



XIEGA BESTYJ

TOM I



NOWE POTWORY DO GRY ZEW CTHULHU



Scott David Aniolowski
oraz Rodell Sanford i John Snyder



Xięga bestyj

Nowe potwory do gry Zew Cthulhu





H. P. Lovecraft 1890-1937

Xięga bestyj

tom 1

Nowe potwory do gry Zew Cthulhu

Scott David Aniolowski

oraz Fred Behrendt, John Carnahan, Larry DiTillio, Clifton Gaynard, Keith Herber,
Randy MacCall, Sandy Petersen, Kevin Ross, Gary Sumpter i Michael Szymanski

WERSJA ORYGINALNA:

Opracowanie graficzne: Les Brooks

Ilustracje: Rodell Sanford, John T. Snyder i Allen Koszowski

Projekt okładki: Charlie Krank

Redakcja: Anne Merritt

WERSJA POLSKA:

Przekład: Adam Białke

Redakcja: Tomek Kreczmar

Korekta: Elżbieta Szelest

Opracowanie grafiki: Jarosław Musiał

Skład komputerowy: Tomek Kreczmar

Produkcja: Wydawnictwo MAG



CHAOSIUM INC.



Wydawnictwo MAG

AUTORZY

Scott David Anilowski opisał Aforgomona, pradawnych, braci Chaugnar Faugna, Cynothoglysa, Mrocznego Demona, mieszkańców głębin, Biesiadnika z Afar, wychowanków Przedwiecznych, Ghrotha, gnomy z Goatswood, Hydre, Ioda, Strażnika Księżycowego Zwierciadła, mieszkańców L'gy'nx, Lloigora, Madam Yi, Million Umiłowanych Bóstw, M'nagalaha, niorth-korghai, Q'yth-aza, Rlim Shaikorth, Shugorana, Tawil at'Umr, Tru'nembra, vor-misów, Vorvadossa, Vulthooma, wendigo, Xada-Hgla, mieszkańców Yaddith, obywateli Yekub. Fred

Behrendt odpowiadał za powstanie podróżników. Clifton Ganyard wykreował andumbrali i pomiot Zielonej Otchłani. Kevin A. Ross napisał o Bugg-Shashu, Byatis, Gol-gorocie, ny'ghan grii, yuggach i Zu-che-quonie. Michael Szymanski dokonał stworzenia Yidhry.

Inne stworzenia i bóstwa pojawiły się w scenariuszach opublikowanych przez Chaosium: Opasła Kobieta i dzieci Sfinksa w *Masks of Nyarlathotep* (Larry DiTillio); Juk-Shab i obywatele Yekub w *Sacraments of Evil* (Scott Anilowski); Poślaniec Wielkich Przedwiecznych

i Chodzący Trup w *Shadows of Yog-Sothoth* (Sandy Petersen); wiję w *Shadows of Yog-Sothoth* (Randy McCall); Widmowi Łowcy w *Shadows of Yog-Sothoth* (John Carnahan); synowie Yog-Sothotha w *Fungi from Yuggoth* (Keith Herber). Specjalne podziękowania należą się Keithowi Herberowi za redakcyjną pracę, której dokonał poprawiając opisy niektórych z tych istot.

Większość podanych dalej wstępnych informacji pojawia się również w podręczniku **Zew Cthulhu**, tu zostały jednak uzupełnione przez Lynna Willisa.

Ye Booke of Monsters is published by Chaosium Inc.

Wydanie polskie: Wydawnictwo „MAG“

Ye Booke of Monsters is copyright © 1993, 1997 by Chaosium Inc.; all rights reserved.

Text of Polish translation is copyright © 1997 by Wydawnictwo „MAG“.

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

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

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

W podręczniku wykorzystano fragmenty utworów pochodzących z następujących pozycji:

Kolor z przestworzy (Wydawnictwo S.R., przekład Ryszarda Grzybowskiego),

W poszukiwaniu nieznanego Kadath (Wydawnictwo S.R., przekład Robert Lipski i Andrzej Ledwożyw),

Dagon (Wydawnictwo S.R., przekład Robert Lipski),

Szepeczący w ciemności (Wydawnictwo Colibri RTW, przekład Ryszarda Grzybowskiego) oraz

Księga Iod (Wydawnictwo MAG, przekład Witold Nowakowski).

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

Wydawca: Wydawnictwo MAG,

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

WWW: <http://butler.medianet.com.pl/~mag>

E-MAIL: mag@medianet.com.pl

ISBN 83-86572-56-6

WPROWADZENIE

NINIEJSZA KSIĘGA STANOWI kompendium wiedzy o niektórych istotach spotykanych w Mitologii Cthulhu i może być z powodzeniem używana jako dodatkowe źródło informacji podczas prowadzenia gry fabularnej Zew Cthulhu. Dzieło to zawiera szczegółowe informacje dotyczące wielu nowych ras oraz Bogów Zewnętrznych, Wielkich Przedwiecznych oraz innych potwornych i fantastycznych stworzeń, które z pewnością będą prowokować Strażników Tajemnic i skutecznie dręczyć graczy. Przedstawiona tu kolekcja obrzydliwych istot jest zbiorem zaczerpniętym nie tylko z wydawanych od ponad dziesięciu lat scenariuszy, lecz przede wszystkim z wydanych na przestrzeni ostatnich siedemdziesięciu kilku lat powieści i opowiadań. Reprezentuje przy tym cały przekrój mrocznej pomysłowości różnorodnych autorów poczynając od lat międzywojennych, aż do współczesności.

Potwory zawarte w tej księdze nie są przedstawicielami oficjalnej czy spójnej mitologii. Przypuszczalnie nawet H. P. Lovecraft, a tym bardziej jego „uczniowie” nie mogliby autorytatywnie stwierdzić, co jest, a co nie jest

częścią Mitologii Cthulhu lub czy taka mitologia w ogóle istnieje. To wszystko, co wzięło swój początek z koszmarów stworzonych przez HPLa, ewoluowało przez ponad siedemdziesiąt lat, tworząc misterną siatkę wzajemnych zapożyczeń, kopiowanych stworów oraz sprzecznych pomysłów. W związku z tym nikt dziś nie może stwierdzić, co jest częścią tego przedziwnego panteonu, a co już nią nie jest. Uczniowie, a także fani Lovecrafta i gracze spierali się o to przez lata, lecz chyba jedynie osobisty osąd i własne gusty poszczególnych osób mogą rozstrzygnąć ten problem. Autor niniejszego zbioru upoważnia Strażników Tajemnic do używania lub ignorowania stworów zawartych w tej księdze zależnie od swego gustu i woli.

Scott David Aniolowski

DEDYKACJA

Niniejsze dzieło dedykuję mojemu przyjacielowi i koledze

Kevinowi A. Rossowi

Wielkiemu Archiwście cyklu **Zew Cthulhu**.

SPIS TREŚCI

O POTWORACH6

ISTOTY RODEM

ZE ŚWIATA MITÓW10

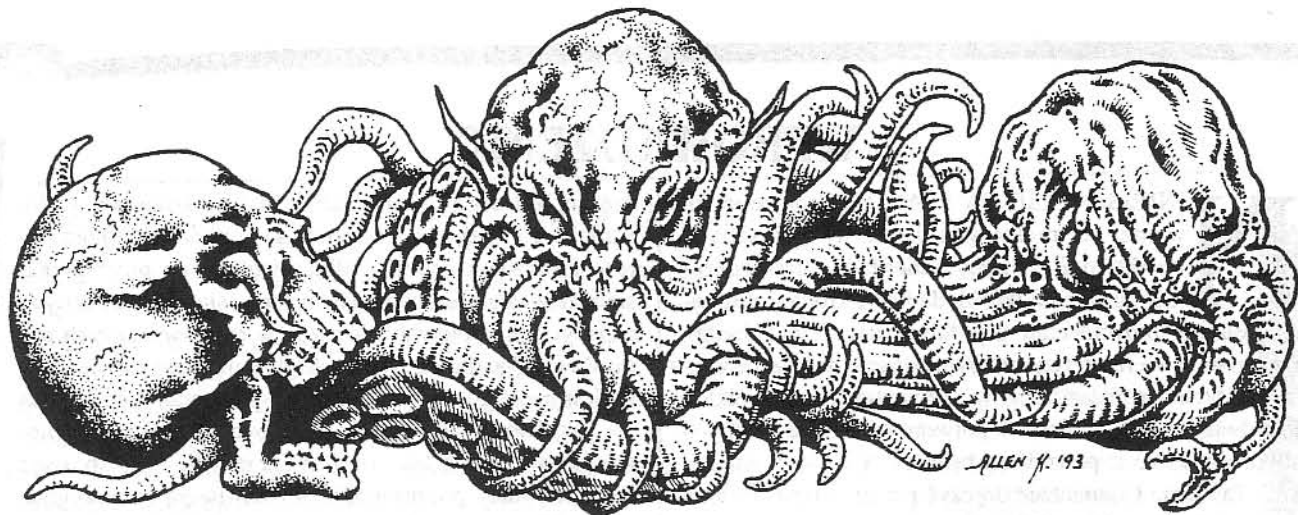
Adumbrali.....	10
Aforgomon.....	11
Biesiadnik (Pożeracz) z Afar...11	
Bóstwo Bez Twarzy.....	12
Bugg-Shash.....	13
Byatis.....	14
Chaugnar Fagn, Bracia.....	14
Chodzący Trup.....	15
Cynothoglis.....	16
Duch Szaleństwa.....	16
Ghroth.....	17
Gnomy z Goatswood.....	18
Gobliny.....	19
Gol-Goroth.....	19
Hagarg Ryonis.....	20
Hydra.....	20
Hyperboreanie.....	21
Iod.....	22
Juk-Shabb.....	23
Karakal.....	23
Koty z Saturna.....	24
Leng, Ludzie z.....	25

L'gy'hx, Mieszkańcy.....	25
Lloigor.....	26
Lobon.....	26
Łowcy.....	27
Madam Yi.....	28
Mieszkańcy głębin.....	28
Milion Umiłowanych Bóstw.....	29
M'nagalah.....	30
Mroczny Demon.....	30
Nath-Horthath.....	31
Nioth-korghai.....	31
Ny'ghan grii.....	32
Opasła Kobieta.....	33
Podróżnicy.....	34
Pomiot Zielonej Otchłani.....	35
Posłaniec Wielkich Przedwiecznych.....	36
Pradawni.....	37
Q'yth-az.....	38
Rlim Shaikorth.....	39
Rzecz Zawieszona w Próżni.....	39
Saaitii.....	40
Sfinksa, Dzieci.....	41
Shugoran.....	41
Shugorana, Dzieci.....	42
Strażnik Księżycowego Zwierciadła.....	42

Summanus.....	43
Tamash.....	44
Tawil at'Umr.....	44
Tru'nembra.....	45
Voormisowie.....	46
Vorvados.....	46
Vulthoom.....	47
Wendigo.....	48
Widmowi łowcy.....	49
Wije.....	49
Wychowankowie Przedwiecznych.....	50
Xada-Hgla.....	51
Yaddith, Obywatele.....	51
Yekub, Mieszkańcy.....	52
Yidhra.....	53
Yog-Sothotha, Synowie.....	54
Ythogtha.....	54
Yuggowie.....	55
Zo-Kalar.....	56
Zu-che-quon.....	57
Zy'tl q'ae.....	57

WYMOWA.....59

INDEKS.....60



O POTWORACH

OPISY UPORZĄDKOWANO alfabetycznie opierając się na słowie kluczowym, tak więc braci Chaugnar Faugna znajdziesz pod C – *Chaugnar Faugn, Bracia*. Spis wszystkich potworów, ich klasyfikację i hierarchię znajdziesz w tabelce na następnej stronie.

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

KLASYFIKACJA POTWORÓW

POTWORY I STWORZENIA opisane w niniejszej księdze sklasyfikowano według dziewięciu różnych kategorii: Zewnętrzni Bogowie, Starsi Bogowie, Wielcy Przedwieczni, Wielcy, Awatarzy, Rasy Służebne, Rasy Niezależne, Stwory Baśniowe i Stworzenia Unikatowe.

BOGOWIE ZEWNĘTRZNI

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

Mitologii uznają istnienie Zewnętrznych Bogów, a wiele z nich oddaje im cześć.

STARSI BOGOWIE

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

WIELCY PRZEDWIECZNI

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

WIELCY

Wielcy są bogami ziemskiej Krainy Snów i nie można ich mylić z Wielkimi Przedwiecznymi. Należą do najsłabszych ze wszystkich rodzajów bóstw i doświadczony śmiertelnik może z powodzeniem dorównać im mocą.

Wielcy znajdują się jednak pod opieką straszliwych Bogów Zewnętrznych, więc śmiertelnicy odnoszą się do nich z należytyym szacunkiem. Są oni zresztą nastawieni do ludzkości bardzo życzliwie, a ich niezmiernie podobny do człowieka wygląd umożliwia im nawet dochowanie się półboskich, półludzkich potomków. Wszyscy Wielcy posiadają niemal ludzki wygląd i wszyscy mają charakterystyczne dla swej rasy znamiona. Ich twarze mają surowy i groźny wygląd, uszy są bardzo długie i zakończone na dolne cienkimi koniuszkami, zaś oczy są podłózne i skośne. Charakteryzują się ponadto wąskimi nosami oraz bardzo szpiczastymi podbródkami. Wszyscy chodzą swobodnie, zarówno po ziemi, jak i w powietrzu. Mogą też przemieszczać się między wymiarami, docierając błyskawicznie w wybrane przez siebie miejsca.

AWATAROWIE

Awatarowie to materialne manifestacje Zewnętrznych Bogów lub Wielkich Przedwiecznych, które posiadają możliwość podejmowania niezależnych decyzji i działań. Starsi Bogowie lub Wielcy również mogą posiadać swych

przedstawicieli, którzy objawiają się maluczkim. Awatarowie są znacznie mniej potężni niż bóstwa, które reprezentują, jednak wielu z nich wygląda ponoć znacznie bardziej potwornie. Często posiadają ograniczenia dotyczące rozmiarów i postaci. W ten sposób najczęściej manifestuje się Nyarlathotep – Zewnętrzny Bóg. Dotąd poznano 999 awatarów tej potężnej istoty, z których co najmniej jeden (Czarny Człowiek) ma postać zbliżoną wyglądem do ludzkiej.

RASY SŁUŻEBNE

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

Bóstwa i potwory zawarte w tej księdze

BOGOWIE ZEWNĘTRZNI

GHROTH, Nemezis, Zwiastun i Egzekutor
PRADAWNI, Ostateczna Brama
TRU'NEMBRA, Anioł Muzyki
YIDHRA, Pożeracz, Wiedźma ze Snów

WIELCY PRZEDWIECZNI

BUGG-SHASH, Ten, Który Nadchodzi w Ciemności, Mroczny
BYATIS, Brodaty Wąż
CYNOTHOLIS, Bóstwo Śmierci
GOL-GOROTH, Bóstwo Czarne Kamienia
HYDRA, Księżyc Tysiąca Twarzy
IOD, Łowca Duszy, Lśniący Prześladowca
JUK-SHABB, Bóstwo z planety Yekub
LLOIGOR, Krocząca Gwiazda
M'NAGALAH, Pożeracz
Q'YTH-AZ, Inteligentny Krystaloid
RLIM SHAIKORTH, Biały Robak
SAAITI, Wieprz
SUMMANUS, Podróżujący w Mroku, Władca Nocy
VOLTHOOM, Śpiący
YTHOGTHA, Szkarada z Otchłani
ZU-CHE-QUON, Mroczny i Cichy

AWATAROWIE

(odpowiednie bóstwa podano w nawiasach)
AFORGOMON (Yog-Sothoth)
BIESIADNIK Z AFAR (Hastur)
BÓSTWO BEZ TWARZY (Nyarlathotep)
DUCH SZALEŃSTWA (Nyarlathotep)
MADAM YI (Yidhra)
MRO CZNY DEMON (Nyarlathotep)
OPASŁA KOBIETA (Nyarlathotep)
POŚLANIEC WIELKICH PRZEDWIECZNYCH (Nyarlathotep)
SHUGORAN (Nyarlathotep)
STRAŻNIK KSI ŻYCOWEGO
ZWIERCIADŁA (Shub-Niggurath)
TAWILAT'UMR (Yog-Sothoth)
XADA-HGLA (Azatoth)

STARSI BOGOWIE

VORVADOSS, Rozpalacz Ognia

WIELCY

HAGAR RYONIS
KARAKAL
LOBON
NATH-HORTHATH
TAMASH
ZO-KALAR

RASY SŁUŻEBNE

CHAUGNAR FAUGNA, Bracia
GNOMY Z GOATSWOOD
ŁOWCY

MIESZKAŃCY GŁĘBIN

SFINKSA, Dzieci
SHUGORANA, Dzieci
WENDIGO
WIDMOWI ŁOWCY
WIJE
WYCHOWANKOWIE PRZEDWIECZNYCH
YOG-SOTHOTHA, Synowie
YUGGOWIE

RASY NIEZALEŻNE

ADUMBRALI
HYPERBOREANIE
KOTY Z SATURNA
LGY'HX, Mieszkańcy
LENG, Ludzie z
NIOTH-KORGHAI
NY'GHAN GRIL
POMIOT ZIELONEJ OTCHŁANI
VORMISOWIE
YADDITH, Mieszkańcy
YEKUB, Obywatele
ZY'TL Q'AE

BAŚNIOWE STWORY

GOBLINY

UNIKALNE STWORZENIA

CHODZĄCY TRUP
MILION UMIŁOWANYCH BÓSTW
RZECZ ZAWIESZONA W PRÓŻNI

RASY NIEZALEŻNE

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

BAŚNIOWE STWORY

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

UNIKALNE STWORZENIA

Pewne określone stworzenia wymykają się wszelkiej klasyfikacji: nie są przedstawicielami konkretnej rasy, nie są też bogami, ani Wielkimi Przedwiecznymi. Wszystkie takie istoty, z braku innej możliwości ich określenia, nazwano stworzeniami unikalnymi. Bardzo często te niezwykle stwory dysponują wielką mocą i posiadają przypisywaną bogom właściwość rozpraszania się, gdy ich wytrzymałość zostanie zredukowana do zera. „Zwykłe” obrażenia często nie są w stanie ich zniszczyć.

OPISY STWORÓW

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

Wielkość wstępnych opisów i cytatów nie ma żadnego związku z zajmowaną pozycją i pozycją istoty w Mitologii oraz z prawdopodobieństwem jej napotkania i ewentualnymi skutkami takiej konfrontacji. Niektóre stwory znaj-

dują się w posiadaniu pewnych unikalnych rekwizytów, którym poświęcono osobne opisy.

WSPÓŁCZYNNIKI

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

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

WYTRZYMAŁOŚĆ

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

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

SZYBKOŚĆ

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

MODYFIKATOR OBRAŻEŃ

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

BRONĀ

Przedstawione w opisach stworzeń metody ataku zakładają zarówno użycie broni naturalnych (kły, szpony itp.), jak i używanych podczas starcia przedmiotów. Informacja o broni, jaką dysponuje dana istota, zawiera potencjalną szansę trafienia oraz wszelkie powodowane przez nią skutki. Bogowie, Wielcy i Wielcy Przedwieczni bardzo często atakują w sposób perfekcyjny – z szansą trafienia równą 100% (no bo, jak Bóg mógłby chybić?!). Szczególnie groźne stwory posiadają również dość wysokie szanse trafienia. Dla zwykłych osobników konkretnej rasy szanse te kształtują się na poziomie 30-40% (jednak każda rasa ma inne predyspozycje). Dodatek „+mo” oznacza konieczność dodania modyfikatora obrażeń.

OBNIŻENIE CECH

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

PANCERZ

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

CZARY

Opisy stworzeń zawierają informacje dotyczące posiadania lub szansy posiadania przez konkretną istotę wiedzy magicznej, pozwalającej na skuteczne posługiwanie się czarami (czasem konkretnymi zaklęciami). Konkretnie zaklęcia

mogą być odpowiednie dla danej istoty w większym lub mniejszym stopniu. Przykładowo, gnomy z Goatswood z pewnością chętniej przywołają mrocznego młodego, niż wezwą Hastura. Dodatkowe czary, nie związane tak mocno z charakterem danego stworzenia lub kultu, mogą być mu znane, jeśli Strażnik Tajemnic uzna to za dobry pomysł.

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

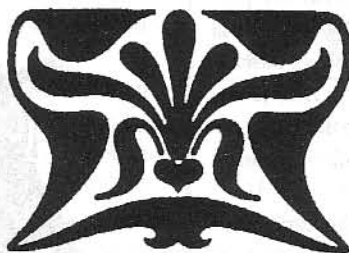
UMIEJĘTNOŚCI

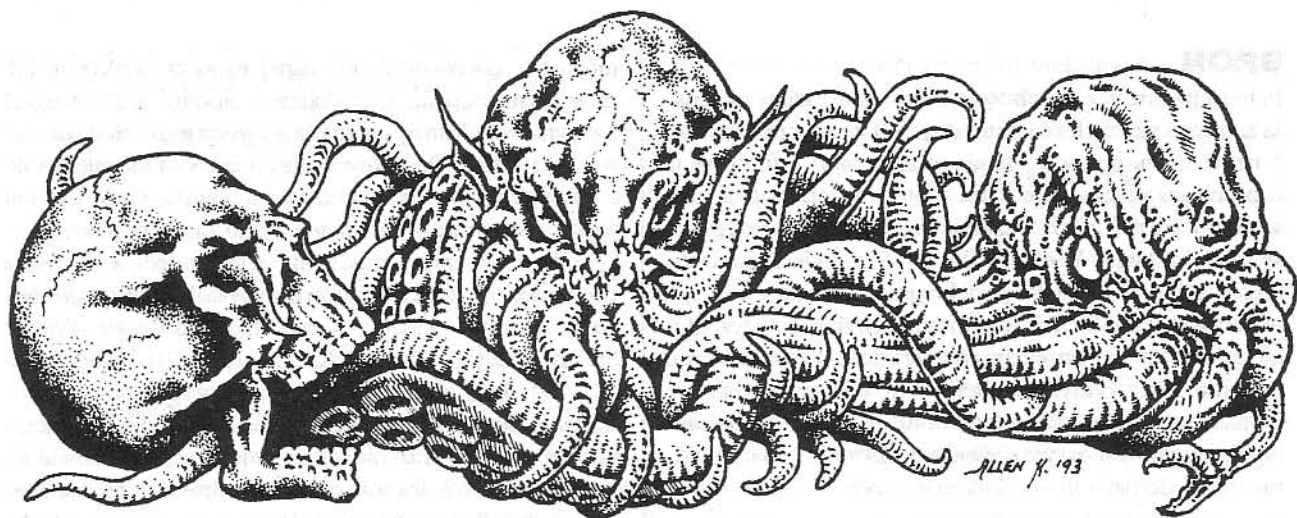
W większości przypadków umiejętności opisywanych stworzeń nie zostały skomentowane. Milcząco zakłada się, że każde z nich posiada jakieś fizyczne umiejętności i, na przykład, potrafi słyszeć, skradać się, zauważać ukryte przedmioty lub tropić. Strażnicy Tajemnic powinni uwzględniać takie umiejętności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

UTRATA POCZYTALNOŚCI

Określa jak wiele Poczytalności traci Odkrywca w wyniku spotkania z daną istotą. Stopień utraty Poczytalności może być wyższy, niż to podano w opisie, jeśli, na przykład, Badacz napotyka więcej stworzeń. Nigdy jednak liczba ta nie może przekroczyć maksymalnego poziomu Utraty Poczytalności powodowanego przez spotkanie pojedynczego osobnika.

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





ISTOTY RODEM ZE ŚWIATA MITÓW

ADUMBRALI

POMNIEJSZA RASA NIEZALEŻNA

- Były w Otchłani stwory - wyszeptał ochryple - kształtem niezwykle zbliżone do plamy bezdennej ciemności.

Wiedziałem, że są żywe. Mogłem obserwować, jak z samego jądra wyrzucały przed siebie niewiarygodnie długie, włókniste macki. Poruszały się naprzód i cofały wyłącznie w poziomie.

Wyglądało na to, że nie są w stanie przemieszczać się pionowo... Nie mogły być niczym innym, jak żywymi cieniami.

ROBERT A. W. LOWNDES „THE ABYSS”

ADUMBRALI to rasa dwuwymiarowych bytów wyglądem przypominających cienie, a zamieszkujących Otchłani. Istoty te są zdolne do poruszania się jedynie w płaszczyźnie poziomej (do przodu, wstecz, w prawo lub w lewo) i nie mogą przemieszczać się w pionie nawet we własnym wymiarze. Niektóre z nich posiadają jednakże umiejętność teleportacji i mogą wykorzystać ją do zmiany dotychczasowej płaszczyzny ruchu. Adumbrali to rasa wyjątkowo okrutna i złośliwa. Jej przedstawiciele uwielbiają wprost zabawiać się z ofiarami i pastwić nad nimi, zanim ostatecznie je zabiją. Oczy nieszczęśników są zawsze szeroko otwarte i sprawiają wrażenie, jakby zmarli wpatrywali się w inny wymiar.

Adumbrali pożywiają się wyciągając swe mroczne macki, by najpierw porwać ofiarę, a następnie wysysają z jej ciała wszystkie fluidy. Wchłaniają 1k6 Siły oraz Kondycji za każdym razem, gdy włókna trafią nieszczęśnika. Jeśli Siła ofiary spadnie do 0, jest ona całkowicie wyczerpana

i „przykuta do łóżka”. Osoba taka umiera natychmiast, gdy jej Kondycja osiągnie 0. Siła i Kondycja wyszana przez adumbrali powracają w tempie jeden punkt za tydzień leżenia w łóżku.

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

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

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



Adumbrali

ADUMBRALI, Cienie-wampiry z innego wymiaru

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

Średni modyfikator obrażeń: n/p.

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

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

Czary: Każdy adumbrali zna 1k3 czary, najczęściej takich, które porażają umysł.

Utrata Poczytalności: Ujrzanie adumbrali powoduje utratę 0/1k6 punktów.

AFORGOMON

AWATAR YOG-SOTHOTHA

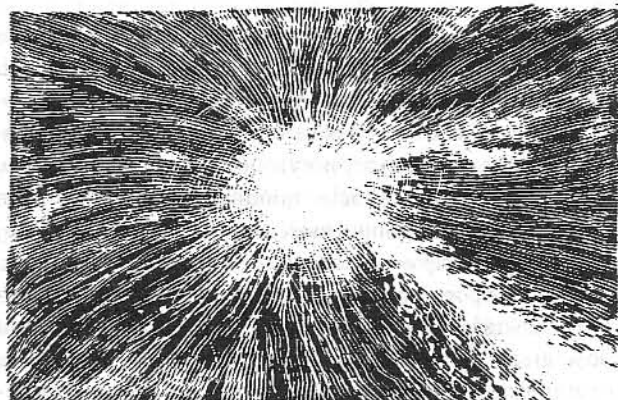
...I nieszczęśnik stanął przed obliczem mrocznej boskości Aforgomona. W końcu, z Otchłani, w którą, ze względu na pozycję zmuszony był się wpatrywać, spłynęło światło, a potem błysk niesamowitego płomienia trysnął w górę, trafiając w wielokrotnie okręcony wokół niego łańcuch, momentalnie rozgrzewając go do barwy białego żelaza.

CLARK ASHTON SMITH
„THE CHAIN OF AFORGOMON”

AFORGOMON jest czczony w innych wymiarach, na innych planetach oraz w Krainie Snów. Może jednak mieć nielicznych, interesujących się nim wyznawców w realnym świecie, bowiem i tu rozciągają się jego moce i wpływy. Aforgomon znany jest jako Władca Czasu, dlatego też wzywają go wszyscy ci, którzy pragną zmienić przeszłość lub ujrzeć przyszłość. Kontakty z Zewnętrznym Bogiem są jednak niezwykle niebezpieczne i nieproszeni goście, którzy wkraczają w jego domenę, najczęściej doznają niekończących się tortur i agonii. Aforgomona nigdy nie widzieli ci, którzy go obrazili i narazili się na jego gniew. Preferuje on raczej opanowanie ciała jednego ze swych sług i komunikowanie się ze światem poprzez jego usta.

Osoby, które rozgniewały Aforgomona, budzą się najczęściej w Krainie Snów zupełnie nagie i przywiązane łańcuchem do wielkiego, kamiennego krzyża zawieszonego nad ziejącą czeluścią. Ciasno owinięci łańcuchem nieszczęśnicy mogą tak siedzieć przez eony, oczekując gniewu awatara. Kiedy wreszcie bóg ukazuje się potępieńcowi, łańcuchy oplatające ciało ofiary rozgrzewają się do białości, zwęglaając i natychmiast zabijając śmiertelnika, który był na tyle głupi, by rozłożyć Zewnętrznego Boga.

Ofiary Łańcucha Aforgomona odnajduje się potem w realnym świecie – ich zwłoki naznaczone są koncentrycznymi kręgami spopielonego ciała, zaś odzienie zawsze pozostaje nienaruszone. Wkrótce potem ofiary Zewnętrznego Boga przestają istnieć, a wszelkie wiadomości na ich temat, pamiątki po nich i zapisy, zanikają w ludzkiej pamięci.



Aforgomon

Aforgomon, jako Władca Czasu, posiada zdolność zatrzymania jego upływu i porusza się w nim zgodnie ze swą wolą. Może także transportować poprzez czas przedmioty oraz istoty. Atakuje przy pomocy błysków niesamowitego światła, które natychmiast spopielają i zabijają. Ponieważ Aforgomon i czas są jedną, Zewnętrzny Bóg może poruszać się z prędkością niepojętą dla ludzkiego umysłu, przemieszczając się w czasie do przodu i do tyłu w chwili krótszej, niż uderzenie serca.

AFORGOMON, Bóg Czasu

S n/p	KON 250	BC różny	INT 35
MOC 100	ZR 20	Szybkość nieskończona	WT 250

Modyfikator obrażeń: n/p.

Broń: Płomienny pocisk 100%, obrażenia to natychmiastowa śmierć.

Pancerz: Aforgomon jest odporny na wszelkie ataki fizyczne.

Czary: Każdy potrzebny.

Utrata Poczytalności: Ujrzanie Aforgomona powoduje utratę 1k10/1k100 punktów.

BIESIADNIK (PO- ŻERACZ) Z AFAR

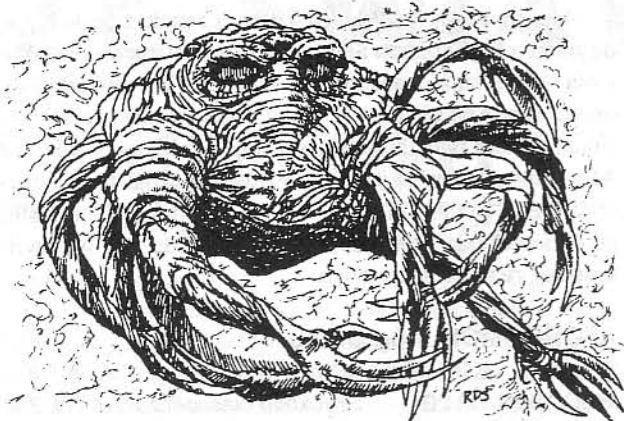
AWATAR HASTURA

Poczuł jego nadejście. Powietrze stawało się coraz bardziej lodowate, jak gdyby wyrwano je z czarnych szczelin międzygwiazdnej pustki... Szybował w dół, prosto z mroźnego nieba, jakby stanowił ostatecznie skoncentrowaną esencję nieludzkiej potworności. Był czarny, nieskończenie stary, pomarszczony i zgarbiony na kształt jakiegoś niewyobrażalnej, latającej małpy. Otaczało go coś

w rodzaju opalizującej poświaty, a jego uporczywie jarzące się oczy miały kolor nie znany na Ziemi... Kiedy tak rósł, zbliżając się do pagórka, jego macki, zakończone szponami w kształcie gigantycznych noży, wyciągnęły się w dół...

JOSEPH PAYNE BRENNAN
„THE FEASTER FROM AFAR”

TEN DZIWNY, obcy stwór jest awatarem Hastura i posiada wśród ludzi bardzo niewielu czcicieli. Wezwany na Ziemię Biesiadnik z Afar może powrócić do swej siedziby do czasu, kiedy Aldebaran znajduje się powyżej horyzontu i dopóki jest ciemno. Każdy, kto posiada choćby minimalną wiedzę na temat Mitologii Cthulhu (umiejętność na poziomie przynajmniej 1%) i znajduje się w pobliżu miejsca przybycia Pożeracza, doświadcza porażających koszmarów. Śpiący mają niesamowite wrażenie – uciekają przez obcy krajobraz przed pościgiem niewidocznego prześladowcy. Przerazenie ogamniające śniącego jest tak ogromne, że podczas każdego kosmaru traci on 0/1k2 punktów Poczytalności.



Biesiadnik z Afar

Nadejście Biesiadnika poprzedzone jest przez lodowaty wiatr, który wieje wprost z nocnego nieba. Ta forma Hastura pojawia się samodzielnie, bez towarzyszących mu w charakterze sług byakhee. Biesiadnik atakuje ogromnymi szponami, wymierzając precyzyjne uderzenia w głowę ofiary. Każdy cios powoduje wybite w czaszce nieszczęśnika pojedynczej dziury, przez którą stwór drenuje mózg. Reszta ciała pozostaje w czasie ataku nietknięta. Podczas każdej rundy Biesiadnik może zaatakować jedną osobę 2k10 szponami, z których każdy zadaje jedno obrażenie i powoduje wyssanie punktu Inteligencji. W chwili, gdy Inteligencja ofiary spadnie do zera, Pożeracz zwraca swą uwagę w kierunku kolejnego celu lub oddala się. Pozbawiony Inteligencji nieszczęśnik wciąż może posiadać kilka punktów Wytrzymałości – w takim przypadku nie umiera natychmiast. Jeżeli pozbawiona umysłu osoba zostanie w ciągu godziny (lub nieco dłużej) po ataku podłączona do aparatury podtrzymującej życie, może dalej egzystować na poziomie umysłowym rośliny. Nie jest w stanie myśleć, poruszać się ani wydawać dźwięków.

BIESIADNIK Z AFAR, Pożeracz mózgów

S 49 KON 105 BC 33 INT 10
MOC 25 ZR 33 Szybkość 10/30 w locie WT 69
Modyfikator obrażeń: +4k6.

Broń: Szpony (2k10) 90%, obrażenia to utrata punktu WT i punktu INT za każdy szpon.

Pancerz: 20 punktów grubej, pofałdowanej skóry.

Czary: Wszelkie niezbędne Strażnikowi Tajemnic.

Utrata Poczytalności: Ujrzanie Biesiadnika z Afar powoduje utratę 1k8/1k20 punktów.

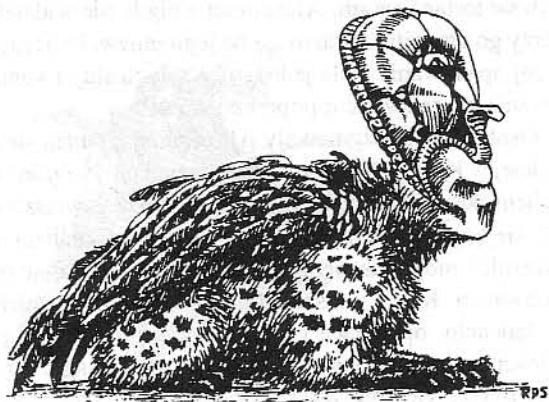
BÓSTWO BEZ TWARZY

AWATAR NYARLATHOTEPY

...Naturalnej wielkości Sfinks ze skrzydłami sępa i tułowiem hieny. Były tam szpony i pazury, a ponad przykucniętym ciałem bestii wznosiła się masywna, antropomorficzna głowa, zwieńczona złowieszczą, potrójną koroną, której przerażające wzory wzbudzały tak niezwykle podniecenie wśród krajowców. Najgorszy jednak i najbardziej szkaradny wydawał się brak jakiegokolwiek twarzy, która mogłaby zdobić tę przerażającą istotę.

ROBERT BLOCH „THE FACELESS GOD”

BÓSTWO BEZ TWARZY jest panem pustyni i mistrzem delirium. Potrafi przeprowadzać bezpośrednie, mordercze ataki, preferuje jednak mentalne dręczenie swych ofiar. Jeśli stwór jest w stanie przewyciężyć Moc nieszczęśnika, zsyła na niego niezwykle realistyczne i przerażające halucynacje. Najczęstszymi koszmarami są wizje ciemnych, złowieszczych postaci nieustannie śledzących ofiarę, tropienie przez przerażające potwory lub dojmujące poczucie zagubienia na pustyni. Ze względu na niesamowitą realność wizji, zaatakowana osoba powoli traci Poczytalność zupełnie tak, jakby rzeczywiście fizycznie uczestniczyła w oglądanych przez siebie wydarzeniach. Jeśli ofiara przejdzie udaną psychoanalizę, więź z awatarem zostanie zerwana. Nieszczęśnicy, którzy oszaleją zanim udzieli im się pomocy, umierają, a w swym ostatnim tchnieniu szepem oddają hołd Nyarlathotepowi.



Bóstwo Bez Twarzy

BÓSTWO BEZ TWARZY, Władca pustyni

S 70 KON 58 BC 88 I N T 63

MOC 80 ZR 24 Szybkość 12/12 w locie WT 73

Modyfikator obrażeń: +9k6.

Broń: Szpony 80%, obrażenia 1k6+mo.

Pancerz: Brak, ale normalna broń zadaje jedynie minimalne obrażenia.

Czary: Wszystkie.

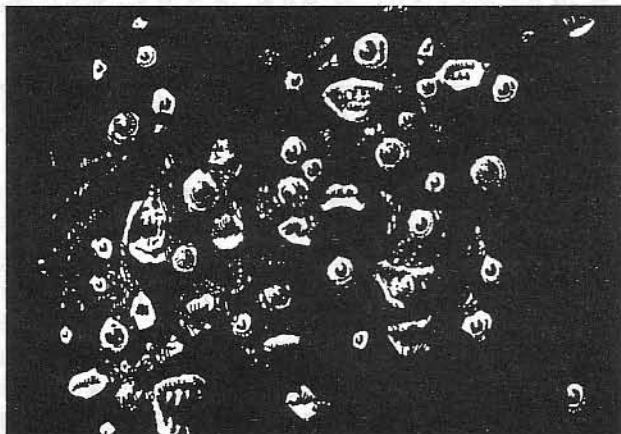
Utrata Poczytalności: Ujrzanie Bóstwa Bez Twarzy powoduje utratę 1k8/1k20 punktów.

BUGG-SHASH

WIELKI PRZEDWIECZNY

Rozpełznęszy się we wszystkich kierunkach i niemal dotykając białej linii nakreślonego kredą koła, Rzecz wypełniła sobą przestrzeń. Połyskująca, drżąca w ciemności ściana galaretowatego szlamu, pośród którego mnóstwo ust rozwierało się i zamykało, a równie wiele oczu przeraźliwie wpatrywało się we wnętrze koła. To był Bugg-Shash – Zatapiacz, Mroczny, Wypełniacz Przestrzeni... Te oczy wymykały się wszelkim określeniom, ale jeszcze gorsze były usta – młazszące i pełne świsu, o cienkich, lepkich wargach. Lśniły od śliny, a z wnętrza tych żarłocznych otworów dobywały się lunatyczne, niesamowicie obce dźwięki... Pieśń Bugg-Shash...

BRIAN LUMLEY „THE KISS OF BUGG-SHASH”



Bugg-Shash

BUGG-SHASH nie posiada znanej zorganizowanej grupy wyznawców. Poszukują go natomiast samotni czamoksiężnicy i szaleńcy zaślepieni żądzą ponurej i krwawej zemsty lub mordu. Raz wezwany na ziemię, Wielki Przedwieczny koncentruje się przede wszystkim na zdobywaniu ofiary. Z ogromną niechęcią podporządkuje się woli przywołującego go. Bugg-Shash natychmiast atakuje każdego, kto podczas rytuału nie wykorzysta specjalnego magicznego pentagramu, który utrzyma Przedwiecznego w swym wnętrzu. Wyrysowany

na podłodze pentagram powinien być na tyle obszerny, by zmieściła się w nim poświęcona bóstwu ofiara. Jeśli któryś z podanych wymogów nie zostanie dopełniony, przyzywający zostaje natychmiast zaatakowany.

Światło rozprasza Wielkiego Przedwiecznego, więc jego ofiary są względnie bezpieczne za dnia. Jednak Bugg-Shash pojawi się natychmiast, gdy ścigany znajdzie się w ciemności. Raz wezwany, Przedwieczny nie powróci do swego legowiska, dopóki nie odnajdzie i nie zabije przynajmniej jednej osoby. Może nią być zarówno wskazana mu ofiara, jak i sam przyzywający.

Bugg-Shash posiada moc sterowania zwłokami poprzez wypełnienie ich swą mazistą istotą. Tacy zombi znajdują się pod całkowitą kontrolą Przedwiecznego, dopóki bóstwo nie zostanie całkowicie rozproszone lub nie znudzi się, pozwalając zaznać spokoju umęczonym ciałom. Pośmiertny sługa Bugg-Shasha objawia się jako ożywiony trup pokryty lepkiem śluzem.

Wielki Przedwieczny atakuje „ogarniając” nieszczęśnika, co umożliwia mu wykonanie „pocałunku”. Im więcej ofiar zostaje „objętych”, tym słabiej są one spętane i tym mniej efektywny jest atak. Za każdą ofiarę, oprócz pierwszej, szanse bóstwa na udane „pochwycenie” maleją o 10%. Nieszczęśnik może próbować odzyskać wolność jedynie przewyciężając Siłę Przedwiecznego własną Siłą (wynik ustala się korzystając z Tabeli Porównawczej). Jeśli jednak „objętych” zostało jednocześnie kilka osób, Bugg-Shash musi podzielić swą Siłę na przytrzymanie każdej z nich. Gdy Przedwieczny „ogarnie” ofiarę, natychmiast „całuje” ją, zalewając mazią. Nieszczęśnik podlega wtedy zasadom dotyczącym utonięcia.

Bugg-Shash zdradza pewne powiązania z Yibb-Tstlem – Bogiem Zewnętrznym. Obaj zostali opisani w księdze *Cthaat Aquadingen* jako „pasożyty przywiązane do Wielkich Przedwiecznych”. Bugg-Shasha można ostatecznie rozproszyć jedynie zmniejszając jego Wytrzymałość do zera lub korzystając ze specjalnego czaru, znajdującego się tylko w *Cthaat Aquadingen* i *Necronomiconie*. Światło odstrasza tego Przedwiecznego, jednak nie rozprasza go nieodwracalnie.

BUGG-SHASH, Ten Który Nadchodzi w Ciemności, Mroczny

S 50 KON 45 BC 65 INT 15
MOC 25 ZR 10 Szybkość 6 WT 55

Modyfikator obrażeń: +6k6

Broń: „Ogarnięcie” 90%, obrażenia 6k6 lub przytrzymanie.

„Pocałunek” automatycznie, jeśli powiodło się „ogarnięcie”, obrażenia jak podczas tonięcia.

Pancerz: Żaden, jednak obrażenia zadają mu jedynie czary, magiczna broń, ogień lub elektryczność. Mróz, kwas, materiały wybuchowe i niemagiczna broń są bezużyteczne.

Czary: Takie, jakich potrzebuje Strażnik Tajemnic.

Utrata Poczytalności: Ujrzanie Bugg-Shasha powoduje utratę 1k6/1k20 punktów, zaś widok jego martwych ślug wywołuje utratę 1/1k6 punktów.

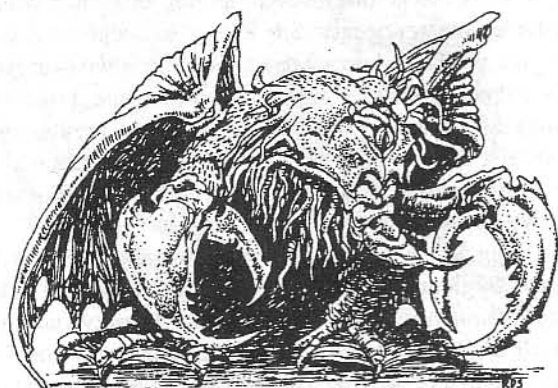
BYATIS

WIELKI PRZEDWIECZNY

...Stworzenie miało tylko jedno oko, tak jak cyklopy i ogromne kleszcze jak u kraba... Powiedział również, że miało nos zbliżony do trąby słonia i węzowate narośla, które zwisały po obu stronach twarzy jak broda, trochę na kształt niektórych morskich potworów...
...Usłyszeli świst wiatru i topot jakby ogromnego nietoperza...
...Coś jakby wąż, który usiłował mnie dosięgnąć, istota wielkości człowieka, lecz niewiarygodnie długa, która okazała się po prostu macką obrzydliwego Byatisa.

RAMSEY CAMPBELL „THE ROOM IN THE CASTLE”

Z BYATISEM nie wiąże się żaden ludzki kult. Wielokrotnie wspomina się o nim w różnych księgach okultystycznych z Wysp Brytyjskich. Według przypisywanemu Ludvigowi Prinnowi dziełu *De Vermis Mysteriis* wyobrażenie Byatisa przyniosły na ziemię istoty z głębin. Pewna ich liczba wciąż otacza tego Przedwiecznego wielką czcią z powodu uwięzienia boga, uniemożliwiającego mu wędrowanie.



Byatis

Obecnie Byatis trzymany jest w specjalnej komorze za drzwiami zapieczętowanymi przez znak Starszych Bogów, znajdującej się w jednym ze starych zamczysk Wielkiej Brytanii. Jeśli zostanie uwolniony, będzie rósł z każdym posiłkiem – Siła, Kondycja i Budowa Ciała będą wzrastały o 1k3 (jednak Siła Byatisa nie może przekroczyć 98, Kondycja – 85, a Budowa Ciała – 175). Jeśli jego Wytrzymałość spadnie do zera, przybierze postać chmury o rozmiarach ropuchy i nie będzie w stanie zmienić formy, dopóki nie zostanie przywołany lub ponownie uwolniony zza zapieczętowanych drzwi. Kiedy pojawi się ponownie, będzie posiadał naturalne rozmiary.

Tego Wielkiego Przedwiecznego można przywołać dotykając jednego z przedstawiających go posągów. Każdy, kto spojrzy w oko Byatisa, zostaje zahipnotyzowany i zmierza prosto w szpony dziwnego bóstwa. Chcąc uniknąć spojrzenia Przedwiecznego, Badacz musi podczas każdej rundy przebywania w pobliżu stwora przejść pomysłnie test Moc x5.

W każdej rundzie Byatis może atakować za pomocą obu wielkich kleszczy, wyrastającej z czoła macki lub kłów. Modyfikator obrażeń zmienia się zależnie od aktualnych rozmiarów (Budowy Ciała) i Siły stworzenia. Zasięg macki czołowej również ulega zmianie i zależy od aktualnej Budowy Ciała (1 BC = 30 cm). Ofiary pochwycone przez „trąbę” Byatisa mogą się uwolnić z uchwytu jedynie wygrywając pojedynek Siła przeciw modyfikatorowi obrażeń stwora (wynik ustala się korzystając z Tabeli Porównawczej). Jeśli nieszczęśnik przegra pojedynek, zostanie automatycznie ugryziony w następnej rundzie.

BYATIS, Brodaty Wąż

S 35* KON 60* BC 30* INT 20
 MOC 32 ZR 15 Szybkość 8/10 w locie/8 w wodzie WT 45*

* Jest to podstawową wielkość współczynników Byatisa, która wzrasta po każdym posiłku.

Modyfikator obrażeń: +3k6*.

Broń: Kleszcze 85%, obrażenia 1k10+mo.

Macka czołowa 80%, obrażenia 1/2 mo.

Kły 55%, obrażenia 1k8.

Pancerz: 10 punktów łuskowatej skóry.

Czary: Byatis może przywołać lub nawiązać kontakt z dowolną rasą lub bogiem rodem z Mitów z wyjątkiem Starszych Bogów i ich sług oraz z każdym innym stworzeniem zależnie od życzenia Strażnika Tajemnic.

Utrata Poczytalności: Ujrzenie Byatisa powoduje utratę 1k6/1k20 punktów.

CHAUGNAR FAUGN, Bracia

WIĘKSZA RASA SŁUŻEBNA

...Bracia, którzy zstąpią na dół z gór oszaleli z ekstazy, kiedy po nich pośle. Chaugnar i jego Bracia przekształceni poprzez przenoszenie myśli...

FRANK BELKNAP LONG

„THE HORROR FROM THE HILLS”

BRACIA CHAUGNAR FAUGNA przypominają tego Wielkiego Przedwiecznego, są jednak mniejsi. Ich ludzkie ciała są rozdęte, a głowę w kształcie czaszki słonia ozdabia para błonistych uszu i trąba zakończoną wielkim, świecącym dyskiem. Z ust wystają długie, przeplatające się ze sobą kły. Ciała braci są podobne do ludzkich, jednak cętkowane i plamiste.

Bracia Chaugnar Faugna, podobnie jak ich władca, pojawiają się początkowo jako całkowicie nieruchome posągi. Pozostają w tym stanie dopóki nie zostaną nakarmione krwią lub ktoś ich nie zaatakuje. Te zbliżone do słoni potwory nie są jednak tak potężne jak Przedwieczny, chociaż częściowo posiadły zdolność psychicznego ataku, którym posługuje się ich „ojciec”. Potrafią sprowadzić na ofiarę

senne koszmary, w których zaatakowanego nawiedzają tak one, jak i sam Chaugnar Faugn. Mogą także zwabić nieszczęśnika do swej kryjówki, gdzie go brutalnie zamordują, a następnie pożywają się jego ciałem. Taki atak wymaga od braci zużycia 3 punktów magii i musi być poprzedzony przełamaniem punktów magii ofiary.



Bracia Chaugnar Faugna

Podczas walki stworzenia próbują pochwycić i unieruchomić przeciwnika, a następnie rozgnieść twarz ofiary dziwną trąbą-młotem i wysssać całą krew. Wysysanie krwi powoduje utratę 1k6 punktów Kondycji w rundzie. Straconych punktów nie można już nigdy odzyskać.

Bracia Chaugnar Faugna zamieszkują górskie jaskinie hiszpańskiej części Pirenejów.

Współczynniki stworów wynoszą połowę wartości współczynników ich władcy plus/minus 1k6. Strażnik Tajemnic powinien w tym wypadku wykonać rzut 1k10: wynik parzysty oznacza +1k6, wynik nieparzysty -1k6 w stosunku do podanych wartości:

BRACIA CHAUGNAR FAUGNA, Wampiryczne słoniostwo

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

Średni modyfikator obrażeń: +2k6

Broń: Przewrócenie 40%, obrażenia to przewrócenie ofiary w celu jej unieruchomienia i ułatwienia ugryzienia.

Ugryzienie 100%, obrażenia 1k6 WT na rundę.

Pancerz: Brak, lecz braci można zranić tylko magią lub magiczną bronią.

Czary: Każdy brat zna co najmniej 1k10 czarów.

Utrata Poczytalności: Ujrzanie braci Chaugnar Faugna powoduje powolną utratę 0/1k4 punktów; jeśli są ożywieni i aktywni - 1k3/1k8.



CHODZĄCY TRUP

UNIKATOWE STWORZENIE

*Gdzie pograżony w myślach samotny w ukryciu
w martwocie duszy i jej spustoszeniu;
z duszą starożytną, przekłętą przez życie
lecz mocną w straszliwym przynębieńiu...*

H.P.LOVECRAFT „THE NIGHTMARE LAKE”

CHODZĄCY TRUP JEST obrzydliwym stworzeniem wyglądającym jak rozkładające się ludzkie zwłoki utrzymane w niebieskawej, zielonkawej i czarnej tonacji, pełne zwisających, ociekających części ropiejącego ciała. Z kościstych palców kreatury wystają kolosalne pazury, czy też szpony, a z oczodołów nieumarłego wyzieraają pozbawione źrenic gałki oczne.

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

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



Chodzący trup

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

Chodzący Trup może podczas jednej rundy atakować dwukrotnie, wykorzystując do tego swe długie szpony i usiłując rozerwać nimi przeciwnika na strzępy. Nie może zostać zraniony przez materialną broń dopóki nie przyberze

swej naturalnej postaci. Kule i inna broń przechodzą przez jego zakamuflowaną formę, nie czyniąc jej żadnych szkód. Kiedy jednak zmanifestuje się w pełnej „krasie”, choć broń palna pozostaje nadal bezużyteczna (nie powoduje widocznych obrażeń), wszystkie inne bronie zadają mu normalne rany.

Gdy kreatura pochłonie część punktów magii ofiary i połączy się z nią więzią psychiczną, nie może już uciekać, ani unikać konfrontacji. Zdemaskowany koszmara walczy zaciekle pragnąc zabić tylu prześladowców, ilu tylko się da. Jedynie śmierć związanej z nim psychicznie ofiary umożliwia mu ucieczkę do rodzinnego wymiaru. Jeśli Chodzący Trup zostanie zniszczony, jego esencja powraca tam, gdzie jest w stanie przeobrazić się na nowo. Jego dotychczasowa fizyczna postać pozostaje na placu boju i jest niczym więcej, niż potwornie okaleczonymi zwłokami o długich szponach.

CHODZĄCY TRUP, Rozkładający się koszmara

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

Modyfikator obrażeń: n/p.

Broń: Szpony 50%, obrażenia 1k6.

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

Czary: Brak.

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

CYNOTHOGLIS

WIELKI PRZEDWIECZNY

...Ciemny, jednolity obiekt, którego niewiarygodnie poskręcane kształty wymykały się wszelkim analogiom mej wyobraźni. Lecz było coś dziwnego w jego zarysach – zakłety w bezruchu prawdziwy dynamizm, jak gdyby wielkie, podobne do kłębówiska krabów korzenie wyrwały się spod ziemi na powierzchnię... Prosto ze szczytu okaleczonej rzeźby wystawał niczym wyciągnięte ramię zamrożone w uścisku, pojedynczy zakrzywiony splot. Zdawał się trwać w tej pozycji przez niezliczone eony, wciąż jednak gotów ożyć ponownie i dokończyć swój ruch...

THOMAS LIGOTTI „THE PRODIGY OF DREAMS”

CYNOTHOGLIS jest pradawnym i mrocznym tworem związanym ze śmiercią. Jakikolwiek kontakt z tym Wielkim Przedwiecznym lub którą z jego statuetek natychmiast wywołuje trans – hipnotyczny sen (chyba że ofiara jest w stanie zwyciężyć w pojedynku Mocy). Wszyscy owładnięci mocą Bóstwa Śmierci doświadczają wizji lub śnią na jawie koszmara o swej własnej śmierci. Osoby takie nawiedza w końcu Wielki Przedwieczny, a one cicho oczekują na swój koniec i pełne uległości zмирzają prosto w oczekujące nań



Cynothoglis

szpony. Przybycie Bóstwa Śmierci poprzedzone jest zawsze pojawieniem się gęstej mgły, która może utrzymywać się przez kilka dni przed jego nadejściem. Obszar nawiedzany przez Cynothoglis cechuje niezwykle zachowanie się zwierząt, na przykład drapieżniki zabijają swą zdobycz i zamiast zaspokoić głód, układają ją w staranne wzory.

Osoby znajdujące się pod wpływem Cynothoglis nie wykazują żadnych oznak utraty Poczytalności spowodowanych pojawieniem się Przedwiecznego. Jeśli ofiara poddana zostanie skutecznej psychoanalizie, mentalna więź z tą istotą zostanie zerwana i ona sama traci 1k10/1k100 Punktów Poczytalności, bez względu na to, czy bóstwo objawiło się materialnie, czy też nie. Cynothoglis nie wydaje absolutnie żadnego dźwięku, a mgła osłania go przed wzrokiem poszukiwaczy (-50% do testu percepcji).

CYNOTHOGLIS, Bóstwo Śmierci

S 85 KON 78 BC 152 INT 30
MOC 30 ZR 12 Szybkość 9 WT 115

Modyfikator obrażeń: n/p

Broń: Dotknięcie 100%, obrażenia to natychmiastowa śmierć.

Pancerz: Żaden, lecz Cynothoglis jest odporny na normalną broń. Magiczna broń i czary powodują normalne obrażenia.

Czary: Wszelkie niezbędne Strażnikowi Tajemnic

Umiejętności: Skradanie się 100%.

Utrata Poczytalności: Ujście Cynothoglis powoduje utratę 1k10/1k100 punktów.

DUCH SZALEŃSTWA

AWATAR NYARLATHOTEPY

Nagle z niewidzialnych wysokości dotarł fetor nie do zniesienia... Jednocześnie powietrze zadrżało od wibracji trzepoczących skrzydeł...

H. P. LOVECRAFT „DUCH SZALEŃSTWA”
(przeł. Ryszarda Grzybowska)

POD tą postacią Nyarlathotep trochę przypomina gigantycznego człowieka-nietoperza. Jedyńm kształtem, który wyróżnia się na pozbawionej ludzkiej twarzy głowie, jest wielkie, gorejące czerwienią oko. Duch Szaleństwa jest jedynie półmaterialnym tworem i manifestuje się w postaci gęstego dymu. Kiedy zachodzi potrzeba, może w tej postaci przenikać przez stałe, materialne obiekty, jak również przytrzymać je i przesuwac. Opisywana postać Nyarlathotepa znana jest również jako „Pierzchający Przed Światłem” lub „Ojciec Wszystkich Nietoperzy” i jest dobrze znany grzybom z Yuggoth. Jako „Ojciec Wszystkich Nietoperzy” czczony jest w Australii i prawdopodobnie w innych częściach świata.

Duch Szaleństwa jest w stanie znieść jedynie naprawdę znikome ilości światła, takie jak lśnienie gwiazd. Jakiegokolwiek jaśniejsze źródło niszczy jego strukturę, powodując silne obrażenia, dlatego też awatar manifestuje się wyłącznie w całkowitej ciemności. Nawet niewielki płomyk świecy powoduje utratę Wytrzymałości w tempie 1k6 punktów na rundę. Dla porównania, inne źródła światła zadają następujące obrażenia: księżyc w pełni – 2k6 punktów na rundę; reflektory samochodu lub oświetlenie uliczne – 3k6 punktów na rundę; pełne światło słoneczne – 10k6 punktów na rundę. Silne światło powoduje dezintegrację awatara, podobnie jak wschodzące słońce rozprasza poranne mgły. Bardzo krótkie błyski światła (nawet niezwykle silnego), takie jak błyskawice lub lampa błyskowa, nie czynią na Duchu Szaleństwa żadnego wrażenia.



Duch Szaleństwa

Twór atakuje zaciskając się wokół swych ofiar. W tym celu awatar formuje długie ramię z gęstego dymu, które wyciąga się w kierunku nieszczęśnika. Skutkiem ataku jest spalenie i roztopienie ciała oraz kości. Ponadto następuje przepalenie otworu na szczycie czaszki ofiary, przez który stwór pochłania mózg. Zwłoki zostają częściowo zwęglone i napiętnowane żółtymi plamami. Awatar jest także w stanie pochwytać ofiarę i przeniknąć wraz z nią na zewnątrz pomieszczenia lub poprzez inny stały obiekt. Osoby takie zostają albo uniesione w ponure i przerażające miejsca i słuch ginie o nich na zawsze, albo też uniesione w górę i bezceremonialnie zrzucone z niebotycznej wysokości.

Duch Szaleństwa jest niezwykle silnie związany z prawdziwym, obcym artefaktem znanym jako Błyszczący Trapezohedron. Odpowiedni rytuał przeprowadzony nad tym przedmiotem powoduje przywołanie awatara. Wystawienie tego dziwnego kamienia na działanie światła powoduje czasowe rozproszenie Ducha Szaleństwa.

DUCH SZALEŃSTWA, Pierzchający przed Światłem, Ojciec Wszystkich Nietoperzy

S 28 KON 22 BC 24 INT 20
MOC 22 ZR 23 Szybkość 10/20 w locie WT 23

Modyfikator obrażeń: N/p.

Broń: Uścisk i spalenie 100%, obrażenia 2k6 punktów

Wytrzymałości na rundę, ucieczka niemożliwa.

Pochłonięcie mózgu automatyczne, obrażenia 1k6 na rundę, podczas każdej rundy następującej po uścisku.

Pochwycenie 95%, obrażenia to wyniesienie w nieznane lub zrzućenie z wielkiej wysokości.

Pancerz: Brak, jednak żadna fizyczna broń nie jest w stanie zadać jakiegokolwiek obrażeń. Awatar jest także odporny na działanie zimna, ognia, chemikaliów i elektryczności. Zaszkozić mu może jedynie światło lub magia.

Czary: Wszelkie niezbędne Strażnikowi Tajemnic.

Utrata Poczytalności: Ujrzenie Ducha Szaleństwa powoduje utratę 1k6/1k20 punktów.

GHROTH

BÓG ZEWNĘTRZNY

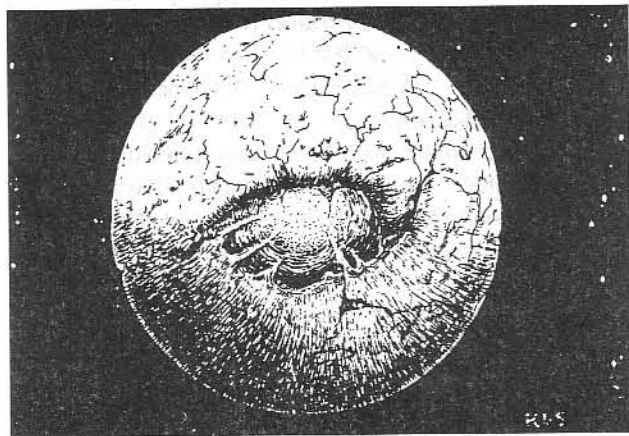
...To było czerwone jak rdza, a jego powierzchnia nie wyróżniała się niczym szczególnym, może z wyjątkiem bulwiastych występow przywodzących na myśl wzgórze... Wcale nie było wzgórzami, choć tak mogło się wydawać z tej odległości. Musiałyby być ogromne... To coś zdawało się zwiśać ciężale, jednocześnie sygnalizując wszechogarniającą nieuchronność nadciągania, mocy... Powierzchnia planety nie porusza się przecież, a to się poruszało... Powierzchnia planety nie roztrząskuje się i nie zamyka na powrót jak TO...

Nie łuszczy się na przestrzeni tysięcy mil umożliwiając oglądanie tego, co znajduje się pod spodem...

RAMSEY CAMPBELL „THE TUGGING”

GHROTH posiada niewielu wyznawców należących przede wszystkim do kręgów astrologów i ludzi zainteresowanych astronomią. To Zewnętrzne Bóstwo jest pewnego rodzaju „Gwiazdą Zniszczenia”, tworem przypominającym ciało niebieskie, wielkością zbliżonym do planety i składającym się z gazu, pyłu i płynnego żelaza. Ghroth pojawia się w postaci ogromnej sfery w kolorze rdzy, której powierzchnia poroździerana jest uskokami i szczelinami. Nieustanne ruchy warstwy powierzchniowej tworzą formułę czasem na jego powierzchni kształt zbliżony do wielkich oczu wyzierających z rozległego morza ukrytego pod skalną skorupą.

Ghroth nie przebywa na szalonym dworze Azathotha, posiada bowiem ważną misję do spełnienia. Jest wszak heroldem śpiewającym pieśni słyszalne tylko przez bezlitosne gwiazdy oraz dawno już zmarłych Przedwiecznych. Ghroth nakłania gwiazdy do przestrzegania praw oraz budzi Przedwiecznych w światach, w pobliżu których przepłynął.



Ghroth

Ghroth jest Zwiastunem i Egzekutorem Losu Światów (najczęściej ich końca). W chwili, gdy pojawia się w pobliżu jakiejś planety, pływy jej oceanów zostają zakłócone, powstają straszliwe sztormy i trzęsienia ziemi, ogromne fale zalewają wybrzeża, a ziemia targana jest erupcjami wulkanów. Nadejście Ghrotha może oznaczać katastrofę całych systemów planetarnych, ponieważ Zewnętrzne Bóstwo wypycha światy na nowe orbity, a jego muzyka powoduje przebudzenie mrocznych, uśpionych dotąd bóstw.

Istnieją przypuszczenia, że pojawienie się Ghrotha stało się przyczyną zagłady Shaggai.

GHROTH, Nemezis, Zwiastun i Egzekutor

S n/p KON n/p BC n/p INT 14
MOC n/p ZR n/p Szybkość n/p WT n/p

Modyfikator obrażeń: N/p.

Broń: N/p.

Pancerz: N/p. Ghroth teoretycznie mógłby zostać zniszczony przez broń powodującą niewiarygodne wręcz obrażenia. Jeśli cokolwiek zredukowałoby jego Wytrzymałość do zera, struktura tworu rozpadłaby się w chmurę martwych głazów i pyłu. W tej samej chwili w pełni zregenerowany Zwiastun pojawiłby się gdzie indziej – w innej galaktyce lub wymiarze.

Czary: Brak.

Utrata Pocztywalności: Ujrzenie Ghrotha powoduje utratę 1k10/1k100 punktów.



GNOMY Z GOATSWOOD

Oczy były szare, wytłupiały i niesamowicie głęboko osadzone. Nosy były podobne do haczykowato wygiętych liści, zupełnie jak u czarownic z dziecięcych bajek. Usta były szerokie i wykrzywione, otoczone lekko wystającymi, ostrymi zębami...

RAMSEY CAMPBELL „MADE IN GOATSWOOD”

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

GNOMY Z GOATSWOOD, Zaczarowane stwory

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

Średni modyfikator obrażeń: N/p.

Broń: Pazury 30%, obrażenia 1k2.

Kły 40%, obrażenia 1k3.

Pancerz: 9 punktów.

Umiejętności: Ukrywanie się 75%, skradanie 50%.

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

Utrata Pocztywalności: Ujrzenie gnomów z Goatswood powoduje utratę 0/1k3 punktów.



Gnomy z Goatswood

GOBLINY

BAŚNIOWE STWORY

Z niezgłębionych zakątków, duszne, zawilgłe powietrze czerniło listowie niewyobrażalnie skartowaciutych drzew, które stały dookoła wydrapując wokół mrocznymi konarami posępną aurę. Do tej przeklętej dolinki zdążają leśne stworki... rzadko po to, by po prostu odejść...

H. P. LOVECRAFT „THE POE-ET'S NIGHTMARE”



Gobliny

GOBLINY – niskie, zdeformowane humanoidalne skrzaty – pochodzą z Krainy Snów. Każdy z tych stworów wygląda trochę inaczej. Jeden może mieć trzydziestocentymetrowy nos i rozdziawione w złośliwym uśmiechu, pełne drobnych kłów usta, szerokie na trzy czwarte głowy. Inny może mieć dwie głowy i przypominające szczudła nogi.

Te istoty żyją w nawiedzanych lasach lub w ruinach. Wykradają dzieci, czynią okrutne psoty bezbronnym podróżnym i gotują magiczne potrawy, które później usiłują sprzedać nierozważnym ludziom. W większych grupach pojawiają się przy okazji wiejskich uroczystości, takich jak wesela, zabawy, zawody lub karnawały. Oslawiony Goblinski Jarmark odbywa się na wzgórzach na południowy zachód od Teloth.

Gobliny walczą sękatymi pałkami, zakrzywionymi dwuzębnymi widłami, kamiennymi młotkami, ołowianymi kulami umocowanymi na kawałku łańcucha oraz inną pomniejszą, trudną do przewidzenia bronią.

GOBLINY, Mroczne skrzaty z Krainy Snów

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
Szybkość 8		WT 7

Średni modyfikator obrażeń: N/p.

Broń: Pałka 25%, obrażenia 1k10.

Widły 25%, obrażenia 2k3.

Młoty 25%, obrażenia 1k6+2.

Łańcuch z kulą 25%, obrażenia 1k10+1.

Pancerz: Gobliny nie posiadają naturalnego pancerza, jednak niektóre mogą ubierać stroje ochronne.

Umiejętności: Ukrywanie się 90%, skradanie 70%.

Czary: Każdy goblin zna co najmniej 1k3 czary.

Utrata Poczytalności: Ujrzenie typowego przedstawiciela powoduje utratę 0/1k6 punktów. Wyjątkowo ohydne osobniki mogą spowodować większą stratę.

GOL-GOROTH

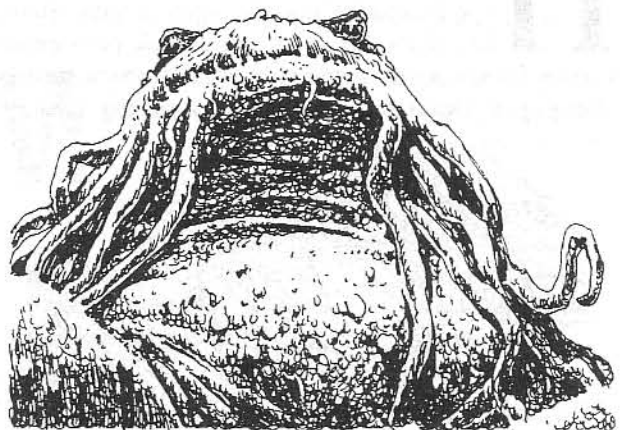
WIELKI PRZEDWIECZNY

Ogromny, obrzydliwy stwór wyglądem zbliżony do gigantycznej ropuchy przysiadł na szczycie monolitu. W jego przerażających oczach odbijały się wszelkie przekłete okropności i ohydne tajemnice śpiące w miastach pod powierzchnią morza, unikając dziennego światła pośród jaskiń od zarażenia pograżonych w mroku. Tak więc ta koszmarna istota, którą przeklęte rytuały, okrucieństwo i rozlew krwi przywołała z ogarniętych ciszą wzgórz, typiąc spoglądała teraz w dół na swych zwierzęcych wyznawców...

ROBERT E. HOWARD „BLACK STONE”

TEN WIELKI PRZEDWIECZNY przypomina ogromną, oślinioną, rechoczącą ropuchę posiadającą pysk pełny kłów i pokrytą lepką, grubą, łuskowatą skórą. Zad poczwary zakończony jest kopytnymi odnóżami, a miejsce ramion zajmuje wielka liczba sznurowatych macek wyrastających z szyi i barków. Gol-Goroth pozostaje zwykle w pozycji przykucniętej lub pełza, jednak przez krótkie chwile może poruszać się wyprostowany.

Tę istotę znało i ceniło wiele półzwierzęcych, praludzkich kultur w różnych częściach świata, na przykład na terenach Węgier i Jukatenu. Obrzędy ku czci ropuchopodobnego stwora składały się z tańców, kopulacji, orgii, biczowania i składania krwawej ludzkiej ofiary. Wiercono, że



Gol-Goroth

bóstwo rezyduje w podziemnej świątyni lub dziwacznych twierdzach ciągnących się głęboko pod powierzchnią ziemi.

Podczas każdej rundy Gol-Goroth może przeprowadzić 1k4 uderzeń mackami, jeden depcząc/kopiąc/miażdżąc atak kopytami lub jedno kłapięcie pełną kłów szczęką. Ofiara schwytana przez macki zostaje automatycznie ugryziona podczas kolejnej tury, chyba że postaci uda się uwolnić (wynik rzutu 1k100 musi być równy lub niższy niż Siła nieszczęsnika).

GOL-GOROTH, Bóstwo Czarnego Kamienia

S 50 KON 65 BC 45 INT 17
MOC 30 ZR 15 Szybkość 9/6 skradanie się WT 55

Modyfikator obrażeń: +6k6.

Broń: 1k4 macki 45%, obrażenia 3k6 za mackę.

Kopyto 50%, obrażenia 3k6.

Kły 30%, obrażenia 1k6.

Pancerz: Ze względu na swą nieziemską naturę, Gol-Goroth jest niezwykle odporny na wszelkie ataki fizyczne. Żadne trafienie nie może spowodować przebicia. Jest również odporny na obrażenia spowodowane zimnem, jednak ulega działaniu magii.

Czary: „Otworzenie Bramy”, wszelkie związane z mieszkańcami podziemi i podziemnymi stworzeniami oraz inne niezbędne Strażnikowi Tajemnic.

Utrata Poczytalności: Ujrzanie Gol-Gorotha powoduje utratę 1k4/2k8 punktów.

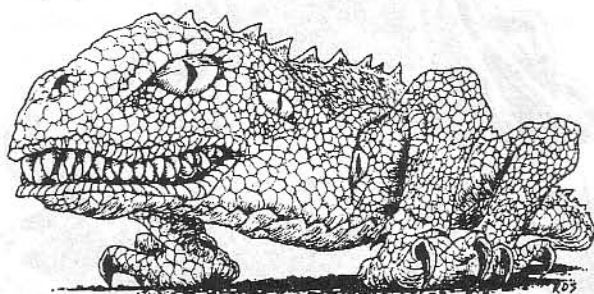
HAGARG RYONIS

WIELKA

Wskazywali, że Wielcy objawili już swoją wolę i nie jest rozsądne niepokoić ich natarczywymi żądaniami. Przypomnieli mu też, że nie tylko żaden człowiek nie był dotychczas w Kadath, lecz nikt nie podejrzewał nawet, w jakiej części kosmosu może się ono znajdować...

H. P. LOVECRAFT „W POSZUKIWANIU NIEZNANEGO KADATH” (przeł. Andrzej Ledwożyw)

HAGARG RYONIS bez wątpienia nie różni się do innych Wielkich. Jej ludzka postać, tak jak i w przypadku innych bogów Krainy Snów, jest niezwykle urodziwa. Jednak poświęcone Hagarg Ryonis posągi przedstawiają ją zawsze w postaci „Leżącej w Oczekiwaniu” – wstrętnej gadziej kreatury



Hagarg Ryonis

pokrytej czarną, zrogowaciałą łuską. W tej formie posiada ona sześć palających zielenią oczu rozmieszczonych nie-regularnie na całym ciele oraz kły i szpony z ostrego jak brzytwa obsydianu.

Hagarg Ryonis bardzo rzadko jest obiektem kultu mieszkańców Krainy Snów, chyba że w grę wchodzi uspienie jej czujności. W rzadkich wypadkach, gdy bezbożność lub deprawacja stają się tak widoczne, że godzi to we wrażliwość Wielkich, Hagarg Ryonis wysyłana jest, by morderować i zabijać tak długo, dopóki mieszkańcy nie okażą skruchy. Jeśli sytuacja zagraża bezpośrednio Wielkim (a nie jedynie ich poczuciu świętego porządku), w ich obronie staje najczęściej sam Nyarlathotep.

Wysłana naprzód, Hagarg Ryonis grasuje do woli pozostając wciąż w postaci „Leżącej w Oczekiwaniu”. Uwielbia atakować z ukrycia, skąd zresztą wziął się jej przydomek. Potrafi zmieniać swą wielkość, przybierając rozmiary domowego kota, lub nawet, gdy skrada się pomiędzy kamieniami lub pragnie pozostać nie zauważona, małego owada.

Atakuje używając jednocześnie szponów obu przednich łap i paszczy. Szpony wstrzykują w ciało ofiary rzadko spotykany jad. Jeśli ofiara nie jest w stanie oprzeć się jego sile (POT 12), zapada w głęboki sen trwający 1k6 godzin. W przeciwnym wypadku zranioną osobą wstrząsają torsje i traci ona na 1k6 godzin 10% z każdej umiejętności fizycznej. Jeśli ofiara została zraniona szponami więcej niż jeden raz, pogorszenie umiejętności fizycznych kumuluje się, a ewentualny czas uspienia ulega przedłużeniu o kolejne 1k6 godzin.

HAGARG RYONIS, Leżąca w Oczekiwaniu

S 35 KON 32 BC 33 INT 15
MOC 20 ZR 35 Szybkość 15 WT 33

Modyfikator obrażeń: +3k6.

Broń: Szpony 90%, obrażenia 1k4+mo oraz jad.

Kły 70%, obrażenia 1k8.

Pancerz: 10 punktów zrogowaciałej łuski.

Czary: „Nawiązanie kontaktu z innymi Wielkimi”, „Nawiązanie kontaktu z Nyarlathotepem” oraz wszelkie niezbędne Strażnikowi Tajemnic.

Utrata Poczytalności: Ujrzanie Hagarg Ryonis w postaci „Leżącej w Oczekiwaniu” powoduje utratę 1/1k10 punktów.

HYDRA

WIELKI PRZEDWIECZNY

Niezliczone tysiące głów chwiały się i podskakiwały na szarych falach; jedne ludzkie, lecz dużo więcej dziwacznych i obcych. Parę z nich nosiło wprawdzie niktę ślady człowieczeństwa, ale inne z najwyższym trudem można było uznać za żywe twory. Bowiem naprawdę żyły. W setkach oczu czaił się ból agonii, usta drżały w bezgłośnym lamencie, tży płynęły po zapadniętych policzkach. Nawet głowy potworów

- ptasie, gadzie, z żywych kamieni, metalu lub roślin -
naznaczone były niewystawionym cierpieniem.

HENRY KUTTNER „HYDRA”

(przeł. Witold Nowakowski)

TO niezwykle dziwne stworzenie nie ma swoich wyznawców pośród żadnej rasy istot i nie powinno być mylone z ogromną matriarchalną cywilizacją głębinowych stworzeń o tej samej nazwie. Hydra jest stworem o wampirycznej naturze, który egzystuje dzięki wchłanianiu głów i mózgów schwytanych osobników wszelkich gatunków istot inteligentnych. Siedzibą monstrum jest obcy wymiar znajdujący się poza konwencjonalnym czasem i przestrzenią.



Hydra

Jedyną metodą dotarcia do miejsca egzystowania Hydry jest projekcja astralna. Istnieje specjalny rytuał pozwalający na przeniesienie się do jej tajemniczego wymiaru, który opisano w pamflecie *Na wysyłających swe dusze*. Jednak każdy, kto posiada trochę doświadczenia w podróżowaniu poza ciałem wie, że może znaleźć się na niesamowitym planie tego stworzenia zupełnie przypadkowo. Wkroczywszy w wymiar zamieszkiwany przez Hydę, astralny podróżnik odczuwa najpierw paraliżujące zimno i nie jest w stanie dostrzec nic oprócz gęstej, szarej mgły kłębiącej się dosłownie wszędzie. Obcość tego miejsca jest tak przejmująca, że podróżnik drętwieje z przerażenia. Wkrótce mgła unosi się i śmiałek stwierdza, iż leci ponad rozkołysanym morzem szarej mazi. Po chwili zostaje ściągnięty w dół, tuż nad powierzchnię ołowianych fal, i podczas opadania zaczyna dostrzegać niezliczone głowy stworzenia.

Hydra nie atakuje tych, którzy odwiedzili jej plan, jednakże wypróbowuje ich Moc przeciwstawiając jej swoją (wynik ustala się korzystając z Tabeli Porównawczej). Jeśli stworzeniu uda się wygrać mentalny pojedynek, fragment potwora może opuścić swój macierzysty wymiar, podążając w ślad za zwykle nieświadomym tego podróżnikiem. W momencie, gdy powróci on do własnej rzeczywistości, skradająca się za nim Hydra zaatakuję dowolną istotę, którą nieszczęśnik astralnie odwiedzi.

Ofiara najpierw widzi duchową formę astralnego podróżnika, a w chwilę potem falującą masę potwora. Hydra pochłania swą ofiarę i ściąga ją w głąb kłębiącego się,

szarego szlamu, gdzie odrywa mu głowę. Wielki Przedwieczny powraca następnie do swego planu, unosząc pośród swojej masy wciąż żywą głowę ofiary. Martwe, bezgłowe ciało zaatakowanego pozostaje w jego własnym wymiarze. Zwłoki i najbliższe ich otoczenie całkowicie pokrywa szary szlam. W chwili gdy Hydra porzuci martwą ofiarę i wycofa się do swego legowiska, astralny podróżnik powraca do swego fizycznego ciała i budzi się. Jedyną ochroną przed atakiem Hydry jest Znak Starszych Bogów.

Osoba, która raz trafiła na astralny plan Hydry, może używając woli odszukać go z łatwością i ponownie wystąpić tam swą astralną postać. Każda wizyta w astralnym królestwie tego stwora powoduje jednak kolejną utratę Poczytalności i daje potworowi szansę przeniesienia się do rodzimego wymiaru podróżnika.

HYDRA, Księżyc Tysiąca Twarzy

S n/p	KON 59	BC 783	INT 100
MOC 50	ZR n/p	Szybkość 0	WT 421

Modyfikator obrażeń: N/p.

Broń: Pochłonięcie 90%, obrażenia to oderwanie głowy.

Pancerz: Brak, lecz fizyczna broń nie jest w stanie zaszkodzić tej żywej masie szlamu. Magia, elektryczność, ogień, chemikalia lub magiczna broń zadają jej normalne obrażenia.

Czary: Hydra jest w stanie posłużyć się dowolnym czarem, jednak zazwyczaj tego nie czyni.

Utrata Poczytalności: Ujrzanie Hydry powoduje utratę 1k8/5k10 punktów.

HYPERBOREANIE

POMNIEJSZA RASA NIEZALEŻNA

Mężczyzna był dziwny; prawdopodobnie podróżujący kupiec z odległego królestwa – pomyślał lichwiarz – lub nawet osobistość bardziej podejrzanego pochodzenia. Jego wąskie, skośne, zielone jak beryl oczy, jego niebieskawa, zwieczona broda i niezręcznie skrojona, godna politowania szata, dostatecznie dowodziły jego obcości...

CLARK ASHTON SMITH

„THE WEIRD OF AVOOSL WUTHOQQUANA”

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

Hyperboreanie byli niegdyś wielką i wspaniałą rasą twórców. Zbudowali niewiarygodnie rozwiniętą kulturę, która wzrosła i upadła na długo przed początkiem datowanej historii. Byli niedoścignionymi mistrzami magii, nauki i sztuki, a ich spuściznę odziedziczyli mieszkańcy Mu

i Atlantydy oraz, wiele lat później, założyciele starożytnego Egiptu. Jednym z przykładów osiągnięć tej rasy jest napisane przez Mhu Thulana – wielkiego maga Hyperborei – dzieło noszące tytuł *Book of Eibon* (Księga Ebona).



Hyperboreanie

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

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

HYPERBOREANIE, Twórcy dawnej, wielkiej cywilizacji

współczynniki	rzuty	średnia
S	3k6	10-11
KON	3k6	10-11
BC	2k4+4	9
INT	2k6+8	15
MOC	3k6	10-11
ZR	3k6	10-11
WG	3k6	10-11
Szybkość 8		WT 9-10

Średni modyfikator obrażeń: N/p.

Broń: Kamienny nóż 25%, obrażenia 1k4+mo.

Włócznia 25%, obrażenia 1k8+mo.

Pancerz: Brak.

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

Utrata Poczytalności: Spotkanie z Hyperboreanami nie powoduje utraty Poczytalności.

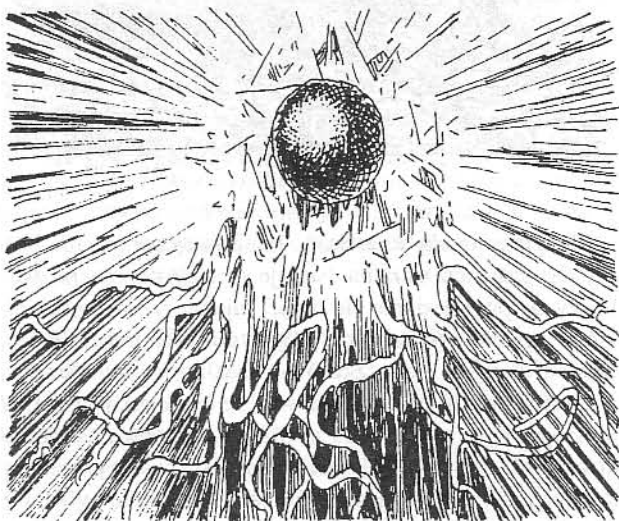


IOD

WIELKI PRZEDWIECZNY

Powoli, z pustki bulgoczącej napiętymi siłami kosmosu, wyłoniła się monstrualna postać. Poptęnęła w blasku zwoźniczego światła... Nieziemskie widmo nie było jednorodne, lecz składało się z dziwnie połączonych i nie pasujących do siebie elementów. Obce minerały i związki kryształu rzucały ogniste błyski przez łuskowatą, półprzezroczystą skórę, a cała postać ohydnie pulsowała lepkiem, pełzającym światłem. Gęsta maź spływała z napiętego cielska na maskę samochodu, a w powietrzu na osłep wirowały paskudne czułki, kształtu roślin, lecz cicho cmokające z głodu. Był to gorejący, kosmiczny potwór, zrodzony z wyjętego spod prawa wszechświata, przedludzka bestia, starą magią wydarta z bezdennej otchłani dziejów. Wielkie błyszczące oko spoglądało beznamietnym wzrokiem

HENRY KUTTNER „ŁOWY” (przeł. Witold Nowakowski)



Iod

IOD jest niesamowitym połączeniem zwierząt, minerałów i roślin. Czuli go pierwotni ludzie, lecz dziś jest raczej nie znany. Jego przybycie poprzedza pojawienie się w powietrzu ogromnego, czarnego cienia, który następnie przeradza się w kaskady oślepiającego światła. Dopiero z tego blasku wyłania się Wielki Przedwieczny. Iod paraliżuje swe ofiary, a następnie wyrzuca w dół skręcające się wici. Opadają one na bezwolne stworzenia i wysysają ich dusze (2k10 punktów Mocy na rundę). W chwili, gdy Moc ofiary osiągnie zero, następuje śmierć, jakkolwiek mózg żyje nadal, na zawsze uwięziony w zwłokach. Chcąc unieruchomić nieszczęśników, Iod musi najpierw przełamać ich Moc swoją. Z kolei porażony, aby uwolnić się z paraliżu, musi przełamać swą Mocą Moc Przedwiecznego. Ofiara może podejmować próby zerwania krępującej ją mentalnej uwięzi w każdej rundzie, dopóki nie uwolni się lub nie umrze, albo dopóki Iod nie zostanie odegnany.

Przedwieczny może w jednej chwili objąć swym paraliżem dowolną liczbę osób.

Ci, którym uda się uciec, stają się obiektem polowania. Osoby są świadome pościgu, który trwa nieustannie w ich snach oraz w realnym świecie. Ofiara może ująć pościgowi Ioda udanie „rozpraszać” Przedwiecznego za pomocą sztuki magicznej lub poprzez zadanie mu osiemdziesięciu punktów obrażeń. Przed pościgiem Ioda skutecznie ochrania ukrycie się wewnątrz świeżo narysowanego Znak Starszych Bogów (lub, jeśli ścigany jest do tego zmuszony, otoczenie się pentagramem lub Gwiazdą Dawida).

Wzmianki o Iodzie można odnaleźć w *Ishakshar, The Book of Iod* (Księdze Ioda) oraz w *De Vermis Mysteriis* Prinna.

IOD, Łowca Dusz, Lśniący Prześladowca

S 75 KON 60 BC 100 INT 25
MOC 30 ZR 16 Szybkość 20 w locie WT 80

Modyfikator obrażeń: N/p

Broń: Wić trafia automatycznie, jeśli ofiara jest sparaliżowana, lub na 85%, gdy nie jest; obrażenia to utrata 2k10 punktów Mocy na rundę.

Pancerz: Iod posiada 20 punktów pancerza.

Czary: Wszelkie czary „Przywołania”, „Spętania”, „Wezwania” i „Nawiązania kontaktu”, jak również każde zaklęcie Krainy Snów oraz dowolne niezbędne Strażnikowi Tajemnic.

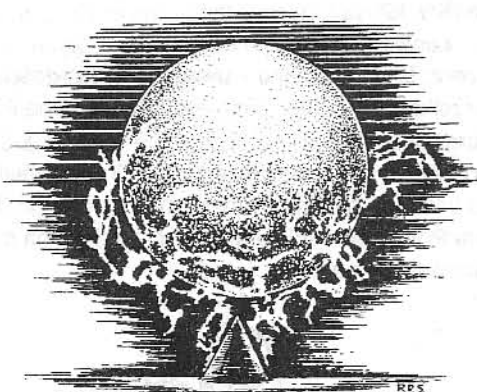
Utrata Poczytalności: Ujrzanie Ioda powoduje utratę 1k6/3k10 punktów.

JUK-SHABB

WIELKI PRZEDWIECZNY

Końcowa warstwa była purpurowym stożkiem, z wierzchołką którego wznosiła się w górę niebieskawa mgiełka dymu. Dym szybował ku unoszącej się w powietrzu sferze, która lśniła jak półprzezroczysta kość słoniowa.

H. P. LOVECRAFT, A. MERRITT, ROBERT E. HOWARD, C. L. MOORE i FRANK BELKNAP
LONG „THE CHALLENGE FROM BEYOND”



Juk-Shabb

JUK-SHABB jest dziwacznym i mrocznym Wielkim Przedwiecznym czczonym przez podobne do robaków stworzenia z planety Yekub. Przedwieczny ukazuje się w postaci odczuwającej, rozumnej kuli metalu lub energii. Komunikuje się ze swymi wyznawcami za pomocą telepatii i zmiany koloru. Juk-Shabb nie atakuje fizycznie i jest jednym z najmniej wrogo usposobionych Wielkich Przedwiecznych. Posiada gigantyczną siłę psychiczną i jest w stanie z powodzeniem rzucić każdy czar, który w danej chwili potrzebuje.

Jednym z mentalnych ataków, które może wykonać Przedwieczny, jest potężny cios psioniczny (działający podobnie do czaru „Wywołanie szaleństwa”). Jeśli zwycięży on punkty magii ofiary swoimi własnymi, ofiara ataku traci 2k10 punktów Poczytalności i na 1k100 godzin wpada w stan odrętwienia. Przedwieczny, aby skorzystać z tej mocy musi poświęcić 1k6 punktów magii. Juk-Shabb posiada z pewnością również inne unikatowe zdolności mentalne.

Juk-Shabb zezwala swym ulubionym sługom na korzystanie ze swojej przeraźliwej mocy, inteligencji i czarów.

JUK-SHABB, Bóstwo z planety Yekub

S n/p KON n/p BC 20 INT 30
MOC 50 ZR n/p Szybkość 0 WT 100

Modyfikator obrażeń: N/p.

Broń: Cios psioniczny, punkty magii kontra punkty magii ofiary; obrażenia to utrata 2k10 punktów Poczytalności i odrętwienie na 1k100 godzin.

Pancerz: Brak, jednak Juk-Shabb jest odporny na działanie jakichkolwiek fizycznych ataków. Magiczna broń i magia zadają normalne obrażenia.

Czary: Dowolne.

Utrata Poczytalności: Ujrzanie Juk-Shabba powoduje utratę 0/1k4 punktów.

KARAKAL

WIELKI

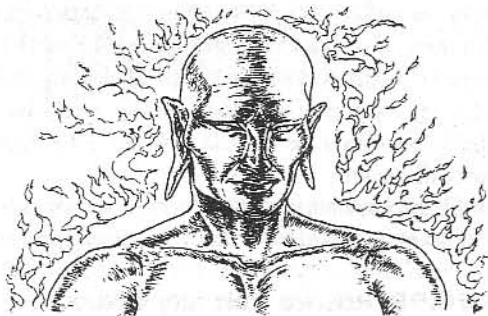
...Długie, skośne oczy, niezwykle wydłużone koniuszki uszu, niewielki nos i szpiczasty podbródek... wszystko to świadczyło o pochodzeniu nie ludzkim, lecz raczej boskim...

H. P. LOVECRAFT „W POSZUKIWANIU
NIEZNANEGO KADATH” (przeł. Andrzej Ledwożyw)

NA OBRAZACH KARAKAL przedstawiany jest jako przystojny, uśmiechnięty mężczyzna, nagi od pasa w górę i otoczony przez jaskrawe płomienie. W jego świątyniach bezustannie podtrzymuje się eteryczny ogień, a kapłani uważnie przyglądają się migotaniu tych płomieni i roszczą sobie prawo do interpretowania wyrażonej w ten sposób woli bóstwa.

Karakal jest bóstwem płomieni Krainy Snów. Jego słudzy, tak często przyzywani przez magów i czarnoksiężników, to stworzone przez niego istoty. Karakal bardzo

rzadko opuszcza świętą Salę Płynnych Kamieni znajdującą się w odległym Kadath. Decydując się jednak na to zawsze podróżuje incognito. Uważny obserwator może jednak domyślić się jego boskiej natury, kiedy zobaczy jak stary domokrażca rozpała ognisko dotknięciem palca. Karakal może wyemitować ze swych dłoni strumień ognia, zużywając przy tym punkt magii. Każdy taki strumień nie tylko rani ofiarę, lecz także zmienia w pochodnię jej ubranie i włosy. Karakal może także stworzyć nieruchomą ścianę ognia, która płonie nieustannie przez długie godziny (na każde 10 metrów ściany musi poświęcić punkt magii). Każdy, kto przekroczy taką barierę, traci 2k6 punktów Wytrzymałości.



Karakal

KARAKAL, Ognisty Bóg z Krainy Snów

S 35 KON 50 BC 15
INT 14 MOC 30 ZR 15
WG 16 Szybkość 15 WT 33

Modyfikator obrażeń: +2k6

Broń: Strumień płomieni 95%, obrażenia 2k6 oraz cel staje w płomieniach.

Pięści 95%, obrażenia 1k3+mo.

Pancerz: Koncentrując swą wolę, Karakal może wyśpiewać inwokację i otoczyć się aurą świętości, która chroni go jak 10 punktów pancerza. Jest całkowicie odporny na ogień i zimno.

Czary: Zużywając punkt magii Karakal może wezwać swe płomienne sługi. Bóstwo może dowodzić wszystkimi przywołanymi. Zna wszelkie czary „Nawiązania kontaktu” z bratnimi mu Wielkimi, jak również z Nyarlathotepem. Może również posiadać wiedzę o innych zaklęciach niezbędnych Strażnikowi Tajemnic.

Utrata Poczytalności: Ujrzanie Karakala nie powoduje utraty Punktów Poczytalności.

TE stworzenia rodem z Krainy Snów z wyglądu przypominają koty. Kształty ich ciał są niemal abstrakcyjne, pełne arabesek i filigranowych ozdóbników w wielu jaskrawych kolorach. Jedna strona ich niezwykle dziwnego tułowia zwieńczona jest niemal czymś, co można uznać za głowę z wielkimi i okrągłymi, wielokolorowymi oczami. Pokryty siatką, ażurowy ogon znajduje się na drugim końcu stwora. Z tego niezwyklego tułowia kot z Saturna potrafi wysuwać dwie, cztery lub więcej par nóg, z których każda zakończona jest długą, podobną do bata wicią. Te istoty są jedynym wrogiem, którego naprawdę boją się ziemskie koty, często odwiedzające ciemną stronę Księżyca. Z kolei ich „kuzyni” z Saturna pozostają w dobrych układach z księżycowymi bestiami.

Podczas każdej rundy walki, kot z Saturna atakuje przeciwnika zębami oraz 1k4 podobnymi do bata, zakrzywionymi łapami.



Koty z Saturna

KOTY Z SATURNA, Abstrakcyjna rasa kotów

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 8-9

Średni modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: Kły 40%, obrażenia 1k6.

Łapa 40%, obrażenia 1k4+mo.

Pancerz: Brak, jednakże z uwagi na właściwości ich ciała wszelka broń przebijająca zadaje minimalną liczbę obrażeń.

Czary: Każdy kot ma szansę znać 1k3 czary, jeśli wynik rzutu 1k100 będzie równy lub niższy niż jego INT x2.

Utrata Poczytalności: Ujrzanie kota z Saturna powoduje utratę 0/1k4 punktów.

KOTY Z SATURNA

POMNIEJSZA RASA NIEZALEŻNA

...Jedynego przeciwnika, którego obawiały się ziemskie koty – bardzo dużych i szczególnych kotów z Saturna, które z jakiegoś powodu nie pamiętały o przymierzu...

H. P. LOVECRAFT „W POSZUKIWANIU
NIEZNANEGO KADATH” (przeł. Andrzej Ledwożyw)



LENG, Ludzie z

POMNIEJSZA RASA NIEZALEŻNA

Skakały tak, jakby miały kopyta zamiast stóp i coś w rodzaju peruk czy hełmów z niewielkimi rogami. Innego ubrania nie posiadały, lecz większość z nich pokryta była futrem. Miały niewielkie ogonki, a gdy spoglądały w górę, widział nienormalną szerokość ich ust.

H. P. LOVECRAFT „W POSZUKIWANIU NIEZNANEGO KADATH” (przeł. Andrzej Ledwożyw)

KSIĘŻYCOWE BESTIE, które prawieludzie z Leng przywitali jak bogów, dawno temu podbiły swych czcicieli. Te człekopodobne istoty są wulgarnymi, groteskowymi stworzeniami o przewrotnych, podejrzanym zamiłowaniach i żądach.

Księżycowe bestie pożerają swych podtuczonych prawieludzkich niewolników. Wychudzonych więźniów wykorzystują natomiast do wykonywania uciążliwych prac, nie wymagających siły fizycznej. Nieszczęśnicy używani są między innymi do takich czynności jak usługiwanie, przewożenie, gotowanie, kierowanie, a nawet pośrednictwo w handlu pomiędzy księżycowymi bestiami a ludzkością, do czego prawieludzie przywdziewają ukrywające rogi turbany. Mieszkańcy Leng handlują przede wszystkim z miastem Dylath-Leen, żeglując długimi czarnymi galerami i przewożąc księżycowe bestie w charakterze pasażerów.



Ludzie z Leng

Nie jest dokładnie stwierdzone, czym sennym odbiciem są prawieludzie z Leng w świecie realnym. Być może są sennymi formami nikczemnych ludzi tcho-tcho, być może nie mają realnych ekwiwalentów, a może są też podłą rasą nie odkrytą jeszcze na Ziemi.

ŁUDZIE Z LENG, Półludzie podobni do satyrów

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

Średni modyfikator obrażeń: N/p.

Broń: Pięści 50%, obrażenia 1k3+mo.

Włócznia 25%, obrażenia 1k8+1.

Bat 25%, obrażenia 1k3.

Pancerz: Brak naturalnego pancerza, jednak mogą ubierać stroje ochronne.

Czary: Jeśli INT + MOC mieszkańca Leng wynosi 32 lub więcej, zna on co najmniej 1k6 czarów.

Utrata Poczytalności: Jeżeli mieszkaniec Leng skrzętnie ukrywa różniące go od ludzi przydatki, spotkanie nie powoduje utraty Poczytalności, jednak w naturalnej postaci powoduje utratę 0/1k4 punktów.

L'GY'HX, Mieszkańcy

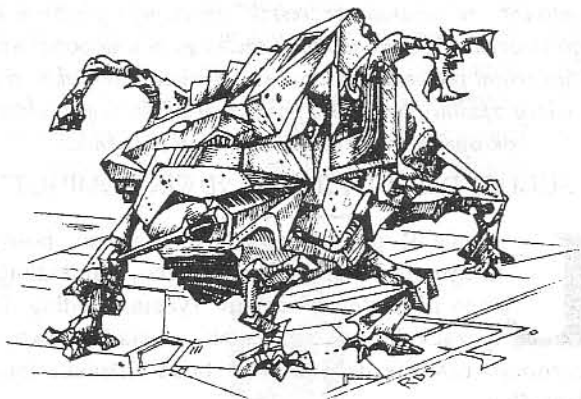
POMNIEJSZA RASA NIEZALEŻNA

...Tubylcza rasa szczęśliwych, wielonożnych metalowych stworzeń nie była nastawiona do końca wrogo...

RAMSEY CAMPBELL
„THE INSECTS FORM SHAGGAI”

MIESZKAŃCY L'GY'HX (URANA) dzielili niegdyś swą planetę z uciekinierami z Shan. Ostatecznie jednak zmusili rasę insektów do jej opuszczenia, z uwagi na praktykowane przez nie odrażające rytuały odprawiane ku czci przerażającego Azathotha. Szczęśliwi mieszkańcy Urana są z kolei wyznawcami Lrogga – dwugłowego boga-nietoperza, będącego pomniejszą formą Zewnętrznego Boga Nyarlathotepa – i odprawiają jedynie dziwaczne rytuały samookaleczania się.

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



Mieszkańcy L'gy'hx

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

MIESZKAŃCY L'GY'HX, Metalowi, sześcienni obcy

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

Średni modyfikator obrażeń: +1k6

Broń: Nóż* 25%, obrażenia 1k8+mo.

Bat** 30%, obrażenia 1k4+2k10 na skutek szoku elektrycznego.

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

** Bat podczas trafienia emituje wyładowanie elektryczne powodujące dodatkowe 2k10 obrażeń. Jeśli nastąpiło „przebiecie”, ofiara zostaje opłątana batem, co powoduje automatyczne obrażenia 2k10 podczas kolejnych rund (oczywiście bat nie przebija; chodzi jedynie o wynik rzutu). Udany test uników pozwala zaatakowanemu uskoczyć przed ciosem bata.

Pancerz: 19 punktów metalowej skóry.

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

Utrata Poczytalności: Ujrzanie mieszkańca L'gy'hx powoduje utratę 0/1k8 punktów.

LLOIGOR

WIELKI PRZEDWIECZNY

...Dziwaczne, pozbawione kształtu zbiorowisko kłębiących się niczym węże odnóży; niektóre z nich, a może nawet wszystkie, wiodły w głąb niewielkiego stłuczenia w szybie okiennej strychu. Coś nadchodziło, lecz jednocześnie coś większego wycofywało się... Co do mojego wuja, nie było szans, aby się uratował – te niesamowite „resztki” zmierzały wyraźnie w jego stronę... Człowiek według wszelkiego prawdopodobieństwa został porwany lub wyssany z ubrania przez jakiś straszliwy, zjadliwy byt, który posługiwał się do swych celów okropnym wiatrem szalejącym po pokojach...

AUGUST DERLETH „THE SANDWIN COMPACT”

LLOIGOR posiada swych wyznawców pośród zdegenerowanego ludu tcho-tcho, zamieszkującego niedostępne regiony Tybetu. Według dotyczących go wzmianek, posiada również czczonego przez te dziwne istoty brata bliźniaka imieniem Zhar.

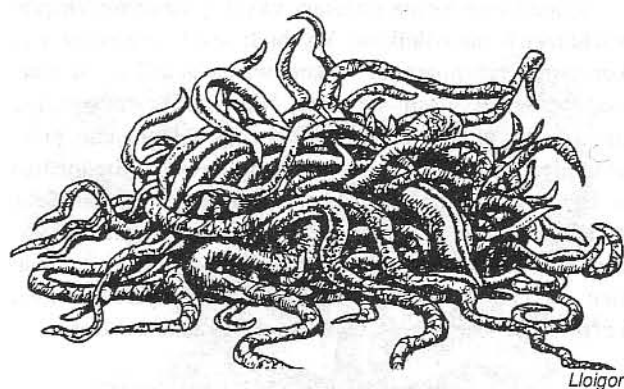
Lloigor atakuje ofiary chwytając je w swe macki. Zaaatakowany zostaje następnie rozerwany na strzępy, które wchłania potwór przypominający kłębiącą się masę. Wszystkie nieożywione obiekty wokół ofiary pozostają w zadziwiający sposób nietknięte. Pojawienie się Kroczącej Gwiazdy poprzedzają silne wiatry, które w nieznanym sposobie wytwarza Lloigor, a które przenoszą go z miejsca na miejsce. Ten Wielki Przedwieczny posiada unikatową zdolność do przenikania przez najdrobniejsze otwory w przeszkodach odgradzających go od ofiary.

LLOIGOR, Krocząca Gwiazda

S 100 KON 100 BC 100 INT 30
MOC 28 ZR 30 Szybkość 20/50 w locie WT 100

Modyfikator obrażeń: +11k6.

Broń: Macki 100%, obrażenia to śmierć podczas kolejnej rundy.



Lloigor

Pancerz: 22 punkty rozdętego cielska.

Czary: „Przywołanie/Spętanie Byakhee”, „Wezwanie Hاستura” oraz inne związane z wiatrem, powietrzem i Zharem.

Utrata Poczytalności: Ujrzanie Lloigora powoduje utratę 1k6/1k20 punktów.

LOBON

WIELKI

Zo-Kalar, Tamash i Laban nie przypominali innych bogów. Ich posągi były tak wierne, że mogło się wydawać, iż to sami żywi, brodaci bogowie zasiadali na tronach z kości słoniowej.

H. P. LOVECRAFT „ZAGŁADA SARNATH”
(przeł. Robert Lipski)

LOBON przedstawiany jest jako brodaty, pełen gracji młodzieniec o ciemnych, kręconych włosach. Jego skronie okolone są koroną z bluszczu, a cała postać jest odziana w białą, aksamitną togę. Wszystkie poświęcone Lobonowi posągi ukazują go z nieodłączną, dzierzoną w prawej ręce włócznią – jego osobistym symbolem.



Lobon

Dawnymi czasy Lobon i jego dwaj bracia – Tamash i Zo-Kalar – byli otoczeni wielką czcią w całej Krainie Snów. Od czasu zniszczenia Sarnath ich kult zaczął wymierać.

Lobon nie lubi konfliktów. W chwili, gdy sam lub wraz ze swymi aktualnymi towarzyszami natyka się na niebezpieczeństwo, próbuje uciec do innego wymiaru, zabierając ze sobą wszystkich lojalnych, znajdujących się nieopodal przyjaciół. Staje jednak do walki, gdy napotyka stworzenie zdolne do ścigania go poprzez wymiary. Zmuszony do walki emituje ze swych dłoni snopy czystego, złotego światła.

Noszona przez niego włócznia nie jest bronią lecz emblematem. Stanie się nieczysta i straci wszelką zawartą w niej moc, jeśli zrosi ją choć kropla krwi. Nie odzyska swych właściwości dopóki nie zostanie zanurzona w wielkiej fontannie Alath-Zanna w Kadath. Zdarza się, że Lobon na pewien czas wypożycza swoją włócznię cenionym przez siebie sługom, czasami na przykład w celu przedłużenia ich życia. Włócznia jest przedłużeniem Wielkiego i jeśli bóstwo straci swą moc lub zostanie pokonane, może ona zniknąć.

LOBON, Bóstwo Świętej Włóczni

S 45	KON 48	BC 12
INT 16	MOC 22	ZR 21
WG 21	Szybkość 10	WT 30

Modyfikator obrażeń: +3k6

Broń: Snop światła 100%, obrażenia to zniszczenie 3k6 punktów magii ofiary.

Pancerz: Brak, lecz Włócznia może zgodnie z wolą jej posiadacza emitować jarzącą się poświatę, która absorbuje 3 punkty Wytrzymałości i/lub 1 punkt magii.

Czary: Włócznia Lobona może absorbować obrażenia tak jak to opisano wcześniej. Ponadto jest w stanie przekazywać do dyspozycji posiadacza 4 punkty magii na runę, które jednak nie mogą być magazynowane. Włócznia może unosić się w powietrzu i być kierowana wolą dzierzącego ją, może też podczas takiego lotu przenosić obiekty i zwierzęta o rozmiarach do BC 4. Lobon jest w stanie przywołać dowolne stworzenie pochodzące z Krainy Snów i nie związane z innym bóstwem. Zużywa na to 1 punkt magii za 1 punkt BC przywołanej istoty. Oprócz tego zna wszelkie czary „Nawiązania

kontaktu” z innymi Wielkimi oraz z Nyarlathotepem. Może także posiadać wiedzę o innych zaklęciach niezbędnych Strażnikowi Tajemnic.

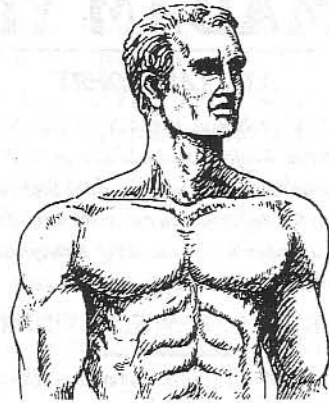
Utrata Poczytalności: Ujrzenie Lobona nie powoduje utraty Poczytalności.

ŁOWCY

POMNIEJSZA RASA SŁUŻEBNA

...Lecz jeszcze bardziej przerażający byli Łowcy – wysyłane w obce światy lub pośród inne wymiary istoty, dysponujące niewiarygodną zdolnością do przybierania wyglądu żyjących tam stworzeń...

ROBERT A. W. LOWNDES „THE ABYSS”



Łowca

ŁOWCY objawiają się jako nienaturalnie perfekcyjne osobniki rasy, wśród której się pojawili. Poprzez przełamanie Mocy starannie wybranej istoty za pomocą swojej własnej Mocy, wprowadzają ofiarę w stan hipnotycznego transu, wysyłając jednocześnie jej umysł do wymiaru zamieszkiwanego przez adumbrali. Znajdujące się pod wpływem łowcy stworzenia pozostają w transie, jednak widzą i doświadczają rzeczy i zjawiska dziejące się w obcym dla nich wymiarze.

Łowca może podporządkować sobie dowolną liczbę istot. Ofiarę można przebudzić z hipnotycznego transu jedynie poprzez zakończoną powodzeniem psychoanalizę. Jej umysł zostaje wtedy uratowany i wyrwany z wymiaru adumbrali. Jeśli pozostający w obcym wymiarze umysł ofiary zaatakują jeden z cieni-wampirów, świadkowie obserwujący zahipnotyzowaną osobę widzą, jak jej ciało staje się nienaturalnie blade i suche. Patrz również adumbrali.



ŁOWCY, Myśliwi adumbrali (forma ludzka)

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

Szybkość 8 WT 11-12

Średni modyfikator obrażeń: N/p.**Broń:** Jakakolwiek, z podstawową % szansą trafienia.**Pancerz:** Brak.**Czary:** Brak.**Utrata Poczytalności:** Ujrzanie łowcy w ludzkiej postaci nie powoduje utraty Poczytalności.

MADAM YI

AWATAR YIDHRY

Yidhra, Wiedźma ze Snów, mącząca umysły jej wyznawców; Wiedźma ze Snów kryjąca swe oblicze pośród iluzji; Wiedźma ze Snów, ukryta w niewiarygodnej piękności. Yidhra, Zawołowana, spowijająca cieniem zdradę; Zawołowana, pochłaniająca nędzników i rycerzy; Zawołowana, która skrywa mężczyzn na zawsze...

WALTER C. DEBILL, JR. „WHERE YIDHRA WALKS“

MADAM YI jest jednym z wielu awatarów Yidhry – Zewnętrznego Boga. Ukazuje się w postaci urodziwej kobiety odzianej w falującą, białą-czerwono-czarną szatę. Piękno delikatnej twarzy Madam Yi przywodzi na myśl malowaną twarz porcelanowej lalki. Jej krwistoczerwone usta i przymknięte czarne oczy w kształcie migdałów pozostają jakby zamrożone w bezruchu na gładkiej, kredowobiałej twarzy. Długie, czarne włosy zebrane są w pojedynczy „koński ogon”. Dłonie awatara zdobią niezwykle długie, podobne do brzytew, czarne paznokcie.



Madam Yi

Madam Yi znana jest prawie wyłącznie na terenie Chin, gdzie jej sekty są zdominowane i kierowane przez kobiety. Tak jak i inni awatarowie Yidhry, Madam Yi potrzebuje stałego źródła świeżego materiału genetycznego, który jest przez nią absorbowany. Wyznawcy muszą również regularnie dostarczać jej młodego mężczyznę, z którym mogłaby się parzyć. Podczas miłosnego uniesienia Madam Yi kaleczy swego młodego kochanka ostrymi szponami, rozrywając go w końcu na strzępy. Owocem takiego zbliżenia są narodziny jednego lub kilku zdeformowanych, potwornych dzieci. Czasami Madam Yi pozwala swym wyznawcom opiekować się takimi małymi bękartami, jednak najczęściej po prostu wchłania je z powrotem do swego ciała.

Wyznawcy Madam Yi stają się z czasem podobni do niezwyklej, porcelanowej bogini, a ich palce wydłużają się na kształt szponów. Bogini komunikuje się ze swymi sługami za pomocą telepatii.

MADAM YI, Matka nieszczęśliwychS 27 KON 69 BC 17 INT 25
MOC 60 ZR 36 Szybkość 10/15 w locie WT 43**Modyfikator obrażeń:** +2k6.**Broń:** Szpony-brzytwy 90%, obrażenia 1k6+mo.**Pancerz:** Brak, jednak żadna normalna broń nie może jej zranić.**Czary:** Wszelkie niezbędne Strażnikowi Tajemnic.**Utrata Poczytalności:** Ujrzanie Madam Yi powoduje utratę 1/1k8 punktów.

MIESZKAŃCY GŁĘBIN

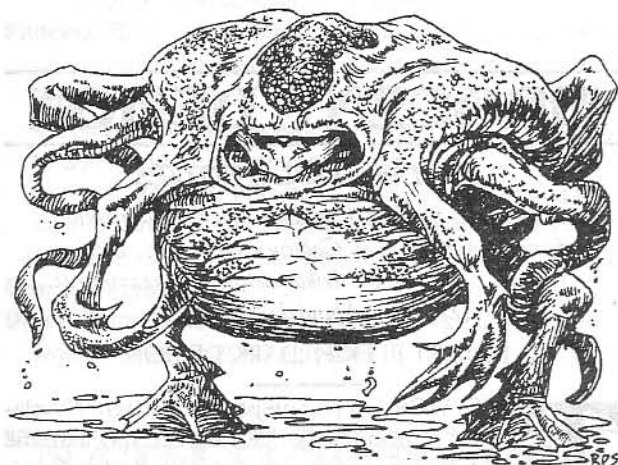
WIĘKSZA RASA SŁUŻEBNA

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

otwierał się podczas ruchu stworzenia. Dostrzegł, że nie posiada ono zębów, lecz sześć rzędów silnych wici rozłokowanych wzdłuż całego gardła.

RAMSEY CAMPBELL
„THE HORROR FROM THE BRIDGE”

MIESZKAŃCY GŁĘBIN są rasą pływających stworzeń służących związanym z wodą Wielkim Przedwiecznym: Cthulhu, Dagonowi, Hydrze, Zoth-Ommogowi i Ythogthcie. Bardzo możliwe, że ta rasa jest większą i potężniejszą mutacją zwykłych, głębinowych stworzeń.



Mieszkańcy głębin

Stwory żyją w miastach znajdujących się głęboko pod poziomem mórz i rzek. Niekiedy otrzymują pozwolenie na wypłynięcie do obszarów bezpośrednio pod powierzchnią wody, gdzie sięją zgrozę. Gumowate, na pół żelatynowe ciała tych istot są odporne na większość fizycznych obrażeń, jednak jakiegokolwiek uszkodzenie organu mózgowego powoduje natychmiastową śmierć. Zwłoki martwego mieszkańca głębin ulegają niezwykle szybkiej deformacji, pozostawiając po sobie jedynie cuchnącą plamę nieczystości.

MIESZKAŃCY GŁĘBIN, wodne potwory

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



Średni modyfikator obrażeń: +2k6.

Broń: Macki 35%, obrażenia 1k6+mo.

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

Czary: Każdy stwór zna 2k6 czarów.

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

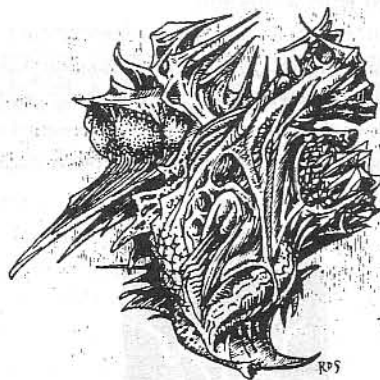
MILION UMIŁOWANYCH BÓSTW

Nyarlathotep, Wielki Poślaniec, przynoszący dziwną radość Yuggothowi, Ojcu Miliona Umiłowanych Bóstw...

H. P. LOVECRAFT „SZEPCZĄCY W CIEMNOŚCI”
(przeł. Ryszarda Grzybowska)

STWORZENIA I ISTOTY określane tym mianem są ściśle związane z Nyarlathotepem, zwanym także Ojcem Miliona Umiłowanych Bóstw. Jest mało prawdopodobne, by Nyarlathotep był rzeczywistym rodzicem ich wszystkich. Jest jednak bardzo prawdopodobne, że ten Zewnętrzny Bóg miał coś wspólnego ze stworzeniem, narodzinami lub uzyskaniem szczególnych właściwości większości z tych istot. Nyarlathotep zwraca też baczną uwagę na zaliczone w poczet Umiłowanych Bóstw stworzenia dysponujące szczególnie wielkimi mocami lub wyjątkowo nikczemne.

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



Jeden z Miliona Umiłowanych Bóstw

spośród Umiłowanych jest w pełni niezależnych od bogów i Wielkich Przedwiecznych.

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

M'NAGALAH

WIELKI PRZEDWIECZNY

...Pełna mackowatych ramion masa, wyglądająca jak rozdęte, krwawiące wnętrzości pełne oczu...

RAMSEY CAMPBELL „THE TUGGING”

KULT M'NAGALAH nie jest znany na Ziemi, jednak istota ta może być czczona przez obce rasy z innych światów. Jego pojawienie sygnalizują odgłosy podobne do syku, mlaskania i przelewania się wilgotnej galarety. Napotkany lub przywołany M'nagalah pełźnie w kierunku jakiegokolwiek znajdującej się w pobliżu istoty, na przemian kurcząc i wyciągając w stronę ofiary ociekające, drgające niczym wnętrzości macki. Nawet ci, którzy przywołali Przedwiecznego



M'nagalah

nie są bezpieczni i zostaną zaatakowani przez obrzydliwe bóstwo, jeśli nie będą w jakiś sposób chronieni albo nie ukryją się przed jego wzrokiem.

Pochwyceni przez M'nagalaha nieszczęśnicy zostają zgnieceni lub wepchnięci obślizgłymi mackami do któregoś z otworów przelewającego się cielska. Z drgających w konwulsjach ciał zostaje następnie wyssana krew i są one asymilowane przez stworzenie – w końcu stają się jednością z Przedwiecznym.



M'NAGALAH, Pożeracz

S 55	KON 80	BC 50	INT 21
MOC 30	ZR 25	Szybkość 1	WT 65

Modyfikator obrażeń: +6k6

Broń: Macki 80%, obrażenia 1k6 +6k6 lub śmierć podczas kolejnej rundy.

Pancerz: Brak. M'nagalah regeneruje się w tempie 25 punktów Wytrzymałości na rundę.

Czary: Wszystkie związane z Wielkimi Przedwiecznymi i ich sługami oraz wszelkie niezbędne Strażnikowi Tajemnic.

Utrata Poczytalności: Ujrzenie M'nagalaha powoduje utratę 1k8/3k10 punktów.

MROCZNY DEMON

AWATAR NYARLATHOTEPY

...Wyglądał trochę jak średniowieczne wyobrażenie demona Asmodeusza. Całkowicie pokryty czarnym futrem, z ryjem jak u dzika, zielonymi oczami oraz szponami i kłami dzikiej bestii...

ROBERT BLOCH „DARK DEMON”

TEN STWÓR jest pomniejszym awataram Nyarlathotepa i manifestuje się poprzez nawiedzenie pełnego wiary wyznawcy. Zanim bóstwo obejmie całkowite panowanie nad ciałem wybranego czciciela, kandydaci na takie demoniczne nawiedzenie miewają wielokrotnie powtarzające się sny związane z tą mroczną istotą. Transformacja z człowieka w postać Mrocznego Demona trwa 1k4+2 rundy. Jest to chwila, w której awatar jest najbardziej wrażliwy. Mroczny Demon może korzystać ze swych mocy i czarów dopiero po skończeniu się przemiany. Świadkowie tej straszliwej transformacji tracą 1/1k6 punktów Poczytalności.

Jeśli Wytrzymałość Mrocznego Demona spadnie do zera, wydaje on z siebie mrozący krew w żyłach kwik, a potem eksploduje kulą cuchnącego, czarnego dymu. Trująca chmura ma średnicę około 5 metrów, a każdy kto



Mroczny Demon

zachłyśnie się tym żrącym oparem traci 1k6 punktów Wytrzymałości na rundę i musi oprzeć się truciznie lub ginie. POT dymu równa jest Mocy Mrocznego Demona w chwili jego zniszczenia. Toksyyczna chmura rozprasza się po upływie 1k4 rund.

MRO CZNY DEMON, Mroczna istota

S 21 KON 79 BC 19 INT 30
MOC 25 ZR 17 Szybkość 9 WT 49

Modyfikator obrażeń: +1k6

Broń: Szpony 80%, obrażenia 1k8+mo.

Kły 65%, obrażenia 1k4.

Kopyta 75%, obrażenia 1k10+mo.

Pancerz: Brak, jednak Mroczny Demon może zregenerować dowolną liczbę obrażeń poświęcając jeden punkt Mocy. Zredukowanie Wytrzymałości do zera powoduje eksplozję i przemianę awatara w chmurę cuchnącego, toksycznego, czarnego dymu, który rozprasza się po upływie 1k4 rund. Wszystkie osoby objęte chmurą tracą 1k6 punktów Wytrzymałości na rundę i muszą w każdej rundzie oprzeć się POT trucizny.

Czary: Wszystkie.

Utrata Poczytalności: Ujrzenie Mrocznego Demona powoduje utratę 1k2/1k8 punktów.

NATH-HORTHATH

WIELKI

Tak jak zawsze, był tu turkusowy Nath-Horthath i osiemdziesięciu przystrojonych orchideami kapłanów, tych samych, którzy zbudowali go dziesięć tysięcy lat temu... Choć Nath-Horthath jest głównym bogiem Celephais, wszyscy Wielcy byli wymieniani w codziennych modlitwach...

H. P. LOVECRAFT „W POSZUKIWANIU
NIEZNANEGO KADATH” (przeł. Andrzej Ledwożyw)

BÓG objawia się jako mężczyzna o skórze czarnej jak smoła, jasnych włosach i pozbawionych źrenic, srebrzystych oczach. Dosiada wielkiego lwa, który wszędzie mu towarzyszy. Nath-Horthath odziany jest w misternie utkana, srebrną kolczugę przykrytą z wierzchu luźną szatą z błękitnego jedwabiu.



Nath-Horthath

Jego skronie zwieńczone są złotą koroną wysadzaną czarnymi opalami.

Nath-Horthath jest bóstwem Celephais, mimo to posiada wiele małych świątynek rozsianych po całej Krainie Snów. Lwy stanowią świętość i jego wyznawcy oprócz przypadków zagrożenia życia lub zdrowia nie mają prawa niepokoić tych zwierząt.

Bardzo łatwo wzbudzić gniew Nath-Horthatha. Wyjątek stanowią tu jego wyznawcy, którym okazuje niewykłą cierpliwość. Czasami bywa skłócony z innymi, skądinąd zaprzyjaźnionymi bóstwami. Sprowokowany, zawsze staje do walki na co najmniej pięć rund, niezależnie od jej przebiegu. Prawie zawsze atakuje przeciwnika o najwyższej Mocy, słabszych popleczników pozostawiając swym wyznawcom lub służącym mu lwom.

Podczas każdej rundy Nath-Horthath może wytworzyć ognistą kulę wielkości pięści, zużywając na to 1 punkt magii za każde 1k10 punktów Wytrzymałości powodowanych przez nią obrażeń. Kulę wystrzeliwuje z dłoni i zawsze trafia nią w wybrany cel, niezależnie od odległości. Przed niechybnym trafieniem może uratować jedynie wykonanie udanego uniku.

Jeżeli Nath-Horthath zaangażuje się w walkę wręcz, może zmaterializować srebrny, magiczny młot bojowy, którym włada z wielką wprawą. Po rozstrzygnięciu walki broń znika.

NATH-HORTHATH, Bóg Celephais

S 60 KON 45 BC 21
INT 14 MOC 20 ZR 24
WG 18 Szybkość 16 WT 33

Modyfikator obrażeń: +4k6.

Broń: Kula ognia 100%, obrażenia 1k10 za każdy zużyty na jej stworzenie punkt magii.

Młot 90%, obrażenia 3k6+mo.

Pancerz: Kolczuga – 15 punktów pancerza. Ponadto zbroja ta podwaja liczbę punktów magii Nath-Horthatha w przypadku odpięrania rzuconych nań czarów.

Czary: „Przyzywanie lwa” (punkt magii), wszelkie czary „Nawiązania kontaktu” z innymi Wielkimi oraz z Nyarlathotepem, a ponadto wszelkie niezbędne Strażnikowi Tajemnic.

Utrata Poczytalności: Ujrzenie Nath-Horthatha nie powoduje utraty Poczytalności.

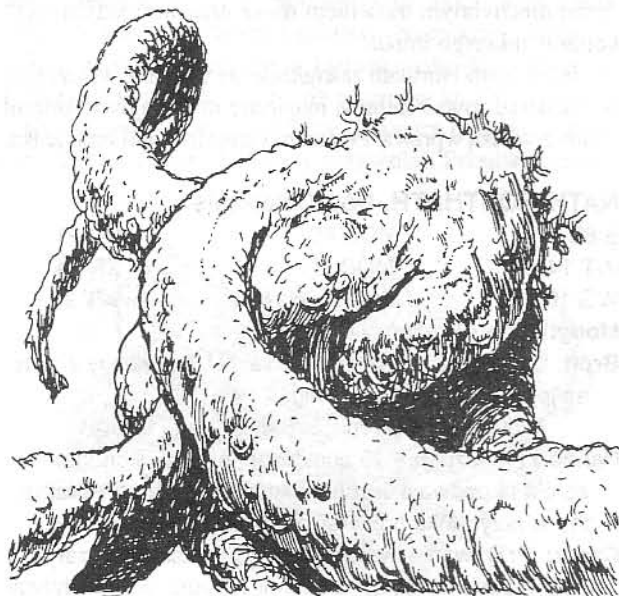
NIO TH-KORGHAI

POMNIEJSZA RASA NIEZALEŻNA

Wewnątrz, niezmiernie zamglone i niewyraźne, unosiły się jakieś kształty. W fosforyzującym świetle do złudzenia przypominały czarne ośmiornice... Nagły, oślepiający błysk pozwolił mu pojąć, że nie były wcale czarne lecz pomarańczowe. Z bliska przestały wyglądać jak ośmiornice, bardziej kojarząc się z wiązką pokrytych grzybami pnączy złączonych razem u nasady.

COLIN WILSON „SPACE VAMPIRES”

NIOTH-KORGHAI to rasa wampirów z odległej przestrzeni, która podróżuje wśród gwiazd na pokładzie ogromnego, długiego na jakieś siedemdziesiąt kilometrów statku kosmicznego. Podczas lotu istoty pozostają uśpione. Budzą się, gdy statek natrafi na świat zamieszkały przez stworzenia nadające się do zaspokojenia ich wampirycznych potrzeb lub napotka inteligentne formy życia zdolne do nawiązania z nimi kontaktu. Te pasożytujące, pływające grzyby posiadają zdolność opanowywania ciał i umysłów inteligentnych form życia poprzez przezwyciężenie Mocy ofiary swą własną Mocą. Nawiedzona w ten sposób osoba może być całkowicie nieświadoma obecnej obecności i doznaje chwilowych zaników przytomności, kiedy wampir się pożywia. Stworzenia mogą przenosić się do innego ciała, przezwyciężając Moc nowej ofiary. Niorth-korghai są także w stanie upodobnić swój wygląd do postaci mieszańców danego świata, jednak zużywają na to 1k10 punktów Mocy, które mogą zostać zregenerowane jedy-



Niorth-korghai

nie poprzez wyssanie siły życiowej z ofiar. Wampir może powrócić do swej normalnej formy w dowolnym momencie, nie zużywając przy tym dodatkowych punktów. Pozostając w obcym ciele lub we własnym acz przemienionym, niorth-korghai zachowują Siłę, Kondycję, Inteligencję i Moc.

Gwiezdne wampiry żywią się siłą życiową inteligentnych stworzeń. Ofiara zostaje pochwycona i silnie ściśnięta, następnie wampir przysysa się, pozbawiając ją w każdej rundzie 1k6 punktów Mocy, a także 1k3 punktów Kondycji i 1k3 punktów Wyglądu. Kiedy cała siła życiowa istoty zostanie wyssana, nieszczęśnik gwałtownie starzeje się, dopóki nie zmieni się w wysuszoną skorupę. Wampiry mogą także wysysać swe ofiary po woli, jednorazowo pozbawiając jednego punktu Mocy i pozostawiać je niezwykle zmęczone, lecz stosunkowo

nietknięte. Utraconych w ten sposób punktów Mocy, Kondycji i Wyglądu nie można już nigdy odzyskać.

Na Ziemi może egzystować niewielka liczba niorth-korghai, bowiem wiele wieków temu naszą planetę odwiedził ich statek. Gwiezdne wampiry są wyznawcami Ubbo-Sathla – Zewnętrznego Boga, czczonego przez nie jako stwórcę wszelkiego życia (także ich samych). Niorth-korghai mówią o sobie „my, stworzenia Ubbo-Sathla“.

NIOTH-KORGHAI, Gwiezdne wampiry

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

Szybkość 6/10 płynąc WT 28-29

Średni modyfikator obrażeń: +3k6.

Broń: Macki 40%, obrażenia 1k6+mo oraz przytrzymanie.

Siła życiowa wysysana jest automatycznie w trakcie przytrzymania, powodując utratę 1k6 punktów MOC, 1k3 punktów KON oraz 1k3 punktów WG w ciągu rundy.

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

Czary: Zazwyczaj brak.

Utrata Poczytalności: Ujrzanie prawdziwej formy niorth-korghai powoduje utratę 1/1k8 punktów.

NY'GHAN GRII

POMNIEJSZA RASA NIEZALEŻNA

Na szczęście otepiałość granicząca z omdleniem odbierała mi jasność widzenia. Mimo to z gardła wydarł mi się dziki wrzask zgrozy. W mrocznym wirze pojawiła się spleśniona, połyskliwa kula, pokryta ruchliwymi jak węże mackami.

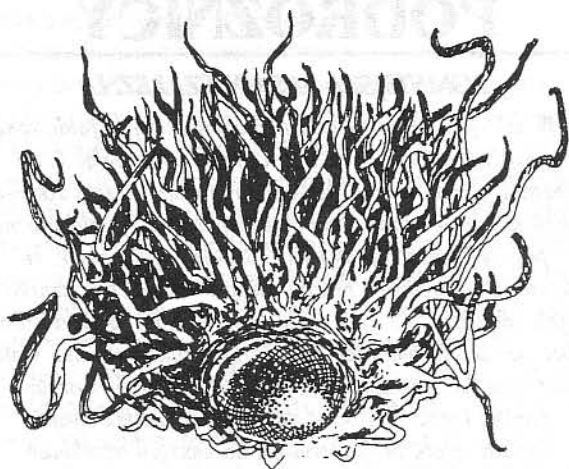
Przeźroczyste, wyblakłe, trupie i obrzydliwe ciało... i wielkie oko, patrzące zimnym wzrokiem węża Midgardu.

HENRY KUTTNER „NAJEŹDZCY”

(przeł. Witold Nowakowski)

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

Ny'ghan grii wspominani są w bardzo niewielu księgach i to najczęściej jedynie jako „Najeźdźcy” lub „Wrogowie”. Czatuja przyczajeni w pobliżu wrót prowadzących do innych światów, wypatrując ofiar, które pozwolą im je przekroczyć. Stworzenia zdolne są do



Ny'ghan grii

chwilowego przekroczenia granicy światów również bez obecności nieświadomego nieszczęśnika. Przenikają bowiem do wymiaru, w którym ktoś niedawno parł się magiczną sztuką, która w jakikolwiek sposób mogła zakłócić czasoprzestrzeń.

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

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

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

NY'GHAN GRII, Najeźdźcy z innego wymiaru

współczynniki	rzuty	średnia
S	3k6+10	20-21
KON	3k6+6	16-17
BC	5k6	17-18
INT	3k6	10-11
MOC	2k6+6	13
ZR	2k6	7
Szybkość 2 pełznąc/8 w locie		WT 17-18

Średni modyfikator obrażeń: +1k6.

Broń: Włókna 35%, obrażenia mo.

Lodowy atak 65%, obrażenia 1k6 dla wszystkich w obszarze o średnicy 1,5 metra.

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

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

Utrata Poczytalności: Ujrzanie ny'ghan grii powoduje utratę 0/1k6 punktów.

OPASŁA KOBIETA

AWATAR NYARLATHOTEPY

Nyarlathotep, potworność o nieskończenie wielu kształtach, postrach duszy... Wielki Połaniec...

H. P. LOVECRAFT „W POSZUKIWANIU NIEZNANEGO KADATH” (przeł. Andrzej Ledwożyw)

TEN odrażający Awatar Nyarlathotepa manifestuje się w postaci monstrum płci żeńskiej. Waży jakieś trzysta kilogramów, ma około dwóch metrów wzrostu i owrzodzoną, żółtoszarą skórę. Z ramion stwora wyrastają grube, pomarszczone macki, a mniejsze odnóża wychodzą wprost ze zwałów rozdętego cielska. Para cudownych kobiecych oczu ozdabia twarz bogini, a nieco poniżej falują anemicznie małe macki. Obrazu jej ohydnych oblicza dopełnia pięć bryłowatych podbródków, z których każdy otacza anormalnych rozmiarów szczękę pełną kłów. Ohydna bogini odziana jest w żółto-czarną, jedwabną tunikę.

Ten obrzydliwy awatar Nyarlathotepa czczony jest prawie wyłącznie na Wschodzie. Składanie ofiar polega na okaleczaniu i ćwiartowaniu ich za pomocą świętego sierpa.

Do szerokiego pasa podtrzymującego tunikę bogini przytroczonych jest sześć sierpów i magiczny Czarny Wachlarz. Rozłożony i trzymany tuż pod oczami pozwala bogini na stworzenie iluzji szczupłej i pięknej chińskiej



Opasła Kobieta

damy. Czarny Wachlarz kieruje całą uwagę mamionego na piękne i delikatne oczy Opasłej Kobiety, w magiczny sposób osłaniając jej rozdętą i obrzydliwą postać. W chwili, gdy wachlarz zostaje opuszczony, wychodzi na jaw cała obmierźłość i ohyda stworzenia. Dzięki Czarnemu Wachlarzowi, Opasła Kobieta jest w stanie uwodzić mężczyzn, obdarzając ich nieziemskimi i zwyrodniałymi rozkoszami, by w końcu zadusić ich sflaczałym cielskiem. Ludzie nie mogą korzystać z Czarnego Wachlarza bogini.

Podczas każdej rundy Opasła Kobieta może atakować przeciwników za pomocą obu macek wyrastających z jej ramion. W pierwszej chwili schwytyany przez jedną z nich otrzymuje 3k3 punkty obrażeń. Podczas kolejnych rund ofiara zostaje opleciona pozostałymi mackami i przyciśnięta do obślinionych ust. Uścisk ten, zwany Pocałunkiem Opasłej Kobiety, niszczy Inteligencję ofiary w tempie 1k6 na rundę. Utrata jest trwała. Jeśli ofiara posiada jeszcze punkty Inteligencji, może próbować wyrwać się z uścisku przeciwstawiając Siłę bogini swojej własnej Siłę (wynik ustala się korzystając z Tabeli Porównawczej). W momencie, gdy Inteligencja atakowanego spadnie do zera, jego czaszka pod wpływem uścisku obślinionych warg eksploduje, a bogini wylizuje żywy jeszcze mózg.

Bóstwo posiada cały szereg pomniejszych macek, którymi również może atakować. Podczas każdej rundy przeciwnika atakuje 1k6 mniejszych odnóży wyposażonych w sierpy.

OPASŁA KOBIETA, Bogini z Czarnym Wachlarzem

S 31	KON 44	BC 26	INT 86
MOC 100	ZR 19	Szybkość 12	WT 35

Modyfikator obrażeń: +3k6

Broń: Macki ramienne 85%, obrażenia 3k3 oraz przytrzymanie do „pocałunku”.

Sierpy 50%, obrażenia 1k4+3+mo.

„Pocałunek” automatycznie, gdy ofiara jest przytrzymana; utrata 1k6 INT na rundę.

Pancerz: Brak, jednak jeśli ta postać Nyarlathotepa zostanie zabita, cielsko przekształci się w masę wijących się macek, które wkręcą się w ziemię i rozpadną. Opasła Kobieta wskrzesi się z tych odnóży po 1k6+2 miesiącach.

Czary: Opasła Kobieta zna wszystkie czary świata Mitów.

Utrata Poczytalności: Ujrzenie tej formy Nyarlathotepa powoduje utratę 1k8/1k20 punktów.



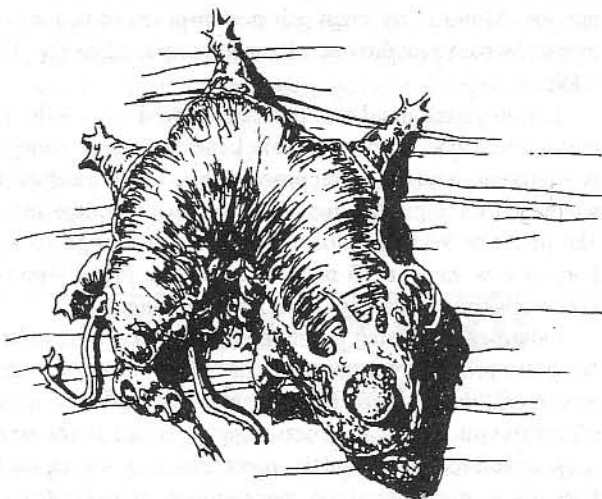
PODRÓŻNICY

POMNIEJSZA RASA NIEZALEŻNA

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

MICHAEL SHEA „THE AUTOPSY”

PODRÓŻNICY w swej larwalnej postaci migrują z planety na planetę, przemierzając przestrzeń kosmiczną wewnątrz niewielkich, półprzezroczystych kapsuł, nie większych od piłki do koszykówki. Chcąc uniknąć wykrycia, istoty te kierują swe małe okręty do wnętrza napotykanego rojów meteorów i, wy-



Larwa podróżnika

korzystując je jako osłonę, spadają na powierzchnię wybranego świata. Obce pasożyty mogą zniszczyć swój statek, jeśli zostanie on wykryty. Eksplozja spowodowana uruchomieniem systemu autodestrukcji takiego pojazdu jest w stanie zniszczyć miejski budynek mieszkalny. Wszystkie istoty znajdujące się w promieniu 5 metrów od epicentrum wybuchu odnoszą obrażenia w wysokości 10k6 punktów Wytrzymałości, w promieniu 6-10 metrów – 8k6 punktów Wytrzymałości, w promieniu 11-15 metrów – 6k6 punktów Wytrzymałości, itd.

Podróżnicy pozostają w ukryciu, dopóki nie nadarzy się okazja do zaatakowania wybranego ciała jednego z mieszkańców planety. Gdy już zaatakują, smakują każdą chwilę bólu i przerażenia, jakie powodują, wytrwale

oponowując umysł żywiciela. Złośliwie sztydzą z jego torturowanej, uwięzionej świadomości.

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

Pasożyt może zaatakować znajdującą się dość blisko osobę wyrzucając długą wić neuralną z ust lub innego otworu nowego ciała. Taka wić wydziela niezwykle silny środek znieczulający. Jeśli jego moc (POT 7k6) przełamie system obronny zaatakowanego organizmu, ofiara zostaje sparaliżowana na 1k100-KON minut. Wtedy druga wić pasożyta podczepia się do serca nieszczęśnika i wysysa z niego krew. Podróżnik karmi swego żywiciela ciałem pozbawionej krwi ofiary; często gromadzi zwłoki i powraca do nich po kilku tygodniach, by karmić żywiciela rozkładającym się mięsem. Pasożyt może ożywiać zwłoki i korzystać z ich wspomnień wprowadzając do ich mózgu jedno z włókien. Podróżnik może kierować ciałem żywiciela nawet wtedy, gdy ten umrze. Pozwala to pasożytowi znaleźć i opanować nową ofiarę. Opisane możliwości nie mogą zostać wykorzystane, dopóki podróżnik nie osiągnie stadium dojrzalego osobnika.



LARWA PODRÓŻNIKA, Obcy pasożyt

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

Średni modyfikator obrażeń: N/p.

Broń: W tym stadium atak niemożliwy.

Pancerz: Brak, lecz larwa, dopóki nie zostanie zabita, regeneruje 1k6 punktów Wytrzymałości na rundę.

Czary: Brak.

Utrata Poczytalności: Ujrzanie larwy powoduje utratę 0/1k3 punktów.

PODRÓŻNIK, forma w pełni rozwinięta

współczynniki	rzuty	średnia
S	1	1
KON	7k6	24-25
BC	1k2	1-2
INT	8k6	28
MOC	5k6	17-18
ZR	5k6+1	18-19
Szybkość 1		WT 13

Średni modyfikator obrażeń: N/p.

Broń: Włókno neuralne 80%, obrażenia – trafieni są sparaliżowani na 1k100-KON minut, chyba że oprą się środkowi znieczulającemu o POT 7k6.

Pancerz: Brak, lecz dopóki nie zostanie zabity, regeneruje 1k10 punktów Wytrzymałości na rundę.

Czary: Brak.

Utrata Poczytalności: Ujrzanie dorosłego stwora powoduje utratę 0/1k6 punktów.

CYKL ŻYCIOWY PODRÓŻNIKA

	I forma		II forma	Osobnik
współczynniki	Larwa	przejściowa	przejściowa	dorosły
S	1	1	1	1
KON	2k6	4k6	6k6	7k6
BC	1	1	1	1k2
INT	5k6	6k6	7k6	8k6
MOC	2k6	3k6	4k6	5k6
ZR	1k6	1k6+1	2k6+1	5k6+1
Szybkość	6	1	1	1
Średnia WT	4	7-8	11	13
Średni mo	n/p	n/p	n/p	n/p
Pancerz:	brak	brak	brak	brak
Regeneracja WT	1k6	1k6+2	1k8	1k10
Utrata PP	0/1k3	0/1k4	0/1k4	0/1k6

POMIOT ZIELONEJ OTCHŁANI

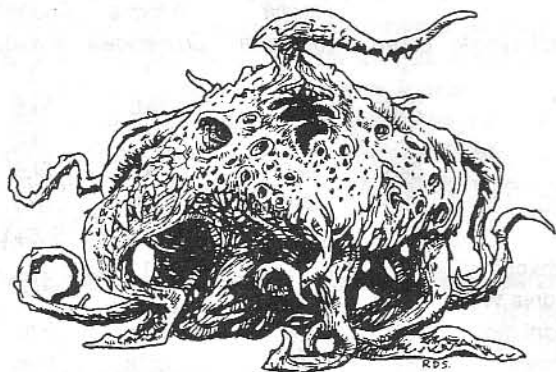
WIĘKSZA RASA NIEZALEŻNA

Zdawało się falować, ulegając przeobrażeniu w ciągu sekundy, rosnąc w żelatynowy koszmarny o wysokości ponad trzech metrów, następnie lekko osiadając i wypuszczając naprzód obrzydliwe odnóża. Cała zewnętrzna warstwa gumowatej skóry tego ohydznego tworu pokryta była cuchnącą, kleistą posoką, wydzielaną przez gigantyczne skórne pory. Myśle, że to właśnie ów niebieskawo-szlam rozsiewał wokół zjeżdżały smród, który narastał z każdym kolejnym centymetrem pokrytej wydzieliną powierzchni. Mniej więcej na środku tej zgniłej, niebieskoczarnej masy znajdował się rozarty, osłonięty otwór, wyglądający na szczątkowe usta wysysane i wzdymane w obscenicznym rytmie. Właśnie z tego otworu wycierającego z posiatkowanej, gadziej skóry dobywała się przesycona duszącym zepsuciem pieśń Yoth Kala. Tak naprawdę, stworzenie pozbawione było jakiegokolwiek twarzy.

Mniej więcej trzydzieści centymetrów ponad przypominającym ranę pyskiem wznosiła się pojedyncza, serpentynowo skręcona macka, która poruszała się na boki wyczuwając raczej, niż widząc, najbliższe otoczenie. Wyglądała jak rodzaj uczynionego z żywej tkanki peryskopu wysuniętego prosto z samego piekła...

C. HALL THOMPSON
„THE SPAWN OF THE GREEN ABYSS”

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



Pomiót Zielonej Otchłani

Stwory te zdolne są także do wydobywania z siebie swoistego zaśpiewu. Osoby, które słyszą którąś z tych obcych pieśni, mogą zostać ogarnięte jej zdradzieckim czarem. Jeśli ofiara przegra pojedynek Mocy, całkowicie podporządkowuje się śpiewającemu i wypełni każdy jego rozkaz. W każdej rundzie zauroczony nieszczęśnik może podejmować próby złamania zaklęcia. Gracz musi wykonać rzut 1k100 i uzyskać wynik równy lub niższy niż Moc postaci. Osoba towarzysząca owładniętemu czarem Badaczowi może też podjąć próbę przeprowadzenia psychoanalizy – udana przerywa magiczny trans.

Pomiót atakuje swych wrogów za pomocą 1k3 pseudodnóży na rundę (każde może zaatakować osobny cel), albo też zginiatając ofiary przetaczając się po nich. Pseudodnóże mają zasięg równy Budowie Ciała stworzenia wyrażonego w metrach. Pomiót może zdecydować się także na pochwylenie swej ofiary.



POMIOT ZIELONEJ OTCHŁANI, Wciągające w trans stworzenia z głębin

współczynniki	rzuty	średnia
S	10k6	35
KON	7k6	24-25
BC	14k6	49
INT	2k6+10	17
MOC	5k6	17-18
ZR	1k6	3-4
Szybkość 10 przetaczając się		WT 36-37

Średni modyfikator obrażeń: +4k6.

Broń: Zgniecenie 80%, obrażenia mo.

Uderzenie pseudodnóży 60%, obrażenia 1/2 mo lub pochwylenie.

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

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

Utrata Poczytalności: Ujrzenie pomiotu Zielonej Otchłani powoduje utratę 1k6/1k20 punktów.

POŚLANIEC WIELKICH PRZEDWIECZNYCH

AWATAR NYARLATHOTEPA

Jeśli miało to jakiś ustalony kształt, to był on trudny do uchwycenia. Rzecz zdawała się nieustannie przepływać przez siebie, wykrzywając się i skręcając... Było olbrzymie, wielkością i zachowaniem zbliżone do zaprzęgu sześciu lub nawet ośmiu czarnych koni połączonych z sobą w niepojęty sposób i próbujących jednocześnie galopować w różnych kierunkach naraz...

JOSEPH PAYNE BRENNAN
„THE WILLOW PLATFORM”

POSŁANIEC WIELKICH PRZEDWIECZNYCH jest olbrzymią, półprzezroczystą masą poskręcanych macek, którą przelewa się poprzez niebo, nieustannie wyrzucając z siebie kleiste serpentyny. Jego formę najlepiej określić jako grupę ośmiu lub dziesięciu czarnych koni połączonych w jednym zaprzęgu, które jednocześnie galopują w różnych kierunkach.

Posłaniec jest zwiastunem wielkich kataklizmów i pojawia się jedynie po to, by zapowiadać niezwykle istotne zdarzenia, jakim było, na przykład, powstanie R'lyeh. Z drugiej jednak strony, nie będzie z pewnością wykorzystywany do rozpowszechniania wieści o złowrogi

działalności poszczególnych bóstw. Ze względu na swoją rolę, nigdy nie jest obiektem jakiegokolwiek kultu.

Tuż przed pojawieniem się Poślańca niebo ciemnieje, stając się niemal ołowiane, a wszystko wokół cichnie i nieruchomieje. Nagle całą okolicę pokrywa olbrzymi czamy cień i pojawia się gigantyczna, skłębiona masa, wyszarpująca sobie drogę przez środek nieba. Przyglądając się baczniej temu zjawisku można dostrzec wewnątrz jakby zielonkawe pulsowanie, które gdzieś ustępuje trupiej bladości. Nagle istota rozpada się na wielką liczbę wąskich, poskręcanych nibyodnóży, które następnie kierują się w różne zakątki nieba. Po upływie godziny z pierwotnej, kłębiącej się masy nie pozostaje nic oprócz pojedynczego, podziurawionego obłoku.

Posłaniec atakuje zarzucając na ofiarę długie, węzłowe wici i struny. Przemieszcza się nad upatrzony cel, a potem nagle „wypluwa” ze swego wnętrza rój wici, które chwytają ofiarę, unoszą ją w górę, a następnie wciągają do środka obłoku, gdzie zostaje skonsumowana. W każdej rundzie nieszczęśnik pozostający w uścisku wici traci 1k3 punktów Wytrzymałości, 1k4 punktów Wyglądu oraz 1k6 punktów Poczytalności – taki jest rezultat działania żrących enzymów spalających twarz i ciało. Utrata Wyglądu to wynik oddziaływania dziwnego kwasu. Jeżeli spowodowane nim obrażenia doprowadzą do utraty ponad 1/3 Wytrzymałości, ofiara straci wzrok. Punkty Wyglądu postaci utracone są na zawsze.

POŚLANIEC WIELKICH PRZEDWIECZNYCH, Zwiastun kataklizmu

S 25 KON 20 BC 50 INT 4
MOC 16 ZR 14 Szybkość 35 WT 35

Modyfikator obrażeń: N/p.

Broń: Wici 80%, obrażenia 1k3 WT, 1k4 WG oraz 1k6 PP podczas każdej rundy.

Pancerz: Brak, jednak Poślaniec odporny jest na działanie wszelkiej niemagicznej broni.

Czary: Brak.

Utrata Poczytalności: Ujrzenie Poślańca Wielkich Przedwiecznych powoduje utratę 1/1k10 punktów.



Posłaniec Wielkich Przedwiecznych

PRADAWNI

BOGOWIE ZEWNĘTRZNI

Wreszcie, zupełnie nieoczekiwanie, kalejdoskop wizji jął się stabilizować. Widział masy potężnych kamieni wzniesione zgodnie z prawami jakiejś nieznannej, odwróconej geometrii...

Przechadzały się po nich zakapturzone, mroczne, nieokreślone postaci...

H. P. LOVECRAFT i E. HOFFMAN PRICE
„POPRZECZ BRAMY SREBRNEGO KLUCZA”
(przeł. Robert Lipski)



Pradawni

PRADAWNI nie są czczeni jako bóstwa, jednak czarodzieje i poszukiwacze wiedzy, którzy chcą przenosić się w inne czasy i miejsca, zazwyczaj usilnie pragną nawiązać kontakt z tymi istotami, są one bowiem Ostateczną Bramą. Istoty te pogrążone są w eterycznym śnie i pozostają na heksagonalnych postumentach. Budzą się jednak zaniepokojeni lub wtedy, gdy zostaną odnalezieni przez godnego podróżnika, który zdołał odszukać drogę poprzez Pierwszą Bramę. Pradawni zamieszkują potężną świątynię, znajdującą się poza przestrzenią i czasem, ukrytą gdzieś pomiędzy planami.

Znają oni wszystkie myśli i komunikują się za pomocą telepatii. Zdolni są nadać realne kształty ludzkim snom oraz przenieść śniących do innego czasu lub w inne miejsce.

Pradawni zmuszeni do poruszania się, szybką ponad gruntem, a wtedy ich obszerne płaszcze burzą się i falują złowieszczo. Są zawsze całkowicie spowici w długie szaty nieokreślonej barwy, a każdy, kto ujrzałby ich prawdziwe oblicze, przypłaci to utratą zdrowych zmysłów lub śmiercią.



PRADAWNI, Ostateczna Brama

współczynniki	rzuty	średnia
S	n/p	n/p
KON	1k100+100	150-151
BC	3k6+9	19-20
INT	2k10+17	28
MOC	5k10+20	47-48
ZR	2k10+10	21
Szybkość 25		WT 85

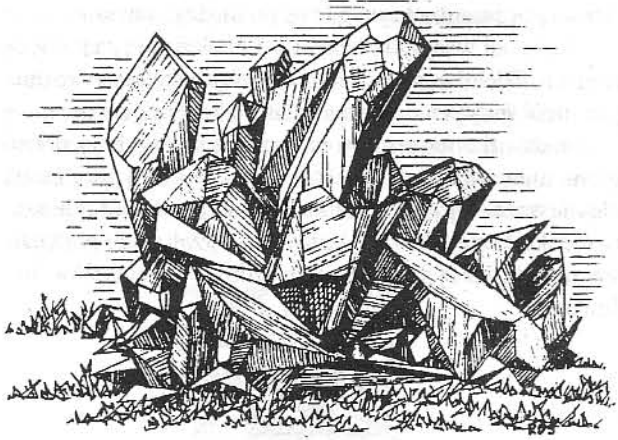
Średni modyfikator obrażeń: N/p.**Broń:** Dotyk 100%, obrażenia to przeniesienie lub natychmiastowe unicestwienie.**Pancerz:** Brak, jednak skuteczna jest przeciwko nim jedynie magia lub magiczna broń.**Czary:** Pradawni znają wszystkie czary.**Utrata Poczytalności:** Brak, jeśli spowici są w płaszcze, jednak ujrzenie ich prawdziwego oblicza powoduje utratę 1k20/1k100 punktów.

Q'YTH-AZ

WIELKI PRZEDWIECZNY

Obca, niesamowita formacja minerałów górowała nad zrosniętymi ze sobą szczątkami swych mniejszych współbraci. Grupa gigantycznych kryształów była rozświetlona jakimś nienaturalnym wewnętrznym blaskiem. Przesuwała się i wznosiła, rozrastała i kurczyła. Z całej tej królującej nad resztą, lśniącej wieżycy, wykwitwały niczym kwiaty olbrzymie wielościanny kryształ. Wyłaniającą się niewątpliwie z wnętrza, półprzezroczystą istotą zalewała skrami szalona feeria barw i światła... Z samego środka formacji wyciągały się długie zagony szpiczastych kryształów, rozprzestrzeniając się wokół po ziemi, zupełnie tak, jak rozrastają się na szybach mozaiki mrozu... Gdziekolwiek poszerzający się, najeżony kryształami zagon napotykał cokolwiek żywego, zmieniał jego strukturę życia. Każda dotknięta przezeń ożywiona materia natychmiast zamarała, zmieniając się w szklistą skałę, na zawsze otuloną przez mineralne formacje.

SCOTT DAVID ANIOŁOWSKI „AN EARLI FROST”



Q'yth-Az

Q'YTH-AZ nie posiada na Ziemi zorganizowanego kultu, jednak może być czczony w odległych zakątkach wszechświata. W świecie współczesnym może nieświadomie mu służyć wielu prekursorów ruchu New Age. Ci indywidualiści, często mający do czynienia z kryształami i minerałami, mogą zostać wciągnięci do służby Q'yth-aza poprzez wizje i sny.

Przedwieczny zamieszkuje odległą, pozbawioną światła planetę Mthura. Obdarzony zdolnością odczuwania krystaloid posiada umiejętność przesyłania myśli i oddziaływań poprzez formacje mineralne znajdujące się w dowolnym punkcie wszechświata. Szczególnie wyczuleni psychicznie ludzie, którzy weszli w mentalny kontakt z taką formacją kryształów, mogą odebrać przesłanie Q'yth-aza. Często jego wpływy manifestują się w postaci sniowych przez takich ludzi snów. Krystaloid może zawiązać szczególnie sensytywnymi osobami, długo wystawionymi na oddziaływanie kryształów, i użyć ich jako kanału umożliwiającego mu pojawienie się na Ziemi. Manifestując się w ten sposób, Q'yth-az całkowicie opanowuje i zmienia osobowość wybranego człowieka.

Wielki Przedwieczny nie może się poruszać, jest jednak w stanie wytwarzać i absorbować podobne do igiełek mrozu zagony kryształów. Każda żywa komórka dotknięta przez te krystaliczne struny zostaje przetransformowana w litą formację kryształu, Q'yth-az może także użyć swych wielkich rozmiarów i wagi do zgniecenia ofiary oderwanym, spadającym z góry ostrym i ciężkim kawałkiem kryształu.

Q'yth-az może manifestować się i przebywać na Ziemi jedynie wtedy, gdy niebo pozostaje bezchmurne, a Mthura znajduje się ponad horyzontem. Każda przeszkoda, na przykład gęste chmury, uniemożliwiają jego pojawienie się lub natychmiast rozpraszają go, zmuszając do powrotu na rodzimą planetę.

Q'YTH-AZ, Inteligentny krystaloid

S 200	KON 95	BC 115	INT 15
MOC 25	ZR 6	Szybkość 0	WT 105

Modyfikator obrażeń: +19k6.**Broń:** Zagon kryształów 90%, obrażenia to transformacja w kryształ.

Zgniatanie 80%, obrażenia 19k6 punktów Wytrzymałości.

Pancerz: 15 punktów twardego kryształu. Dodatkowo Q'yth-az regeneruje 1k10 utraconych punktów WT na rundę.**Czary:** Krystaloid używa czarów atakujących umysł („Sugestia mentalna”, „Mesmeryzm” itd.), jednak może znać dowolne czary potrzebne Strażnikowi Tajemnic.**Utrata Poczytalności:** Ujrzenie Q'yth-aza powoduje utratę 1k8/5k10 punktów.

RLIM SHAIKORTH

WIELKI PRZEDWIECZNY

Przypominał grubego, białego robaka, jednak znacznie przekraczał rozmiarami słonia morskiego. Jego na wpół zwinęty ogon był tak samo gruby, jak środkowe fałdy mięsistego ciała. Przednia część korpusu, odchylała się pionowo, tworząc coś w rodzaju uniesionej lekko głowy. Przypominała nieco okrągły, biały dysk, na którym wyrzeźbiono niewyraźne rysy twarzy. Pośrodku oblicza znajdował się niesymetrycznie powykrzywiony otwór gębowy sięgający od jednej do drugiej krawędzi dysku. Niema i bezzębna paszcza otwierała się i zamykała nieustannie, odcinając się ciemną kreską na tle blade go oblicza. Tuż ponad wgłębieniami płytkich nozdrzy znajdowały się dwa ulokowane blisko siebie oczodoły. Były jednak pozbawione oczu, a w ich zagłębieniach, przez krótkie momenty pojawiały się niewielkie kulki krwistoczerwonej substancji, przyjmującej na mgnienie kształt gałek ocznych; za każdym razem kulki te pękały i, ściekając w dół, gromadziły się na powierzchni lodu, formując powoli dwa ciemne i purpurowe, zamarznęte stalagmity.

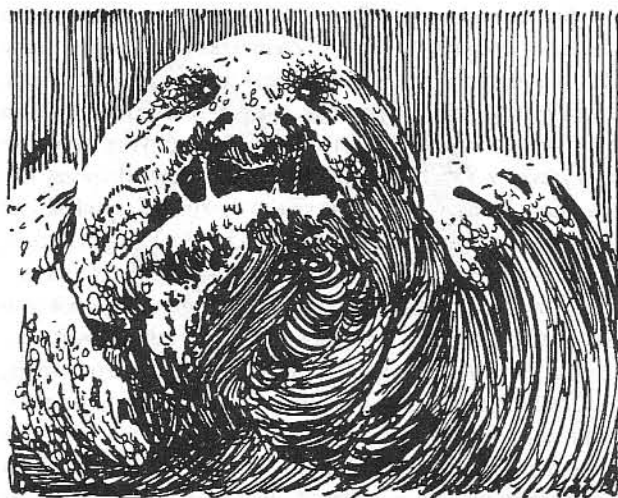
CLARK ASHTON SMITH

„THE COMING OF THE WHITE WORM”

R LIM SHAIKORTH jest teraz niezmiernie rzadko czczonym bóstwem. Dawnymi czasy odkryli go i zjednali sobie hyperboreańscy magowie oraz mistyczne sekty, a Biały Robak bardzo często pożerał swoich wyznawców.

Rlim Shaikorth mieszka w mroźnej cytadeli wznoszącej się na nigdy nie topniejącej górze lodowej zwanej Yikilth. Do tego miejsca na Ziemi przybył z gwiazd. Zamarznęta Yikilth dryfuje samotnie pośród pustkowi północnych mórz opływających Grenlandię i z rzadka wpływa na wody w pobliżu portowych miast. Jeśli jednak nadarza się okazja, Rlim Shaikorth poszukuje nowych wyznawców. Pojawienie się Yikilth w okolicach portu powoduje gwałtowny spadek temperatury, a miasto zalewa fala nieopisanego mrozu. Jeśli wyspa dryfuje w pobliżu przez dłuższy czas, wszelkie rośliny i zwierzęta w okolicy, a także najprawdopodobniej ludzie, zamarzają na śmierć. Ofiary zamrożone przez Białego Robaka nigdy nie ulegają rozmrożeniu i na zawsze pozostają lodowymi posagami.

Biały Robak atakuje połykając ofiary, najczęściej wtedy, gdy niczego nie podejrzewające osoby pogrążone są we śnie. Połkniętych nieszczęśników nie da się już uratować – zostają błyskawicznie wchłonięci i stają się jednością z bóstwem. Rlim Shaikorth posiada również zdolność do zamrażania przeciwników. Czyni to poprzez przeciwstawienie swej Mocy ich magicznym możliwościom. Jeśli stwór zwycięży, pokonana osoba traci po punkcie Kondycji na rundę, stając się z minuty na minutę coraz bardziej zlodowaciała. W momencie, gdy Kondycja ofiary spadnie do zera, osoba taka umiera i zamienia się w bryłę lodu. Ci, którzy byli w stanie oprzeć się Mocy Rlim Shaikortha, tracą po prostu 1k3 punkty Kondycji.



Rlim Shaikorth

Krew Wielkiego Przedwiecznego zadaje obrażenia w wysokości 1k10 punktów Wytrzymałości na rundę, czyniąc fakt zranienia bóstwa bardzo niebezpiecznym.

RLIM SHAIKORTH, Biały Robak

S 25 KON 65 BC 25 INT 18
MOC 20 ZR 12 Szybkość 10 WT 45

Modyfikator obrażeń: +2k6.

Broń: Połknięcie 75%, obrażenia to natychmiastowa śmierć.

Pancerz: Pofalowane ciało stwora zapewnia 10 punktów pancerza. Ponadto, jeśli istota otrzyma ranę ciętą lub klutą, wytryskuje z niej strumień toksycznej krwi, która powoduje 1k10 punktów obrażeń na rundę. Ta niezwykle żrąca substancja może zostać zmyta wodą.

Czary: „Wezwania” i „Nawiązania kontaktu” oraz wszelkie niezbędne Strażnikowi Tajemnic.

Utrata Poczytalności: Ujrzanie Rlim Shaikortha powoduje utratę 1k4/2k8 punktów.

RZECZ ZAWIESZONA W PRÓŻNI

UNIKATOWA ISTOTA

...Doprowadzony do wiecznego szaleństwa poprzez strach przed nieznanym i kuszenie martwych twarzy...

H. P. LOVECRAFT „WHAT THE MOON BRINGS”

R ZECZ ZAWIESZONA W PRÓŻNI to niewielka, zmumifikowana figura humanoida o ciemnych rysach twarzy. Spowita jest w brudne bandaż i zwisa nad bezdenną otchłanią utrzymywana przez postrzępione taśmy, gdzieś w Krainie Snów – prawdopodobnie w Podziemnym Świecie. Bliższe oględziny pozwalają stwierdzić, że Rzeczą składa się z wymieszanej masy powykręcanych, torturowanych, krzyczących z przerażenia twarzy.

Ten dziwny i złośliwy stwór opisany został w bardzo niewielu księgach Mitologii. Zamieszkująca Krainę Snów Rzecz pasżytuje na ludzkich duszach i jest z nich złożona. Istota żywi się nimi, wyrывая je z nieszczęśników, których Moc została przełamana jej własną Mocą (wynik ustala się korzystając z Tabeli Porównawczej). Raz zawiadnąwszy duszą ofiary Rzecz wciąga ją do swego wnętrza, a jej właściciel lub właścicielka są straceni na zawsze. Za każdym razem, gdy kreatura wysysa czyjąś duszę, musi przeznaczyć na to 5 punktów magii. Nienasycona poczwara kontynuuje polowanie dopóki nie wylapie wszystkich swoich punktów magii lub dopóki nie wylapie wszystkich dusz z najbliższego otoczenia.

Jeśli Rzecz napotka samotnego śniącego, zamiast pożerania jego duszy może zdecydować się na zawiadnięcie ciałem nieszczęśnika. Stworzenie używa takiego nawiedzonego indywiduum do zwabiania innych ofiar w swoje pobliże, a tym samym do zaspokajania głodu. Jeżeli nawiedzony śniący przestaje być użyteczny, Rzecz w podzięcie pożera i jego duszę. Chcąc zawiadnąć śniącym, Rzecz Zawieszona w Próżni musi przewyciężyć jego Moc swoją (wynik ustala się korzystając z Tabeli Porównawczej).

Nawiedzony śniący nie pamięta swego spotkania z Rzeczą, zaczynają go jednak dręczyć dziwne nocne koszmary. Strażnik Tajemnic powinien po upływie każdego dnia od chwili zawiadnięcia nieszczęśnikiem wykonywać testy Moc kontra Moc, by sprawdzić, czy Rzecz nie straciła kontroli.

W momencie, gdy liczba punktów Wyrzemałości osiągnie wartości minimalne lub zero, esencja Rzeczy opuszcza zajmowane aktualnie ciało, które gwałtownie wysycha i rozpływa się w proch. W końcu esencja istoty napotka i nawiedzi innego człowieka, wysysając jego duszę. To nowe ciało zawisa w jakiejś wilgotnej i ciemnej jaskini lub w jednej z otchłani Krainy Snów. Posiadając nowe ciało Rzecz może od początku praktykować swój wampiryczny proceder.

RZECZ ZAWIESZONA W PRÓŻNI, Żyjący koszmar

S 25 KON 29 BC różna INT 21
MOC 22 ZR 31 Szybkość n/p WT 29

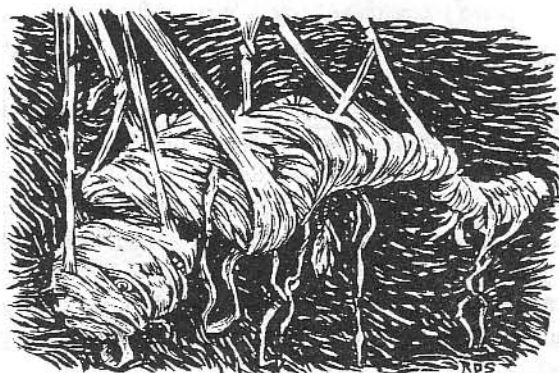
Modyfikator obrażeń: N/p.

Broń: Wyssanie duszy.

Pancerz: Brak, lecz normalna broń nie może jej zranić.

Czary: Dowolne czary atakujące umysł oraz wszelkie niezbedne Strażnikowi Tajemnic.

Utrata Poczytalności: Ujrzenie Rzeczy powoduje utratę 1k6/1k20 punktów.



Rzecz Zawieszona w Próżni

SAAITII

WIELKI PRZEDWIECZNY

Poprzez kłębiącą się, wirującą zastłonę chmury dostrzegłem ogromne, blade stworzenie. Z wnętrza niezgłębionej otchłani wysuwał się potworny, wyblakły ryj. Za nim wznosił się ogrom przypominający z kształtu jasnoskóry, gigantyczny kopiec. Poprzez przerzedzenia w mglistej kurtynie chmury dostrzegłem jedno małe, świńskie oko rozświetlone od środka piekielnym blaskiem złośliwej inteligencji...

WILLIAM HOPE HODGSON „THE HOG”

SAAITII manifestuje się jako podobny do dzikiej świni potwór o rozdętym do ogromnych rozmiarów, trupim ciele pokrytym grubą, pofałdowaną jak u nosorożca skórą. Wielki Przedwieczny posiada tuzin lub więcej nóg, które zakończone są rozdwojonymi kopytami. Posiada jedno małe, czarne oko i trzy paszcze pełne siekaczy i kłów dzika. Ponad paszczami sterczy ogromny, świński ryj.



Saaitii

Nie istnieje zorganizowany kult ludzi oddających cześć Saaitii, który mieszka w królestwie ciemności, labiryntów i tuneli. Przedwieczny atakuje zwykle jaźń swych ofiar, opanowując ich ciała i wywlekając dusze do swego piekielnego legowiska, gdzie po pewnym czasie je pożera. Saaitii rozpoczyna od przewyciężenia Mocy ofiary swoją własną Mocą. Jeżeli mu się to powiodło, każdej kolejnej nocy drenuje 1k3 punktów Mocy ofiary. W chwili, gdy Moc dręzonej osoby spadnie do zera, jej fizyczne ciało umiera, a bóstwo na zawsze pochłania duszę. Zaatakowani w ten sposób nieszczęśnicy doświadczają potwornych i realistycznych koszmarów, w których zostają zrzućeni do mrocznego, piekielnego labiryntu wypełnionego doprowadzającym do szaleństwa, nieustającym wyciem i kwikiem świni. Podczas takich snów ofiary Przedwiecznego zachowują się bardzo dziwnie, wpadając w stan komy i często pochrzäkując jak dzik. Ich oczy pozostają półotwarte i wypełnione są niesamowitym przerażeniem. Kiedy osoba zapadnie już w taki surrealistyczny koszmar, nie jest w stanie jej obudzić.

Saaitii często wykorzystuje swe ofiary jako punkt ogniskujący podczas wkraczania do naszego wymiaru. Jego przybycie zapowiadane jest przez plamy i chmury cienia oraz dźwięki odległego kwiku świni.

Bóstwo może atakować przeciwnika tratując, gryząc jedną z trzech paszczy lub uderzając jednym z wystających kłów.

SAAITII, Wieprz

S 45 KON 75 BC 35 INT 20
MOC 25 ZR 12 Szybkość 10 WT 55

Modyfikator obrażeń: +4k6

Broń: Tratowanie kopytami 80%, obrażenia 3k10+mo.

Ugryzienie 50%, obrażenia 2k6.

Ugodzenie kłem 70%, obrażenia 1k10+mo.

Pancerz: 10 punktów grubej skóry.

Czary: „Chmura zapomnienia”, „Otworzenie bramy”, „Oczarowanie”, „Zaszczepienie strachu”, „Mesmeryzm”, „Wywołanie szaleństwa” oraz inne, jeśli Strażnik Tajemnic czuje niedosyt.

Utrata Poczytalności: Ujrzenie Saaitii powoduje utratę 1k8/1k20 punktów.

SFINKSA, Dzieci

POMNIEJSZA RASA SŁUŻEBNA

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

H. P. LOVECRAFT i HARRY HOUDINI
„IMPRISONED WITH PHAROS”

POZOSTAWIONE PRZEZ SFINKSA potworności mogą objawiać się w postaci różnorodnych hybryd, takich jak ludzie z głową byka, ibisa, jastrzębia, kota, krokodyla, hipopotama, szakala itp. Dzieci mogą być dowolnymi, ludzko-zwierzęcymi kompozycjami, pod warunkiem, że hybryda taka ma jakieś oparcie w religii i mitologii egipskiej.

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

Te stworzenia spotykane są w Egipcie i pośród otaczających go pustynnych rejonów Afryki. W innych miejscach pojawiają się wyłącznie z ważnych powodów.



Dzieci Sfinksa

DZIECI SFINKSA, Mieszkańcy pustyni

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: Pięści (wszystkie) 50%, obrażenia 1k3+mo.

Kopnięcie (wszystkie) 25%, obrażenia 1k6+mo.

Dziobnięcie (głowa sokoła) 30%, obrażenia 1k4.

Dziobnięcie (głowa ibisa) 25%, obrażenia 1k3.

Ugryzienie (głowa osła) 35%, obrażenia 1k8.

Ugryzienie (głowa geparda, głowa lwa) 40%, obrażenia 1k10.

Ugryzienie (głowa krokodyla) 35%, obrażenia 1k10+mo.

Ugryzienie (głowa szakala, głowa hieny) 40%, obrażenia 1k6.

Ugryzienie (głowa węża) 35%, obrażenia 1k3 + trucizna POT 10.

Ugryzienie (głowa hipopotama) 35%, obrażenia 1k10.

Rogi (głowa bawołu) 35%, obrażenia 2k6+mo.

Rogi (głowa barana) 35%, obrażenia 1k6+mo.

Pancerz: 2 punkty skóry.

Czary: Brak.

Utrata Poczytalności: Ujrzenie dzieci Sfinksa powoduje utratę 0/1k8 punktów.

SHUGORAN

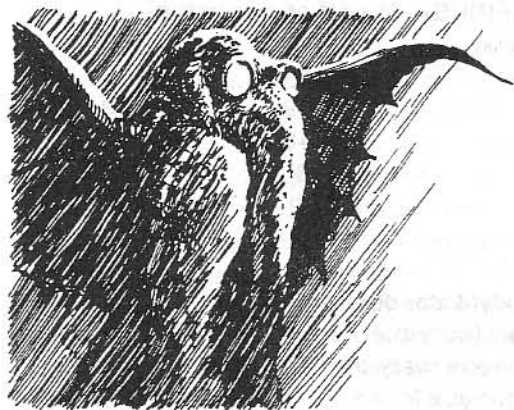
AWATAR NYARLATHOTEPA

Rodzaj straszidla, którego skrzydła były czarne... Przez okno wpatrywało się w nią coś, co opisała nam jako wielkiego czarnoskórego mężczyznę w masce przeciwigazowej lub w akwalungu. Pod oknem odkryli ślady stóp, które mogły być pozostawione przez ciężkiego mężczyznę w płetwach.

T. E. D. KLEIN „BLACK MAN WITH A HORN”

SHUGORAN JEST DEMONEM lub bożkiem znanym w pewnych okolicach Azji i Afryki. Stworzenie jest całkowicie czarne i pokryte chropowatą, podobną do łusek zębaczka skórą. Posiada niewielkie, zbliżone do skrzydeł łapy, pletnowate stopy i długą trąbę. Pewne wspólnoty tcho-tcho czczą Shugorana jako Poślanca Śmierci – wysłannika lub zwiastuna przeznaczenia.

Istota atakuje przyciskając czarną trąbę do ust i nosa ofiary i wyssając jej płuca, co kończy się natychmiastową śmiercią. Zwłoki nieszczęśnika mają obrzydliwie wywleczone przez usta na wierzch płuca i potwornie posiniaczoną twarz – przypominają ludzkie ciało wywrócone wnętrznościami na wierzch. Wykonanie przez ofiarę udanego *uni-ku* pozwala jej ustrzec się przed tym morderczym atakiem.



Shugoran

SHUGORAN, Czarny człowiek z rogiem, Poślaniec Śmierci

S 45 KON 128 BC 22 INT 45
MOC 40 ZR 30 Szybkość 14/20 pływac WT 75

Modyfikator obrażeń: +3k6.

Broń: Pazury 75%, obrażenia 1k6+3k6.

Trąba 90%, obrażenia to natychmiastowa śmierć podczas następnej rundy.

Pancerz: 10 punktów grubej skóry i śluzu. Shugoran może się regenerować zużywając punkt magii za każdy punkt odzyskanej Wytrzymałości.

Umiejętności: Skradanie się 85%.

Czary: Wszelkie potrzebne Strażnikowi Tajemnic.

Utrata Pocztywalności: Ujrzanie Shugorana powoduje utratę 1k6/1k20 punktów.

SHUGORANA, Dzieci

POMNIEJSZA RASA SŁUŻEBNA

Dobrze pamiętałem skórę wiszącą nad barem w Klubie Handlarza w Singapurze. Mówiono, że należała do młodego przedstawiciela tych legendarnych stworzeń, których skrzydła były czarne jak skóra Hottentota.

T. E. D. KLEIN „BLACK MAN WITH A HORN”

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

DZIECI SHUGORANA, Pływające potwory

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

Szybkość 8/10 pływac

WT 18-19

Średni modyfikator obrażeń: +1k6.



Dziecko Shugorana

Broń: Pazury 25%, obrażenia 1k6+mo.

Trąba 30%, obrażenia to natychmiastowa śmierć podczas następnej rundy.

Pancerz: 3 punkty grubej skóry i śluzu.

Umiejętności: Skradanie się 50%.

Czary: Brak.

Utrata Pocztywalności: Ujrzanie dzieci Shugorana powoduje utratę 0/1k6 punktów.

STRAŻNIK KSIEŻYCOWEGO ZWIERCIADŁA

AWATAR SHUB-NIGGURATH

...Kolumna białego miąższu wsparta na wielostawowych, kościstych nogach, z których każda zakończona była wielką kołistą poduszką. Istota nie miała ramion, a jedynie trzy pełne kościanych wypustek kolce, wyginające się łukowato do ziemi. Najgorsza jednak była głowa, utworzona z grubych splotów białej galarety pokrytej wodnistymi oczami. W jej



Strażnik Księżycowego Zwierciadła

centralnej części znajdowała się ogromna, uzębiona paszcza. Wielkie, żółte oczy spoglądały w różnych kierunkach, a wszystkie obrzydliwe sploty wity się i szarpały, czasami stając się przezroczyste na tyle, że można by zajrzeć do wnętrza głowy. Trzy kolce poruszały się groteskowo wioślarskimi ruchami, przemieszczając ciało do przodu. Paszcza rozwarła się i z jej wnętrza dobiegł przerywany, świszczący głos o wysokim brzmieniu, który omiółtł wyznawców...

RAMSEY CAMPBELL „THE MOON-LENS”

STRAŻNIK KSIĘŻYCOWEGO ZWIERCIADŁA posiada gorliwych wyznawców pośród ludzi z Goatswood (Anglia), którzy jednocześnie składają hołd Shub-Niggurath. Równie dobrze jednak ten kolos może być czczony w wielu innych miejscach.

Stwór jest awatarem Mrocznej Matki – Shub-Niggurath – i zamieszkuje rozbudowane kompleksy podziemne znajdujące się pod Goatswood i jego okolicami. Pojawia się na powierzchni tylko w ściśle określonym czasie, kiedy księżyc łśni poprzez dziwaczne urządzenie znane jako Księżycowe Zwierciadło. Przyrząd ten składa się z ogromnej, wypukłej soczewki okolonej przez układ ruchomych zwierciadeł. Całość zainstalowana jest na blisko siedemnastometrowym, metalowym słupie. Gdy światło Księżycy przebiegające przez Księżycowe Zwierciadło zostanie skierowane na odpowiednią stronę wzgórza, wielka kamienna płyta w jednym ze zboczy odchyła się i Strażnik może odpowiedzieć na wezwanie swych wiemych.

Jeżeli awatar zaakceptuje składaną mu ofiarę, połknie ją, zamykając w przezroczystej, żelatynowej głowie. Następnie kolos wycofa się do swego podziemnego królestwa, gdzie ofiara „narodzi się ponownie”, opuszczając wnętrze potwora. Wychodząca na zewnątrz istota rzadko jednak przypomina swą pierwotną postać. Ofiary przebywając bowiem we wnętrznościach Strażnika mutują, doznając dziwacznych przeobrażeń. Rzadko widuje się ponownie osoby „wcielone” w ten sposób do orszaku sług Shub-Niggurath. Stają się one obiektem Błogosławieństwa Mrocznej Matki.

Strażnik Księżycowego Zwierciadła może zaatakować swych przeciwników używając w tym celu ogromnej paszczy lub rozgniatając ich wielkim, niezgrabnym korpusem.

STRAŻNIK KSIĘŻYCOWEGO ZWIERCIADŁA, Płodny Stwór ze Wzgórza

S 55 KON 135 BC 95 INT 21
MOC 70 ZR 16 Szybkość 12 WT 115

Modyfikator obrażeń: +8k6.

Broń: Paszcza 90%, obrażenia 1k10 punktów Wytrzymałości lub połknięcie.

Zgniatanie 75%, obrażenia 1k6+6k6.

Pancerz: Brak, jednak Strażnik odnosi nie więcej niż 1 punkt obrażeń podczas udanego ataku jakąkolwiek bronią, a 2 punkty, gdy nastąpi przebicie. Ogień, elektryczność lub magia zadają mu normalne obrażenia. Uwaga: Awatar regeneruje podczas każdej rundy 1k10 utraconych punktów Wytrzymałości.

Czary: Wszelkie czary związane z Zewnętrznyimi Bogami, jak również wszelkie czary związane z naturą i żywiołami. Inne niezbędne Strażnikowi Tajemnic.

Utrata Poczytalności: Ujrzenie Strażnika Księżycowego Zwierciadła powoduje utratę 1k10/1k100 punktów.

SUMMANUS

WIELKI PRZEDWIECZNY

Jego uszy były grube i tępo zakończone. Ponad niesamowicie przenikliwymi oczami widniały mocno zaznaczone krzaczaste brwi. Nie posiadał ust, a jego twarz, poza oczami i nosem, była zupełnie pusta... Poła długiego płaszcza odchyliła się nieco na bok ukazując długą, białą, stożkowato zwężającą się mackę o krwistoczerwonym zakończeniu, która wolno wypełzła naprzód.

BRIAN LUMLEY „WHAT DARK GOD?”

SUMMANUS JEST POMNIEJSZYM Wielkim Przedwiecznym, który ukazuje się jako pozbawiony ust, niezwykle wysoki i szczupły mężczyzna. Jest w stanie wysunąć ze swego brzucha pojedynczą, wąską mackę, która służy mu podczas pożywiania się. Zaspokajając głód lub przyjmując ofiarę, Wielki Przedwieczny wypuszcza mackę, która przysysa się do



Summanus

ciała wybranej osoby i wysąca z niej całą krew. Summanus może także wprowadzić swą ofiarę w stan dziwnego transu, przełamując jej Moc swoją własną. Osoba w transie pozostaje w pełni przytomna i świadoma najbliższego otoczenia, nie może jednak poruszyć żadną częścią ciała. Przedwieczny może w ten sposób unieruchomić dowolną liczbę osób, jak długo pozostają widoczne i oddalone nie więcej niż 15 do 20 metrów. Ofiary budzą się z transu jedynie wtedy, gdy Summanus uwolni je lub zostanie zmuszony do wycofania się.

Informacje o Summanusie można odnaleźć w niewiarygodnie rzadkiej księdze zwanej *The Tuscan Rituals* (Rytuały Tuscan).

SUMMANUS, Podróżujący w Mroku, Władca Nocy

S 24 KON 63 BC 17 INT 20
MOC 25 ZR 16 Szybkość 9 WT 40

Modyfikator obrażeń: +2k6.

Broń: Macka 100%, obrażenia 1k3 podczas pierwszej rundy oraz 1k4 S wysysanej podczas każdej kolejnej.

Pazury 100%, obrażenia 1k6+mo.

Pancerz: Summanus otrzymuje jedynie minimalne obrażenia powodowane przez jakąkolwiek broń. Jest w stanie regenerować się przeznaczając punkt magii na jeden punkt odzyskanej Wytrzymałości.

Czary: Summanus zna większość czarów „Przywołania”, „Spętania” i „Nawiązania kontaktu”, jak również inne niezbędne Strażnikowi Tajemnic.

Utrata Poczytalności: Ujrzenie Summanusa powoduje utratę 1/1k8 punktów.

TAMASH

WIELKI

Brak snów uzmysłowił mu niezwykle jasno, że istniało coś, co Wielki pragnął przed nim ukryć.

H. P. LOVECRAFT „W POSZUKIWANIU
NIEZNANEGO KADATH” (przeł. Andrzej Ledwożyw)



Tamash

POSĄGI przedstawiają Tamasha jako srebrnoskórego mężczyznę o czarnych jak węgiel włosach i czarnej brodzie. Jest niski, lecz muskularny. Odziany w togę w kolorze złota, dzierży w dłoni laskę z lapis lazuli. Skronie Wielkiego przyozdabia misternie spleciony laur.

Tak jak w przypadku Zo-Kalara i Lobona, kult Tamasha stracił na znaczeniu wraz ze zniszczeniem i upadkiem Sarnath. Jednakże Tamash – patron magów i czarowników – zawsze będzie posiadał oddanych wyznawców.

Tenże Wielki jest mistrzem iluzji. Może tworzyć i podtrzymywać jeden lub wiele nieprawdziwych obrazów, wypełniając nimi całą przestrzeń trzech kilometrów sześciennych. Iluzje te można rozproszyć za pomocą dotknięcia. Wielki jest również w stanie wykreować obrazy powodujące utratę Poczytalności (np. widok Azathotha), jednak ofiara traktowana jest wtedy tak, jakby automatycznie pomysłnie przechodziła test Poczytalności i w związku z tym traci minimalną liczbę punktów.

TAMASH, Władca iluzji

S 35 KON 40 BC 10
INT 17 MOC 40 ZR 21
WG 20 Szybkość 10 WT 25

Modyfikator obrażeń: +2k6.

Broń: Laska 85%, obrażenia 1k8+mo.

Pancerz: Siłą woli Tamash może przywołać aurę boskości, która otacza go dając osłonę 10 punktów pancerza.

Czary: Siły Iluzji oraz wszelkie czary „Nawiązania kontaktu” z bratnimi Wielkimi oraz z Nyarlathotepem. Tamash zna ponadto wszystkie czary pochodzące z Krainy Snów nie związane z „Przywołaniami”, „Spętaniami”, „Nawiązywaniem kontaktu” lub z „Wezwaniami”.

Utrata Poczytalności: Ujrzenie Tamasha nie powoduje utraty Poczytalności.

TAWIL AT'UMR

AWATAR YOG-SOTHOTHA

Był jeszcze inny kształt, nie zajmujący żadnego piedestału, lecz zdający się ślizgać lub płynąć ponad kłębiastym, jakby utkany z chmur podłożem. Nie miał on stałej formy, lecz zmiennym wyglądem najbardziej zbliżony był do człowieka, aczkolwiek od istoty ludzkiej dzieliła go znaczna różnica wzrostu – mierzył nie więcej niż trzy stopy, wydawał się mocno okutany grubą szatą, jak istoty na piedestałach. Lecz jego ubiór miał naturalną barwę, zaś Carter nie dostrzegł w materiale otworów na oczy. Prawdopodobnie owo coś potrzebowało mroku, gdyż najwyraźniej należało do istot wyższych, dla których przymioty świata materialnego są sprawą drugorzędną.

H. P. LOVECRAFT i E. HOFFMAN PRICE „POPRZEC
BRAMY SREBRNEGO KLUCZA” (przeł. Robert Lipski)



Tawil at'Umr

TAWIL AT'UMR JEST jedną z postaci Yog-Sothotha i Najstarszym Wielkim Starożytnym. Jest Przewodnikiem i Strażnikiem – tym, który oferuje godnym tego Podróżnikom przekroczenie Ostatecznej Bramy i który inicjuje ceremonię przejścia. Tawil at'Umr góruje ponad wszystkimi Wielkimi Starożytnymi. Znany jest z pełnienia roli Przewodnika dla potężnych Śniących i Podróżników. To jedyny z Wielkich Starożytnych, którego imię znamy.

TAWIL AT'UMR, Przewodnik i Strażnik Bramy, Najstarszy Starożytny

S n/p	KON 200	BC 25	INT 40
MOC 100	ZR 30	Szybkość 25	WT 113

Modyfikator obrażeń: Np.

Broń: Dotyk 100%, obrażenia to przeniesienie lub natychmiastowa destrukcja.

Pancerz: Brak, jednak Tawil at'Umr może zostać zraniony jedynie za pomocą magicznej broni lub czarów.

Czary: Tawil at'Umr zna wszystkie czary.

Utrata Poczytalności: Brak, chyba że Tawil at'Umr rozchyli okrywający go płaszcz, co powoduje natychmiastową utratę 1k20/1k100 punktów.

TRU'NEMBRA

BÓG ZEWNĘTRZNY

Nie były to jakieś straszne dźwięki, bynajmniej, ale towarzyszyła im wibracja zupełnie niespotykana na naszym ziemskim globie, a w pewnych momentach wydawało się, że jest to symfonia wykonywana nie przez jednego muzyka.

H.P.LOVECRAFT „MUZYKA ERICHA ZANNA”

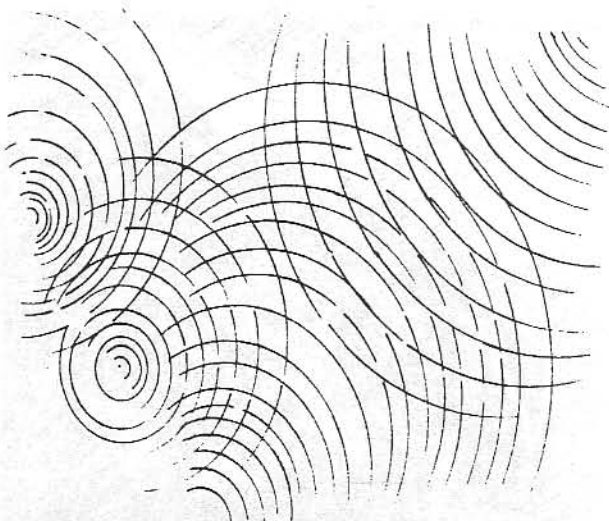
(przeł. Ryszarda Grzybowski)

TRU'NEMBRA czczony jest przez niewielu samotnych szaleńców. Wyznawcy tego Zewnętrznego Bóstwa rekrutują się zwykle spośród szalonych muzycznych geniuszy, którzy zostali

przezeń odkryci lub przyciągnęli jego uwagę swym niepowtarzalnym talentem. Od chwili, gdy cudowne dziecko zostało przezeń po raz pierwszy dostrzeżone, bóstwo odwiedza je nucąc w jego głowie przedziwne pieśni. Taki „protegowany” w bardzo krótkim czasie gromadzi olbrzymią muzyczną wiedzę i umiejętności, płacąc jednak za to postępującym obłędem. Muzyk staje się owładnięty obsesją Anioła Muzyki i pieśniami, które słyszy podczas odwiedzin bóstwa. Ostatecznie geniusz zostaje przeniesiony na dwór Azathotha, gdzie wykonuje eteryczne koncerty dla Demonicznego Sultana i jego dworzan. Tru'nembra czasami usiłuje dokonać rzeczywistego, fizycznego przeniesienia, jednak najczęściej jedynie dusza dociera w granice dworu chaosu, a pozbawione życia ciało pozostaje na Ziemi, wciąż kontynuując grę i nie rozstając się ze swą ukochaną muzyką nawet po śmierci (świadkowie takiego wydarzenia muszą wykonać test Poczytalności i tracić 1/1k8 jej punktów).

Tru'nembra – żywy dźwięk – manifestuje się w postaci bezosobowej, wszechogarniającej, natarczywej muzyki. Zakrywanie lub zatykanie uszu nie przynosi w tym wypadku żadnego efektu. Nie można w ten sposób uniknąć ani jego ataku, ani obecności, ani też związanej z nią utraty punktów Poczytalności. Nawet osoby całkowicie głuche nie są odporne na te dźwięki.

Zewnętrzne Bóstwo może atakować za pomocą fali dźwiękowej, potężnej do tego stopnia, że powoduje obrażenia w wysokości 1k10 punktów Wytrzymałości na rundę, rażąc wszystkich i wszystko w promieniu 100 metrów. Typowymi skutkami takiego ataku są wybite okna, popękane drobne naczynka krwionośne itd. Dłuższe przebywanie na zaatakowanym obszarze może przynieść fatalne skutki. Tru'nembra może także zaatakować pojedynczy, wybrany cel. Emituje wtedy coś w rodzaju ciosu dźwiękowego o nieopisanym natężeniu. Siła ataku jest tak niszcząca, że powoduje skracanie się stalowych konstrukcji i roztrzaskiwanie kości. Osoby pozostające w polu rażenia otrzymują obrażenia w wysokości 1k100 punktów Wytrzymałości. Wykonywanie *uników* w żaden sposób nie chroni przed skutkami opisanych ataków.



Tru'nembra

Tru'nembra porusza się z prędkością dźwięku. Ponieważ nie posiada materialnej postaci, jest odporny na działanie wszelkich materialnych rodzajów ataku. Można mu się przeciwstawić wyłącznie za pomocą odpowiednich czarów, oddziałujących na Inteligencję i Moc, oraz za pomocą urządzeń wytwarzających fale dźwiękowe. Muzycy są w stanie czasowo powstrzymać lub odegnąć bóstwo, pod warunkiem jednak, że będą grali lub śpiewali we właściwej tonacji.

TRU'NEMBRA, Anioł Muzyki

S n/p KON n/p BC n/p INT 14
MOC 60 ZR n/p Szybkość prędkość dźwięku WT 60

Modyfikator obrażeń: N/p.

Broń: Fala dźwiękowa automatycznie, obrażenia 1k10 punktów WT na rundę w promieniu 100 metrów.

Cios dźwiękowy 75%, obrażenia 1k100.

Pancerz: Brak, jednak Tru'nembra może być zaatakowany wyłącznie za pomocą czarów oddziałujących na INT i MOC oraz za pomocą mechanizmów wytwarzających dźwięk.

Czary: Brak.

Utrata Poczytalności: Usłyszenie lub doświadczenie obecności Tru'nembry powoduje utratę 1/2k10 punktów.

VOORMISOWIE

POMNIEJSZA RASA NIEZALEŻNA

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

CLARK ASHTON SMITH „THE SEVEN GEASES”



Voormis

OKREŚLENIE „VOORMISOWIE” dotyczy rasy prymitywnych humanoidów zbliżonych wyglądem do psów, zamieszkującej głębokie, ciemne jaskinie. Prowadzą nocny tryb życia i są dzikimi, przebiegłymi łowcami, którzy zawzięcie bronią swych pobratymców i potomstwa. Te kudłate bestie nie znają strachu, a samice są jeszcze bardziej zajadłe od samców. Rasa voormisów oddaje cześć Wielkiemu Przedwiecznemu o imieniu Tsathoggua. Jakkolwiek większość przedstawicieli tej rasy dawno wymarła, niewielka liczba odizolowanych społeczności może wciąż egzystować gdzieś na półkuli północnej. Przyjmuje się, że istoty te są odległymi potomkami starożytnych wielkich stóp.

VOORMISOWIE, Prymitywna rasa humanoidalna

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

Średni modyfikator obrażeń: +1k4.

Broń: Pazury 30%, obrażenia 1k6+mo.

Kły 30%, obrażenia 1k4.

Pancerz: Brak.

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

Utrata Poczytalności: Ujrzenie przedstawiciela voormisów powoduje utratę 0/1k6 punktów.

VORVADOSS

STARSZY BÓG

Nagle, z szybkością błyskawicy, na pokój spadła zasłona mroku. Już nie widziałem pełznącego ku nam błyszczącego potwora. Rozległ się straszny, rozdzierający krzyk – a potem zapadła głucha cisza, dławiąca nawet odległy szum morza. Palce mrozu do bólu szarpały mi trzewia. Później z ciemności wynurzyła się Twarz, przestłonięta cienką woalką srebrzystej mgiełki. Nie należała do człowieka, gdyż jej niewyraźne rysy w niczym nie przypominały naszych i zdąży się podlegać zasadom obcej i dziwnej geometrii. A mimo to nie przerażała – raczej dawała ukojenie. Srebrna aura otaczała obce krągłości, fantastyczne cienie, płaszczyzny... Tylko oczy były przejrzyste, jasne – choć czarną barwą przywodziły na myśl pusty kosmos między gwiazdami. Bił od nich chłód niezgłębionej mądrości.

HENRY KUTTNER „NAJEŹDZCY”

(przeł. Witold Nowakowski)



Vorvadoss

VORVADOSS, jeden z nielicznych Starszych Bógów noszący jakiekolwiek imię, czczony jest pośród oddalonych od Ziemi światów i w związku z tym prawie na niej nie znany. Pomaga swoim wyznawcom lub tym, którzy go wzywają, lecz nigdy nie atakuje innego bóstwa. Przemawia natomiast do tych, którzy go wezwali, służąc im radami wypowiedzianymi cieniem, brzęczącym, jakby krystalicznym głosem. Vorvadoss mówi samymi zagadkami, napomykając o czymś, lecz nigdy nie udzielając prostych, jednoznacznych odpowiedzi lub rozwiązań. Czasami ów Starszy Bóg decyduje się na obdarowanie proszącego jakimś czarem, jednak zawsze żąda za to zapłaty: np. poświęcenia przez błagającego części Mocy lub zniszczenia jakiegoś potwornego stworzenia itp.

Vorvadoss może siłą woli transportować istoty na inne płaszczyzny, do innego świata lub czasu. Jeśli jest to wbrew woli transportowanej istoty, może ona podjąć próbę przeciwstawienia się temu poprzez użycie własnej woli (pojedynki MOC przeciw MOC, którego wynik ustala się za pomocą Tabeli Porównawczej).

VORVADOSS, Rozpalacz Ognia

S 45	KON 42	BC 28	INT 50
MOC 75	ZR 20	Szybkość 10	WT 35

Modyfikator obrażeń: +4k6

Broń: Pięść 100%, obrażenia 1k6+4k6.

Pancerz: Vorvadoss może się opancerzyć używając na to po jednym punkcie Mocy za jeden punktów niezbędnej mu osłony. Jest w stanie regenerować utracone punkty Wytrzymałości używając 1 punkt magii na 3 odzyskiwane punkty WT.

Czary: Wszelkie niezbędne Strażnikowi Tajemnic.

Utrata Poczytalności: Ujrzenie Vorvadossa powoduje utratę 0/1k4 punktów.



VULTHOOM

WIELKI PRZEDWIECZNY

Stwór podobny był do gigantycznej rośliny, posiadającej niezliczone blade i obrzmiate korzenie, które rozgałęziały się z rozdętego pnia. Pień ten, na wpół ukryty przed wzrokiem, zwieńczała cynobrowa bańka przywodząca na myśl niesamowity kwiat; z bańki tej wyrastał psotny kształt perłowej barwy będący przykładem niewystawionego piękna i symetrii...

CLARK ASHTON SMITH „THE VULTHOOM”

VULTHOOM zamieszkuje głęboką jaskinię starannie ukrytą pośród piasków Marsa, gdzie wraz ze swymi wyznawcami egzystuje w niekończącym się cyklu tysiącletniego snu poprzedzanego tysiącletnią aktywnością. Przedwieczny jest w stanie zapewnić swoim wiernym nieśmiertelność, jednak muszą oni w odpowiednim czasie powrócić do jego jaskini i wraz z nim pogrążyć się we śnie na kolejne tysiąc lat.

Wielki Przedwieczny posiada wiele niespotykanych zmysłów i niezwykłych możliwości, przede wszystkim jednak dysponuje umiejętnością rozszerzania pola percepcji zgodnie ze swym życzeniem. Obejmuje nią ogromne obszary przestrzeni kosmicznej i czasu, widząc i słysząc dosłownie wszystko. Vulthoom może także przemawiać mentalnie do każdego, kto przebywa w odległości do półtora kilometra od niego. Głos Przedwiecznego brzmi wtedy niewiarygodnie słodko i dźwięcznie, co pomaga mu zamaskować swą prawdziwą naturę. Ponadto Vulthoom wytwarza słodko pachnący, hipnotyczny narkotyk. Każdy, kto wciągnie do płuc niesamowity aromat i przegra mentalny pojedynek przeciwko Mocy Vulthooma, doświadcza realistycznych halucynacji wspaniałych, przypominających Raj ogrodów, których widok napędza go niewysłowioną ekstazą i zachwytem. Przegranie drugiego pojedynku oznacza, że osoba została zniewolona przez Przedwiecznego. Ci, którym udało się wytrzymać presję drugiego mentalnego ataku bóstwa, pozostają po prostu pod działaniem halucynacji jeszcze przez 20+1k100 minut. Halucynacje może również przerwać udana psychoanaliza. Narkotyk wytwarzany przez Vulthooma działa na wszystkich znajdujących się w promieniu 100 metrów.



Vulthoom

Podobny halucynogen produkowany jest przez pewien rodzaj dziwnego, archaicznego kwiatu pochodzącego z ojczyściej planety Przedwiecznego, jednak zasięg jego oddziaływania ograniczony jest do około dwudziestu metrów. Narkotyk ten jest równie potężny i ofiary muszą skutecznie odeprzeć Moc Vulthooma.

VOLTHOOM, Śpiący

S 30 KON 75 BC 85 INT 35
MOC 35 ZR 1 Szybkość 0 WT 80

Modyfikator obrażeń: N/p.

Broń: Korzeń 65%, obrażenia 3k6.

Pancerz: Brak, lecz obrażenia powodowane przez jakąkolwiek broń są minimalne. Przedwieczny regeneruje odniesione obrażenia w tempie 3k10 punktów Wytrzymałości na rundę.

Czary: Wszelkie niezbędne Strażnikowi Tajemnic.

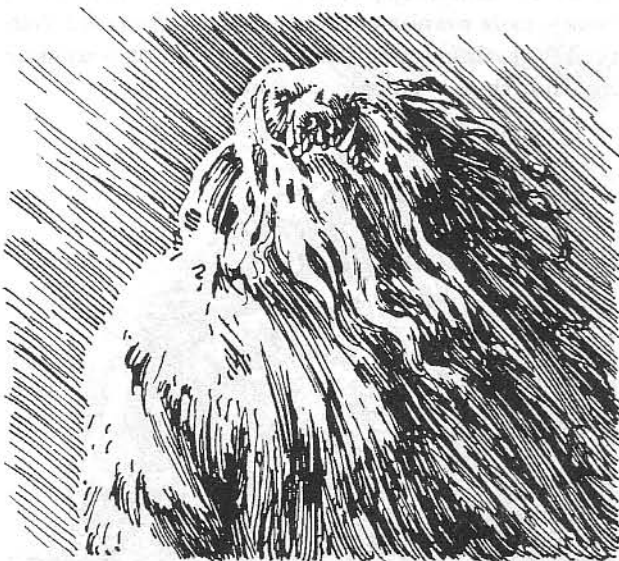
Utrata Poczytalności: Ujrzenie Vulthooma powoduje utratę 0/1k10 punktów.

WENDIGO

POMNIEJSZA RASA SŁUŻEBNA

Przez pierwszych kilka mil podążanie wytyczonym szlakiem nie sprawiało mu żadnej trudności. Potem odstęp między poszczególnymi śladami stały się coraz dłuższe, aż trop zyskał proporcje, jak mu się zdawało, zupełnie niemożliwe do osiągnięcia przez jakiekolwiek zwierzę. Stał się jak gdyby zapisem ogromnych, powietrznych susów. Ślady pozostawione na powierzchni śniegu były teraz tak odległe, że ich odcisnienie musiało wymagać całkowitego, długotrwałego odrywania się od podłoża... Twarz była bardziej zwierzęca niż ludzka i jakby ukształtowana w odwróconych proporcjach, a jej skóra była luźna i zwisająca...

ALGERNON BLACKWOOD „THE WENDIGO”



Wendigo

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

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

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

WENDIGO, Dzikie bestie z mroźnych pustkowi

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

Średni modyfikator obrażeń: +1k6

Broń: Pazury 30%, obrażenia 1k8+mo.

Kły 25%, obrażenia 1k4 oraz lodowe przerażenie.

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

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

Umiejętności: Ukrywanie się 75%, skradanie 55%, tropienie 75%.

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



WIDMOWI ŁOWCY

POMNIEJSZA RASA SŁUŻEBNA

Każde z tych potwornych stworzeń przesycone było niezwykłym, wydobywającym się zeń światłem, które rozmywało się i zanikało w otaczającej je przestrzeni!

H. P. LOVECRAFT

„PSYCHOPOMPOS: A TALE IN RHYME“



Widmowy łowca

WIDMOWI ŁOWCY są wielkimi, szkaradnymi humanoidami osiągającymi wzrost od 180 do 210 centymetrów. Pokryci są pomarszczoną, czarną jak smoła skórą, posiadają wielkie, czerwone oczy i szerokie szczęki wypełnione szpiczastymi, zakrzywionymi jak u rekinów zębami. Ohydny wygląd – przeraźliwie chudej i, z wyjątkiem rozdętego brzucha, patykowatej istoty – dopełnia długi, spłaszczony nos. Kończyny stworów zaopatrzone są w toczne przydatki. Stopy zbliżone są kształtem do ludzkich i kończą się jedynie długimi, zrogowaciałymi pazurami, a przedramiona stworów zakończone są wielkimi, krabimi kleszczami. Z uwagi na nie do końca materialne ciało, istoty te widuje się często zawieszone nad ziemią lub szybujące w powietrzu. Posługują się swym własnym, nieznanym językiem.

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

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

Kiedy przebywają w swej niematerialnej postaci, mogą zostać zranieni jedynie przez magiczną broń lub czary. Ich główną słabością jest fakt, że pewne rodzaje światła

czynią je na powrót widzialnymi. Specjalnego typu zwierciadła mogą ujawnić ich położenie, zakładając, że któryś znajdzie się dokładnie na wprost takiego lustra.

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

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

WIDMOWI ŁOWCY, Potworni strażnicy

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

Średni modyfikator obrażeń: +1k6.

Broń: Kleszcz 50%, obrażenia 1k6+mo.

Kły 30%, obrażenia 3k6.

Pancerz: 1 punkt skóry.

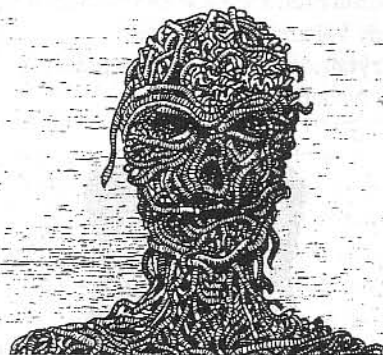
Czary: Jeśli w wyniku rzutu 1k100 uzyskany rezultat będzie równy lub niższy niż INT x2 danego osobnika, zna on 1k6 czarów.

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

WIJE

POMNIEJSZA RASA SŁUŻEBNA

Najniższe jaskinie nie służą zagłębianiu przez oczy, które widzą; cuda ich bowiem są osobliwe i przerażające. Przekłeta jest ziemia, gdzie umarte myśli żyją w nowych, dziwnych powłokach cielesnych, i złym jest umysł, który nie zawiera się wewnątrz czaszki. Mądrze rzecze Ibn Schacabao, że



Wije

szczęśliwym jest grób, gdzie spoczywa czarownik i szczęśliwe jest nocą miasto, gdzie wszyscy czarownicy zostali spaleni na proch. Stare plotki głoszą, iż dusza zaprzędanego diabłu nie pobiera sił z cmentarnej gliny, ale z tłuszczu i rozkazuje Robakowi, który pożera; aż z gnijących tkanek budzi się nowe, upiorne życie, a ci żyjący pod ziemią modelują je i wypełniają jego puste wnętrza, aż napęcznieje do monstrualnych rozmiarów... Wielkie otwory wykopano w sekrecie w miejscach, gdzie starczyłyby zwyczajne, istoty zaś, które winny pełzać, nauczyły się stąpać jak ludzie.

H. P. LOVECRAFT „FESTYN” (przeł. Robert Lipski)

WIJE zbudowane są z tysięcy splecionych robaków i larw, z których każdy żyje własnym życiem i porusza się nieustannie. Jednak robale wciąż utrzymują kształt ludzkiego ciała. Ze względu na ich niespójną i elastyczną strukturę, normalna broń zadaje wijom minimalne obrażenia. Trafiający stworzenie pojedynczy pocisk zadaje jedynie jeden punkt obrażeń. Wyjątkiem są naboje śrutowe wystrzelone ze strzelb, które zadają minimalną liczbę punktów obrażeń dla danego typu strzelby.

Wije nie są w stanie mówić, jednak potrafią zapisać wiadomość. Podczas rzucania czarów lub porozumiewania się ze swymi władcami nie muszą artykułować słów. Nie znają specjalnych form ataku i wykorzystują w tym celu normalną broń.

WIJE, Robaczywe stworzenia

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

Średni modyfikator obrażeń: 0.

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

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

Czary: Każdy Wij zna 1k10 czarów.

Utrata Poczytalności: Ujrzenie wija powoduje utratę 1k3/2k10 punktów.



WYCHOWANKOWIE PRZEDWIECZNYCH

WIEKSZA RASA SŁUŻEBNA

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

RAMSEY CAMPBELL „THE FACES AT PINE DUNES”



Wychowankowie Przedwiecznych

WYCHOWANKOWIE PRZEDWIECZNYCH to mutanci – skrzyżowanie człowieka i Bóstwa Zewnętrzznego lub Wielkiego Przedwiecznego. Podczas specjalnej ceremonii Zewnętrzne Bóstwo lub Przedwieczny zsyła sny, które wnikają do łona brzemiennej kobiety, zmieniając strukturę genetyczną nie narodzonego płodu. Takie dzieci rodzą się normalnie i żyją wiele lat jako zwykli, zdrowi ludzie, aż pewnego dnia przemieniają się w stworzenie bardziej przypominające wyglądem swego obcego rodzica. Transformacja z postaci ludzkiej w zdeformowanego potwora zachodzi w jeden wieczór.

Dwoje lub więcej transformujących się ludzi może czasem „zrosnąć się” w jednego „wychowanka”.

Opisywane mutacje i transformacje przechodzą z pokolenia na pokolenie. Każda kolejna generacja staje się

bardziej podobna do „rodzicielskiego“ bóstwa. Nosiciele skażonych genów nękani są przez sny i nocne koszmary ukazujące obrzędy i ceremonie dziwnego kultu. Sny te są swoistą „pamięcią przodków“, którzy dawno temu obcowali z mitologicznym bóstwem. Pamięć, wraz ze skażeniem genów, przechodzi na kolejne pokolenia.

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

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

WYCHOWANKOWIE WIELKICH

PRZEDWIECZNYCH, Bękart obcych bóstw

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

Średni modyfikator obrażeń: +3k6.

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

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

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

Utrata Poczytalności: Ujrzanie wychowanka Przedwiecznych powoduje utratę 1/1k10 punktów.

XADA-HGLA

AWATAR AZATHOTHA

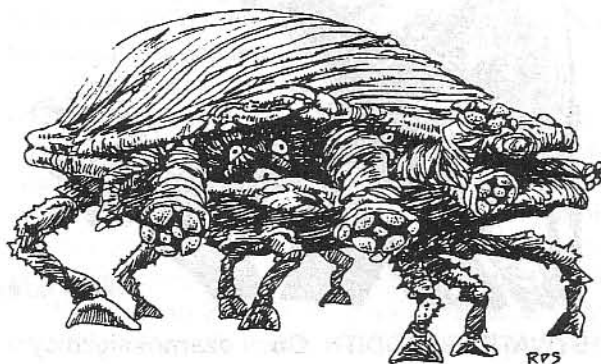
Stworzenie składało się z dwuczęściowej skorupy wspieranej przez wiele par elastycznych nóg. Z tej półotwartej muszli wyrastały cylindry o wielu przegubach zakończone polipowatymi wypustkami; zdawało mi się, że w ciemności spowijającej wewnątrz skorupy dostrzegam potworny, zwierzęcy, pozbawiony ust pysk z głęboko osadzonymi oczami.

RAMSEY CAMPBELL

„THE INSECTS FROM SHAGGAI“

TA forma potężnego Azathotha czczona jest wyłącnie przez shanów i mi-go. Xada-Hgla atakuje wyrzucając jednocześnie naprzód wszystkie cztery lśniące zielonkawo, masywne macki. Za ich pomocą zgniata ofiarę lub wciąga ją do wnętrza skorupy, gdzie nieszczęśnik zostaje rozpuszczony przez kleiste, żrące ciało Zewnętrzny Bóstwa.

W odróżnieniu od swej poskręcanej, nuklearnej formy, ten awatar Azathotha pojawiając się w odpowiedzi na przywołanie i nie sprowadza ze sobą żadnych sług ani innych bóstw.



RPS

Xada-Hgla

XADA-HGLA, Kolebka Chaosu

S 120	KON 130	BC 120	INT 0
MOC 100	ZR 10	Szybkość 15	WT 125

Modyfikator obrażeń: +14k6.

Broń: Macki 100%, obrażenia 14k6 lub śmierć podczas kolejnej rundy.

Pancerz: 50 punktów zrogowaciałej skorupy, jednak kleiste ciało wewnątrz nie jest opancerzone.

Czary: Brak.

Utrata Poczytalności: Ujrzanie Xada-Hgla powoduje utratę 1k10/1k100 punktów.

YADDITH, Obywatele

POMNIEJSZA RASA NIEZALEŻNA

Uda mu się odbyć podróż w kokonie świetlnym, jakiej nie zrealizował dotąd żaden mieszkaniec Yaddith... Znalazłszy się na Ziemi w ciele szponiastej, długonosej istoty, miał zamiar odnaleźć...

H. P. LOVECRAFT i E. HOFFMAN PRICE „PRZEZ BRAMY SREBRNEGO KLUCZA“ (przeł. Robert Lipski)

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



Obywatele Yaddith

OBYWATELE YADDITH, Obcy czarnoksiężnicy

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

Szybkość 8

WT 13-14

Średni modyfikator obrażeń: +1k4.**Broń:** Pazury 30%, obrażenia 1k6+mo.**Pancerz:** 2 punkty chitynowej skorupy.**Czary:** Wszystkie istoty rasy Yaddith znają 1k6+2 czarów.**Utrata Poczytalności:** Ujrzenie jednego z mieszkańców Yaddith powoduje utratę 0/1k6 punktów.

YEKUB, Mieszkańcy

POMNIEJSZA RASA NIEZALEŻNA

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

H. P. LOVECRAFT, A. MERRITT, ROBERT E.
HOWARD, C. L. MOORE i FRANK BELKNAP LONG
„THE CHALLENGE FROM BEYOND”

ROBAKOPODOBNE stworzenia z planety Yekub są rasą międzygwiazdnych najeźdźców, którzy posiadli umiejętność wymieniania się umysłami z innymi istotami, podobnie jak czyni to wielka rasa z Yith. Jednakże, o ile wielka rasa wykorzystuje do tego swoje naturalne predyspozycje, o tyle mieszkańcy Yekub używają w tym celu zaawansowanej, obcej technologii. Na powierzchni planet zrzucane są dziwaczne, krystaliczne sześciiany o boku około 10 centymetrów z osadzonymi wewnątrz dyskami pokrytymi pismem klinowym. Te dziwne przedmioty przyciągają uwagę inteligentnych mieszkańców. Jeśli któryś z nich zajrzy do wnętrza kryształu, jego umysł zostanie pochwycony przez urządzenie i przeniesiony na planetę najeźdźców. Robakopodobne stworzenie, przesłuchując uwięziony umysł, porzuca swe ciało i przesyła swój własny umysł w opuszczone ciało więźnia, mogąc swobodnie eksplorować nowy świat. Kiedy jego misja dobiegnie końca, mieszkaniec Yekub wykorzystuje urządzenie do przesłania swego umysłu z powrotem.

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

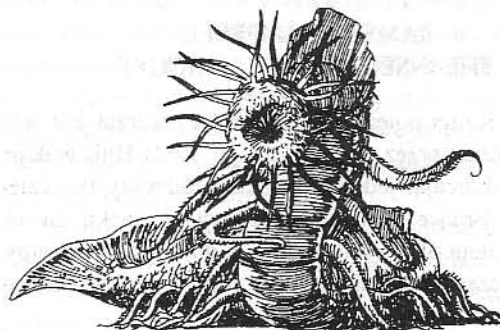
Umysły najeźdźców mają duże kłopoty z kontrolowaniem ludzi przez długi czas. W przeciągu dni lub nawet godzin po mentalnej wymianie umysłów, robakopodobny twór traci kontrolę nad ludzkim ciałem, które w nieprzewidywalny sposób cofa się do stanu zwierzęcego. Niekontrolowana ludzka zewnętrzność ostatecznie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

MIESZKAŃCY YEKUB, Mentalni najeźdźcy

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

Szybkość 9

WT 33-34



Mieszkańcy Yekub

Średni modyfikator obrażeń: +4k6.

Broń: Odnóza 40%, obrażenia 1/2 mo.

Zgniatanie 35%, obrażenia mo.

Pancerz: 6 punktów grubej skóry i tłuszczu.

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

Utrata Poczytalności: Ujrzenie jednego z mieszkańców Yekub powoduje utratę 0/1k8 punktów.

YIDHRA

ZEWNĘTRZNA BOGINI

Yidhra pożarła ośmiornicę i nauczyła się wypuszczać napróżd macki; pożarła niedźwiedzia i nauczyła się pokrywać ciepłym futrem, by przetrwać ścinające z nóg mrozy północy. Yidhra jest w stanie przybrać dowolną formę znaną żywym istotom. Lecz obojętnie, jaki przybrałaby kształt, nie będzie on jedynie pięknym, ponieważ zawarła w sobie formy wszelkich stworzeń – tych pięknych i tych odrażających.

Swym wyznawcom objawia się w wielu cudownych i urodziwych postaciach, lecz dzieje się tak dlatego, iż nie dostrzegają oni jej rzeczywistego oblicza, a jedynie to, które ona pragnie im objawić... W rzeczywistości Yidhra pozostaje jednością swej duszy w niezmiernym wielokształcie niezliczonej liczby zamieszkiwanych przez nią form... ukrytych pośród dżungli południa, pośród lodowych bezdroży północy lub wśród piasków pustyni, gdzieś, za zachodnim morzem.

To właśnie dlatego jej świątyni jest tak wiele, a w każdej z nich oczekuje ONA – połączona zewnętrznymi kształtami z pochłoniętymi przez siebie wyznawcami, lecz jedna swą niepodzielną świadomością.

WALTER C. DEBILL, JR. „WHERE YIDHRA WALKS”



Yidhra

YIDHRA posiada wiele form, a wszystkie one są ze sobą połączone telepatycznie, tworząc rozsiąną po świecie jedność. Posiada wielu awatarów, takich jak sępia Y'hath, Xothra, która śpi w ziemi i budzi się, by pożerać, czy też cudownej piękności kobieta imieniem Yolanda. Dlatego też ta Zewnętrzna Bogini pozostaje tak naprawdę niepoznawalna.

Yidhra czczona była przez praludzkie voormisów, przez ludzi pierwotnych, a współcześnie posiada swych wyznawców na terenach Laosu, Nowego Meksyku, Czadu i zachodniego Teksasu. Jej wyznawcy są prawdopodobnie obdarzeni nieśmiertelnością, a na ich ziemi spoczywa błogosławieństwo płodności i obfitości. W zamian składają swej bogini wymagane przez nią regularnie ofiary.

Wyznawcy tej Zewnętrznej Bogini, czasem nazywający siebie „Dziećmi Yidhry“, na skutek długotrwałego przebywania w pobliżu bóstwa doznają powolnej mutacji genów. Pewna społeczność jej czcicieli posiada, na przykład, wyraźną domieszkę genów gadzich. Wygląda jednak na to, że każda z grup jej wyznawców posiada inne skażenie genów, zależnie od awataru, z którym się kontaktuje. Współczynniki określające jej cechy zmieniają się w zależności od przybranej przez nią postaci, jednak Inteligencja i Moc Zewnętrznej Bogini pozostają zawsze stałe.

Yidhra jest, najogólniej rzecz ujmując, proteinowym makroorganizmem, który istnieje i nieustannie ewoluuje dzięki przyswajaniu materiału genetycznego wszelkich istot żywych. Bogini czasami pochłania geny swych ofiar podczas wyjątkowo obscenicznego połączenia, gwałtownie zmieniając ich strukturę genetyczną i umożliwiając nowo uformowanym stworzeniom ponowne „narodziny“ – często w potwornej postaci, całkowicie pozbawionej zdrowych zmysłów.

Yidhra jest ucieleśnieniem ewolucyjnego aspektu przetrwania. Regularnie składane ofiary stanowią konieczne źródło świeżego materiału genetycznego, niezbędnego do podtrzymania jej nie kończącej się ewolucji. Pozbawiony ofiar awatar usycha i degeneruje się, ostatecznie rozpadać się w kałużę martwej materii. Wyznawców zagłodzonego awataru spotyka taki sam los.

Wzmianki o Yidhrze można odnaleźć w dość rzadkich księgach dotyczących Mitów, takich jak *Uralte Schrecken*, *Black Sutra* (Czarna Sutra), *Chronicles of Thrang* (Kroniki Thrang) i *Cthonic Revelations* (Księga Objawień Cthonic).

YIDHRA, Pożeracz, Wiedźma ze Snów

współczynniki	Y'hath	Xothra	Yolanda
S	25	71	20
KON	77	107	40
BC	21	79	12
INT	25	25	25
MOC	60	60	60
ZR	30	14	18
WG	—	—	18
Szybkość	8/25 w locie	7/8 ryjąc	9
WT	49	93	26
MO:	+3k6	+8k6	+1k6
Pancerz:	5 punktów	10 punktów	brak

Broń: Połączenie 95%, obrażenia to mutacja genetyczna.

Pancerz: Różny, jednak jeśli awatar zostaje zabity, na jego miejsce Yidhra posyła następnego.

Czary: Wszystkie czary „Przywołania” i „Spętania”, jak również wszystkie zaklęcia działające na jaźń oraz wszelkie niezbędne Strażnikowi Tajemnic.

Utrata Poczytalności: Ujrzanie większości z form przybieranych przez boginię powoduje utratę 1/1k10 punktów. Jej ludzka postać nie powoduje utraty Poczytalności. Ten, komu zdarzy się ujrzanie jej prawdziwej, niepojętej postaci, traci 1k20/1k100 PP.

YOG-SOTHOTHA, Synowie

WIĘKSZA RASA SŁUŻEBNA

*Większy niż obora... cały jakby z pozwijanych sznurów... ma kształt kurzego jajka, ale ogromny jak nie wiem co... ma kilkanaście nóg wielkich jak dno beczki, zginają się w pół, kiedy stapa... nie ma nic stałego... wszystko jak galareta... składa się z oddzielnych poskręcanych lin ściągniętych razem... pełno na nim wielkich, wytupiatych oczu... dziesięć albo dwadzieścia ust, a może trąb... sterczą wszędzie, wielkie jak rury od pieca, chwieją się, otwierają i zamykają... szare, na nich niebieskie i fioletowe pierścienie... a na górze...
Boże drogi... pół twarzy!*

H. P. LOVECRAFT „KOSZMAR W DUNWICH”
(przeł. Ryszarda Grzybowska)

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



Synowie Yog-Sothotha

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

SYNOWIE YOG-SOTHOTHA, Potomstwo Zewnętrznego Boga

	rzuty	średnia
współczynniki	(ludzcy synowie)	(ludzcy synowie)
S	2k6x5 (3k6+12)	35 (22-23)
KON	2k6x5 (2k6x5)	35 (35)
BC	4k6+30 (2k6+6)	44 (13)
INT	6k6 (6k6)	21 (21)
MOC	6k6 (6k6)	21 (21)
ZR	3k6+6 (3k6)	16-17 (10-11)
WG	n/p (3k6)	n/p (10-11)
WT	–	39-40 (24)
MO:	–	+4k6 (+1k6)

Broń: Uścisk i wyssanie 100% (tylko spotworniali synowie), obrażenia 1k6 punktów WT na rundę z powodu zginięcia oraz 1k10 punktów WT spowodowane utratą krwi podczas każdej kolejnej rundy po pochwyceniu.

Pięść 75% (tylko ludzcy synowie), obrażenia 1k3+mo.

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

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

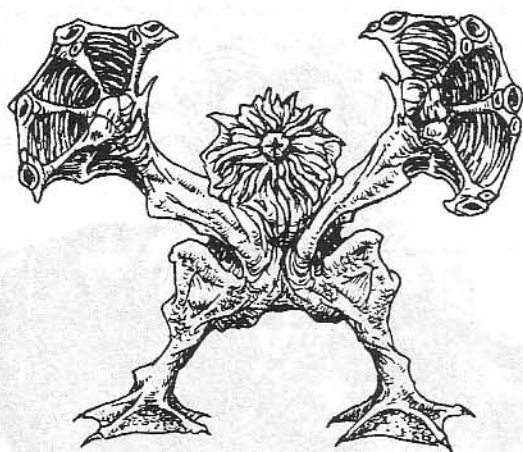
Utrata Poczytalności: Doświadczenie obecności niewidzialnych synów Yog-Sothotha powoduje utratę 1/1k8 punktów, zaś ujrzanie któregoś z nich wywołuje stratę 1k8/3k10 punktów. Widok stwora z niewielką mutacją powoduje z kolei utratę 0/1k2 punktów, a ujrzanie ohydnie zmutowanego ludzkiego syna – 1/1k6 punktów.

YTHOGTHA

WIELKI PRZEDWIECZNY

Dwunożna potworność, której tylne kończyny przypominały łapy płaza, a ramiona wznosiły się jakby w urągającym geście. Zakończone przyssawkami omotany rodzajem pajęczyny dłonie stwora zwrócone były w kierunku obserwatora. Głowa składała się z kipiącej masy nibystrąków lub odrosli, spośród których lśniło pojedyncze, jaskrawe oko.

LIN CARTER „PERCHANCE TO DREAM”



Ythogtha

YTHOGTHA spoczywa uwieczony w zatopionym królestwie Yhe, które sąsiaduje z R'lyeh. Wielki Przedwieczny pozostaje nieznanym większości ludzi, jednakże niektóre stworzenia z głębin mogą otaczać go czcią.

W ciągu wielu stuleci odkryto jedynie nieliczne pozostałości poświęcone temu odrażającemu i złośliwemu stworzeniu. Wszystkie zostały wyciosane z szarozielonkawego minerału pozaziemskiego pochodzenia. Wizerunki te zostały zrzucone na Ziemię, kiedy nasza planeta była jeszcze młoda i w jakiś sposób powstrzymywała lub przepuszczała przez siebie wrogie fale myślowe Ythogtha. Każdy, kto zasypia w bezpośredniej bliskości jednego z tych wizerunków, staje się obiektem oddziałującego na podświadomość „sennego przyciągania”. Każdej nocy ofiara śni o zatopionym Yhe i każdej nocy sny stają się intensywniejsze i bardziej niepokojące. Podczas każdego takiego snu, na skutek potwornych i niezmiernie realistycznych koszmarów, ofiara traci 1k4 punkty Poczytalności. W momencie, gdy owładnięta „sennym przyciąganiem” osoba utraci 20% początkowego stanu punktów Poczytalności, stanie twarzą w twarz ze strasliwym Wielkim Przedwiecznym. To makabryczne doświadczenie jest niesamowitym wstrząsem i śpiąca osoba traci natychmiast 1k8/1k20 punktów Poczytalności – zupełnie tak, jakby ujrzała to stworzenie na jawie.

Ythogtha posiada również umiejętność przeprowadzenia specjalnego mentalnego ataku. Jeżeli Przedwieczny przełamie Moc ofiary swoją własną, wygląda w oczach nieszczęsnego obserwatora na kreaturę przerastającą ogromem wszelkie jego wyobrażenia, być może nawet dziesięć razy większą, niż jest w rzeczywistości. Każdy, kto ujrzy iluzoryczny wizerunek Przedwiecznego, może próbować przegnać go ze swego umysłu. W tym celu gracz musi wykonać test rozproszenia tej iluzji (rzut 1k100 musi być niższy niż Moc x1). Nieudany test oznacza, że Odkrywca uwierzył w nadnaturalne rozmiary Przedwiecznego. Nieszczęśnicy owładnięci tą mentalną sztuczką, widząc potwora doznają dwukrotnie większej utraty punktów Poczytalności: 2k8/2k20. Ci, którym udało się rozprościć iluzję, tracą Poczytalność w „normalny” sposób

(1k8/1k20). Ythogtha jest w stanie przeprowadzić taki atak jedynie osobiście, nigdy zaś poprzez poświęconą mu statuetkę.

YTHOGTHA, Szkarada z Otchłani

S 40 KON 105 BC 55 INT 25
MOC 25 ZR 13 Szybkość 11/20 płynąc WT 80

Modyfikator obrażeń: +5k6.

Broń: Ramiona 90%, obrażenia 3k6.

Pazur 90%, obrażenia 1k6+mo.

Pancerz: 8 punktów grubej skóry. Stworzenie regeneruje się w tempie 4 punktów WT na rundę.

Czary: Wszystkie czary „Wezwania” i „Nawiązania kontaktu” oraz te, które Strażnik Tajemnic uzna za odpowiednie.

Utrata Poczytalności: Ujrzanie Ythogthy powoduje utratę 1k8/1k20 punktów.

YUGGOWIE

POMNIEJSZA RASA SŁUŻEBNA

Opowiadała koszmarną i zagmatwaną historię dotyczącą flotylli łodzi rybackich obsadzonych przez mieszkańców Ponape, złapanej przez gęstą mgłę w sporej odległości od brzegu wyspy. Flotylla została zaatakowana przez potworne i przerażające morskie ślimaki, rozdęte do nieprawdopodobnych rozmiarów. Stworzenia w bliżej nieznanym sposób wpełzały do wnętrza łodzi, a następnie chwytaly rybaków w swoje pyski i wywlekały ich przez burty do wody.

LIN CARTER „OUT OF THE AGES”

TE stworzenia przypominają wielkie, jasnoszare robaki lub ślimakopodobne czerwce, których średnica przekracza 1,2 metra, a długość dochodzi niekiedy do 4 i więcej metrów. Przypominają trochę chthonianów, nie posiadają jednak długich macek.



Yuggowie

W ich miejsce yuggowie wykształcili wielkie, okrągłe, ssące otwory gębowe, podobne do tych, jakie posiadają morskie minogi lub pasożyt zwany śluzicą. Otwór ten wypełniony jest wieloma koncentrycznymi rzędami zębów zbliżonych kształtem do rogów. Otacza go pojedynczy pierścień macek o długości 15-60 centymetrów. Podobnie jak ślimaki, yuggowie pozostawiają za sobą cuchnący, lepki ślad szlamu.

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

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

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

YUGGOWIE, Ślimakowaci słudzy Zoth-Ommoga

współczynniki	rzuty	średnia
S	7k6	24-25
KON	3k6+6	16-17
BC	8k6	28
INT	3k6	10-11
MOC	4k6	14
ZR	2k6	7

Szybkość 2/6 płynąc WT 22-23

Średni modyfikator obrażeń: +2k6.

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

Pancerz: 3 punktów pofalowanej skóry.

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

Utrata Poczytalności: Ujrzenie yugga powoduje utratę 0/1k6 punktów.

ZO-KALAR

WIELKI

Na parterze znajdowały się ogromne sale, pełne przepychu, gdzie zbierały się tłumy, by oddawać cześć Zo-Kalarowi, Tarash i Labanowi, głównym bogom Sarnathu, których świątynie, tonące w oparach kadzidłowego dymu, były równie wystawne jak trony monarchów.

H. P. LOVECRAFT „ZAGŁADA SARNATHU”

(przeł. Robert Lipski)



Zo-Kalar

ZO-KALAR był niegdyś naczelnym bóstwem Sarnath, dominującym nawet nad Tarashem i Labanem. Przypomina bardzo wysokiego lecz szczupłego mężczyznę odzianego w tunikę z czarnego atlasu. Zarówno jego skóra jak i włosy są zupełnie białe i pozostają w ostrym kontraście z zupełnie czarnymi oczami.

Zo-Kalar uważany jest za boga narodzin i śmierci, kierującego ścieżkami życia wszystkich mieszkańców ziemskiej Krainy Snów. Od czasu upadku Sarnath ma jednak stosunkowo niewielu wyznawców.

Zo-Kalar wciąż ogamięty jest melancholią i większość czasu spędza na samotnych podróżach, mając za jedynych towarzyszy cienie. W stosunku do śmiertelników jest raczej nieśmiały. Trzyma się od nich jak najdalej, pozwalając im zbliżyć się jedynie wtedy, gdy jest to absolutnie konieczne. Bóstwo może odpowiadać na pytania dotyczące przyszłych losów, lecz jedynie na tyle, na ile wiąże się to ze śmiercią zainteresowanego. Zawsze udziela tych odpowiedzi niezwykle wstrzemięźliwie, żądając w zamian straszliwych opłat.

ZO-KALAR, Bóg narodzin i śmierci

S 50	KON 40	BC 20
INT 20	MOC 25	ZR 20
WG 18	Szybkość 12	WT 30

Modyfikator obrażeń: +3k6.

Broń: Dotyk 95%, obrażenia to zredukowanie Mocy ofiary o 1k6 punktów.

Pancerz: Bóstwo może otoczyć się aurą, która chroni go jak 10 punktów pancerza.

Czary: Zo-Kalar może przywołać cień zużywając na to punkt magii. Zawsze przewodzi wszystkim obecnym cieniem. Może także obrócić w cień jednego ze swych przeciwników. Chcąc tego dokonać, bóstwo musi przełamać punkty magii ofiary za pomocą swych własnych (wynik ustala się korzystając z Tabeli Porównawczej). Następnie musi przeznaczyć na przemianę tyle punktów magii, ile wynosi Moc nieszczęśnika. Zo-Kalar jest

w stanie przemienić w ten sposób jednego przeciwnika na rundę. Zna ponadto następujące czary: „Nawiązania kontaktu z Wielkimi”, „Nawiązanie kontaktu z Nyarlathotepem” oraz wszelkie niezbędne Strażnikowi Tajemnic.

Utrata Poczytalności: Ujrzenie Zo-Kalara nie powoduje utraty punktów Poczytalności.

ZU-CHE-QUON

WIELKI PRZEDWIECZNY

Wielki i Cichy mieszka w głębiach pod ziemią, u wybrzeża Zachodniego Okeanu. Nie ten On z moźnych Przedwiecznych ukrytego świata, ni innych gwiazdozbiorów, lecz w ukrytej ciemności Ziemi od zawsze mieszka. Nie ma drugiego imienia nad On, boż On jest złem ostatecznym i nieśmiertelną pustką oraz Milczeniem Starej Nocy. Gdy Ziemia zemrze i bez ducha będzie krążyła między gwiazdami, On winijdzie znowu i rozciągnie swą władzę nad wszystkim. Bo też On nie ma nic wspólnego z żywotem i światłem, lecz umiował ciemność i bezwiczną ciszę otchłani. Bywa jednak, iż mogą Go wezwać przed czasem na lico Ziemi, a ciemnoskórzy, co zamieszkują brzegi Zachodniego Okeanu mają moc, iżby poprzez pradawne czary i osobliwie głębokie dźwięki dotrzeć do Jego podziemnej kryjówki. Pomnieć zaś trzeba, że największa groźba w owym wezwaniu, bo też On niesie śmierć i noc przedwczesną. On niesie ciemność w dzień i czernią zakrywa światło. I wszystkie życie, głosy i ruchy zamierają za Jego przejściem. Czasem przychodzi w czas zaćmienia i chociaż nie ma nazwy, ciemnoskórzy wołają nań Zushakon.

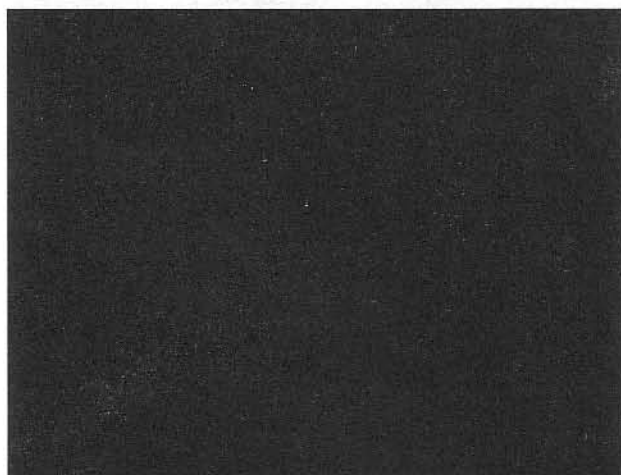
HENRY KUTTNER „DZWONY GROZY”

(przeł. Witold Nowakowski)

TA ISTOTA manifestuje się jako obszar wszechogarniającej ciemności, która nadciąga poprzedzona gwałtownym spadkiem temperatury i stale narastającymi wstrząsami gruntu. Zwierzęta i ludzie zamieszkujący obszar, który został przez nią wybrany jako Miejsce Przybycia, doznają bolesnych zaburzeń wzroku. Niektórzy posuwają się nawet do samookaleczenia, aby uniknąć przejmujących cierpień. Kiedy wreszcie pojawia się Wielki Przedwieczny, wszystkie żywe stworzenia, w tym także ludzie, ślepną, dopóki obecność tego mrocznego boga nie zostanie w jakiś sposób rozproszona. W obliczu Zu-che-quona oślepieni ludzie tracą 0/1 punktów Poczytalności na rundę. Jeśli utracą w ten sposób więcej niż 20% ich początkowego poziomu Poczytalności, popadają w długotrwały obłęd i wydłubują sobie oczy.

Zu-che-quon często znany jest jako Zushakon lub Zulchequon i z wielką dokładnością został opisany w *Book of Iod* (Księga Ioda). Hipotetyczne stworzenie określane przez Charlesa Forta jako „Melanicus” wykazuje wiele podobieństw do opisywanego bóstwa.

Wielki Przedwieczny może być w normalnych warunkach przywołany za pomocą silnych dźwięków o nie-



Zu-che-quon

zwykle niskiej tonacji, wytworzonych na przykład za pomocą specjalnie przygotowanych dzwonów lub też muzyki zdolnej dotrzeć do jego podziemnego legowiska. Może manifestować się na powierzchni jedynie tak długo, jak długo w powietrzu unoszą się przywołujące go dźwięki. Raz pojawiwszy się w danym miejscu, może jednak, już przez nikogo nie przywoływany, nawiedzać je ponownie podczas kolejnych zaćmień słońca.

Zu-che-quon pochłania całą najbliższą okolicę, oddziałując zarówno na społeczności niewielkich farm, jak i na populację gigantycznych miast.

ZU-CHE-QUON, Mroczny i Cichy

S n/p	KON 100	BC różna	INT 20
MOC 80	ZR n/p	Szybkość n/p	WT 100

Modyfikator obrażeń: N/p.

Broń: Oślepienie 100%, obrażenia specjalne.

Pancerz: Zu-che-quon nie może zostać zraniony za pomocą żadnej siły materialnej, a nawet światła. Oddziaływać mogą nań wyłącznie czary oraz magiczna broń (która powoduje minimalne obrażenia).

Czary: „Sprowadzenie ślepoty”, „Oślepiający cios” oraz wszelkie niezbędne Strażnikowi Tajemnic.

Utrata Poczytalności: Ujrzenie z daleka morza ciemności spowodowanej przez Zu-che-quona ogarniającego jakiś obszar powoduje utratę 1k6/1k20 punktów Poczytalności. Każdy, kto znajduje się wewnątrz nawiedzonego obszaru traci podczas pierwszej rundy 1/1k10 punktów Poczytalności oraz 0/1 punktów podczas każdej kolejnej.

ZY'TL Q'AE

WIELKA RASA NIEZALEŻNA

Wtem z ciemności nadleciał dźwięk przypominający pluskanie wody, a chwilę potem wyłonił się wielki, wilgotny, purpurowy kwiat. Jego płatki otwierały się i zamykały, niczym wygłodniałe paszcze. Największą anomalią stworu wydostającą się z jamy były jednak zielone odrośla przeklętej

piękności, zakończone wielopalczastymi dłońmi. Stworzenie trzymało je jakby z utęsknieniem wyciągnięte w kierunku miejsca, z którego rzucały się ofiary.

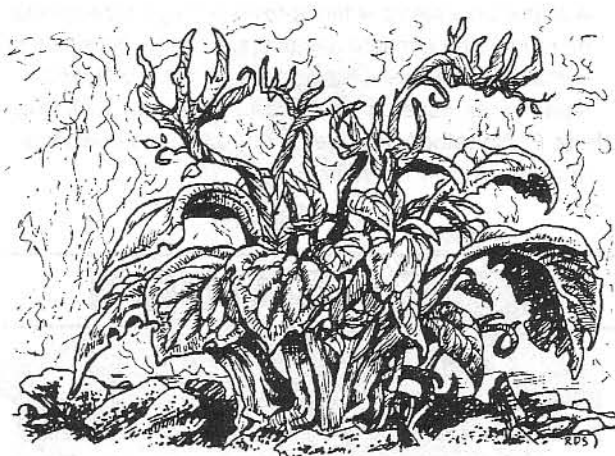
RAMSEY CAMPBELL
„THE INSECTS FROM SHAGGAI”

TA rasa inteligentnych, roślinnych stworzeń dawno temu zdominowała wszelkie inne populacje planety Xiclotl. Zy'tl q'ae są mięsożerne i wy mogły na innych mieszkańcach tego świata składanie sobie krwawych ofiar – odpowiedniej liczby przedstawicieli każdego gatunku. Stwory zamieszkują w całkowitej ciemności, a egzystują i rozrastają się dzięki pożywieniu pochodzącemu z żywych ofiar i innych zdobyczy, które wyłapywane są przez ich chwytne wici i kłapiące kwiaty.

Opisywane inteligentne rośliny posiadają dziwną hipnotyczną umiejętność zwabiania zdobyczy w pobliże swoich kryjówek. Wyrzucają w tym celu chmury pyłkowatych zarodników. Każde stworzenie, które zachłyśnie się taką chmurą, musi przeciwstawić swą Moc Mocy stworzenia, które wyprodukowało pyłek. Istoty owładnięte przez zarodniki zostają bez oporu wciągnięte do legowiska oczekującego, żarłocznego stwora. Wszystkie stworzenia owładnięte przez zarodniki tracą czasowo 1k3 punktów Kondycji i cierpią na skutek bólu i zawrotów głowy oraz gorączki. Objawia się to obniżeniem umiejętności związanych ze Zręcznością i Siłą o wartość równą Mocy kwiatu.

Oslabienie trwa tak długo, jak długo trwa działanie pyłków. Żadna z umiejętności nie może spaść przy tym poniżej 1%. Utrata Kondycji oraz uboczne efekty działania zarodników mijają po 1k10 godzinach. Czas ten może zostać skrócony do jednej godziny, jeśli poszkodowanym opiekuje się ktoś posiadający umiejętności medyczne.

Zy'tl q'ae może atakować zarówno za pomocą swych kłapiących, purpurowych kwiatów, jak i chwytnych wici. Pochwycona przez wilgotny kwiat ofiara otrzymuje 1k10+3 punktów obrażeń na skutek działania kwasu podczas każdej kolejnej rundy, dopóki żujące enzymy nie zostaną usunięte ze skóry. Wici stworzenia mogą zarówno zgniatać przeciwników, jak i zamknąć ich w mocnym uścisku, dopóki nie zostaną automatycznie zagarnięci przez jeden ze straszliwych kwiatów (ma to miejsce w następnej rundzie). Osoby pochwycone przez zy'tl q'ae mogą próbować uwolnić się z uścisku przełamując Siłę stworzenia swą własną Siłą.



Zy'tl q'ae

Mięsożerne potwory rozmnażają się poprzez wystrzeliwanie twardych, pokrytych brodawkami nasion wielkości ludzkiej głowy. Ogromna siła takiego wystrzału jest w stanie wyrzucić niewielką ilość materii poza atmosferę planety, w otwartą przestrzeń kosmiczną. Skutkiem tego może być pojawienie się takich nasion w warstwach atmosfery innego świata. W konsekwencji zy'tl q'ae mogą wędrować z planety na planetę.

ZY'TL Q'AE, Roślinne koszmary

współczynniki	rzuty	średnia
S	4k6+10	24
KON	3k6+6	16-17
BC	6k10+20	53
INT	5k6	18
MOC	4k6	15
ZR	4k6	15
Szybkość 0		WT 34-35

Średni modyfikator obrażeń: +4k6.

Broń: Kwiaty 60%, obrażenia to pochwylenie oraz 1k10+3 punktów WT na rundę na skutek działania kwasu

Wić 75%, obrażenia 1k6+mo podczas zgniatania, albo zaciśnięcie się i przytrzymanie.

Pancerz: Brak, jednakże istoty te regenerują się w tempie 1k10+10 punktów WT na rundę.

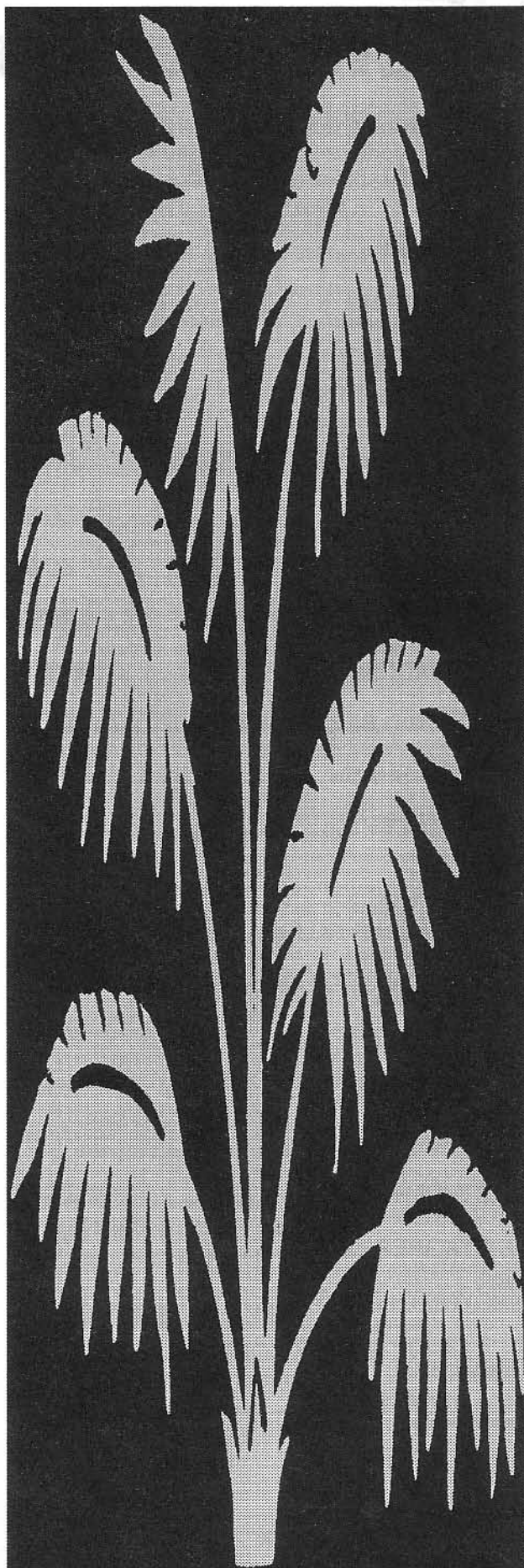
Czary: Brak, zwykle...

Utrata Poczytalności: Ujrzanie przedstawiciela zy'tl q'ae powoduje utratę 1k4/1k10 punktów.



Wymowa nazw istot rodem ze świata Mitów

<i>Istota</i>	<i>Wymowa</i>
Adumbrali	A-dum-BRAL-i
Aforgomon	a-FOR-go-mon
Bugg-Shash	bug-SZASZ
Byatis	BI-at-is
Ghroth	GROT
Gol-Goroth	GOL-go-rot
Hagarg Ryonis	HA-harg rig-ON-is
Iod	I-od
Juk-Shabb	JUK-szab
Karakal	kar-Akal
L'gy'hx	LIKS
Lobon	LO-bon
M'nagalah	m'na-GA-lah
Nath-Horthath	Nat-HOR-tat
Nioth-korghai	G-ot-KOR-gi
Ny'ghan grii	NIG-gon GRI
Q'yth-az	KIGT-az
Rlim Shaikorth	R'lim SZI-kort
Saaitii	SA-i-ti
Shugoran	SZU-go-ran
Summanus	Su-MAN-us
Tamash	TAM-asz
Tawil at'Umr	ta-WIL at-UM-r
Tru'nembra	TRU-me,-bra
Voormisowie	WUR-mizowie
Vorvadoss	WOR-wa-dos
Vulthoom	wul-TUM
Wendigo	WEN-di-go
Xada-Hgla	ZA-da-GLA
Yaddith	JAD-it
Yekub	JEK-ub
Yi	JI
Yidhra	JID-ra
Ythogtha	i-TOG-ta
Yuggowie	JUG-owie
Zo-Kalar	ZO-ka-lar
Zu-che-quon	ZU-sze-klan
Zy'tl q'ae	ZIG-til KA-ig



Pełny indeks potworów

Zamieszczone w indeksie stwory można znaleźć albo w podręczniku **Zew Cthulhu** (ZC), albo w trzymanej przez Ciebie **Xiędze bestyj 1** (XB1).

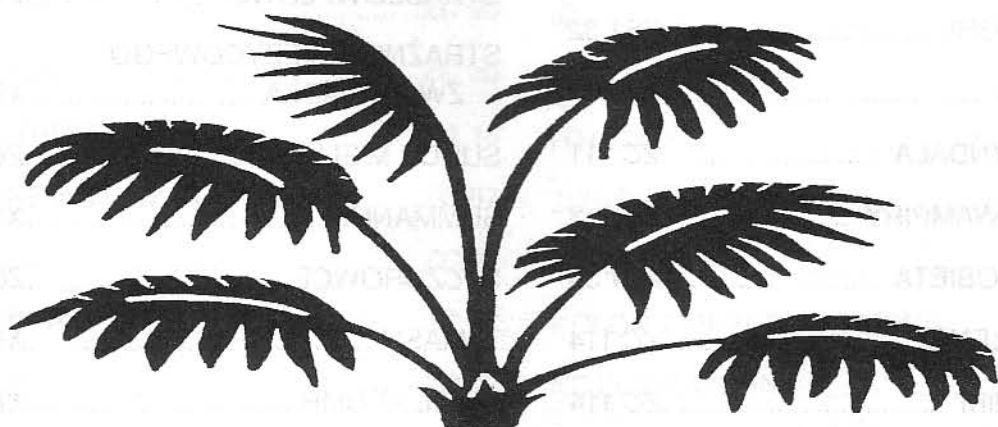
ABHOTH.....	ZC 87	DUCH SZALEŃSTWA	XB1 16
ADUMBRALI	XB1 10	EIHORT	ZC 98
AFORGOMON	XB1 11	GHASTY	ZC 99
AHTU.....	ZC 88	GHATANTHOA	ZC 99
ATLACH-NACHA.....	ZC 89	GHOULE	ZC 100
AZATHOTH	ZC 91	GHROTH	XB1 17
BAST	ZC 91	GLAAKI	ZC 100
BEZKSZTAŁTNE NASIENIE.....	ZC 92	GLAAKI, SŁUDZY	ZC 101
BIESIADNIK Z AFAR.....	XB1 11	GNOMY Z GOATSWOOD	XB1 18
BÓSTWO BEZ TWARZY	XB1 12	GNOPH-KEH	ZC 101
BUGG-SHASH	XB1 13	GOBLINY	XB1 19
BYAKHEE	ZC 93	GOL-GOROTH	XB1 19
BYATIS	XB1 14	GUGI	ZC 102
CHAUGNAR FAUGN	ZC 93	GWIEZDNE WAMPIRY	ZC 103
CHAUGNAR FAUGN, BRACIA	XB1 14	GWIEZDNY POMIOT CTHULHU	ZC 103
CHODZĄCY TRUP	XB1 15	HAGARG RYONIS	XB1 20
CTHONIANIE	ZC 94	HASTUR	ZC 103
CTHUGA	ZC 95	HYDRA (istota z głębin)	ZC 97
CTHULHU	ZC 96	HYDRA (Wielki Przedwieczny)	XB1 20
CYAGHEA	ZC 96	HYPERBOREANIE	XB1 21
CYNOTHOGLIS	XB1 16	HYPNOS	ZC 103
CZARNE ANIOŁY NOCY	ZC 97	IOD	XB1 22
DAGON.....	ZC 97	ISTOTY Z GŁĘBIN.....	ZC 104
DAOLOTH	ZC 97	ITHAQUA	ZC 104
DHOLE	ZC 98	JUK-SHABB	XB1 23
		KARAKAL	XB1 23
		KOLOR Z PRZESTWORZY	ZC 105
		KOTY Z SATURNA	XB1 24

ze świata Mitów

KROCZĄCY MI DZY ŚWIATAMI.....	ZC 105	PODRÓŻNICY	XB1 34
KRÓL W ŻÓŁCI	ZC 106	POMIOT ZIELONEJ OTCHŁANI	XB1 35
KSI ŻYCOWE BESTIE	ZC 106	POMNIEJSI INNI BOGOWIE	ZC 115
LATAJĄCE POLIPY	ZC 107	POSŁANIEC WIELKICH PRZEDWIECZNYCH	XB1 36
LENG, LUDZIE Z	XB1 25	PRADAWNI	XB1 37
L'GY'HX, MIESZKAŃCY	XB1 25	QUACHIL UTTATUS	ZC 115
LLOIGOR (rasa)	ZC 108	Q'YTH-AZ	XB1 38
LLOIGOR (Wielki Przedwieczny).....	XB1 26	RHAN-TEGOTH	ZC 116
LOBON	XB1 26	RLIM SHAIKORTH	XB1 39
ŁOWCY	XB1 27	RZECZ ZAWIESZONA W PRÓŻNI ..	XB1 39
MADAM YI	XB1 28	SAAITII	XB1 40
MIESZKAŃCY GŁ BIN	XB1 28	SFINKSA, DZIECI	XB1 41
MI-GO	ZC 109	SHAGGAI, INSEKTY Z	ZC 116
MILION UMIŁOWANYCH BÓST	XB1 29	SHANTAKI	ZC 117
M'NAGALAH	XB1 30	SHOGGOTHY	ZC 117
MROCZNE MŁODE	ZC 109	SHUB-NIGGURATH	ZC 117
MROCZNY DEMON.....	XB1 30	SHUGORAN	XB1 41
NATH-HORTHATH	XB1 31	SHUGORANA, DZIECI	XB1 41
NIOTH-KORGHAI	XB1 31	SŁUDZY ZEWNĘTRZNYCH BOGÓW	ZC 118
NODENS	ZC 110	STARSZE ISTOTY	ZC 119
NYARLATHOTEP	ZC 110	STRASZLIWI ŁOWCY	ZC 119
NY'GHAN GRIL	XB1 32	STRAŻNIK KSIĘŻYCOWEGO ZWIERCIADŁA	XB1 42
NYOGTHA	ZC 111	SUDDE M'ELL	ZC 118
OGARY TYNDALA	ZC 111	SUMMANUS	XB1 43
OGNISTE WAMPIRY	ZC 113	SZCZUROWCE	ZC 120
OPASŁA KOBIETA	XB1 33	TAMASH	XB1 44
PAJĄKI Z LENG	ZC 114	TAWIL AT'UMR	XB1 44
PIASECZNIKI	ZC 114		

Pełny indeks potworów ze świata Mitów

TCHO-TCHO	ZC 120	Y'GOLONAC	ZC 124
TRU'NEMBRA	XB1 45	YADDITH, OBYWATELE	XB1 51
TSATHOUGGUA	ZC 120	YEKUB, MIESZKAŃCY	XB1 52
TULZSCHA	ZC 121	YIBB-TSTLI	ZC 125
UBBO-SATHLA	ZC 121	YIDHRA	XB1 53
VOORMISOWIE	XB1 46	YIG	ZC 125
VORVADOSS	XB1 46	YOG-SOTHOTH	ZC 126
VULTHOOM	XB1 47	YOG-SOTHOTHA, SYNOWIE	XB1 54
WENDIGO	XB1 48	YTHOGTHA	XB1 54
WĘŻOWI LUDZIE	ZC 122	YUGGOWIE	XB1 55
WIDMOWI ŁOWCY	XB1 49	ZHAR	ZC 127
WIELKA RASA Z YITH	ZC 123	ZO-KALAR	XB1 56
WIELKA RASA, NOWA	ZC 123	ZOTH-OMMOG	ZC 127
WIJE	XB1 49	ZU-CHE-QUON	XB1 57
WYCHOWANKOWIE PRZEDWIECZNYCH	XB1 50	ZY'TL Q'AE	XB1 57
XADA-HGLA	XB1 51		
XICLOTL, ISTOTY Z	ZC 124		



Rzeczy, których gracze nie powinni wiedzieć

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

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

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

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

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



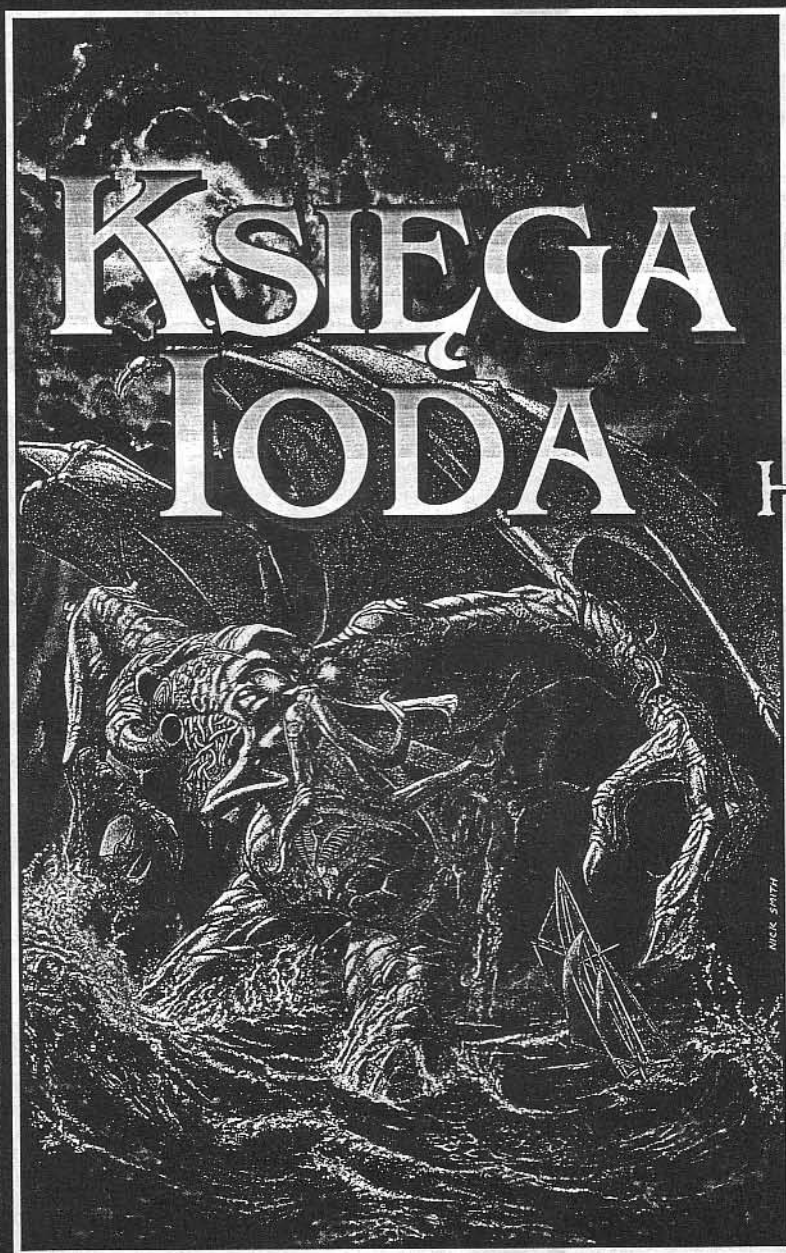
Księga Strażnika

DO GRY
ZEW
CTHULHU
1920



ZEW CTHULHU

*Prawdziwa literatura
grozy*



Henry Kuttner

Robert Bloch

R. M. Price

Lin Carter

Zbiór trzynastu opowiadań związanych z Mitami Cthulhu

XIĘGA BESTYJ

Ratuj się, kto może!!!

Xięga Bestyj to kolejny dodatek do gry **Zew Cthulhu**. Znajdziesz w nim opisy dziesiątków przerażających istot, które na zawsze odmienią prowadzone przez ciebie sesje: Zewnętrznych Bogów, Wielkich Przedwiecznych, Awatarów, Wielkich, rasy służebne i niezależne...

Wszystkie przedstawione tu istoty są wytworem mrocznej wyobraźni najlepszych autorów opowiadań i scenariuszy, którzy od dziesięcioleci „zaludniają” niesamowity świat mitów Cthulhu. Znajdziecie tu opisy Wendigo, Madam Yi, Hydry, Ioda i innych. Niektóre z tych stworzeń pochodzą z najstraszliwszych koszmarów, inne wydają się prawie ludzkie. Jednak po spotkaniu któregośkolwiek z nich świat Badaczy już nigdy nie będzie taki sam... Jeśli tylko uda im się przeżyć...

Xięga Bestyj jest przeznaczona zarówno dla Badaczy jak i Strażników Tajemnic.

Skąpaną w upiornym, krwistym blasku równiną podążał korowód istot, jakich nigdy dotąd nie miałem okazji oglądać, z wyjątkiem najgorszych koszmarów sennych. Na wpół ślizgające się, na wpół unoszące w powietrzu, odziane w biel bagienne widma wycofywały się z wolna w kierunku nieruchomych wód i wyspy z ruinami, ustawione w szyku zdającym się sugerować jakiś prastary taniec rytualny.

H. P. Lovecraft „Księżycowe moczary” przekład: Robert Lipski

ISBN 83-86572-56-6



9 788386 572564



Scott David Aniolowski

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

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

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

Ye Booke of Monsters is copyright © 1994, 1997 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.

#ZCXIB

