranie i włosy. Karakal może także tworzyć długotrwałe, nieruchome ściany ognia, wydając jeden punkt magii za 10 metrów muru. Każdy, kto przechodzi przez taką ścianę, otrzymuje 2k6 punktów obrażeń.

KARAKAL, pan płomieni

S 35 KON 50 BC 15 INT 14 MOC 30
ZR 15 WG 16 Szybkość 16 WT 33

Modyfikator obrażeń: +2k6

Broń: wiązka płomieni 90%, obrażenia 3k6 + podpalenie celu; pięść 95%, obrażenia 1k3+2k6.

Pancerz: może przywołać boskie błogosławieństwo dające mu 10 punktów pancerza. Odporny na wszelkie obrażenia od ciepła i zimna.

Czary: Nawiązanie kontaktu z Wielkimi i z Nyarlathotepem. Za 1 PM może wezwać pacholka. Podczas walki za 1 PM może wyemitować z dłoni wiązkę płomienia, która nie tylko zadaje obrażenia, ale także podpala włosy i ubranie celu. Może tworzyć nieruchome ściany ognia o maksymalnej długości 100 metrów. Przejście przez taką ścianę zadaje obrażenia o sile 2k6.

Utrata Poczytalności: Ujrzanie Karakala nie powoduje utraty PP.

Lilith

Wielka

Wiadomym było, że niektórzy spośród Wielkich – maskując się – żenili się często z córkami ludzi i mieszkający w pobliżu lodowej pustyni, na której znajdowało się Kadath, musieli mieć domieszkę ich krwi.

H. P. Lovecraft „W poszukiwaniu Nieznanego Kadath“

Lilith objawia się jako cudowna kobieta, piękna urodą ponadczasową i ponurą, o gładkiej, alabastrowej skórze i falistych, kruczoczarnych włosach. Oczy jej są jak połyskujące



węgliki, usta lubieżnie szkarłatne, zaś kształty najbardziej zmysłowe ze wszystkich.

KULT: Lilith nigdy nie posiadała zorganizowanej formy kultu, jednak przyzywana jest przez czarnoksiężników parających się czarną magią lub zainteresowanych prokreacją, płodnością czy magią seksualną.

CHARAKTERYSTYKA: Wszyscy, którzy doceniają żeńskie powaby, w obecności Lilith popadają w strachliwe otępienie. Takie ofiary muszą wykonać udany test Mocy przeciw Mocy Wielkiej. Ci, którym się to nie uda, nie mogą zrobić nic poza wpatrywaniem się zdumionymi oczyma w piękno Lilith, zaś ci, którzy oprą się jej mocy, nie popadają w urok. Lilith może dawać rozkazy każdemu, kto znajduje się w jej mocy, a zauroczone magnetyzmem swej pani ofiary gorliwie je wykonują. To hipnotyczne otępienie trwa do czasu, gdy czar nie zostanie rozproszony. Udany test *psychoanaliza* nie przełamanie mentalnej bariery.

Lilith posiada zdolność przechodzenia przez materialne przeszkody takie jak drzwi, ściany etc. Często odwiedza śpiących mężczyzn, zmuszając ich do lunatycznego współżycia. Ofiara takiego somnambulicznego uwodzenia traci 1k10 punktów magii i budzi się wyczerpana, lecz nie pamięta o nocnym gościu. Wielka może także, sama będąc niewidoczna, podglądać kochające się nocą pary. Gdy kochankowie zapadają w sen, Lilith kradnie męskie nasienie i z tego nasienia, zdobytego drogą uwiedzenia bądź kradzieży tworzy nocne potwory i zdeformowane istoty. Jest matką stworów nocy i jako taka może rozkazywać wszystkim nie związanym z *Mitami* potworom.

Lilith może także zabrać 1 k10 punktów magii całując ofiarę i przewyciężając swą Mocą jej Moc. Skradzionych punktów używa do uzupełnienia swych własnych w sytuacji, gdy je wykorzystwała. Jeśli ich nie potrzebuje, zdobyte punkty po prostu giną. W walce może drapać swymi szponiastymi paznokciami.

LILITH, królowa nocy

S 30 KON 53 BC 9 INT 20 MOC 25
ZR 20 WG 25 Szybkość 10 WT 31

Modyfikator obrażeń: +1k6.

Broń: szponiaste paznokcie u rąk 85%, obrażenia 1k6+1k6; pocałunek 100%, zabiera 1k6 PM.

Pancerz: może przywołać boskie błogosławieństwo dające jej 10 punktów pancerza. W nocy żaden atak fizyczny nie może wyrządzić jej szkody, w dzień można ją zranić normalnie. Lilith może, wydając jeden punkt magii, odzyskać jeden punkt wytrzymałości.

Czary: Wedle uznania Strażnika Tajemnic

Utrata Poczytalności: Ujrzanie Lilith nie powoduje utraty PP.

Lobon

Wielki

Choć jego symbolem jest włócznia, nie jest bogiem wojny.
Petersen „Field Guide to Creatures of Dreamlands“

Lobona przedstawia się jako brodatego młodzieńca, kędzierzawego i pełnego wdzięku, ukoronowanego bluszczem i noszącego szatę z białego brokatu. Symbolem Lobona jest włócznia, na posągach zawsze obecna w jego prawej dłoni.

KULT: Niegdyś Lobon i jego bracia, Tamash i Zo-Kalar, mieli szeroki krąg wyznawców. Wraz ze zniszczeniem Sarnathu jego kult zaniknął.



CHARAKTERYSTYKA: Lobon nie lubi konfliktów. W obliczu niebezpieczeństwa grożącego jemu lub któremuś z obecnych zwolenników, próbuje uciec do innego wymiaru, biorąc ze sobą każdego lojalnego wyznawcę. Będzie walczył jedynie przeciw istocie zdolnej ścigać go poprzez wymiary. Lobon walczy strzelając z dłoni wiązkami czystego, żółtego światła.

Jego włócznia nie jest bronią, lecz emblematem. Zanurzona we krwi czy choćby posoce obcej rasy staje się nieczysta i traci swe moce. Nie odzyska ich, póki nie zostanie oczyszczona w wielkiej Fontannie Alath-Zann, w Ka-

dath. Czasami Lobon pożycza swą włócznię najbardziej oddanym służącym, zdarza się, że i na okres całego życia służącego. Włócznia jest przedłużeniem władzy Lobona i gdyby bóg w jakiś sposób postradał swą moc, włócznia także by zniknęła

LOBON, zgubione bóstwo sarnathu

S 45 KON 48 BC 12 INT 16 MOC 22
ZR 21 WG 21 Szybkość 10 WT 30

Broń: Promień światła 100, niszczy 3k6 PM celu.

Pancerz: brak, ale włócznia może, wedle życzenia posiadacza, emitować migoczący blask, przywracający 3 punkty Wytrzymałości kosztem 1 PM.

Czary: Włócznia może przywracać wytrzymałość, patrz wyżej. Dodaje także co rundę dzierzącemu ją 4 PM, które trzeba wykończyć w tej samej rundzie. Włócznia na życzenie właściciela może unosić się w powietrzu, podnosząc obiekty i zwierzęta o BC nie większej niż 4. Lobon może przyzwać każdą istotę pochodzącą z Krain Snów i nie związaną z innym bóstwem, wydając 1 PM za każdy punkt BC tej istoty. Zna także Nawiązanie kontaktu z Wielkimi i z Nyarlathotepem.

Utrata Pocztywalności: ujrzenie Lobona nie powoduje utraty PP.

Mnomquah

Wielki Przedwieczny

Jego jaszczurcza głowa i zwiotczały, pokryty naroślami kark (...) jego błoniaste i szponiaste łapy (...) i dziwnie wrażliwe organy, pęczniące i pulsujące pod błoniastą warstwą zakrywającą puste oczodoły (...)

Brian Lumley „Mad Moon of Dreams“

Mnomquah jest wielką, jaszczurowatą istotą podobną do olbrzymiego dinozaura. Przebywa w podksiężycowym jeziorze Ubboth, w samym sercu księżyca Krain Snów.

KULT: Mnomquah jest czczony przez odrażające księżycowe bestie i ich niewolników z Leng. Kult czeka dnia, w którym Mnomquah zostanie uwolniony ze swego więzienia i będzie mógł na nowo połączyć się ze swą partnerką Oorn, pogrzebaną w ruinach Sarkomandy. Hierarchia kultu w większości składa się z księżycowych bestii, jednak kilku faworyzowanych lengitów ma prawo służyć jako akolici.

CHARAKTERYSTYKA: Mnomquah jest jednym z Wielkich Przedwiecznych, przybyłych przed eonami z kosmosu wraz z Wielkim Cthulhu. Stworzył dla siebie wielkie, podziemne sanktuarium pośród Czarnego Jeziora Ubboth i kiedy Księżyc oderwał się od skorupy ziemskiej Mnomquah ze swą siedzibą poszybował wraz z satelitą. Starsi Bogowie odkryli go jednak w księżycowej jamie i zamknęli tam po wsze czasy.

Mnomquah nie jest tak potężny jak inni Przedwieczni, ma nieco więcej mocy niż gigantyczny potwór. Jego główną bronią jest długi lepki język, którym może łąpać cele odległe o mile i żołądek potrafiący trawić całe statki.

MNOMQUAH, potwór w Księżycu

S 100 KON 90 BC 200 INT 20 MOC 31
ZR 18 Szybkość 20 marsz/18 pływanie WT 145

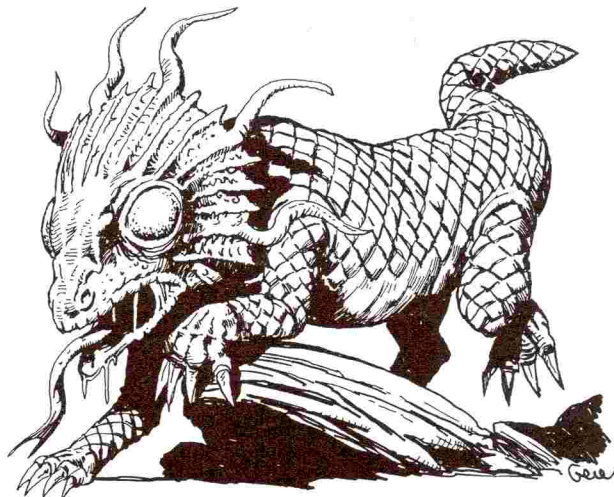
Modyfikator obrażeń: +18k6.

Broń: język 80%, przyciąga cele lepkością o Sile 30 i w następnej rundzie wkłada sobie do otworu gębowego; ugryzienie 50% (100% jeśli ofiara jest przyklejona do języka), obrażenia – połknięcie; pazury lub rozdeptanie 75%, 1k6+18k6.

Pancerz: 10 punktów – skóra. Za 30 PM Mnomquah może stworzyć wokół siebie pole energetyczne uodporniające go na wszelkie fizyczne ataki. Pole znika po 1k10 godzinach.

Czary: Nawiązanie kontaktu z księżycową bestią, Nyarlathotepem, Oorn, Przywołanie/spętanie Shoggothów.

Utrata Pocztywalności: ujrzenie Mnomquah powoduje utratę 1k3/1d20 PP.



N'tse Kaambl

Starsza boginii

Kaptani... przybyli uzbrojeni w zwoje i święte amulety i śpiewali o bogini N'tse-Kaambl której chwata roztrzaskała była światy.

Gary Myers „Yohk the Necromancer“

N'tse-Kaambl jest piękną kobietą, odzianą w długą, zwiewną suknię i grecki hełm. Dzierży włócznię i dużą tarczę, na której widnieje Starszy Znak.

KULT: Kult N'tse-Kaambl jest w Krainach Snów szeroko rozpowszechniony, a jej sanktuaria znajdują się we wszystkich



najważniejszych świątyniach. Głównymi jej wyznawcami są Mni-si o Żółtych Czaszkach z Yuth. Ci kapłani są strażnikami potężnego amuletu, który rytualnie namaszczaają adorując swą boginię. Mówi się, że amulet jest pełnym mocy talizmanem, który ochroni występujących przeciw Zewnętrznym Bogom.

CHARAKTERYSTYKA: N'tse-Kaambl jest potężną boginią, która ma swój wkład w wojnę przeciw Wielkim Przedwiecznym. To ona stworzyła Starszy Znak, więzący te odrażające bóstwa w ich grobowcach. Gdy tylko ma ku temu okazję, aktywnie przeciwstawia się Wielkim Przedwiecznym i Innym Bogom. Poza swą zwykłą funkcją, jej włócznie może także miotać ładunkami potężnej energii (odpowiednik czaru „Wstrząśnienie”). Każdy taki strzał kosztuje 1 punkt magii, ale zadaje obrażenia równe aktualnej Mocy bogini. Tarcza działa tak jak Starszy Znak i chroni wszystko, co jest nią osłonięte.

Ludzkość jako taka jest N'tse-Kaambl obojętna. Zależy jej tylko na ostatecznym pokonaniu Zewnętrznych Bogów i Wielkich Przedwiecznych. Może czasem pomóc wzywającym ją do pomocy w walce przeciw tym plugawym bóstwom, jednak bezpośrednio zainterweniuje jedynie wtedy, gdy któraś z tych istot objawi się w swym fizycznym aspekcie. Jeśli groźba okaże się wystarczająco duża, może podburzyć do walki swych towarzyszy, innych Starszych Bogów.

N'TSE-KAAMBL, Druzgocząca Światy

S 70	KON 45	BC 20	INT 70	MOC 100
ZR 25	WG 21	Szybkość 12		WT 33

Modyfikator obrażeń: +5k6.

Broń: włócznie 100%, obrażenia 4k6+5k6.

Pancerz: 25 punktów – tarcza i hełm.

Czary: Wszystkie „Wezwania” i „Nawiązania kontaktu” dotyczące Starszych Bogów i Wielkich, Oko światła i ciemności, Znak Starszych Bogów. Tak jak Nodens, może uleczyć się wydając 1 PM za 1 odzyskany punkt wytrzymałości.

Utrata Pocztywalności: Ujrzanie N'tse-Kaambl nie powoduje utraty PP.

Nath-Horthath

Wielki

Nath-Horhathowi, bogowi Celephais zawsze towarzyszy przynajmniej jeden lew.

Petersen „Field Guide to Creatures of Dreamlands”

Nath-Horthath ma wygląd czarnoskórego człowieka o blond włosach i srebrnych oczach bez źrenic. Dosiada zawsze towarzyszącego mu lwa. Nosi srebrną koszulkę kolczą pokrytą delikatnym wzorem, na którą narzuca rozpiętą szatę z błękitnego jedwabiu. Przywdziewa też złotą koronę ozdobioną czarnymi opalami.

KULT: Nath-Horthath jest bogiem Celephais, jednakże posiada małe świątynie także w innych częściach Krain Snów. Lwy są dla Nath-Horthatha święte i jego wyznawcom nie wolno krzywdzić tych zwierząt, chyba że zagrażają ich życiu lub zdrowiu.

CHARAKTERYSTYKA: Łatwo rozjuszyć Nath-Horthatha, jedynie wobec swych wyznawców okazuje anielską cierpliwość. Czasem nawet sprzecza się z pokrewnymi bogami. Sprowokowany, zawsze stanie do walki na przynajmniej pięć rund, nawet jeśli sytuacja będzie wyglądać nie najlepiej. Sam prawie zawsze atakuje wroga o najwyższej Mocy, słabszych przeciwników pozostawiając swym czcicielom lub lwom.

W każdej rundzie Nath-Horthath może rzucić ogniistą kulą rozmiaru pięści, płacąc 1 PM za 1k10 obrażeń nią zadanych. Kula trafia zawsze, niezależnie od dystansu, chyba że celowi uda się Unik..

Jeśli Nath-Horthath zaangażuje się w walkę na krótki dystans, może utworzyć z powietrza młot, którym później walczy. Po potyczce oręż rozwiewa się w powietrzu. Młot ten jest rzecz jasna zaczarowaną bronią



NATH-HORTHATH, bóg Celephais

S 60	KON 45	BC 21	INT 14	MOC 20
ZR 24	WG 18	Szybkość 12		WT 33

Modyfikator obrażeń: +4k6.

Broń: ogniista kula 100%, obrażenia 1k10; młot 100%, obrażenia 3k6+4k6.

Pancerz: koszulka kolcza Nath-Horthatha powstrzymuje 15 punktów obrażeń. W dodatku podwaja liczbę jego PM w sytuacji gdy broni się przed czarami ofensywnymi.

Czary: Może spowodować ukazanie się smoka wydając 1 PM. Zna czary Nawiązanie kontaktu z Wielkimi i z Nyarlathotepem.

Utrata Pocztywalności: Ujrzanie Nath-Horthatha nie powoduje utraty PP.

Noc

Bogini Zewnętrzna

I pewnego razu Thish poprowadził swą wychudzona zębą poprzez jałowy, kamienisty brzeg stanowiący najdalszą wschodnią granicę i spojrzął w dół, by w baśniowym Mhorze ujrzeć noc, snującą się złowrogo, ociężałą, lepką kałużę.

Gary Myers „Xiurhn“

Noc jest uosobieniem pierwotnego strachu przed nocą, dremiącego w każdej ludzkiej duszy. Czai się w dolinie za wschodnim krańcem świata i co noc wysyła swe cienie by ścigały tonące za horyzontem słońce.

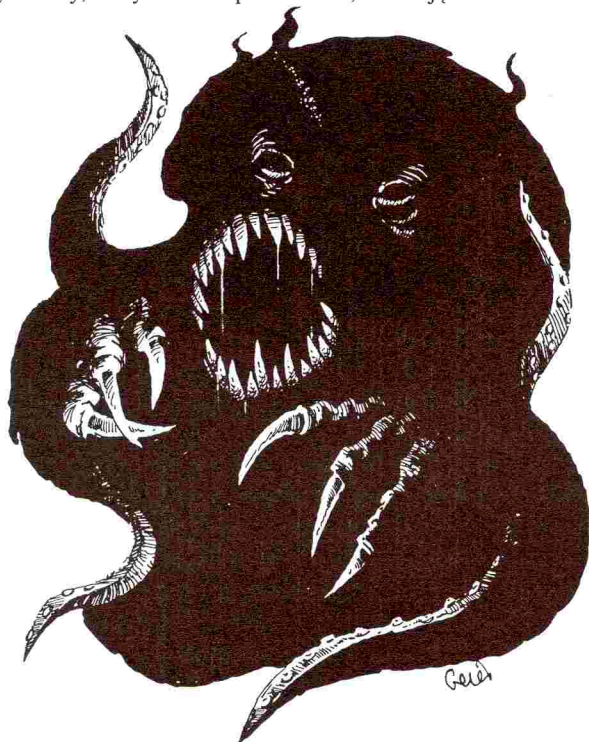
KULT: Noc nie ma zorganizowanego kultu, lecz czasami przyzywają ją słudzy Nyarlathotepa.

CHARAKTERYSTYKA: Noc jest wielką kałużą ciemności, snującą się delikatnie po krawędziach zamieszkiwanej przez siebie za dnia doliny. Kałuża składa się głównie z wielkiej hordy Nocy. Każdego wieczora, gdy słońce niknie za horyzontem, horda powstaje z doliny i z oparów całych Krain Snów, by wieść wpływy swej pani.

Jeśli w jednym punkcie spotka się kiedykolwiek wystarczająca część hordy, stopi się w jedno i Noc zmanifestuje swą obecność w fizycznym aspekcie. Aby to się stało, suma Mocy obecnych członków hordy musi wynieść przynajmniej 200. Tak, jak jej horda, Noc może objawić się poza doliną dopiero po zmroku. Znany jest tylko jeden przypadek takiego objawienia, kiedy Noc przybyła ucztować na duszach z miasta Zulan-Thek.

Noc kojarzona jest często z Nyarlathotepem w jego formie Łowczego Ciemności. Możliwe, że Łowczy Ciemności to Strach, który wraz z Nocą przybył niegdyś, by zniszczyć Zulan-Thek.

Noc jest w stanie wypuszczać z siebie macki mroku, którymi może miażdżyć lub owijać ofiary. Schwymane, lecz wciąż żywe, muszą w każdej rundzie porównać swoją Moc z Mocą Nocy w tabeli odporności i w razie niepowodzenia tracą 1k10 punktów Mocy. Ofiary, których Moc spadnie do 0, umierają.



NOC, Pierwotny Koszmar

S 85 KON 50 BC 80 INT 25 MOC 50
ZR 20 Szybkość 12 w locie WT 65

Modyfikator obrażeń: +9k6.

Broń: macka 100%, obrażenia 1k10+9k6 lub uwięzienie i chwyt*

**schwymane ofiary mogą doznać wysysania Mocy*

Pancerz: brak, lecz gdy jej wytrzymałość spadnie do 0, rozprasza się w hordę Nocy z której powstała i do następnej nocy nie może okazać swej fizycznej postaci.

Czary: Nawiązanie kontaktu z Wielkimi Przedwiecznymi, Innymi Bogami, z Nyarlathotepem, Zaszczepienie strachu.

Utrata Poczytalności: Ujrzanie Nocy powoduje utratę 1k6/1k20 PP.

Nodens

Starszy Bóg

Mimo iż czasami odwiedza Ziemię, posiłki Nodens najpotężniejszy jest w domenie snów, tu dzierży wielką władzę nad hordami skrzydlatych dzieci nocy. Wiadomo, że niekiedy udziela swej pomocy ludziom stawiającym czoło Nyarlathotepowi. Pełny opis Nodensa znajdziesz w podręczniku podstawowym do gry **Zew Cthulhu**.

Nyarlathotep

Bóg Zewnętrzny

Nyarlathotep jest bardzo dobrze znany w Krainach Snów, jednak rodzaj ludzki nie oddaje mu czci. Księżycowe bestie i inne plugawe istoty służą Zewnętrznym Bogom w nadziei na uzyskanie jego łaski. Jeśli chcesz dowiedzieć się więcej, zajrzyj do podręcznika podstawowego do gry **Zew Cthulhu**.

Oorn

Wielka Przedwieczna

Na początku były oczy... tuzin kolistych, płonących, szklistych i wielkich jak talerze, typiących we wszystkie strony z ciemnej, do połowy tylko widocznej, nieprzewidywalnej masy.

Brian Lumley, „Mad Moon of Dreams“

Oorn, partnerka Mnomquah, jest wielkim, mięczakopodobnym stworzeniem, żyjącym w jamie pośród ruin Sarkomandy. Ma dziesięć masywnych, półprzezroczystych macek, a porusza się na tłustych, różowych wiciach, podobnych do ramion rozgwieżdżdy.

KULT: Główni wyznawcy Oorn to księżycowe bestie i niewolnicy z Leng. Kapłani uważają ją za podległą Mnomquah mimo, iż może być z tej dwójki potężniejsza. Oorn ma tylko jedną świątynię, w ruinach otaczających jej jamę w zniszczonej Sarkomandzie. Podobnie jak w przypadku kultu Mnomquah, to księżycowe bestie tworzą hierarchię duchowieństwa, a Lengici pełnią co najwyżej rolę zwykłych akolitów.



CHARAKTERYSTYKA: Oorn jest cichą boginią. Cierpliwie czeka na dzień gdy ona i jej druh znów się zjednoczą. Akceptuje ofiary składane przez księżycowe bestie i ich niewolników, a w zamian nie pożera wyznawców zbyt zbliżających się do jaskini.

Oorn potrafi porozumieć się telepatycznie z każdą istotą znajdującą się w odległości do 100 metrów. Może rzucić czar „Przejęcie kontroli” na każdego z kim zdoła się skontaktować telepatycznie, co pozwala jej wabić ofiary do swej groty. Jej macki kończą się ustopodobnymi otworami, które wystrzeliwiają w schwytaną ofiarę zielonkawy płyn trawienny. Płyn ten rozpuszcza wnętrza, które następnie mogą być wchłonięte ustami na końcach macek. Mackami może także Oorn przyciągać swój łup lub zadawać ciosy.

OORN, Partnerka Mnomquah

S 40 KON 60 BC 90 INT 40 MOC 30
ZR 15 Szybkość 1 na łądzie/3 pod wodą WT 75

Modyfikator obrażeń: +7k6.

Broń: macka 40%, obrażenia 2k6+7k6;
dawka soku trawiennego 60%, obrażenia 5k6.

Pancerz: zamknięta skorupa Oorn daje jej 19 punktów pancerza.

Czary: Nawiązanie kontaktu z Ludźmi z Leng, Mnomquah, księżycową bestią i Nyarlathotepem, Przejęcie kontroli.

Utrata Poczytalności: Ujrzenie Oorn powoduje utratę 1k3/1k20 PP.

Oukranos

Pomniejsze bóstwo Krain Snów

...Świątynia Miłości, do której przybywał raz do roku ze swego królestwa, morzem, o zmierzchu, król Ilek-Vlad, aby modlić się do boga Oukranosa, który śpiewał mu o jego młodości, gdy mieszkał w chacie na brzegu rzeki.

H. P. Lovecraft „W poszukiwaniu Nieznanego Kadath”

Bóg rzeki Oukranos, znany pod tym samym mianem, jest łagodnym bóstwem zadowolenia i ukojenia. Czasami objawia się przyzywającym go w wodach jego rzeki. Ma twarz miłego, starszego mężczyzny o migotliwych oczach i głosie jak woda delikatnie przelewająca się przez kamienie. To jego wpływ sprawia, że podróżnicy przeświadczeni są o tym, iż w jego królestwie jest odrobinę więcej słonecznego blasku niż gdzie indziej.

KULT: Oukranos nie jest powszechnie czczony, nawet w swojej własnej domenie. Największe centrum jego kultu znajduje się w świątyni Jaspera w Kiran. Mała grupa kapłanów głosi tam jego chwałę i strzeże sanktuarium. Jediną osobą której wolno nawiedzać świątynię jest król Ilek-Vad, który raz do roku przychodzi złożyć hołd bóstwu swej młodości.

CHARAKTERYSTYKA: Oukranos dba o swoją dolinę. W jego królestwie pory roku są zawsze łagodne, a pogoda spokojna. Ci, którzy do niego przybędą, odczują jak ogarnia ich uczucie błogości, a każdy kto zostanie pod jego wpływem przez miesiąc odzyska 1k6 Poczytalności. Zapadnięcie w sen w odległości pozwalającej na słuchanie szumu rzeki uchroni od efektu czarów „Senna wizja i „Zesłanie snów”.

Wysokie współczynniki Oukranosa wynikają z faktu że jest on całą rzeką. Jego siła to właśnie siła tego nieustępliwego prądu, zdolnego kształtować przyrodę, a jego BC to długość całej rzeki. Z drugiej strony Oukranos nie ma możliwości objawiania się poza brzegami rzeki. Jego wola może unieść się przez całą dolinę, ale nie posiada on antropomorficznej formy zdolnej powstać do walki z innymi bogami. Może zatapiać tych, którzy wejdą w jego wody i niszczyć statki pływające po powierzchni, ale robi tak tylko z istotami o złych zamiarach. Czarne galery nie żeglują po rzece Oukranos.



OUKRANOS, rzeczny bóg

S 200 KON 300 BC 500 INT 75 MOC 600
ZR 3 Szybkość porusza się w obrębie rzeki WT 400

Broń: zatapianie 100%, zgodnie regułami podanymi w podręczniku do gry **Zew Cthulhu**.

Pancerz: brak, na rundę regeneruje jednak 20 punktów wytrzymałości. Jedynie tama na rzece może zadać mu poważne obrażenia. Jeśli rzeka kiedyś wyschnie, Oukranos przestanie istnieć.

Czary: Fala zapomnienia, kontroluje pogodę w obrębie rzeki Oukranos

Utrata Poczytalności: Ujrzenie Oukranosa nie powoduje utraty PP.

Pełzająca Mgła

Awatar Nyarlathotepa

Pełzający Chaos rozplynął się w wilgotną mgłę która prześlizgnęła się szczelinami do prowadzącego na zachód tunelu i zniknęła.

Brian Lumley „Elysia“

W tej formie Nyarlathotep ukazują się jako pojawiająca się bez powodu mgła o mdłych kolorach. Mgła porusza się w dowolnym, wybranym przez siebie kierunku, nawet mając najpotężniejszy z wiatrów przeciwko sobie. Jej wirujące kłęby są tak gęste, że osobie przez nie ogarniętej umożliwiają widzenie w zasięgu zaledwie ok. metra.

KULT: Pełzająca Mgła nie ma zorganizowanej formy kultu w Krainach Snów.

CHARAKTERYSTYKA: Ten kształt pozwala Nyarlathotepowi na przenoszenie tych, których owieje swą mgłą na długie dystanse w bardzo krótkim czasie. Osoby transportowane w ten sposób nie czują ruchu poza tym wynikającym z ich własnego, na przykład chodu. Po prostu, gdy mgła się podnosi, znajdują się w innym miejscu.

PEŁZAJĄCA MGŁA, Chorobliwa Chmura

S brak KON brak BC różna INT 86 MOC 100
ZR 19 WG brak Szybkość 18 w locie WT 30

Modyfikator obrażeń: brak.

Broń: nie ma, lecz może normalnie czarować.

Pancerz: nie ma, lecz kiedy wytrzymałość Mgły spadnie, do zera, przybierze ona inną, bardziej potworną formę i z wrzaskiem odleci w przestrzeń.

Utrata Poczytalności: Zobaczenie Nyarlathotepa w tej formie kosztuje 0/1k3 PP.



Pomniejsze inne bóstwa

Zewnętrzni Bogowie

Te bezmyślne bóstwa, tańczące na dworze Azathotha, pozostają w sferze zainteresowań mieszkańców Krain Snów. Należą do tych, którzy chronią Wielkich, słabych bogów Ziemi. Więcej informacji znajdziesz w podręczniku podstawowym do gry **Zew Cthulhu**.

Robigus

Wielki

Wiedział, że Wielcy nie są poza mocą śmiertelników i wierzył w to, że Zewnętrzni Bogowie i Nyarlathotep nie przybędą im na pomoc w najważniejszym momencie, jak to często się zdarzało, gdy ludzie szukali porady Wielkich w ich domach czy górach.

H. P. Lovecraft „W poszukiwaniu Nieznanego Kadath“

Robigus jest najczęściej przedstawiany jako przystojny, dobrze zbudowany człowiek zasiadający na tronie z białego grzyba. U jego boku z jednej strony znajduje się koń, z drugiej – wilk, zaś na ramieniu siedzi mu mały dzięcioł. Rzymianie znali Robigusa jako boga rdzy zbożowej. Zamieszkuje on w Grzybnym Lesie w Krainach Snów i zazwyczaj można go spotkać w otoczeniu olbrzymich grzybów, które wydają z siebie osobliwy bucujący dźwięk, z wolna falując swoimi kapeluszami, podczas gdy pozostałe tańczą dla swego monarchy.

KULT: Wieśniacy składają czasem Robigusowi ofiary by uniknąć rdzy zbożowej. Szeroko czczony jest też przez gobliny zamieszkujące w Grzybnym Lesie Podświata.

CHARAKTERYSTYKA: Robigus bardzo gorąco przyjmuje gości na swym grzybim dworze. Oczekuje od nich udziału w uroczystościach, a tych, którzy odmówią lub w jakiś inny sposób go urażą ruchem ręki zmienia w gigantyczne tańczące grzyby. Ofiary takiej transformacji mają jedną szansę by oprzeć się Mocy Robigusa, używając do tego swojej własnej. Każdy zaproszony który spróbuje opuścić jego dwór zostanie unieruchomiony wzrokiem Wielkiego. Robigus może sparaliżować tylko jedną osobę na rundę.

Śniący zamienieni w tańczące grzyby pozostaną w tym stanie aż do uwolnienia. Może do tego dojść gdy wytrzymałość Robigusa spadnie do zera lub, gdy uda się test na umiejętność *targowanie się*. Po powrocie do Świata na Jawie każdy zamieniony w grzyba cierpi na drugorzędny efekt uboczny. Otóż po kilku dniach dom Badacza zaczynają nawiedzać grzyby (w dywanie), pleśń w ściekach itp.. Wszystkie należą do popularnych gatunków i nie powodują prawdziwych szkód, ale gwałtowny ich rozrost powinien okazać się niewygodny i odpychający. Taki „mikologiczny atak“ trwa do czasu gdy dom Badacza zostanie spryskany środkami grzybobójczymi przez profesjonalistę.

Robigus jest hojnym gospodarzem dla tych, którzy okazują mu szacunek. Wielki odpowiada na pytania śniących dotyczące Krain Snów albo jeśli poczuje do nich sympatię jest w stanie oddać im kilka prostych przysług.

**ROBIGUS, bóg grzybów**

S 30 KON 21 BC 15 INT 15 MOC 20
 ZR 20 WG 18 Szybkość 10 WT 18

Modyfikator obrażeń: +2k6.

Broń: pięść 100%, obrażenia 1k3+mo;
 cios głową 100%, obrażenia 1k4+mo.

Pancerz: ciało zapewnia mu 6 punktów pancerza.

Czary: Robigus może spojrzeniem unieruchomić i zmienić śmiertelnika, niezależnie od prób uniknięcia jego wzroku. Śmiertelnik zmieni się w ludzkich rozmiarów grzyb gatunku wybranego przez Robigusa, jednak wcześniej bóg musi własną Mocą pokonać Moc ofiary. Bóg potrafi także pokryć dowolną ilość zboża rdzą, po prostu patrząc na nie i życząc sobie tego. Pozostałe czary znane Robigusowi zostawiamy uznaniu Strażnika Tajemnic.

Utrata Poczytalności: Ujrzenie Robigusa nie powoduje utraty PP.

Sthood

Wielki Przedwieczny

Sthood był bożkiem zbyt przerażającym by ludzie oddawali mu cześć. Jego kapłani powołani zostali wyłącznie po to, by zapobiegać staniu modłów do Sthooda, by nie wzbudził się on za sprawą ich modlitw i nie uczynił cudu.

Gary Myers „The Maker of Gods“

Sthood jest istotą przypominającą cebulę bez oczu i o ustach otoczonych mięsistymi rogami. Podobizny Sthooda rzeźbione są zawsze w piaskowcu, w całych Krainach Snów istnieje ich jednak bardzo niewiele.

KULT: Jedyna znana świątynia Sthooda znajduje się w mieście Nithy-Vash. Istniejący tam zbór ma na celu zapobieganie modleniu się do niego. Posąg Sthooda stoi na szczycie wysokiego piedestału i mówi się, że siedział tam pięć milionów lat nim nadeszła ludzkość i otoczyła go świątynią. Jest bezustannie pilnowany przez kapłana, którego obowiązkiem jest baczenie, by nikt nie oddawał mu czci. Istnieją także podróżujący kapłani Sthooda, którzy przemierzają Krainy Snów, by upewnić się że nie istnieją żadne inne jego wizerunki i nikt się do niego nie modli.

CHARAKTERYSTYKA: Od zarania dziejów Sthood siedział śpiąc na szczycie swego piedestału i czekał aż nadejdzie ktoś, kto obudzi go swymi modłami. Zdarzyło się to trzy razy i za każdym razem Sthood w reakcji na przebudzenie uczynił cud, po czym ponownie zasnął. Nie ma żywego świadectwa dwóch pierwszych cudów, ale o trzecim mówi się, że było nim stworzenie człowieka.

Jeśli Sthood kiedykolwiek się obudzi, by uśpić go ponownie trzeba zaspokoić jego wilczy głód żywą ludzką ofiarą. Ofiara ta musi być złożona natychmiast, gdyż w innym wypadku bóstwo uczyni cud. Naturę cudu pozostawiamy uznaniu Strażnika, ale warto pamiętać, że kapłani Sthooda przebywają wielkie odległości, by do takich właśnie zajść nie dopuścić. Ofiara musi w każdej rundzie wykonać rzut przeciw Mocą Sthooda na Tabeli Porównawczej lub otrzymuje 1k10 punktów obrażeń. Jedna ofiara wystarczy, by zaspokoić Sthooda, jeśli jednak ktoś spróbuje przeszkodzić mu w uczcie, także może znaleźć się w menu. Po nasyceniu się w ten sposób, Sthood wraca spać aż do czasu, gdy ktoś obudzi go po raz kolejny.

Nie jest to jednak po prostu bożek pozostający na piedestale w świątyni. Bożek ten posiada w sobie duszę budzącego grozę boga. Jeśli posąg kiedykolwiek zostanie rozbity, dusza Sthooda stanie się wolna i odleci ku zewnętrznej próżni, by siał spustoszenie. Jeśli to się zdarzy, kapłani będą próbowali uwięzić duszę w żywym nosicielu, do czasu, gdy nie powstanie nowy posąg. Proces ten zabija nosiciela od razu, wysyłając jego duszę na zawsze ku ciemności i wielce rozwściecza Sthooda. Jeśli jego wytrzymałość kiedykolwiek spadnie do 0, posąg pęknie i dusza zostanie uwolniona. To samo stanie się, gdy do 0 zmniejszy się WT nosiciela.

STHOOD, bóg w posagu

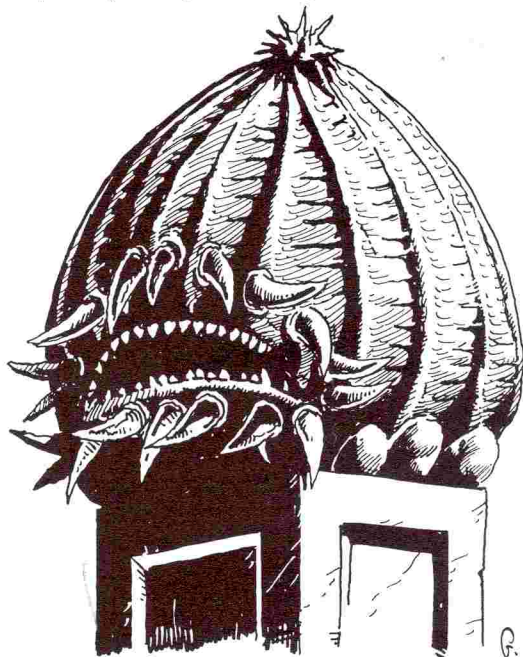
S brak KON 100 BC 16 INT 30 MOC 30
 ZR 50 Szybkość 0 WT 58

Broń: pochłonięcie 100%, rzut przeciwko Mocą w tabeli odporności lub 1k10 punktów obrażeń.

Pancerz: po przebudzeniu Sthood jest odporny na wszelkie ataki fizyczne i można go zranić wyłącznie magią. Podczas Snów można normalnie roztrzaskać posąg.

Czary: Może czynić cuda.

Utrata Poczytalności: Ujrzenie Sthooda we śnie nie powoduje utraty PP; ujrzenie przebudzonego to 1k6/1k20 utraconych PP.



Tamash

Wielki

Tamash jest mistrzem iluzji i potrafi tworzyć precyzyjne wizje-runki i halucynacje.

Petersen „Field Guide to Creatures of Dreamlands“

Posągi Tamasha pokazują jego srebrną skórę oraz kruczoczarne włosy i brodę. Jest niski, ale muskularny, nosi złotą szatę i laskę z lapis lazuli. Jego skronie zdobi pozłacany wieniec laurowy.

KULT: Tak jak w przypadku Zo-Kalara i Lobona, kult Tamasha ograniczył się po upadku Sarnathu. Ponieważ jednak jest on bogiem magów, nigdy nie brakuje mu wyznawców.

CHARAKTERYSTYKA: Tamash jest mistrzem iluzji. Może stworzyć i utrzymać jeden lub więcej obrazów zapewniających powierzchnię nie większą niż półtora kilometra sześciennego. Iluzje te znikają po dotknięciu. Tworzenie iluzji powodujących utratę Punktów Poczytalności (na przykład widok Azathotha) jest możliwe, jednak rzut na Poczytalność jest automatycznie uznawany za udany.



TAMASH, bóg Iluzji

S 35 KON 40 BC 10 INT 17 MOC 40
ZR 21 WG 20 Szybkość 10 WT 25

Broń: laska 85%, obrażenia 1k8+2k6.

Pancerz: może przywołać boskie błogosławieństwo dające mu 10 punktów pancerza.

Czary: Moc iluzji, zna także Nawiązanie kontaktu z Wielkimi i z Nyarlathotepem. Oprócz tego zna wszystkie czary Krain Snów nie będące Przywołaniem, Spętaniem, Nawiązaniem kontaktu i Wezwaniem.

Utrata Poczytalności: Ujrzanie Tamasha nie powoduje utraty PP.

Yibb-Tstll

Bóg Zewnętrzny

Miliony lat temu Yibb-Tstll kroczył po Ziemi, teraz uwięziony jest w Krainach Snów. Widzi czas i przestrzeń siedząc w centrum swej polany w Dżungli Kled. Poniżej jego falujących fałd tłoczą się skrzydlate dzieci nocy, ssąc i chwytając się piersi Yibb-Tstlla. Pełne informacje o nim znajdziesz w podręczniku podstawowym do gry Zew Cthulhu.

Yop

Pomniejsze bóstwo Krain Snów

Jah-Vho, twórca wielu bogów, oddawał cześć tylko Yopowi, małemu bożkowi którego wyrzeźbił w diorycie na swoje podobieństwo.

Gary Myers „The Maker of Gods“

Yop jest osobistym bóstwem Jah-Vho, słynnego twórcy bożków z Nithy-Vash. Stworzony został z małego kawałka diorytu, i jest hołdem twórcy bożków dla własnego geniuszu.

KULT: Jedynym wyznawcą Yopa jest Jah-Vho.

CHARAKTERYSTYKA: Yop jest cichym bogiem. Przyjmuje ofiary składane mu przez Jaha-Vho i w zamian wspiera go podczas rzeźbienia posągów innych bogów, w czym Jah-Vho jest nieprześcigniony. Yopowi nie przeszkadza, że jego jedynego wyznawcę tak wiele łączy z licznymi bogami – wie, że gdyby nie Jah-Vho sam nigdy by nie zaistniał.

W przypadku śmierci Jaha-Vho, Yop będzie cierpliwie czekał na kogoś kto nadejdzie, by oddać mu cześć. Zostanie osobistym bogiem pierwszej osoby, która ofiaruje mu na stałe 4 punkty Moc.

JOP, bóg Jaha-Vho

S brak KON 10 BC 3 INT 15 MOC 20
ZR brak Szybkość brak WT 7

Broń: brak.

Pancerz: 3 punkty od diorytu.

Czary: Dodaje swoją Moc do umiejętności rzeźbienie Yaha-Vho, gdy ten tworzy bożka.

Utrata Poczytalności: Ujrzanie Yopa nie powoduje utraty PP.

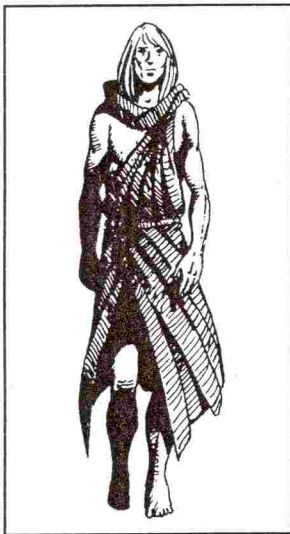


Zo-Kalar

Wielki

Zo-Kalar postrzegany jest jako bóg narodzin i śmierci.

Petersen „Field Guide to Creatures of Dreamlands“



Zo-Kalar był niegdyś głównym bóstwem Sarnathu, przewodzącym Tamashowi i Lobonowi. Jest wysoki i smukły, jego skóra oraz włosy mają kolor kościstej bieli, oczy zaś są głębokie i jednolicie czarne. Bóstwo przywdziewa szaty z czarnej satyny.

KULT: Zo-Kalar postrzegany jest jako bóg narodzin i śmierci, mający w swej pieczy historię

życia każdego mieszkańca ziemskich Krain Snów. Od czasu upadku Sarnathu ma niewielu wyznawców.

CHARAKTERYSTYKA: Zo-Kalar jest bardzo melancholijny i z rzadka toleruje ludzkie towarzystwo. Z drugiej strony zawsze podróżuje w towarzystwie przynajmniej jednego cienia. Wstydzi się śmiertelnych i w miarę możliwości trzyma od nich z daleka. Może odpowiedzieć na pytania dotyczące przyszłości śmiertelnika, ale tylko jeśli dotyczą one spraw związanych z jego śmiercią. Odpowiedzi udziela niechętnie i za bardzo wysoką opłatą.

ZO-KALAR, Pan życia i śmierci

S 50	KON 40	BC 20	INT 20	MOC 25
ZR 20	WG 8	Szybkość 12	WT 30	

Broń: dotyk 95%, zmniejsza Moc celu o 1k6

Pancerz: może przywołać boskie błogosławieństwo dające mu 10 punktów pancerza.

Czary: może przyzwać cienie wydając 1 PM. Rozkazuje wszystkim obecnym ciniom. Może przetestować swą Moc przeciw Moc każdego wroga w zasięgu wzroku. Jeśli test mu się powiedzie, może tego wroga zmienić w cienia, wydając tyle PM ile wynosi Moc przeciwnika. Zna także Nawiązanie kontaktu z Wielkimi i z Nyarlathotepem.

Utrata Poczytalności: Ujrzanie Zo-Kalara nie powoduje utraty PP.

KSIĘGA MAGII KRAIN SNÓW

Magiczne księgi, artefakty i zaklęcia w Krainach Snów

Krainy Snów są miejscem pełnym fantazji i czaru. Dlatego nikogo nie powinno dziwić, że pochodzi stamtąd wiele magicznych ksiąg i artefaktów. Przedmioty te napotykać będziemy przede wszystkim w Krainach Snów. Jednak przedsiębiorczy Strażnicy Tajemnic mogą je wedle woli wprowadzać w obręb Świata na Jawie jako niezwykle rzadkie okazy. Omówione poniżej przykłady są tylko drobnym ułamkiem cudownego bogactwa, jakie istnieje za zasłoną snu.

Poza tym, poniżej szczegółowo omówimy wiele czarów. Istnieją bowiem takie, które mogą zostać skutecznie rzucone jedynie w Krainach Snów – w Świecie Przebudzonych nie będą bowiem działać.

Magiczne artefakty

Każdy z poniższych magicznych przedmiotów jest unikatowy i każdy z nich istnieje tylko w jednym egzemplarzu. Również większość innych artefaktów z Krain Snów to przedmioty jedyne w swoim rodzaju, gdyż są one indywidualnymi dziełami bogów lub potężnych czarowników. Strażnicy tworząc własne artefakty powinni traktować wynotowane przykłady jedynie jako wzory do naśladowania.

Amulet N'Tse-Kaamb: Talizman ten jest przechowywany przez kapłanów z Yuth o żółtych czerepach. Namaszczonego w imieniu ich bogini N'Tse-Kaamb, szczególnie skutecznie chroni tych, którzy profanują rzeczy i miejsca poświęcone Innym Bogom. Ma on formę małego amuletu z brązu opatrzonego podobizną bogini. Dopóki dana osoba nosi go ze sobą, dopóty Wielcy Przedwieczni, Inni Bogowie lub ich sługi nie mogą jej bezpośrednio skrzywdzić. Dla kapłanów z Yuth talizman ten jest obiektem wielkiej czci. Jeśli zostanie skradziony, mnisi mogą go w każdej chwili przywołać z powrotem z dowolnego miejsca w Krainach Snów.

Legendarna kula ze srebra: Jest to mała kulka ze zmatowiałego srebra, wielkości kuli do gry w bilard, na powierzchni której wyrzeźbiono trzy magiczne glyfy. Każdy z symboli pozwala jej posiadaczowi rzucić inny czar. Pierwszy z glyfów dostarcza czaru „Mesmeryzm“, a drugi zaklęcia „Podróż na drugą stronę“. Oba wymienione można znaleźć w podręczniku podstawowym do gry **Zew Cthulhu**. Trzeci z glyfów pozwala rzucić zaklęcie „Nawiązanie kontaktu“ z losowo wybranym bóstwem. Za każdym razem, gdy czar ten jest rzucony, dochodzi do nawiązania kontaktu z innym bogiem. Użytkownik legendarnej kuli ponosi normalne koszty rzucenia czaru w Punktach Poczytalności, Mocy i magii, jak również wszystkie inne „opłaty punktowe“ z nimi związane.

Trzy kostki z diorytu Golthotha: Wszystkie boki tych małych sześciątów wykonanych z diorytu pokryte są rytami. Na pięciu ściankach znajdują się nadzwyczaj dziwaczne inskrypcje w nikomu nie znanym języku, zaś ostatnia z nich nosi znak gwiazdy pięcioramiennej. Gdy na ziemi wyznaczymy kostkami wierzchołki trójkąta, powstanie Znak Starszych Bogów. Rozmiary znaku dyktuje wielkość trójkąta wytyczonego przez sześcią. Usunięcie

dowolnej kostki z jakiegoś narożnika figury przerywa Znak Starszych Bogów.

Złota maska: Wedle pogłosek, maska ta posiada właściwości, które mogłyby zainteresować niejednego filozofa. Spoczywa ona na twarzy starożytnej mumii w sklepie Getecha w Nithy-Vash. Jak dotąd tylko cztery razy odwołano się do mocy maski – los trzech pierwszych jej właścicieli pozostaje nieznany. Czwarty był poetą, który odrzucił ją w gniewie w alejce w Celephais, a potem podciął sobie żyły. Za każdym razem, gdy ktoś posłuży się mocą maski, powraca ona na miejsce swojego spoczynku mieszczące się na twarzy jej strażnika. Każdy, kto założy maskę ujrzy dziwne pejzaże z czasów, gdy Ziemia była młoda, a jego umiejętność *Mity Cthulhu* podniesie się o 100 procent, ze wszystkimi tego skutkami. Maska przed swoim powrotem do Mieszkańca Skrzyni przekazuje swój dar tylko jednej osobie.

Księgi

Większość opisanych poniżej ksiąg to dzieło ludzkich rąk. Jednakże na terenie Krain Snów społeczności stworzyły także takie istoty, jak ghule, księżycowe bestie, ghastry i gugi. Jest zatem możliwe, że w obrębie tych grup powstało wiele utworów piśmienniczych, a prace te niemal równie dobrze mogą być bogatymi źródłami czarów i wiedzy o *Mitach*.

Annały z Leng: w postaci obrazów, wykonanych ręką nieznanego artysty z Leng. Jest to seria fresków namalowanych na wewnętrznych ścianach kamiennego monasteru w Leng. Malowidła te przedstawiają historię cywilizacji ludzi z Leng niemal w całej swojej okazałości. Utrata Punktów Poczytalności 1/1k4; premia do *Mitów Cthulhu* +0%; *Senna wiedza* +5; czarów brak.

Ceglane cylindry z Kadatheron: napisane w języku Krain Snów, autorstwa nieznanego skryby z Kadatheron. Na dzieło składa się seria siedmiu cylindrów z materiału przypominającego wypaloną glinę. Na ich powierzchni zapisano większość historii ładu Mnar i miasta Ib. Utrata Punktów Poczytalności 1/1k4; premia do *Mitów Cthulhu* +3%; *Senna wiedza* +5.

Czwarta księga D'harsis: zapisana przez D'harsis w starożytnym języku Krain Snów. Jest to duży, oprawiony w skórę tom, którego strony wykonano ze skóry smoków i sfinksów. Starożytny dialekt, w którym je zapisano występuje tylko w Krainach Snów i jedynie Atal kiedykolwiek odcyfrował jego runy. Atrament na stronach księgi jarzy się bladym błękitem z intensywnością podobną do światła świetlików. Autor tomu był jednym z największych magów, jaki kiedykolwiek żył w Krainach Snów, a samo dzieło zawiera wiele informacji na temat historii jego świata. Wiadomo, że zawiera także czar „Stworzenie zapory Nach-titha“. Lektura księgi nie powoduje utraty Punktów Poczytalności; *Senna wiedza* +10; czary: patrz powyżej oraz dowolne inne zaklęcia z Krain Snów.

Inskrypcja z 'Ygiroth: w języku aklo, zapisana prymitywnymi znakami z 'Ygiroth. Jest to długa inskrypcja na murach podziem-

nej świątyni w ruinach miasta 'Ygiroth. Napisy te składają się na potężne zaklęcie, które prawdopodobnie może uczynić tego, kto je rzuci, władcą Krain Snów, a możliwe, że i Świata na Jawie. Jest to jedyny czar, jaki można odnaleźć w inskrypcjach, a ustalenie wszystkich szczegółów dotyczących wspomnianego zaklęcia pozostawiamy Strażnikowi, który powinien uczynić to w sposób najlepiej dostosowany do jego kampanii. Utrata Punktów Poczytalności 1k8/2k8; premia do *Mitów Cthulhu* +10%; zawiera jedno zaklęcie o wielkiej mocy.

Księga Barzai: spisana w języku Krain Snów, dzieło Barzai. Księga reprezentuje zebraną wiedzę Barzai Mądrego dotyczącą Wielkich Przedwiecznych. Dzieło ma formę grubego foliału, pełnego luźnych notatek własnoręcznie spisanych przez Barzai, a jej jedyny egzemplarz jest w posiadaniu Atala z Ultharu. Utrata Punktów Poczytalności 1/1k3; premia do *Mitów Cthulhu* +1%; *Senna wiedza* +2; zawiera tylko czary typu „Nawiązanie kontaktu” lub „Wezwanie bóstwa”.

Księga czarnych głazów: napisana przez nieznanego księżycowego bestie w ich języku. Jest to seria czarnych kamiennych płyt, połączonych ze sobą cienkim drutem w formę jakby książki. Treść zapisano szeregiem dziwnych symboli przypominających hieroglify, które w rzeczywistości są pismem księżycowych bestii. Do książki przyczepiono małym łańcuszkiem dysk z rzeźbionego szkła, zaopatrzony w pręt przypominający rączkę od lupy. Ktokolwiek spojrzy przez szkło na kamienne płyty, będzie mógł czytać inskrypcje tak, jakby były zapisane w jego rodzinnym języku. Treść płyt dotyczy głównie wiary w Nyarlathotepa i wszystkich jej aspektów opisanych z najdrobniejszymi szczegółami. Ponadto płyty omawiają różne metody tortur i ich zastosowanie wobec 17 różnych ras obcych, włączając w to rodzaj ludzki (co ciekawe, ghule i ludzie są zaliczani do tej samej grupy). Utrata Punktów Poczytalności 1k4/1k10; premia do *Mitów Cthulhu* +6%; *Senna wiedza* +10; zawiera czary: „Nawiązanie kontaktu z Nyarlathotepem”, „Przekleństwo ciemności” i cztery inne zaklęcia z Krain Snów wybrane przez Strażnika.

Pisma Kleka: napisana w języku Krain Snów, autorstwa Kleka. Dzieło to, będące uzupełnieniem Book of Dzyan (Księgi Dzyan), ma formę cienkiego woluminu. Aby zdobyć jedną jej kopię nekromanta Yohk z Vornai prowadził z ghumami z Leng handel wymienny. Utrata Punktów Poczytalności 1k3/1k6; premia do *Mitów Cthulhu* +7%.

Synarchobiblaron: dzieło nieznanego czarownika spisane we wszystkich językach. Na pierwszy rzut oka, księga wygląda jak zwyczajny wolumin oprawny w skórę, ale w rzeczywistości nie jest ani wydrukowana, ani oprawiona. Jest to magiczny twór, którego materia jest samopodtrzymująca się iluzja. Nie zapisano go w jakimkolwiek ludzkim języku, ale każdy, kto zacznie czytać Synarchobiblaron dostrzeże, że został on napisany w jego rodzimym języku.

Prawdziwa natura treści Synarchobiblaronu zmienia się w zależności od tego, kto jest go czyta i z pewnością zawiera on o wiele więcej informacji, niż może dostrzec oko niewprawnego czytelnika. Utrata Punktów Poczytalności 1k3/1k10; premia do *Mitów Cthulhu* +8%; czarów brak.

Testament Lothorna: w języku Krain Snów, pióra Atala. Zwój ten, spisany z pamięci, zawiera wszystko, co Atal z Ultharu zastał od nekromanty Lothorna po jego powrocie z wyprawy do zniszczonego miasta 'Ygiroth. Atal spisał swoje wspomnienia w nadziei, że uwolni się od przekazanych mu potwornych sekretów i ukrył zwój tak, aby nikt nigdy nie zdołał go odnaleźć. Utrata Punktów Poczytalności 1k4/1k8; premia do *Mitów Cthulhu* +5%; *Senna wiedza* +2; czary: w sumie żadne, ale udany rzut pozwalający na naukę czaru oznacza, że czytelnik odgadł, gdzie znajduje się *Inskrypcja z 'Ygiroth*.

Czary

Krainy Snów są o wiele bardziej magiczne, niż Świat na Jawie, istnieje więc w nich wiele czarów, których nigdy nie udałoby się rzucić w realnym świecie. Zasady rzucania czarów są takie same, jak w podręczniku podstawowym do gry *Zew Cthulhu*. O ile w opisie zaklęcia nie podano inaczej, żaden czar pochodzący z Krain Snów nie zadziała, jeśli zostanie rzucony w Świecie Przebudzonych. Poniższa lista zaklęć została uszeregowana w typowym układzie kategorii.

Nowe czary przywołania i spętania

Przywołanie/Spętanie blupa: można rzucać wszędzie.

Przywołanie/Spętanie cienia: czar ten można rzucić tylko w absolutnych ciemnościach.

Przywołanie/Spętanie dziecka Atlach-Nacha: ten sam czar opisano w podręczniku podstawowym, ale w obrębie Krain Snów działa on nieco inaczej, gdyż tu przywołuje lub pęta pająki z Leng. Zaklęcie jest skuteczne tylko wtedy, gdy zostanie rzucone w głąb lub obok doliny, którą zamieszkują pająki. Wymagania co do rzucania czaru są identyczne. Aby określić dokładne cechy przywołanej istoty użyj opisu pająków zamieszczonego w bestiarzynie niniejszej książki.

Przywołanie/Spętanie sługi Karakala: można rzucać gdziekolwiek.

Przywołanie/Spętanie trytona świętojańskiego: czar ten można rzucić tylko przy świetle gwiazd.

Nowy czar nawiązania kontaktu z rasą

Nawiązanie kontaktu z księżycową bestią: to zaklęcie kosztuje 3 punkty magii i musi zostać rzucone w miejscu, gdzie często pojawiają się księżycowe bestie. W odpowiedzi na wezwanie istoty te zazwyczaj wysyłają od jednego do kilku swoich sług będących na poły ludźmi.

Nowe czary nawiązania kontaktu z bóstwami

Nawiązanie kontaktu z Bokrugiem: czar ten musi zostać rzucony na lub w pobliżu bagna lub jeziora. Bokrug odpowiada tylko wtedy, gdy jego interesy są w jakiś sposób związane z intencjami przyzywającego.

Nawiązanie kontaktu z Lobonem: można rzucać gdziekolwiek. Lobon przybywa tylko wtedy, gdy czarownik rzuca zaklęcie w samotności.

Nawiązanie kontaktu z Nath-Horthath: czar ten musi zostać rzucony pośród dzikich ostępów. W odpowiedzi Nath-Horthath wysła po wiadomość lwa lub niedźwiedzia.

Nawiązanie kontaktu z Tamashem: działa wszędzie. Tamash ukazuje się tylko wtedy, gdy rzucający czar jest sam.

Nawiązanie kontaktu z Zo-Kalarem: czar ten należy rzucać w odosobnionym, mrocznym miejscu, gdzie czarownik musi następnie poczekać na przybycie Zo-Kalara.

Inne zaklęcia

Białe pęta z Soren: czar ten kosztuje 4 punkty magii za każdy stworzony splot, jak również 1k6 Punktów Poczytalności, niezależnie od tego, ile zwojów zostanie uformowanych. Utworzenie każdego splotu zajmuje jedną rundę. Czar tworzy białe sploty z przypominającej gumę materii, które owijają się wokół celu zaklęcia. Dystans między rzucającym czar, a obiektem docelowym nie może wynosić więcej, niż 10 metrów. Za każdy splot owinięty wokół celu rzuć 1k10, a wynik zsumuj z poprzednimi rzutami. W chwili, gdy suma wszystkich rzutów przekroczy BC obiektu, stanie się on lekko przezroczysty, tak, jak i oplatająca go materia. Kiedy suma rzutów będzie dwa razy większa od Budowy Ciała celu, zniknie on razem ze swoją otoczką w błysku światła i chmurze dymu. Jeśli cel jest żywą istotą, sploty będą uniemożliwiały jej ruchy do chwili, gdy uda się wygrać porównanie jej Siły z kumulatywną sumą rzutów 1k10. Jeśli po upływie minuty cel jeszcze nie zniknął, sploty zaczynają wyparowywać w tempie jeden na rundę.

Chwała Serafina: czar ten kosztuje 6 punktów magii, 1k3 Punktów Poczytalności, a jego rzucenie zabiera dwie rundy. Po jego rzuceniu na krótko rozbłyskuje oślepiające światło, które można wykorzystać jako sygnał, można też nim wywierać wrażenie na innych ludziach, chwilowo oślepiać przeciwników (efekty określa Strażnik, jednak porażenie nie powinno trwać dłużej, niż 1k3 rund przy świetle lub 1k6 w ciemnościach), albo atakować takie stworzenia ciemności jak cienie (każdemu cieniowi w zasięgu 10 metrów błysk zadaje 2k6 ran).

Czar, który zaginął wraz z Ib: to zaklęcie kosztuje 24 punkty magii i 1k10 Punktów Poczytalności, a jego rzucenie zajmuje dwie rundy. Porównaj 24 punkty magii z Mocą celu na Tabeli Porównawczej. W przypadku zwycięstwa rzucającego czar ofiara zmienia się w pajaka z połamanymi nogami. Wartość jego Budowy Ciała wynosi tyle samo, ile przed przemianą. Oglądanie tej przemiany oznacza utratę 1/1k6 Punktów Poczytalności.

Czarna skrzynka: koszt tego zaklęcia wynosi 24 punkty magii i 1k8 Punktów Poczytalności. Rzuca się je przez trzy rundy, a cel musi się znajdować w zasięgu 10 metrów. Efektem czaru jest powstanie czarnej chmury jęczących głosów, powykręcanych twarzy i kurczowo zaciskających się rąk, wewnątrz której błyskają iskry dziwnego światła. Obłok ten okrywa i pochłania swoją ofiarę, którą następnie przekształca i mutuje w potworną istotę, o zdeformowanym i jakby stopionym ciele, już tylko w drobnej części pozostającą człowiekiem. Inteligencja oraz Moc ofiary nie ulegają zmianie, ale wartość jej Wyglądu jest redukowana o 3k6. Dla Siły, Kondycji, Budowy Ciała i Zręczności należy wykonać cztery rzuty 2k6 (po jednym na cechę). Jeśli wynik danego rzutu jest parzysty, to należy go dodać do bieżącej wartości atrybutu, jeśli zaś nieparzysty – odjąć. Jeśli którakolwiek z cech poza WYG spadnie poniżej 1, mutant umiera. Wygląd o wartości zerowej lub ujemnej wedle zdania Strażnika może powodować u każdego, kto zobaczy ofiarę czaru utratę Punktów Poczytalności. Jeśli zmutowana osoba nie przejdzie pomyślnie testu Poczytalności, traci tyle Punktów Poczytalności, ile wynosi suma punktów, o które zmieniono jej cechy, tak w górę, jak i w dół. Ofiara czaru traci dodatkowo 1k10 Punktów Poczytalności niezależnie od wyniku testu.

Deformacja kończyny: czar ten kosztuje 8 punktów magii, 1k6 Punktów Poczytalności, a jego rzucenie jedną rundę. Cel czaru musi się znajdować w odległości nie większej, niż 30 metrów. W chwili, gdy ofiara przegra na Tabeli Porównawczej konfrontację swoich punktów magii z punktami magii rzucającego zaklęcie, jedna jej kończyna (ręka lub noga) zaczyna usychać, aż w końcu

zmienia się w pomarszczoną i kruchą gałązkę. Tym samym ofiara otrzymuje 1k8 ran i permanentnie traci 1k3 punkty KON. Okaleczony i wszyscy świadkowie tego wydarzenia tracą 0/1k3 Punktów Poczytalności.

Fala żaru Katariena: kosztuje 1k4 Punkty Poczytalności oraz tyle punktów magii, ile rzucający ma ochotę wydać na czar plus jeden PM za każdą godzinę działania. Czas rzucania: jedna minuta. Za każdy wydany punkt magii temperatura otoczenia w pobliżu czarownika (na odległość od 5 do 10 metrów) rośnie o około 2°C.

Imponujący strzał Malenkamona: kosztuje 24 punkty magii i 1k8 Punktów Poczytalności. Rzucenie tego zaklęcia zabiera trzy rundy. Fioletowy błysk energii eksploduje od czarownika w kierunku wybranej ofiary, która natychmiast traci przytomność na (30 – [jej] KON) dni. Na dodatek trafiony bohater traci tyle punktów wytrzymałości, ile wynosi połowa Mocy rzucającego czaru.

Kaskada Florina: kosztuje tyle punktów Mocy, ile rzucający zaklęcie zdecyduje się na nie wydać oraz 1k4 Punktów Poczytalności. Czas rzucania wynosi dwie rundy. Produktem zaklęcia są złote potoki płynnej energii, rozbiegające się od miejsca, w którym stoi rzucający. Kaskady pokrywają trapezowaty obszar, szeroki na dwa metry przy czarowniku i na 10 metrów przy przeciwnym boku. Fale mogą dopłynąć na odległość od 10 do 90 metrów (o tym decyduje rzucający czar – tyle może wynosić wysokość trapezu objętego działaniem czaru). Za każdy wydatkowany na Kaskady punkt cechy Moc żywe stworzenia zalane falami energii traci po 1k6 punktów magii.

Kłątwa: koszt tego czaru wynosi 1 punkt Mocy i 1k6 Punktów Poczytalności. Może on zostać rzucony niemal natychmiast – rzucający wymawia tylko Słowo, które przybiera formę liter pływających w powietrzu przed jego twarzą. Literę tę rozpraszają magię – wszystkie zaklęcia w zasięgu słyszalności, które trzeba podtrzymywać wydawaniem kolejnych punktów magii zostają natychmiast przerwane, o ile liczba punktów magii rzucającego „Kłątwe” przewyższy punkty magii osoby podtrzymującej wygaszane zaklęcie (wynik ustala się na Tabeli Porównawczej). Dla każdego rozpraszanego zaklęcia należy wykonać osobne porównanie liczby punktów magii i osobny rzut. Na dodatek wszystkie istoty przywołane czarami „Wezwanie” lub „Przywołanie” muszą odeprzeć atak rzucającego „Kłątwe” (w tym wypadku liczy się tylko połowa jego punktów magii), albo zostaną odesłane do miejsc swojego pochodzenia.

Koncentryczne pierścienie robali: to zaklęcie kosztuje 10 punktów magii, 1k4 Punktów Poczytalności, a jego rzucenie trwa trzy rundy. Przed rzucającym tworzy się w powietrzu bariera z koncentrycznych, fioletowych pierścieni. Puła obrażeń każdego ataku, który przejdzie przez tę barierę jest redukowana o 6k6 punktów do minimum równego zero.

Koronkowe draperie z Hish: każda runda utrzymywania czaru w akcji kosztuje 43 punkty magii, a pierwsze jego rzucenie jeszcze 1k4 Punktów Poczytalności. Czas rzucania wynosi dwie rundy. Czar tworzy przed rzucającym delikatne, pomarańczowe i czerwone formy pokryte subtelnym deseniem, które zaczynają tańczyć. Czarownik może poruszać nimi wedle woli, przesuwając w ciągu jednej rundy walki nawet o 10 metrów. Umiejętności kogoś, kogo otoczono draperiami, (włączając w to umiejętności związane z walką, *sposstrzegawczość*, i tym podobne) zostają zmniejszone o 50%, ale nie bardziej, niż do 05%. Oczywiście ofiara czaru może łatwo się uwolnić, przechodząc w inne miejsce. Draperie pokrywają obszar mający około 2 metrów średnicy.

Kryształowy świat: koszt tego czaru wynosi 8 punktów magii za godzinę trwania. Poza tym trzeba jeszcze wydać 1k3 Punktów Poczytalności, zaś rzucanie trwa jedną rundę. W efekcie wokół czarownika tworzy się szklana sfera o średnicy nieco ponad dwóch

metrów, która izoluje go od skrajnych temperatur. Osoba znajdująca się wewnątrz przeżyje nawet wrzucenie do pieca hutniczego, tak długo, jak długo będzie podtrzymywać zaklęcie. Kryształowa kula jest hermetyczna i stale wytwarza świeże powietrze, więc znajdującej się wewnątrz istocie nie grozi uduszenie. Jednak znajdująca się wewnątrz sfery postać może się poruszać tylko niezgrabnie przetaczając kulę po gruncie, może też być przetaczana lub popychana od zewnątrz. Skorupę można rozbić ostrym uderzeniem lub wybuchowym czarem, takim, jak na przykład „Lawendowe sfery Ptath“ opisane poniżej.

Lawendowe sfery Ptath: kosztują 1k6 Punktów Poczytalności. Każde 8 punktów magii wydanych w czasie rzucania tego czaru (co trwa jedną rundę) formuje jedną purpurowo różową kulę energii. Każda ze sfer ma rozmiary piłki do koszykówki i wszystkie dryfują z szybkością 4 w stronę celu. W chwili kolizji z czymkolwiek lub kimkolwiek kula wybuchu, zadając 3k6 ran wszystkim celom znajdującym się w promieniu jednego metra. Każda inna sfera, która znajdzie się w promieniu wybuchu, również eksploduje. Kule znajdują wybrany cel i podążają za nim przez najwyższej godzinę, po czym rozmywają się, nie czyniąc nikomu krzywdy. Lawendowe sfery można także przebić nie powodując eksplozji strzałami uformowanymi przez czar „Smaragdowe strzały Ptath“.

Mandragora: do rzucenia zaklęcia potrzebny jest żywy korzeń mandragory, 1k4 Punktów Poczytalności i ofiara z kilku punktów Mocy. Rzucanie czaru trwa tydzień, w czasie którego odprawia się szereg rytuałów. Po upływie oznaczonego czasu powstaje pozbawiona twarzy istota przypominająca człowieka. Jej Siła, Kondycja, Budowa Ciała, Moc oraz Zręczność wynoszą po 1k6 punktów. Simulakrum nie posiada Inteligencji. Twórca ożywionej mandragory może za każdy poświęcony przez siebie punkt Mocy dodać 2k6 punktów do jej dowolnej cechy. Mandragora pozostaje pod kontrolą czarownika do czasu, gdy ten nie obdarzy jej cechą Inteligencją, i wykonuje wszystkie polecenia, pod warunkiem, że znajduje się w jego polu widzenia. Simulakrum obdarzone inteligencją uzyskuje również wolną wolę, dzięki której może działać na własną rękę. Mandragora jest zazwyczaj złowrogą i niszczycielską istotą.

Migotliwy płomień: rzucający zaklęcie musi wydać 2 punkty magii za każdą rundę działania płomienia oraz 1 Punkt Poczytalności przy pierwszym rzuceniu. Rzucenie tego czaru zajmuje jedną rundę i powoduje powstanie wąskiego stożka ognia, który bez szkody dla czarownika wyskakuje z jego palca. Płomień można wykorzystywać do zabawiania gapiów, rozpalania ognia, albo podgrzewania małego naczynia, zaś jego kolor może być wybierany dowolnie. Magiczny ogień ma temperaturę płomienia dużej świecy.

Tuziemcy i czary

Mieszkańcy Krain Snów są bardziej obcy z magią, więc rzucanie czarów nie jest dla nich tak porażającym doświadczeniem, jak dla ludzi ze Świata na Jawie. Kiedy ktoś urodzony w Krainie Snów rzuca dowolny czar opisany w podręczniku podstawowym do gry **Zew Cthulhu**, traci najmniejszą możliwą liczbę Punktów Poczytalności (na przykład rzucając „Niewypowiedzianą obietnicę“, której koszt wynosi zazwyczaj 2k8 Punktów Poczytalności, osoba ta traci tylko 2 punkty). Czary, które można rzucić tylko w obrębie Krain Snów – włączając w to wszystkie zaklęcia opisane obok – muszą zostać okupione normalnie obliczoną utratą Poczytalności, gdyż są zazwyczaj potężniejsze, a efekty ich działania wyglądają nienaturalnie nawet dla ludzi mających na co dzień kontakt z krainą magii.

Miniatura: kosztuje tyle punktów magii, ile rzucający ma ochotę wydać na czar i 1k4 Punktów Poczytalności. Zasięg zaklęcia wynosi 10 metrów, a czas rzucania dwie rundy. Czar tworzy długą serię szybko kurczących się okręgów, które uderzają w cel, powodując trwałą utratę jednego punktu Budowy Ciała za każde 8 punktów magii wydane przez rzucającego czara. Proces ten może powstrzymać tylko wygranie porównania puł punktów magii. Gdy BC ofiary osiągnie 1, każde dodatkowe 4 PM powodują zamiast tego utratę punktu Kondycji. Za każde dwa utracone punkty BC bohater traci także punkt Siły.

Nieprzepuszczalny mur: koszt w punktach magii jest zmienny, poza tym trzeba wydać 1k3 Punktów Poczytalności. Rzucenie czaru trwa dwie rundy. Zaklęcie formuje twardy, brązowy mur, pokryty kabalistycznymi znakami i diagramami. Ściana stworzona czarem musi być prosta, a za każde wydane początkowo 6 punktów magii ma około metra od boku do boku. Mur ma 2,5 centymetra grubości i Siłę 20. Jeśli Siłę muru pokona aktywna siła lub przewyższy ją liczba uszkodzeń, ściana nagle zniknie.

Niezauważone przejście: rzucenie tego czaru zajmuje jedną minutę, a koszt wynosi 10 punktów magii za minutę działania. Początkowo traci się też 1k3 Punktów Poczytalności. Zaklęcie to czyni cel chwilowo niewidzialnym, choć wciąż słyszalnym. Ubrania i broń pozostają widoczne, więc zaczarowana osoba musi albo rozebrać się do naga, albo zaczarować z osobna każdą część ekwipunku lub garderoby. Pewne potwory mogą zobaczyć niewidzialne postacie mimo rzucenia czaru.

Odchylenie: rzucający zaklęcie może wydać na nie tyle punktów magii, ile sobie życzy plus obowiązkowy 1 Punkt Poczytalności. Czar ten można rzucić natychmiast. Czarownik wykonując falujący ruch dłonią powoduje, że wszystkie wymierzone przeciw niemu czary ofensywne zostają odbite na boki. Aby określić skuteczność czaru należy porównać na Tabeli Porównawczej liczbę punktów magii wydanych na „Odchylenie“ z liczbą punktów magii wydanych przez atakującego na dane zaklęcie. Jeśli konfrontację punktów magii wygra „Odchylenie“, to czar ofensywny zostaje odbity.

Odrętwiające uderzenie: Czar ten kosztuje 16 punktów magii, 1k6 Punktów Poczytalności, a jego rzucenie zajmuje dwie rundy. W cel czaru położony nie dalej, niż w odległości 9 metrów uderza cios chaotycznej energii, o zielonej i błękitnej barwie. Trafiona ofiara, której nie uda się odeprzeć na Tabeli Porównawczej punktów magii rzucającego czara zostanie ogłuszona, oślepiąca, pozbawiona mowy i znieczulona. W ciągu każdej godziny od trafienia może ona spróbować wykonać test Moc x3. Trzy sukcesy pod rząd oznaczają wyleczenie.

Ohydna kłątwa Cerrita: kosztuje 1k10 Punktów Poczytalności przy pierwszym rzuceniu, a za każdą rundę działania czaru należy zapłacić 9 punktów magii. Rzucenie czaru na odległość do około 20 metrów zajmuje jedną rundę, w czasie której z czubka palca czarownika wydobywa się szklista, metalicznie połyskująca nie. Pod wpływem zaklęcia szpik kostny ofiary wypełnia płynny ołów. Każda runda tych tortur powoduje utratę 1k6 punktów Kondycji, jak również uniemożliwia ofierze podjęcie jakiejkolwiek akcji z wyjątkiem wicia się i wrzeszczenia z bólu.

Oniryczne odesłanie: ten czar kosztuje tyle punktów magii, ile wynosi Moc celu, a jego zaintonowanie zajmuje pięć minut. Maksymalny zasięg wynosi 10 metrów. Zaklęcie wyrzuca śniącego bohatera z Krain Snów, niezależnie od tego, jak mocno jest z nią związany. Odesłanie jest trwałe i niszczy senną postać wygnańca. Czar ten nie ma wpływu na mieszkańców Krain Snów.

Oślepienie Eanora: koszt tego zaklęcia wynosi 4 punkty magii za każdy punkt Budowy Ciała celu i 1k6 Punktów Poczytalności. Czar ten rzuca się przez pięć rund, po upływie których powstaje

wir białych płatków przeplatanych równymi pasami marmurkowatych substancji, który jest wysyłany przeciwko dowolnemu celowi. Zostaje on trwale przemieniony w kamień, choć poprawne użycie umiejętności *śnienie* może go przywrócić do stanu pierwotnego. Zaklęcie nie wywiera żadnego wpływu na obiekty z kamienia. Jeśli czarownik przeznaczy na czar niewystarczającą liczbę punktów magii, aby przemiana mogła się dokonać, nie zadziała. Z drugiej strony wydanie dwa razy większe, niż wymagana, puli punktów magii pozwala zamieniać w kamień tylko niektóre, dowolnie wybrane obszary celu.

Ożywienie ubrania: wymaga wydania 8 punktów magii, 1k10 Punktów Poczytalności, a jego rzucenie zabiera trzy rundy. Pod wpływem czaru ubranie osoby będącej celem zmienia się w żywe, lśniące od słońca i poruszające się stworzenie. Ta ohydna powłoka po uformowaniu zaczyna zacieśniać swój uścisk na noszącym ją ciepłym ludzkim ciele, dosłownie wyciskając ze swojej ofiary punkty wytrzymałości w tempie 1k3 na rundę, czyniąc to aż do jej śmierci. W czasie, gdy chłodna, oślizgła skorupa zgniata nieszczęśnika, traci on 0/1k6 Punktów Poczytalności. Jeśli ofiara może wydatkować tyle punktów magii, ile wynosi jej Budowa Ciała, udany test *śnienia*, *okultyzmu* lub innej cechy wybranej przez Strażnika może anulować efekty czaru.

Ofiara może także przeciwstawić swoją Siłę Sile ożywionego ubrania, która nominalnie wynosi 10. Towarzysze zaatakowanego bohatera mogą mu pomóc uwolnić się z fałd ubrania, które po zdarciu z człowieka zaczyna się rozpylać, pozostawiając swoje dotychczasowe właściciela nagim, ale wolnym od dalszych obrażeń.

Piec Bolonatha: koszt w punktach magii jest zmienny, utrata Punktów Poczytalności wynosi jeden, czas rzucania – runda. Efektem czaru jest powstanie nieruchomej, migoczącej kuli gorąca, mającej około półtora metra średnicy. Pojawia się ona w powietrzu przed rzucającym czar. Temperatura w jej wnętrzu wynosi 50°C za każdy wydany punkt magii, ale emisja ciepła jest magicznie ograniczona do samej jego sfery. Cokolwiek dotknie kuli, otrzymuje w czasie każdej rundy kontaktu 1k6 obrażeń za każde 100°C ciepła panującego w piecu. Czar utrzymuje się przez 3k6 godzin.

Pieśń Glissandy: rzucający czar wydaje na niego tyle punktów magii, ile zechce, nie odnosząc przy tym żadnego uszczerbku na Poczytalności. Zaklęcie tworzy ponad wyprostowaną dłoń czarownika małą gromadkę srebrnych igieł, które wydzwaniają słodką i senną melodię, brzmącą w powietrzu przez 1k4 + 1 minut. Głośno ona odbijającym się wokoło echem. Liczba punktów magii wydanych przez rzucającego *Pieśń Glissandy* jest porównywana na Tabeli Porównawczej z Inteligencją osób, które zamierzamy porazić czarem. Postaci te nie mogą znajdować się w odległości większej, niż 6 metrów i by czar zadziałał muszą widzieć igły oraz słyszeć ich śpiew. Jeśli porównanie zakończy się zwycięstwem rzucającego czar, ofiara zostaje opanowana przez kojącą melodię na czas jej trwania. Tymczasem już po pierwszej rundzie rzucający czar może się oddalić, pozostawiając za sobą tańczące w powietrzu i powoli znikające igielki. Każdy, komu zdarzy się wejść w zasięg działania czaru musi wykonać test Inteligencji opisany powyżej. Osoby owładnięte melodią można wyrwać z transu potrząsając nimi lub sprawiając im ból. Ten miły czar pozwala chociażby przemycić ludzi przez szeregi ogłupiałej straży, uniknąć poranienia przez dziką mantikorę, albo wydostać się z bójki z pijanymi marynarzami. Oto trzy reprezentatywne przykłady spośród wielu zastosowań tego zaklęcia.

Porywający cios: koszt w punktach magii jest zależny od rzucającego czar, a utrata Punktów Poczytalności wynosi jeden. Rzucenie zabiera dwie rundy, a dystans do celu nie może wynosić

więcej, niż 10 metrów. Efektem zaklęcia jest ciemna fala powalającej siły, która unosi cel w powietrze i przenosi w mniej lub bardziej delikatny sposób na odległość równą iloczynowi liczby wydanych punktów magii przez 8. Przeniesiony obiekt ląduje z 10% odchyłką, którą obliczamy następująco: Za każde 30 metrów przemieszczenia miejsce lądowania obiektu jest przesunięte względem punktu docelowego o 3 lub mniej metrów. Kierunek i wielkość rozrzutu ustala Strażnik. Nadmienmy, że czarownik nie może rzucić tego czaru na siebie.

Pozbawiające zmysłów szaleństwo: koszt tego zaklęcia wynosi 12 punkty magii i 1k8 Punktów Poczytalności. Rzuca się je przez dwie rundy, a cel musi się znajdować w zasięgu 30 metrów. Ofiara czaru, która nie wykona danego rzutu na Poczytalność, traci 5 Punktów Poczytalności i natychmiast odczuwa skutki Efektu Koszmaru. Udany test Poczytalności oznacza utratę tylko 1k3 punktów. Postaci, których poczytalność spadła do zera są na ten czar uodpornione.

Prostokątna bariera: kosztuje 8 punktów magii i 1 Punkt Poczytalności, a jej rzucenie zajmuje dwie rundy. Zaklęcie tworzy złożony, czworoboczny wzór z linii, o boku równym mniej więcej 3 metry. Pojawia się on bezpośrednio przed rzucającym czar i pozostaje w tej pozycji przez około dziesięć rund, po czym znika. Wszystkie zaklęcia uderzające w barierę zostają zablokowane, tym samym czarownik jest odporny na tego rodzaju ataki dopóki podtrzymuje oddzielający go od przeciwników wzór. Trzeba zaznaczyć, że bariera działa w obie strony, uniemożliwiając obronę czarami ofensywnymi.

Przygnębiający świąd: zaklęcie to kosztuje 4 punkty magii, 1k3 Punktów Poczytalności, a jego rzucenie zajmuje jedną rundę. Efektem czaru jest powstanie chmury migoczącego pyłu, która natychmiast zaczyna frunąć w stronę celu. Osoba, na którą spadnie pył zaczyna jak szalona drapać i drzeć swoje ciało, aby powstrzymać swędzenie. Ofiara czaru jest absolutnie nieprzytomna, dopóki nie uda się jej test KON x5 na 1k100, który wolno jej powtarzać co rundę.

Puchlina: kosztuje 16 punktów magii i 1k6 Punktów Poczytalności. Czas rzucania wynosi dwie rundy, a cel czaru musi znajdować się w odległości nie większej, niż około 30 metrów. Jeśli rzucający zaklęcie wygra pojedynek na punkty magii ze swoją ofiarą, to puchnie ona do chwili, gdy nabierze niemal zupełnie obłych kształtów. Szybkość obrzękłej postaci zostaje zmniejszona do 1, a wszystkie umiejętności związane z wysiłkiem fizycznym (takie, jak zdolności bojowe, *jeździectwo*, *rzucanie*, *skakanie* i *wspinanie się*) zostają zredukowane do 5%. Efekty czaru przechodzą po (30 – BC) dniach, przykładowo ofiara o Budowie Ciała równej 10 będzie obrzmiała przez dni dwadzieścia.

Rozerwanie serca: czar ten kosztuje 12 punktów magii, 1k10 Punktów Poczytalności, a jego rzucenie trwa trzy rundy. W chwili, gdy osoba będąca celem czaru przegra na Tabeli Porównawczej konfrontację swojej Mocy z Mocą rzucającego zaklęcie, jej serce zacznie bić w niekontrolowany sposób i w coraz szybszym tempie, aż w końcu, po 1k6 rundach, eksploduje poprzez ściany klatkę piersiową. Ofiara umiera natychmiast, a każdy ze świadków tej śmierci traci 0/1k4 Punktów Poczytalności. Udany test *śnienia*, *okultyzmu* lub innej cechy wybranej przez Strażnika może zredukować szkody, anulując główny efekt czaru, niemniej ofiara musi stracić 12 punktów magii (lub wszystkie, które jej zostały, jeśli ma ich mniej).

Rozpuszczenie szkieletu: koszt rzucenia tego zaklęcia wynosi 8 punktów magii i 1k10 Punktów Poczytalności, a zajmuje to dwie rundy. Osoba, która przegra pojedynek na punkty magii z rzucającym czar traci wszystkie kości i upada na ziemię jako stos poskładanych, dygoczących fałd ciała, tracąc w efekcie tego procesu

1k20/1k20+5 Punktów Poczytalności. Ofiara z powodu braku szkieletu podtrzymującego ciało może się udusić na skutek niedrożności tchawicy, ale niewykluczone, że inni Badacze pomogą jej w jakiś sposób i będzie mogła być utrzymywana przy życiu (i na przykład noszona w wiaderku). Strażnik może zdecydować, że udany test *śnienia*, *okultyzmu* lub innej, przez niego wybranej cechy spowoduje odtworzenie kości ofiary. Świadkowie działania tego czaru tracą 0/1k6 Punktów Poczytalności.

Równoboczny ekran: należy wydać na niego 10 punktów magii i 1k4 Punktów Poczytalności, a jego rzucenie trwa kilka minut. Czar ten tworzy przed czarownikiem złożoną serię nieokreślonych figur geometrycznych, które układają się w doskonały trójkąt równoboczny w kolorze głębokiego błękitu. Rzucający czar może koncentrując się i wyobrażając sobie jakieś obrazy spowodować ukazanie się ich na ekranie. Obraz przed czarownikiem jest trójwymiarowy i może być animowany, a także co chwila zmieniany. Iluzji nie można jednak zobaczyć od drugiej strony ekranu, na której stale widać tylko proste linie. Obraz znika, jeśli jego autor przestanie się skupiać na swoim zadaniu, a jeśli w ciągu pięciu minut od chwili przerwania pokazu rzucający czar nie wznowi tworzenia iluzji, czar zostanie zakończony.

Spirala z Suth: koszt tego zaklęcia wynosi 12 punkty magii i 1k8 Punktów Poczytalności, a zasięg około 10 metrów. Po trzech rundach, bo tyle trwa rzucenie tego czaru, tworzy się zielono biała spirala światła, która powoli wirując przesuwa się (z Szybkością 1) w kierunku wybranego celu. Może on być oddalony nawet o 10 metrów. Spirala tworzy w celu okrągłą dziurę o średnicy 1 metra, której głębokość zależy od gęstości drążonej materii. Oto przykładowe głębokości otworów wydrążonych w różnych materiałach: granit – pół metra; drewno – półtora metra, żelazo – 15 cm. Każdy człowiek, który nie zejdzie z drogi pełną spiralą zginie, przewiercony na wylot.

Srebrny rozpylacz: koszt w punktach magii zależy od rzucającego czar, utrata Punktów Poczytalności wynosi jeden, czas rzucania – jedna runda. Na skutek czaru z dłoni czarownika w stronę celu wytryskuje lśniąca struga srebrnych linii, o zasięgu do 3 metrów. Chmara linii wygasza wszystkie zaklęcia, w które trafi, o ile liczba punktów magii wydanych na „rozpylacz” jest większa lub równa od sumy punktów magii ułożonych we wszystkich strącających czarach.

Stabilizacja: każda godzina utrzymywania czaru kosztuje 6 punktów magii, zaś rzucenie tego czaru, co trwa dwie rundy, powoduje utratę 1k3 Punktów Poczytalności. Z ciała czarownika wybiegają cienkie linie energii i zakotwiczą się w gruncie, sztywno trzymając go w jednym miejscu, bez względu na to, co się dzieje wokół niego. Zaklęcie to doskonale sprawdza się w obronie przeciw takim czarom, jak „Żyjące X” czy „Porywający cios”, a poza tym utrzymuje czarownika nieruchomo nawet wtedy, gdy jest o krok od upadku. „Stabilizację” można rzucić nawet spadając ze znacznej wysokości, w takim wypadku zatrzyma ona maga w powietrzu do czasu, gdy czar nie zostanie przerwany. Osoba, która posłużyła się omawianym czarem opiera się gwałtownym ruchom z Siłą równą Moc x2. Jeśli stawiany przez zaklęcie opór zostanie przezwyciężony, kończy ono swoje działanie.

Szmaragdowe strzały Ptath: każda strzała kosztuje 4 punkty magii. Uformowanie dowolnej liczby strzał zawsze kosztuje 1k6 Punktów Poczytalności. Efektem rzucenia tego czaru – co trwa jedną rundę – są wytryskujące zielone wrzeciona światła, które pokonując nawet setki metrów uderzają w cel, zadając po 1k3 ran za każdą strzałę, niezależnie od pancerza ofiary. Ofiara może próbować przezwyciężyć punkty magii strzelca, ale musi tego dokonać dla każdej ze strzał z osobna. Świetliste pociski, które odparto, znikają, nie zadając żadnych obrażeń.

Tarcza płomieni: podtrzymywanie tarczy przez pięć minut kosztuje 1 punkt magii. Aby uformować ten czar, co zajmuje dwie rundy, trzeba wydać pewną liczbę punktów magii i 1k4 Punktów Poczytalności. Zaklęcie tworzy przed dłonią rzucającego płomienisty dysk, którego średnica równa się 0,3 metra za każdy wydany na początku PM. Jeśli po stworzeniu tarczy rzucający wyda dalsze punkty magii, tarcza może zostać przesunięta o 1 metr za każdy dodatkowy punkt. Takie czary, jak „Białe pęta z Soren”, „Chwała Serafina”, „Osłupienie Eanora”, „Wiatr Viridiana”, czy „Wcielenie starości” zostaną zablokowane, jeśli ktoś spróbuje rzucić je przez tarczę. Jeśli ognisty dysk dotknie istoty nie złożonej z płomieni, otrzyma ona 1k6 ran, niezależnie od posiadanego pancerza.

Trupia kukła: czar ten kosztuje 50 punktów magii, 2k10 Punktów Poczytalności, a jego rzucenie zabiera jedną rundę. Zaklęcie powoduje powstanie z martwych wszyskich ciał w promieniu 50 metrów od rzucającego czaru. Przypominające zombie potworności próbują schwycić i pożreć wszyskich w promieniu widzenia czarownika. Bycie świadkiem ożywienia trupów oznacza utratę 1/1k8 Punktów Poczytalności. Aby ustrzec się złapania należy wykonać udany test parowania lub umiejętności *unik*. Złapani może uciec razem z trzymającą go ręką zombie, jeśli zwycięży porównanie swojej Siły z Siłą ożywieńca (w takim wypadku kończyzna zostaje oderwana od reszty trupa). Typowa Siła zombie wynosi 3k6 punktów.

Nieudana ucieczka oznacza, że ścigający ofiarę tłum zgniłych ciał chwytają ją, zabierają ze sobą i powoli pożerają w całości. Liczbę trupów znajdujących się na obszarze objętym czarem określa Strażnik, który decyduje także ile z nich to resztki rozpadające się w pył, a ile to przerażająco kompletne i silne ciała.

Usłużny poddany: zaklęcie to kosztuje 24 punkty magii, 1k8 Punktów Poczytalności, a jego rzucenie zabiera trzy rundy. Rzucający czar musi mieć możliwość spojrzenia w oczy swojej ofiary, znajdującej się nie dalej, niż w odległości 3 metrów. Ofiara całkowicie traci wolną wolę i posłusznie wykonuje wszelkie rozkazy czarownika, jeśli ten przezwycięży jej punkty magii. Rzucający czar musi co godzinę spożytkować jeden punkt magii, aby podtrzymać działanie czaru.

Usta pandemonium: stworzenie każdej paszczy wymaga wydania 6 punktów magii. Poza tym czarownik traci 1k8 Punktów Poczytalności. Rzucenie czaru zabiera trzy rundy, po których – jeśli rzucającemu uda się przezwyciężyć punkty magii celu – na ciele ofiary wyrasta jedna lub więcej par bełkoczących i jęczących ust o czerwonych wargach. Jednocześnie z nieszczęśnika są wysysane punkty magii w tempie 1 punkt na minutę, a jego umiejętność *skradanie się* ma wartość 00% tak długo, jak paszcze pozostają aktywne. Ofiara pozbawiona wszyskich punktów magii traci przytomność, a porastające ją usta cichną na 2k6 godzin. Po tym czasie wznowiają one swoje jęki i na powrót wysysają wszystkie punkty magii, jakie się udało danemu bohaterowi dotąd odzyskać.

Uwsteczniczenie: czar ten kosztuje 24 punkty magii, 1k10 Punktów Poczytalności, a jego rzucenie trwa dwie rundy. Wydawane przy rzucaniu 24 PM należy porównać na Tabeli Porównawczej z pulą punktów magii ofiary. W wypadku przegranej, ofiara zstępuje o kilka szczebli w dół drabiny ewolucji i w ciągu 1k6 rund zmienia się w przypominającą zwierzę istotę, której całe ciało porasta sierść i wykształca wysunięty pysk. Gdy przemiana się dokona, uwsteczniczony rzuca się na swoich towarzyszy rękami i nogami, czepiając się ich gardel i drapiąc, najwidoczniej bez powodu. Bycie świadkiem przemiany i następującego po niej ataku oznacza utratę 1/1k6 Punktów Poczytalności. Dalsze losy zezwierzęconego bohatera pozostawiamy w gestii Strażnika.

Warzenie kosmicznego miodu: Ten sam czar opisano w podręczniku podstawowym do gry *Zew Cthulhu*, jednak w Krainach

Snów ma on zupełnie inne zastosowanie. Tu pozwala się, aby kosmiczny miód wsiąkł w kadłub zwyczajnej, drewnianej łodzi. Dzięki temu po dopłynięciu do krawędzi świata można nią żeglować na wiatrach zewnętrznej przestrzeni. Zabieg ten należy powtarzać po każdym kilku podróżach i potrzeba do tego wielkiej ilości kosmicznego miodu. W czasie podróży przez przestrzeń Krain Snów można się obyć bez miodu, jednak żadne z ziemskich źródeł nie może dostarczyć łodzi, które dorównywałyby czarnym galerom księżycowych bestii lub wykonanym z kości słonowej statkom z Sarrub. Tylko one potrafią żeglować w opisany sposób bez pomocy kosmicznego miodu.

Wąż Mnomquah: Zaklęcie to jest znane wyłącznie kapłanom księżycowych bestii z Mnomquah. Jego koszt wynosi 2 punkty magii za punkt Budowy Ciała celu, a także 1k6 Punktów Poczytalności. Potrzebna jest także pobłogosławiona przez kapłanów bestii różdżka. W ciągu dwóch rund, bo tyle trwa rzucanie czaru, różdżka tworzy przypominający węża promień błękitnawego światła, który zaczyna tropić swoją ofiarę tak, jakby posługiwał się węchem. Jeśli osoba będąca celem zaklęcia pozostaje poza zasięgiem wzroku czarownika, musi on rzucając czar znać jej wygląd. Wydając dodatkowe punkty magii pojedynczy promień można skierować przeciwko wielu celom, co kosztuje 2 dodatkowe PM za każdy z nich. Cele czaru – które mogą być czymkolwiek – w chwili uderzenia węża zostają zmienione w kamień. Przemiana ta jest trwała, choć właściwe użycie umiejętności *śnienie* może ofiarę przywrócić do stanu pierwotnego. Czar nie działa na przedmioty wykonane z kamienia. Jeśli promień zostanie przecięty lub w inny sposób przerwany, wąż zaczynając się w konwulsjach, po czym zgaśnie w ciągu jednej rundy. Tym samym czar zostanie złamany, więc aby ponownie skorzystać z jego usług całą procedurę należy powtórzyć. Osoby dotknięte przez znikającego węża, aby uniknąć przemiany w kamień muszą porównać na Tabeli Porównawczej swoją Moc z liczbą punktów magii wydanych przez rzucającego czar.

Wcielenie starości: koszt tego zaklęcia wynosi 12 punktów magii za każdą rundę podtrzymywania, a przy pierwszym rzuceniu jeszcze 1k8 Punktów Poczytalności. Rzucanie zajmuje trzy rundy, po których z ręki czarownika bucha w twarz ofiary szary pył. W każdej rundzie działania czaru, rzucający zaklęcie musi wygrać z ofiarą pojedynek na punkty magii (rozstrzygany z pomocą Tabeli Porównawczej). W przypadku sukcesu czarownika jego ofiara straszliwie się starzeje, tracąc po 1k3-1 punktów ze swojej Siły, Kondycji i Zręczności. Ponadto każda porażka postarzanego postaci oznacza, że traci ona dodatkowo 0/1k6 Punktów Poczytalności.

Wiatr Viridiana: kosztuje 18 punktów magii, 1k6 Punktów Poczytalności, a jego rzucenie zabiera cztery rundy. Od strony czarownika w stronę docelowego obszaru zaczyna dąć mglisty, bladzielony wiatr, a wszystko, co stanie na jego drodze jest zmrażane na kość. Cały proces zamrażania zajmuje jednakże 2k6 rund, więc niektóre stworzenia mają szansę ucieczki z pola działania czaru, zanim uczyni im on krzywdę. Czarem można objąć pole mające do 3 metrów średnicy i oddalone od czarownika nawet o 30 metrów.

Wielkość Throtha: kosztuje 1k3 Punktów Poczytalności, a jego rzucenie zabiera dwie rundy. Czarownik może rzucić „Wielkość Throtha” tylko na siebie, a każda runda podtrzymywania tego czaru kosztuje 6 punktów magii. Poddany wpływowi zaklęcia emanuje subtelnym blaskiem i roztacza wokół siebie aurę siły, która sprawia, że jego Siła, Kondycja i Zręczność mają w czasie działania czaru podwojone wartości.

Wir dalekich podróży: czar ten kosztuje 16 punktów magii, 1k8 Punktów Poczytalności, a jego rzucenie zajmuje sześć godzin. Po zakończeniu tego procesu przed rzucającym czar pojawia się czarny wir, z którego wydobywa się ponury głos pytający o cel



podróży. Po otrzymaniu odpowiedzi, wir pochłania czarownika i zapada się w nicość. Wir może w ciągu kilku minut przenieść rzucającego czar w dowolne miejsce w obrębie Świata Snów, ale jeśli podróżnik nie zna dokładnego miejsca, w które chce się udać, wir nie może wypełnić swojego zadania. Tym samym, polecenie „na mroczną stronę księżyca Ziemi“ zostanie zaakceptowane, ale „tam gdzie zabrali Jacusia“ jest niewystarczające i wir poprosi o sprecyzowanie celu podróży.

Wir, gdy już pochłonie rzucającego czar, spróbuje przezwyciężyć punkty magii podróżnika swoimi. Pułę punktów magii wiru po każdym jego przywołaniu określa się mnożąc przez siebie dwa rzuty, 1k6. Jeśli Strażnik wyrzuci na przykład 5 i 2, to pula punktów magii wiru wyniesie $5 \times 2 = 10$. Zwycięstwo wiru oznacza, że podróżnik znika na zawsze. Żadna żywa istota nie wie, co się dzieje z porwanymi ludźmi, ale zgaduje się, że ofiary wiru są zabierane do jego wymiaru. Niestety, nie wiadomo także, czy czar za każdym razem przywołuje inny wir, czy zawsze ten sam.

Wirujący bąk: każda runda podtrzymywania tego czaru kosztuje 8 punktów magii, plus 1k3 Punktów Poczytalności za samo rzucenie. Zasięg wynosi tylko 3 metry. Po rzuceniu czaru, co zajmuje dwie rundy, określoną osobę chwytają cyklony czarnych promieni i, wciąż wirując, unosi w powietrze, o ile ofiarze nie uda się odeprzeć punktów magii rzucającego czar swoimi PM. Wysokość, na której znajduje się wirujący w powietrzu nieszczęśnik można zmieniać o 3 metry w górę lub w dół wydając na każde przesunięcie po jednym punkcie magii. Przerwanie podtrzymywania zaklęcia oznacza koniec lotu ofiary, która może na skutek upadku odnieść jakieś obrażenia. Niezależnie od nich zawsze jest ona oszołomiona i niezdolna do przyjęcia postawy wyprostowanej dopóty, dopóki nie uda się jej rzut 1k100 na Zręczność, który można ponawiać co rundę.

Wypatroszenie: to makabryczne zaklęcie kosztuje 2k6 Punktów Poczytalności. Można na nie wydać dowolną liczbę punktów magii; zasięg wynosi 30 metrów, a czas rzucania dwie rundy. Formuje ono wirujący rój czarnych obiektów o krawędziach pokrytych zadziornymi i czerwono żółte strzały energii, które w towarzystwie fioletowego wybuchu dymu wystrzelują w stronę celu. Jeśli rzucający czar wygra ze swoim celem pojedynkę na punkty magii, „Wypatroszenie“ rozpruje ofiarę, zadając 1k6 punktów ran za każde 8 punktów magii wydanych na początku. Wszelki pancerz pomaga uchronić się przed skutkami tego zaklęcia.

Złodziej dusz: kosztuje 24 punkty magii i 2k6 Punktów Poczytalności. Zasięg zaklęcia wynosi 30 metrów, a czas rzucania dwie rundy. Efektem czaru jest srebrzysta kula o średnicy około 15

centymetrów, która wystrzeluje w stronę ofiary, a po jej trafieniu i przejściu przez ciało zmienia barwę i powraca do rzucającego zaklęcie. Sfera ta kradnie z ciała trafionej osoby jej duszę, zabierając nieszczęśnikowi całą Inteligencję i całą – z wyjątkiem jednego punktu – Moc (jeden punkt Mocy pozostaje w ciele, aby podtrzymać jego istnienie). Jeśli kula zostanie zniszczona, o co łatwo, gdyż po umieszczeniu w niej duszy sfera staje się delikatna jak szkło, dusza natychmiast powraca do swojego ciała. Jeśli pozbawione duszy ciało zostanie zniszczone, szok uwolni duszę z więzienia, o ile dusza zdoła swoimi punktami magii przezwyciężyć punkty magii właściciela kuli. Uwolniona dusza w najlepszym wypadku zostaje duchem. Właściciel sfery może komunikować się ze swoją ofiarą przytrzymując sferę i koncentrując na niej swoją uwagę. Ofiara traci 1k3 Punktów Poczytalności po każdym dniu pobytu w kuli.

Znużenie Pheina: czar ten kosztuje 8 punktów magii, 1k6 Punktów Poczytalności, a jego rzucenie zabiera dwie rundy. Ofiara zaklęcia, która przegrała na Tabeli Porównawczej konfrontację swoich punktów magii z punktami magii rzucającego, zapada w sen. Drzemka poddanej działaniu czaru osoby jest naturalna, a śpiący może zostać normalnie przebudzony. W każdym wypadku ofiara przebudzi się sama w ciągu kilku godzin.

Żelazna wola: każde pięć minut utrzymywania czaru kosztuje 4 punkty magii, a samo rzucenie powoduje utratę 1k3 Punktów Poczytalności. Po jednej rundzie, którą zajmuje rzucenie czaru, wokół głowy czarownika zaczynają wirować lśniące promienie światła. Samo zaklęcie pozwala jego użytkownikowi na niezwykle wzmoczoną koncentrację, a poza tym czyni go odpornym na takie czary, jak: „Pozbawiające zmysłów szaleństwo“, „Przygnębiający świąd“, „Usłużny poddany“, „Znużenie Pheina“, „Żyjące X“. Poza tym, jeśli czarownik skoncentruje się na jakimkolwiek zajęciu – takim chociażby, jak podtrzymywanie czaru – żaden cios ani inna przeszkoda nie może przerwać jego skupienia. Oczywiście rzucający czar może w każdej chwili przerwać działanie „Żelaznej woli“.

Żyjące X: kosztuje 8 punktów magii i 1k6 Punktów Poczytalności. Czas rzucania wynosi dwie rundy, po których w stronę ożywionego celu wystrzeliany jest lśniący i wyglądający jak różowy kryształ słup energii. Ofiara musi oprzeć się punktom magii rzucającego czar, albo zostanie natychmiast unieruchomiona z rozłożonymi na boki i lekko uniesionymi do góry rękami. W takiej pozycji będzie trwać do chwili, gdy uda się jej przełamać czar, czego można dokonać, wyrzucając wartość Siły postaci kostką 1k100 (próbę można ponawiać co rundę).

CZĘŚĆ 2: PRZYGODY

Niniejszą część książki zajmują dwie przygody, które rozgrywają się w realiach Krain Snów. Scenariusze te zasadniczo reprezentują dwa różne typy przygód – takie, które w całości mają miejsce w Krainach Snów i takie, które zmuszają poszukujących śladów Badaczy ze Świata na Jawie do podróży do śniącej rzeczywistości. Przedstawiamy tu oba wymienione typy opowieści.

Rozdział dziewiąty, **Cytrynowe żagle**, jest przygodą w całości umieszczoną w Krainach Snów. Ma ona charakter misji, która rozpoczyna się w Bylath-Leen, a kończy szaloną podróżą do odległych światów Sarrub i Yundu. Opowieść tę można przeznaczyć postaciom urodzonym w Krainach Snów, ale można ją też potraktować jako odświeżającą zmianę otoczenia dla bohaterów rodem ze Świata Przebudzonych.

Rozdział dziesiąty, **Uczeń Pickmana**, jest przygodą, w której Badacze podróżują z normalnej rzeczywistości do Krain Snów. Może ona po raz pierwszy uświadomić Twoim graczom, że Krainy Snów nie zawsze są sennym i cichym miejscem. W czasie, gdy świat snów będzie niszczyć życie ucznia Pickmana, Badacze zrozumieją, że kontakty między snem a jawą są przerażająco wątle.

CYTRYNOWE ŻAGLE

Przygoda ta odbywa się w całości w Krainach Snów i jest podróżą przez sny, nie mającą związku z wydarzeniami w Świecie na Jawie.

Poniższa przygoda w całości rozgrywa się w obrębie Krain Snów, dlatego można ją wykorzystać jako dobre wprowadzenie w realia tego miejsca. W trakcie opowieści bohaterowie graczy będą podróżować przez Krainę Snów oraz pomiędzy Krainami Snów należącymi do Ziemi i innych planet, takich jak Sarrub i Yundu. Choć poniższa przygoda nie ma żadnego związku z wydarzeniami, jakie mogą mieć miejsce w Świecie na Jawie, Strażnik, jeśli tylko mu to odpowiada, może ją włączyć w ciąg właśnie rozgrywanej kampanii. Opowieść ta jest równie dobra dla Badaczy, którzy jeszcze nie mieli kontaktu z Krainami Snów, jak i dla bohaterów będących doświadczonymi marzycielami.

W odległych wiekach, w czasach frywolnej młodości Sarnath, do Bezimiennego Jeziora docierały białe statki pod cytrynowymi żaglami. Te jednostki, zbudowane z kości słoniowej, należały do dziwnych kupców o żółtych oczach, którzy handlowali niezwykle mocnym winem, a raczej ziołowym likierem, nigdzie indziej nie dostępnym. Obcy przyznawali tylko, że pochodzą z krainy zwanej Sarrub. Nic więcej, niezależnie od wysiłków mieszkańców Sarnath, nie udało się na ich temat dowiedzieć. Wyglądało na to, że choć minęły już stulecia, raz za razem powracają te same załogi, a żaden z Sarrubijczyków nie postarzał się ani o rok. Sposób noszenia gości był onieśmielający, jakby każdy z nich uważał się za króla lub księcia; mądrzy ludzie szeptali, że ci egzotyczni handlarze dzielą sekrety z bogami i poznali tajniki zakazanej i przerażającej wiedzy. Mieszkańcy Sarnath częstokroć byli podenerwowani widokiem i zachowaniem niezwykle gości, jednak nigdy nie powiedzieli złego słowa z uwagi na przywożone przez nich wspaniałe wino.

Nagle handel się skończył. Ostatni statek z kości słoniowej widziany w Krainach Snów Ziemi w pośpiechu postawił żagle i odpłynął z wód Bezimiennego Jeziora, zostawiając na pastwę losu trzech członków załogi. Rozeszły się wtedy pogłoski o wielkim nieszczęściu na Sarrub i zniszczeniach pośród winnic poczynionych przez nieznaną, ale najwyraźniej rozgniewaną moc, które w okropny sposób zakończyły istnienie całej rasy. Kiedy stało się jasne, że żaden ze statków pod cytrynowymi żaglami już nie powróci, trzech pozostawionych Sarrubijczyków odarto z dostojności i ruchomości, zniewolono i rozdzielono. A wino słynne od wieków było skarbem właściwym tylko królom. Kilka lat potem stało się ono jeszcze rzadszym luksusem, gdy wraz z zagładą Sarnath, utracono większość jego zapasów. O losie niewolników nie wiadomo nic. Jeśli w jakiś cudowny sposób przeżyli cały ten czas, dziś nikt już nie potrafił ich rozpoznać. A z całą pewnością nie mogli żyć tak długo!

Informacje dla Strażnika

Jednak Sarrubijczycy przeżyli te wszystkie lata. Mironim-Mer, główny bohater niezależny tej przygody, liczący ponad 10000 lat, został oddzielony od swoich towarzyszy, gdy ich uciekający statek porzucił go na brzegach ziemskich Krain Snów. W poprzednich wiekach poszukiwał pozostałej dwójki, którą razem z nim wzięto w niewolę. Jemu udało się uciec, gdy jego właściciel umarł ze starości, ale możliwe, że pozostałe dwie towarzyszki nie miały tyle

szczęścia. Być może już nie żyją, a może wciąż są w niewoli, choć przeminęły już pokolenia ich właścicieli. A może są wolne i próbują go odnaleźć?

Informacje dla graczy

Opowieść ta rozpoczyna się w Drinen, średniej wielkości mieście na trasie karawan krążących między doliną rzeki Skai i pustynią Cuppar-Nombo. Badacze dopiero co przybyli. Na rynku panuje ruch, gdyż w grodzie właśnie się zatrzymała karawana, długi łańcuch malowanych wozów, na których przyjechali ciemnoskórzy przybysze. Przewodzi im człowiek noszący nakrycie głowy z dwoma rogami, na których umocowano złoty dysk. Przed chwilą handlowali paciorkami, a teraz zebrani gapie słuchają ich opowieści o odległych miejscach, radosnych melodii, wygrywanych na małych, srebrnych piszczałkach i podziwiają wyczyny tancerzy w szatach udekorowanych szmaragdami.

Pośród tego ruchu przez tłum prześlizgnęła się szczupła postać i cicho przysiadła w cieniu pobliskiego muru. Błada skóra i ciemne włosy nieznajomego wskazują, że jest obcym w tych regionach Krain Snów. Jego oczy są pozbawione zarówno tęczywek, jak i źrenic – są tylko połyskującymi obszarami żółci. Nosi przy sobie, przewieszony przez plecy, duży ceramiczny dzban w wiklinowej pleciance. A hebanowy kot, który trzyma się o krok za jego plecami jest równie dziwny, co nasz obcy; oczy zwierzęcia są zbyt duże i zbyt zielone, jak na normalnego kociaka, a jego pochłaniająca światło sierść sprawia wrażenie kreciej, nie zaś kociej. Ubranie obcego uszyto w żeglarskim stylu, choć z pewnością sam jego posiadacz nie jest właścicielem żadnego statku. Nagle jego przynębione spojrzenie zahacza o was. Dostrzegacie w jego oczach błysk zainteresowania, gdyż i wy jesteście inni od mieszkańców Krain Snów. Obcy unosi się na nogi i wyraźnie zaniepokojony podchodzi do was pewnym krokiem.

Spotkanie z nieznajomym

Nieznajomy to Mironim-Mer, jeden z trzech Sarrubijczyków pozostawionych w Krainach Snów tak dawno temu. Mironim przysiadł się do Badaczy i od niechcenia zapytał, czy którykolwiek z nich słyszał o Sarrub. Udany test *sennej wiedzy* pozwoli słuchaczowi przypomnieć sobie opowieści o statkach, które przybływały do Sarnath z ładunkami dziwnego wina, ale to wszystko, co mogą nasi bohaterowie wiedzieć. Mironim-Mer przejdzie do różnych innych pytań („skąd jesteście?“, „co tu porabiacie?“), torując sobie drogę do najważniejszego: Czy ktoś widział takich ludzi jak on? Nikt. Słyszając to, westchnie i wyjaśni swoje położenie.

– Po całym świecie szukałem swoich bliskich. Widziałem delikatne minarety Celephais, wspaniałe ogrody Inquanok, niskie drewniane budynki Rokol i przysadzistą fortecę z kamienia w Gnoph-Keh, ale nigdzie nie spotkałem moich przyjaciółek. Dawno, dawno temu zostaliśmy zniewoleni i zabrani w różne części świata. Teraz jestem wolny i szukam moich ukochanych, ale boleje, gdyż nikt ich nie widział. Przeszedłem przez Zakazane Krainy i zagłębiłem się w Podświat dalej, niż chciałbym

pamiętać, ale nikogo nie odnalazłem. Tym samym przemierzyłem wiele krain Świata Snów i byłbym nawet gotów odkryć wzniosłe Kadath, jeśli wiedziałbym, że tam odnajdę swoje przyjaciółki. Dziesięć tysięcy lat podróży nauczyło mnie, że już ich nie ma na Ziemi. Moja dusza jest zmęczona, a ja potrzebuję pomocy i towarzysztwa. Wiem, że jesteście obcy jako i ja, i podobnie, jak ja podróżujecie. Zechcielibyście mi potowarzyszyć w ostatniej podróży? Mam tu na myśli powrót na Sarrub, gdyż jest to jedyne miejsce, w którym mogę chyba spotkać te, których szukam. Obawiam się jednak tego, co mogę zobaczyć. Nie mogę wam zaoferować żadnej zapłaty, a moje smutki są dla mnie wielkim ciężarem. Okażcie współczucie. Pomożecie mi?

Badacze stoją przed wyborem: albo udadzą się w podróż z Mironim-Merem, albo nieczule odmówią pełnym uczucia błaganiom zdesperowanego człowieka. Jeśli Badacze nieczule zapytają o zyski, jakie mogą wyciągnąć z podróży, Mironim-Mer odpowie: „Jeśli kochacie podróż, oferuję wam doświadczenie. Jeśli kochacie mądrość, oferuję wam wiedzę o zagładzie mojego świata. Jeśli kochacie puste luksusy, nie mam niczego, co mógłbym wam zaoferować, choć możliwe, że w moim świecie pozostały resztki starego wina z Sarrub – jeśli tak, to mogę je wam ofiarować. Ja również jestem śniącym podóznikiem ze Świata Przebudzonych, ale nie pochodzę z waszej Ziemi. Pomożcie mi, a może i wam kiedyś ktoś okaże pomoc w potrzebie“.

MIRONIM-MER, wędrowiec, 10280 lat

S 10 KON 12 BC 16 INT 16 MOC 30
ZR 20 WG 17 P n/d WYK 1100 WT 14

Modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: nóż z drewna tulipanowca 88%, obrażenia 1k4 + 4 + mo; proca 99%, obrażenia 1k8.

Umiejętności: astronomia 84%, nasłuchiwanie 54%, nawigacja 90%, pilotowanie łodzi 95%, pływanie 99%, rzucanie 55%, senna wiedza 92%, skakanie 74%, skradanie się 85%, spostrzegawczość 88%, sztuka (opowiadanie) 99%, sztuka (śpiew) 90%, targowanie się 80%, ukrywanie się 85%, uniki 70%, wspinanie się 85%, żeglowność 85%.

Zaklęcia: Białe pęta z Soren, Imponujący strzał Malenkamona, Kryształowy świat, Migotliwy płomień, Niezauważone przejście, Odchylenie, Piec Bolonatha, Pieśń Glissandy, Przygnębiający świąd, Przywołanie Lamp-Eft, Warzenie kosmicznego miodu, Żelazna wola.

Poszukujący swoich bliskich, a w szczególności swojej ukochanej Kalya-Kaan, Mironim-Mer jest właśnie w czwartej i najdłuższej fazie swojego życia. Towarzyszy mu jego stara towarzyszka, kotka Fortuna.

Mironim-Mer zarabia na skromne życie oraz wszystkie potrzebne mu dobra śpiewem i snuciem opowieści. Nie spożywa żadnych produktów żywnościowych, a pije wyłącznie napoje alkoholowe, choć mocne napoje z Ziemi są wstrętne w porównaniu z winem z jego rodzinnych stron. Nigdy się nie upija, ani nigdy nie traci panowania nad sobą, niezależnie od tego, jak dużo spożyje alkoholu. Planuje powrócić na Sarrub, aby zasięgnąć porady Zwierciadła Wyroczni, które winno mu wskazać gdzie ma dalej szukać swoich przyjaciółek, o ile nie znajdują się właśnie na Sarrubie.

FORTUNA, kotka w nieokreślonym wieku

S 1 KON 12 BC 1 INT 14 MOC 17
ZR 34 Szybkość 10 WT 7

Modyfikator obrażeń: -1k6

Broń: ugryzienie 60%, obrażenia 1k4-mo. pazury 70%, obrażenia 1k3-mo. rwanie 89%, obrażenia 2k3-mo.

Umiejętności: nasłuchiwanie 99%, skradanie się 100%, spostrzegawczość 85%, ukrywanie się 100%.

Zaklęcia: Mandragora, Miniaturka, Niezauważone przejście, Odchylenie, Przygnębiający świąd, Stabilizacja, Szmaragdowe strzały Ptath, Znużenie Pheina, Żelazna wola.

Fortuna nigdy nie została odseparowana od Mironima-Mera na dłużej, niż kilka dni. Mruczenie kotki ma głęboki, warczący ton, a ona sama nader wszystko kocha śmietanę.

Poszukiwania

Wyprawa Mironim-Mera składa się z trzech etapów: podróży do centrum handlu niewolnikami w Dylath-Leen, ekspedycji na Sarrub mającej na celu konsultacje ze Zwierciadłem Wyroczni oraz wypadu na Yundu, którego celem jest uwolnienie dwóch pozostałych Sarrubijek z miękkich uścisków ohydnych Wenelian.

Ulice Dylath-Leen

Mroczone wieże Dylath-Leen, które surowo mierzą w niebo wyrażając niemą groźbę, przesłaniają kręte i wąskie uliczki, nie zawsze biegnące tam, gdzie powinny. To ponure miasto jest przerażającą masą ostro zwieńczonych dachów wież, będących domem złodziei i morderców oraz innych, bardziej niecznych rzeczy. Najgorsi z mieszkańców podobno wynurzają się tylko nocą, gdy ciemności okrywają ich niezwykle kształty, lecz nawet w południe Dylath-Leen jest okropnym grodem. Mironim-Mer ostrzeże Badaczy, aby byli stale w gotowości, jeśli nigdy dotąd nie mieli kontaktu z Dylath-Leen, z uwagi na rozmaite zagrożenia i okropieństwa, na jakie można się tu natknąć, szczególnie, że władcy miasta zauważają tylko to, co przynosi im zysk. Nawet miejscowi są nieuprzejmi i chyba jedynymi istotami, które można tu obdarzyć zaufaniem, są koty.

Mironim-Mer pragnie odwiedzić to posępne miasto, gdyż znajduje się tu ważny port i targ niewolników, na którym wielu dziwnych i niesamowitych niewolnych sprzedawanych jest jeszcze dziwniejszym panom. Wydaje się naturalne, że przed wyruszeniem w daleką podróż na Sarrub w tym miejscu należy po raz ostatni poszukać Sarrubijek. Jednakże miejsca targowe są zarezerwowane wyłącznie dla tych, którzy są sprzedawani i tych, którzy pragną coś kupić, więc nie ma tu miejsca dla ciekawskich wędrowców, takich, jak nasi Badacze. Poza tym z uwagi na naturę kupowanych i kupujących wielu niewolników kupuje się za zamkniętymi drzwiami.

Targ sam w sobie składa się z drewnianych budynków otaczających kołem plac, na którym przeprowadzana jest większość transakcji. Zewnętrzne budynki są używane do zakupów drobniejszych okazów (starych, przewlekłe chorych, zarażonych, albo nie należących do ludzkiej rasy). Domki te są strzeżone niedbale i nikt nie bierze za nie odpowiedzialności, więc kilku Badaczy – ale nie cała grupa – może całkiem łatwo wślizgnąć się do środka. Wewnętrzny obszar, gdzie prowadzi się aukcje, jest obramowany wysokim drewnianym ogrodzeniem, w którym w regularnych odstępach umieszczono przejścia. Każda brama jest obsadzona przez dwóch roslących strażników w zbrojach z czarnej skóry i żelaza, dźwigających żelazne trójzęby i ciężkie, szare tarcze.

Badacze będą teraz musieli przedostać się przez wspomniane stráže, aby móc zwiedzić wewnętrzny teren targowy. Nie ułatwi im tego fakt, że Mironim-Mer nosi żeglarski strój, przez co

z pewnością nie kojarzący się z kimś majątnym. Można również wątpić, czy którykolwiek z Badaczy na tyle imponuje bogactwem, aby udało mu się wejść do środka. Pozwolenie przejścia przez kordon straży uzyskuje się po udanym teście *wiarygodności* – jeden udany rzut umożliwia wejście całej grupie. Jeśli nikomu nie uda się ten test, strażę trzeba przekupić winem, złotem lub innymi kosztownościami. Ostatnią deską ratunku może być czar „Pieśń Glissandy“, którym Mironim-Mer może się posłużyć, aby przemycić naszych bohaterów przez szeregi oglupiałych ochroniarzy. Ale Mironim-Mer woli nie afiszować się z magią w miejscu publicznym i na dodatek tak niebezpiecznym. Ucieknie się do niej tylko w chwili, gdy zawiodą wszystkie inne rozwiązania.

Strażnik, który pragnie uczynić przygodę trudniejszą, zawsze może zdecydować, że do portu akurat zawinęła jedna z czarnych galer, więc podróżujący tym statkiem kupcy zawsze mogą się zjawić na targowisku, aby zakupić niewolników z Pargan. Kupują tylko najcięższych osobników i płacą od kilograma wagi. Badacze po wejściu na targ mogą spotkać handlarzy, ci zaś potrafią rozpoznać prawdziwą naturę Mironima-Mera i zapewne zaczną naszą grupę, pragnąc przyprowadzić towarzysza bohaterów graczy przed oblicze swoich panów, księżycowych bestii. Strażnik może też przyjąć, że Badacze po prostu przypadkowo wpadli na kupców. Jeśli Badacze opowiedzą handlarzom o swoich poszukiwaniach, ci

dadzą im do zrozumienia, że dysponują pewnymi informacjami, ale nie mają ochoty dzielić się nimi w takim miejscu. Handlarze spróbują przyciągnąć grupę bohaterów do odosobnionych komnat w pobliskiej gospodzie, gdzie będą jej członków częstować dziwnym księżycowym winem w nadziei, że uda im się wszystkich pozabawić przytomności. Dokonawszy dzieła, zabiorą więźniów na pokład galery, a ci, którzy oparli się mocy wina (Mironim-Mer jest na jego efekty nieczuły) zostaną wzięci siłą. Wkrótce potem statek odpłynie do swojego macierzystego portu na ciemnej stronie księżyca. Dalsze losy naszych Badaczy po dotarciu galery do celu pozostawiamy w gestii Strażnika, od niego także zależy, czy graczom uda się uwolnić, czy też nie.

O ile Strażnik nie obmyśli dla Badaczy dalszych przygód, wkrótce okaże się, że wyprawa na targ niewolników była pomyłką. Tylko jeden handlarz niewolników porozmawia z naszymi bohaterami w przyjacielski sposób i przypomni sobie wysoką niewolnicę o egzotycznej urodzie i żółtych oczach, ale nie będzie pamiętał, co się z nią stało, ani kto ją sprzedał. Mironim-Mer uzna, że głupotą jest włóczenie się po okolicy, więc jedyne miejsce, gdzie teraz trzeba się udać, to przystań, a stamtąd – po zakupieniu łodzi – na Sarrub.

Badacze, którzy przez chwilę porozglądają się po przystani, znajdą starego, człowieka, który zgodzi się sprzedać im swoją

Sarrubijski sekret

Sarrubijczycy, istoty obecnie najwyraźniej wymarłe, byli niezwykle długowieczni, a ich życie dzieliło się na pięć faz, czy też etapów, obejmujących w sumie nawet 17000 lat czasu Krain Snów (około 100 lat czasu rzeczywistego). W przeciwieństwie do Krain Snów Ziemi, wszyscy mieszkańcy Krain Snów Sarruba fizycznie przemieszczali się do niej ze swojego Świata na Jawie. Wszyscy Sarrubijczycy posiadali umiejętność przechodzenia w dowolnym momencie do Świata Snów, którego rzeczywistość umiejętnie wyzyskiwali, podróżując przez przestrzeń na statkach z kości słoniowej i handlując z innymi światami. Ponadto, aby móc osiągać taką łatwość handlu, używali umiejętności *śnienie* do zmieniania swoich ciał.

Długi i złożony cykl reprodukcyjny Sarrubijczyków w całości miał miejsce w Krainie Snów. Pierwszy etap życia zajmował dziesięć lat i w tym okresie Sarrubijczyk był różowym, wielonogim i bezrozumnym stworkiem, żyjącym na dnie zielonego oceanu. Stworki częstokroć padały ofiarą osobników na drugim etapie rozwoju, małych mięsożerców składających się głównie z kości i zębów. Istniało tak dużo różowych pierwszoetapowców, że pomimo nieustannych ataków łowców wielu z nich miało zapewnione przejście do drugiej fazy rozwoju. Drugi okres życia obejmował 30 lat, po których stworzenie wypęłzało na brzeg oceanu, puchło w swojej skorupie i tak leżało bezwładnie przez szereg tygodni. Po tym czasie twarda okrywa pękała i wynurzał się z niej oślizgły zielony gad. Ta przypominająca jaszczurkę istota przez około 45 lat żywiła się innymi, mniejszymi istotkami, powoli, ale nieprzerwanie rosnąc. W czasie całego procesu młody Sarrubijczyk okresowo zrzucał skórę, jak również pozbywał się ogona i rozmaitych kończyn. Trwało to do czasu ostatecznego przekształcenia w dorosłego Sarrubijczyka – inteligentnego, uzbrojonego i pokrytego długimi kolcami obcego. Nowo dojrzały osobnik instynktownie wyszukiwał najbliższe mu miejsce zamieszkania, gdzie uczono go, jak powrócić do Przebudzonego Świata po nauki. Wkrótce młody wiedział, jak podróżować między światami do woli, a również jak zmieniać swoją formę przy użyciu *śnienia*, aby lepiej móc badać inne

krainy. Czwarty okres życia Sarrubijczyków trwał przez wiele tysięcy lat, a kiedy nadchodził ostatni etap, stawał się on niespokojny, aż w końcu jego osobowość ulegała załamaniu, a inteligencja zupełnie zanikała. Wreszcie bez reszty opanowywała go myśl o powrocie na Sarrub, gdzie dopełzał do brzegów oceanu i wysychał na wiór. Wtedy z wysuszonej powłoki wypęłzały tysiące wielonogich bezkręgowców, które pożerały ciało, napęlniając się tak, że niemal nie mogły chodzić i rozłaziły się, pędząc do morza, gdzie wkrótce stawały się nowymi Sarrubijczycami na pierwszym etapie życia.

Warto zauważyć surowość cyklu życiowego mieszkańców Sarruba, w którym centralną rolę odgrywała twarda walka o przetrwanie na każdym etapie egzystencji, z wyjątkiem ostatniego. Dla Sarrubijczyków akt prokreacji był również pierwszym krokiem na drodze ku samozagładzie. Samopokośnienie dla ciągłości gatunku było koniecznością, a nie moralnym luksusem. W przeciwieństwie do wielu innych gatunków, Sarrubijczycy byli szczęśliwymi posiadaczami emocji podobnych do ludzkiej miłości i było to tym silniejsze uczucie, że ich własna śmierć była ostatecznie zawarta (choć może odroczone na wiele stuleci) w ich akcie miłosnym. Był to oczywiście bardzo delikatnie wyważony cykl ekologiczny, wykorzystujący sprzyjające warunki bytowania i możliwe, że jego zaburzenie stało się przyczyną zagłady całego sarrubijskiego świata.

Jednakże czas Sarruba biegł inaczej w Krainie Snów; była to jedna z przyczyn, dla których Mironim-Mer nie czuł specjalnej potrzeby powrotu. Aż do dziś. Choć na Ziemi minęły stulecia, na Sarrubie minęło tylko kilka sezonów. Tym samym Mironim-Mer nie miał powodu, by przypuszczać, że rzeczy przybrały aż tak zły i poważny obrót – po prostu coś przez kilka lat uniemożliwiało jego pobratymcom powrót do ziemskich Krain Snów, to wszystko. To musi być wszystko. Tak czy owak Mironim-Mer niezmiennie odmawia wszelkich spekulacji na temat wieści, jakie musiały osiągnąć jego towarzyszy ze statku, a które spowodowały ich odpłynięcie bez niego.

Łódź za pięćdziesiąt złotych monet. Jeśli suma ta przekracza możliwości Badaczy, Mironim-Mer westchnie i zaofiaruje w cenie także kotkę Fortunę. W tym momencie z trudem hamujący swoją żądzę starzec obliże się, a jego uśmiech poszerzy się niepokojąco. Wygląda jednak na to, że Fortuna niczym się nie martwi, więc targ szybko zostaje ubity. Później, gdy nasza grupka będzie wchodzić na pokład, Badacze znajdą delikatnie poruszające się zawiniątko żagli, po uniesieniu których zobaczą lekko pomietą, ale nietkniętą kotkę. Najwyraźniej ona sama potrafi świetnie o siebie zadbać. Łódź jest dość duża i pomieści do ośmiu osób, włączając w to skromne miejsca do spania i przestrzeń do przygotowywania posiłków.

Mironim-Mer przypomni wszystkim, aby przed czekającą ich długą podróżą zaopatrzyli się w futra i ciepłe okrycia.

Na Sarrub

Po zakończeniu wszystkich przygotowań Mironim-Mer stawia żagle i obiera kurs na Bazaltowe Słupy Zachodu, a stamtąd na Sarrub. Po drodze przybija do pustego brzegu jałowych ziem, aby w czasie postoju pokryć kadłub łodzi kosmicznym miodem, który wioził z wielką ostrożnością. W czasie podróży wszyscy podróżnicy łapią ryby i strzelają do morskich ptaków, piją deszczówkę i pływają w morzu dla relaksu. Podróż do Bazaltowych Słupów zabiera wiele dni, a po drodze łódź przepływa przez wszystkie Królestwa Fantastyczne. Strażnik Tajemnic może kusić graczy, zachęcając ich do odwiedzenia któregoś z tych dziwnych lądów, jednak Mironim-Mer przeciwstawi się wszelkim tego typu żądaniom – podróż jest dla niego najważniejsza. Łódź po dopłynięciu do Bazaltowych Słupów bez kłopotów przepływa między nimi i wkrótce wystrzeliwuje ponad krawędzią Wielkiej Katarakty prosto w przestrzeń. Teraz potrzeba posiadania ciepłych okryć staje się oczywista – jest tu bardzo zimno.

W przestworzach coraz bliżej małego stateczku przepływają ślepe i bezmyślne larwy Bogów Zewnętrznych, przyciągane przez swoje proste potrzeby i pragnienia. Wszyscy Badacze postawieni w obliczu koszmaru, jakim jest wygląd tych okropnych stworzeń tracą 1/1k10 Punktów Poczytalności. Istoty te niekiedy przepływają tak blisko, że udaje im się sięgnąć ku naszym bohaterom, macając i wygodniałe ich obwąchując. Jednak Mironim-Mer jest na tyle doświadczonym żeglarzem, że unika gęstych grup horrorów i oddala się od tych, które zdają się być nazbyt agresywne lub obrzydliwe.

W czasie podróży Mironim-Mer nabiera animuszu, gdyż wesoło opowiada Badaczom o swojej rasie, a nawet – jeśli bohaterowie graczy okażą zainteresowanie – wyjawia im tajniki niezwykłego cyklu życiowego Sarrubijczyków. Mironim-Mer nie wie, co przydarzyło się jego światu. Nie opuszczał też ziemskich Krain Snów, gdyż po wyjściu z nich zostałaby odtworzona jego prawdziwa postać. (Mironim-Mer zużył wszystkie posiadane punkty *śnienia*, a zebranie puli, która pozwoliłaby mu na budowę nowego ciała zabrałoby kilka wypraw tam i z powrotem.) Jeśli Badacze są ciekawi, naszkicuje dla nich na pokładzie swoją prawdziwą postać przysadzystego, rogatego i uzbrojonego jaszczura z wąskimi, żółtymi oczyma. Oczywiście takim istotom trudno byłoby prowadzić interesy z Krainami Snów Ziemi bez właściwego przebrania.

Po długiej podróży statek ląduje na zimnym i nieprzyjaznym morzu, na którego widok Mironima-Mera ogarnia niepokój. W jego wspomnieniach wody Sarruba były ciepłe jak w tropikach. To morze jednak nie przypomina błękitnej toni z jego wspomnień: tu i tam pływają trupioblade ciała, które Mironim-Mer identyfikuje

jako Sarrubijczyków na pierwszym etapie życia. Ich los wyraźnie go porusza, ale powstrzymuje się od wszelkich spekulacji. Po dniu podróży pod zasnutym chmurami niebem nasi podróżnicy docierają do skutego lodem, niedostępnego brzegu, do którego przycumowano pokryte śniegiem łódzie, teraz nieruchomo unoszące się na wodzie. W trakcie wychodzenia na ląd Badacze atakuje drugoetapowiec. Niegdyś te stworzenia powinny wychodzić na brzeg przed osiągnięciem gotowości do przemiany, więc jego obecne zachowanie Mironim-Mer przyjmuje za kolejną wskazówkę, że dotychczasowy bieg życia uległ zmianie.

DRUGOETAPOWIEC

S 6 KON 15 BC 5 MOC 9
ZR 10 Pancerni 3 WT 10

Modyfikator obrażeń: -1k6

Broń*: pazury (x2) 50%, obrażenia 1k6 – mo.
ukąszenie 40% 1k10 – mo.

** Sarrubijczyk na drugim etapie rozwoju może w ciągu rundy atakować trzykrotnie (raz każdym z zestawów pazurów oraz raz zbrojnym w kły pyskiem). Ten kościsty stwór ma wystające żebra i tylko przednią parę kończyn, natomiast zadnia część ciała stworzenia przechodzi w płetwy lub ogon.*

Utrata Poczytalności: Ujrzienie Sarrubijczyka w drugim etapie życia oznacza utratę 0/1k4 PP.

Ku świątyni

Mironim-Mer kieruje Badaczy w głąb lądu, gdzie w odległości trzech dni marszu znajduje się Świątynia Lustra Wyroczni. Temperatura z pewnością wynosi najmniej -20°C, więc bohaterowie muszą się ciepło ubrać. Na szczęście wszyscy posiadają grube stroje, zakupione z myślą o kosmicznej podróży. Mimo to podróż jest uciążliwa, gdyż od strony morza wieje zimna bryza, niosąca nierzadko śniegowe zamiecie i opady mokrego śniegu. Po drodze Badacze powinni zobaczyć dziwne i okropne widoki, takie, jak:

- * powłoka martwego Sarrubijczyka pełna wysuszonych ciałek przypominających insekty pierwszoetapowców, którzy zginęli w straszliwym chłodziu, jaki nawiedził ich świat;
- * czarne, skrzydlate figury na niebie, krążące nad odległymi wzgórzami. Po przybyciu Badaczy do tego miejsca, znajdują oni tylko oczyszczony do czysta duży szkielet, a nieznane istoty już dawno zniknęły;
- * mieszkanie, którego rozbite drzwi pokrywają dziwne znaki. W środku znajdują się dwa zamrożone ciała Sarrubijczyków przytulonych do siebie w poszukiwaniu ciepła;
- * wielkie, nieregularne odciski na świeżym śniegu, którym z boku towarzyszą krwawe ślady;
- * wędrujące w mroku postaci, przedzierające się bezcelowo poprzez śniegi. Nigdy nie udaje się do nich zbliżyć, gdyż w przypadku wszczęcia pościgu znikają. Być może są to duchy zmarłych, choć Mironim-Mer nie przyjmuje takiej możliwości.

Wszystkie ciała wyglądają na ludzkie. Jeśli zdziwieni Badacze zapytają o to, wiedząc, że Sarrubijczycy mają nieludzką postać, Mironim-Mer uzna, że są to zwłoki jego towarzyszy ze statku lub marynarzy z innych jednostek, których zawieziano z powrotem z Krain Snów Ziemi. Nigdzie nie widać innych Sarrubijczyków, nie licząc niedojrzałych form larwalnych.

Grupa może napotkać także różne niebezpieczeństwa. Prawdopodobnie często będą się zdarzały spotkania z drugo i trzecioetapowcami, choć lepiej, aby natura innych ponurych widoków (na przykład tożsamość napotkanego przez bohaterów wielkiego szkieletu) pozostała sprawą wyobraźni graczy. Ta część scenariusza nie



powinna zostać sprowadzona do serii zażartych walk. Trzeba uwypuklić zagrożenie, ale nie wolno przesadzać.

DRUGOETAPOWIEC nr 1

S 7 KON 14 BC 7 MOC 10
ZR 11 Pancerz 3 WT 11

Modyfikator obrażeń: -1k4

Broń: Pazury (x2) 45%, obrażenia 1k6 – mo.

Ukąszenie 30% 1k10-mo.

Utrata Poczitalności: 0/1k4 PP

DRUGOETAPOWIEC nr 2

S 8 KON 12 BC 5 MOC 8
ZR 8 Pancerz 3 WT 9

Modyfikator obrażeń: -1k4

Broń: pazury (x2) 45%, obrażenia 1k6-mo.

ukąszenie 35% 1k10-mo.

Utrata Poczitalności: 0/1k4 PP

TRZECIOETAPOWIEC

Trzecioetapowcy mają cztery powykręcane nogi, których pierwsza para zakończona jest ostrymi, haczykowatymi pazurami. W ich głowach zaopatrzone znajdują się rozdziawione paszcze otoczone wieńcem wtkowatych wąsów. Ciała tych istot są brązowe i pomarszczone.

S 14 KON 12 BC 14 MOC 14
ZR 15 Pancerz 5 WT 13

Modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: pazury (x2) 55%, obrażenia 1k6+mo.

mackowate wąsy* 40%, obrażenia 1k3+wysysanie

** Szeroka paszcza Sarrubijczyka w trzeciej fazie życia jest otoczona przez dziesiątki włóknistych macek, które łapią zdobycz i przytrzymują przed rzędami kłapiących ostrych zębów. Z pogryzionej ofiary trzecioetapowiec wysysa krew w tempie 1 punktu Siły na rundę. Jeśli ofierze uda się przeżyć, strata ta jest regenerowana w tempie 2 punkty S dziennie. Pochwycony może odebrać atakującego stwora, jeśli uda się mu przezwyciężyć jego Siłę swoją własną. Mironim-Mer wspomni, że trzecioetapowcy w swoich mackach posiadali przypominające igły szpikulce służące do wstrzykiwania w ciała ofiar paraliżującej trucizny. Wydaje się, iż obecnie utracili tę zdolność.*

Utrata Poczitalności: Osoby, które ujrzały trzecioetapowca tracą 0/1k6 PP.

Świątynia Lustra Wyroczni

W końcu Badacze dotrą do celu podróży Mironima-Mera. Świątynia znajduje się na niskim wzgórzu, które obecnie okalają opuszczone domy. Zbudowano ją z białego, szaro żyłkowanego kamienia. Wiodąca do świątyni ścieżka jest otoczona przez szeregi połamanych kolumn z identycznego materiału. Świątynny budynek jest niski, a jego pozbawione drzwi wejście prowadzi w mrok. Przy wejściu siedzi w kucki jakaś postać i grzebie w śniegu, a na widok przybyszy umyka do środka.

Mironim-Mer rozpoznaje w tej osobie strażnika świątyni, w każdym razie postać ta nosi jego szaty. Możliwe, że jej nerwowe zachowanie spowodowane jest przybyciem ludzi, istot spoza Sarruba.

Gdy nasi bohaterowie znajdą się w pobliżu świątyni, dobiegnie ich z jej wnętrza chrapliwe wołanie, nawołujące Badaczy do odwrotu: *Odejdźcie! Zagłada czeka tych, którzy odważą się przekroczyć te progi! Uciekajcie! Uciekajcie przez wzgląd na wasze dusze!* Strażnik nie może jednak nikogo powstrzymać przed wejściem, a jeśli ktokolwiek to uczyni, skryje się w ciemnościach, kuląc się i skamląc żałośnie. Wnętrze świątyni jest puste z wyjątkiem małych zasp śniegu, sopli i lustra, które jest umieszczone pośrodku posadzki.

Jeśli ktokolwiek podejdzie do Lustra, siedzący w kącie Strażnik zacznie błagać, aby z niego nie korzystać. Ale Mironim-Mer jest nieugięty i po tak długim czasie nie może już zawrócić. Wyciąga ze swojej kieszeni garść kolorowych kryształów i rozrzuca je po powierzchni zwierciadła, po czym zaczyna śpiewać chrypliwą inwokację.

Niebo widoczne w otworze drzwi czerwienieje i zasnuwa się chmurami w miarę, jak Mironim-Mer ciągnie swoją pieśń. Nagle, z rykiem wściekłości, oślizgła ręka wyrzeliwuje z wnętrza zwierciadła i chwytą Mironima-Mera, pozbawiając go oddechu. Z centrum lustra spogląda ze złością kilka zielonych oczu, a grzmiący głos ryczy w języku, którego nie rozumie żaden z Badaczy. Jasne jest, że Mironim-Mer znajduje się w niebezpieczeństwie – ręka pozbawia go w każdej rundzie 1k4 punktów Mocy. Kończyna sama w sobie jest niewrażliwa na uszkodzenia i żadna magia lub narzędzie dostępne Badaczom nie są w stanie wyrządzić jej krzywdy. Chwyt, w jakim trzyma Sarrubijczyka nie daje się poluzować. Miejmy nadzieję, że któryś z Badaczy okaże się na tyle inteligentny, że wpadnie na pomysł rozbicia zwierciadła. Jeśli nie, Mironim-Mer zginie, Badacze będą musieli samodzielnie opuścić Sarrub, a ich misja zakończy się niepowodzeniem. Możliwe, że strażnik świątyni zgodzi się wyruszyć z nimi w ich łodzi, aby doprowadzić ich z powrotem do ziemskich Krain Snów.

Jeśli jednak Badacze pomyślą o rozbiciu lustra, wokół leży mnóstwo odłamków kamienia, którymi można to uczynić. Po strzaskaniu zwierciadła ręka znika, na zewnątrz rozlegają się gromy, po czym rozpoczyna się ogromna ulewa. Mironima-Mera zasmuca rozbicie lustra, po czym niepewnie wyjaśnia, że lustro zostało opanowane przez demona wendigo. Bez wątpienia jego wpływ na zwierciadło powiększył jeszcze rozmiary nieszczęścia, które spadło na Sarrub.

Z mroku wynurza się strażnik, ukazując wszystkim prawdziwą postać Sarrubijczyków – uzbrojonego, rosnącego jaszczura, pokrytego ostrymi grzebieniami kostnymi (ujrzenie strażnika oznacza utratę 0/1k6 Punktów Poczytalności). Jego twarz jest ruchoma i pełna ekspresji. Strażnik chrypliwie opowiada, iż często było mu dane spojrzeć w lustro pod kontrolą demona. Przez długi czas obserwował Mironima-Mera i wysiłkiem całej swojej woli ukrywał cele naszych bohaterów przed swoim panem. Pomimo to wie, gdzie znajdują się Kalya-Kaan oraz Taila-Tane (towarzyszki Mironim-Mera) i zna ich losy.

Kalya-Kaan i Taila-Tane wzajemnie się odnalazły i zbudowały latającą łódź, aby móc wyruszyć na Sarrub, niestety po drodze złapały je straszliwe istoty – pochodzący ze świata Yundu piraci znani pod mianem Wenelianów. Lustro pokazało też strażnikowi, że obie kobiety są przetrzymywane w Domu Jedynej Iglicy na brzegach Pierścieniowej Wyspy na samym Yundu. Mironim-Mer usłyszaży już dosyć, dziękuje i pośpiesznie opuszcza świątynię.

Jeśli badacze zapytają Mironim-Mera o Wenelianów, wyjaśni tylko, że są fosforyzującymi na zielono stworami, które żyją z wyzysku i które często żerowały na jednostkach handlowych Sarrubijczyków, a ich najazdy okryły żałobą wiele światów. Nikt nie zna całej prawdy o Wenelianach, a o ich strasznym świecie, który wydał na świat tak ohydny pomiot, wiadomo jeszcze mniej.

Na zewnątrz świątynnego budynku deszcze splukują śnieg, odkrywając kolejne koszmarnie rzeczy, ale i odświeżając powietrze. Być może Sarrub nie został jeszcze do końca zniszczony.

naszymi podróżnikami ukazuje się czarna i mętna powierzchnia Yundu. Świat ten nie ma słońca – zastępuje je otaczający Yundu pierścień czegoś, co wygląda jak żarzący się węgiel. Tutaj nie ma ani dnia, ani nocy, tylko posępny wieczny półmrok.

W miarę jak Mironim-Mer kieruje łódź coraz niżej, oczom podróżników ukazuje się wyspa i jej szczyty sięgające ponad brudne morskie fale. Wyspa ma formę atolu. Możliwe, że jest okrągłą rafą, wydaje się jednak, że wyspa jest pozostałością starożytnego krateru, który wypełniła woda, wokoło opływająca jego stoki, tak, że ponad powierzchnią pozostały jedynie krawędzie niecki. Łódź po uderzeniu o pomarszczoną powierzchnię smoliście czarnego płynu, który na Yundu uchodzi za wodę, żegluguje w zasięgu widzialności zębatego wybrzeża i ponurych wież niemiłego miasta. Jeden z budynków, umiejscowiony wysoko na zboczu góry zwieńczony jest pojedynczym szczytem ostro wbijającym się w niebo – z pewnością jest to Dom Jedynej Iglicy. Jednostka naszych podróżników może korzystając z cienia dopłynąć prosto do nabrzeża.

Tymczasem w głębi doku Wenelianie wyprowadzają więźniów i wyładowują skrzynie ze statku. Są one zapewne własnością stojącego obok i jarzącego się na zielono potwora z wielkimi, błoniastymi jak u nietoperza, skrzydłami (utrata PP w chwili jego ujrzienia wynosi 1k3/1k20). Nieszczęśliwi niewolnicy, ludzie i nie-ludzie, są przez Wenelian zamykani w skrzyniach i spuszczeni na wodę na zgubę, o której lepiej nie myśleć. Efekt kosmaru może spowodować, że jeden z Badaczy znajdzie się pośród pechowców zamykanych w klatkach. W dali wyraźnie widać miasto, ponurą zbitkę nieforemnych budynków, szachownice ulic, czarne odrzwia i zachwiane linie pionowej perspektywy, pomiędzy którymi w mroku przemykają Wenelianie.

Udany test *ukrywania się* lub *skradania* pozwoli Badaczom przemknąć od łodzi ku starym drewnianym skrzynkom – najbliższym obiektom dającym jakąś osłonę. Nieudany test oznacza, że jeden z Wenelian coś usłyszy lub ujrzy przemykających Badaczy i postanowi bliżej zbadać sprawę. Jeśli niepożądany ciekawski zostanie uciszony w ciągu jednej rundy, nie zaalarmuje nikogo swoim upadkiem i bohaterowie będą mogli kontynuować misję. W przeciwnym wypadku Wenelianin wyda z siebie przenikliwe trąbnięcie, po którym pośpieszy mu na pomoc 2k6 innych przedstawicieli jego rasy oraz świecące monstrum z portu. Badacze i Mironim-Mer zostaną zmuszeni do odwrotu na swój statek i natychmiastowego odpłynięcia, albo będą musieli zmierzyć się z tym nowym zagrożeniem zanim podejmą nowe działania.

KILKU ATAKUJĄCYCH WENELIAN

	1.	2.	3.	4.	5.	6.
MOC	16	8	12	11	7	15
ZR	15	4	13	8	9	9
HP	16	8	12	11	7	15
Dzi ryt	50%	45%	35%	15%	50%	40%
Obrażenia	1k8	1k8	1k8	1k8	1k8	1k8
	7.	8.	9.	10.	11.	12.
MOC	15	11	3	15	6	9
ZR	15	14	13	12	15	16
HP	16	10	12	11	7	15
Dzi ryt	35%	30%	30%	30%	10%	40%
Obrażenia	1k8	1k8	1k8	1k8	1k8	1k8

FOSFORYZUJĄCY POTWÓR

S 68	KON 29	BC 123	INT 2	MOC 9
ZR 5				WT 76
Modyfikator obrażeń: +11k6				

Na Yundu

Mironim-Mer mając swój cel na wyciągnięcie ręki pędzi tak szybko, jak tylko to możliwe. Mimo wszystko podróż zabiera jednak dużo czasu. W końcu przed

Broń: chwyt paszczą 45%, obrażenia: połknięcie.
bicie skrzydłami 60%, obrażenia 6k6.

Pancerz: 10 punktów świecącej skóry

Utrata Poczytalności: 1k3/1k20 PP za ujrzenie tego monstrem.

Badacze i Mironim-Mer są bez wątpienia na tyle mądrzy, że będą się kierować w stronę wysokiego Domu Jedynej Iglicy. Budynek ów składa się głównie z długich ciągów schodów, które prowadzą do cylindrycznego pomieszczenia o średnicy sześciu metrów. We wspomnianej komorze znajdują się obie Sarrubijki: Kalya-Kaan oraz Taila-Tane – spętane łańcuchami, przytwierdzonymi do klamer na środku pomieszczenia. Taila jest jednak martwa. Przyczyną zgonu były najwyraźniej poważne rany na plecach. Kalya żyje, jest jednak bardzo wyczerpana, a jej ciało nosi ślady tortur. Otaczają ją pozostałości wielu nietkniętych posiłków, a w jej oczach wciąż widać strach. Mironim-Mer pośpiesza ku swym ukochanym i zaczyna pocieszać Kalya-Kaan, rozpaczając po utracie Taila-Tane.

Klamry mają S równe 25, ale udany test *mechaniki* pozwoli Badaczowi obluźować je o 1k10 punktów. Po uwolnieniu obu Sarrubijek (Mironim-Mer nie odejdzie bez ciała Taila-Tane), można rozpocząć schodzenie. Po drodze bohaterowie napotkają samotnego Wenelianina z kolejną porcją posiłku dla więźniów – nie powinien on jednak sprawić większych kłopotów zdeterminowanemu Sarrubijczykowi i jego towarzyszom.

Opuszczenie Yundu może być niewielkim lub ogromnym problemem w zależności od postanowień strażnika. Nasi bohaterowie mogą na swojej drodze napotkać jeszcze takie przeszkody spowalniające ucieczkę, jak pościg Wenelian w dokach, zła faza przypływu i tym podobne.

Podsumowanie

Mironim-Mer żegluję z powrotem ku Ziemi, a na jego twarzy maluje się zadowolenie. Celem podróży jest Celephais albo jakiegokolwiek inne miejsce, w którym Badacze chcą być bezpiecznie wysadzeni. Mironim-Mer, Kalya-Kaan i Fortuna pragną ponownie osiedlić się na Sarrubie. Za takie szczęśliwe zakończenie każdy z Badaczy odzyskuje 1k10 Punktów Poczytalności, jeśli jednak misja Mironima-Mera zakończy się niepowodzeniem, każdy z naszych bohaterów, prześladowany wizją zniszczonego świata Sarrub utraci 1k8 Punktów Poczytalności.

Ale przygoda naszych śniących postaci może jednak nie być jeszcze zakończona. Wenelianie mogą pożądać zemsty za kradzież ich sarrubijskich jeńców – a ziemskie Krainy Snów bynajmniej nie są poza ich zasięgiem.

Zajmijmy się jednak weselszymi tematami, powiedzmy, że Sarrub został częściowo uleczony, Mironim-Mer i jego ukochana połączyli się na nowo i możliwe, że kiedyś w przyszłości białe statki pod cytrynowymi żaglami znów pojawią się na wodach ziemskich Krain Snów, aby znów handlować przednim trunkiem nie z tego świata. Możliwe, że nie zabierze to tak dużo czasu, jak mogłyby się spodziewać – czy pamiętacie, że czas na Sarrubie płynie zupełnie inaczej? W każdym razie, jeśli kiedykolwiek to nastąpi, Badacze z pewnością będą dobrze pamiętani przez sarrubijskich kupców i to w najlepszym tego słowa znaczeniu. I, oczywiście, nasi bohaterowie znają teraz sekret, dzięki któremu mogą żeglować przez wichry pustki – trik z kosmicznym miodem.

UCZEŃ PICKMANA

Oto rozbudowany scenariusz, w którym Badacze odkrywają, że kontakty między snem a jawą są przerażająco ryzykowne.

W tej przygodzie Badacze podejmą próbę odwrócenia straszliwego losu, jaki czeka artystę z Bostonu, Nelsona Blakely'ego, byłego ucznia Richarda Uptona Pickmana. Nasi bohaterowie poznają szczegóły jego cierpienia zarówno podczas śledztwa prowadzonego w Świecie Przebudzonych, jak i podróży do Krain Snów. Następnie będą musieli wybrać się do Podświata, aby dowiedzieć się od ghoul'a, który niegdyś był Richardem Pickmanem, jak stawić czoło rzeczy, która rośnie pod spokojną powierzchnią mrocznego jeziora i jak rzecz tę zniszczyć – senny odpowiednik rzeczy, która żyje i rozrasta się w łożu boleści Nelsona Blakely.

Badacze biorący udział w tej przygodzie powinni być obeznani z Krainami Snów i powinni mieć wizytę w nich już za sobą.

Informacje dla Badaczy

Pewnego poniedziałku, jeden z Badaczy, przeczytał rankiem artykuł w lokalnej gazecie odnoszący się do tajemniczego wypadku, który dotknął młodego i utalentowanego malarza, Nelsona Blakely'ego. Kopię tego artykułu (z tytułowanego „Miejscowy artysta ofiarą wypadku”) załączono obok (zobacz *Papiery Pickmana #1*). Badacz znał kiedyś Blakely'ego, jednak nie musiała być to bliska znajomość. Szczegóły tego związku pozostawiamy w gestii Strażnika, nie należy tylko przyjmować, że Blakely był chłopakiem lub kochankiem którejś z Badaczek.

W czasie, gdy Badacz czyta artykuł, rozlega się dźwięk telefonu. Dzwoni kobieta, która przedstawia się jako Penny Tilstrom, narzeczona Blakely'ego (udany test *wiarygodności* przypomni Badaczowi, że jego rozmówczyni jest młodą dziedziczką, której nazwisko od czasu do czasu pojawia się na stronach poświęconych życiu wyższych sfer). Opowieść snutą przez kobietę często przerywa łkanie, a jej głos jest napięty i zmęczony.

– Spotkałam Nelsona pod koniec 192- (było to dwa lata temu) w czasie małego pokazu sztuki, który odbywał się w North End. Nelson był jednym z wielu początkujących malarzy, ale jego prace mnie oczarowały. Spędziłam większość czasu przy jego stoisku, gawędząc, a przed wyjściem umówiliśmy się na dzień następny. Niedługo później Nelson przeniósł się do mojego domu – nie myśl, proszę o mnie źle. To nie było tak, jak myślisz, z całą pewnością. Kochaliśmy się oboje... [łkanie]

– W każdym razie, pomagałam mu płacić za jego materiały i poznałam go z kilkoma wpływowymi ludźmi, więc oczywiście stał się sławny – musiałeś widzieć jakieś jego obrazy [to stwierdzenie jest prawdziwe tylko wtedy, gdy Badacz stara się być na czasie i interesuje się sztuką wyższych sfer]. Przez pewien czas każdy, kto był kimś musiał mieć jeden z jego pejzaży. Nelson miał więcej pieniędzy, niż kiedykolwiek widział w życiu, ale popadł w depresję i wycofał się. Pokłócił się z przyjaciółmi, lekceważąc ich zamówienia. Pił. I to dużo. Często nie było go w domu przez całe dni i nigdy nie powiedział mi, co wtedy robił. [łkanie]

– Ścieraliśmy się coraz częściej i częściej. W styczniu spakował się i przeprowadził do okropnej, taniej mansardy w North End. Przestał odpowiadać na moje listy i telefony i do czasu wypadku nie udało mi się nawiązać z nim kontaktu. Nelson nadal nie

odzyskał przytomności. Nie ma żadnych krewnych ani oszczędności, więc wzięłam go z powrotem do siebie. Moi prawnicy wszczęli postępowanie, którego celem ma być uznanie mnie za legalnego opiekuna Nelsona do czasu, gdy nie wyzdrowieje. Opiekuję się nim dzień i noc, i nie pomaga mi przy tym żadna pielęgniarka, a doktorzy nie dają mi żadnej szansy. [łkanie] Ale jestem pewna, że wyzdrowieje. Widzę już nawet oznaki poprawy. Jestem tego pewna. Jestem tego pewna.

– Zadzwońłam, gdyż wcześniej rano Nelson jęczał i usłyszałam, jak mówi przez sen – czyż nie przeczy to słowom lekarzy? Ciągłe może mówić, przynajmniej we śnie, więc wiem, że wyzdrowieje. [płacz] W każdym razie, zajrzałam do niego i usłyszałam twoje nazwisko. O znalezienie numeru poprosiłam telefonistkę.

– Proszę, czy nie zechciałbyś mnie odwiedzić? Jeśli Nelson ciebie usłyszy lub zobaczy, może przebudzi się ze śpiączki. Pospiesz się, proszę!

Informacje dla Strażnika

Informacje podane przez Penny Tilstrom są całkiem dokładne. Penny wciąż żywi do Nelsona głębsze uczucia i to powinno stać się oczywiste dla Badacza, z którym Tilstrom będzie rozmawiać przez telefon. Jeśli Badacz wykona udany test umiejętności *psychologia* w czasie, gdy dziewczyna będzie

Papiery Pickmana #1

MIEJSCOWY ARTYSTA OFIARĄ WYPADKU

BOSTON. Nelson Blakely, lokalny twórca, został dzisiaj znaleziony w swoim mieszkaniu w North End. Gospodarz Blakely'ego, zaniepokojony kilkudniową ciszą w domu lokatora, otworzył drzwi i znalazł młodego malarza leżącego na kanapie, w jego mniemaniu już martwego. Blakely był jednak tylko nieprzytomny. Ofiara została zabrana na pogotowie św. Marii i do dziś nie odzyskała przytomności.

Policja wyklucza wątki kryminalne i ewentualną możliwość zabójstwa. Nie wiadomo, jak długo Blakely leżał nieprzytomny. Nie udało się też określić przyczyn jego stanu. Obecnie artysta znajduje się pod opieką swojej narzeczonej, Penny Tilstrom, znanej w kręgach towarzyskich naszego miasta.

Blakely był znany ze swoich portretów wyróżniających się charakterystycznym, onirycznym nastrojem.

Ostatnie dni Nelsona Blakely'ego

W czasie prowadzonego przez naszych bohaterów śledztwa będą miały miejsce różne ważne wydarzenia dotyczące między innymi Nelsona Blakely'ego i Penny Tilstrom. Działania podjęte przez Badaczy mogą zmienić opisany poniżej ciąg wypadków, ale jeśli bohaterowie graczy nie powstrzymają rosnącego zagrożenia w ciągu jednego tygodnia, Transformacja Blakely'ego zakończy się i Ghadamon ucieknie w głębiny oceanów Świata na Jawie, niszcząc wszelkie nadzieje na odzyskanie jakichkolwiek Punktów Poczytalności.

PONIEDZIAŁEK: zdarzenia mające miejsce w domu Penny opisano w podrozdziale „W domu Tilstrom”. Badacze powinni po raz pierwszy odwiedzić Penny i Nelsona w ten właśnie dzień.

WTOREK: jeśli Badacze odwiedzą Blakely'ego dopiero tego dnia, dowiedzą się, że jego ciało nabrzmiało, a cera nabrała sińczego odcienia. Bliższe oględziny ujawniają, że na skórze nieprzytomnego pojawiły się szczeliny, z których sączy się przejrzysta i lepka ciecz. Ujrzanie Nelsona w tym stanie może kosztować 0/1 Punktów Poczytalności.

Poczytalność Penny spadła do 38 punktów i choć nie uświadczono sobie jakieś zmiany jej osobowości, udany test *psychologii* ujawni, że żyje w wielkim napięciu.

ŚRODA: tego dnia skóra Blakely'ego prawie zupełnie czerniała, a jego twarz nabrzmiała do tego stopnia, że stał się nierozpoznawalny. Szpary w skórze, oszpeconej przez kilka spuchniętych i zbłękitniałych obszarów, znacząco się powiększyły, zaś każdą niebieską plamę otaczają żółte krosty, które niekiedy pękają, wypływając z siebie tłustą maź. Nelson czasami kaszle, wykrztuszając ciekącą mu z nosa i ust ropę, wycieraną następnie ze stoickim spokojem przez Penny. Blakely wydaje się większy, ale Strażnik może zasugerować, że to tylko przywidzenie związane z jego opuchlizną. Zobaczenie Nelsona w tym dniu może kosztować 0/1k3 Punktów Poczytalności.

Poczytalność narzeczonej Blakely'ego spadła do 31 i czasami wydaje się, że Penny popada w histerię. W zmiętym szlafroku wygląda bardzo nieporządnie, jej włosy zwisają w strąkach, a pod oczyma widać ciemne sińce.

Pod wieczór lub wcześniej rano dnia następnego, kilka istot z głębin odnajdzie pracownię Blakely'ego na poddaszu i włamie się do niej przez okno w dachu. Buszując zniszczą wszystkie malowidła Nelsona, a także wszelkie notatki. Przed opuszczeniem studia zabiorą leżący pod sofą znak ankh, oczywiście o ile jeszcze tego nie uczynili Badacze. Jeśli nasi bohaterowie wtedy odwiedzą pracownię, to pośród szczątków znajdą kałuże wody i poczują ohydny rybi smród, jaki zawsze towarzyszy istotom z głębin. Udany test *Mitów Cthulhu* poinformuje Badacza, że wizytę w pracowni złożyły mniejsze istoty rodem z *Mitów*.

CZWARTEK: Blakely jest dziś ogromny i waży najmniej 160 kilogramów. Opuchlizna jeszcze bardziej się powiększyła, tak, że na dobrą sprawę nie widać już jego szyi. Poszerzające się szczeliny w skórze pokryły się kruchą substancją, będącą pozostałością po wyciekającym z ran płynie. Włosy Nelsona wypadają całymi garściami, a zsiniałe i nabrzmiałe miejsca przybrały formę dygocących pod naciskiem wrzodów. Dzisiaj utrata Punktów Poczytalności za oglądanie Blakely'ego wynosi 0/1k4.

Poczytalność Penny wynosi już tylko 24 punkty. Schudła i widać po niej, że jest całkiem wyczerpana. Upiera się, że w nocy słyszała koło domu jakichś rabusiów. Najbardziej uderzającym świadectwem gwałtownie zmniejszającej się poczytalności dziewczyny jest jej przeświadczenie, że Nelsonowi się polepsza.

PIĄTEK: Blakely powiększył swoje rozmiary jeszcze bardziej i dziś przypomina ogromny, przeszło 200 kilogramowy kadłub. Jego ramiona i nogi mają formę cylindrów szarego mięsa, a potworne i wielkie wrzody otwały się, ukazując małe i zdeformowane niby-zwierzęce łby wielkości grejpfrutów. Głównie te dziko pożywiają się otaczającym je ciałem, nie zwracając przy tym uwagi na obserwujących je ludzi, dopóki ktoś ich nie dotknie lub nie przerwie im ucztę. W takim wypadku kłapią i bezmyślnie warczą na napastnika, albo plują w jego stronę krwią i na w pół pogryzionymi kawałkami ciała. Utrata Punktów Poczytalności wynosi obecnie 1/1k8 punktów.

Zdrowie psychiczne Penny spadło do 17 i jest oczywiste, że jej umysł już niemal zupełnie zapadł się w siebie. Podtrzymuje, że w nocy słyszała wokół domu jakieś głosy.

SOBOTA: w pokoju chorego unosi się mdląco słodki odór. W chwili, gdy Badacze podejść do łóżka z zasuniętymi kotarami, spadnie z niego wielka bryła lepkiej substancji i uderzy o podłogę z niesmacznym plaśnięciem. Za kurtynami coś delikatnie bulgocze. Badacze, którzy postanowili odsunąć zasłony, zobaczą wielką, bezkształtną masę brązowo-niebieskiego śluzu, ważącą ponad 300 kilogramów. Żarłoczne paszcze nie zniknęły, tyle, że teraz są spokojne. Do znajdujących się w narożnikach łóżka kolumnienek baldachimu, jak i do niego samego ciągną się długie, lepkie, leniwie pełzające macki czy też wąsy. Ujrzanie tego horroru kosztuje 1/1k10 Punktów Poczytalności.

Poczytalności Penny, która jest już ostatecznie szalona, choć nie groźna ani dla siebie, ani dla otoczenia, wynosi w obecnej chwili 10. Wspomina, że ostatniej nocy niespodziewanie wpadli starzy przyjaciele Nelsona. Niestety, nie pomyślała, aby zapytać o ich imiona, ale wie, że zajrzeli w związku z wypadkiem ich kolegi. Mówi, że byli bardzo mili i wszyscy przyznali, że Nelson wygląda już dużo lepiej.

Gośćmi było sześć istot z głębin, które nocą rozglądały się wokół domu, czekając na rzecz, która rośnie w łóżu boleści Blakely'ego. Skrzelowcy znaleźli kanał burzowy, który dał im dostęp do tej części miasta i teraz planują pomóc Ghadamonowi w jego podróży do morza. Rabusiami, o których wspominała Penny przez kilka ostatnich dni są te właśnie istoty z głębin, których prawdziwej natury dziewczyna sobie nie uświadamia. W sypialni znajduje się pełno śladów, świadczących o wizycie podwodnych humanoidów – wodorosty, mokre plamy śluzu itp.

NIEDZIELA: transformacja Ghadamona jest skończona. Potwór w łóżku waży ponad pół tony. Gdzieś w środku nocy przeciążone łóżko zawaliło się, choć baldachim pozostał na swoim miejscu i wciąż jest przymocowany do ramy łóża. Stwór leży spokojnie, sapiąc powoli i oczekuje nadejścia istot z głębin, które mają go poprowadzić do morza. Skrzelowcy przybędą o ósmej wieczorem i Penny wpuści ich do domu, gdy tylko znajdą się pod tylnymi drzwiami. Jeśli Badacze w chwili przybycia istot z głębin są akurat w domu, Penny przyprowadzi podmorskie okropieństwa do pokoju zajmowanego przez bohaterów, aby zapoznać ich z gośćmi.

Poczytalność dziewczyny osiągnęła poziom zaledwie 5 punktów, ale jeśli ujrzy poruszającego się w dół schodów Ghadamona w asyście istot z głębin, straci wszystkie pozostałe jej Punkty Poczytalności. Wtedy usiadzie w kącie i spoglądając pustym wzrokiem, nienormalnie chichocząc wybełkocze, że chciałaby, aby Nelson nie wychodził z kolegami na zbyt długo.

opowiadać o tym, jak poznała jego nazwisko, bohater gracza zorientuje się, że jest to sfabrykowana historyjka. Jeżeli oskarży Penny o kłamstwo, po tym jak potwierdzi swą znajomość z Nelsonem, kobieta nie zaprzeczy. Stwierdzi, że łąła w obawie, że jej rozmówca nie da wiary prawdzie. W rzeczywistości personalia naszego bohatera poznała w czasie koszmara sennego. Penny śniło się, że w nogach jej łóżka stoi ociekający wodą Nelson i jęcząc bez końca wypowiada nazwisko Badacza. Ociągała się z wyjawieniem tej wiadomości dopóty, dopóki nie upewniła się, że trafiła na właściwą osobę i wyczuła, że Badacz jej współczuje.

Nelson Blakely, o czym Penny nie wie, padł ofiarą istoty zwaną Ghadamon, przebywającej na dnie Jałowego Jeziora w głębi Podświata Krain Snów. Blakely, podróżując przez senną krainę, na Ghadamona natknął się przypadkowo i tak jego świadomość została pochwycona przez rzecz żyjącą pod powierzchnią wody. Od tej nocy – nocy, w czasie której padł ofiarą tajemniczego wypadku – ciało Nelsona przechodzi powolną metamorfozę, postępującą w miarę, jak esencja złego Ghadamona powoli zastępuje duszę nieśczęsnego podróżnika.

Istoty z głębin przebywające w Przebudzonym Świecie wiedzą o nadejściu Ghadamona i oczekują na niego z niecierpliwością.

W chwili, gdy Badacz odkryją fakty będące przyczyną wypadku Blakely'ego, stanie się oczywiste, że Wielki Przedwieczny musi zostać powstrzymany. Z czasem też bohaterowie zrozumieją, że musi to zostać dokonane w podczas wyprawy do Podświata.

NELSON BLAKELY

Urodzony w marcu 1897 roku, Nelson Blakely był podrzutkiem. Znalaziono go na schodach sierocińca w Nowym Jorku. Nelsona zaadoptowała, nadała mu imię i wychowała bezdzietna para w średnim wieku. Przybrani rodzice byli może niezbyt bogaci, ale pomimo tego zapewnili Blakely'emu dobre wykształcenie i wpoiili mu szacunek dla sztuki.

Opiekunowie Blakely'ego zginęli w katastrofie kolejowej, gdy miał osiemnaście lat, pozostawiając mu mały spadek, który w ich zamierzeniu był przeznaczony na jego dalszą edukację. Pod koniec lata 1915 r. Nelson rozpoczął naukę w Boston College, ale znudził się surowym stylem akademii i pod koniec drugiego semestru opuścił szkołę i wynajął zdewastowane mieszkanie w centrum miasta, na starym North Endzie.

Pośród artystycznej społeczności nabrał odwagi do rozwijania swoich talentów, więc wkrótce zaczął żyć i malować w małej i brudnej pracowni na poddaszu, wydając większość pieniędzy na blejtramy, pędzle i farby. W tym czasie spotkał Richarda Uptona Pickmana, lokalnego artystę o pewnej renomie. Wkrótce potem całkiem utalentowany Blakely stał się protegowanym tego dziwnego i owładniętego obsesją malarza.

Pickman wyjawiał Blakely'emu, że możliwe jest przeniesienie się poprzez sny do innego świata, gdzie można ujrzeć dziwne i cudowne sceny, w sam raz nadające się na tematy obrazów. Blakely był zafascynowany. Po opuszczeniu swojego mistrza, Nelson poznał miejsce przechowywania *Księgi Eibona*, zagmatwanego dzieła, o którym wspominał Pickman.

Wspomniane dzieło było przechowywane w bibliotece uniwersytetu harwardzkiego. Blakely przybył do niej szczęśliwie w dzień, gdy dyrektor był nieobecny. Jego podwładni nie wiedzieli, że poszukiwana przez Nelsona książka nie może być swobodnie udostępniana i zezwolili mu na jej przejrzenie. Czytał cały dzień, aż do zamknięcia czytelnia. Gdy przyszedł następnego dnia, aby dokończyć lekturę odkrył, że zabroniono mu dostępu do dzieła, gdyż wrócił szef wypożyczalni.

Kilka miesięcy później, Nelson Blakely poznaje Adriana Stimsona, pomniejszego okultystę i mistyka, który zamieszkiwał

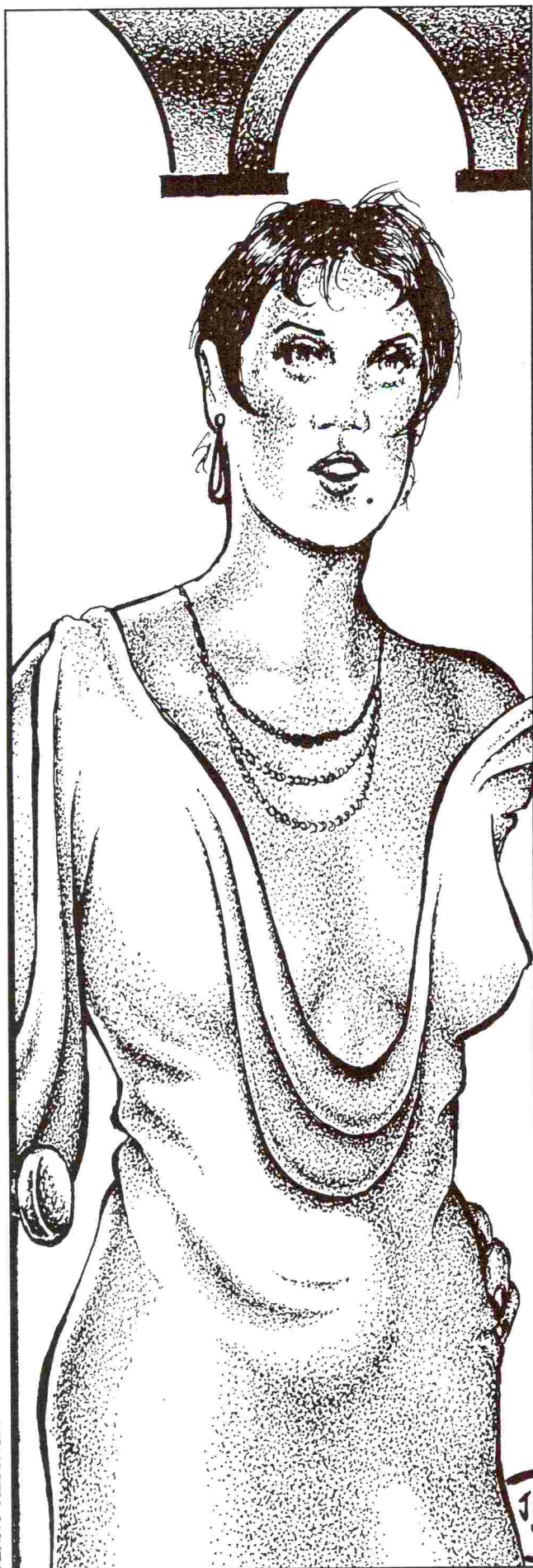
w tej samej dzielnicy Bostonu, na North Endzie. Wkrótce obaj odkryli, że mają wspólne zainteresowania, a Stimsonowi pewnego razu zdarzyło się napomknąć, że posiada egzemplarz *Księgi Eibona*. Adrian wiedział, że lektura tej książki może być niebezpieczna, ale mimo to pożyczył ją Blakely'emu. Nelson posiadałszy wiedzę zawartą w tym dziele po raz pierwszy przeszedł do Krain Snów. W oparciu o swoje wizje Krain Snów namalował cztery dziwne pejzaże. Każdy z nich był inny, ale wszystkie były efektem wypraw do sennych krain. Wkrótce po ukończeniu ostatniego z czterech malowideł Blakely'emu skończyły się pieniądze. Spadek się wyczerpał i Nelson, usiłujący jakoś związać koniec z końcem, został zmuszony do sprzedaży swoich najnowszych dzieł. Jedno zakupił Adrian Stimson, ale pozostałe trzy oddał za bezcen obcym. Kilka dni po sfinalizowaniu ostatniej transakcji Blakely poznał Penny Tilstrom i zakochał się w niej. Przeniósł się do jej domu, a młoda dziedziczka ponosiła koszty jego sztuki. Dzięki swojej dziewczynie wszedł do ceniącego sztukę towarzystwa, gdzie wkrótce pojawiło się zapotrzebowanie na jego prace. Większość składanych mu zamówień opiewała na portrety, ale na każdym ze swoich obrazów umieszczał – przynajmniej w tle – dziwne krajobrazy i wizerunki niezemskich miejsc, w malowaniu których się specjalizował. Odniośszy sukces, dostrzeżony został wreszcie przez krytyków, jednak wraz z coraz większą popularnością rosła jego depresja. Wkrótce nabawił się chorobliwej bezsenności, uniemożliwiającej mu powrót do Krain Snów. Po utracie źródła swojej inspiracji nie potrafił dokończyć wielu zaczętych malowideł. Popadł w obsesję na punkcie czegoś, co określał „podsumowaniem” pracy, którą rozpoczął serią pierwszych czterech obrazów. Opuścił Penny i spróbował, z pomocą alkoholu, na powrót zanurzyć się w świecie snów.

Pogrążony w depresji, którą pogorszyło jeszcze nadużywanie alkoholu, Nelson Blakely wkrótce ponownie znalazł się w Krainach Snów, ale jego podróż nie zaprowadziła go już do jasnych i słonecznych miast powierzchni – zamiast tego zawędrował w przynębiające strony Podświata. Po przebudzeniu zaczął malować wielkie dzieło, które uważał za mistrzowskie zwieńczenie swoich wcześniejszych pejzaży. W chwili, gdy Blakely odwiedzały tajemnicze, martwe jezioro został zaatakowany przez sługi istoty znanej jako Ghadamon obraz był jeszcze nie ukończony. Jednak pod oleistą powierzchnią martwego zbiornika wodnego zamieszkiwał nikt inny, jak Ghadamon, Wielki Przedwieczny. Blakely został wciągnięty w głąb przerażającego Jałowego Jeziora, a następnego dnia rano w pracowni odnaleziono jego ciało w stanie śpiączki; płuca śpiącego były zalane wodą morską, po czym sądząc możnaby uznać, że Nelson po prostu się utopił. Lekarze stwierdzili nawet, że mózg Blakely'ego odniósł trwałe uszkodzenia na skutek braku tlenu, jednak Penny Tilstrom wciąż ma nadzieję, że jej ukochany wyzdrowieje.

DODATKOWE WYDARZENIA

Spotkania z okultystami Evelyn Bancroft mogą zostać włączone w tok przygody decyzją Strażnika, który powinien mieć na uwadze ogólne cele ich dążeń podane w opisie całej grupy. Postaci te mogą nawet przebywać w okolicy, gdy pojawiają się istoty z głębin, ale nie posiadając wiedzy o *Mitach* i mając na dodatek generalnie niską Poczytalność, uciekną na sam widok humanoidów ze skrzelami. Ze swojej strony istoty z głębin nie mają powodów, aby działać zapobiegawczo, ale jeśli okultyści wejdą im w drogę, zaatakują ich. Dodatkowych zmartwień może przysporzyć Badaczom zmasakrowane ciało jednej z ofiar skrzelowców, znalezione na terenie posiadłości Penny Tilstrom.

Jeśli malowidło Jakuba zostało kupione lub skradzione przez któregoś z Badaczy, siąkający nosem, kaszlący i desperacko



PENNY TILSTROM

blagający o zwrot jego skarbu Jakub zacznie regularnie nachodzić naszych bohaterów. Ustalenie dokładnego czasu i miejsca tych spotkań pozostawiamy w rękach Strażnika, ale warto wspomnieć, że z Jakuba można zrobić dobry użytek wtedy, gdy Badacze – na przykład – wychodzą na bal przebierańców, jedzą posiłek w milej restauracji i w każdej innej sytuacji, w której taki obdartus może wprowadzić ich w zakłopotanie.

W domu Penny Tilstrom

Jeśli Badacze, żyjący w eleganckiej części miasta, jeszcze nie spostrzegli, iż Penny Tilstrom to młoda i bogata kobieta z wyższych sfer, to na widok jej domu na pewno nie będą mieć co do tego wątpliwości.

Badaczy w drzwiach wita Penny we własnej osobie, ciągle jeszcze całkiem wesoła i zadowolona z przybycia gości. Ma na sobie kosztowny szlafrok i nieco biżuterii. Penny w ogóle nie opuszcza już domu, uzasadniając to potrzebą bycia na miejscu na wypadek, gdyby Nelson jej potrzebował. W czasie kolejnych wizyt Penny wciąż będzie – dzień po dniu – nosić to samo ubranie.

Penny, kiedy tylko zostanie przekonana, że Badacze chcą pomóc jej narzeczonemu, będzie bardziej niż chętna do pomocy i odpowie na wszelkie ich pytania. Dziewczyna ciągle ma nadzieję, że Nelson przebudzi się, jeśli bohater gracza, którego Blakely niegdyś znał, pójdzie i przemówi do niego. Penny bardzo pragnie wypróbować tę możliwość, więc już na początku rozmowy o to poprosi.

Na piętrze, w pokoju sąsiadującym z sypialnią kobiety, w zasłoniętym łóżu z baldachimem leży nieruchome ciało Nelsona Blakely'ego. Penny prowadzi wybranego Badacza (i wszystkich, którzy zdecydują się mu towarzyszyć) do łóżka i bez żadnych wstępów odsłania kurtyny. Każdy z Badaczy widzący zawartość łóżka traci 0/1 Punktów Poczytalności.

Twarz Blakely'ego, ubranego w błękitną i kosztowną pidżamę z jedwabiu, jest spuchnięta i pociemniała. Jego wargi są czarne i nabrzmiałe, a pomiędzy nich sterczy wyprężony język. Oczy Nelsona są zamknięte, a przykrywająca go pościel powoli porusza się w rytmie ciężkiego oddechu. Jego ręce mają purpurowy odcień, a skóra pod paznokciami zupełnie szaryła. Badacz, który kiedyś znał Blakely'ego zauważy, że ten niegdyś szczupły mężczyzna od czasu ich ostatniego spotkania stał się ciężki i gruby. Teraz, na oko, Nelson waży chyba ze 100 kilogramów. Jeśli bohater o tym wspomni, Penny potwierdzi jego słowa, gdyż i ona była zaskoczona, że jej chłopak w czasie rozłąki tak bardzo utył. Dodaje też, że lekarz wspominał o możliwości lekkiego przybrania na wadze na skutek odniesionych ran.

Jeśli któryś z Badaczy spróbuje otworzyć mocno zaciśnięte powieki leżącego, zorientuje się, że zrosły się one ze sobą – świadomość tego będzie kosztowała Badacza 0/1 Punktów Poczytalności.

Oczywiście Blakely, ku rozpaczy Penny, nie reaguje na nic, co robią bohaterowie graczy.

Dziewczyny nie odpycha wygląd narzeczonego – być może już do niego przywykła, ale z drugiej strony mogła przecież ostrzec Badaczy przed odsłonięciem łóżka.

Jeśli Penny zostanie zapytana o stan emocjonalny Blakely'ego w ostatnich dniach, stwierdzi, że zawsze łatwo tracił panowanie nad sobą, zapewniając przy tym Badaczy, że artyści są bardzo wyczuleni i że Nelson nigdy nie był brutalny, ani nigdy jej nie groził. Poza tym doda, że w miarę upływu czasu coraz bardziej i bardziej oddawał się planom odnalezienia i odzyskania czterech obrazów, które sprzedał, zanim ją poznał. Penny nigdy nie widziała tych prac, ale zdaniem Nelsona były one dużo lepsze od pozostałych jego dzieł. Powiedział jej też, że dopiero niedawno zrozumiał, jak ważne są to obrazy i dlatego zapragnął zamknąć

całą serię piątym, wielkim płótnem, które stałoby się zwieńczeniem jego pracy.

Penny może podać Badaczom nazwę i adres szpitala, do którego przyjęto Nelsona. Tam też będą mogli spotkać lekarza, który udzielił Nelsonowi pierwszej pomocy, gdy przywieziono go do izby przyjęć. Poza tym Penny podaje naszym bohaterom personalia Anthony'ego Ehrlinga – detektywa, który prowadził śledztwo w sprawie wypadku Blakely'ego. Penny dysponuje także adresem i kluczami do mansardy, w której żył artysta przed wypadkiem. Dodaje, że zapłaciła czynsz za lokal za trzy miesiące z góry.

Penny nie zaoferuje badaczom wynagrodzenia, ale jeśli Badacze poproszą o jakąś zapłatę, bez mrugnienia okiem zapłaci każdemu z Badaczy 35\$ za każdy dzień. Bardziej wygórowane żądania sprawia, że Penny zacznie się z Badaczami targować, używając odpowiedniej umiejętności.

PENNY TILSTROM

S 9 KON 9 BC 9 INT 13 MOC 11
ZR 12 WG 15 P 45 WYK 12 WT 9

Umiejętności: historia naturalna 45%, jeździectwo 75%, pływanie 45%, prowadzenie samochodu 55%, sztuka (śpiewanie) 55%, targowanie się 55%, wiarygodność 85%.

Wydział policji

Na posterunku policji badacze dowiedzą się, że detektyw Ehrling jest na dwutygodniowych wakacjach za miastem. Temu z Badaczy, któremu uda się wykonać test umiejętności *prawo* lub *perswazja*, zostanie udostępniony raport oficera. Zobacz *Papierzy Pickmana #2*.

Szpital

Przebywając w izbie przyjęć, gdzie przechowywane są interesujące ich dokumenty, Badacze spotkają lekarza, który wykonywał ostatnie badania Nelsona Blakely'ego przed wypisaniem go ze szpitala i oddaniem pod opiekę Penny Tilstrom. Dr Abraham Forrest jest całkiem otwarty i szczerzy, opowiadając Badaczom o badaniu, jakie wykonał po przywiezieniu Blakely'ego do izby przyjęć około godziny 11 rano. Blakely nie oddychał, a po bliższych oględzinach okazało się, że jego płuca są pełne przejrzystego płynu, najwyraźniej słonej wody. Płyn odsączono i rozpoczęto reanimację, gdyż Forrest, który nie miał jeszcze w rękę policyjnego raportu, uznał, że ma do czynienia z kimś, kogo dopiero wyciągnięto z zatoki. Puls mężczyzny się wzmocnił i Blakely zaczął ponownie oddychać, lekarz jednak obawia się, że z uwagi na długotrwały brak tlenu mózg pacjenta został ciężko uszkodzony. Dwa dni później wciąż nieprzytomnego Blakely'ego oddano Miss Tilstrom. Prognozy lekarza co do dalszego losu Nelsona nie dają cienia nadziei. Forrest czuje, że chory nie ma już żadnych szans na wyzdrowienie, co zresztą próbował (ale bez skutku) uświadomić Miss Tilstrom.

Pracownia Blakely'ego

Pracownia ofiary jest na ostatniej kondygnacji czteropiętrowego budynku w zaniedbanej i brudnej dzielnicy. Po pokonaniu pięciu pięter wąskimi i brudnymi schodami, Badacze zmuszeni będą zejść w dół krótkim korytarzykiem. Tam staną przed zamkniętymi drzwiami, za którymi znajduje się pojedynczy duży pokój, dość skąpo umeblowany, gdyż jest tam tylko kanapa i drewniane krzesło. Wokół porozrzucone są bele płótna, ramy, farby, pędzle i inne

artykuły malarskie. Na środku pokoju umieszczono sztalugę, na której znajduje się duży blejtram, zakryty brezentem.

Jeśli jest akurat dzień, okno w dachu nad głowami postaci zapewni więcej niż wystarczającą ilość światła.

Blakely został znaleziony na zniszczonej, poplamionej kanapie. Jeśli Badacze dokładnie obejrzą tkaninę, to znajdą na niej kruche ślady pozostałości jakieś białej substancji. Udany test umiejętności *chemia* pozwala zidentyfikować ślady jako kryształki soli (sól po-

Papierzy Pickmana #2

RAPORT POLICYJNY: NELSON BLAKELY

...zostaliśmy wezwani na miejsce wypadku przy Folger Avenue 112 przez Andrew Mallina, właściciela budynku. Po przybyciu Mallin został znaleziony w mieszkaniu u boku nieprzytomnego mężczyzny, które p. Mallin zidentyfikował jako Nelsona Blakely'ego. Po wstępnych oględzinach okazało się, że płuca denata są wypełnione wodą. Wezwano karetkę. Wykonano reanimację, ale bez widocznych efektów.

Dochodzenie wykazało, że mieszkanie było dokładnie zamknięte od wewnątrz i nie udało się znaleźć śladów włamania lub wtargnięcia siłą. Ubranie denata było zmoczone wodą, podobnie, jak kanapa, na której spoczywało ciało. Woda, której źródła nie udało się ustalić, była słona.

Papierzy Pickmana #3

Dowód Sprzedaży	
Data	1/12
Produkt	„Starszy Yuggoth”
Cena	100\$
Sprzedane do	A. Stimson 3112 Huntington Ave Apt. 419

Dowód Sprzedaży	
Data	4/26
Produkt	„R'lyeh o świcie”
Cena	75\$
Sprzedane do	E. Bancroft 113 Asbury Blvd

Dowód Sprzedaży	
Data	2/12
Produkt	„Nowy Jork o zmierzchu”
Cena	300\$
Sprzedane do	Mr & Mrs B. E. Biggs 1414 Park Ave #1130

Dowód Sprzedaży	
Data	2/28
Produkt	„Fatum”
Cena	225\$
Sprzedane do	Reggie von Statler

Papiery Pickmana #4

List Baldridge'a

Drogi Nelsonie!

Doprawdy nie mogę uwierzyć, że bierzesz serio te gadki o snach. Pewien jestem, że wszyscy od czasu do czasu wykorzystujemy jakieś sennie wizje jako inspirację i w rzeczy samej, moja ostatnia seria figur została zainspirowana snem, jaki mi się przydarzył. Ale co do popostawiania tylko przy tym źródle natchnienia, to nie mogę uwierzyć, że tak naprawdę czynisz, ani nie mogę polecić tej metody żadnemu poważnemu artyście. I co ci chodzi, gdy piszesz o Pickmanie? Zachowujesz się tak, jakbyś rozmawiał z nim ledwo wczoraj. Mimo wszystko, zniknął z pola widzenia już całe lata temu, a jeśli chcesz znać moją opinię, to na pewno sam ze sobą skończył.

Jeśli zaś chodzi o możliwość przewidywania przyszłości poprzez sny – na Boga! Czyżbyś był kompletnym analfabetą? Nie przeglądałeś Freuda? Może w ogóle nie słyszałeś tego naquiska, zagrzebanego w tej brudnej norze, gdzie teraz siedzisz. Nie ważne. Zostawmy to gnachorom i barbarzyńskim prymitywom z epoki, która dzięki Bogu jest już daleko za nami.

Z uszanowaniem

Robert Baldridge

Papiery Pickmana #5

List od Pickmana

... także ze względów zdrowotnych zdecydowałem unnać się w cień. Że tak powiem, postanowiłem oddalić się od Bostonu i to raczej na zawsze. Wiesz gdzie mnie szukać. Wpadał często, ale nigdy, kiedy będziesz miał zamiar się zjawić, nie zapomnij zabrać ze sobą znaku z Egiptu. Załączam ci moją fotografię (jestem na niej z przyjacielem Eliotem) zrobioną jakiś czas temu, w czasach, gdy czułem się lepiej.

Papiery Pickmana #7

List, Blakely do Baldridge'a

...i Pickman powiedział mi jak go znaleźć. Miałem w swoim posiadaniu obraz, który mogłem użyć, aby go odwiedzić, ale sprzedałem go dla pieniędzy. Byłbym szczeniwy, gdyby to malowidło teraz do mnie wróciło.

została na materiale po wyparowaniu wody, która wypłynęła z płuc Blakely'ego). Udany test *spostrzegawczości* w trakcie oględzin poduszek kanapy pozwoli odnaleźć mały kawałek wyschniętego, zielonego liścia. Test *botaniki* pozwoli ustalić, że jest to strzępek wodorostu. Jeśli bohaterowie graczy zajrzą pod kanapę, to znajdą tam liczącą 15 centymetrów replikę egipskiego krzyża ankha, z przylepionymi do niego kawałeczkami tych samych wyschniętych wodorostów.

Pośród leżących na podłodze pudełek znajdują się rachunki Blakely'ego – stos papierów wetknięty bez ładu i składu do dużej koperty z grubego papieru pakowego. Przebicie się przez ten bałagan i posortowanie dokumentów z datami sięgającymi kilka lat wstecz zabiera dwie godziny, jednakże udany test *księgowości* skraca ten czas do kilkunastu minut. Większość dokumentów jest bez wartości, jednak cztery rachunki dotyczą sprzedaży pejzaży Blakely'ego (zobacz *Papiery Pickmana* #3).

W innym pudełku Badacze znajdą osobistą korespondencję Nelsona. Wyjątki z jednego z tych listów, napisanego przez lokalnego artystę rzeźbiarza, Roberta Baldridge'a mogą wydać się szczególnie interesujące – patrz *Papiery Pickmana* #4. Więcej na temat Baldridge'a powiedziano w dalszych częściach tej przygody. Na dnie pudełka jest brązowa koperta zawierająca poślółki list i małą fotografię od Pickmana, mentora Blakely'ego (zobacz *Papiery Pickmana* #5 oraz #6).

Badacze mogą chcieć obejrzeć zakryte płótno. Niezależnie od tego, czy bohaterowie po prostu odrzucają okrywającą obraz płachtę, czy też będą próbowali pod nią zerkać, utrata Punktów Poczytalności wynosi 0/1k2. Malowidło jest dalekie od ukończenia. Najpierw namalowano surrealistyczne tło, zaś sam obraz przedstawia martwe, stojące jezioro, otoczone ruinami starożytnych świątyń, połamanymi kolumnami i dziwnymi, pozbawionymi głów figurami. Samo jezioro złowieszczo przyciąga wzrok patrzącego. Udany test *sennej wiedzy* ujawni, iż przedstawiony zbiornik znajduje się gdzieś w Podświecie Krain Snów. W tle obrazu widoczne są wysokie, urwiste zbocza skalne.

Robert Baldridge, rzeźbiarz

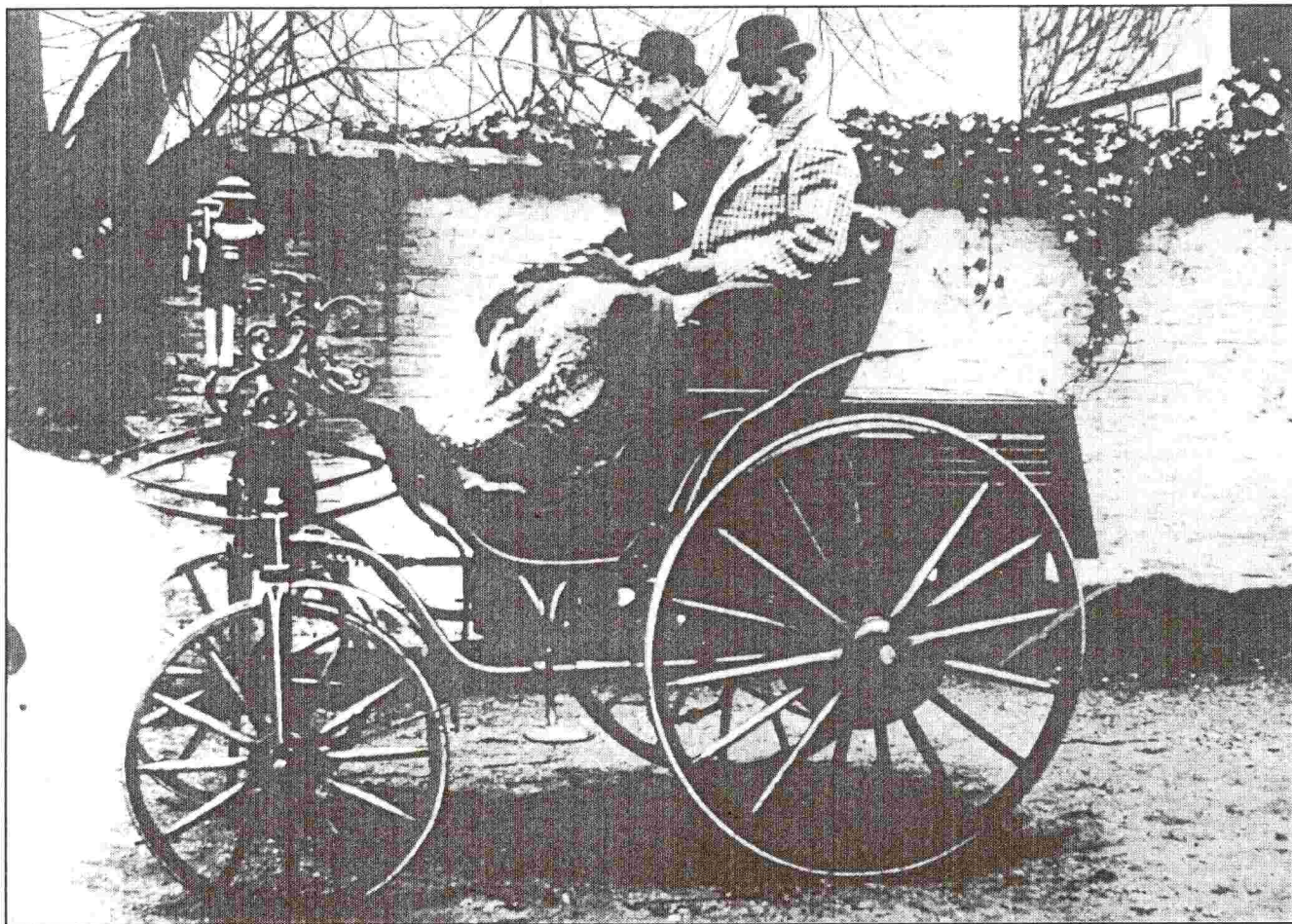
Baldridge jest miejscowym artystą rzeźbiarzem i zarazem autorem listu o snach i innych rzeczach, który mógł zostać odkryty pośród korespondencji Blakely'ego.

Baldridge, zapytany, wyraża zgodę na rozmowę. Badacze przekonają się, że rzeźbiarz jest arogancki i pełen pogardy dla estetycznych wysiłków Blakely'ego. Ma niewiele do powiedzenia o Nelsonie, ale przypomni sobie, że w czasie ostatniej rozmowy, jaką malarz z nim przeprowadził, Blakely twierdził, że rozmawiał z duchem Richarda Uptona Pickmana, artysty zaginionego przed laty i uznanego już za martwego. Baldridge zaśmieje się: – Myślę, że Blakely poszedł w jego ślady, no nie? Obaj byli szaleni jak pluskwy.

– A skoro już mowa o szaleńcach – kontynuuje, podchodząc do rzeźby zakrytej dużym kawałkiem tkaniny – co o tym myślicie? – W tym momencie rzeźbiarz ściągnie materię, odkrywając umiejętnie wykonaną statuetkę mężczyzny naturalnej wielkości naśladującą grecki styl. Jest kompletna, jeśli nie liczyć głowy.

Baldridge cynicznie stwierdza: – Nazywam to „Okresem bezgłowym”. Bogaci chętnie kupują takie rzeczy po dwa kawałki za sztukę. A teraz powiedzcie mi, kto tu jest szalony, he? – I wybucha ponownie śmiechem.

Rzeźbiarz kontynuuje, dalej serwując drętwe kawały w tym samym stylu dopóki Badacze nie zrozumieją, że nie mają czego tu szukać. Baldridge ma ostatni list, jaki Blakely do niego napisał, ale nie wspomni o nim, o ile bohaterowie graczy go nie zachęcą. Jeśli to uczynią, rzeźbiarz wręczy im list bez oporów. Patrz *Papiery Pickmana* #7.



PICKMAN (PO PRAWEJ) Z PRZYJACIELEM.

Papiery Pickmana #6

Krótko po tym, jak Badacze skontaktują się z Baldridge'm i okultystami, trafi tutaj Jerry i zamorduje rzeźbiarza. Szczegółowe informacje na ten temat ukażą się w gazetach porannych (przykładowy artykuł cytujemy w *Papierach Pickmana* #8). Jeżeli bohaterowie graczy postanowią dowiedzieć się czegoś więcej o tym wydarzeniu na posterunku policji, to zostanie im pokazany jedyny dowód rzeczowy znaleziony na miejscu zbrodni – kołczyk w kształcie małego krzyża ankh. Jeśli Badacze nie otrzymali listu Blakely'ego napisanego do Baldridge'a, może on zwrócić uwagę policji. Bohaterowie mogą też sami natknąć się na niego, gdyby postanowili rozejrzeć się w miejscu, gdzie zginął rzeźbiarz.

Ślady obrazów

Rachunki nie są ponumerowane, ani nie posiadają dat zawarcia transakcji. Wymieniono na nich tylko adresy i personalia kupujących. Kolejność, w jakiej postaci graczy zbadać obecny los poszczególnych obrazów nie ma znaczenia i nie ma żadnych przesłanek, które nakazywałyby wyszukiwać jeden przed drugim w jakimkolwiek porządku.

Wspólny efekt, który łączy wszystkie malowidła, to dziwne uczucie odpychania, które odczuje każdy, kto po raz pierwszy ogląda dany obraz. Każdy taki kontakt kosztuje 0/1 Punktów Po-czytalności. Na dodatek, Badacze dowiedzą się, że obrazy mogą poprowadzić śniącego w różne regiony świata snów, od nieprzyjemnych Krain Snów Yuggoth, po znajome korytarze i nory w pobliżu Równiny Ghoul.

Jeśli twoim bohaterom nie przyszło do głowy, aby poszukać obrazów, Penny Tilstrom zasugeruje im taki ruch, mając nadzieję, że posiadanie malowideł pomoże wyleczyć Nelsona.

Starszy Yuggoth

Sprzedany A. Stimsonowi, Huntington Avenue 3112 m. 319

Badacz czytający nazwisko znajdujące się na rachunku, który wykona przy tym udany test *okultyzmu*, odgadnie, że chodzi tu najpewniej o Adriana Stimsona, badacza nauk okultystycznych, czasami pisującego artykuły do różnych magazynów. Ma on całkiem niezłą reputację i, znany jako osoba raczej wiarygodna, nie jest kojarzony z bardziej ekscentrycznymi naukowymi kręgami. Stimson postrzega swoje studia jako naukę, a nie jako coś tajemniczego i magicznego.

Badacze, którzy postanowili udać się pod adres podany na rachunku, znajdą się w przeciętnym budynku czynszowym w okolicy zamieszkałej przez niższą klasę średnią. Z pewnością naszych bohaterów ucieszy znalezienie w małym westybule windy, która uchroni ich od wędrówki na czwarte piętro (choć przyjemność ta będzie ich kosztowała napiwek dla windziarza).

Odpowiedzią na pukanie do drzwi mieszkania Adriana Stimsona jest czysty głos pytający „Kto tam?” Głos zadowala niemal każda odpowiedź, a po chwili w otwartych drzwiach ukazuje się wysoki, chudy mężczyzna o bladej cerze, ubrany od stóp do głów na czarno. Jeśli Badacze wspomną, że wpadli w sprawie Blakely'ego, zaprosi ich do rozmowy na ten temat. Stimson usadzi naszych bohaterów na kanapie i krzesłach stojących w jednym z trzech pokoi

małego mieszkania, po czym uda się do kuchni, aby przygotować dla swoich gości kawę i herbatę, tym samym pozwalając im porozglądać się wokoło.

W apartamencie panuje nieporządek. Wzdłuż większości ścian stoją szeregi książek, a jeden z końców pokoju jest w całości zajęty przez wielkie drewniane biurko. Jego blat zarzucony jest papierami i otwartymi książkami, a pośród nich stoi pobijana i zużyta maszyna do pisania. Na rogu szczyrzy zęby ludzka czaszka, z której sterczy świeca, wetknięta w dziurę wywierconą w ciemieniu. Ponad nią posadzono na gałęzi zakurzoną sowę – oczywiście wypchaną. Widać i inne ciekawostki: na półce leży zasuszone jaszczurka, w słoju z formaliną pływa zwinięty wąż, a wszędzie poustawiano jakieś dziwne rzeźby lub inne cudaczne przedmioty. Większość książek zajmujących półki to dzieła historyczne lub o tematyce okultystycznej, choć znajduje się tam również spójna kolekcja rosyjskich powieści w angielskich przekładach.

Na ścianie wisi obraz przedstawiający dziwny, opustoszały krajobraz. Ziemia na obrazie jest najeżona ostrymi kryształami,

a w dali widać szczyty dziwnej świątyni. Na ramie obrazu nie ma podpisu, ale malowidło jest sygnowane przez N. Blakely'ego.

Stimson wkrótce powróci do swoich gości, aby zasiąść razem z nimi. Okultysta ma dobrze ponad metr osiemdziesiąt wzrostu, ale jest bardzo szczupły. Jego zwyczaj noszenia się na czarno jeszcze bardziej potęguje tę chudość. Długie włosy gospodarza są również czarne, a czarne oczy zdają się lśnić z nienaturalną intensywnością. Śmieje się rzadko, a jeśli już, to tylko wtedy, gdy nie czyni tego nikt inny.

Adrian Stimson

S 10	KON 11	BC 14	INT 17	MOC 18
ZR 11	WG 12	P 60	WYK 14	WT 13

Umiejętności: antropologia 20%, archeologia 15%, astronomia 25%, hipnoza 85%, historia 80%, historia naturalna 25%, korzystanie z bibliotek 60%, medycyna 35%, Mity Cthulhu 15%, okultyzm 80%, psychoanaliza 15%, psychologia 65%, uniki 22%.

Adrian Stimson spotkał Nelsona Blakely dwa lata temu w kawiarni. Mężczyźni odkryli, że łączą ich wspólne zainteresowania nienaturalnym i aby porozmawiać spotkali się jeszcze nie raz. W czasie jednego ze spotkań Blakely wspomniął o swojej pechowej przygodzie w bibliotece Uniwersytetu Harvardzkiego, dotyczącej ograniczonego dostępu do *Księgi Eibona*. Stimson odparł na to, że posiada pozbawioną tytułu pracę, której wymowa jest bardzo podobna do książki opisaną przez Nelsona, po czym pożyczył mu ją. Pod wpływem tego dzieła malarz stworzył cztery obrazy obecnie poszukiwane przez Badaczy. Stimson dodaje, iż Blakely nigdy nie oddał mu tego woluminu. (To kłamstwo – Adrian, po tym co zaszło, bo się wspomnianej książki i nie chce jej w nie przemyślany sposób pożyczać nikomu. Dzieło przechowuje w nocnej szafce przy swoim łóżku.)

Stimson wyjaśni Badaczom, że Blakely popadł w kłopoty finansowe i został zmuszony do sprzedaży swoich obrazów, pomimo, że zwykle nawet nie myślał o rozstawianiu się z nimi. Stimson kupił jedno z malowideł, ostatnie z serii, ale nie ostatnie sprzedane, i teraz można je podziwiać u niego na ścianie. Obraz jest zatytułowany „Starszy Yuggoth”. Stimson dodaje, że w ciągu ostatnich sześciu miesięcy widział Blakely'ego tylko raz lub dwa i za każdym razem wyglądał on na znerwicowanego i przemęczonego. Schudł i bezustannie mówił o odzyskaniu czterech pejzaży. Stimson zapewnił go, że z chęcią odsprzeda obraz z powrotem w dowolnej chwili, ale na razie uważa, że Blakely powinien odpocząć i przestać myśleć o swoich obrazach.

Jeśli Badacze postanowią pokazać Stimsonowi pozostałe rachunki, rozpozna dowód sprzedaży oznaczony nazwiskiem E. Bancroft. Wyjaśni, że chodzi tu o Evelyn Bancroft, inną okultystkę żyjącą w mieście i ostrzeże Badaczy, aby uważali na tę kobietę, gdyż otacza ją grupa wiernych zwolenników. Stimson określi ich jako „pomyleńców”, zaznaczając, że mogą oni być niebezpieczni.

Stimson jest lekko paranoiczny, więc jeśli Badacze chcą, aby mężczyzna się rozluźnił i otworzył na swoich gości, wymagany jest udany test *okultyzmu* lub *Mitów Cthulhu*, który upewni Stimsonego, że przebywa wśród przyjaciół mających podobne zainteresowania. Gdyby to zadziałało, okultysta może podać naszym bohaterom jeszcze jakieś informacje wedle uznania Strażnika.

Stimson jest pewny, że artyście przydarzyło się coś tajemniczego i nie z tego świata. Ale choć jest dobrze zorientowany w kwestiach okultystycznych, to zakres jego wiadomości na temat *Mitów Cthulhu* jest nader skromny. Większość wiadomości na temat Mitów czerpał z pozbawionej tytułu kopii *Księgi Eibona*, którą pozostaje w jego posiadaniu. Stimson obawia się, że posiadana przez niego książka ma jakiś związek z tragedią, która dotknęła Nelsona Blakely'ego i choć w pierwszym odruchu twierdził, że Blakely nigdy jej nie oddał, może teraz przyznać, że

Papiery Pickmana #8

MIEJSCOWY ARTYSTA ZAMORDOWANY

BOSTON – Dziś odnaleziono w pracowni martwego Roberta Baldrige'a, miejscowego rzeźbiarza. Artysta został w okrutny sposób zdekapitowany. Policja jak dotąd nie wspomina nic na temat podejrzanych.

Przedstawiciele władz zostali wezwani na Whitehead Ave. 1662 przez jednego z klientów rzeźbiarza, który przypadkiem zajrzał przez okno do pracowni, by ujrzeć leżące na ziemi ciało.

Spoczywające na podłodze w kałuży krwi zwłoki denata nosiły ślady wielu ran i pozbawione były głowy. Przeszukanie budynku nie przyniosło żadnych rezultatów, ujawniając jedynie, iż jedno z okien było otwarte. Przybyli na miejsce oficerowie policji w pierwszej chwili nie mogli zidentyfikować ofiary. Dopiero po usunięciu przykrycia z figury, nad którą najwyraźniej pracował rzeźbiarz, znaleziono okrutnie okaleczoną głowę denata. Zabójca starannie ułożył ją na barkach nagiej statuy, która najwyraźniej wyrzeźbiona została bez głowy.

Ten sam zabójca jest prawdopodobnie sprawcą innego bestialskiego mordu, jaki popełniono kilka miesięcy temu. Podejrzewa się, że dokonał on jeszcze kilku innych brutalnych zbrodni. Ustalono, że zabójca jest mężczyzną, ma około trzydziestu lat, a ponadto jest dość silny. Uznaje się go za ekstremalnie niebezpiecznego.

Osoby posiadające jakiegokolwiek informacje na temat opisanego zabójstwa powinny jak najszybciej nawiązać kontakt z policją.

ma ją u siebie. Poza tym Stimson dokonał pewnego odkrycia na temat posiadanego obrazu. Pewnego razu, gdy próbował udać się w podróż astralną posługując się techniką autohipnozy, wszedł w namalowaną scenę i przespacerował się po obcej pustyni przedstawionej na pejzażu. W pierwszym odruchu chciał nawet odwiedzić dziwne, szpiczaste budynki widoczne w oddali, ale szybko wystraszył się tego pomysłu i uciekł z powrotem do realnego świata. Nigdy też nie powtarzał tego doświadczenia. Każdy doświadczony podróżnik od Krain Snów, który zaśnie w tym samym pokoju, w którym znajduje się omawiany pejzaż (lub jeden z trzech pozostałych), odkryje, że może wejść w scenę znajdującą się na płótnie. Stimson teoretyzując stwierdził, że pozostałe pejzaże pewnie również mogą być w ten sposób używane, ale przy okazji ostrzeże Badaczy, że takie eksperymentowanie może być bardzo niebezpieczne.

Stimson może dołączyć do Badaczy, aby podążyć razem z nimi do Krain Snów, jeśli tylko to Strażnikowi odpowiada. Stimson nigdy dotąd nie był w Krainach Snów z wyjątkiem jego krótkiej wycieczki w głąb obrazu, jest jednak pojętym uczniem. Niezależnie od wszystkiego, odmówi ponownej wyprawy w głąb pejzażu „Starszy Yuggoth“, choć niewykluczone, że zechce zobaczyć pozostałe malowidła.

Badacze mogą próbować nakłonić Stimsiona, aby zahipnotyzował leżącą na łóżku rzecz-która-była-Blakelym, pozwalając Blakely'emu na krótką rozmowę z Krain Snów. Jakie bohaterowie grać zdobywają w ten sposób wskazówki zależy od Strażnika, który musi przygotować je we własnym zakresie. W każdym razie Badacze nie mogą w ten sposób zadawać Blakely'emu żadnych pytań i są skazani na słuchanie jego słów. Gdyby nasi bohaterowie nie pojęli, że muszą się udać na poszukiwania Pickmana w formie ghoul'a, o takiej możliwości może im powiedzieć torturowany duch Blakely'ego.

KSIĘGA EIBONA

Ta wersja została przełożona przez nieznanego Anglika w XIX wieku. Do przeczytania tłumaczenia w całości wymagany jest test *języka angielskiego*. Nawet pobieżna lektura dzieła odkrywa pewne ustępy tekstu, które z pewnością zainteresują Badaczy (zobacz *Papiery Pickmana #9*). Posiadana przez Stimsiona kopia manuskryptu jest uszkodzona i brakuje jej zarówno pierwszych, jak i ostatnich stron. Poza tym brak bardzo ważnych uwag na temat czaru „Oniryczne odesłanie“. Oba pozostałe egzemplarze *Księgi Eibona* występujące w niniejszej przygodzie – ten z biblioteki Uniwersytetu Harvardzkiego oraz drugi, który posiada niejaki Profesor Zeus (opisany w dalszych rozdziałach) – są w lepszym stanie i zawierają opis tego czaru.

SENNY PEJZAŻ STARSZEGO YUGGOTH

Oglądający obraz w pierwszej chwili odczuwają nieprzystępność przedstawionej na płótnie sceny. Ukazuje ona ogromną pustynię o nienaturalnych barwach. Z koralowych piasków tu i ówdzie wystają pod różnymi kątami krawędzie szpiczastych kryształów. Światło małego słońca na fioletowo czarnym niebie tańczy na ustawionych pod dziwnymi kątami powierzchniami krystalicznych tworów. Jałowość pejzażu łamie jedynie małe przedstawienie widocznych daleko na horyzoncie dziwne zwieńczonych wież jakiejś świątyni.

Stimson nigdy nie słyszał o Yuggoth i nie wie, co to znaczy. Blakely pewnego razu powiedział mu, że obraz jest przypuszczalnie reprezentacją odległego świata z dalekiej przeszłości.

Doświadczony podróżnik po Krainach Snów może poprzez to malowidło wejść do świata snów. Jeśli ma na to ochotę, wystarczy, że zaśnie w tym samym pokoju, w którym znajduje się obraz i wyrazi chęć wejścia w niego. Ci, którzy nigdy dotąd nie

Papiery Pickmana #9

KSIĘGA EIBONA, wyjątki

... zostało powiedziane, że inne dominium, leżące poza naszym pojmowaniem, oczekuje na tych, którzy wniść się ośmielą. Wielu mających na celu podróż do tych odległych światów ziół próbowało i farmaceutyków, a byli tacy, co polecali mi mesmeryzm. Tam wiele trzeba nauczyć się z pierwszej ręki... Opowiadali o artyście wielkim imieniem Rhydagand, co niczego nie musiał czynić, tylko malował obraz miejsca, w które życzył się udać. A potem kładł się spać obok swego dzieła i zarazem przenosił w jego czełuscie... Ci, którzy odważyli się udać w te strony, najmroczniejsze regiony dziwnego świata dobrze uczynią, zabezpieczając się przed plugawymi stworami, które są niczym psy i które mnożą się w tym nieczystym miejscu. Po trosze ochronę zapewnia znak starożytnego Egiptu, lub, jak mówią uczeni, ankh, który wielce jest poważany przez stworzy żyjące w morowych norach, którymi podziurawiły ziemię... Dziwny człowiek, podróżnik odwiedzający odległe krainy, opowiedział mi historię Ghadamona. Opowiedział mi jak wykarmiono go ciałem ludzkich mózgów i jak ukryty został pod powierzchnią wielkiego jeziora w przerażającym świecie ciemności, gdzie będzie spoczywał przez niekończące się wieki, rosnąc i czekając. Człowiek, który przekazał mi te wieści zapewniał mnie, jakoby Ghadamon nadchodził i dokonać się to już wkrótce miało. Uznałem go za szaleńca, ale nie minęło wiele czasu, a zabił go Ten-ze-Wschodu...

podróżowali do Krain Snów muszą najpierw zostać zahipnotyzowani przez Stimsiona, w innym razie skazani są na użycie narkotyków lub tym podobnych używek. Bohaterowie wchodzący w głąb obrazu odkrywają, że stoją w Krainach Snów planety Yuggoth, pośrodku jałowej pustyni, zaskoczeni dojmującym chłodem otoczenia. Gdyby to doświadczenie było czymś więcej, niż tylko snem z pewnością czekałaby ich śmierć. Obok nich znajduje się prostokątny otwór, przez który dostrzec można niewyraźnie realny świat. Miejsce to daje dostęp do obrazu i oznacza punkt, przez który podróżnicy muszą opuszczać Krainy Snów. Wokół nie ma nic więcej, nie licząc odległej świątyni w tle, położonej w odległości przynajmniej kilku godzin drogi.

Gdy Badacze dotrą do budynków świątyni, okaże się, iż składa się ona z centralnej struktury, wysokiej na około dwadzieścia pięciu metrów i zbudowanej na planie ośmiokąta, nakrytej wielką kopułą z iskrzącego się kryształu. Centralny budynek otoczony jest przez cztery delikatne, wąskie wieże, pozbawione okien i zwieńczone mniejszymi wersjami kryształowych kopuł. Poszczególne wieże są połączone ze sobą i centralną strukturą za pomocą długich rur wykonanych z przejrzystej substancji, których średnica wynosi około jednej trzeciej metra. Przewody rytmiczne pulsują w miarę pompowania przez nie gęstych płynów o ciemnych barwach i różnych konsystencjach. Wokół większego budynku kilkakrotnie owijają się delikatne schody, prowadzące na balkon otaczający krawędź kryształowej kopuły. Przy końcu schodów znajduje się mały czworoboczny otwór – jedyne wejście do budynku.

Jeśli Badacze zdecydują się wspiąć na górę po schodach i wejdą przez otwór do środka, staną na galerii otaczającej wnętrze budynku. Gdy zbliżą się do krawędzi balkonu ukaże im się pod nogami następująca scena: cztery grzyby z Yuggoth, straszne mgi stoją wokół dużej, przejrzystej sfery, mającej około 3,5 metra średnicy. Jest ona osadzona na czarnym i połyskującym

podwyższeniu pośrodku pomieszczenia i w połowie wypełniona przez barwne, nieprzejrzyste płyny, pompowane do niej tuzinami giętkich, wilgotnych rur, przebiegających od ścian do kuli. Niektóre z nich czasami wyginają się w miarę odmierzenia płynących nimi cieczy do mikstury wirującej w kuli. Za każdym razem, gdy to następuje kolor i deseń mieszaniny ulega zmianie. Obok grzybów znajduje się kamienny stół, a na nim metalowy cylinder. Jest ustawiony pionowo i ma odkręcone wieczko, a kable, które łączyły go z jakimś małym urządzeniem teraz zwieszają się bezużytecznie.

Z boku pomieszczenia, między czterema kryształami jarzącymi się słabym, zielonym światłem stoi mroczne młode Sub-Niggurath. Jest nieruchome, a jego osłabłe i niemal zupełnie wyprostowane macki odstają od ohydneho tułowia istoty, sztywne, jakby padły ofiarą elektrycznego szoku. Pod wpływem promieniowania zielonych kryształów potwór lekko dygocze.

Oglądanie tej sceny będzie kosztowało naszych bohaterów dwa rzuty na Pocztytalność; pierwszy należy wykonać za ujrzenie mrocznego młodego (utrata Punktów Pocztytalności wynosi 1k3/1k20), a drugi za grzyby z Yuggoth (0/1k6). Badacz, który popadnie choćby w lekkie szaleństwo, krzyknie ze zgrozy i natychmiast ucieknie z budynku, alarmując zebrane poniżej mi-go. Wtedy grzyby zaczną się wspinać ku drzwiom i każda postać, która pozostanie na swoim miejscu usłyszy, jak owadopodobne istoty głośno przeszukują wewnętrzne schody, najwyraźniej w celu pochwycenia intruzów. Tymczasem mroczne młode pozostaje nieruchome w obrębie zielonego promieniowania.

Ucieczka w stronę portalu zabiera trochę czasu i latające mi-go z łatwością wyprzedzają wolniejszych ludzi. Grzyby są nie uzbrojone, nie licząc ich naturalnych broni i będą tak długo atakowały Badaczy, dopóki jeden lub kilku z nich nie polegnie. Wtedy mi-go zawrócą w stronę świątyni, pozwalając uciec pozostałym bohaterom. Jeśli Badacze na balkonie nie popadną w szaleństwo i uda im się zachować ciszę, grzyby nikogo nie zauważą i nasi bohaterowie będą mogli bezpiecznie obserwować dalsze wydarzenia.

Po chwili cztery stwory, które dotychczas z przejściem obserwowały kulę, wydobędą spod stołu szeroką na 4 metry płytką misę i urządzenie, z boku którego wystaje długie ostrze. Czara i przyrząd są w całości wykonane z żółtego metalu, a ich powierzchnie pokrywają jakieś rytzy. Tylko ostrze urządzenia wydaje się być wykonane z tej samej substancji, co cztery dziwnie, świecące kryształy, otaczające i wiążące zarazem pomiot Sub-Niggurath.

Grzyby podchodzą do unieruchomionego mrocznego młodego – trzej mi-go ciągną misę, a czwarty niesie dziwny przyrząd. W chwili, gdy stwory wchodzi w obręb poświęty kryształów, dotychczas nieruchome młode zaczyna dygotać. Po chwili wahania uzbrojony w ostrze mi-go zatapia je głęboko w kadłubie więźnia i rozcina go do dołu. Z rany wypływa gęsty syrop, niezdrowo żółty i pełen drobnych grudek, który pozostałe grzyby lapią do misy. Mroczne młode słabnie i szarzeje w miarę, jak coraz więcej lepkiego płynu wycieka z rany i wpada do czary z groteskowym chlupotaniem odgłosem. Oglądanie tego widowiska kosztuje widzów 0/1k3 Punktów Pocztytalności.

Płyn przestaje się sączyć i mroczne młode umiera. W tym momencie grzyby trzymające czarę szybko przeciągają ją w stronę kulistego naczynia i bezceremonialnie wrzucają całą jej zawartość do mieszanego się wewnątrz płynu. W ciągu kilku sekund wirująca ciecz staje się zupełnie przezroczysta, ukazując tym samym, że sferyczne naczynie nie zawiera niczego poza płynem. Wtedy jeden z mi-go sięga w głąb metalowego cylindra i wyciąga coś, co wygląda jak pulsujący ludzki mózg (utrata 0/1 PP), po czym umieszcza go wewnątrz sfery. Specyficzna gęstość cieczy w kulistym pojemniku sprawia, że mózg pływa około pół metra pod powierzchnią. Teraz grzyby wyciągają spod stołu klejnot

wielkości jajka i wrzucają go do kuli w odległości niecałego metra od pływającego mózgu. Po dokonaniu tych zabiegów obce istoty zaczynają się kołysać na boki, a ich głowy szybko zmieniają kolor. Chwilę później pływający w cieczy kryształ zaczyna powoli wirować. Robi to coraz szybciej i jeszcze szybciej, aż w końcu zmienia kształt i barwę. Nagle ruch zostaje zatrzymany. Obserwatorzy ujrzą, że kryształ stał się żywą, ruchomą istotą – jednak z takiej odległości nikt nie jest w stanie określić jej dokładnego wyglądu.

Badacze mogą jednak zobaczyć, jak nowo ożywiona „rzecz” słabymi ruchami podpływa do unoszącego się w cieczy mózgu, po czym zjada go z zaskakującą żarłocznością. W miarę, jak mały stwór zagłębia się w tkance nerwowej, wnikać do cieczy krew nadaje mu czerwony odcień. Cała scena rozgrywa się w ciągu niecałych 30 minut, w czasie których grzyby nieprzerwanie wykonują swój „taniec”. Jeśli Badacze zatrzymali się na dłużej, dane im będzie ujrzeć, jak biegnące w stronę kuli rury zaczną wyginać się i dygotać, a wypełniający ją płyn oczyści się. W tym momencie mi-go przestaną się kołysać i ciasno okrążą sferę, aby obserwować jej zawartość. Jako, że ciecz w sferycznym naczyniu ponownie stała się przejrzysta, Badacze dostrzegą unoszącą się w nim dużą, rdzawobrazową istotę, pokrytą zgnębłokitnymi pręgami. Stwór porusza się powoli, falując ciałem, a niekiedy wystrzeliwuje z siebie długie i lepkie nibymacki, czy też wąsy, które przylegając do powierzchni naczynia pozwalają mu przyciągnąć swoje ciało w jej stronę.

Jeśli do tej pory nikt nie odkrył Badaczy, nagle usłyszą oni głośne trzaski i rozlegnie się słowo „Ghadamon”. W tej samej chwili nasi bohaterowie przebudzą się na swoich krzesłach, mając przed oczyma Adriana Stimsona, który nerwowo strzela palcami.

Udany test *Mitów Cthulhu* wykonany w czasie lub zaraz po zakończeniu obserwacji uświadomi Badaczom, że widziane przez nich świecące na zielono kryształy, jak również ostrze dziwnego urządzenia grzybów musiały być wykonane z tworzywa opisywanego w księgach poświęconych Mitom jako „Nasienie Azathotha”. Materiał ten, opisywany jako narzędzie mi-go i insektów z Shaggai, jest używany do ujarzmiania, opanowywania i uśmiercania sług pewnych Bogów Zewnętrznych. Drugi udany test *Mitów Cthulhu* identyfikuje „rzecz”, która pływała w kulistym pojemniku jako potężną istotę niezależną, albo nawet jako Wielkiego Przedwiecznego. Trzeci udany test tej samej umiejętności wykonany w trakcie analizy imienia „Ghadamon” może Badaczom przypomnieć urywki i fragmenty legendy o Ghadamonie. Starażnik może informacje te dołączyć do ustępów zawartych w *Papierach Pickmana* #9.

Jeśli Badacze zaatakują i zwyciężą cztery grzyby z Yuggoth, dane im będzie zbadać dół pomieszczenia. Zniszczenie lub przestawienie jarzących się kryształów (można je rozbić lub zniszczyć jak każdy inny kryształ) uwolni mroczne młode, które zaatakują Badaczy z charakterystyczną dla siebie zajądlnością. Przejrzysta kula płynów okaże się odporna na wszystko, co nasi bohaterowie mogą uczynić, podobnie, jak wychodzące z niej giętkie rury i przewody. Badacz na tyle głupi, aby wsadzić dłoń w ciecz wypełniającą sferę doświadczy ataku agonizującego bólu, który będzie trwał do chwili, gdy nie wyjmie dłoni z roztworu, a wtedy okaże się, że jego ręka uschła, czyniąc kończynę bezużyteczną. W czasie następnej wycieczki do Krain Snów uszkodzenie zniknie.

Poza wąską, kamienną klatką schodową, prowadzącą gdzieś do podziemi, nie można tu znaleźć nic więcej. Na ścianach wilgotnej krypty, która wygląda na wiekową, wyrzeźbione są obrazy ukazujące proces hodowli jednej z przerażających istot, którą Badacze mieli okazję przed chwilą zaobserwować. Ilustracje przedstawiają małego stwora pływającego gdzieś pod powierzchnią wody, a ostatni z nich ukazuje tego samego stwora, tyle że w końcowym stadium

rozwoju – monstrualnych rozmiarów nibyrobaka zamieszkującego dno oceanu. Udany test umiejętności *senna wiedza* pozwoli odgadnąć, że pierwsze obrazy pochodzą z Krain Snów, ale ostatni z nich przedstawia Świat na Jawie. Odkrycie tego odrażającego sekretu, którego istnienie podpowiadają wyryte obrazy powoduje utratę 0/1k3 Punktów Poczytalności.

Nowy Jork o zmierzchu

Sprzedany wp. B.E. Biggs, Belden Ave. 1414 m..1130

Każdy, komu uda się test Pomysłowości skojarzy nazwisko z rachunku oraz adres, odgadując, iż chodzi tu o Boswella Biggsa, szczególnie człowieka sukcesu, właściciela wielkiej firmy przewozowej z Bostonu.

Pod podanym adresem znajduje się szykowne mieszkanie będące własnością Biggsa i jego małżonki. Jeśli Badacze zadzwonią, drzwi otworzy im pokojówka, po czym poprosi panią Biggs, która jest wysoką i bardzo atrakcyjną kobietą po czterdziestce. Pani Biggs odmówi Badaczom wstępu do swojego mieszkania, ale pozwoli im zadać sobie kilka pytań. Potwierdzi, że kiedyś posiadała poszukiwany obraz, ale z uwagi na wrażliwość i delikatność jej męża została zmuszona do odsprzedaży go lokalnemu handlarzowi dzieł sztuki, którego adres podaje naszym bohaterom. Ponad ramieniem kobiety można zauważyć mężczyznę, najpewniej pana B.E. Biggsa, mocno przywiązanego do fotela długim sznurem i przykrytego szlafrokiem. Badacze mogą również spozrzeć wiszącą na ścianie kolekcję masek, dyscyplin i pejczy. Nie można tu uzyskać żadnych innych informacji na temat obrazu. Badacze, którzy przystąpili do ratowania spętanego człowieka, przekonają się, że przeszkodzili w mniej lub bardziej niewinnych domowych zabawach. Wysoce prawdopodobnym efektem tego zachowania jest aresztowanie przez policję i o ile ktoś nie udobrucha urażonej najściem i wysoce obrażonej pary udanym rzutem na umiejętność *perswazja*, Badacze odkryją, że założono przeciwko nim niezwykle kosztowną sprawę cywilną. Co gorsza, w takim wypadku z góry znajdują się na straconej pozycji.

U handlarza dzieł sztuki Badacze dowiedzą się, że obraz został odsprzedany (ze znaczną stratą) drobnemu handlarzowi z drugiej strony miasta. Adres jego sklepu podaje naszym bohaterom właściciel galerii.

Sklep okaże się malutkim antykwariatem w biednej i zdewastowanej części Bostonu. Antykwariusz dobrze pamięta obraz i jego kupca – człowieka już niemłodego, znanego pod imieniem Jakub, który żyje kilka domów stąd. Rozejrzawszy się po sklepie Badacze znajdą kilka stosów tak zwanych „pornograficznych” utworów takich pisarzy, jak D.H. Lawrence, James Joyce i innych, którzy są obecnie wyklęci przez cenzurę w Bostonie i w całych Stanach Zjednoczonych.

Budynek, w którym mieszka Jakub, jest nieprawdopodobnie brudny i zniszczony. Badacze muszą pokonać trzy kondygnacje schodów, przeciskając się pomiędzy otępiałymi lub śpiącymi bezdomnymi oraz przykucniętymi w kątach klatki schodowej włóczęgami. Mieszkanie Jakuba znajduje się na drugim piętrze. W odpowiedzi na pukanie, Badacze usłyszą odgłosy towarzyszące otwieraniu niezliczonych zasuw i zamków. Po chwili drzwi zostaną uchylone na tyle, na ile pozwala założony łańcuch. W szparze pojawi się mała i brudna twarz starego człowieka. Jego szczeciniasta broda oblepiona jest okruciami herbatników. Poza tym Jakub ma cuchnący oddech i wygląda tak, jakby nie mył się już od kilku miesięcy. Oto cały rozmówca naszych bohaterów.

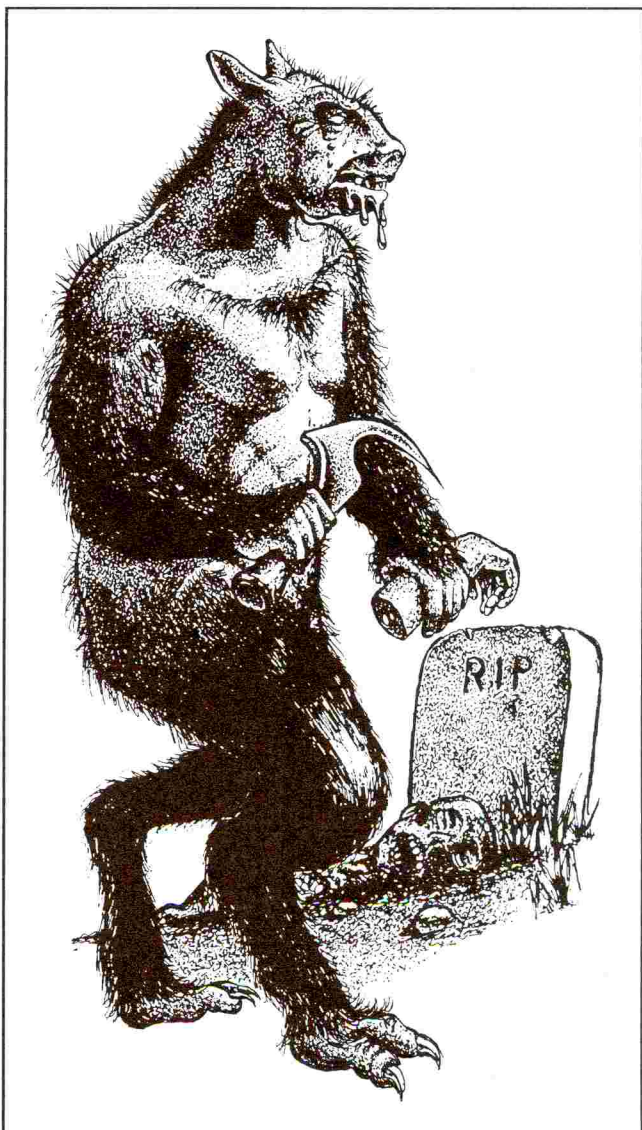
Jakub jest uszczęśliwiony myślą, że Badacze obejrzą jego skarb i wpuszczając ich wyjaśnia, że większość ludzi w okolicy nie docenia dobrej sztuki.

Zapaskudzone mieszkanie pozbawione jest wszelkich mebli poza małym krzesłem, kuchenką, materacem i starym stołem, na którym ustawiono obraz. Jakub udrapował wokół obrazu arkusz tkaniny, który służy za ramę, a na rogach stołu ustawił dwie świece, które dostarczają widzom światło. Przed obrazem ustawiono jedyne krzesło, zwrócone przodem do niego.

Jakub fanatycznie zakochał się w pejzażu, ale można go przekonać, aby się z nim rozstał, oferując mu 200\$ lub więcej (to więcej pieniędzy, niż staruszek kiedykolwiek widział). Gdyby Jakub zgodził się sprzedać malowidło, stojąc na środku pokoju i trzymając w ręku pieniądze uрони samotną łzę, obserwując, jak Badacze zabierają jego skarb. Następnego dnia stary mężczyzna uzna, że popełnił błąd i, zabierając pieniądze ze sobą, uda się na poszukiwanie Badaczy, a gdy wyśledzi biura i mieszkania naszych bohaterów, zacznie ich nachodzić niezależnie od ich obecnych zajęć, błagając o odsprzedaż mu obrazu z powrotem. Jakub, choć nie stanowi zagrożenia, popadł w obsesję na punkcie swojego obrazu i pragnąc go odzyskać będzie prześladować Badaczy przez resztę przygody (a może nawet dłużej), zjawiając się w najbardziej nieoczekiwanych miejscach w najbardziej nieodpowiednim czasie, zawsze błagając o umożliwienie mu odzyskania jego jedynej cennej rzeczy.

SENNY PEJZAŻ NOWEGO JORKU

Obraz przedstawia archaiczny obraz miasta tuż przed zapadnięciem zmroku. W tle widać górujące nad miastem drapacze chmur.



Na pierwszym planie widoczny jest stary cmentarz, w obrębie którego przysiadło kilka pożądliwych ghoulów, zwróconych plecami do widzów. Jest oczywiste, że przygotowują się do rabunku świeżego grobu.

Ujrzenie tego malowidła po raz pierwszy, podobnie jak w wypadku pozostałych obrazów, oznacza utratę 0/1 Punktów Poczytalności. Każdy, kto znał Richarda Uptona Pickmana, słynnego niegdyś artystę z Bostonu, który zniknął jakiś czas temu w tajemniczych okolicznościach, uzna, że obraz „Nowy Jork o zmierzchu” bardzo przypomina jego prace.

Podobnie jak w wypadku innych obrazów i ten może posłużyć jako brama do Krain Snów dla każdego doświadczonego podróżnika, który zaśnie w tym samym pomieszczeniu, gdzie wisi obraz. Śniący znajdzie się w świecie snu na cmentarzu w pobliżu miasta. Bohaterowie, zanim ghoulie ich zauważą, z łatwością mogą ukryć się za nagrobkiem lub jakąś kryptą, skąd będą świetnie słyszeć bełkoczące głosy stworów. – Żle z Blakelym? – powie jeden, na co drugi głos odmrukuje: – Pickman trochę się zmartwił, gdy o tym usłyszał. Powiedziawszy to ghoulie zaczynają wykopywać swój posiłek. Jeśli którykolwiek z Badaczy da o sobie znać ghoulom, te obróćą się i z płonącymi oczyma zaczną go gonić. Jeśli bohater pokaże im ankh, albo szybko zawoła, że przychodzi w imieniu Nelsona Blakely, ghoulie, zamiast rozerwać go na strzępy, usiądą na swoich zadach i zaoferują mu pomoc. Ghoulie mogą bowiem zaprowadzić Badaczy do Pickmana. W jednej z krypt na cmentarzu znajduje się wejście do tunelu, który schodzi pod ostrym kątem w głąb cuchnącej ziemi i prowadzi śniących prosto do Podświata, w bezpośrednie pobliże większych nor zamieszkiwanych przez ghoulie. W wypadku, gdyby twoi gracze z niego skorzystali, przejdź do rozdziału „W Krainach Snów”.

Każdy, kto próbuje spacerować wokół cmentarza, nawet, jeśli tylko szuka wyjścia, zostanie prędzej czy później zaczepiony (a możliwe, że i zaatakowany) przez ghoulie.

Fatum

Sprzedany p. Reggie van Statlerowi

Badacz, któremu uda się test Wiedzy będzie pamiętał, że van Statler to playboy-milioner, który zginął kilka miesięcy temu w wypadku motocyklowym. Reggie van Statler mieszkał w luksusowym apartamencie na ostatnim piętrze budynku, którego położenie można z łatwością ustalić. Jednakże, gdy Badacze odwiedzą apartament, do środka nie wpuści ich lokaj, wciąż zatrudniany przez rodzinę van Statlera, aby utrzymywał w porządku pustą, acz kosztowną nieruchomość. Bohaterowie, którzy zapytają o obraz, dowiedzą się, że niemała kolekcja dzieł sztuki pana van Statlera została w całości przekazana w darze muzeum. Powiedziawszy to lokaj zamyka drzwi, a jeśli Badacze nie przestaną go nękać, dzwoni na policję.

Każdy, komu uda się test umiejętności *prawo*, będzie wiedział jak zdobyć kopię testamentu van Statlera, z której można się dowiedzieć, że malowidło „Fatum”, autorstwa Nelsona Blakely’ego zostało darowane małej, ale ekskluzywnej prywatnej galerii sztuki. W galerii Badacze spotkają właściciela, p. Blutha, który z przyjemnością z nimi porozmawia. Pan Bluth wyjaśni, że obraz przez pewien czas wisiał w głównym holu galerii, ale z uwagi na skargi odwiedzających został zdjęty i zmagazynowany w piwnicach.

W piwnicy właściciel zdejmie z malowidła ochronny pokrowiec i pokaże dzieło naszym Badaczom. Przedstawia ono łóżko z baldachimem, przerażająco podobne do tego, w którym leży Nelson Blakely. Zasłony łóżka są zaciągnięte, a namalowany pokój jest ogromnych rozmiarów, ma obce proporcje, jego ściany zaś wykonano z gładkiego, białego marmuru. Na tylniej ścianie pokoju

znajdują się zamknięte, ogromne drzwi z kamienia. Łóżko jest jedynym obiektem, jaki znajduje się w pomieszczeniu.

– Zwróćcie uwagę na cienie – powie stojący za płótnem Bluth, wskazując na mur obok łóżka. – Spróbujcie się trochę poprzeczadzać obok obrazu i popatrzcie na niego pod różnymi kątami. Badacze, którzy tak uczynią, stwierdzą, że Blakely w jakiś sposób tak namalował cienie za łóżkiem, że wydają się one poruszać i złowroźnie drżeć na ścianach (utrata Punktów Poczytalności wynosi 0/1).

– Widzicie, co mam na myśli? – pyta Bluth, widząc, że Badacze zatkąło. – Tak wielu naszych klientów narzekało, że w końcu zdjąłem go ze ściany. Mimo wszystko jest to niezwykle efekt, nieprawdaz? Blakely z pewnością był niezłym artystą!

Bluth jest bardzo zadowolony mogąc pozbyć się obrazu, ale słyszał już o wypadku Blakely’ego i drogo sobie liczy za jego pracę, uważając, że zyskała na wartości. Żąda 500 dolarów.

SENNY PEJZAŻ FATUM

Ktokolwiek, kto wejdzie w obraz, może zbadać widoczne na nim pomieszczenie, wypełnione porażającym odorem stęchlizny. Cienie na ścianach tajemniczo falują i z każdą minutą zbliżają się do Badacza. Jeśli bohater pozostanie w pomieszczeniu dłużej, niż 10 minut czasu Krain Snów, cienie zaczną schodzić ze ścian, przesuując się coraz bliżej i bliżej śmiałka, ale gdyby ten uczynił ruch w ich stronę, odsuną się. Ten, kto spędzi w sali więcej, niż godzinę czasu Krain Snów, zniknie, otoczony ciemnością, a gdy po chwili cienie się rozstąpią stanie się jasne, że Badacz stał się jednym z nich – cieniem, który wraz z innymi tańczy na ścianach.

Od strony łóżka dochodzą dziwne zgrzyty. Bohater na tyle odważny, aby odsunąć zasłony, ujrzy tuziny zgniłych trupów, które wiją się i wspinają na siebie i pościel. Ocierając się, zrzucają kałki rozkładającego się ciała, odsłaniając czyste i białe ścięgna, dotychczas ukryte pod spodem. Widz traci 1k3/1k10 PP.

Po otwarciu ciężkich kamiennych drzwi w ścianie (co wymaga kombinowanej Siły równej 16), śniący ujrzą przed sobą ściannę wody, która w jakiś sposób nie przelewa się przez framugę. Fakt, że drzwi otwierają się na dnie jakiegoś zbiornika wodnego nie ulega wątpliwości, jednak zidentyfikowanie go i określenie, że jest to Jałowe Jezioro w Podświecie wymaga udanego testu *sennej wiedzy*. Tuż za zasięgiem wzroku spoczywa koszmarnie ciało Nelsona Blakely’ego, wyglądające tak, jak to opisano w dalszych rozdziałach poświęconych Krainom Snów. Drzwi mogą posłużyć naszym bohaterom za skrót prowadzący prosto do wód jeziora, jednak nie będą mogli się nim posłużyć, dopóki nie zdobędą magicznych grzybów, o których także jest mowa w dalszych częściach scenariusza.

R’lyeh o świetle

Sprzedany p. E. Bancroft, Asbury Boulevard 113.

Obraz wciąż jest własnością Evelyn Bancroft, a pod podanym adresem mieści się jej dom, duży trzypiętrowy budynek w podupadającym sąsiedztwie. Evelyn przewodzi grupie samowzwańczych apostołów, którzy mieszkają razem z nią. Nie posiadają oni żadnych mocy ani umiejętności okultystycznych i są po prostu zwyczajną grupą oryginałów, uważnie wybranych przez Bancroft do wykonywania jej poleceń.

W drzwiach przywita Badaczy sama Bancroft. Jest szczupłą i zgrabną kobietą nieco po pięćdziesiątce. Swoje srebrne włosy upina – w niecodziennym stylu – nad głową i ma nawyk noszenia długich sukni. Ciągłe krąży dookoła, gestykulując długą cygarniczką i generalnie jest zadowolona, że może pokazać badaczom

posiadany obraz. Pozostali mieszkańcy domu przybierają najdziwniejsze pozy, przysłuchując się rozmowie.

Evelyn Bancroft

S 9 KON 10 BC 10 INT 14 MOC 15
ZR 13 WG 12 P 33 WYK 14 WT 10

Modyfikator obrażeń: +0

Broń: pistolet 9 mm 45%, obrażenia 1k10

Umiejętności: angielski 75%, francuski 12%, łacina 17%, Mity Cthulhu 05%, okultyzm 35%, perswazja 60%, prowadzenie samochodu 45%, psychologia 25%, wmawianie 80%.

Dawno temu Bancroft ogłosiła się rywalem i wrogiem „Adriana Stimsona, demona o czarnym sercu“, co jest zarzutem będącym wyłącznie produktem jej wyobraźni, ledwo rozumianym przez Stimsona. Mimo to Bancroft wszystkim swoim rozmówcom daje do zrozumienia, że prowadzi śmiertelny bój psychiczny ze swoim „arcywrogiem“, który spotkał ją po raz pierwszy i ostatni kilka lat temu, i z miejsca uznał za oszustkę. Od tego czasu Stimson skrupulatnie unikał jakichkolwiek kontaktów z Bancroft. Na korzyść kobiety przemawia to, że nigdy nie dopuściła się niczego gorszego niż obmawianie Stimsona za jego plecami.

Niedawno Bancroft została dotknięta serią koszmarów, wywołanych oczywiście przez posiadane malowidło. I choć zupełnie nie zrozumiała swoich snów, zaczęły one zaburzać równowagę jej już i tak słabej psychiki. Od chwili nawiązania kontaktu z Badaczami będzie uważnie ich obserwować (co nasi bohaterowie mogą, albo nie muszą, zauważyć). Gdyby zaczęto ich kojarzyć ze Stimsonem, Bancroft uzna, że okultysta przypuścił na nią atak, wykorzystując Badaczy jako swoich pachołków, realizujących plan jej zniszczenia. Bancroft zemści się, nasyłając na naszych bohaterów swoich popleczników, przede wszystkim Sonny'ego i Jerry'ego, nakazując im atakować i nękać Badaczy. Określenie czasu i miejsca tych ataków pozostawiamy Strażnikowi, ale należy pamiętać, że towarzysze Bancroft do transportu wykorzystają jej duży i ciężki samochód.

STRONNICZY BANCROFT

Sheila

S 12 KON 15 BC 17 INT 12 MOC 11
ZR 8 WG 8 P 33 WYK 8 WT 16

Modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: uderzenie pięścią 65%, obrażenia 1k3+1k4
nóż rzeźnicki 50%, obrażenia 1k6+1k4

Umiejętności: farmacja 25%, okultyzm 15%.

Sheila jest młodą kobietą, po dwudziestce, o długich blond włosach, ważącą przy tym dobrze ponad 120 kilogramów. Ubiera się wyłącznie w stroje z czarnego aksamitu i rzadko można ją spotkać bez jej wielkiego, puchatego białego kota o imieniu Melkorja, który zazwyczaj siedzi na jej ramieniu. Z bliska Sheila mocno pachnie egzotycznymi przyprawami (jak np. czosnek). W ciągu całej wizyty Badaczy Sheila będzie wodzić wzrokiem za jednym, wybranym przez siebie bohaterem.

Sonny

S 14 KON 15 BC 16 INT 11 MOC 8
ZR 10 WG 8 P 25 WYK 10 WT 16

Modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: uderzenie pięścią 65%, obrażenia 1k3+1k4
nóż rzeźnicki 80%, obrażenia 1k6+1k4

Umiejętności: okultyzm 10%, otwieranie zamków 25%, prowadzenie samochodu 45%, skradanie się 80%, ukrywanie się 45%.

Przysadzisty i pucyfowaty mężczyzna bez zarostu, w drucianych okularkach, to Sonny, liczący 35 lat syn Evelyn. Nieśmiały i uprzejmy w towarzystwie mamuśki, zaspokaja swoje lekko sadystryczne potrzeby, gdy tylko jest pewny, że nie ma jej w pobliżu. Sąsiedzi już dwa razy donosili na policję, zauważywszy, jak Sonny torturuje małe zwierzęta na podwórzu, więc mamuśka ostrzegła go, aby nie dał się złapać ponownie!

Karim Selim

S 13 KON 13 BC 13 INT 12 MOC 14
ZR 15 WG 14 P 35 WYK 10 WT 13

Modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: Uderzenie pięścią 65%, obrażenia 1k3+1k4
Rewolwer kalibru.38 35%, obrażenia 1k10

Umiejętności: okultyzm 08%, otwieranie zamków 65%, perswazja 55%, skakanie 55%, skradanie się 60%, sztuka (śpiew) 35%, ukrywanie się 55%, uniki 65%, wmawianie 65%, wspinać się 65%.

Karim jest mężczyzną przeciętnego wzrostu, którego głowę zdobi gęsta czupryna. Ma przenikliwe błękitne oczy. Twierdzi, że obecnie żyje w pierwszej inkarnacji samego siebie. Lubi nosić peleryny i wysokie buty, a poza tym zazwyczaj cytuje (błędnie) Szekspira.

Profesor Zeus

S 10 KON 10 BC 9 INT 17 MOC 14
ZR 11 WG 10 P 35 WYK 18 WT 10

Umiejętności: antropologia 35%, archeologia 25%, astronomia 55%, chemia 40%, geologia 30%, historia 55%, historia naturalna 45%, korzystanie z bibliotek 85%, księgowość 55%, medycyna 20%, Mity Cthulhu 10%, okultyzm 75%, perswazja 40%, prawo 15%, psychoanaliza 20%.

Zeus jest uczonym, spokojnym, łysiejącym mężczyzną w średnim wieku. Zazwyczaj można go spotkać w pokoju dziennym, gdzie siedzi przy biurku studiując jakieś nieznane dzieła na temat nauk okultystycznych. Najczęściej pograża się w rozmyślaniach i jeśli któryś z Badaczy odezwie się do niego, nieobecny duchem Zeus bezmyślnie potrząśnie jego dłonią, po czym szybko powróci do swojej pracy. Udany test umiejętności *korzystanie z bibliotek* bohatera przyglądającego się regałom Zeusa ujawni kopię *Księgi Eibona*. Ten egzemplarz jest bardziej kompletny od kopii posiadanej przez Stimsona i zawiera czar „Oniryczne odesłanie“, który można wykorzystać do odwrócenia przemiany dokonywanej przez Ghadamona kosztem Nelsona Blakley'ego.

Zeus jest w znacznie lepszej kondycji psychicznej niż pozostali mieszkańcy domu, a poza tym prawie ich nie zauważa. U Bancroft ma zapewnione miejsce do spania i tyle wolnego czasu na badania, ile tylko zapagnie, a poza tym cieszy się tu pewnym poważaniem. To wystarcza, aby utrzymywać go w zadowoleniu i nieświadomości otoczenia. Jeśli uda się go wyciągnąć z domu bez towarzystwa, udany test *perswazji* przekona go, aby opuścił grupę Evelyn Bancroft i pomógł Badaczom, oddając swoją wiedzę i zdolności na ich usługi. Najbardziej prawdopodobnym wkładem profesora, oprócz umiejętności, jest możliwość odkrycia przez niego czaru, który pozwoli odwrócić postępującą wymianę ciał i dusz Ghadamona i Blakley'ego.

Jerry

S 17 KON 18 BC 16 INT 9 MOC 11
ZR 16 WG 13 P 5 WYK 3 WT 34*

* Jerry jest nadnaturalnie odporny i nieczuły na ból, co odzwierciedlają posiadane przez niego dodatkowe punkty wytrzymałości.

Modyfikator obrażeń: +1k6

Broń: Chwyt 95% (Jerry lubi dusić)
Siekiera 90%, obrażenia 1k6+1+1k6

Umiejętności: nasłuchiwanie 85%, pływanie 85%, rzucanie 80%, skakanie 85%, skradanie się 90%, ukrycie czegoś 85%, ukrywanie się 80%, uniki 85%, wspinanie się 80.

Czary: Żadne, ale w Krainach Snów Jerry dysponuje specjalnymi zdolnościami, które opisano w dalszych częściach tekstu. Moce te otrzymał od Ghadamona, o czym nie wie ani Bancroft, ani sam Jerry.

Ostatnim domownikiem jest Jerry, potężnie zbudowany mężczyzna przed trzydziestką. Ma ogoloną głowę, a jego potężne ramiona, odsłonięte przez krótkie rękawki przyciasnych podkoszulków, pokrywają wulgarne tatuaże. W obecności Badaczy nigdy nie się odzywa, tylko czasami szczerzy się szeroko, odsłaniając trzy złote zęby. Jerry ma przekłute jedno ucho, w którym nosi mały ankh.

Jerry jest najbardziej poszukiwanym podejrzany w sprawie brutalnego morderstwa, jakiego dokonano kilka miesięcy temu przy użyciu siekiery. Poza tym Jerry jest kompletnie stukniętym świrem. Tylko Evelyn wie, że psychopata jest mordercą, ale wierzy, że obecnie służyła jego instynkty z pomocą swojej magii, więc oddanie go w ręce policji byłoby wielką niesprawiedliwością. Jeśli Evelyn postanowi zaatakować Badaczy, Jerry zostanie postawiony w gotowości. Bancroft wie, że Jerry, kiedy ruszy do ataku, nie zatrzyma się, dopóki nie zginą jego cele lub on sam.

SENNY PEJZAŻ R'LYEH

Bancroft trzyma swój obraz na honorowym miejscu w pokoju dziennym, w otoczeniu rozmaitych okultystycznych przyborów. Ujrzanie obrazu powoduje utratę 0/1 Punktów Poczytalności. Malowidło przedstawia jakieś miejsce na morzu. W górze jaśnieje błękitne niebo, a na pierwszym planie znajduje się widziany z pewnej wysokości łuk dużego kanoe – perspektywa z lotu ptaka. Na horyzoncie majaczą przebiegająca czarna wyspa, po której spływają piana i woda morską, tak, jakby została właśnie wyniesiona spod powierzchni wody. Pośrodku atolu znajduje się wielka monolityczna struktura, której płaszczyzny i kąty nie pozwalają się opisać człowiekowi. W jednej ze ścian budynku zionie czernią ogromny otwór.

Żaden z kultystów nie zidentyfikował jak dotąd tej sceny, ale każdy Badacz, któremu uda się test *Mitów Cthulhu* rozpozna na obrazie R'lyeh. Evelyn Bancroft zna słowo „R'lyeh“ tylko od Blakely'ego, który podał jej tytuł swojego obrazu w chwili jego sprzedaży.

Posiadanie malowidła sprowadza na jego posiadacza koszmarny sen, tak jakby znajdował się pod wpływem czaru „Nawiązanie kontaktu z Cthulhu“. Evelyn nie sprzedaje swojego obrazu, a nawet może próbować ukraść pozostałe, jeśli od Badaczy dowie się o ich istnieniu.

Jeśli nasi bohaterowie wejdą w posiadanie rzeczonoego obrazu i spróbują do niego wniknąć, to znajdą się w kanoe, wiosłując w kierunku czarnej wyspy. Oto koszmar R'lyeh, tak pierwotny, że wpłynął nawet na Krainy Snów. Badacze po wylądowaniu odkrywają, że jedynym interesującym miejscem na wyspie jest monolityczna budowla. Wejście do budynku może być ostatnią rzeczą, jaką Badacze kiedykolwiek uczynią, bowiem wewnątrz, rozparty na ogromnym tronie, czeka wielki Cthulhu.

W Krainach Snów

Badacze powinni zdać sobie sprawę, że Blakely podróżował do Krain Snów w poszukiwaniu właściwych tematów do swoich obrazów. Poza tym powinno stać się dla nich

oczywiste, że ghoul, który niegdyś był Pickmanem może wiedzieć, co stało się z Blakelym, jego niegdyśszym uczniem.

Cała część przygody rozgrywana w Krainach Snów ma miejsce w Podświecie. Jeśli Badacze nie zlokalizowali skrótu prowadzącego przez obraz „Nowy Jork o zmierzchu“, będą zmuszeni dotrzeć do tego mrocznego świata bardziej niebezpieczną i czasochłonną trasą, o której decyduje Strażnik. Gdy nasi bohaterowie dotrą do Podświata, ich zadaniem będzie odnalezienie drogi do południowej krawędzi wielkiej szczeliny, przepoławiającej tę mroczną krainę, gdzie będą mogli rozpocząć poszukiwania nory ghoulu, w której znajduje się Pickman.

Strażnik może stworzyć jakieś niespodzianki, na które natkną się nasi Badacze w czasie ich podróży przez górną część Krain Snów. Niezależnie od wszystkiego, w każdym wypadku bohaterowie po dotarciu do Podświata będą terroryzowani przez stwora zmieniającego za każdym razem swoją formę. Potwór ten to w rzeczywistości Jerry, jeden z towarzyszy Evelyn Bancroft, jednak do naszych Badaczy fakt ten powinien docierać stopniowo.

SENNE FORMY JERRY'EGO

Jerry będzie napotykan w czasie każdej wyprawy naszych śniących bohaterów do Podświata, ale dopiero od chwili, gdy spotka się z Badaczami w realnym świecie. O czasie i miejscu tych ataków decyduje Strażnik, a za każdym razem forma śniącego Jerry'ego będzie odmienna. Trzy przykładowe postacie opisano poniżej, a Strażnik może w miarę potrzeby wymyślić dodatkowe.

Tylko śmierć Jerry'ego w realnym świecie, połączona ze zniszczeniem jego sennej postaci kończy te powtarzające się ataki. Szalony zabójca nawet zatrzymany przez policję i osadzony w areszcie nadal może w pogoni za Badaczami z łatwością wyśnić siebie w Podświecie. Senne formy Jerry'ego atakują natychmiast po zauważeniu Badaczy i walczą dopóty, dopóki wszyscy Badacze lub one same nie zginą. Jeśli Jerry zostanie zabity w Krainach Snów, będący nim potwór powróci w nowym kształcie w czasie następnej wizyty Badaczy, o ile jego realne ciało również nie zostało do tego czasu uśmiercone.

Jerry otrzymał swoje specjalne moce od Ghadamona, o czym zresztą nie ma pojęcia i traci umiejętność powracania do Krain Snów z chwilą, gdy Wielki Przedwieczny zostanie wypędzony ze Świata Przebudzonych, albo przejdzie do niego w całości.

Śniący Jerry jako wilkołak

S 22	KON 18	BC 20	INT 9	MOC 11
ZR 18	Szybkość 10		WT 19	

Modyfikator obrażeń: +2k6

Broń: pazury 45%, obrażenia 1k6+2k6
ugryzienie 30%, obrażenia 1k8+2k6

Pancerz: Grube, czarne futro zapewnia Jerry'emu 4 punkty pancerza.

Utrata Poczytalności: 0/1k8 PP za ujrzenie wilkołaka.

Ta rzecz przypomina dużego wilkołaka w pozycji wyprostowanej, który nosi na wpół ludzkie, lekko przypominające twarz Jerry'ego oblicze. Po raz pierwszy Badacze ujrzą tego potwora, jak wyje na niezbyt odległym wzgórzu. Zaraz potem stwór zbiegnie z niego pędem, po czym – śliniąc się i warcząc – rzuci się na członków naszej grupy, atakując ich pazurami i ostrymi kłami. To monstrum może atakować albo dwoma uderzeniami łap zaopatrzonych w pazury, albo pojedynczym ugryzieniem.

Śniący Jerry jako ogromny robak

S 30	KON 15	BC 22	INT 9	MOC 11
ZR 8	Szybkość 8		WT 19	

Modyfikator obrażeń: +2k6

Broń: Miazdzenie 75%, obrażenia 1k10+2k6

Pancerz: Gumowata substancja, z której składa się ciało robaka działa jako 4 punkty pancerza. Przebicie jest niemożliwe.

Utrata Poczytalności: 0/1k10 PP za ujrzenie robaka.

Ten koszmar nagle wyprysnie spod ziemi w uderzającej bliskości Badaczy, przeciskając się przez ciemną, śmierdzącą glebę Podświata. Całej scenie towarzyszą odgłosy darcia gruntu i odór gazu błotnego. Potwór ten przypomina wielkiego, bladego robaka: ma blisko 2 metry długości, nieco ponad pół metra średnicy i jest obdarzony powykęcany obliczem, prawie przypominającym twarz wrzeszczącego Jerry'ego.

Śniący Jerry jako gigant

S 28	KON 22	BC 28	INT 9	MOC 11
ZR 10	Szybkość 8		WT 30	

Modifikator obrażeń: +2k6

Broń: topór 60%, obrażenia 2k6+2k6

Pancerz: brak.

Utrata Poczytalności: 0/1k8 PP za ujrzenie giganta.

Ostatnia z przykładowych postaci Jerry'ego pojawiających się w Krainach Snów jest najbardziej zbliżona do jego prawdziwej postaci, tyle, że ma blisko 3 metry wzrostu i dzierży ogromny topór. Co gorsza, gigant ten jest obnażony do pasa, a na jego odsłoniętym torsie widnieje monstrualnie wielka i przerażająca twarz, której oczy zastępują sutki olbrzyma, a wielka i pełna ostrych kłów paszcza przecina na wskroś potężne mięśnie brzucha Jerry'ego.

Pickman pośród ghouli

Śniący Badacze powinni szukać ghoulu imieniem Pickman gdzieś pośród nor położonych na północnej krawędzi szczeliny. Wymaga to wędrówki od jednej siedziby ghoulu do drugiej, przy czym Badacze zmuszeni będą do radzenia sobie z najróżniejszymi napotykanymi przez siebie ghoułami. Choć z pewnością są one niebezpiecznymi przeciwnikami, w Krainach Snów wcale nie są tak dzikie, jak w Przebudzonym Świecie.

Jeśli Badacze noszą ze sobą ankh jakiegokolwiek rodzaju, ghoul powstrzymuje się od ich atakowania. W przeciwnym wypadku za każdym razem, gdy zostanie napotkana grupa tych padlinozerców, wybrany bohater (mówca) musi wykonać test *perswazji*. Jeśli Badacz potrafi posługiwać się bełkotliwym językiem stworów, szansa powodzenia testu jest podwójna. Wspomnienie nazwiska Pickmana także podwaja szansę powodzenia testu. Użycie języka ghoulu i odwołanie się do Pickmana czterokrotnie podwyższają szansę na sukces! Ghoule, nawet nie przekonane, nie atakują od razu frontalnie, ale zamiast tego zabawiają się kosztem Badaczy, nękać ich na różne sposoby, na przykład obrzucając kamieniami lub napadając z zaskoczenia, wyskakując z wyżej położonych przejść.

Jeśli śniący kiedykolwiek zademonstrują umiejętność rzucania czarów, ghoule będą przekonane, że mają do czynienia z grupą czarowników i dadzą im spokój – ciała parających się magią rzadko kiedy są jadalne. Ghoule mogą też zareagować na różne podarki, oferowane im przez Badaczy, choć trudno zgadnąć, co takie istoty mogą cenić. Grupy ghoulu liczące 1k10 istot – lub coś koło tego – to norma. Kiedy tylko bohaterowie graczy nawiążą przyjacielskie stosunki z ghoułami, te zaprowadzą ich do groty Pickmana.

Każdy, komu uda się test umiejętności *senna wiedza* zorientuje się, że ghoule przez cały czas wyjątkowo się kontrolują. Jeśli Badacze postanowią stworzyć o to zapytać, okaże się, że Pickman rozstał wiadomości, aby powstrzymywali się od atakowania ludzi, dopóki nie zostanie określony cel ich wizyty. Pickman, oczywiście,

ma nadzieję, że może wpadnie jego przyjaciel Blakely. Po odejściu Badaczy ghoule powrócą do swojego przerażającego nastawienia wobec gości, więc niezapowiedziane wizyty bohaterów w nieokreślonej przyszłości nie będą podobnie przyjemne. Mimo wszystko, autorytet Pickmana nie jest nieograniczony.

PIECZARA PICKMANA

Pickman żyje w małej grocie, w odległości niecałego kilometra od jakiegokolwiek ważniejszej nory. Ghoul-artysta potrzebował odosobnionego miejsca do pracy, położonego z dala od szumu i gwaru zatłoczonych korytarzy. Wejście do groty jest udekorowane płytami nagrobnymi wielkich artystów – z nagrobków van Gogha, Goi i innych uformowano łuk otworu wejściowego, jak również wybrukowano nimi podłogę, aby zachować ją suchą. Zawołany, Pickman wynurzy się głębi pieczary – duży i włochaty ghoul ścisnąc w rękę pędzel i paletę malarską. Gdy Badacze wspomną o Blakelym, malarz zaprosi gości do środka, ale jeśli bohaterowie graczy w idiotyczny sposób zapomną powiedzieć o Nelsonie i przedstawia jakiś inny powód wizyty, Pickman wzruszy pokrytymi łuszczącą się skórą ramionami i wróci do pracy, a pozostałe ghoule obecne w pobliżu zaatakują Badaczy.

Pickman artysta

S 15	KON 15	BC 12	INT 18	MOC 18
ZR 16	WG 5	P 10	WYK 16	WT 14

Umiejętności: senna wiedza 70%.

Utrata Poczytalności: 0/1k6 PP za ujrzenie ghoulu.

Wewnątrz groty Pickman poprosi śniących bohaterów o zajęcie miejsc, po czym postara się odpowiedzieć na pytania graczy najlepiej, jak tylko potrafi. Potwierdzi domysły Badaczy, przyznając, że Blakely odwiedzał go w późniejszym okresie, jak również opowie im, że w czasie ostatniej wizyty Blakely planował udać się do Jałowego Jeziora, leżącego tuż na wschód od Grzybnego Lasu, gdzie najpewniej bytuje larwa Ghadamona. Pickman obawia się, że Blakely padł ofiarą Wielkiego Przedwiecznego, a jeśli Badacze opowiedzą mu o obecnym stanie Nelsona, będzie tego pewien.

Pickman niewiele wie o Ghadamonie. Słyszał, że został on umieszczony na dnie jeziora w odległych czasach, że spoczywał pod wodą przez niezliczone wieki – odżywiając się, rosnąc i czekając, że pewnego dnia Ghadamon na zawsze opuści Krainę Snów, aby bytować w Przebudzonym Świecie. Tyle zna z legend. Ghadamon ewidentnie używa Blakely'ego jako środka transportu do Przebudzonego Świata.

Pickman ostrzeże Badaczy, aby nie zbliżali się do jeziora, podobnie, jak to uczynił w przypadku Nelsona, gdyż wody stawu zamieszkują ohydne sługi Ghadamona. Malarz jest pewien, że jego przyjaciel został pochwycony właśnie przez nie.

Jeśli Badacze postanowią nie odwiedzać jeziora, scenariusz w sumie jest skończony. Blakely zostanie na wieki wieków uwięziony w głębinach koszmarnych wód, a Ghadamon przedostanie się do Przebudzonego Świata. Penny Tilstrom oszaleje, a każdy z naszych bohaterów straci 1k20 Punktów Poczytalności za bycie świadomym katastrofy i niemożność jej powstrzymania.

Jeśli Badacze wciąż mają zamiar odwiedzić jezioro, Pickman opowie im o zmarłej przed wiekami czarownicy, która w zamierzonych czasach odwiedzała Ghadamona w jego domu na dnie jeziora. Czarownica ta знаła sekret, chroniący ją przed bezrozumnymi sługami Ghadamona, dzięki któremu mogła wejść do jeziora i nie topiąc się wędrować pod jego powierzchnią. Czarownica zmarła wieki temu, ale jeśli jest coś, co ghoule wiedzą najlepiej, to położenie i stan wszelkich grobów i innych miejsc pochówku. Pickman zna położenie grobu czarownicy i wie, że złożono w nim

jej księgę magiczną kobiety na pośmiertny użytek. Pickman zasu-geruje Badaczom, aby przed wyprawą w głąb jeziora odszukali wspomniany magiczny tom.

Grobowiec czarownicy

Pickman wyjaśni, że poszukiwany grobowiec znajduje się na wielkim, starożytnym cmentarzysku w odległych stronach Krain Snów. Malarz, nie chcąc porzucać pracy, odmawia swego towarzystwa Badaczom, ale ustala z kilkoma ghoułami z sąsiedztwa, że pokażą Badaczom tajemny tunel prowadzący prosto do cmentarza. Podziemne przejście ciągnie się przez wiele kilometrów. Żaden ghoul, niezależnie od okoliczności, nie odważy się towarzyszyć wyprawie śniących bohaterów – stwory te nigdy nie odwiedzają grobu czarownicy, ani nawet nie ośmielają się zapuszczać w jego okolice.

Obrzydliwe ghoule oczekują na powrót Badaczy przy wejściu do tunelu, który jest ciepły, mokry i oślizgły, jak również nieco zbyt nisko sklepiony jak dla ludzi, choć przygarbione ghoule pewnie uznałyby go za całkiem wygodny. Nasi bohaterowie, zanim osiągną wyjście, muszą wędrować przez wiele dni.

CMENTARZYSKO

Śniące postaci w końcu wynurzą się z drugiego końca tunelu i znajdują się na niewyobrażalnie wielkim cmentarzysku, który ciągnie się aż po horyzont. Jest noc i do wysokości prawie pół metra grunt okrywa srebrzysta mgła. Kamienie nagrobne wykonano z obsydianu i ozdobiono inkrustacjami z cennych metali, które wypełniają zarówno runy wyryte na frontach płyt, jak i ornamenty na ich krawędziach. Jakies sto metrów od wyjścia z tunelu na niewielkim wzniesieniu stoi duży grobowiec, będący najbardziej imponującą

budowlą w zasięgu wzroku. On także został wybudowany z obsydianu, a jego drzwi są uchylone.

Oto miejsce pochówku czarownicy. Ci Badacze, którzy zajrzą do środka przez częściowo otwarte drzwi, zobaczą pustą komnatę, szeroką na cztery metry i długą na sześć. Przy murze, na wysokości ponad półtora metra, umieszczono półkę, która obiega dookoła całe pomieszczenie. Na półce ustawiono pokryte ornamentami świeczniki, z których sterczą grube żółte świece, oraz czaszki nieznanymi zwierząt – wszystkie z dziko powykręcanyimi rogami. W odległym końcu komnaty, na bloku obsydianu wysokim na ponad metr, spoczywa trumna z tego samego materiału, a nad nią, na półce, leży zniszczona księga.

Jak wspomniano, drzwi są otwarte, ale nie na tyle, aby ktokolwiek o Budowie Ciała większej od 10 mógł się przecisnąć do środka. Oczywiście można je otworzyć szerzej, ale popchnięte przeraźliwie zapiszczą, niczym szkło pocierane o szkło, czemu towarzyszyć będzie skrzypienie, które rozniesie się w nocnym powietrzu nad całym cmentarzyskiem. Nasi marzyciele mogą się obawiać, że hałas przebudził ciało czarownicy (albo jeszcze coś gorszego), ale tak się nie stanie – to tylko dla efektu. Wchodzący do środka muszą wykonać test *skradania się*. Jeśli rzut nie zostanie uwieczniony sukcesem, czarownica ocknie się i zaatakuje. Niezależnie od wyników testów, w każdym wypadku umarłą budzi uniesienie księgi. Jedyna różnica jest taka, że przy udanym rzucie na *skradanie się* czarownica ocknie się w momencie, gdy Badacze już mają księgę, więc wyprawa zakończy się powodzeniem, o ile tylko uda im się uniknąć jej gniewu. W przeciwnym wypadku bohaterowie gracy będą musieli pokonać wiedźmę, zanim zdobędą manuskrypt. Jeśli któryś Badacz zapragnie ukraść z półki jeden ze świeczników lub czaszkę, także należy wykonać jeden test *skradania się* za każdy zabierany obiekt. Żaden, poza księgą, przedmiot nie wydaje się użyteczny dla naszych postaci.

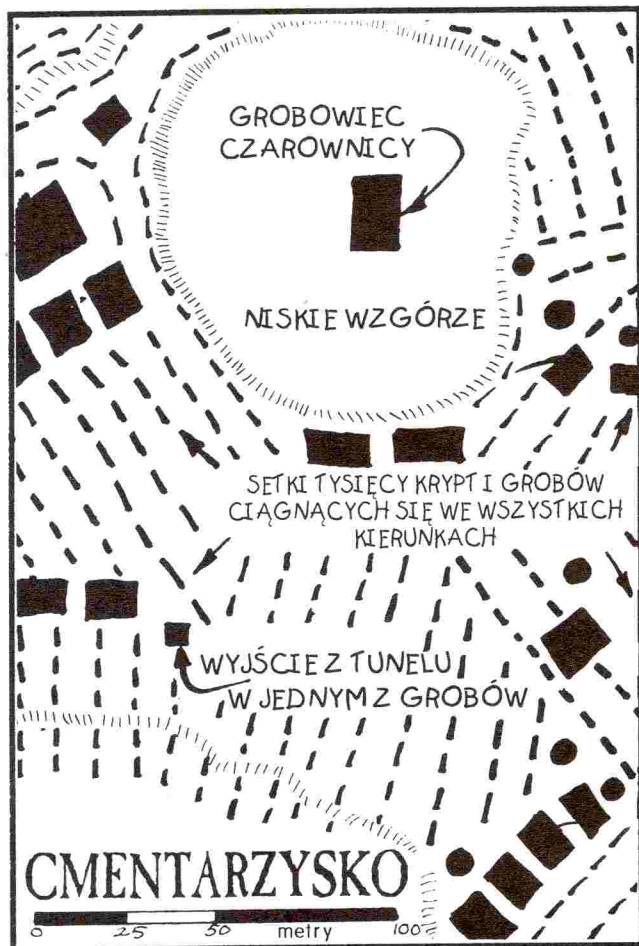
Jak powiedziano, niepomyślny wynik testu *skradania się* powoduje przebudzenie czarownicy, jednakże nie daje ona o tym znać, dopóki śniący bohater nie stanie nad trumną, próbując dosięgnąć leżącą na półce księgę. Dopiero, gdy któryś z Badaczy znajdzie się w tej pozycji, odsłonięty i podatny na atak, czarownica spróbuje złapać go za gardło, przebijając wieko trumny swoimi uzbrojonymi w pazury łapami.

Jeśli test *skradanie się* był udany, czarownica powstanie, rozbijając przy okazji swoją trumnę na drobne kawałki, dopiero wtedy, gdy Badacze ruszą ku drzwiom.

CZAROWNICA

Gdy czarownica rozbija kryształowe wieko swojej trumny, reszta jej sarkofagu rozpadnie się na drobne fragmenty, które rozsypią się wokoło z dzwoniącym odgłosem niesionym przez echo, ukazując tym samym szerniałe ciało martwej od wieków czarownicy. Postać ma sporo ponad dwa metry wzrostu i, choć ogólnie przypomina człowieka, zwracają uwagę zaskakujące części jej ciała. Jej nogi zakończone są końskimi kopytami, a przez rozkładający się całun z czarnego jedwabiu zauważyć można krótki, ale chwytny ogon, który zwija się i kręci, gdy czarownica wstaje na nogi. Twarz kobiety jest jedną, rozpadającą się ruiną, zaś w jamach obecnie pustych oczodołów płoną czerwone węgle. Jej dolna szczeka, zredukowana do poplamionej kości, otwiera się i zamyka spazmatycznie, a zakrzywione i długie na trzy centymetry kły czarownicy ocierając się o siebie, wydają głośne odgłosy ostrzenia. Z ust martwej kobiety wysuwa się tam i z powrotem węzowy język, a do jej czaszki tu i ówdzie przylegają łatki białych włosów.

Czarownica nie może opuścić swojego grobowca, więc nie będzie ściagać naszych Badaczy dalej, niż do drzwi, skąd zaczną rzucać takie czary, jak „Trupia kukła”.



Czarownica

S 20 KON 20 BC 20 INT 25 MOC 20*
ZR 10 WT 20

* Czarownica ma dostęp do dodatkowych 100 punktów magii, które są złożone w innym wymiarze; zużyje je zanim naruszy swoje własne punkty magii.

Broń: Chwyt 85%, obrażenia specjalne**

** Głównym celem ataku czarownicy jest gardło ofiary, które pragnie pochwycić swoimi długimi pazurami. Jeśli ta sztuka się jej uda, ofiara znacznie otrzymywać obrażenia określone według standardowych zasad duszenia z gry Zew Cthulhu. Poza tym pazury czarownicy w każdej rundzie zadają 1k10 dodatkowych ran, w miarę, jak jej palce z nieludzką siłą przebijają miękkie ciało, przerywając arterie nieszczęśnika i miażdżąc jego tchawicę i przelyk. Proces ten postępuje runda za rundą dopóki ofiara nie zginie lub nie uwolni się, przelamując swoją Siłą wartość tej samej cechy czarownicy (przy użyciu Tablicy Porównawczej). Mało prawdopodobne, aby ofiara przeżyła drugą lub trzecią rundę, a bycie świadkiem takiego zgonu kosztuje widzów 0/1k6 Punktów Poczytalności.

Umiejętności: uniki 25%.

Pancerz: wilgotna masa ciała czarownicy już dawno jest martwa, więc wszelkie bronie zadają minimalną ilość obrażeń. Kiedy kobieta straci wszystkie punkty wytrzymałości, zostanie kompletnie rozczłonkowana i nie będzie mogła dalej rzucać czarów. Jednak jej żywe części nadal wiją się i trzepoczą na posadzce grobowca i mogą nawet zaatakować naszych Badaczy, drapiąc pazurami i kłusząc.

Utrata Poczytalności: 0/1k8 PP za ujrzenie czarownicy.

Czary: Odwrócenie procesu ewolucji, Ożywienie ubrania, Rozerwanie serca, Rozpuszczenie szkieletu, Trupia kukła.

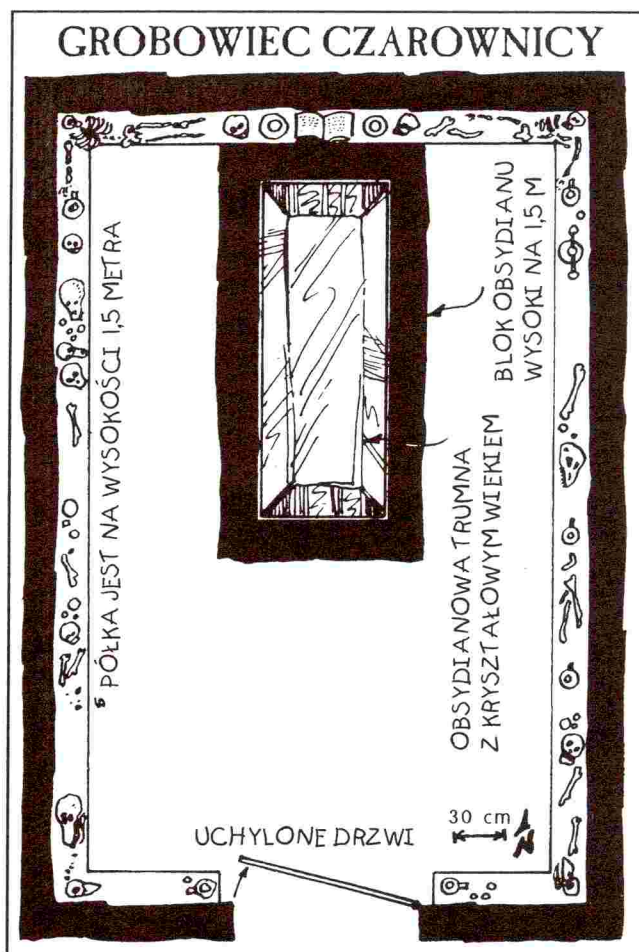
Czarownica nie użyje zaklęcia „Trupia kukła“ dopóki Badacze nie znajdą się poza grobowcem i nie ruszą pędem przez pograżony w mroku cmentarz w kierunku tunelu prowadzącego z powrotem do Podświata. Tymczasem na całym cmentarzu wszystkie martwe ciała, rozkładające i rozsypujące się na kawałki, powstają ze swoich grobów. Z mogił wydobywają się zgniłe dłonie, niezgrabnie wygrzebujące cuchnące zwłoki, które po osiągnięciu powierzchni ruszają w desperacki pościg za naszymi bohaterami.

Trupy we wszystkim przypominają czarownicę, mają kopyta i nieludzkie głowy, jak również długie, węzowe języki, które co chwilę ohydnie wysuwają z ich ust, usiłując dosięgnąć uciekających Badaczy.

Pokonywanie cmentarza w czasie, gdy ciała umarłych powstają z grobów wymaga wykonywania za każdym razem rzutów na *uniki*. Każde niepowodzenie oznacza, że jeden z trupów wstał z grobu obok śniącego bohatera i spróbował powalić go na ziemię, łapiąc uciekiniera za nogi.

Gdy Badacze wyjdą z tunelu ghoulów, oczekujące na bohaterów stwory z przyjemnością uwolnią każdego pochwyconego od zaciśkających się na nim trupich rąk. Ghoulie stwierdzą, że gnijące kończyny są wyśmienite i zniżą się nawet do tego stopnia, że poproszą Badaczy, aby przebiegli się jeszcze raz na cmentarz i wrócili z dokładką.

Opisany fragment przygód w Krainach Snów może być również wykorzystywany jako powtarzający się koszmar, gdyż zdobycie książki wymagać może więcej, niż jednej próby. Za każdym razem, gdy śniący bohaterowie powrócą na cmentarz, wszystko będzie takie same, jak w czasie pierwszej wizyty – drzwi do grobowca będą lekko uchylone, trumna z powrotem będzie cała i tak dalej. Różnice pojawią się tylko wtedy, gdy jeden lub więcej Badaczy zginęło w czasie poprzednich prób zdobycia książki. Ich ciała odnajdą się w pobliżu kwatery, leżące nieruchomo w dziwnych, groteskowych pozach niczym porzucane lalki. Widok tych znajomych ciał będzie kosztował ich kolegów 0/1k4 Punktów Poczytalności. Trupy Badaczy razem z innymi wstaną i zaatakują na wezwanie czarownicy, gdy ta ponownie rzuci czar „Trupia kukła“.



Czarownica jest bardziej podatna na ataki magiczne, niż fizyczne, ale Badacze najlepiej uczynią, jeśli wybiorą spomiędzy siebie najzwinniejszego, który zakradnie się po książkę, po czym weźmie nogi za pas.

KSIĘGA MAGICZNA CZAROWNICY

Ta księga wiedzy tajemnej została napisana powszechnie rozumianym alfabetem symboli z Krain Snów. Jej przestudiowanie wymaga 2k6 miesięcy, ale szczęśliwie dla Badaczy, w czasie jednej godziny Przebudzonego Świata mija tydzień Krain Snów, więc do przeczytania książki powinny wystarczyć jedna lub dwie noce. Dzieło jest bez tytułu, a jego przeczytanie powoduje utratę 2k6 Punktów Poczytalności, powiększa wartość *sennej wiedzy* o 6% oraz *Mitów Cthulhu* o 3%.

Księga zawiera takie czary, jak: Odwrócenie procesu ewolucji, Ożywienie ubrania, Rozerwanie serca, Rozpuszczenie szkieletu, Trupia kukła.

Na dodatek w księdze zawarto jeszcze dwa czary, które mogą się okazać przydatne dla naszych Badaczy. Jednym z tych zaklęć jest „Oniryczne odesłanie“ – ten sam czar opisano w obu kopiach *Księgi Eibona*. Drugie z przydatnych zaklęć to „Wspomaganie śniącego“, które opisano dalej. Poza tymi czarami w księdze można znaleźć okruciny użytecznych informacji, co pokazują *Papiery Pickmana* #10.

Grzybny Las

We wschodnich obszarach wielkiego Grzybnego Lasu rosną grzybnie – o czym Badacze dowiedzą się z książki czarownicy – które po spożyciu pozwalają chodzić pod wodą bez obawy o utonięcie. Jest niemal pewne, że nasi bohaterowie udadzą się na ich poszukiwanie.

Grzybny Las jest ogromny, a całe to miejsce otacza niesamowita poświata jasnoblękitnej, zielonkawej i fioletowej fosforescencji rosnących grzybów. Wielka obfitość wszelkiego rodzaju grzybni, pleśni, różnych odmian drożdży i innych grzybków pokrywa grunt i schorowane drzewa obszcnicznie przerastającymi się bulwami. W całym lesie jest tak chłodno i wilgotno, że wszędzie zalega mgła, a skraplająca się na trupiobladych pniach drzew para wodna powoduje, że zewsząd nieustannie kapie woda, dając złudzenie jakby nieustannie padał deszcz.

Każda otwarta rana szybko zbiera niewidoczne, a unoszące się w powietrzu, spory grzybów i w ciągu godziny od chwili wejścia do lasu nagle wybucha obfitością rozmaitych grzybni, pokrywając się liszajem pleśni. W ciągu każdej godziny, jaką ofiara spędzi w lesie, kolejny jeden punkt jej Budowy Ciała zostaje pokryty obrzydliwymi grzybami, co trwa do chwili, gdy całe ciało bohatera nie zamieni się w masę włókien i nacieków grzybni, powodujących w końcu jego śmierć. Jeśli śniacemu Badaczowi uda się uciec zanim osiągnie go taki los, pokrywające go grzyby szybko osłabną i umrą w niesprzyjających im warunkach, jakie panują poza lasem. Jednakże ofiara traci po jednym punkcie z Siły,

Kondycji i Wyglądu za każde 3 punkty Budowy Ciała, jakie grzybom udało się zakazić przed ich usunięciem, przy czym ta strata dotyczy jedynie sennej formy bohatera.

Po trzech godzinach w Grzybnym Lesie wszelkie stroje śniących Badaczy zaczynają ulegać wzmożonej wegetacji grzybów. Pleśnie porastające ubiory naszych bohaterów są w większości nieszkodliwe, ale rosnąca waga ubrania sprawia, że na dłuższą metę noszenie go staje się niewygodne. Jeśli ktokolwiek spędzi w lesie więcej, niż 10 godzin wszelka odzież pokryta grzybnią zacznie się rozkładać i, kompletnie zgniła, odpadać w dużych płatach. Wyroby skórzanego ulegają podobnym procesom, tyle, że ich rozkład następuje dopiero po 20 godzinach stałej ekspozycji na działanie grzybów.

BŁĘKITNE PURCHAWY

Poszukiwany grzyb, o którym wspomniano w księdze czarownicy, można znaleźć wyłącznie w Grzybnym Lesie, i to tylko po uważnych poszukiwaniach. Wyrasta on zazwyczaj na nisko położonych terenach, gdzie zalega kożuch mgły. Po każdych 6 godzinach poszukiwań wykonaj rzuty na *spostrzegawczość*. Każdy sukces oznacza, że odnaleziono dość grzybni dla jednego Badacza. Odkryte purchawki są w błękitnym kolorze i mają około 15 centymetrów średnicy, a ich powierzchnię pokrywają ciemnopurpurowe żyłki.

Wyrwanie z gleby jednej z purchawek wydaje się łatwe, ale działaniu temu towarzyszy przerażający krzyk, który wzmacnia się w miarę wyciągania grzyba z ziemi. Pod kulistą grzybnią znajduje się niewielka istota mająca mniej, niż trzydzieści centymetrów wzrostu. Stworek ten krztusi się i kaszle, szybko umierając, a po bliższych oględzinach okazuje się, że jest on częścią purchawki. W rzeczywistości kulista grzybnia jest odsłoniętym mózgiem małej puszystej istotki, którą można z łatwością oddzielić od drobnych zwłok. Za każdym razem, gdy Badacze będą wyrwać bezbronne stworzenia z ziemi, wysłuchiwanie ich agonalnych okrzyków będzie kosztować bohaterów 0/1k3 Punktów Poczytalności. Tak, jak zaznaczono to w księdze czarownicy, niektóre z purchawek są śmiertelną trucizną. Badacze, którzy nie mogą się posłużyć umiejętnością *biologia* w celu identyfikacji właściwych okazów, ryzykują niemal natychmiastową śmierć na skutek spożycia trujących grzybów. Szansa, że dana purchawka jest śmiertelna, wynosi 25%.

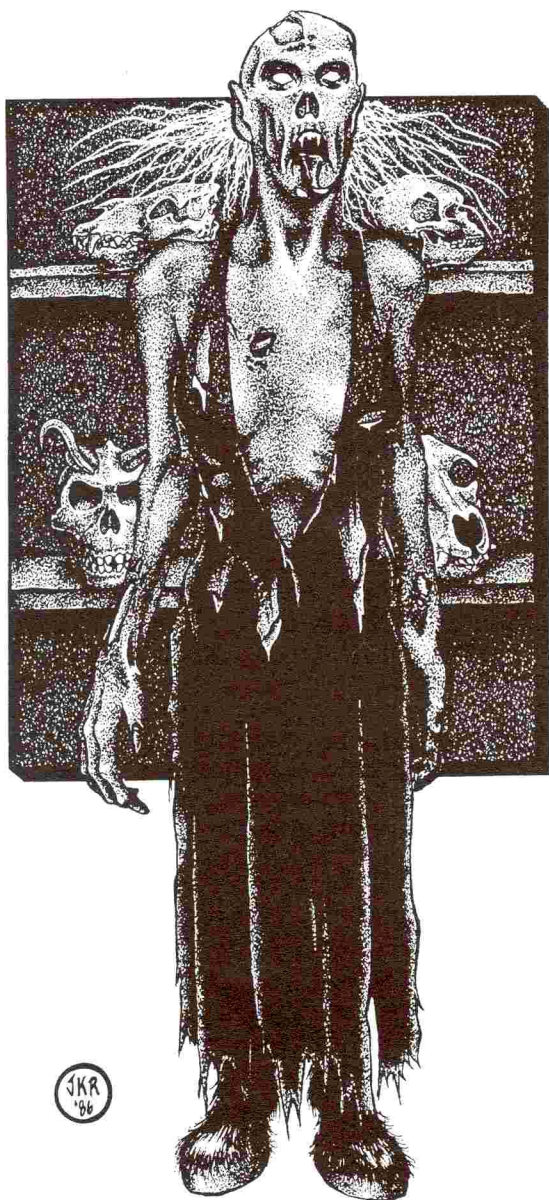
ZWIEDZAJĄC GRZYBNY LAS

W ciągu każdych 6 godzin jest 25% szansy na jakieś spotkanie. Aby określić rodzaj spotkania należy rzucić 1k6 na następującej tabelce:

1	Wiedźmy
2	Śluzoplecha
3	Krąg elfów
4	Pasożyt
5	Robigus
6	Śmiercionośne włókna

Dalsze wyjaśnienia i wszelkie informacje na temat spotkań znajdują się poniżej.

WIEDZMY: To spotkanie może wydarzyć się tylko raz. W razie ponownego wylosowania, rzuć raz jeszcze lub wymyśl inne. Za pierwszym razem śniący Badacze natkną się na małą, trawiastą polankę pośrodku lasu, na środku której pracują dwie wiedźmy ubrane w szorstkie, brązowe okrycia. Towarzyszy im wysoki człowiek w czarnym stroju, obrócony plecami do naszych bohaterów. Trójka nie zauważa przybycia śniących, więc dopóki Badacze są cicho, dopóty mogą przyglądać się, jak dwie jędzowate



JKA
'86

baby zginają karki pośród traw, ostrożnie ścinając kłosa prosto do trzymanyh jutowych worków.

Udany test Wiedzy pozwoli zidentyfikować trawę jako żyto, zaś udany test umiejętności *biologia* zwróci uwagę naszych Badaczy na fakt, że zboże jest zarażone sporyszem, grzybowym pasożytem. Grzyb ten zawiera szereg niebezpiecznych alkaloidów, jak również dwuetyloamid kwasu lizergowego (czyli LSD-25). W przeszłości spożycie chleba zrobionego ze skażonej maki powodowało schorzenie znane jako taniec świętego Wita, dolegliwość wywołującą u jej ofiar straszliwe halucynacje i napady szaleństwa, gangrenę i często śmierć. Niedawno wysunięto wniosek, że wiele przypadków opętania przez diabła, jak również oskarżenia o uprawianie czarów można uznać za efekty konsumpcji zarażonego sporyszem ziarna.

Jeśli Badacze zatrzymają się na krawędzi polanki choćby na chwilę albo jeśli wejdą w jej obręb, mężczyzna obrócony plecami do bohaterów zauważy ich i zwróci się w ich stronę. Jego twarz ma rysy kaukaskie, jednak całe ciało, łącznie z gałkami ocznymi i wyszczerzonymi zębami, jest smoliste czarne. Każdy, komu uda się test *Mitów Cthulhu* rozpoznać w nim Nyarlathotepa, a wszyscy, którym uda się test *okultyzmu* zorientują się, że mają przed sobą Czarnego Człowieka z podań o wiedźmich kultach. Udany test jednej z wymienionych umiejętności oznacza utratę 0/1k8 Punktów Poczytalności, natomiast ci, którzy nie kojarzą stojącej przed nimi postaci tracą tylko 0/1k3 PP.

Mężczyzna nie zaatakuję Badaczy, więc jeśli nasi bohaterowie mają choć odrobinę oleju w głowie, to szybko wycofają się z polanki, pozostawiając całą trójkę przy diabelskiej pracy. W oczach każdego, kto na widok Czarnego Człowieka doświadczy Efektu Koszmaru, awatar ten urasta do ogromnych rozmiarów, a bezradna ofiara oddaje się w ręce mitycznej istoty. Jeśli żaden z towarzyszy jej nie powstrzyma, ubezwłasnowolniony bohater wkracza na polanę, gdzie zostanie pożarty przez monstrualną formę Nyarlathotepa (znaną z podręcznika podstawowego do gry *Zew Cthulhu*), w którą Czarny Człowiek zdążył się już przekształcić.

Każda próba zakłócenia przebiegających na polanie wydarzeń kończy się przemianą Czarnego Człowieka w mackowatą formę Nyarlathotepa, zaś dwie stare wiedźmy szybko zabierają swoje torby i szaleńczo chichocząc ulatują w niebo.

ŚLUZOPLECHA: To spotkanie może zdarzać się raz za razem. Napotkane stwory to ruchome grzyby, przypominające wielkie, śluzowate ameby, prześlizgujące się po powierzchni gruntu i pochłaniające każdą jadalną substancję, jaka znajdzie się na ich drodze. Trudno je fizycznie zranić, ale są podatne na magiczne ataki. O ile wiadomo, ich rozmiary bywają bardzo różne, poza tym występują w szerokiej gamie jaskrawych barw, a ich górne powierzchnie często są upstrzone dojrzwającymi owocnikami. Śluzoplechy mogą z łatwością kryć się pośród pokrywających podłoże rozmaitych grzybów, a niekiedy nawet spadają na swoje ofiary z gałęzi drzew. Cechy śluzowatych grzybów znajdują się na stronie 107.

KRĄG ELFÓW: Spotkanie to może wydarzyć się dowolną liczbę razy. Badacze natkną się na duży krąg białych grzybów, mający około sześciu metrów średnicy. Grzyby tworzące pierścień mają od 15 do 45 centymetrów wysokości. Jest on zamieszkały przez leśnego chochlika, który jednak nie daje o sobie znać dopóki jeden z Badaczy nie stanie pośrodku kręgu i nie zawoła go, wykonując przy tym test umiejętności *perswazja* lub *sztuka (śpiew)*. W razie powodzenia testu chochlik ukazuje się, jakby znikąd, usadowiony na jednym z większych grzybów. Duszek ma tylko 8 centymetrów wzrostu, więc śniący musi podejść bliżej, aby móc się lepiej mu przyjrzeć.

Chochlik jest małym człowieczkiem, odzianym niechlujnie w stary i ściemniały strój oraz znoszony kapelusz. Nie nosi obuwia,

Wspomaganie Śniącego

Zakłęcie to może rzucić doświadczony podróżnik do Krain Snów, który właśnie idzie spać. Czar ten działa wyłącznie w Przebudzonym Świecie, kosztuje 8 punktów magii i nie wywołuje uszczerbku na Poczytalności. W jego efekcie śniący zostaje wystrzelony prosto do mrocznego i zabronionego Podświata, z pominięciem całej górnej części Krain Snów.

Jednym niefortunnym efektem tego zaklęcia, o czym nie wspomina opis, jest miejsce, w którym odnajdują się śniący bohaterowie po przebudzeniu w Podświecie. Jest to mianowicie dno strasznej Doliny Pnath, pokryte niezliczonymi kośćmi i zamieszkane przez bluźniercze i przerażające dhole.

a jego przerośnięte nogi są gęsto owłosione, zaś palce kończą się zakrzywionymi pazurami. Nie ma skrzydełek. Grzecznie poproszony, chętnie pomoże Badaczom i z łatwością wskaże im najbliższe miejsce, w którym można znaleźć poszukiwane przez bohaterów grzyby. Jeśli Badacze będą się wywyższać lub grozić małemu człowieczkowi, zniknie w mgnieniu oka i już nigdy ani on, ani żaden inny elf niegrzecznym Badaczom się nie pokaże.

PASOŻYT: To spotkanie może zdarzać się raz za razem, przy czym w czasie następnych ataków pasożyta może on przyczepiać się do innych, niż opisano, części ciała naszych bohaterów.

W czasie spotkania czerwona, pulsująca bryła grzybów opada z drzewa na twarz Badacza i jeśli temu ostatniemu nie uda się test *uników*, grzyb błyskawicznie przysysa się, wstrzeliwując w ciało swojego nowego nosiciela mikroskopijne włókienka. Grzyb jest nieszkodliwy, ale zarazem nieprzyjemny. Można go siłą oderwać, ale włókienka pozostają w skórze ofiary i w ciągu godziny grzyb odrasta w całości. Bryła plechy pozostaje przyczepiona do sennej postaci Badacza na zawsze, a przynajmniej dopóty, dopóki bohaterowi nie uda się w jakiś sposób pozbyć. Grzyb towarzyszy naszej postaci także w czasie jej następnych wypraw do Krain Snów, obniżając jej Wygląd o 3 punkty.

Papiery Pickmana #10

KSIEGA CZAROWNICY

(wyjątki)

... w głębiach Grzybowego Lasu znaleźć można małe bładobłękitne sfery, pokryte purpurowymi żyłkami. Wyrwane łutwo zostać mogą one, a części ich górne, po spożyciu, zapewniają wyznawcy możliwość przejścia przez szeregi sług Ghadamona, co czyni się, aby złożyć hołd. Ostrożność należy zachować przy zbiorze, albowiem pośród takowych rosną podobne, ale śmiertelne dla człowieka i zwierząt... i tu Ghadamon będzie spoczywał dotąd, aż Wybrany po niego nie przyjdzie, a wtedy Wielki przekroczy do innego wymiaru i zajmie miejsce swoje pod powierzchnią wód, gdzie rosnąć będzie, oczekując na Dzień. Wtedy też Czekający na Rozród opuści swoje gniazdo i odszuka przerażającego, zimnego towarzysza, który czekał na niego od zawsze. W dniach onych, gdy szaleć Bestia będzie, a ciemne R'lych podniesie się ze swojego wodnego grobowca, by nadejście wielkiego Cthulhu oczom wszem ukazać.

ROBIGUS, BÓG RDZY ZBOŻOWEJ: To spotkanie może mieć miejsce tylko raz. W razie ponownego wylosowania, rzuć raz jeszcze lub wymyśl inne. Badacze usłyszą odległe i przyjemne odgłosy przypominające grę na flecie lub gwizdanie. Łatwo można stwierdzić kierunek, z którego dochodzą dźwięki, a jeśli Badaczom uda się skorzystać z umiejętności *skradanie się*, ich przybycie zostanie niezauważone.

Na małej polance na tronie z białego grzyba zasiada przystojny, duży i dobrze zbudowany mężczyzna, po którego jednej stronie stoi koń, a po drugiej wilk. Na ramieniu męża siedzi dzięcioł, a po bokach całej grupy, nieco z tyłu, stoją duże, dwuipółmetrowe grzyby. Każdy z grzybów powoli kołysze się, wznosząc w górę i opuszczając swój kapelusz, na skutek czego jego blaszki wydają tajemnicze brzęczenie, które dociera do uszu naszych Badaczy. Przed zasiadającym na tronie mężczyzną tańczy z pół tuzina innych grzybów, przypominających muzyków, tyle, że nieco pomniejszych. Mężczyzna uśmiecha się i niekiedy kołysze ręką do taktu, najwyraźniej świetnie się bawiąc.

Udany test *antropologii* lub *archeologii* odkryje, że mąż na tronie to Robigus, rzymskie bóstwo rolnicze chroniące zboża przed rdzą, grzybem, który niekiedy zaraża i niszczy zbiory zbóż. W zamierzchłych czasach Robigusa zjednywano świętem – zwanym Robigaliami – w nadziei, że bóg ochroni plony przed zniszczeniem. Obecnie Robigus jest niemal zupełnie zapomniany, ale wciąż lubi wspominać dawne czasy, w których darzono go szacunkiem i poważaniem.

Każdy Badacz, którego test umiejętności *skradanie się* zakończył się niepowodzeniem zostaje zauważony przez Robigusa, podobnie, jak wszyscy bohaterowie, którzy postanowili otwarcie się pokazać. Robigus jest zadowolony, że na jego przyjęcie przybyli nowi goście i zachęca śniących bohaterów, aby się do niego dołączyli.

Robigus wydaje się mieć nieodparte wrażenie, że nasze postaci muszą wziąć udział w jego zabawie i jest głuchy na wszelkie sprzeciwy. Bóstwo po prostu nakazuje, aby bohater(owie) śpiewał(-li) dla niego. Każdy ma szansę na jeden test właściwej umiejętności. Sukces oznacza, że Robigus jest wysoce usatysfakcjonowany i wyraża chęć do dalszej rozmowy z Badaczem, a zapytany może wskazać najbliższe miejsce, w którym można znaleźć poszukiwanego przez bohaterów grzyba.

W wypadku niepowodzenia bóstwo krzywi się, zatyka palcami uszy i nakazuje przestać śpiewać. – Miałeś rację – stwierdza Robigus, – z pewnością nie jesteś śpiewakiem, a skoro tak, to musisz być tancerzem! Mówiąc to wykonuje dłonią gest i zmienia naszego marzyciela (pod warunkiem, że nie udał mu się rzut obronny) w jednego z tańczących grzybów, o których już wspominaliśmy.

Ci, których bóg nie zauważył mogą się w każdej chwili oddalić.

Każdy, kogo Robigus zaprosił do zabawy, a kto spróbuje ucieczki lub będzie próbował się oddalić, poczuje, że przeszywający wzrok bóstwa odbiera mu możliwość ruchu. Robigus może paraliżować wzrokiem tylko jedną postać na rundę.

Badacze zmienieni w grzyby pozostają w tej postaci do chwili uwolnienia, co może nastąpić po zabiciu Robigusa (który jest groźnym i potężnym przeciwnikiem, jako, że jest związany z Marsem, bogiem wojny). Bohaterowie mogą też – co jest prostsze do wykonania – ładnie zaśpiewać dla Robigusa, aby potem poprosić go o przysługę i zażyczyć sobie odczarowania towarzyszy.

Po powrocie do Świata na Jawie każdy, kto został zmieniony w grzyba doświadczy pewnych efektów ubocznych. Kilka dni później dom Badacza przeżyje inwazję grzybów w dywanach, w zlewie pokażą się kolonie pleśni i tym podobne. Są to normalne gatunki, które nie stanowią żadnego zagrożenia, z całą jednak pewnością taki dziki rozrost grzybów będzie nieprzyjemny. Grzybowy atak trwał będzie do czasu, gdy dom bohatera nie zostanie odgrzybiony środkami chemicznymi przez specjalistę.

ŚMIERCIONOŚNE WŁÓKNA: To spotkanie może się powtarzać wielokrotnie. Pośród pokrywających grunt kolonii grzybów leżą lepkie włókna drapieżnych grzybní, które łąwią niczego nie spodziewających się śniących. Każdy, komu nie uda się test *spostregawczości* zbłądzi w zalegające na ziemi sploty włókien, a w razie nieudanego *uniku* zostanie przez nie złapany i szybko zaduszony (należy posłużyć się standardowymi regułami duszenia z głównego podręcznika do gry **Zew Cthulhu**). Ofiara nie może się uwolnić o własnych siłach, a każdy, kto spróbuje jej pomóc zostanie podobnie zaatakowany. Test *śnienia* i wydatek 1k6 punktów magii rozluźnia sploty na tyle, że zaatakowany może spróbować wykonać ponowny *unik*. Do czasu, gdy ofiara włókien się nie uduśli wolno jej próbować ucieczki raz na rundę.

Nad Jałowym Jeziorem

O czym Badacze zapewne się już dowiedzieli, Ghadamon spoczywa kilkaset metrów od brzegu w pobliżu środka niewielkiego jeziora. Woda uderza o piaszczystą plażę, a przerażające błyskawice bezgłośnie przeszywają mroczne niebo. Brzeg, nad którym stoją śniący Badacze składa się z pokruszonych kawałków kości i muszli, zgrzytających głośnie pod stopami. Na widok naszych bohaterów chodzące bokiem, szerokie na pół metra kraby o przejrzystych ciałach rozbiegają się bezszelestnie po plaży.

Każdy z Badaczy, który wejdzie w wodę Jałowego Jeziora przed spożyciem jednej z błękitnych purchawek, zostanie zaatakowany przez sługi Ghadamona.

Efekty magii kulistych grzybów dają się szybko odczuć po zjedzeniu choć jednego z nich, a wraz z tym wrażeniem przychodzi wiedza o nowych możliwościach śniącego. Marzyciele mogą teraz odpychać od siebie wodę siłą woli, a każdy, kto przejdzie w dół plaży w stronę linii brzegowej zauważy, że słone wody zbiornika wodnego uciekają przed nim. Jeśli bohater wsadzi do wody rękę, wody jeziora szybko się wycofają, pozostawiając skrzącą światłem księżycą pustkę. Każdy, kto wejdzie do jeziora zostanie otoczony bąblem powietrza, rozciągającymi się w odległości około pół metra od postaci przez niecałą godzinę. Dno jeziora łagodnie opada w dół, a Rzecz będąca Blakelym spoczywa w odległości zaledwie trzydziestu metrów od brzegu.

SŁUGI GHADAMONA

Jeśli Badacze jeszcze nie dali znać o swojej obecności, stwory te zaczynają gromadzić się wokół śniących, gdy ci po raz pierwszy wejdą do wody. Badacze mogą ujrzeć, jak mkną przez wodę niczym strzały, zostawiając za sobą pęcherzyki powietrza. W ciągu kilku sekund sługi Ghadamona otoczą każdego bohatera z osobna, formując wokół niego sferę.

Istoty te przypominają duże i czarne ryby, a ich ostro zwięzające się ku tyłowi głowy posiadają w wielkie szczęki. Ciała sług kończą się wąskimi, niczym ciało węża, ogonami, tak więc cała ryba swoim kształtem przypomina stożek. Mają nieco ponad metr długości i jasne, żółte ślepie, wpatrujące się straszliwym i lodowato pustym wzrokiem w oczy swoich ofiar.

Kilka sług Ghadamona

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.
S	3	4	2	5	6	1	4
KON	11	14	12	9	10	11	10
BC	2	3	1	3	2	1	2
INT	3	2	5	6	2	1	5
MOC	4	3	5	6	6	3	1
ZR	14	14	12	11	10	12	12
WT	7	9	7	6	6	6	6

Szybkość: 10 pływając

Broń: Ukąszenie 85%, obrażenia 1k6*

** ten atak może być również wykorzystany do pochwylenia ofiary i zaciągnięcia jej pod wodę bez czynienia krzywdy, tak, jak się to stało z Nelsonem Blakelym. Pragnąca się wyrwać ofiara ataku może co runde wykonywać test Siły, któremu przeciwstawia się Siłę sług wciągających postać pod wodę.*

Pancerz: 2 punkty twardej, przypominającej oślizgłą skórę żaby powłoki.

Utrata Poczytalności: zazwyczaj stwory te powodują jedynie utratę 0/1k3 Punktów Poczytalności, ale gdy ofiarę atakuje cała ich masa, wartość ta może ulec wzrostowi.

Każdy z Badaczy zostaje nagle otoczony przez tłum czarnych niby-ryb. O ile śniący Badacze nie trzymają się za ręce lub nie są ze sobą połączeni w inny sposób (w takim wypadku poszczególne bąble powietrza łączą się w jeden), sługi Ghadamona rozdzielają bohaterów, którzy tracą się z oczu, zasłonięci przez dziesiątki ciemnych szczęk o średnicy trzydziestu lub więcej centymetrów, wysadzanych długimi na palec zakrzywionymi zębami. Każdy Badacz, któremu nie uda się test Poczytalności, traci pełne 6 punktów. W razie wystąpienia Efektu Koszmaru ryby nagle przybliżą się do pechowego bohatera na odległość wyciągniętej ręki lub nawet mniejszą. Należy wtedy wykonać kolejny test Poczytalności, w razie niepowodzenia bańka Badacza pod naporem niby-ryb nagle pęka, on sam zostaje pożarty, a jego krew rozlewa się karmazynowym obłokiem w wodzie jeziora.

Jeśli przynajmniej jeden z powyższych testów Poczytalności był udany, sługi Ghadamona zachowują pewien dystans i nie będą mogły uczynić Badaczowi żadnej krzywdy, dopóki nie upłynie godzina dana mu przez spożytego grzyba. Przez masę wijących się ryb nie przebiega ani jeden promyk światła, więc marzyciele, którzy chcą cokolwiek widzieć pod wodą muszą zabrać ze sobą pochodnie lub lampy.

Larwa

Jako że ciało przechodzącego transformację Blakely'ego znajduje się w odległości zaledwie trzydziestu metrów od brzegu, jego znalezienie nie powinno nastręczać problemów. Rzecz będąca Blakelym ma kształt i wygląd Nelsona Blakely'ego, ale liczy blisko cztery metry długości i w całości składa się z dygoczącej

i przezrzystej galaretowatej substancji. Stwór ledwo może się przemieszczać, ale spomiędzy jego poruszających się ust wydobywa się słaby głos Blakely'ego, błagający o uwolnienie.

W tym momencie śniący Badacze mają dwie możliwości. Jeśli potrafią rzucić czar „Oniryczne odesłanie“, to mogą powstrzymać wymianę pomiędzy Nelsonem i Ghadamonem, a pomyślny efekt tej operacji spowoduje kompletne ozdrowienie artysty w ciągu tyłu dni, ile spędził w wodach jeziora razy dziesięć. Jeśli Badaczom nie udało się odkryć lub nauczyć tego czaru, albo jeśli rzucenie czaru zakończy się niepowodzeniem, nasi bohaterowie mogą po prostu zabić rzecz w wodach jeziora, co uśmierci Nelsona Blakely'ego, ale zarazem zmusi do powrotu do Krain Snów istotę rosnącą w łóżku artysty, w domu Tilstrom. Zabicie Blakely'ego tylko wtedy daje efekt, jeśli transformacja nie została zakończona, w przeciwnym wypadku uśmiercenie rzeczy z jeziora co prawda uwalnia duszę artysty z jej koszmarnego więzienia, ale nie powoduje powrotu Ghadamona do Krain Snów. Nelsona można bardzo łatwo zabić, gdyż jego błękitnawe ciało jest wyjątkowo delikatne i nawet najmniejsza ranka spowoduje wyciek cieczy wypełniającej błoniastą skórę, powodując śmierć w przeciągu kilku minut.

Podsumowanie

Za powstrzymanie wymiany Ghadamona z Nelsonem Blakely Badacze odzyskują 2k10 Punktów Poczytalności, albo, jeśli dokonali tego uśmiercając artystę, 2k8 Punktów Poczytalności. Jeśli bohaterowie tylko uśmiercili Blakely'ego po ucieczce Ghadamona do oceanu, nagroda zostaje zredukowana do 1k8 Punktów Poczytalności, a Wielki Przedwieczny pozostaje na wolności w Świecie Przebudzonych. Jeśli Penny uchroniono przed ucieczką w szaleństwo, postaci graczy dodatkowo odzyskują 1k6 PP. Gdyby Badaczom udało się raz na zawsze pozbyć się mordercy Jerry'ego, należy wynagrodzić ich 1k6 Punktami Poczytalności oraz podziękowaniami ze strony policji, o ile tylko bohaterowie złożą zeznania dowodzące, iż to właśnie Jerry winny był wszystkich morderstw przy użyciu siekiery, które ostatnio popełniono.

CZĘŚĆ 3: DODATKI

Ostatnia część tej książki zawiera zestaw dodatków. Są one przede wszystkim źródłami uzupełniającymi, ale mamy nadzieję, że stanowiąc będą użyteczny element przy wprowadzaniu Krain Snów do Twoich przygód. Część ta zawiera trzy uzupełnienia:

Dodatek pierwszy, **Tworzenie Badacza z Krain Snów**, zawiera informacje na temat tworzenia bohatera pochodzącego z Krain Snów. Tradycyjnie miejsce to było używane jako uzupełnienie Świata na Jawie, które Badacze mogą zwiedzać przez krótki czas. Teraz, korzystając z zasad zawartych w tym dodatku można przystąpić do budowania kampanii umieszczonej wyłącznie w Krainach Snów.

Dodatek drugi, **Bibliografia Krain Snów**, wymienia większość historii o Krainach Snów, jakie kiedykolwiek napisano. Jeśli zakończyłeś czytanie tego dodatku i wciąż potrzebujesz więcej informacji, możesz przejść do pozycji tam wymienionych. (Z przykrością trzeba stwierdzić, że tylko niewielki ułamek tych historii przetłumaczono na język polski – przyp. tłum.)

Dodatek trzeci, **Chronologia Krain Snów**, prezentuje listę kilku ważniejszych historii rozgrywających się w świecie za murem snu, które uszeregowano chronologicznie w przypuszczalnym porządku, opierając się na zawartych w treści utworów odniesieniach do innych pozycji.

Tworzenie Badacza z Krain Snów

Kompletny zestaw zasad, pozwalający stworzyć nowego bohatera, urodzonego w Krainach Snów.

Tradycyjnie, większość Badaczy w grze **Zew Cthulhu** w czasie swoich wypraw do Krain Snów idzie w ślady Randolpha Cartera i króla Kuranesa. Podobnie, jak ci dwaj bohaterowie, postaci graczy rozpoczynają życie w Świecie na Jawie i przedostają się do Krain Snów poprzez zasłonę snu, badając dziwny świat fantazji i grozy, który tak bardzo różni się od ich własnej rzeczywistości. Większą część tej książki napisano mając na uwadze taki właśnie punkt widzenia.

Jednakże, grający w **Zew Cthulhu** mogą przyjąć alternatywne rozwiązanie, decydując się na grę bohaterami pochodzącymi z Krain Snów, którzy mają nikłe pojęcie o Świecie Przebudzonych. Może to pozwolić na budowę kampanii całkowicie osadzonej w realiach sennego świata, zamiast takiej, która używa Krain Snów jako okazjonalnego przerywnika. Niniejszy dodatek przedstawia kompletne zasady tworzenia postaci Awanturników, tubylców Krain Snów. Jako podstawę wykorzystano zasady tworzenia postaci z gry **Zew Cthulhu**, poddając je lekkim zmianom.

Cechy broni opisanych w tym dodatku mogą być wykorzystywane także w czasie bardziej typowych przygód w Krainach Snów.

Cechy postaci

Badacze z Krain Snów posiadają takie same cechy, jak typowe postaci Badaczy z gry **Zew Cthulhu**. Charakteryzują się tak, jak ich odpowiednicy ze Świata na Jawie: Siłą, Kondycją, Budową Ciała, Inteligencją, Mocą, Zręcznością, Wyglądem, Wykształceniem i Poczytalnością. Natomiast ich cecha Wykształcenie w Krainach Snów ma nieco inne znaczenie.

Większość Badaczy z Krain Snów jest gorzej wykształcona od typowych Badaczy, którzy są wyedukowanymi poszukiwaczami wiedzy. Ale też urodzeni w Krainach są bardziej krzepcy i silniejsi, dlatego proces losowania ich cech jest nieco odmienny. Najpierw należy rzucić 3k6 dla każdej z następujących cech: S, MOC, WG oraz ZR. Potem należy pomiędzy te cechy dowolnie rozdzielić 3 dodatkowe punkty, jednak żadna z nich nie może mieć wartości większej od 18. Następnie określamy wartość BC i INT, rzucając 2k6+6. Na koniec zostaje nam losowanie wartości WYK, która dla bohaterów urodzonych w Krainach Snów wynosi tylko 3k6.

WYK JAK WYKSZTAŁCENIE

W Krainach Snów wykształcenie jest bardziej miarą życiowego doświadczenia, niż formalnej edukacji. W ramach tej cechy zawiera się zarówno doświadczenie zdobyte w trakcie terminowania, jak również wszelka wiedza zdobyta w całym życiu. Badacz z Krain Snów z cechą Wykształcenie na poziomie 13 ma równie dużą wiedzę, co Badacz ze Świata na Jawie posiadający tę cechę na tym samym poziomie, ale ten pierwszy posiadał ją w zupełnie inny sposób i prawdopodobnie zna się na zupełnie różnych rzeczach.

Większość wykształcenia w Krainach Snów nabywa się w różnych cechach i gildiach. Badacze z WYK wynoszącym 12 lub mniej punktów osiągnęli najwyżej status uczniów (terminatorów).

Sprzątali, chodzili na posyłki i wykonywali dla swojego mistrza różne inne przyziemne usługi, choć możliwe, że przy okazji nauczyli się czegoś o swojej profesji. Bohaterowie, których WYK jest równe od 13 do 18 punktów prawdopodobnie byli czeladnikami (towarzyszami mistrza). Po zakończeniu terminu podróżowali od miast do miast, wykonując swój zawód za dniówkę. Awanturnicy z WYK większym od 18 osiągnęli już minimalne wymagania, stawiane pragnącym zostać mistrzami w swoim rzemiośle, jednakże aby zostać mistrzem bohater musi zdać egzamin, polegający zazwyczaj na pierwszorzędnym wykonaniu jakichś przedmiotów, które muszą ocenić i zaakceptować inni mistrzowie z jego cechu. Zdanie egzaminu wymagało nie tylko wykonania jakiegoś arcydzieła, ale również obycia z polityką gildii. Jeśli któryś z Badaczy pragnie zostać mistrzem cechowym, powinien swój cel osiągnąć dopiero w trakcie rozgrywki.

Losowanie cech

Wszystkie cechy są losowane w ten sam sposób, jak podano to w podręczniku podstawowym do gry **Zew Cthulhu**. Po ustaleniu cech podstawowych gracz powinien określić wartość jego Pomyślności, Szczęścia i Wiedzy, jak również modyfikator obrażeń i liczbę punktów magii.

Tło fabularne

Zanim uzupełnisz pozostałe elementy w historii twojego Badacza, powinieneś wcześniej przejrzeć ramkę poświęconą zawodom i profesjom wykonywanym w Krainach Snów. Wybierz dla swojego bohatera jeden z zawodów i zachowaj go w pamięci.

IMIE

Imiona ludzi z Krain Snów są znacząco różne od imion występujących na Ziemi, tak, jak można to zaobserwować na przykładzie opisanych w tej książce bohaterów niezależnych. Ludzie w Krainach Snów zazwyczaj noszą pojedyncze imiona, choć niekiedy są one wzbogacone o jakiś przydomek (na przykład „Wędrowiec“, „Poszukiwacz“ itp.).

STATUS CECHOWY

W oparciu o wartość cechy Wykształcenia twojego bohatera możesz określić, jaką zajmuje pozycję w gildii lub cech. Czy twój Badacz był w ogóle w cech, czy też całe jego wykształcenie to mądrość życiowa? Czy twój bohater ukończył termin? Czy nadal terminuje, czy też jego nauki już się zakończyły? A jeśli twoja postać jest czeladnikiem, to czy pragniesz, aby osiągnęła status mistrza?

MIJESCE URODZENIA

W ramce obok znajduje się lista ważniejszych i bardziej znanych miejsc w Krainach Snów, obok których wymieniono tradycyjnie z nimi kojarzone zawody. Niech jednak ta tabela cię nie

JAK STWORZYĆ SWOJEGO

1. Określ cechy podstawowe

Znajdź czystą kartę postaci. Z boku wpisz swoje imię.

- * Rzuć 3k6 dla każdej z następujących cech: S, MOC, WG oraz ZR. Potem możesz pomiędzy te cechy dowolnie rozdzielić 3 dodatkowe punkty, jednak nie możesz podnieść żadnej z nich powyżej 18.
- * Rzuć dwa razy 2k6+6 dla BC i INT.
- * Rzuć 3k6, aby określić WYK.
- * P (Poczytalność) wynosi MOC x5.

Powyższe liczby tworzą szkielet twojej postaci. Bądź gotów wyjaśnić taką a nie inną wartość rzutu dla danej cechy opisem swojego Awanturnika – to z pewnością uczyni go bardziej realnym. Jeśli nie podobają ci się wylosowane liczby, zmaż je wszystkie z karty i wylosuj na nowo.

6. Określ inne elementy tła fabularnego

- * Wybierz płeć swojego Badacza.
- * Znaki szczególne i choroby psychiczne mogą zostać nabyte dopiero w trakcie gry.
- * Upewnij się, że twoje imię znajduje się po lewej stronie karty, a nie na górze – gdzie powinno być wpisane imię twojej postaci.
- * Minimalny wiek wynosi WYK+6 lat. Za każde 10 lat, o które postarzysz swojego Badacza, możesz zwiększyć jego Wykształcenie (WYK) o jeden, tym samym otrzymując kolejne 20 punktów na umiejętności. Dojrzałość ma jednak swoją cenę: za każde 10 lat lub ułamek tej liczby powyżej wieku wynoszącego 40 lat, musisz odjąć punkt od S, KON, ZR lub WG.
- * Określ, czy jesteś członkiem cechu, a jeśli tak, to sprecyzuj swój status. Będzie to także zależało od wybranej profesji.
- * Wybierz miejsce, z którego pochodzisz, kierując się tabelką ze strony 170, w której wymieniono miasta i profesje.

Imię Badacza _____		S _____	
Status cechowy _____		KON _____ W _____	
Miejsce urodzenia _____		BC _____ P _____	
Zaburzenia psychiczne _____		99+Mity Cechy _____	
Płeć _____	Wiek _____		

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

Umiejętności Badacza	
Historia naturalna (10%) Język drogowy (10%) Język obcy (10%) Język ogólny (WYK x5%) Korzystanie z biblioteki (25%) Księgowość (10%) Medycyna (10%) Mity Chłuba (10%) Nawigacja (10%) Okultysta (10%) Obserwacja znaków (10%) Perswazja (15%) Pierwsza pomoc (10%) Pilotowanie (10%) Pływanie (25%) Prawa rozszkodowe (10%) Przewodzenie powozu (20%)	Rzemiosła (10%) Sztuka (10%) Rozwazanie (25%) Seno wioda (10%) Składanie się (10%) Skradanie się (10%) Sportowizacja (25%) Szuka (10%) Śnienie (10%) Targowanie się (10%) Tropienie (10%) Ukrywanie się (10%) Uku (ZR x2) Wierzenie (10%) Wspieranie się (10%)

Broń	
Walka wręcz: % Uderzenie pięścią 1k3+mo 1 0 1 nd Chwyty specjalne 2 0 1 nd Cios głową 1k4+mo 0 0 1 nd Kopnięcia 1k6+mo 0 0 1 nd	Broń palna % 1 0 1 nd 2 0 1 nd 3 0 1 nd 4 0 1 nd

5. Określ cechy uzbrojenia

Nawet jeśli twój Badacz nie posiada żadnej broni, w ramce na karcie postaci przeznaczonej do wpisywania oręża wypisano cztery osobiste ataki, które wykonać może każdy. Wpisz tam ich bieżące wartości procentowe. W tabeli broni Krain Snów (patrz dalej) znajdź wartość zadawanych przez nie obrażeń. Jeśli modyfikator obrażeń twojego Badacza jest różny od zera, wpisz go zaraz za obrażeniami wynikającymi z rodzaju ataku. Przykładowo dla umiejętności *uderzenie pięścią* mogłoby to wyglądać tak: 1k3+1k4 lub 1k3-1k4.

* Broń palna jest w Krainach Snów niedostępna.

* Lista umiejętności bojowych powszechnych w Krainach Snów znajduje się na str. 172. Lista broni typowej dla Krain Snów, łącznie z jej wszystkimi cechami jest na str. 173.

[illegible]

- * Pomnóż INT x5, aby określić Pomysłowość i podobnie pomnóż MOC x5, aby ustalić Szczęście i WYK x5, aby poznać Wiedzę. Wpisz wyniki mnożenia.
- * Dodaj Siłę do Budowy Ciała i posługując się tabelką poniżej wpisz na kartę wartość modyfikatora obrażeń. Modyfikator może być ujemny lub dodatni; jeśli wynosi zero, nie musisz nic wpisywać.
- * Wpisz 99 w polu „99 – Mity Cthulhu“. W miarę, jak twój Badacz będzie zdobywał kolejne punkty w tej umiejętności, będziesz obniżał wpisaną tu liczbę o tę samą liczbę punktów.

S: rzuć 3k6* **ZR:** rzuć 3k6* **INT:** rzuć 2k6+6
KON: rzuć 3k6* **WG:** rzuć 3k6* **MOC:** rzuć 3k6*
BC: rzuć 2k6+6 **P:** MOCx5 **WYK:** rzuć 3k6
Pomysłowość: INTx5 Szczęście: MOCx5 Wiedza: WYKx5

** Po wylosowaniu cech, pomiędzy wszystkie wskazane atrybuty można dowolnie rozdzielić 3 dodatkowe punkty, jednak żaden z nich nie może mieć wartości większej od 18.*

- * Dodaj Kondycję (KON) do Siły (S) i podziel sumę przez dwa, zaokrąglając ewentualny ułamek w górę. Otrzymana liczba to Wytrzymałość.
- * Początkowa liczba punktów magii wynosi tyle, co MOC.
- * Początkowa liczba Punktów Poczytalności równa się MOC x5.

- * Wybierz zawód.
- * Aby określić liczbę punktów, które możesz przeznaczyć na umiejętności związane z wybranym zawodem, pomnóż wartość WYK bohatera przez 20, po czym rozdziel je wyłącznie pomiędzy umiejętności wymienione w opisie profesji.
- * Aby określić liczbę punktów, które możesz przeznaczyć na umiejętności związane z hobby bohatera i jego dodatkowymi zainteresowaniami, pomnóż INT przez 10. Tę pulę punktów możesz rozdzielić pomiędzy dowolne umiejętności, za wyjątkiem *śnienia* oraz *Mitów Cthulhu*. Uwaga! Cechy te należy wybierać z listy umiejętności powszechnych w Krainie Snów, która znajduje się na str. 172.
- * Wpisz ołówkiem wszystkie początkowe wartości umiejętności wyższe od zera.
- * Przydziel swojemu bohaterowi ekwipunek podany w opisie wybranej profesji.

<i>SIEA + BC</i>	<i>MO</i>	<i>SIEA + BC</i>	<i>MO</i>
2 do 12	-1k6	73 do 88	+4k6
13 do 16	-1k4	89 do 104	+5k6
17 do 24	+0	105 do 120	+6k6
25 do 32	+1k4	121 do 136	+7k6
33 do 40	+1k6	137 do 152	+8k6
41 do 56	+2k6	153 do 168	+9k6
57 do 72	+3k6	179 do 184	+10k6

* za każde następne +16 lub ułamek tej liczby, modyfikator obrazień rośnie o +1k6.

ogranicza. Twój Badacz może pochodzić z dowolnego miejsca, które ci się podoba. Trzeba jednak pamiętać, że niektóre miejsca słyną z określonych profesji, dlatego skojarzenie danego zawodu z pewną lokalizacją może być właściwym posunięciem.

PŁEĆ I WIEK

Płeć bohatera lub bohaterki nie ma znaczenia w regułach gry. Wiek musi wynosić najmniej WYK+6 lat.

ZNAKI SZCZEGÓLNE I CHOROBY

Tu należy wpisać każde szczególne wydarzenie z przeszłości Badacza, które zmieniło jego ciało, pozbawiło jakiejś jego części, albo zraniło jego emocje.

RYСУNEK

Tu narysuj (lub przekopij) swoją podobiznę. Możesz to miejsce wykorzystać także na notatki.

Zawód, umiejętności i ekwipunek

W tym momencie wybierając profesję swojego Badacza możesz zakończyć określanie jego historii. Zawód możesz wybrać zarówno z podanej poniżej ramki, ale możesz też wymyślić jakiś własny. Dla każdej z opisanych tu profesji podano listę związanych z nią umiejętności i elementów wyposażenia, jak również kilka uwag na temat tła fabularnego postaci.

PUNKTY NA UMIEJĘTNOŚCI

Po wybraniu zawodu, pomnóż wartość WYK bohatera przez 20. W ten sposób otrzymujesz pulę punktów, które możesz rozdzielić między umiejętności wymienione w opisie profesji, jaką obrałeś dla swojej postaci. Nie musisz wydawać punktów na wszystkie umiejętności. Wszystkie wydawane przez ciebie punkty są dodawane do wydrukowanych na karcie postaci wartości początkowych. O ile nie podano inaczej, punktów nie można wydać na takie umiejętności, jak *śnienie* i *Mity Cthulhu*...

Miejsca i profesje

ZACHÓD

Dylath-Leen	złodzieje i łotrzykowie
Zaczarowany Las	myśliwi
Hlanith	artyści i kupcy
Ilarnek	kupcy i mędrcy
Kadatheron	pasterze i mędrcy
Oonai	artyści i pieśniarze
Thraa	pasterze i kupcy
Ulthar	rolnicy i rzemieślnicy

WSCHÓD

Celephaïs	kupcy i kapłani
Ilek-Vad	rzemieślnicy i mędrcy
Rinar	żeglarze

PÓŁNOC

Inquanok	rzemieślnicy (murarze), robotnicy
----------	-----------------------------------

MIASTA WYSP

Baharna	artyści i rzemieślnicy (garncarze)
Serranian	szlachta

PUNKTY NA HOBBY

Nawet w świecie Krain Snów bohaterowie mają czas na dodatkowe zainteresowania. Pomnóż INT przez 10 i rozdziel otrzymaną pulę punktów na dowolne umiejętności z wyjątkiem *śnienia* oraz *Mitów Cthulhu*...

EKWIPUNEK

Każda profesja zawiera w swoim opisie listę przedmiotów, z którymi nasza postać rozpoczyna grę. W wielu wypadkach będziesz musiał uściślić, jakiego rodzaju jest to ekwipunek. Badacze powinni ponadto otrzymać dodatkowe elementy wyposażenia związane z tymi umiejętnościami, które w chwili startu mają wartość równą 50% lub wyższą. Na przykład mędrzec, dla którego zakupimy cechę Rzemiosło (garncarstwo) może w chwili rozpoczęcia gry posiadać koło garncarskie, a rzemieślnik, który swój wolny czas poświęcił nauce posługiwania się bronią może na starcie posiadać wybrany oręż, o ile oczywiście obie wymienione tu postaci mają dane umiejętności na poziomie równym lub większym od 50%.

Umiejętności

Wymienione umiejętności są albo nowymi cechami, występującymi tylko w Krainach Snów, albo są lekko zmienionymi wersjami umiejętności obecnych w Świecie na Jawie. Zajrzyj też do podręcznika podstawowego do gry *Zew Cthulhu*, gdzie zamieszczone są pełne opisy umiejętności.

JĘDZIECTWO (05%)

Do wszystkich powszechnie znanych zwierząt pod wierzch w Krainach Snów zalicza się także jaki, zebry, dromadery i słonie.

JĘZYK OBCY (01%)

Określ ten język. Wszyscy ludzie w Krainach Snów mówią tym samym, wspólnym językiem, a odwiedzający świat snu zorientują się, że mogą w tym dialekcie porozumiewać się bez żadnego wysiłku. Istnieją jednak pewne grupy istot, które posiadają własne języki. Są to m.in.: koty, ghoulle, ghastry, księżycowe bestie i zoogi. Aklo to starożytny i obecnie martwy język Krain Snów.

JĘZYK OJCZYSTY (WYK X5%)

Zobacz *język obcy*.

MEDYCYNĄ (05%)

Medycyna, jaką znamy jest czymś niezwykle rzadkim w świecie snu. Tym rzadziej wartość tej umiejętności u jakakolwiek praktykującej ją osoby przekracza 50%.

OTWIERANIE ZAMKÓW (01%)

W Krainach Snów umiejętność *otwieranie zamków* powinna być rozumiana jak najbardziej dosłownie, z tym, że nie daje ona bohaterom żadnych informacji na temat bardziej złożonych, elektronicznych systemów alarmowych.

PILOTOWANIE (01%)

W Krainach Snów istnieją dwie główne wersje tej umiejętności – *pilotowanie łodzi* oraz *pilotowanie powietrznego galeonu*. Druga z wymienionych jest używana do sterowania dziwnymi statkami, które latają do Serennian albo nawet poza krawędzie świata. Badacz nie znający się na *pilotowaniu powietrznego galeonu* może

Profesje i zawody z Krain Snów

Artyści – malarze, rzeźbiarze i inni twórcy. Wielu artystów to członkowie cechów. *Umiejętności*: korzystanie z bibliotek, prawo zwyczajowe, senna wiedza, spostrzegawczość, sztuka, targowanie się, wmawianie. *Ekwipunek*: narzędzia właściwe dla praktykowanej formy sztuki oraz tyle materiałów, ile trzeba na stworzenie kilku prac.

Kanceliści – asystenci magnatów lub kupców. Niektórzy kanceliści przynależą do gildii lub cechów. *Umiejętności*: księgowość, nawigacja, prawo zwyczajowe, prowadzenie powozu, spostrzegawczość, targowanie się oraz jedna cecha wybrana jako specjalność postaci. *Ekwipunek*: liczydło, drogie szaty, mały klejnot.

Kapłani – najwięksi wyznawcy Wielkich Przedwiecznych. *Umiejętności*: okultyzm, perswazja, prawo zwyczajowe, senna wiedza, śnienie (wybierający tę profesję bohaterowie mogą wyjątkowo podnieść wartość tej cechy do 25%), wmawianie, jak również jedna umiejętność wybrana jako specjalność postaci. *Ekwipunek*: mały symbol poświęcony czczonemu przez kapłana Przedwiecznemu, wykonany z cennego metalu.

Kupcy – sprzedawcy dóbr, czasami osiadli, a czasami podróżujący. *Umiejętności*: księgowość, perswazja, prawo zwyczajowe, targowanie się, ukrycie czegoś, wmawianie i jedna umiejętność kojarząca się z zazwyczaj sprzedawanym produktem. *Ekwipunek*: drogie szaty, dwa małe klejnoty, dobra na sprzedaż.

Mędracy – uczeni, myśliciele, bibliotekarze i inni poszukiwacze wiedzy. *Umiejętności*: historia naturalna, okultyzm, senna wiedza, dwa języki obce, cecha z grupy Rzemiosło jako element poszukiwań naukowych oraz jedna cecha wybrana jako specjalność postaci. *Ekwipunek*: jedna książka.

Myśliwi – traperzy i tropiciele. *Umiejętności*: nasłuchiwanie, skakanie, skradanie się, tropienie, ukrycie czegoś, ukrywanie się, jedna umiejętność bojowa. *Ekwipunek*: broń oraz wybrany rodzaj pułapki na zwierzęta (wnyki, sidła itp.)

Najemnicy – wędrujący po świecie wojownicy, oferujący na sprzedaż swoje umiejętności, takie, jak: senna wiedza, skakanie, uderzenie pięścią, uniki oraz dwie umiejętności bojowe i jedna umiejętność wybrana jako specjalność postaci. *Ekwipunek*: dwie sztuki broni lub broń i tarcza, do tego pancerz, ale nie lepszy od kolczugi.

Nauczyciele – prywatni guwernerzy lub wychowawcy o złotych sercach. *Umiejętności*: historia naturalna, język obcy, perswazja, senna wiedza, wmawianie oraz dwie cechy wybrane jako specjalność postaci. *Ekwipunek*: jedna książka.

Pasterze – hodowcy wszelkich zwierząt domowych. *Umiejętności*: historia naturalna, jeździectwo, nasłuchiwanie, spostrzegawczość, jedna umiejętność walki bronią improwizowaną (na przykład kijem), jedna umiejętność wybrana jako specjalność postaci. *Ekwipunek*: improwizowana broń.

Pieśniarze – bardowie, narratorzy oraz trubadurzy. Niektórzy z nich przynależą do gildii lub cechów. *Umiejętności*: język obcy, nasłuchiwanie, senna wiedza, sztuka, uniki, wmawianie oraz jedna cecha wybrana jako specjalność postaci. *Ekwipunek*: dobre buty do chodzenia, narzędzia potrzebne do wykonywania zawodu.

Robotnicy – prości robotnicy wszelkiego rodzaju. Np. w Inganok do robotników zalicza się przede wszystkim górników. *Umiejętności*: rzucanie, skakanie, uniki, wmawianie, wspinanie się, jedna umiejętność bojowa oraz jedna umiejętność

wybrana jako specjalność postaci. *Ekwipunek*: jedna sztuka broni, stara i już dobrze zużyta.

Rolnicy – ludzie, którzy poświęcają się produkcji rolnej. *Umiejętności*: historia naturalna, prowadzenie wozu, rzemiosło (uprawa roli), spostrzegawczość, targowanie się, jedna umiejętność walki bronią improwizowaną (taką, jak pałka lub widły), jedna cecha wybrana jako specjalność postaci. *Ekwipunek*: improwizowana broń.

Rybaczy – ci, którzy żyją z darów morza. *Umiejętności*: historia naturalna, nasłuchiwanie, nawigacja, pilotowanie, pływanie, rzucanie, spostrzegawczość. *Ekwipunek*: mała łódka oraz wyposażenie rybackie.

Rzemieślnicy – członkowie cechów i gildii. Specjalność ta obejmuje szeroki zakres rozmaitych profesji związanych z wytwórstwem różnych dóbr materialnych, włączając w to kowali, piwowarów, murarzy, cieśli i tym podobnych. *Umiejętności*: dwie dowolne cechy typu rzemiosło lub sztuka właściwe wybranej profesji oraz perswazja, spostrzegawczość, targowanie się, wmawianie i jedna cecha wybrana jako specjalność postaci. *Ekwipunek*: narzędzia właściwe dla wykonywanego rzemiosła oraz kilka wyrobów wykonanych przez siebie.

Szlachta – wysoko urodzeni, lecz bez szans na odziedziczenie jakichkolwiek tytułów. *Umiejętności*: okultyzm, perswazja, prawo zwyczajowe, senna wiedza, sztuka, targowanie się oraz jedna umiejętność wybrana jako specjalność postaci. *Ekwipunek*: drogie szaty, dwa małe i jeden średniej wielkości klejnot.

Uzdrowiacze – poważani mieszkańcy małych wiosek, znający się na leczeniu. *Umiejętności*: historia naturalna, medycyna, pierwsza pomoc, spostrzegawczość, wmawianie, jeden język obcy oraz jedna cecha wybrana jako specjalność postaci. *Ekwipunek*: bandaż, zioła lecznicze i inne leki przydatne przy udzielaniu pierwszej pomocy.

Wędrowcy – awanturnicy i poszukiwacze przygód. *Umiejętności*: historia naturalna, nawigacja, pływanie, prawo zwyczajowe, senna wiedza, wspinanie się i jedna umiejętność bojowa. *Ekwipunek*: broń i tarcza, a do tego pancerz, ale nie lepszy, niż ze skóry.

Zbójcy – wyjęci spod prawa wojownicy o mrocznych sercach. *Umiejętności*: perswazja, skakanie, skradanie się, spostrzegawczość, uderzenie pięścią, uniki oraz jedna umiejętność bojowa. *Ekwipunek*: broń i skórzana zbroja.

Złodzieje – rabusie i rzezimieszki. *Umiejętności*: otwieranie zamków, skradanie się, ukrycie czegoś, ukrywanie się, wmawianie, wspinanie się, jedna umiejętność bojowa. *Ekwipunek*: kilka skradzionych błyskotek niewielkiej wartości, broń.

Żebracy – pechowcy niezdolni lub niechętni do podjęcia pracy. *Umiejętności*: perswazja, skradanie się, targowanie się, ukrycie czegoś, ukrywanie się, wmawianie, oraz jedna cecha wybrana jako specjalność postaci. *Ekwipunek*: brak.

Żeglarze – marynarze, podoficerowie i oficerowie. *Umiejętności*: język obcy, nawigacja, pilotowanie łodzi lub pilotowanie powietrznego galeonu, pływanie, senna wiedza, skakanie, wspinanie się. *Ekwipunek*: ciepły przyodziewek.

Żołnierze – wojownicy lub zatrudnione zgodnie z prawem strażę. *Umiejętności*: prawo zwyczajowe, skakanie, uderzenie pięścią, uniki, dwie umiejętności bojowe i jedna umiejętność wybrana jako specjalność postaci. *Ekwipunek*: dwie sztuki broni lub broń i tarcza, do tego pancerz, ale nie lepszy od kolczugi.

Umiejętności w Krainach Snów

Poniżej znajduje się lista najpopularniejszych w Krainach Snów umiejętności. Umiejętności, których nazwy wytuszczono są albo nowe, albo też w niniejszej książce zamieszczono uwagi na ich temat, omawiające różnice między wersją z Krain Snów, a tą obowiązującą w Świecie na Jawie.

UMIĘJĘTNOŚCI PODSTAWOWE

Historia naturalna 10%
Jeździectwo 05%
Język obcy 01%
Język ojczysty WYK x5%
 Korzystanie z bibliotek 25%
 Księgowość 10%
Medycyna 05%
 Mity Cthulhu 00%
 Nasłuchiwanie 25%
 Nawigacja 10%
 Okultyzm 05%
Otwieranie zamków 01%
 Perswazja 15%
 Pierwsza pomoc 30%
Pilotowanie 01%
 Pływanie 25%
Prawo zwyczajowe 05%
 Prowadzenie powozu 20%
Rzemiosło 05%
 Rzucanie 25%
Senna wiedza 10%
 Skakanie 25%
 Skradanie się 10%
 Spostrzegawczość 25%
 Sztuka 05%
Sztuki walki 01%
Śnienie 01%
 Targowanie się 05%
 Tropienie 10%
 Ukrycie czegoś 15%
 Ukrywanie się 10%
 Uniki ZR x2%
 Wmawianie 05%
 Wspinanie się 40%

UMIĘJĘTNOŚCI BOJOWE

Broń specyficzna (różnie)
Broń szermiercza 10%
 Chwyt 25%
 Cios głową 10%
 Kopnięcie 25%
Lanca 10%
Łucznictwo 10%
 Nóż 25%
Topór 20%
 Uderzenie pięścią 50%
Włócznia 15%

wykonać test połowy wartości *pilotowania łodzi*. We wszystkich innych przypadkach, *pilotowanie powietrznego galeonu* przypomina standardową umiejętność *pilotowanie statku powietrznego*.

PRAWO ZWYCZAJOWE (05%)

W Przebudzonym Świecie umiejętność *prawo* umożliwia Badaczom zrozumienie prawnych precedensów i historii danego przypadku, co może mieć zastosowanie w czasie określonej rozprawy. W Krainach Snów nie ma podobnie złożonego systemu prawnego i całe prawo opiera się na prostych zwyczajach i zasadach ustanowionych dziesiątki lub setki lat temu. Niniejsza umiejętność umożliwia bohaterom graczy rozpoznawanie praw stosowanych w określonych regionach Krain Snów.

RZEMIOSŁO (05%)

Rzemiosło to umiejętności wykonywania i naprawiania przedmiotów codziennego użytku prostymi narzędziami. W zależności od decyzji Strażnika, niemal każde zajęcie lub profesja, które dają dochód, są rzemiosłem. Do przedstawicieli zawodów powszechnych w Krainach Snów zaliczamy: cieślę, garbarza, kowala, kuśnierza, murarza, piwowara, płatnerza, szkutnika oraz tkacza. Choć nie są one wymienione w podręczniku podstawowym do gry **Zew Cthulhu**, umiejętności zaliczane do grupy *rzemiosło* występują także w Przebudzonym Świecie. Trzeba jednak mieć na uwadze fakt, że żaden z głównych bohaterów Lovecrafta nie posiadał takich umiejętności. Cecha *rzemiosło* może być pomocna zarówno przy wytwarzaniu, jak i naprawie przedmiotów właściwych danej profesji. Karta postaci zawiera puste miejsce przeznaczone do wpisywania różnych wersji tej umiejętności.

SENNA WIEDZA (10%)

Cecha *senna wiedza* została szczegółowo opisana w pierwszej części tej książki. Dla mieszkańców Krain Snów cecha ta reprezentuje przyrodzone zrozumienie świata, który ich otacza. Podobnie, jak to się dzieje ze zwyczajnymi Badaczami, i u Badaczy z Krain Snów wzrost cechy *Mity Cthulhu* o każde dwa punkty powoduje podniesienie wartości *sennej wiedzy* o jeden punkt.

SZTUKI WALKI (01%)

Ta umiejętność jest relatywnie rzadka w Krainach Snów. Jedną z kilku nielicznych grup, które praktykują tego typu sztukę, są kapłani o żółtych czaszkach, pochodzący z Yuth.

ŚNIENIE (01%)

Umiejętność *śnienie* jest szczegółowo opisana w pierwszej części tej książki. Jak już zaznaczono, mieszkańcy Krain Snów nie mają doświadczenia w *śnieniu*. Rzeczywistość sennych Krain jest bowiem dla nich dość spójna. Mieszkańcy Krain Snów pragnący skorzystać z tej umiejętności wykonują test 1/5 bieżącej wartości *śnienia* (inaczej rzecz biorąc, przed rzutem dzielą wartość cechy przez 5). W przeciwieństwie do bohaterów ze Świata Przebudzonych, tubylcy Krain Snów, którzy dopiero rozpoczynają grę nie posiadają tej umiejętności.

Umiejętności bojowe

Generalnie broń Krain Snów jest bardziej różnorodna, niż ta, jaką spotykamy w Świecie na Jawie. Oznacza to, że Badacze, którzy zazwyczaj uczą się posługiwać jednym rodzajem broni, z uwagi na różnice w jej wadze lub stylu walki niekoniecznie będą się dobrze znali na innym, nawet zbliżonym orężu.

Oręż i zbroje z Krain Snów**Pancerze**

Broń	%	obrażenia	ręce	zasięg	a./r.
------	---	-----------	------	--------	-------

Walka wręcz

Chwyt	25	specjalne	2	dotyk	1
Cios głową	10	1k4+mo	0	dotyk	1
Kopnięcie	25	1k6+mo	0	dotyk	1
Uderzenie pięścią	50	1k3+mo	1	dotyk	1

Miękka skóra	1 WT
Twarda skóra	2 WT
Cuirboilli	3 WT
Ringmail	5 WT
Łuskowy	6 WT
Kolczuga	7 WT
Zbroja płytowa	8 WT
Tarcza*	+2 WT

* – wymaga jednej wolnej ręki.

Broń do walki wręcz

WT

Bicz	5	1k3/chwyt	1	3 metry	1	4
Buławka/buzdygan	25	1k6+2+mo	1	dotyk	1	20
Floret*	10	1k6+1+mo	1	dotyk	1	10
Garrota	15	uduszenie**	2	dotyk	1	1
Hak	10	2k6+2	2	dotyk	1	12
Halabarda*	10	3k6+mo	2	dotyk	1	12
Korbacz	10	1k6+2+mo	1	dotyk	1	20
Lanca***	10	1k8+1+1k6	2	dotyk	1	15
Maczuga, duża	25	1k8+mo	1	dotyk	1	20
Maczuga, mała	25	1k6+mo	1	dotyk	1	15
Miecz, krótki*	15	1k6+1+mo	1	dotyk	1	20
Miecz, pustynny*	15	1k8+1+mo	1	dotyk	1	20
Miecz, wąski*	20	1k6+mo	1	dotyk	1	10
Miecz, wielki	5	2k8+mo	2	dotyk	1	20
Młot wojenny	25	1k6+2+mo	1	dotyk	1	20
Morgensztern	10	1k10+1+mo	1	dotyk	1	12
Nóż*	25	1k6+mo	1	dotyk	1	12
Pałka	40	1k8+mo	1	dotyk	1	4
Pika*	10	1k10+2+mo	2	dotyk	1	15
Rapier*	10	1k6+1+mo	1	dotyk	1	12
Siekiera	20	1k6+1+mo	1	dotyk	1	12
Sierp	20	1k6+1+mo	2	dotyk	1	12
Szpada*	10	1k6+mo	1	dotyk	1	15
Sztylet*	25	1k4+2+mo	1	dotyk	1	15
Topór bojowy	20	1k8+2+mo	1	dotyk	1	15
Topór Kledian	20	2k6+mo	1	dotyk	1	15
Włócznia, długa*	15	1k8+1+mo	2	dotyk	1	15
Włócznia, krótka*	15	1k6+mo	1	dotyk	1	15

Broń dystansowa

Dmuchawka	10	1k3	2	10 metrów	1	4
Łuk długi	5	1k8+1	2	30 metrów	2	9
Łuk Ossaran#	5	1k6+1	2	30 metrów	2	9
Łuk refleksyjny ##	5	1k8+1	2	40 metrów	2	10
Proca	5	1k8	2	30 metrów	1	1

Broń rzucona

Bumerang bojowy	rzut%	1k8	1	jak rzut	1/2	8
Kamień (rzucony)	rzut%	1k4	1	jak rzut	1	10
Sztylet (rzucony)*	rzut%	1k4+2	1	jak rzut	1	15
Włócznia (rzucona)*	rzut%	1k8+1	1	jak rzut	1/2	15

* – ta broń lub kategoria broni może przebijać.

** – należy wykorzystywać zasady stosowane w przypadku tonięcia.

*** – przyjęto, że broń została użyta w czasie szarży konnej

– można je używać w czasie jazdy wierzchem; wykonaj test niższej z cech: umiejętność walki daną bronią lub jeździectwo.

– broń spotykana szalenie rzadko.

Tuziemcy i czary

Krainy Snów są światem fantastycznym i o wiele bardziej magicznym, niż nasz. Z uwagi na to, wielu czarów dostępnych w Krainach Snów nie można rzucić w Przebudzonym Świecie.

Na dodatek, dla mieszkańców Krain Snów rzucanie czarów nie jest tak porażającym doświadczeniem, gdyż przywykli oni do realiów, które my zwiemy fantastycznymi. Z uwagi na to właśnie, kiedy człowiek z Krain Snów rzuca czar opisany w podręczniku podstawowym do gry **Zew Cthulhu**, traci najmniejszą możliwą liczbę Punktów Poczytalności. Z drugiej strony nawet mieszkańcy Krain Snów rzucający czary z ich świata muszą normalnie określać utratę Punktów Poczytalności, gdyż zaklęcia te są zazwyczaj okropniejsze, potężniejsze lub bardziej wstrząsające rzeczywistością od swoich odpowiedników ze Świata na Jawie.

ATAKI WŁASNE (RÓŻNIE)

Do tej grupy zaliczamy wszystkie standardowe umiejętności bojowe z gry **Zew Cthulhu**, czyli *chwyt*, *cios głową*, *kopnięcie* oraz *uderzenie pięścią*. Cechy te nie są do siebie podobne i nie tworzą spójnej grupy, dlatego zwiększenie wartości jednej z nich nie powoduje wzrostu pozostałych.

BROŃ SPECYFICZNA (RÓŻNIE)

Inne rodzaje broni są tak różnorodne, że nie tworzą grup spójnych i podobnych do siebie umiejętności, dlatego zwiększenie wartości jednej z cech nie ma wpływu na pozostałe. Tak od siebie niezależne są umiejętności pozwalające na walkę mieczami różnych typów, wszelakimi rodzajami broni obuchowej (na przykład maczugami), łańcuchami, lancami do walki pieszej, sieciami, sierpami, albo biczami.

BROŃ SZERMIERCZA (10%)

Umiejętność ta obejmuje szpady, rapiery i floretty.

LANCA (10%)

Umiejętność ta określa zdolność postaci do posługiwania się lancą w czasie konnej jazdy. W razie wykonywania ataku, należy przetestować albo tę umiejętność, albo cechę *jeździectwo* – w zależności od tego, która z nich ma niższą wartość.

ŁUCZNICTWO (10%)

Cecha ta zawiera w sobie umiejętności posługiwania się łukami wszelkiego rodzaju – krótkimi, długimi oraz refleksyjnymi. Kusze nie są zbyt powszechne w Krainach Snów, a jeśli ktoś już ją posiada, to nie może się nią posługiwać, korzystając z tej cechy.

NÓŻ (25%)

Ta umiejętność pozwala na posługiwanie się wszelkimi rodzajami krótkiej broni białej przeznaczonej do cięcia i pchania, włączając w to noże rzeźnicze, noże myśliwskie, pugiwały, sztylety oraz noże kuchenne.

TOPÓR (20%)

Obejmuje różne rodzaje tej broni, od siekier do drewna po topory bojowe.

WŁÓCZNIA (15%)

Zaliczamy tu zarówno długie, jak i krótkie odmiany tego oręża.

Druga strona karty

Karta postaci z Krain Snów z drugiej strony, podobnie, jak typowa karta do gry **Zew Cthulhu**, zawiera szereg miejsc na osobiste uwagi i szczegółowe informacje o postaci. Warto zauważyć, że zniknęła rubryka „Zarobki i oszczędności”. Chociaż niektóre królestwa biją własne pieniądze, ekonomia świata snów opiera się przeważnie na wymianie towarowej (barterze). Koncepcje oszczędności, pojęcia własność prywatna, nieruchomości i tym podobne są zwyczajnym ludziom Krain Snów obce, a operuje nimi wyłącznie szlachta.

Sekcja „Magiczne artefakty i znane czary” została powiększona głównie po to, by odzwierciedlić większą dostępność tego typu obiektów w fantastycznym świecie Krain Snów.

Co dalej?

Należący do ciebie bohater jest już gotowy. Teraz musisz określić, co aktualnie robi twój Badacz. Jako, że Krainy Snów są światem baśniowym, grupa wędrujących poszukiwaczy przygód będzie zjawiskiem o wiele popularniejszym i normalnym niż się to dzieje w realiach gry **Zew Cthulhu**. Możliwe nawet, że twój Badacz rzucił swoje dotychczasowe zajęcie, aby rozejrzeć się nieco po świecie.

Z drugiej strony Strażnik może zdecydować się na prowadzenie gry w bardziej klasycznym stylu. Przecież zawsze gdzieś w Krainach Snów może ponownie ujawnić się horror, może się też okazać, że twój Badacz zostanie omotany jego mackami, co zmusi go do porzucenia sielanki, na rzecz walki o przyszłość dla wszystkich.



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

Informacje osobiste

Imię Badacza _____

Miejsce zamieszkania _____

Rysopis _____

Rodzina i przyjaciele _____

Przypadki obłądu _____

Rany i obrażenia _____

Znaki szczególne i blizny _____



Historia Badacza

Dochody i oszczędności

Dochody _____

Gotówka _____

Oszczędności _____

Rzeczy osobiste _____

Nieruchomości _____

Wypożyczenie i ekwipunek

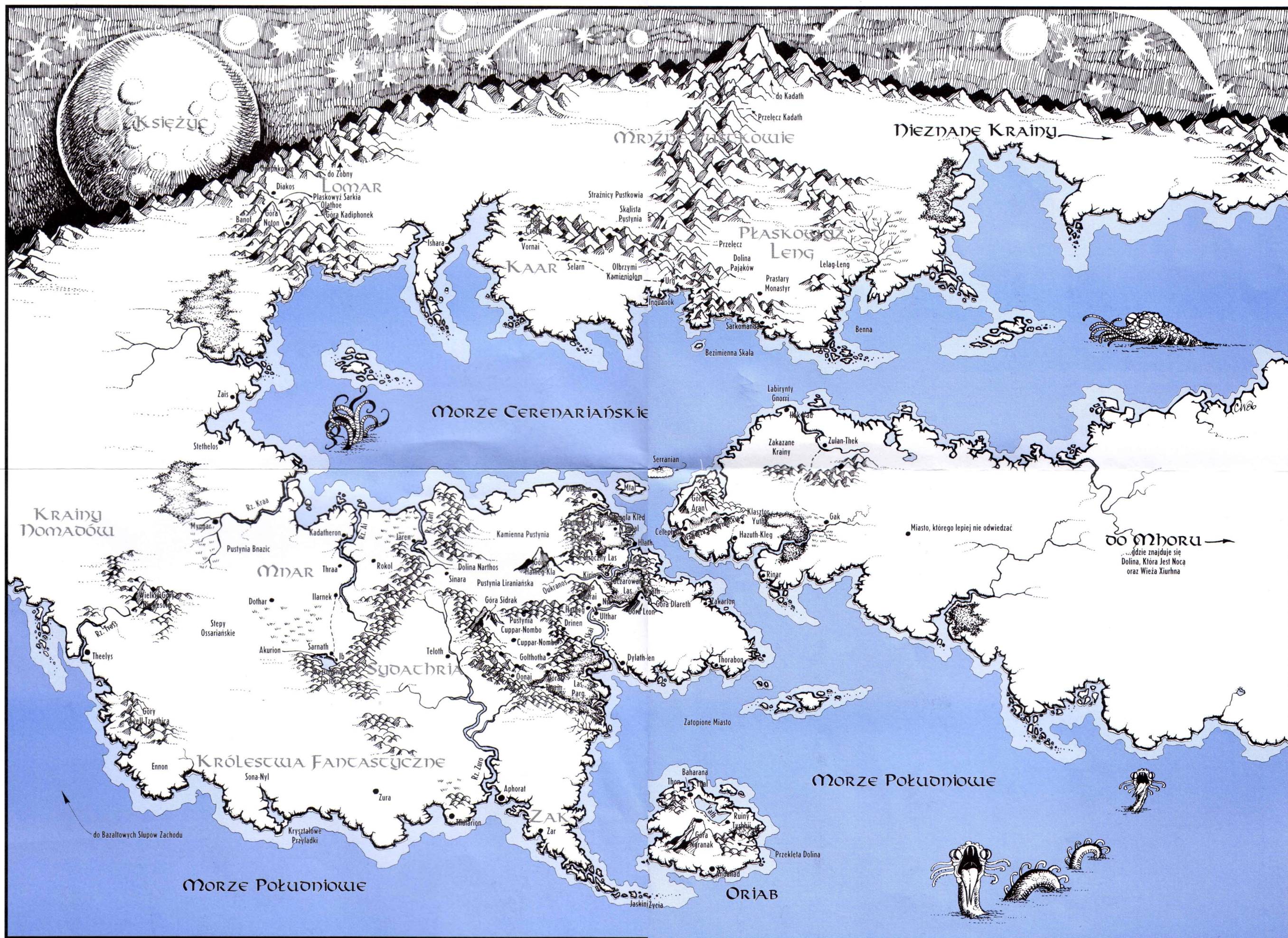
Przeczytane książki Mitów

Napotkane istoty



Magiczne przedmioty i znane czary

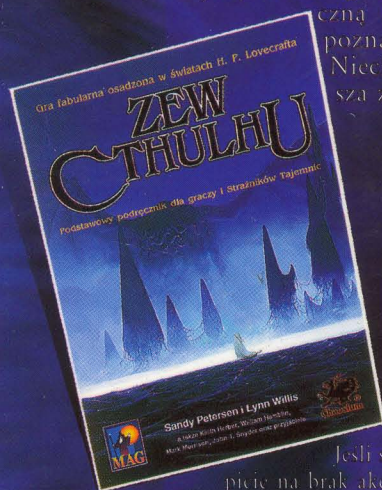
Przedmioty _____ Czary _____



KRAINY SNÓW

Marzenia ma każdy, ale w niewielu wypadkach stają się one rzeczywistością. W niniejszym podręczniku znajdziesz wszystkie informacje, które niezbędne są do poprowadzenia scenariusza w Krainach Snów, świecie gry fabularnej **Zew Cthulhu**. Suplement, który trzymasz w ręku zawiera dokładne informacje o istotach zamieszkujących Krainy Snów, magicznych sanktuariach w Sennym Dominium i o jego zapomnianych tajemnicach. Dzięki temu podręcznikowi poznasz najważniejsze osobistości Krain, a także najpiękniejsze i najbardziej mroczne strony tego miejsca. Dwie zawarte tu przygody pozwolą Ci zaznać się z metodami wywoływania „atmosfery snów” – tak bliskiej, a za razem tak odległej od atmosfery rzeczywistego świata.

Wyslij swoich graczy po siedmiuset stopniach, przez mistyczną Bramę Głębszego Snu do miejsca, gdzie poznają potęgę wyobraźni! Niech będzie to dla Twoich graczy najwspanialsza z przygód, najpiękniejszy sen!



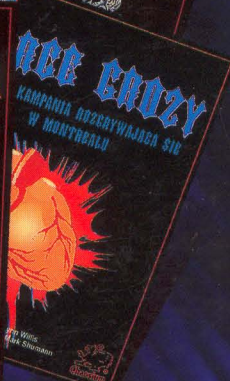
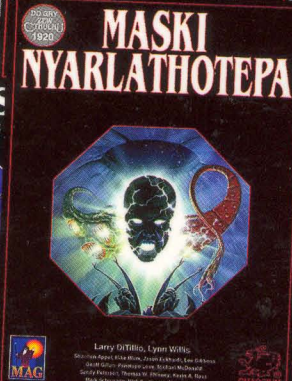
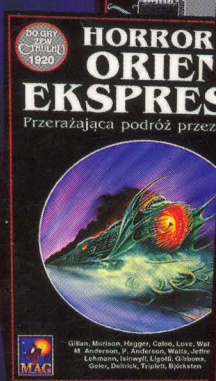
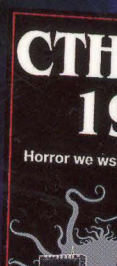
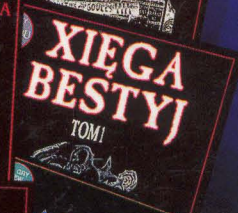
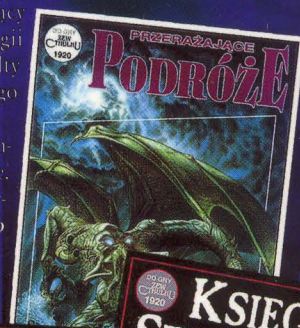
W najbliższym czasie Wydawnictwo MAG zaoferuje Wam jeszcze dwie pozycje, które bezdyskusyjnie uatrakcyjnią Wasze sesje.

- **The Creature Companion** – znakomity podręcznik, zbierający w jednym miejscu wszystkie informacje o bóstwach i potworach Mitologii H. P. Lovecrafta: opisuje ich zwyczaje i społeczności, a także kultury we wszechświecie, służąc niezastąpioną pomocą dla każdego żądającego wiedzy Strażnika i Badacza. Bo wszakże „Cthulhu potworami stoi”.
- **Day of The Beast** – zestaw wstrząsających przygód w formie kampanii, która przeszła już do klasyki wydawnictw RPG na całym świecie.

Jeśli szukacie bezpośredniej konfrontacji z istotami rodem z Mitów, jeśli cierpicie na brak akcji i sensacji, przeplatanej chwilkami nieopisanego grozy i napięcia – oto dodatek dla Was. Wkrótce po polsku!

Wydawnictwo Chaosium opublikowało wiele podręczników do gry Zew Cthulhu. Wydawnictwo MAG opublikuje najlepsze z nich w języku polskim. Dotychczas ukazały się:

- **Przerażające podróże** (zbiór dziewięciu przygód, związanych z różnymi środkami lokomocji),
- **Księga Strażnika** (dodatkowe informacje o zakazanych księgach, tajemnych stowarzyszeniach, obcych rasach i tajemniczych miejscach),
- **Podręcznik Badacza Tajemnic** (wszystkie informacje dla graczy, pozwalające stworzyć oryginalnego i ciekawego Odkrywcę),
- **Maski Nyarlathotepa** (obszerna kampania, podczas której Badacze stawiają czoło zlodziejom z najpotężniejszych stworów Mitów).



ISBN 83-86968-05-2



The Complete Dreamlands is copyright © 1996, 1997, 1998, 1999 by Chaosium Inc. All rights reserved.
Polish edition of Call of Cthulhu Role Playing Game is licensed from Chaosium Inc.
Polskie wydanie gry Zew Cthulhu na podstawie licencji firmy Chaosium Inc.

#ZCKRS

