Autor: Paweł „Darkside” Szumny

System: Zew Cthulhu 7. Edycja

Miejsce akcji: Stany Zjednoczone, osada Sanfield

Ilość graczy: 1+

Gotowe postacie: nie

Ilość sesji: 1

Dodatki: mapy, pomoce dla graczy

Opis

Anders O’Neil, profesor psychologii, dostaje list od swojej córki, Ruby, z którego wynika, że znalazła się w niebezpieczeństwie. W towarzystwie dobrego przyjaciela, Abrahama, profesor udał się pod wskazany przez córkę adres, gdzie odnalazł liczne malowidła, przedstawiające jej groteskowe wyobrażenia. Anders wkrótce odkrywa coś jeszcze – obrazy zostały naznaczone i każdy z nich stał się bramą pomiędzy światami, a Ruby utknęła w jednym z nich. Anders, nie chcąc narażać przyjaciela, wyruszył sam na poszukiwania córki, o niczym nie mówiąc Abrahamowi. Nie chcąc biernie czekać na powrót profesora, Abraham decyduje się wezwać pomoc.

Zew Cthulhu

Granica wyobraźni

SŁOWA WSTĘPU

Scenariusz został napisany pod system *Call of Cthulhu 7th Edition*, jednak zmieniając poszczególne elementy, można go dostosować do poprzednich edycji „Zewu". Sam scenariusz przeznaczony jest dla jednego do czterech graczy i stanowi pojedynczą przygodę, ale świetnie sprawdza się także w postaci „odskoczni" od ciążących wątków dłuższej kampanii, chociaż równie dobrze przygoda może stać się jej początkiem.

Zawarty w prostym i przystępnym (acz zawierającym Lovecraftowe słowa) języku, scenariusz był przygotowywany z myślą o początkujących Mistrzach Gry, jednak doświadczeni Strażnicy Tajemnic, nie powinni być zawiedzeni jego banalnością, ponadto do poprowadzenia tejże przygody nie jest wymagana znajomość realiów żadnego wieku; domyślnie za czas przyjmuje się rok 1920, a miejscem akcji są Stany Zjednoczone, lecz Strażnik może nagiąć czas do swej woli i zmienić datę wedle własnego upodobania.

Czas trwania przygody szacuje się na jedną sesję; w zależności od liczby graczy, ich pomysłowości, jak i zachowań w obliczu licznych zagrożeń, scenariusz może trwać więcej niż jedną standardową (4-godzinną) sesję.

Ostatnie strony scenariusza przeznaczone są na zebrane handouty i dokładne opisy występujących potworów, łącznie z ich statystykami.

Drogi Strażniku Tajemnic:

W tym scenariuszu poznasz mroczne aspekty sztuki i ludzkiej wyobraźni. Nie od dzisiaj wiadomo, że kreatywność artysty nie zna granic, a jej zobrazowana forma jest w stanie wywołać gamę emocji w człowieku. Nie bój się ryzyka! – zostań artystą, daj się ponieść wyobraźni i pozwól, by gracze odkryli jej ciemne detale, ale pamiętaj: to tylko fantazja… Prawda?

INFORMACJE DLA STRAŻNIKA

Ruby O'Neil, córka profesora Andersa, wykładającego na Uniwersytecie Miskatonic w Arkham, już w młodym wieku chciała zostać malarką. Gdy dorosła, zaczęła naukę w szkole artystycznej, gdzie poznała jednego z nauczycieli, Jamesa Gardensa, który stał się dla niej mentorem. Ruby malowała według niego świetne obrazy, ale brakowało w nich życia. Dążąc do doskonałości, Ruby nachodziła Gardensa, aż ten wreszcie uległ jej prośbom, wprowadzając dziewczynę w świat mitów; pokazał jak tworzyć znaki, które ulepszą jej dzieła, dzięki czemu ludzie zaczną dostrzegać żywość obrazów. Ruby nie wiedziała jednak, że to „życie", o którym cały czas wspominał Gardens, traktował śmiertelnie poważnie. Wkrótce przekonała się o tym, wkraczając do jednego ze światów. Kiedy z niego wróciła, zapragnęła stworzyć własny żywy obraz. Łącznie zrobiła ich pięć i wszystkie sprzedała zamożnemu klientowi, wkrótce jednak zrozumiała swój błąd i postanowiła je ukraść, po nieudanych próbach odkupienia dzieł. Przed kradzieżą Ruby wysłała do ojca list, streszczając w nim, co zamierza zrobić, następnie ukryła wszystkie malowidła w starym mieszkaniu babci na wsi, gdzie zamierzała je zniszczyć, usuwając pieczęcie, ale zgroza z jednego z obrazów przeszła do jej świata i porwała Ruby.

Anders pojął, że córka jest w niebezpieczeństwie, więc pojechał do mieszkania matki w towarzystwie Abrahama, gdzie odnalazł obrazy i dziennik Ruby. W pismach zawarty był opis tworzenia i usunięcia znaków, którymi malarka pieczętowała obrazy, ale Anders nie chciał zniszczyć obrazów, dopóki nie odnajdzie córki. Kolejnego dnia wraz z Abrahamem mieli ruszyć przygotowani do pierwszego świata z obrazu, lecz w środku nocy Anders, nie chcąc narażać przyjaciela, wziął swój bagaż i ruszył przez bramę w płótnie, z której nie wrócił.

Abraham postanowił działać, więc chwycił za telefon i zadzwonił do Badaczy z prośbą o pomoc.

ZAANGAŻOWANIE BADACZY

O zaangażowanie Badaczy w sprawę nie trzeba się martwić. Abraham skontaktuje się z nimi, jednak należy ustalić, kim oni dla niego są. Mogą to być jego znajomi, albo należeć do agencji detektywistycznej, lub działać jako klub zajmujący się nietypowymi zleceniami.

Opisz graczom, jak przebiega kolejny poranek, przedstaw monotonię ich pracy, pozwól im poczuć potrzebę przygody, a gdy już to zrobisz, daj moment graczom, by wcielili się w swoje postacie. Jeżeli jednak twoi gracze mają z tym trudności (co często się zdarza, zwłaszcza w przypadku początkujących graczy), możesz pominąć ten etap i przejść do dalszej części scenariusza.

TELEFON OD ABRAHAMA

Abraham Finley jest z zawodu kierowcą, to facet po czterdziestce, który poznał Andersa lata temu. Wie o nim więcej, niż ktokolwiek inny, dlatego jeżeli Badacze będą mieli pytania o profesora, Abraham chętnie udzieli odpowiedzi.

Abraham zadzwoni do Badaczy rano, dzień po zniknięciu O'Neila. Kierowca powie o wysłanym do profesora liście, z którego wynikało, że jego córka jest w niebezpieczeństwie i że udali się razem pod wskazany przez nią adres, gdzie nie zastali nikogo, a po paru dniach profesor wyruszył sam na jej poszukiwania i podobnie jak Ruby, zaginął. Nie zdradzi jednak zbyt wiele szczegółów na temat ostatnich zdarzeń, ponieważ nie chce być uznany za szaleńca, kiedy powie, że jego przyjaciel „utknął w obrazie", dlatego zaproponuje spotkanie w Sanfield, w mieszkaniu zmarłej matki Andersa, gdzie Badacze będą mogli nocować na czas śledztwa, oferując również zapłatę za poświęcony czas. 500$ za odnalezienie profesora będzie uczciwą stawką, ponadto Abraham zapewni dodatkowe wynagrodzenie w wypadku zaistnienia sytuacji zagrażających zdrowiu Badaczy oraz pokryje wszelkie koszty leczenia, jeśli zajdzie taka potrzeba.

Badacze mogą mieć jednak parę pytań, zanim podejmą się zadania, na niektóre z nich mogą uzyskać odpowiedź, lecz Abraham będzie nalegał, by przenieść rozmowę na spotkanie, ponieważ zbyt wiele jest do wyjaśnienia.

Oto kilka przykładowych pytań i odpowiedzi Abrahama, które mogą pojawić się w rozmowie (pojawiły się na sesji przy testowaniu scenariusza):

- **Czy może powiedzieć pan coś więcej o Ruby O'Neil?:** *To młoda malarka. Uczęszczała do szkoły artystycznej w Bostonie. Niewiele o niej wiem, poza tym, że fascynowała się tą formą sztuki już od młodych lat. Anders rzadko wspominał o swojej rodzinie.*
- **Jak dobrze zna pan profesora?:** *Jestem prawdopodobnie jego najbliższą osobą. Rodzina Andersa mieszka daleko, a jego żona Maria*

zmarła jakoś cztery lata po narodzinach Ruby. Poza mną nie ma przyjaciół, wiele osób go zna i szanuje, ale nie spotyka się z nikim innym.

- **Czy Ruby kontaktowała się w ostatnim czasie z profesorem?:** *Co parę miesięcy Ruby wysyłała listy do ojca, ale to wszystko. I nigdy nie wspominała o żadnych niebezpieczeństwach.*
- **W jakich okolicznościach zaginął profesor?:** *Mieliśmy wspólnie ruszyć na poszukiwania wczoraj po śniadaniu, ale kiedy się obudziłem, profesora już nie było. Sądziłem, że wkrótce wróci, lecz od wczoraj się nie pojawił. Wydaje mi się, że wiem, gdzie teraz jest, niestety to skomplikowane. Wszystko wyjaśnię na miejscu, kiedy się spotkamy.*

SANFIELD

Sanfield to niewielka osada na północny zachód od Bostonu, przez którą przejeżdża bus miejski. Mieszka tam ledwie kilka rodzin. W samej miejscowości nie ma żadnych atrakcji, poza lokalnym sklepem spożywczym i jeziorem w pobliżu lasu, gdzie można łowić ryby. Mieszkanie śp. Margery O'Neil znajduje się na końcu wsi, jest to stary, drewniany domek z poddaszem, który trzeszczy oraz zgrzyta na wietrze i ma tylko jedno okienko, wychodzące na ulicę od strony jadalni. Wokół domu jest zaniedbany ogród, gdzie większość kwiatów pousychała, ponieważ po śmierci matki Anders nie odwiedzał mieszkania. Warto też wspomnieć, że przy tej ulicy dom O'Neilów jest jedynym stojącym budynkiem, kolejne widać dopiero daleko przy zakręcie, więc nikt z sąsiadów nie zobaczy (ani pewnie nie usłyszy), co dzieje się w mieszkaniu.

Pytanie mieszkańców o O'Neilów na niewiele się zda, o czym wspomni także Abraham. Sąsiedzi pamiętają Margery jako miłą, ale odosobnioną kobietę, natomiast o jej dzieciach i wnukach nie słyszeli praktycznie ani słowa.

SPOTKANIE Z ABRAHAMEM

Spodziewając się gości, Abraham będzie wypatrywał Badaczy i wyjdzie im na powitanie, zanim jeszcze znajdą się na posesji. Zobaczą oni ubranego w ciemny płaszcz mężczyznę z szerokim wąsem i zakolami. Abraham będzie starał się wywrzeć dobre pierwsze wrażenie na gościach, gdyż zależy mu, by postrzegano go jako człowieka miłego. Dlatego zaprosi i wpuści Badaczy do

środka przodem i zaoferuje pomoc w niesieniu bagaży, jeżeli jakiekolwiek ze sobą mają.

Na pierwszy rzut oka mieszkanie wygląda jak zwyczajny, babciny domek. Z przedsionka, gdzie znajdują się wieszaki na ubrania, wchodzi się do salonu z jadalnią, a dalej jest kuchnia i schody na poddasze, obok których są drzwi do sypialni profesora. Z salonu można przejść do łazienki i jeszcze jednego pokoju na prawo, ale drzwi są zamknięte i zastawione szafą – to właśnie tam trzymane są obrazy.

Abraham poczęstuje Badaczy ciastkiem i herbatą, a kiedy wreszcie usiądą wszyscy przy jednym stole, opowie dokładnie, co się stało od momentu otrzymania przez Andersa listu (patrz: **Informacje dla Strażnika**). Zapytany o obrazy, wskaże również zamknięty pokój za szafą, dopowiadając że został zmuszony zamknąć pomieszczenie w nocy dla bezpieczeństwa, ponieważ dochodziły z niego dziwne dźwięki, przypominające szuranie, drapanie i bulgotanie. Jeżeli po tym, co usłyszeli, Badacze uznają Abrahama za szaleńca, ich podejście może się zmienić po przeczytaniu dziennika Ruby, który mężczyzna chętnie pokaże (**POMOC #1**). Jest to też dobry moment na pytanie o wygląd profesora. Abraham opisze go jako młodego mężczyznę z lekkim zarostem, bliskiego czterdziestki, ubranego w morelowy płaszcz i kamizelkę.

Pomoc #1 (strona 1)

20 września 1919 r.
Dzisiejsze zajęcia z malarstwa prowadził nowy nauczyciel, Gardens. Ten człowiek, w przeciwieństwie do swojego poprzednika zna się na sztuce. Mogłabym godzinami słuchać jego fascynujących monologów. To, w jaki sposób opowiada jest wręcz hipnotyzujące. Szkoda że jest tylko na zastępstwie, miałam nadzieję, że zostanie na dłużej.

4 października 1919 r.
Pan Gardens zostaje do końca semestru! Ten rok zapowiada się niesamowicie. Wczoraj Gardens pochwalił mnie na zajęciach, ale powiedział, że mojemu dziełu czegoś brakuje. Spytałam go, czego, ale on zamiast mi powiedzieć, poprosił bym sama się nad tym zastanowiła, a jeśli nie uda mi się dociec prawdy do następnych zajęć, wtedy wytłumaczy, gdzie leży problem.

8 października 1919 r.
Życie. Gardens cały czas powtarzał, że moim obrazom brakuje życia. Jak sprawić, by obraz ożył? Czy to w ogóle możliwe? Jeszcze tyle muszę się nauczyć.

11 października 1919 r.
Teraz rozumiem! Gardens przyniósł na zajęcia parę swoich obrazów, są niezwykłe! Wystarczyło jedno spojrzenie, bym ujrzała ich wewnętrzne piękno. Było w nich coś niezwykłego, nadnaturalnego, mogłabym rzec. W jakiś sposób przykuwały moją uwagę. To zawstydzające jak perfekcyjne wydawały się w porównaniu z moimi malunkami. Wyszłam z lekcji załamana i ośmieszona, podobnie jak reszta, ale co mnie obchodzi reszta! Muszę jak najszybciej dorwać Gardensa i poznać jego sekret. Chcę wiedzieć, w jaki sposób on to robi.

Pomoc #1 (strona 2)

13 października 1919 r.
Udało się! Uprosiłam Gardensa, by podzielił się swoim sekretem. Obiecał, że spotka się ze mną za dwa tygodnie, kiedy uporządkuje swoje sprawy. Wtedy pokaże mi wszystko.

30 października 1919 r.
Spotkałam się z Gardensem po lekcjach. Wciąż jestem w szoku. To była najdziwniejsza rzecz, jaką można sobie wyobrazić, a ja byłam jej świadkiem. Gardens wyrył jakiś znak na płótnie, a obraz zaczął się ruszać. Kolory zlewały się w jedno, piękna panorama przybrała postać żywego widoku. Czułam się tak, jakbym patrzyła na zamknięte okno, za które w każdej chwili można wyjrzeć. Chciałam podejść bliżej, ale Gardens mnie zatrzymał. Powiedział, że nie jestem jeszcze gotowa, na to doświadczenie, cokolwiek miał na myśli.

17 stycznia 1920 r.
Przeszłam przez obraz. James zabrał mnie w niezwykłą podróż po jego wymyślonej krainie. Te znaki, które rysuje w obrazach tworzą przejścia między światami. James nazwał je Bramami. Niedługo nauczy mnie, jak je tworzyć.

22 stycznia 1920 r.
Udało mi się! Stworzyłam pierwszy żywy obraz. Jest taki cudowny. James jest ze mnie dumny. Powiedział, że pomoże mi znaleźć klienta, który drogo za niego zapłaci. Wpadłam na lepszy pomysł. Stworzę kolekcję pięciu takich obrazów. To będzie coś niezwykłego.

12 marca 1920 r.
Sprzedałam sztukę jakiemuś nadętemu koneserowi. Zapłacił za nie 8000$ dolarów. Połowę oddałam Jamesowi. Należy mu się.

PODDASZE

Skrzypiące schody prowadzą na korytarz przechodzący przez środek domu, którego ściany okrywają olbrzymie pajęczyny, nagromadzone przez lata, jednak nie widać śladu insektów. Na końcu korytarza stoi mała komoda ze świeczkami i paroma całkiem przydatnymi przedmiotami, takimi jak: latarka, baterie, zapałki, bandaże. Jeśli przeszukując komodę, Badacze będą chcieli znaleźć konkretną rzecz, która nie została wymieniona powyżej, wymagany będzie sukces w teście **Szczęścia**.

Po obu stronach korytarza znajdują się dwa pokoje: jeden zajmuje Abraham, w drugim zaś mogą przenocować Badacze. W każdym pokoju znajdują się tylko dwa łóżka. Jeżeli brakuje miejsc do spania, Abraham może oddać swój pokój gościom, a sam przeniesie się do sypialni profesora.

Każdy z pokoi jest takich samych rozmiarów. Znajdują się w nich szafy na ubrania, małe stoliki z krzesłami, kufry na rzeczy osobiste i biblioteczki z książkami. Poza tym nie ma tu nic niezwykłego.

SYPIALNIA PROFESORA

Wchodząc do pokoju profesora, Badacze natychmiast dostrzegą bałagan; zapisane notatki walają się po całym pomieszczeniu (Abraham powie, że Anders całe dnie spędzał na szukaniu informacji o córce i tych znakach wspomnianych w dzienniku). Przeszukując strony, gracze muszą wykonać test **Spostrzegawczości**. Każdy rzut to godzina szukania, w przypadku sukcesu wręcz graczom kolejno pomoce **#2** i **#3**.

Mając w rękach zapiski Ruby (**Pomoc #3**), Badacze będą mogli przystąpić do usunięcia znaków, jeżeli odnajdą wspomnianą Szpilę, lecz dopóki nie znajdą też profesora, Abraham nie zgodzi się na takie rozwiązanie. Jeśli Badacze będą nalegać, może wywiązać się pomiędzy nimi walka.

Pomoc #2 (List do Andersa)

Ojcze, potrzebuję Twojej pomocy.

Zrobiłam coś bardzo głupiego i teraz nie wiem, co robić. To wina tego Gardensa! Nie powinnam była mu ufać. Był dla mnie jak mentor, a teraz stanie się powodem mojego błędu. Wypuściłam na świat coś, czego ludzkie oczy nie mogą zobaczyć, a teraz muszę to odkręcić. Sprzedałam swoje obrazy, w których czai się zgroza. Człowiek, który je posiada, nie zdaje sobie sprawy z zagrozenia, a nie chce mi ich odsprzedać. Muszę je ukraść i zniszczyć. Pojadę do Sanfield, zrobię to w mieszkaniu twojej matki. W razie gdybym zawiodła, zostawię dla Ciebie wskazówki. Proszę, nie szukaj mnie, jeśli nie zastaniesz mnie w domu. Po prostu zniszcz te przeklęte obrazy!

Kocham Cię tato!
Ruby

Pomoc #3 (Notatka Ruby)

(Między notatkami profesora znajdują się zapiski Ruby. Jedna ze stron traktuje o znakach umieszczanych na obrazie.)

Znaki można nanieść na obraz. Gardens używał do tego przedmiotu zwanego Szpilą. To długa igła, chłodna w dotyku, przypominająca sopel lodu. Pokazał mi jak wyryć nią symbole, tak by nie uszkodzić płótna. Usuwa się je w podobny sposób, wystarczy narysować każdy z nich ponownie, odwracając horyzontalnie. Należy jednak uważać, by pod żadnym pozorem nie oderwać Szpili, inaczej byty egzystujące w obrazie zostaną uwolnione i przenikną do naszego świata.

(Dalsza część tekstu zawiera dokładny opis postępowania w przypadku próby usunięcia znaku z obrazu. Ruby narysowała każdy symbol precyzyjnie, zaznaczając kolejność wykonywanych ruchów i przypisała je do odpowiadających im obrazów. Proces usunięcia jednego znaku zajmuje do 15 minut.)

ZAMKNIĘTY POKÓJ

Na prośbę Badaczy Abraham odsunie szafę i otworzy dotychczas zamknięty pokój kluczem. Od razu po wejściu uderzy wszystkich potężny odór, przypominający zapach obornika. Pomieszczenie nie było wietrzone, ale to nie duchota jest przyczyną tego nieprzyjemnego smrodu, lecz kałuże rzadkiej, smolistej mazi, które wypełniają pokój. Sukces w teście **Spostrzegawczości** pozwoli Badaczom odkryć na deskach podłogowych pary ostrych szram i postrzępiony kawałek ubrania oraz śladowe ilości krwi. Udany test umiejętności **Nauka (Biologia)** pozwoli stwierdzić, że jest to krew sprzed kilku dni. (Zapytany, Abraham stwierdzi, że razem z profesorem widzieli krew, była wtedy całkiem świeża, ale do tej pory nie było tu tej paskudnej mazi). Badając czarną substancję, gracz musi wykonać test **Nauki (Chemia)**, ale nie będzie w stanie jej zidentyfikować. W dotyku jest lepka, ponadto czasami bulgocze. Maź można spalić, a silny dźwięk (tak jak przy tłuczeniu szkła, albo biciu dzwonu) sprawi, że zacznie się rozpadać na mniejsze cząsteczki, lecz nigdy całkowicie nie zniknie. Sama substancja jest niegroźna bez kontaktu z jej źródłem (więcej w dziale: **Istoty i potwory**).

Na ścianach można także spostrzec wyryte symbole. Test **Mitów Cthulhu** pozwoli je zidentyfikować jako Znaki Starszych Bogów. Są to symbole ochronne, tworzące w pomieszczeniu barierę, która uniemożliwia istotom z mitów opuszczenie go.

Pokój jest całkowicie pusty, poza pięcioma sztalugami, na których stoi kolekcja groteskowych obrazów. Każdy z nich, z wyjątkiem jednego, wygląda zjawiskowo i bardzo żywo. Zbadanie obrazów wymaga testu umiejętności **Sztuka (Malarstwo)**. W przypadku sukcesu Badacz stwierdzi, że nie istnieje znana mu technika, która pozwoliłaby na osiągnięcie takiego rezultatu. Malowidła w istocie są żywe i ruchome, patrząc w nie, odnosi się wrażenie, jakby wcale nie zostały namalowane, poza jednym, który wygląda jak zwyczajnie namalowany obraz, ale tylko w zlewających się odcieniach szarości.

Abraham ostrzeże Badaczy, aby zbyt długo nie wpatrywali się w obrazy, ponieważ są bardzo hipnotyzujące, co więcej dotknięcie ich sprawi, że osoba przeniesie się do świata z obrazu. Jest w tym sporo racji, jeżeli Badacz będzie przyglądał się jednemu obrazowi zbyt długo, zacznie się nim fascynować, aż zapragnie do niego wejść. Aby oprzeć się temu urokowi, gracz musi wykonać test **Mocy**.

PRZYCZAJONA BESTIA

W jednym z obrazów mieszka bestia uwolniona przez Ruby. Pomiot Ubbo-Sathli to istota złożona ze smolistej, lepkiej masy, która potrafi wchłaniać przedmioty i formować nowe kształty. Zabicie Pomiotu nie jest możliwe, jego ciało pochłania wszelkie pociski. Istnieje szansa, że Badacze zranią go, strzelając w czułe punkty, takie jak chociażby głowa (chodzi o miejsca, gdzie masa jest najbardziej zbita i stabilna), jednak nigdy go nie zabiją. Po otrzymaniu konkretnej ilości obrażeń Pomiot ucieknie. Jedyne, co może go powstrzymać na dłużej to dźwięk. Donośne i długo wybrzmiewające dźwięki, takie jak bicie dzwonu sprawią, że ciało rozpadnie się i przybierze postać bulgoczącej mazi rozpływającej się po podłożu. Po chwili jednak ciało zacznie składać się na nowo i formować nowy kształt.

Potwór potrafi przechodzić między obrazami przez Bramy, które połączone są za pomocą Szpili. Z początku nie będzie stanowił zagrożenia. Jedynym jego zajęciem będzie śledzenie Badaczy i pilnowanie by nie zrobili niczego, co go drażni, dlatego jeśli odnajdą Szpilę, albo spróbują wyciągnąć Ruby, zostaną natychmiast zaatakowani. W dalszej sekcji dotyczącej obrazów są opisane miejsca, w których może czaić się Pomiot oraz kiedy zaatakuje, lecz należy traktować to tylko jako wskazówki. Strażnik Tajemnic może umieścić Pomiot w dowolnym miejscu oraz w dowolnej formie (kilka z nich zostało przedstawionych w sekcji **Istoty i potwory**). Należy też pamiętać, że nieaktywowany Pomiot może wtapiać się w otoczenie, przybierając jego barwę, ale po „aktywacji" nie będzie się ukrywał. Zacznie szukać Badaczy i nie odpuści, dopóki ich nie dopadnie. Jedyny obraz, do którego nie przejdzie to „Posiadłość", ponieważ jest tam jeszcze inna istota, której Pomiot nie chce wchodzić w drogę. Potwór może także wyjść z obrazów, ale pokój jest zapieczętowany przez Znaki Starszych Bogów, dlatego jeśli Badacze w porę uciekną przed nim, Pomiot po chwili wróci do któregoś świata. Utrata poczytalności za zobaczenie pomiotu po raz pierwszy: 1/1K8PP.

OBRAZY

W dalszej sekcji scenariusza znajduje się opis każdego z obrazów. Gracze w dowolnym momencie mogą zdecydować się na przejście przez któryś z nich. Łącznie są cztery aktywne obrazy, jeden zniszczyła Ruby, usuwając znak, ale

później została porwana przez Dziecię Ubbo-Sathli. Córce profesora udało się uciec, ale pozostawiła w obrazie szpilę. Nie mogąc zniszczyć obrazów od zewnątrz, postanowiła usunąć z nich zagrożenie od środka. Samowolnie weszła do obrazu o nazwie „Leże”, ale już z niego nie wróciła.

Zadaniem Strażnika Tajemnic jest zdecydowanie, w którym obrazie znajduje się teraz Szpila, a do którego wszedł profesor O’Neil. Jeśli chcesz, możesz uznać, że przedmiot jest w posiadaniu Andersa, albo że profesor odnalazł córkę, ale utknęli w obrazie. Pamiętaj tylko, że Ruby obecnie przebywa w „Leżu”, a Szpila znajduje się w którymś z pozostałych trzech aktywnych dzieł.

To, w jakim stanie Badacze odnajdą Andersa pozostaje decyzją Strażnika Tajemnic. Anders może być oszołomiony, lub stwarzać pozory osoby obłąkanej, ale równie dobrze może zachowywać się w pełni świadomie i racjonalnie, jako że jest to człowiek, który nie pierwszy raz spotyka się z Mitami. Należy jednak pamiętać, że profesor jest uparty i będzie się domagał odnalezienia córki przed zakończeniem sprawy. Jeżeli Badacze wolą zniszczyć obrazy, nie wchodząc do „Leża”, Anders spróbuje powstrzymać ich siłą.

Same światy wewnątrz obrazów są wizualnym przedstawieniem wyobrażeń Ruby. Niektóre ich elementy mogą wydawać się nie na miejscu, albo zwyczajnie załamywać normy rzeczywistości. Jest to zrozumiałe, w końcu nie wszystko w umyśle człowieka ma sens.

PRZEJŚCIE PRZEZ BRAMĘ

Proces przejścia przez Bramę (obraz) zarówno w jedną, jak i w drugą stronę wygląda tak samo. Całe wydarzenie możesz opisać graczowi w ten sposób:

Dotykając płótna, twoje ciało powoli przechodzi przez rozpływające się barwy, by w następnej chwili zostać wciągnięte do środka. Pochwycony mackami bezpostaciowego chaosu, niczym wzburzona fala płyniesz nieubłaganie przez czas, zawieszony gdzieś pomiędzy ziemią, a kosmosem. Zdominowany i zdany na łaskę siły wykraczającej poza wszelką granicę absurdu, pozwalasz się prowadzić, gubiąc myśli w drodze przez gęstniejącą powłokę. Wraz z upływem nieodmierzonego czasu, objawia się przed tobą majaczący blask o zwodniczym wyglądzie. Kiedy zbliżasz się do bladawej poświaty, bezlitosna wszechpotęga zatrzymuje twoje ciało w diabolicznym uścisku. Nieszczęśnie trwając w zawieszeniu, zdajesz się odpływać w dal, aż z obfitym bólem, mgliste szczątki własnej materii przeistaczają się w fizyczne ciało.

Nie ma potrzeby, aby za każdym razem przytaczać ten sam opis, wystarczy nadmienić graczom przy kolejnej próbie przejścia, że dzieje się dokładnie to samo. Ponadto po przejściu gracze muszą wykonać test **Poczytalności** (utrata **1 punktu** w przypadku sukcesu i **1k4** w przypadku porażki) oraz test **Kondycji** (w przypadku porażki postać traci **1 PW**).

W każdym świecie w miejscu wyjścia (poza „Posiadłością”) jest prosty, kamienny łuk, przez który można przejść, żeby wrócić do pokoju z obrazami.

Po takim przeżyciu Badacze mogą czuć się wycieńczeni i zechcieć zrobić przerwę. Na razie jest to słuszna decyzja, lecz kiedy „aktywują” Pomiot (patrz: **Przyczajona bestia**), bestia będzie mogła w każdej chwili wyjść z obrazu, więc dobrze byłoby pozostać w ruchu. Ponadto jeśli Badacze się nie pospieszą, Ruby i profesor mogą zginąć.

OBRAZ #1 – KATEDRA

Obraz przedstawia odległą katedrę zawieszoną w kosmosie na tle malachitowej przestrzeni. Do budynku prowadzą zawiłe schody, a wokół przesuwają się niewielkie lądy o wymyślnych kształtach.

Po wejściu do obrazu Badacze znajdą się w przestrzeni o irracjonalnej egzystencji, gdzie piękno sfery kontrastuje z przytłaczającą obcością miejsca. Na wspomnianym wcześniej tle malachitowej sfery malują się nikłe, wyblakłe punkciki. Bezkresny obszar wypełniają – unoszące się w przeczącym prawom fizyki nieładzie – lądy, których położone blisko siebie równie, zabliźniają się przy dziwacznych, często okrglastych narożach, tworząc cienkie mosty, dygoczące między sobą. Na lądach znajdują się niespotykane skały o intrygujących kształtach – niektóre zmieniają barwy, na innych rysują się tajemnicze znaki. Dalszą fascynację wzbudzają bryły, samoistnie formujące swoje kształty, dryfujące w przestrzeni, rozbijając w mikroskopijne cząsteczki, scalające w jedność z obcymi jednostkami, kreując następne lewitujące wysepki.

- Test **Nauki (Geologia)** na badanie skał: *Podczas gdy pewne formy układają się w skaliste podłoża, inne przybierają kształty wulkanicznych głazów, lepkich mas, lub nielogicznych abominacji. Część z nich wyglądem przypomina skały osadowe, ale bliższa identyfikacja jest niemal niemożliwa, ponieważ żadna ze skał nie zachowuje się w prawidłowy sposób. Trzymając kilka z nich w dłoni, wyczuwa się nagłe zmiany wagi i konsystencji.*

W którymś momencie zarządź test **Skakania**. W przypadku porażki postać gracza wykona nieostrożny krok, ale zamiast zlecieć z mostku w bezkresną, ciemniejącą otchłań, przylegnie do jego boku, nie tracąc równowagi. Wtedy

zrozumie, że każda nawierzchnia posiada własną siłę przyciągania, dzięki czemu Badacz może przeskakiwać po skarpach i głazach bez obaw.

Jedynym wyróżniającym się elementem w całej przestrzeni jest oddalona o milę, stojąca samotnie katedra z cegieł (Budynek stanowi świetną kryjówkę dla Pomiotu. Jeżeli Badacze zbliżą się do katedry, zobaczą, że się delikatnie porusza – po tym mogą poznać, że Pomiot w niej siedzi. Jedynym stałym elementem jest dzwon zwieszony na szczycie wieży, która zagina się po łuku – Pomiot nie lubi wszystkiego, co wydaje głośne i długo wybrzmiewające dźwięki, dlatego nie dotyka dzwonu).

Do katedry prowadzą ciągnące się kręte schody, to znaczy: zakręcające z lewej do prawej, obracające wokół własnej osi, zmieniające kąt nachylenia w taki sposób, że postępując po kolejnych stopniach idzie się to w górę, to w dół, raz po łuku, a raz do góry nogami, pionowo wzwyż, lub okręgiem.

Przed samą katedrą stoją cztery monolity, wyglądające na naturalne, obsydianowe głazy.

Wewnątrz bazyliki nie ma kolumn, ani ołtarza. Nie świecą też kandelabry; panuje ciemnia. Jedyne światło wpada przez pryzmatyczne szkło rozety, znajdujące się na wyższej kondygnacji, do której prowadzą proste stopnie. Piętro wypełnia krągły ołtarz, wokół którego krążą nikłe, rozochocone ognie.

Jest to dobre miejsce na pozostawienie Szpili. Pomiot będzie jej tutaj strzegł, a każdy kto ją podniesie, sprowokuje bestię, która wyleje się smolistą cieczą z ruchomej katedry i przybierze nową formę. Można tu także umieścić profesora.

OBRAZ #2 – POSIADŁOŚĆ

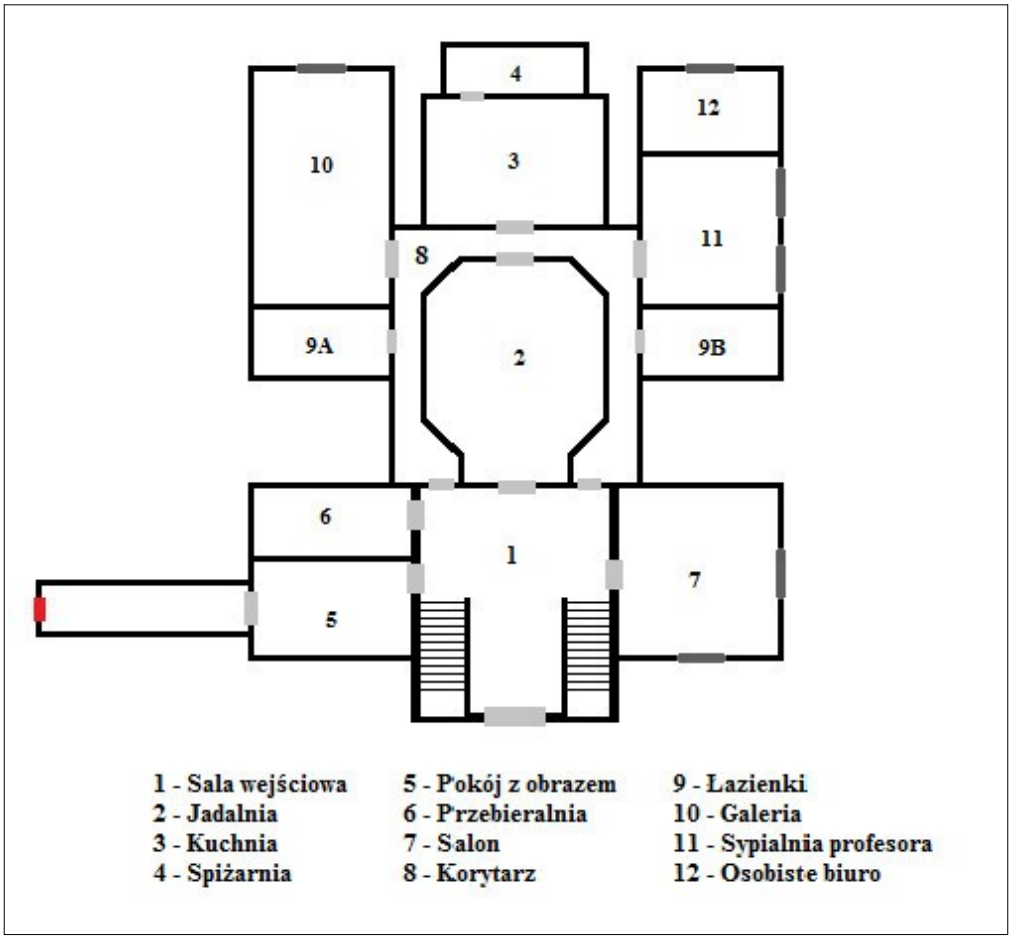
Z obrazu niewiele wynika. Widać na nim ciemny korytarz, oświetlany szarością wpadającą przez szereg okien z lewej strony. Na końcu znajdują się otwarte drzwi, za którymi skrzy się blade światło.

Badacze przeniosą się do posiadłości O'Neila w Arkham (a raczej jej wyobrażonej imitacji). Szybko zauważą, że coś jest nie tak, ponieważ z sal odjęto kolor; zostały tylko nużące odcienie szarości. Chodząc po popielnym podłożu domu, odczuwa się swobodę, co można przyrównać jedynie do płynięcia przez gęste chmury. Co więcej, nic w posiadłości (nawet ruszone) nie wydaje dźwięku. Badacz, który spojrzy na jakikolwiek zegar, stwierdzi też, że czas w tym miejscu drastycznie zwolnił (to sprawka Ruby, która po zniszczeniu jednego obrazu próbowała pozbyć się kolejnego, lecz nie dokończyła rysowania

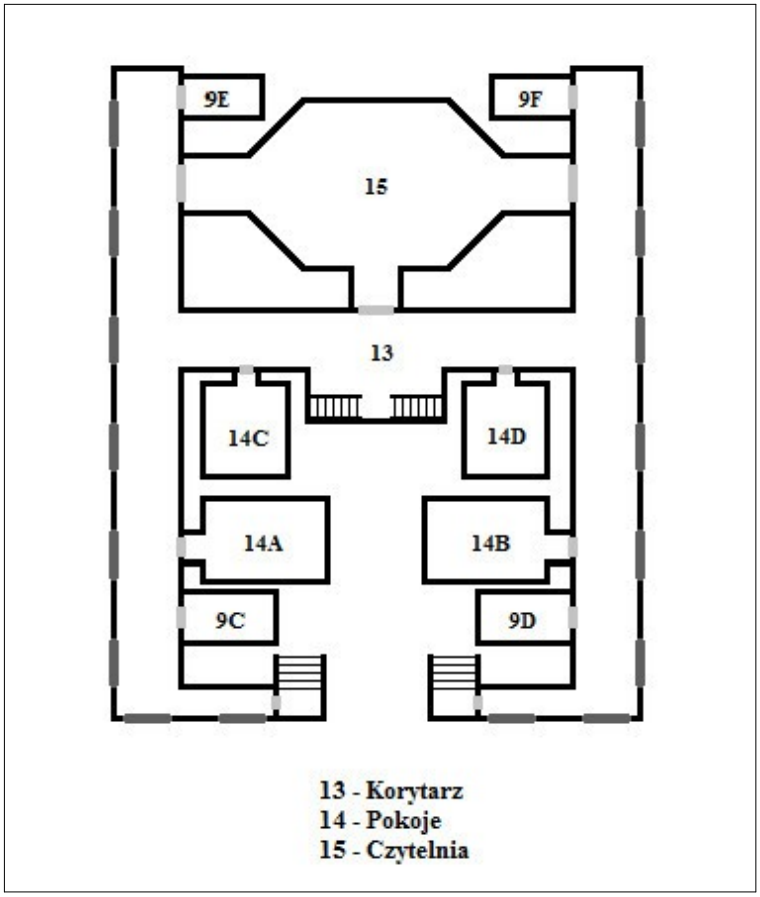
znaku, ponieważ została pochwycona przez Pomiot, co tłumaczy także odjęcie kolorów. Proces niszczenia obrazu zwyczajnie nie został ukończony).

Posiadłość jest lokacją, w której głównym zadaniem jest rozwiązanie zagadki, polegającej na odnalezieniu trzech przedmiotów i położeniu ich na ołtarzu, który znajduje się na poddaszu. W ten sposób otworzą się drzwi do ukrytej sali z monolitami, gdzie znajduje się bardzo wartościowa księga. Posiadłość świetnie się też nadaje na kryjówkę dla profesora, który ukrywa się przed krążącą po domu istotą. Badając posiadłość, gracze będą musieli uważać, by nie wpaść na nią. Istota nie najlepiej widzi i jest wrażliwa na bezpośrednie światło (np. latarki), ale ma czuły słuch. Chociaż wszystko w posiadłości, co nie ma koloru, nie wydaje dźwięku, Prześladowca jest w tanie usłyszeć rozmawiających ze sobą Badaczy. Spotkanie go skutkuje utratą poczytalności (**1/1k8**). Więcej o istocie w sekcji (**Istoty i potwory**). Warto też zaznaczyć, że za oknami jest szaro; poza posiadłością niebo nie istnieje, tylko pusta przestrzeń, ponadto widać błyski szalejącej burzy, ale nie słychać gromu. Jeśli któryś z Badaczy spróbuje wyskoczyć przez okno, lub zostanie wyrzucony przez Prześladowcę… Cóż, może pożegnać się z postacią, która będzie spadać w bezkres, aż umrze z przyczyn naturalnych.

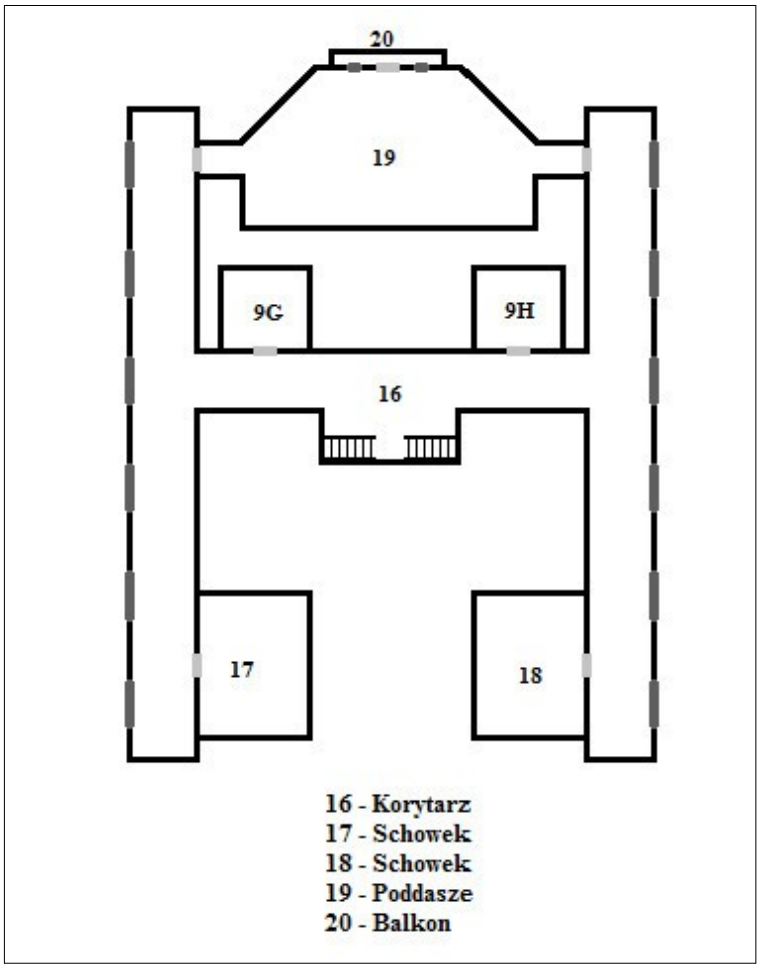
Mapa posiadłości – Parter



Mapa posiadłości – Pierwsze piętro



Mapa posiadłości – Drugie piętro



1.Sala wejściowa

Tutaj trafią Badacze po przejściu przez obraz. Posadzka holu, przypominającego rozległy foyer, początkowo wykonana była z ciemnego marmuru, na który wyłożono wielki dywan. Z sufitu zwieszają się żyrandole, a pod ścianami stoją rzeźby przedstawiające kobiece postacie w sukniach z harfami w dłoniach. Główne wejście jest zamknięte i niemożliwe do sforsowania. Nie ma tutaj też kamiennego łuku – ten znajduje się na poddaszu.

2.Jadalnia

Na środku sali znajduje się szeroki stół z dostawionym kompletem szesnastu krzeseł. Blat wypełniają stosy brudnych talerzy i misy pełne zgniłego, rozkładającego się jadła, w powietrzu zaś wyczuwa się kwaśną mieszankę wywołującą odruchy wymiotne.

3.Kuchnia

Zaopatrzona w chłodnię i piece. Mnóstwo szafek, kredensów z porcelaną. Jest też podłużny drewniany stół, na którym leży rozsypana mąka.

4.Spiżarnia
Na półkach stoi pełno puszek z jedzeniem i środków czystości. Pod ścianami leżą skrzynki pełne warzyw (które również nie mają koloru, ani smaku, ale są zdatne do spożycia) i duże wory z mąką lub przyprawami. Pod jedną ze ścian stoją na sobie dwa rzędy beczek z winem.

5.Pokój z obrazem
To pomieszczenie różni się od pozostałych. W centrum znajduje się biały krąg, a w nim skrępowane ciało, obdarte ze skóry i zręcznie pozbawione serca. Cała sceneria została zorganizowana pod obrazem nad kominkiem, w którym tańczy kolorowy ogień. Co dziwne, złota, zdobiona rama także nie utraciła barwy. W powietrzu roztacza się mocny zapach naftaliny. Po zobaczeniu zwłok gracze powinni wykonać test **Poczytalności** (utrata **1/1k4** punktów)

- Test **Okultyzmu** by zbadać krąg: *Osoba, która stworzyła krąg, wykonała go z myślą o ochronie własnej, łudząc się, że będzie w nim bezpieczna. Krąg mógłby zadziałać, gdyby zamiast mąki użyto soli.*
- Obraz przedstawia ołtarz, na którym stoją trzy przedmioty: kryształowa czaszka, rytualny sztylet i płonąca świeca. (Na górnym piętrze znajduje się ołtarz. Jeżeli Badacze znajdą i położą na nim odpowiednie przedmioty, ukryte przejście w ścianie do korytarza (czerwone drzwi na mapie parteru) otworzy się.)

6.Przebieralnia
Ten pokój bez okien stanowi genialną kryjówkę. Badacze mogą schować się w jednej z szaf lub ukryć pomiędzy wieszakami z garniturami i uroczystymi strojami. Niektóre z ubrań mają kolory, Badacze mogą je ze sobą zabrać bez obaw, że znikną po powrocie do ich świata.

7.Salon
Za podwójnymi drzwiami znajduje się obszerny salon z okrągłym stołem i kanapami. Pod ścianami stoją wysokie biblioteczki z popularnymi aktualnie książkami oraz czasopismami.

9.Łazienki
Każda łazienka wyłożona jest kafelkami i posiada sporą wannę, toaletę i umywalkę z lustrem.

10.Galeria
To pomieszczenie pełne kolorów mieści wiele cennych artefaktów. Od razu w oczy rzuca się średniowieczna zbroja rycerska oraz wystawa mieczy. Jeden ze stojaków na broń trzyma coś, co wygląda jak długi, lśniący, zakończony ostro kolec z otworem przechodzącym przez środek jego długości. Zrobiony jest z nieznanego metalu. W gablotach spoczywa mnóstwo intrygujących przedmiotów. W jednej z nich widać biżuterię z czasów wojny secesyjnej, w innej leży kolekcja zegarków, a trzecia mieści sześć zdobionych sztyletów.

- Test **Okultyzmu/Historii** by dowiedzieć się czegoś więcej o sztyletach: *Zdobione rękojeści i trójkątne zwieńczenia ostrzy jasno wskazują na to, że są to rytualne sztylety pochodzenia tybetańskiego*. (Jeden ze sztyletów pasuje do ołtarza na poddaszu, jeżeli zostanie tam położony niewłaściwy, zamieni się w popiół, wydając przy tym głośny syk, przyciągający Prześladowcę. Żeby wydobyć sztylet, należy zbić szybę gabloty, co również przykuje uwagę istoty.)
- Test **Wyceny** by ustalić wartość biżuterii i zegarków: *Całość warta jest blisko 600$*. (Biżuterię można zabrać i potem sprzedać, ale rozbicie gabloty na pewno usłyszy Prześladowca.
- Test **Mitów Cthulhu** by zbadać metalowy kolec: *Spoczywający na stojaku przedmiot to jeden z ułamanych kolców przylegających do ciała Wielkiego Przedwiecznego Gla'akiego, który przewodzi odrażającemu kultowi, składającemu się z nieumarłych istot.*

11.Sypialnia profesora
Prócz łóżka i biurka w pokoju Andersa wiszą trzy oprawione w ramkę rysunki, a na pobliskim stoliku leży książka w czerwonej oprawie, zatytułowana: *Przyćmione oko*.

- Książka jest nową publikacją psychologiczną niejakiego Stevena Arthura Warda, który opisuje różne przypadki ludzkich problemów z kilku różnych perspektyw. Celem jej powstania było pokazanie, że nie istnieje tylko jedna racja.

- Każdy z rysunków przedstawia inny krajobraz, zawierając najdrobniejsze detale. Na jednym widać pustynię, na drugim starożytną cywilizację, a na trzecim morze. Dzięki testowi **Spostrzegawczości** albo **Psychologii** Badacz dostrzeże ukryty szczegół. Otóż każde dzieło, chociaż przedstawia co innego, wygląda jakby zostało narysowane z perspektywy jednego punktu, z jednego i tego samego wzniesienia. Same rysunki są autorską wizją nieistniejącego już miejsca na obrzeżach Afryki, którego jedna z nazw brzmiała „Okhara" (Co powie każdy Badacz z **Historią** na poziomie **50%** albo po udanym rzucie na tę umiejętność).

12.Osobiste biuro

To pomieszczenie jest osobistą pracownią Andersa, w gdzie leży pełno zapisków O'Neila i prywatnej korespondencji. Badacze, którzy zechcą przeszukać zapiski, bądź zobaczyć treść listów, muszą wykonać odpowiednio testy.

- Test **Księgowości** w przypadku przeszukiwania zapisków: *Większość kartek to strony z ksiąg rachunkowych. Zapisane są tutaj wydatki profesora, liczone w setkach dolarów, które w większości przeznaczył na rozbudowę piwnicy. Musiało mu na tym bardzo zależeć, ponieważ od miesięcy płacił za remonty, borykając się z wyciekiem wody, która zalewała podziemia i ostatecznie poniósł wielkie koszty, by można było załączyć tam elektryczność.*
  W przypadku sukcesu na 1/5 umiejętności: *Wiele z tych kosztów pokrył Uniwersytet Miskatonic.*
- Test **Spostrzegawczości** by przejrzeć listy: *Wygląda na to, że przez ostatnie miesiące Anders korespondował z Uniwersytetem Miskatonic, który wysyłał mu informacje na temat uczniów, ich zachowań i postępów w nauce oraz o ich planach i zainteresowaniach. Z treści ostatniego listu wynika, że profesor poszukuje wśród studentów godnego asystenta. Są też wzmianki o księgach i zakazanym tomie.*

14.Pokoje

Na pierwszym piętrze są cztery niewielkie sypialnie. Każda z nich posiada standardowe wyposażenie w postaci dwóch łóżek, kufra, stołu z krzesłami oraz szafki.

15.Czytelnia

To miejsce przypomina pomniejszą bibliotekę. Stoją tutaj cztery potężne regały, z dwóch stron wypełnione książkami, którym przypisano odpowiednie kategorie. Znajdują się tutaj dzieła historyczne, naukowe i fikcyjne, ale także zbiory legend i wierzeń. Gracze mogą wykonać test **Spostrzegawczości**, aby zobaczyć świecę na jednym z regałów. (To jest jedna z dwóch świec w posiadłości. Obie mogą złapać kolorowy ogień z kominka w pokoju nr **5**. Ale tylko jedna jest wymagana na ołtarzu.) Wykonując kolejny test **Spostrzegawczości**, przeszukując biblioteczki, gracze mogą znaleźć kilka tomów traktujących o okultyzmie. Są to: *Klucz Salomona*, *Objawienia Gla'akiego*, *Przepowiednia o Czerwonym Panie.* (Szczegółowe opisy ksiąg zostały zawarte na końcu tej części scenariusza.)

17-18.Schowki

Te pomieszczenia kryją wiele kolorowych przedmiotów, od starych mebli, obrazów i zniszczonych sztalug, przez uszkodzoną biżuterię, na strzelbach kończąc. Gracze mogą wykonać w tych pomieszczeniach dwa testy: **Szczęścia** i **Spostrzegawczości**. Dzięki testom na **Szczęście**, gracze mogą znaleźć w schowkach pożądane przedmioty, jednak do Strażnika Tajemnic należy decyzja, czy dana rzecz ma prawo znaleźć się w rezydencji profesora. Osiągając sukces w teście **Spostrzegawczości**, Badacz znajdzie kryształową czaszkę – jeden z trzech przedmiotów, które należy położyć na ołtarzu. Jeżeli test się nie powiedzie, gracze mogą spróbować ponownie, ale każda następna próba będzie traktowana jako forsowanie, którego konsekwencją w przypadku porażki będzie przyciągnięcie uwagi Prześladowcy.

19.Poddasze

Poddasze jest obszerne i mieści się bezpośrednio nad czytelnią. Deski podłogowe nie są zbyt wytrzymałe, dlatego jeśli dojdzie w tym miejscu do konfrontacji z Prześladowcą, może on w trakcie walki zniszczyć podłogę, spadając na pierwsze piętro (najpewniej razem z Badaczami – możesz zarządzić test **Skakania**, albo **Uniku**, by dać szansę postaciom graczy na odskoczenie w bok. Przy południowej ścianie (naprzeciwko balkonu) znajduje się łuk Bramy, która zabierze graczy z powrotem do pokoju z obrazami.

20.Balkon

Balkon jest ciągle otwarty, nie posiada drzwi, a szyby w okienkach po obu stronach zostały wybite. Z balkonu nie widać nic, tylko pustą, szarą przestrzeń, ale stoi na nim ołtarz ze świecą (którą można pochwycić kolorowy ogień z kominka w pokoju nr **5**). Na ołtarzu trzeba położyć zapaloną świecę, rytualny sztylet i kryształową czaszkę, żeby otworzyć przejście (więcej informacji przy opisie pomieszczenia nr **5**).

Korytarz za pokojem nr 5

Długi korytarz i to, co znajduje się dalej, jest fantazją Ruby, która wiedziała w młodości o sekretnej piwnicy Andersa, lecz sama nigdy nie schodziła do podziemi. Po złożeniu odpowiednich przedmiotów na ołtarzu, część ściany obniży się, odkrywając przejście ze zdobionymi drzwiami po drugiej stronie.

Piwnica

Przejście prowadzi przez ciasne jaskinie i ciemne pieczary, aż do sześciennej komnaty, która zdaje się nie mieć sufitu, choć mieści się najwyżej dziesięć metrów pod kamienicą. Sale oświetlają błękitne i purpurowe płomienie świec zwieszających się z wysokiej nicości żyrandoli. Przez środek komnaty przebiegają rowy pentagramu napełnione krwią pochodzącą z rozdartych wzdłuż pasa zwłok, przywieszonych kajdanami do pięciu zakrzywionych monolitach. Ciała były nagie – każdemu rozdarto klatkę i wyciągnięto serce. Taki widok prosi się o test **Poczytalności** (utrata **2/2k4** punktów). Wewnątrz pentagramu leży opasły, zawierający blisko sześćset ręcznie zapisanych stronic, oprawiony w skórę tom o nazwie *Księga Kłamstw*. Jest to jedna z ksiąg mitów, zawierająca bardzo niebezpieczną wiedzę i potężne zaklęcia. O'Neil trzymał tę księgę bezpiecznie zamkniętą w piwnicy przez lata, odkąd doszło do próby wykradnięcia jej z Uniwersytetu Miskatonic. Profesor studiował ją latami, lecz nigdy nie wspominał o niej swojej córce, która sama pewnego dnia zakradła się do pracowni ojca i przeczytała niewysłany jeszcze list, w którym Anders opisuje zawarte w księdze informacje. Jego treść tak przeraziła wówczas młodą dziewczynę, że miewała w następnych latach koszmary o rytuałach ofiarnych opisanych przez Andersa, stąd wyobrażenie o Prześladowcy, którego nazwa również pojawiła się w liście.

Klucz Salomona

Angielska kopia sporządzona na podstawie łacińskiego oryginału z XIV wieku.

Powszechnie przyjmuje się, że księga ta została napisana przez Króla Salomona. Składa się z dwóch woluminów: pierwszy wskazuje, jak unikać radykalnych błędów, kontaktując się z duchami, a drugi opisuje sztuki magiczne, w tym wiele złożonych rytuałów.

Przestudiowanie: 2 tygodnie
Utrata poczytalności: brak
Okultyzm: +5 punktów

Objawienia Gla'akiego – Tom VI

Obdarta księga, przypominająca dziennik oprawiony w farbowaną na niebiesko skórę. Zapisana w języku angielskim, wydana w 1859 roku.

Objawienia Gla'akiego to zbiór dziewięciu tomów w formacie folio. Każdy z nich został napisany przez innego kultystę i opisuje różne aspekty Gla'akiego, związane z nim istoty i ich kulty.

Szósty tom omawia obowiązek kultu Gla'akiego, aby szerzyć jego wpływy, a także zawiera instrukcje, jak stworzyć awatar Gla'akiego.

Utrata poczytalności: 1k4
Mity Cthulhu: +3 punkty
Wskaźnik mitów: 9
Przestudiowanie: 4 tygodnie
Zawiera zaklęcia: Nawiązanie Kontaktu z Bóstwem Gla'akim, Awatar Gla'akiego

Księga Kłamstw

Ręcznie zapisana kopia w języku łacińskim.

Księga liczy dokładnie 582 strony i jest oprawiona w prawdziwą skórę. Obecnie istnieje tylko kilka kopii, a oryginał został zniszczony parę wieków temu, po tym jak sam twórca określił jego egzystencję „bluźnierczym fałszem". Tom zawiera w sobie dokładne wyjaśnienia afrykańskich i azjatyckich rytuałów oraz niedorzeczne opisy i ryciny absurdalnych istot. Księga jest pełna niebezpiecznych zaklęć, niektóre mogą wywołać trwałe, niepokojące zmiany na świecie, jeżeli skorzysta z nich czarownik z przerostem ambicji.

Utrata poczytalności: 2k6
Mity Cthulhu: +5/+10 punktów
Wskaźnik mitów: 38
Przestudiowanie: 46 tygodni
Zawiera zaklęcia: Biesiady Dionizosa, Przywołanie Sprytnego Natręta (inna nazwa na „Cień Nyarlathotepa"), Dotyk Ra (inna nazwa na „Ciepły Umysł"), Cmentarny Pocałunek, Wzmocniony Czerwony Znak, Dominacja, Stworzenie Kamienia Dusz (oryginalna nazwa brzmi: „Duchowa Pułapka"), Furia, Klątwa Apopa, Maska Śmierci, Oczarowanie Zwierzęcia, Ożywienie Mumii, Powrót Karmy, Przebudzenie Chumy, Przywołanie Prześladowcy, Rozdzielenie Piasków, Stworzenie Cielesnego Pełzacza, Wezwanie Ghatanothoi, Wezwanie Madame Yi, Wezwanie Yog-Sothotha.

Niektóre zaklęcia pochodzą z *Wielkiego Grymuaru Magii Mitów Cthulhu*, ale są też całkowicie nowe, takie jak *Przywołanie Prześladowcy*. Jeżeli któregoś zaklęcia nie znajdziesz w księdze, sam zdecyduj o koszcie oraz sposobie rzucania zaklęcia.

Przepowiednia o Czerwonym Panie

Język łaciński, autor nieznany, wydanie z 1890 roku.

Napisana najpewniej przez chrześcijańskiego kapłana tekst traktuje o Szatanie, tutaj zwanym Czerwonym Panem. Autor tekstu wielokrotnie podkreśla wartość religii i samej wiary, która jest według niego jedynym źródłem mocy potężniejszym od potęgi samego władcy piekła. Ostatnie dziesięć kartek zwiera modlitwę w intencji o niezachwianie wiary.

Przestudiowanie: 1 tydzień
Utrata poczytalności: brak (osoby wierzące mogą odnaleźć komfort w lekturze i otrzymać +1k3 punktów)

OBRAZ #3 – DOM POŚRÓD DRZEW

Na obrazie przedstawiony jest dom na skraju urwiska, samotnie stojący w środku ciemnego lasu.

Brama wyrzuci Badaczy na krętej ścieżce, po której obu stronach piętrzą się drzewa ciemnego lasu. Dziesiątki gałęzi i setki pomniejszych gałązek opadają w dół, jakby pogrążone w smutku, a korzenie olbrzymich dębów wydostają się z porośniętej wysoką trawą ziemi, oplatając wzajemnie. Las rodził niepokojącą immersję, wywołującą bezustanne poczucie obecności istot nieznanych i tajemniczych. Idąc ścieżką, ma się wrażenie, jakby ktoś obserwował z odległych zakątków, gdzie zakrzywione pod kątem starodrzewy rzucają cień dla nieprzyjaznych oczu. Badacze nie raz doświadczą halucynacji, widząc blade, znikające ślepia, albo słysząc szepty. Przejście mroczną ścieżką wymaga wykonania testu **Poczytalności** (utrata **0/1**).

Idąc dalej, w glebie zaczną pojawiać się zielone kałuże, a w wielu miejscach ziemia rozrywa się, tworząc ciemne wąwozy, przez które przechodzą grube korzenie, obniżające głęboko w mrok otchłani. Daleki kraniec ścieżki spowija gęsta mgła, ale po przejściu większego odcinka, zasłona opadnie i odkryje przed Badaczami stary, drewniany dom, pochylony nad daleką przepaścią.

Ogromne drzewa chylą się nad mieszkaniem, które z oddali przypomina mroczną, zapuszczoną rezydencję. Splecione wokół domu korzenie to jedyne, co powstrzymuje go przed runięciem w bezdenną przepaść.

Przed domem leżą na wpół rozłożone zwłoki z poszarpaną głową i odgryzioną wraz z ramieniem lewą ręką. Widok takiego ciała wymaga testu **Poczytalności** (utrata **1/1k4**). Dokładne przyjrzenie się ciału nie pozostawi wątpliwości, że zostało rozszarpane przez coś o długich, szerokich szponach, które przypominają te widziane w pokoju z obrazami, oraz mnóstwem mniejszych ząbków, schowanych tuż za czterema kłami, ponadto do skóry ofiary przyklejona jest ciemna, lepka maź.

Zbliżając się do mieszkania, powietrze robi się chłodniejsze. W tym miejscu zarządź test **Spostrzegawczości** – w przypadku sukcesu Badacz zatrzymuje się i obraca głowę w stronę starych drzew, mając wrażenie, że coś czai się w cieni. Przeczucia się sprawdzają, ponieważ dostrzega duży cień (wielkości niedźwiedzia) przemykający między drzewami, który po chwili wejdzie głębiej w ciemnię (to czający się Pomiot).

Frontowe drzwi domu utrzymują się tylko na górnym zawiasie, wszędzie można dostrzec ślady krwi i pazurów. Wśród przewróconych szafek

i popękanych stołów walają się książki o historii i medycynie. Pośród nich leży notatnik, którego strony opisują wiele dziwnych chorób dotykających mieszkańców jakiejś wsi poza lasem. Znalazło się również parę dziwacznych rysunków, przedstawiających wynaturzone istoty o przerażających kształtach i rozmiarach. Choć większość z tych obrazków zdaje się być nieprzemyślanymi bazgrołami, w których próżno doszukiwać się sensu, jest w nich coś budzącego odrazę i lęk.

Drzwi do jednego z pomieszczeń stoją szeroko otwarte, a tuż za nimi leżą zwłoki martwego mężczyzny. Ciało pozbawione zostało głowy. Coś dużego musiało mu ją odgryźć, gdyż widoczne są ślady mnóstwa zębów.

To dobre miejsce dla profesora, który może ukrywać się przed Pomiotem. (Jeśli Badacze będą za długo zwlekać, bestia może go w końcu dopaść – kiedy zjawią się tutaj postacie graczy, dodaj do opisu, że w mieszkaniu leży jeszcze jeden martwy mężczyzna, który cały jest we krwi (po bliższym zbadaniu jej, okaże się, że jest świeża), po ubraniach i twarzy Badacze będą mogli stwierdzić, że jest to profesor.)

OBRAZ #4 – LEŻE

Ostatni obraz najbardziej budzi niepokój ze wszystkich. Jest taki… inny. Nie przedstawia niczego konkretnego, a jedynie kilka kształtów z ruchomej masy. Dopiero po przejściu przez Bramę, Badacze zobaczą, jak wygląda leże poczwary.

W tym świecie nie ma dryfujących lądów, ani opadających drzew. Jest to najdziwniejsze miasto, jakie Badacze kiedykolwiek zobaczą, takie, o którym nawet nie śnią ludzkie umysły. Budynki splecione jakby z olbrzymich, bezkolorowych nici, a ich ściany uwypuklają i załamują się w sobie. Jedna taka ściana łączy dziesiątki, a może nawet setki bloków, pochylonych pod różnymi kątami, przypominając cyklopowe głazy o nieidealnych kształtach. Domy nie posiadają drzwi, lecz otwory, które poszerzają się, gdy się do nich zbliża. Konstrukcja, choć stała, jest miękka, zupełnie jak galareta. Zdumiewające jest to, jak w niektórych miejscach miasto zapada się w sobie, a czasami stoi obrócone (tak jak schody wiodące do katedry w pierwszym obrazie). Drogi raz biegną w dół, czasami idą po bokach, a jeszcze innym razem prowadzą do góry nogami, choć w takiej przestrzeni ciężko stwierdzić, gdzie jest niebo, a gdzie ziemia.

Samo tło jest szare i rozlewają się na nim rzadkie chmury, przytłaczające miasto. Nie ma w nim niczego nadzwyczajnego, a mimo to napawa pewną zgrozą, przez co odnosi się wrażenie, jakby całe miasto umarło.

Paręset metrów dalej miasto zaczyna nabierać barw i dalsza jego część przypomina czarną maź (owszem to substancja, która tworzy Pomiot, lecz raczej nie wykorzysta jej w walce, ponieważ jest to czasochłonny proces łączenia tkanek). Gdzieś w centrum miasta wznosi się fontanna, stojąca nie poziomo, ale jedną stroną w powietrzu, skośnie do podłoża. W jej środku widnieje rzeźba czegoś drżącego, na oko czterometrowego istnienia, kształtem przypominającego pulsujący głaz, którego powłokę nakrywają tysiące maleńkich oczu. Spomiędzy nich, mikroskopijnymi szczelinami wylewa się woda, wprost do pochyłego zbiornika, którego tafla jest mętna i zawiera duże ilości mułu. Choć Badacze mogą pomyśleć, że jest to Pomiot, tak naprawdę to tylko element dekoracyjny miasta.

Idąc dalej najszerszą ulicą, Badacze dotrą do ruin kamiennych wież, gdzie znajduje się Ruby – dziewczyn jest nieprzytomna, ale można ją łatwo obudzić. Kiedy się obudzi, zacznie krzyczeć i trząść się. Test **Psychoanalizy** będzie wymagany by ją uspokoić. Test **Psychologii** pozwoli stwierdzić, że dziewczyna nie jest w pełni swoich zmysłów. Powoli pogrąża się w szaleństwie, ale może to być także działający efekt szoku.

Ruby ewentualnie dojdzie do siebie i przypomni sobie o pułapce na Pomiot. Dziewczyna zna zaklęcie odesłania, ale by go użyć, potwór musi wejść w krąg.

Badacze mają teraz dwa wyjścia: spróbować uciec z dziewczyną i zniszczyć kolejno obrazy używając Szpili, albo stoczyć nieuniknioną walkę z Pomiotem tutaj, pośród ruin, gdzie narysowany jest krąg, do którego będą musieli w jakiś sposób zaciągnąć bestię. Można to osiągnąć np. prowokując istotę do ataku, ale nie będzie to takie proste, ponieważ Pomiot nie da się tak po prostu wprowadzić w pułapkę. Gdy już jednak wejdzie w krąg, nie zdoła go opuścić, a Ruby rzuci zaklęcie odesłania. Zanim jednak zaklęcie zadziała, Pomiot zacznie pochłaniać otoczenie i rosnąć do rozmiarów tytana. W tym momencie Badacze muszą uciekać razem z Ruby przez Bramę na początku miasta, ponieważ wkrótce miasto będzie stanowiło jedność z istotą, która wreszcie zniknie, odesłana zaklęciem. Będąc z powrotem w pokoju, Badacze będą mogli dokończyć robotę, niszcząc pozostałe obrazy Szpilą.

USUNIĘCIE ZNAKÓW

Innym sposobem walki z Pomiotem jest usunięcie znaków za pomocą Szpili. Jak pisała Ruby, usunięcie jednego znaku to około 15 minut roboty. Za każdym razem kiedy Badacz przystępuje do takiego działania, musi wykonać test Kondycji. Jeżeli się nie powiedzie, będzie zbyt wycieńczony fizycznie, by kontynuować i cały proces trzeba zacząć od nowa. Za każdym razem jak Badacz osiągnie porażkę, wykonaj ukryty rzut procentowy **1k100**. Masz **40%** szansy na to, że z obrazu wyłoni się Pomiot, chcący powstrzymać Badacza.

Po usunięciu znaków zagrożenie minie, a obrazy przestaną się poruszać, utracą barwy, a ich kształty zleją się ze sobą, aż nie będą budzić żadnych skojarzeń.

ZAKOŃCZENIE

Jeżeli Badaczom uda się uratować Ruby i profesora, możesz odegrać jeszcze jedną scenę rozmowy przy stole. Ruby będzie siedzieć cicho, obrzydzona własnymi czynami, których się dopuściła, zaś profesor podziękuje Badaczom i podwoi kwotę zaproponowaną przez Abrahama. Po wszystkim Ruby zgłosi się do zakładu psychiatrycznego, natomiast poczucie winy Andersa sprawi, że porzuci dotychczasowe plany, by wesprzeć swoją córkę i zapewnić je wszystko, czego będzie potrzebować, kiedy opuści ośrodek, ponadto pokryje koszta (podwajając sumę) skradzionej sztuki, dzięki czemu oburzony klient wycofa zarzuty wobec Ruby. Abraham kontynuuje swoją pracę jako kierowca i postara się zapomnieć o tych złych przeżyciach.

Jeżeli Badacze zakończyli sprawę i nie udało im się uratować żadnej z zaginionych osób, mogą się jedynie targować z Abrahamem, by dostać chociaż 200$ za fatygę. Umowa dotyczyła sprowadzenia profesora żywego.

NAGRODY

- **Zniszczenie obrazów:** +2k6 punktów poczytalności
- Sprowadzenie profesora żywego: +1k4 punktów poczytalności
- Sprowadzenie Ruby żywej: +1k4 punktów poczytalności
- Zabicie Prześladowcy, będąc w „Posiadłości”: +1k8 poczytalności
- Śmierć profesora, albo Ruby: -1k6 poczytalności za każdą martwą osobę.

- Ucieczka bez powstrzymania Pomiotu: -1k10 poczytalności

ISTOTY I POTWORY

POMIOT (DZIECIĘ UBBO-SATHLI)

Powstała w obrazie istota składa się z lepkiej, smolistej mazi, która bulgocze. Substancja jest wrażliwa na ogień i magię, a głośny dźwięk rozdziela jej tkanki. Pomiot jest jednym z dzieci Ubbo-Sathli, które uciekło setki lat temu i przez cały ten czas rozwijało się, aż do momentu pojawienia się Ruby, która przez Bramę w obrazie przeniosła się do jego leża. Pomiot jest źródłem masy, której zasoby wciąż rosną nieskończenie w jego świecie. Będąc blisko, może się z nią połączyć, wchodząc w bezpośredni kontakt z mazią. Potrafi też zmieniać formę, przybierając dowolne kształty. Poniżej opisano kilka przykładowych form możliwych do użycia w trakcie przygody. Strażnik Tajemnic może stworzyć dowolne inne formy, zmieniając statystyki potwora.

Forma 1

Monstrum wspiera się na przednich łapach, zatapiając pary szponów głęboko w ziemi i sunie po niej oślizgłym cielskiem, zakończonym pojedynczym odnóżem, jak u olbrzymiego gada. Nie ma oczu, a z grzbietu wyrastają dwa rzędy ostrych igieł. Szeroko rozdziawioną paszczę wypełniają szeregi niewielkich, acz ostro zakończonych ząbków, schowanych za czterema potężnymi siekaczami i sączy się z niej ciemna maź.

S	125	**KON**	100	**INT**	25
ZR	70	**BC**	120	**MOC**	75

Ruch: 7 **Krzepa:** 3 **PW:** 22

Ataki w rundzie: 2

Walka: Pomiot może zaatakować parą szponów, albo skoczyć na ofiarę, przygniatając ją swoim cielskiem i próbując wchłonąć.

Walka: 55% (27/11) obrażenia równe MO (2k6).

Wchłonięcie: Pomiot przylepia się do ofiary i wciąga ją w swoje cielsko, w którym jest ona trawiona w tempie 1k6PW na rundę. Gdy ofiara zostanie połknięta, nie może podejmować działań, ale przyjaciele mogą próbować uratować nieszczęśnika.

Pancerz: Pomiot jest niewrażliwy na broń przebijającą, miotaną i tnącą; ogień, magia i broń magiczna zadaje normalne obrażenia. Bardzo głośne dźwięki sprawiają, że ciało Pomiotu rozpada się w tempie 1k6PW na rundę. Po utracie wszystkich PW Pomiot zamienia się w kałużę mazi i po czasie regeneruje ciało.

Forma 2

Zgarbiony pysk istoty wydłuża się, z grzbietu wyrastają trzy zakrzywione w połowie długości i zakończone hakiem odnogi, którymi wspiera się przy chodzeniu i włażeniu na ściany, chwytając ostrymi zakończeniami. Na głowie wije się długa macka, mogąca rozciągnąć na długość pięciu metrów.

S	150	**KON**	100	**INT**	25
ZR	100	**BC**	80	**MOC**	75

Ruch: 8 **Krzepa:** 2 **PW:** 18

Ataki w rundzie: 3

Walka: Pomiot atakuje wolnymi kończynami z grzbietu, albo owija galaretowatą mackę (5 metrów długości) wokół ofiary i przyciąga ją do swojego ciała, żeby wchłonąć.

Walka: 60% (30/12) obrażenia równe MO (1k6) – brak obrażeń w przypadku owinięcia macką.

Reszta zasad taka sama jak w przypadku formy 1.

Forma 3

Abominacja o dziesiątkach ramion i paszcz, poruszająca się na niewielkich odnóżach. Jest wolna, ale może z łatwością pochwycić bliskie ofiary i poodgryzać im łby.

S	180	**KON**	100	**INT**	25
ZR	40	**BC**	200	**MOC**	75

Ruch: 5 **Krzepa:** 4 **PW:** 30

Ataki w rundzie: 1k6

Walka: Pomiot uderza bliskie ofiary ramionami, próbuje je chwycić i wchłonąć, albo odgryźć łeb jedną z paszcz.

Walka: 30% (15/6) obrażenia równe MO (3k6) (w przypadku ugryzienia +1k6 do obrażeń).

Reszta zasad taka sama jak w przypadku formy 1.

PRZEŚLADOWCA

Koszmar z Księgi Kłamstw

Istota żyjąca w wyobrażonym przez Ruby świecie szuka ofiar, krążąc po posiadłości. Z grzbietu tej istoty wyrasta tylko jedna łapa, zakończona długim dwumetrowym ostrzem. Tułów potwora jest kościsty i zagięty, podobnie jak wijący się łeb bez dolnej szczęki, z której zwisają dwa obmierzłe języki. Kreatura ma skrzydła (kształtem przypominające nietoperze) i stoi na trzech spiczastych odnóżach.

S	220	**KON**	180	**INT**	0
ZR	70	**BC**	80	**MOC**	150

Ruch: 8 **Krzepa:** 4 **PW:** 26

Ataki w rundzie: 1

Pancerz: 6

Walka: 50% (25/10) obrażenia MO (3k6)

20 września 1919 r.
Dzisiejsze zajęcia z malarstwa prowadził nowy nauczyciel, Gardens. Ten człowiek, w przeciwieństwie do swojego poprzednika zna się na sztuce. Mogłabym godzinami słuchać jego fascynujących monologów. To, w jaki sposób opowiada jest wręcz hipnotyzujące. Szkoda że jest tylko na zastępstwie, miałam nadzieję, że zostanie na dłużej.

4 października 1919 r.
Pan Gardens zostaje do końca semestru! Ten rok zapowiada się niesamowicie. Wczoraj Gardens pochwalił mnie na zajęciach, ale powiedział, że mojemu dziełu czegoś brakuje. Spytałam go, czego, ale on zamiast mi powiedzieć, poprosił bym sama się nad tym zastanowiła, a jeśli nie uda mi się dociec prawdy do następnych zajęć, wtedy wytłumaczy, gdzie leży problem.

8 października 1919 r.
Życie. Gardens cały czas powtarzał, że moim obrazom brakuje życia. Jak sprawić, by obraz ożył? Czy to w ogóle możliwe? Jeszcze tyle muszę się nauczyć.

11 października 1919 r.
Teraz rozumiem! Gardens przyniósł na zajęcia parę swoich obrazów, są niezwykłe! Wystarczyło jedno spojrzenie, bym ujrzała ich wewnętrzne piękno. Było w nich coś niezwykłego, nadnaturalnego, mogłabym rzec. W jakiś sposób przykuwały moją uwagę. To zawstydzające jak perfekcyjne wydawały się w porównaniu z moimi malunkami. Wyszłam z lekcji załamana i ośmieszona, podobnie jak reszta, ale co mnie obchodzi reszta! Muszę jak najszybciej dorwać Gardensa i poznać jego sekret. Chcę wiedzieć, w jaki sposób on to robi.

13 października 1919 r.
Udało się! Uprosiłam Gardensa, by podzielił się swoim sekretem. Obiecał, że spotka się ze mną za dwa tygodnie, kiedy uporządkuje swoje sprawy. Wtedy pokaże mi wszystko.

30 października 1919 r.
Spotkałam się z Gardensem po lekcjach. Wciąż jestem w szoku. To była najdziwniejsza rzecz, jaką można sobie wyobrazić, a ja byłam jej świadkiem. Gardens wyrył jakiś znak na płótnie, a obraz zaczął się ruszać. Kolory zlewały się w jedno, piękna panorama przybrała postać żywego widoku. Czułam się tak, jakbym patrzyła na zamknięte okno, za które w każdej chwili można wyjrzeć. Chciałam podejść bliżej, ale Gardens mnie zatrzymał. Powiedział, że nie jestem jeszcze gotowa, na to doświadczenie, cokolwiek miał na myśli.

17 stycznia 1920 r.
Przeszłam przez obraz. James zabrał mnie w niezwykłą podróż po jego wymyślonej krainie. Te znaki, które rysuje w obrazach tworzą przejścia między światami. James nazwał je Bramami. Niedługo nauczy mnie, jak je tworzyć.

22 stycznia 1920 r.
Udało mi się! Stworzyłam pierwszy żywy obraz. Jest taki cudowny. James jest ze mnie dumny. Powiedział, że pomoże mi znaleźć klienta, który drogo za niego zapłaci. Wpadłam na lepszy pomysł. Stworzę kolekcję pięciu takich obrazów. To będzie coś niezwykłego.

12 marca 1920 r.
Sprzedałam sztukę jakiemuś nadętemu koneserowi. Zapłacił za nie 8000$ dolarów. Połowę oddałam Jamesowi. Należy mu się.

Ojcze, potrzebuję Twojej pomocy.

Zrobiłam coś bardzo głupiego i teraz nie wiem, co robić. To wina tego Gardensa! Nie powinnam była mu ufać. Był dla mnie jak mentor, a teraz stanie się powodem mojego błędu. Wypuściłam na świat coś, czego ludzkie oczy nie mogą zobaczyć, a teraz muszę to odkręcić. Sprzedałam swoje obrazy, w których czai się zgroza. Człowiek, który je posiada, nie zdaje sobie sprawy z zagrozenia, a nie chce mi ich odsprzedać. Muszę je ukraść i zniszczyć. Pojadę do Sanfield, zrobię to w mieszkaniu twojej matki. W razie gdybym zawiodła, zostawię dla Ciebie wskazówki. Proszę, nie szukaj mnie, jeśli nie zastaniesz mnie w domu. Po prostu zniszcz te przeklęte obrazy!

Kocham Cię tato!
Ruby

(Między notatkami profesora znajdują się zapiski Ruby. Jedna ze stron traktuje o znakach umieszczanych na obrazie.)

Znaki można nanieść na obraz. Gardens używał do tego przedmiotu zwanego Szpilą. To długa igła, chłodna w dotyku, przypominająca sopel lodu. Pokazał mi jak wyryć nią symbole, tak by nie uszkodzić płótna. Usuwa się je w podobny sposób, wystarczy narysować każdy z nich ponownie, odwracając horyzontalnie. Należy jednak uważać, by pod żadnym pozorem nie oderwać Szpili, inaczej byty egzystujące w obrazie zostaną uwolnione i przenikną do naszego świata.

(Dalsza część tekstu zawiera dokładny opis postępowania w przypadku próby usunięcia znaku z obrazu. Ruby narysowała każdy symbol precyzyjnie, zaznaczając kolejność wykonywanych ruchów i przypisała je do odpowiadających im obrazów. Proces usunięcia jednego znaku zajmuje do 15 minut.)

Klucz Salomona

Angielska kopia sporządzona na podstawie łacińskiego oryginału z XIV wieku.

Powszechnie przyjmuje się, że księga ta została napisana przez Króla Salomona. Składa się z dwóch woluminów: pierwszy wskazuje, jak unikać radykalnych błędów, kontaktując się z duchami, a drugi opisuje sztuki magiczne, w tym wiele złożonych rytuałów.

Przestudiowanie: 2 tygodnie
Utrata poczytalności: brak
Okultyzm: +5 punktów

Objawienia Gla'akiego – Tom VI

Obdarta księga, przypominająca dziennik oprawiony w farbowaną na niebiesko skórę. Zapisana w języku angielskim, wydana w 1859 roku.

Objawienia Gla'akiego to zbiór dziewięciu tomów w formacie folio. Każdy z nich został napisany przez innego kultystę i opisuje różne aspekty Gla'akiego, związane z nim istoty i ich kulty.

Szósty tom omawia obowiązek kultu Gla'akiego, aby szerzyć jego wpływy, a także zawiera instrukcje, jak stworzyć awatar Gla'akiego.

Utrata poczytalności: 1k4
Mity Cthulhu: +3 punkty
Wskaźnik mitów: 9
Przestudiowanie: 4 tygodnie
Zawiera zaklęcia: Nawiązanie Kontaktu z Bóstwem Gla'akim, Awatar Gla'akiego

Księga Kłamstw

Ręcznie zapisana kopia w języku łacińskim.

Księga liczy dokładnie 582 strony i jest oprawiona w prawdziwą skórę. Obecnie istnieje tylko kilka kopii, a oryginał został zniszczony parę wieków temu, po tym jak sam twórca określił jego egzystencję „bluźnierczym fałszem". Tom zawiera w sobie dokładne wyjaśnienia afrykańskich i azjatyckich rytuałów oraz niedorzeczne opisy i ryciny absurdalnych istot. Księga jest pełna niebezpiecznych zaklęć, niektóre mogą wywołać trwałe, niepokojące zmiany na świecie, jeżeli skorzysta z nich czarownik z przerostem ambicji.

Utrata poczytalności: 2k6
Mity Cthulhu: +5/+10 punktów
Wskaźnik mitów: 38
Przestudiowanie: 46 tygodni
Zawiera zaklęcia: Biesiady Dionizosa, Przywołanie Sprytnego Natręta (inna nazwa na „Cień Nyarlathotepa"), Dotyk Ra (inna nazwa na „Ciepły Umysł"), Cmentarny Pocałunek, Wzmocniony Czerwony Znak, Dominacja, Stworzenie Kamienia Dusz (oryginalna nazwa brzmi: „Duchowa Pułapka"), Furia, Klątwa Apopa, Maska Śmierci, Oczarowanie Zwierzęcia, Ożywienie Mumii, Powrót Karmy, Przebudzenie Chumy, Przywołanie Prześladowcy, Rozdzielenie Piasków, Stworzenie Cielesnego Pełzacza, Wezwanie Ghatanothoi, Wezwanie Madame Yi, Wezwanie Yog-Sothotha.

Niektóre zaklęcia pochodzą z *Wielkiego Grymuaru Magii Mitów Cthulhu*, ale są też całkowicie nowe, takie jak *Przywołanie Prześladowcy*. Jeżeli któregoś zaklęcia nie znajdziesz w księdze, sam zdecyduj o koszcie oraz sposobie rzucania zaklęcia.

Przepowiednia o Czerwonym Panie

Język łaciński, autor nieznany, wydanie z 1890 roku.

Napisana najpewniej przez chrześcijańskiego kapłana tekst traktuje o Szatanie, tutaj zwanym Czerwonym Panem. Autor tekstu wielokrotnie podkreśla wartość religii i samej wiary, która jest według niego jedynym źródłem mocy potężniejszym od potęgi samego władcy piekła. Ostatnie dziesięć kartek zwiera modlitwę w intencji o niezachwianie wiary.

Przestudiowanie: 1 tydzień
Utrata poczytalności: brak (osoby wierzące mogą odnaleźć komfort w lekturze i otrzymać +1k3 punktów)