Przedwieczny wzywa!

Zew Głębin to scenariusz do 7. edycji *Zewu Cthulhu* domyślnie rozgrywający się w międzywojennej Polsce, ale łatwy do przeniesienia w inne miejsce. Jest przeznaczony dla dowolnej grupy Badaczy, a rozegranie go powinno zająć jedną lub dwie sesje. Dobrze pasują do niego gotowe postaci z naszego dodatku *Badacze Zgróz*. Fabuła przygody mocno nawiązuje do najsłynniejszego opowiadania Lovecrafta – *Zewu Cthulhu*. Głównym antagonistą scenariusza jest profesor Konstanty Rybławski, psychoanalityk, który w swoich badaniach nad kulturami świata natknął się na ślady kultu Cthulhu. Naukowiec wyjaśnił sobie globalny zasięg wierzeń tym, że Cthulhu musi być uśpioną częścią ludzkiej psychiki, którą ludy całego świata wyobrażają sobie jako gigantycznego, przedwiecznego stwora. Zaczął prowadzić eksperymenty mające na celu przebudzenie Cthulhu w ludziach, a ich tragiczne konsekwencje będą głównym wyzwaniem dla Badaczy Tajemnic.

Zew Głębin łączy z *Zewem Cthulhu* jeszcze jedno – to historia oparta na zapiskach i źródłach. Na początku opowiadania Lovecrafta Francis Wayland Thurston porządkuje papiery zmarłego wuja i wśród nich znajduje zbiór dowodów na działalność kultu Cthulhu. W *Zewie Głębin* z kolei Badacze na początku zauważają niepokojący ciąg zdarzeń zrelacjonowany przez lokalną gazetę. Duża część scenariusza spisana jest w formie list tego, do jakich informacji zaprowadzi drużynę badanie opisanych w artykułach wątków.

Scenariusz nie precyzuje, czy Cthulhu istnieje. Od Strażnika zależy, czy faktycznie jest on tylko fragmentem ludzkiej psychiki, czy też eksperyment Rybławskiego przyniósł efekt, bo wystawił ludzi na oddziaływanie Wielkiego Przedwiecznego, który martwy czeka w uśpieniu w R'lyeh.

Zew Głębin to część serii *Zgrozy*. By dowiedzieć się o niej więcej, zobacz inne teksty z serii lub odwiedź nas na Facebooku.

Tło wydarzeń

Psychoanalityk Konstanty Rybławski wielokrotnie napotykał podczas wypraw terenowych wzmianki o Wielkim Cthulhu, znanej kulturom wszystkich kontynentów istocie, która rzekomo śpi na dnie oceanu. Pewnego dnia Cthulhu ma obudzić się, wyjść na świat i uczynić z ludzkości dziką, radośnie okrutną rasę zabijającą i niszczącą w całopalnej ekstazie.

Interpretując te przekazy przez pryzmat psychoanalizy Rybławski uznał, że ów Cthulhu musi być nazwą, jaką ludzki umysł instynktownie nadaje tkwiącemu w każdym z nas popędowi zniszczenia i śmierci, którego Freud określał jako Thanatosa. Sam Freud uznał jednak odkrycia Rybławskiego za niepoważne i pokłócił się z nim. Carl Gustav Jung, również skłócony z Freudem badacz umysłu, chętniej wierzący w nieświadomość zbiorową i wspólne nam wszystkim archetypy, początkowo był przychylny badaniom Polaka. Z czasem Jung zrozumiał jednak straszną prawdę, przez którą zerwał kontakt z Rybławskim – Konstanty pragnął przebudzić Cthulhu w ludziach!

Osamotniony przez kolegów po fachu profesor jeszcze przyspieszył swoje badania. Trafiła mu się ku temu idealna szansa, gdy polski rząd zgodził się, by po buncie w więzieniu ciężkim na Świętym Krzyżu to Rybławski zajął się resocjalizacją buntowników. Profesor stworzył eksperymentalny zakład karny, w którym odprawił mający obudzić Cthulhu rytuał Podniesienia R'lyeh – i sam padł jego ofiarą, mutując w nieludzkie stworzenie, które rozszarpało pozostałych więźniów! Co gorsza figurka Cthulhu, którą zostawił w mieszkaniu przed wyjazdem do eksperymentalnego więzienia, powoli budzi potworną część jaźni w sąsiadach profesora, a badająca jego projekty dziennikarka Danuta Rutsztajn wie coraz więcej i coraz bardziej pragnie powtórzyć jego eksperyment. Kolejne katastrofy wiszą w powietrzu – i w tym momencie do opowieści wkraczają Badacze.

Call of Cthulhu is a Trademark of Chaosium Inc. and is used with their permission via the OBS Community Content program. For more information please visit Chaosium's website: www.chaosium.com. The Miskatonic Repository Logo is used under license.

Zew Głębin ©2019 Marek Golonka

Motywacje

Zew Głębin zaczyna się, gdy Badacze zainteresują się tajemniczą rzezią w eksperymentalnym więzieniu Rybławskiego. Więzienie to musi znajdować się nad jeziorem lub dużą rzeką, ale poza tym wymaganiem możesz osadzić akcję gdziekolwiek w Polsce.

Pierwszą relacją o rzezi, jaka obiega kraj, jest artykuł z lokalnej gazety „Nowoczesny Świat". Reporterka Danuta Rutsztajn była na miejscu o poranku po masakrze i opisała wszystko, co zobaczyła, więc jej relację przedrukowują gazety w całym kraju. Gdzie Badacze by nie mieszkali, najpóźniej w dzień po tragedii mają dostęp do poniższego artykułu. Wszystkie materiały do rozdania graczom są także załączone na osobnych stronach na końcu scenariusza, by łatwiej je było wydrukować.

Masakra w więzieniu!

Po raz kolejny muszę z wielką przykrością donieść o tragicznych wydarzeniach w zakładzie karnym. Jak Czytelnicy zapewne wiedzą, pod naszym miastem otworzono niedawno eksperymentalne więzienie, w którym kontrowersyjny psychoanalityk Konstanty Rybławski miał zresocjalizować uczestników niesławnego buntu w Więzieniu Ciężkim na Świętym Krzyżu. Pierwsze raporty o postępach projektu sugerowały, że praca profesora postępuje sprawnie.

Wczoraj wieczorem jednak najwyraźniej doszło do kolejnego buntu, tym razem w dodatku o podtekście rytualnym! Udało mi się dotrzeć do osób mieszkających w pobliżu więzienia, które opowiedziały, że z kompleksu dobiegały nie tylko odgłosy walki, ale także krzyki "dziwnych formuł" oraz "zwierzęce odgłosy". Niektórzy świadkowie twierdzą nawet, że widzieli dziwne światła bądź kształty nad pobliskim jeziorem, choć takie detale należy zapewne zrzucić na karb nazbyt wybujałej wyobraźni.

Tajemnicę jeszcze bardziej potęguje fakt, że według relacji mieszkańców więźniowie najprawdopodobniej walczyli nie tylko ze strażnikami, ale także między sobą. Czyżby profesor Rybławski pomylił się w swoich eksperymentach tak bardzo, że zamiast resocjalizować przestępców jeszcze bardziej wzmocnił ich aspołeczne, brutalne zapędy?

W nocy po masakrze więzienie otoczyła policja, która nie pozwala nikomu zbliżyć się do tego okropnego miejsca. Zgodnie z moimi informacjami sama także się tam na razie nie zapuszcza - biorąc pod uwagę grozę wydarzeń ostatniej nocy trudno za to funkcjonariuszy winić, choć można by sobie życzyć, by służby porządkowe naszego kraju miały w sobie więcej odwagi.

-Danuta Rutsztajn, "Nowoczesny Świat", 4.04.1926

Ten konkretny tekst jest dostępny w wersji do druku na stronie 17.

Dla większości Badaczy Tajemnic ta makabryczna i dziwaczna sprawa w zupełności wystarczy, by zaangażować się w śledztwo! Historie, które osobiście dotyczą danej grupy, są jednak zawsze ciekawsze. Możesz więc po pokazaniu graczom wydruku tego tekstu, a przed rozpoczęciem właściwej przygody, zaproponować im dodatkowe motywacje:

- Ktoś z Badaczy pracował wcześniej z profesorem Rybławskim lub leczył się u niego, ale stracili kontakt, gdyż Konstanty od pewnego czasu stronił od ludzi.

- Artykuł przypomina postaciom, że już słyszały o jego autorce, Danucie Rutsztajn – wydaje się to osoba, którą warto wtajemniczyć w śledztwa Badaczy.

- Przeżywając rozkwit popularności „Nowoczesny Świat" szuka nowych autorów, w tym piszących o tematach, które szczególnie zajmują Badaczy.

- W więzieniu Rybławskiego pracował ich znajomy, kontakt lub współpracownik. Decydując się na tę motywację możesz uznać, że akurat ta postać przeżyła masakrę i albo uciekła do miasta, albo wciąż ukrywa się w więzieniu.

Wszelkie inne osobiste powiązania z przygodą też na pewno zwiększą satysfakcję z sesji, ale tu możliwości jest zwyczajnie za dużo, by opisać wszystkie. Po prostu czytając na kolejnych stronach o najważniejszych pojawiających się w scenariuszu Bohaterach Niezależnych przemyśl, czy Badacze mogą ich skądś wcześniej znać, lub czy możesz ich jakoś połączyć z osobistymi wątkami postaci.

Scena otwierająca

Z motywacjami postaci związana jest też kwestia tego, gdzie ta historia się dla nich zaczyna. W zależności od tego, kim są postaci i jakie motywacje wybraliście, możesz zacząć tę przygodę na jeden z następujących sposobów – lub wymyślić własny!

Dobry dzień na śledztwo

Najbardziej typowe otwarcie – sesja zaczyna się, gdy postaci właśnie przybyły do miasta, pod którym Rybławski prowadził eksperymentalne więzienie. Wokół wyczuwalna jest gęsta atmosfera, mieszkańcy z przejęciem dyskutują o niedawnej tragedii, a gazeciarze wciskają wszystkim numer „Nowoczesnego Świata" opisujący masakrę. Badacze mogą bardzo szybko zdobyć inne ważne artykuły z gazety i rozpocząć śledztwo od dowolnego wątku, który ich zainteresuje.

W podróży

Możecie też zacząć nieco wcześniej, gdy Badacze dopiero jadą na miejsce wydarzeń pociągiem czy limuzyną. To sprawi, że nim zaczną śledztwo na miejscu, będą mogli porozmawiać o swoich odczuciach co do niego i sformułować pierwsze hipotezy. W pociągu da się dodatkowo urozmaicić tę rozmowę sprawiając, by w jej trakcie dostali do rąk niektóre ze wcześniejszych artykułów z „Nowoczesnego Świata" – może im je podsunąć współpasażer, archiwalne numery mogą też zwyczajnie leżeć w przedziale. Możliwe też, że już tu wpadną na jednego z ważnych Bohaterów Niezależnych. Może tym samym pociągiem wraca do miasta jedno z państwa Lamarque albo nawet Danuta Rutsztajn? To pozwoli zasugerować od razu więcej wątków i zbudować relacje, które potem będą ważne przez cały scenariusz, choć też sprawi – co może, ale nie musi być problemem – że wątek danej postaci zapewne stanie się najważniejszy w przygodzie.

Ekspercka porada

Jeśli Badacze są znani jako specjaliści w temacie wiedzy tajemnej i dziwnych spraw, scenariusz może zacząć się od tego, że któryś z Bohaterów Niezależnych prosi ich o radę. Może to być Julie Lamarque, jej rodzice, Urszula Siwek lub porucznik Roman Fabiszewski podejrzewający, że mają do czynienia z czymś niewytłumaczalnym. Może to być nawet Danuta Rutsztajn chcąca dowiedzieć się więcej o świecie, w który właśnie wchodzi, pod pozorem zbierania materiałów do kolejnego sensacyjnego artykułu. Taka scena otwierająca może rozegrać się na dwa sposoby – dana osoba albo przyjeżdża do Badaczy, by z nimi porozmawiać, albo wysyła im zaproszenie do swojego miasta. W pierwszym przypadku prolog przygody rozegra się poza głównym miejscem wydarzeń, w drugim otwarcie będzie przypominało opcję **W podróży**, jednak z wyraźniejszym celem i większymi możliwościami tworzenia hipotez. W obu wypadkach zapewne znowu będzie tak, że wątek danej postaci stanie się najważniejszy.

Wizja lokalna

Ciekawe będzie też otwarcie *in media res*, w którym Badacze właśnie zbliżają się do eksperymentalnego więzienia. Wydaje się ono idealnym miejscem na finał sesji, jednak zaczęcie od niego też będzie mieć ciekawe konsekwencje – Badacze spotkają się z nerwowymi, skonfundowanymi policjantami, doświadczą wpływu brutalnych snów profesora Rybławskiego i być może nawet zmierzą się z jego zmutowaną, nieludzką postacią. Gdy śledztwo zaczyna się w mieście, postaci mogą stopniowo zrozumieć, co Rybławski zrobił, by następnie powstrzymać efekty jego eksperymentu. Gdy zaś przygoda zaczyna się w więzieniu, dramaturgia jest inna. Badacze w takim przypadku najpierw widzą efekty prób profesora na własne oczy, być może nawet go zabijają, a potem szukają w mieście wyjaśnień tego, jak doszło do tragedii w więzieniu i jak sprawić, by się nigdy nie powtórzyła.

Intryga

Po przybyciu do miasta, Badacze łatwo zdobędą kolejne artykuły Danuty na temat Rybławskiego i jego badań. Zostały one opisane w sekcji **Śledztwo** i powtórzone dla łatwiejszego wydruku na stronach 22-25. Lwią część scenariusza stanowi opis tropów, które Badacze będą mogli podjąć przeczytawszy te teksty, przed przybliżeniem tej części przygody warto jednak poznać ważnych Bohaterów Niezależnych, ich motywacje i plany. Ta sekcja opisuje także wszystkie niebezpieczne rzeczy, które postaci niezależne mogą zrobić, jeśli Badacze szybko ich nie powstrzymają.

Profesor Konstanty Rybławski

Psychoanalityk łączący skłonność do mistyki ze ścisłym, naukowym umysłem. Od dawna bliżej mu było do teorii archetypów Junga niż ateistycznego podejścia Freuda, a po odkryciu śladów wierzeń związanych z „Wielkim Cthulhu" uznał go za największą zagadkę zbiorowej nieświadomości.

W przygodzie profesor pojawia się jako obłąkany potwór, któremu zostały tylko resztki człowieczeństwa. Rytuał *Podniesienia R'lyeh*, który opracował, najbardziej zmienił właśnie go. Naukowiec stał się groteskową hybrydą o czterech potężnych mackach zamiast kończyn, zielonkawej, gumiastej skórze i płaziej twarzy, z pyska której wyrasta siedem przypominających węże, zakończonych ssawkami języków. Konstanty nie sądził, że jego eksperyment może wywołać aż takie zmiany i jest przerażony tym, jak wielu swoich podopiecznych zabił. Zmęczony walką wycofał się do jeziora, na którym odprawił *Podniesienie R'lyeh*, i walczy ze sobą, by się stamtąd nie ruszać. Trwa w półśnie, w którym nieświadomie wysyła po okolicy brutalne wizje, a gdy wyczuje, że ktoś wszedł do opuszczonego więzienia, nie wytrzyma i ruszy na łowy. Dopóki Konstanty śpi, osoby w promieniu pół mili od jeziora tracą 0/1K3 Poczytalności, gdy tam wejdą, i potem co osiem godzin.

Człowiek nazywający się Konstanty Rybławski nie chce, by jego badania skrzywdziły kogokolwiek więcej, ale w Konstantym Rybławskim jest coraz mniej człowieka. Nawet śpiąc na dnie jeziora zsyła na okolicznych ludzi myśli o brutalności i przemocy, a prędzej czy później jego ludzkie odruchy zupełnie zanikną i znów zacznie krzywdzić ludzi.

Przykładowe komplikacje:

- Pod wpływem brutalnych wizji policjanci pilnujący więzienia walczą między sobą, co skutkuje wymianą ich na większą grupę lokalnej policji. Po jakimś czasie historia może się powtórzyć.

- Mieszkaniec pobliskiej wsi pod wpływem wizji jedzie do miasta, by zranić lub zabić kogoś, z kim od dawna ma zatarg. To może być zaimprowizowany BN lub ktoś ważny dla scenariusza.

- Rybławski wychodzi z jeziora i morduje policjantów. Tylko jeden z nich ucieka, dociera do miasta wyczerpany i straumatyzowany. Twierdzi, że to był atak dzikich zwierząt, prawdę opowie tylko komuś, komu naprawdę zaufa.

- Rybławski kieruje się ku miastu, pragnąc odzyskać statuetkę. Gdy wejdzie w aurę agresji, którą rzeźba wywołuje, wpadnie w zupełny szał i wymorduje mieszkańców kamienicy. Julie może wtedy zginąć, uciec, lub pod wpływem bliskości Rybławskiego zmutować w podobne do niego wynaturzenie.

- Będąc w mieście i zupełnie tracąc rozum Rybławski może powtórzyć nad jakimś zbiornikiem wodnym rytuał *Podniesienia R'lyeh* – możliwe konsekwencje tego strasznego czynu są opisane na s. 8.

S 95 **KON** 95 **BC** 95 **INT** 70

MOC 65 **ZR** 75 **WYG** 15 **WYK** 85

P 7 **PW** 19 **Modyfikator Obrażeń**: +1K6

Krzepa: 2 **Ruch**: 12 **Punkty Magii**: 13

Umiejętności: Antropologia 70% Historia 55%, Korzystanie z Bibliotek 65%, Mity Cthulhu 35%, Nasłuchiwanie 70%, Psychoanaliza 80%, Spostrzegawczość 70%, Ukrywanie 55%, Zastraszanie 90%

Znane czary: *Podniesienie R'lyeh*

Ataki na rundę: 2

Macki: Walka Wręcz 50% (25/10), obrażenia 1K4+MO

Uniki: 40% (20/8).

Pancerz: 2 punkty – gruba skóra i amorficzne ciało.

Utrata Poczytalności: ujrzenie profesora Rybławskiego powoduje utratę 1/1K8 PP.

Danuta Rutsztajn

Oddana swojej pracy, sumienna i odpowiedzialna dziennikarka. Zarazem osoba o niespożytej ciekawości, która wybrała zawód między innymi po to, by wykorzystać tę cechę w użyteczny społecznie sposób. „Nowoczesny Świat", lokalna gazeta o wysokim standardzie i szerokim zakresie tematycznym, dobrze płaci za jej teksty i kobieta jest jego główną reporterką.

Rutsztajn bardzo zależy na publicznej moralności i przyzwoitości. Zainteresowawszy się Rybławskim początkowo uznała więc jego teorie za szalone i amoralne jednocześnie. To, że poważny naukowiec bada takie brednie, nie dawało jej jednak spokoju i zaczęła kontaktować się z informatorami Konstantego z różnych kontynentów. Im więcej śladów wierzeń o Cthulhu napotykała, tym bardziej przekonywała się, że w tezach profesora może być jakieś ziarno prawdy, zaś tuż przed użyciem *Podniesienia R'lyeh* zrozumiała, do czego Rybławski dąży – i w ruinach więzienia dostała potwierdzenie, że mu się udało.

Ciekawość kobiety nigdy jeszcze nie była wystawiona na taką próbę. Zebrała dość informacji, by zrekonstruować rytuał *Podniesienia* i w każdej chwili może to zrobić, ale to, jaką krzywdę wyrządzi wtedy miastu, powstrzymuje ją przed tym. Gdy Badacze wchodzą do gry, Rutsztajn jest zupełnie rozdarta i tylko od rozwoju wydarzeń na sesji zależy, co zrobi ze swoją wiedzą. Na pewno jednak będzie powstrzymywać innych przed badaniem sekretów Rybławskiego przekonana, że ludzie nie są gotowi na tę prawdę – przecież nawet tak moralna osoba, jak ona, po poznaniu jej rozważa masową zbrodnię! W jej działaniach zazdrosne chronienie badań profesora będzie więc połączone z obłudną wiarą, że działa dla dobra świata.

Przykładowe komplikacje:

- Bojąc się, że Badacze zrozumieją jej plany albo sami odprawią *Podniesienie R'lyeh*, Danuta publikuje o nich artykuł w „Nowoczesnym Świecie". Tekst ma za zadanie ich zdyskredytować – być może twierdzi, że są praktykującymi okultystami lub nawet satanistami, być może, że przeszkadzają w śledztwie. Strażnik może też dobrać dowolny inny pasujący do sytuacji zarzut. To, czy Danuta podpisze swój tekst, czy opublikuje go anonimowo zależy w dużej mierze od tego, na ile boi się Badaczy i jak mocne ma dowody.

- Danuta da jednemu z pobocznych Bohaterów Niezależnych łapówkę lub obieca mu przysługę, by utrudniał życie Badaczom.

- Kobieta wykorzysta wpływy w policji, by na krótko zaaresztować Badaczy lub puścić ich tropem grupkę posterunkowych czy nawet detektywa policyjnego.

- Ostatecznym zagrożeniem, jakie może stanowić Danuta, jest oczywiście powtórzenie w mieście *Podniesienia R'lyeh*. Ten czyn wywoła w mieście falę zbrodni i ogromną panikę. Ze względu na wagę i konsekwencje tego rytuału są mu poświęcone aż dwie strony – 7-8.

S 50 **KON** 70 **BC** 50 **INT** 65

MOC 55 **ZR** 40 **WYG** 50 **WYK** 60

P 42 **PW** 12 **Modyfikator Obrażeń**: brak

Krzepa: 0 **Ruch**: 8 **Punkty Magii**: 11

Umiejętności: Charakteryzacja 40%, Gadanina 65%, Mity Cthulhu 8%, Nasłuchiwanie 60%, Prawo 50%, Przekonywanie 55%, Spostrzegawczość 60%, Sztuka/ Rzemiosło (pisarstwo) 70%, Ślusarstwo 40%, Unik 20% (trudny 10/ ekstremalny 4)

Znane czary: *Podniesienie R'lyeh*

Julie Lamarque

Francuzka z rodziny nauczycieli, która przeprowadziła się do Polski, gdy dostała bardzo lukratywną propozycję prywatnego nauczania dzieci pewnej bogatej rodziny. Zamieszkali w tej samej kamienicy, co profesor Rybławski.

Julie to nieśmiała, inteligentna dziewczyna, niestety niezwykle wrażliwa na oddziaływania psychiczne. W mieszkaniu Rybławskiego jest zaś statuetka, która emanuje na całą kamienicę aurą podobną do *Podniesienia R'lyeh*. Julie jako jedyna została nim dotknięta na tyle, by zmutować – w sytuacjach prowokujących do agresji jej rękach pojawiają się drobne, ssące paszcze.

Na razie zraniła nimi kogoś tylko raz – swoją najlepszą przyjaciółkę, romanistkę Urszulę Siwek. Zrobiła to, gdy Urszula próbowała ją przekonać, by wprowadziła się na chwilę do niej, bo w kamienicy „jest coś złego" podczas, gdy Julie nie była w stanie zmierzyć się z tą prawdą. Urszula wyparła to, co Julie tak naprawdę jej zrobiła, wmówiła sobie, że przyjaciółka po prostu podrapała ją paznokciami. Panna Siwek uciekła wtedy z kamienicy i odtąd przyjaciółki nie rozmawiały.

Incydent tak wstrząsnął Julie, że od tej pory lepiej kontroluje swoją mutację. W miarę możliwości stara się powstrzymywać kłótnie między Mauricem i Marguerite, jej rodzicami. W sytuacji stresowej instynkt ataku może się jednak znowu odezwać.

Jeśli prowadzisz *Zew Głębin* w tym samym mieście, co inne nasze scenariusze, pracodawcami państwa Lamarque mogą być Łukomscy, Cichomscy lub Artomowscy.

Ze wszystkich ludzi niebezpiecznych przez badania Rybławskiego, to Julie najbardziej nie chce nikogo skrzywdzić. Może jednak stać się ona groźna zarówno przez swoją mutację, jak i przez paniczną chęć trzymania na dystans ludzi, których może zranić. Przy każdym spotkaniu z nią istnieje ryzyko, że pytania Badaczy przerażą ją na tyle, by agresywna mutacja znów się odezwała.

Przykładowe komplikacje:

- Julie atakuje jedno z Badaczy w trakcie rozmowy.
- Gdy Badacze przybywają do kamienicy Rybławskiego, Julie właśnie próbuje rozdzielić dwoje walczących mieszkańców i nieumyślnie atakuje jednego z nich.
- Julie ucieka z domu, chcąc wyrwać się z niepokojącej atmosfery kamienicy. Zamieszkuje w tym samym pensjonacie, co Badacze.
- Julie jest podświadomie przyciągana przez statuetkę w mieszkaniu Rybławskiego, pewnej nocy włamuje się tam i ją kradnie. Można powiązać to z poprzednią komplikacją – wtedy ośrodkiem agresywnych zachowań stanie się baza wypadowa drużyny!

S 50 **KON** 50 **BC** 50 **INT** 50

MOC 50 **ZR** 50 **WYG** 50 **WYK** 65

P 31 **PW** 10 **Modyfikator Obrażeń**: brak

Krzepa: 0 **Ruch**: 8 **Punkty Magii**: 10

Umiejętności: Język (francuski) 65%, Język obcy (angielski) 40%, Język obcy (polski) 20%, Majętność 60%, Nasłuchiwanie 40%, Spostrzegawczość 40%, Ślusarstwo 65%, Unik 25% (trudny 12/ ekstremalny 5)

Ataki na rundę: 1

Chwyt i ssawki: Walka Wręcz 40% (20/8), obrażenia 1K6. Odbiera też 2K6 punkty S, jeśli dotknie skóry. Wyssana Siła wraca w tempie 1K6 na dzień lub 2K6, gdy Badacz odpoczywa. Jeśli Badacz nie wie o zdolności Julie, pierwszy atak ma kość premii.

Utrata Poczytalności: ujrzenie ataku Julie pozbawia 1/1K6 PP. Za uznaniem Strażnika postać będąca bezpośrednim celem tego ataku może wykonać test Poczytalności z kością karną.

Podniesienie R'lyeh

To rytuał, który odprawił profesor Rybławski i który być może powtórzy Danuta Rutsztajn. Badacze mogą zdobyć jego częściową lub pełną treść, analizując zapiski tych postaci – jak to zrobić, opisane jest w sekcjach o więzieniu i o mieszkaniu Danuty, a odpowiednio zredagowane wersje opisu zaklęcia dla Badaczy są na rekwizytach ze stron 23-24.

Koszt: 10 Punktów Magii, 1K6 Poczytalności, opcjonalnie 10 MOC (patrz dalej)

Czas rzucania: 5 minut

Podniesienie R'lyeh rzucić można tylko obok rzeki bądź zbiornika wodnego. Osoba odprawiająca ten rytuał przez pierwsze cztery minuty medytuje, szepcąc pradawne mantry i nawiązując kontakt z Wielkim Cthulhu, a w ostatniej z wielką brutalnością uderza w wodę rękami. Mocą zaklęcia z wody powstaje cyklopowa, monolityczna, pradawna struktura – ni to obelisk, ni to piramida. Jest widoczna tylko dla istot żywych, nie da się jej uchwycić na zdjęciach i widzący ją ludzie zawsze mają wątpliwości, czy to prawdziwy obiekt czy tylko halucynacja. Po około minucie na powrót zagłębia się w wodę.

Struktura podnosi się na wysokość równą szerokości lub promieniowi zbiornika, w której jest przywołana, do maksymalnie sześciuset sześćdziesięciu sześciu metrów. Wszyscy ludzie, którzy ją widzą, tracą 1K3/1K8 Poczytalności, a jeśli sprowadzi to na nich tymczasowy obłęd, objawi się on jako gwałtowny atak na inne osoby w okolicy. Co więcej osoby, które wpadną w taki szał, muszą wykonać rzut na **MOC** i w razie porażki trwale zmutują.

Jeśli straciły 5 do 7 Poczytalności, będzie to drobna mutacja podobna do objawów u Julie. Jej estetyka może być inna, ale też nie będzie widoczna na co dzień, a możliwość ataku i jego mechaniczne działanie będzie takie samo – chyba, że Strażnik ma inny ciekawy pomysł. Taka postać nie straci trwałej kontroli nad sobą, ale w każdej sytuacji, w której sięgnięcie po przemoc jest kuszącą opcją, będzie tracić 0/1K6 Poczytalności i w razie popadnięcia w tymczasowy obłęd atakować, korzystając ze swojej mutacji. Ujrzenie takiego ataku wywołuje w obserwatorach utratę 1/1K6 Poczytalności.

Z kolei postaci, które utraciły w wyniku zaklęcia aż 8 Poczytalności, po nieudanym rzucie na **MOC** mutują jak Rybławski – otrzymują jego ataki, pancerz i statystyki fizyczne, ale ich potrzeby ograniczają się do zabijania, pożywiania się i odpoczywania. Gdy tak zmutowany Badacz będzie chciał powstrzymać się od brutalnych działań, mając ku nim okazję, będzie musiał testować **MOC** – przy zwykłym sukcesie uda się, przy trudnym odzyska też pełną kontrolę na godzinę, a przy ekstremalnym na dzień. Przy porażce nie tylko zrobi to, ale też utraci 1K3/1K10 Poczytalności. Trzeba pamiętać, że brutalne czyny, które zmutowane postaci wykonują, będą również odbierać im Poczytalność, co zapewne szybko skończy się długotrwałym lub nieodwracalnym obłędem i utratą wszelkich zahamowań.

Rzucający czar może poświęcić 10 punktów współczynnika Moc, by samemu nie paść jego ofiarą. Wtedy czar wciąż odbiera mu Poczytalność w ramach swojego kosztu, bo odprawienie rytuału wymaga kontaktu z echami wielkiego Cthulhu w ludzkiej psychice, ale nie grozi mutacją. Gdy rzucający nie wyda Mocy, traci Poczytalność dwa razy – za użycie magii i po zobaczeniu R'lyeh. Rybławski nie poświęcił swojej mocy przekonany, że jego umysł sobie poradzi ze wszystkimi skutkami zaklęcia.

Oczywiście to, czy Badacze powinni w ogóle ryzykować trwałą mutację przy kontakcie z *Podniesieniem R'lyeh* i czy kość powinna zadecydować o stopniu przemiany, zależy od gustów Strażnika i drużyny. Jeśli powyższe rozwiązanie nie pasuje do stylu gry Twojej drużyny, śmiało je zmodyfikuj.

Powtórzenie rytuału

Kolejne odprawienie *Podniesienia R'lyeh* będzie bardzo ważnym wydarzeniem w przygodzie. Jeśli jego skutki dotkną wielu ludzi, powinno być wręcz sceną kulminacyjną – i będzie to negatywna kulminacja, gracze raczej nie będą czuć się zwycięsko po sesji, na której doszło do takiej tragedii. Najbardziej prawdopodobną kandydatką do odprawienia rytuału jest oczywiście Danuta, ale po pewnym czasie możesz też uznać, że Rybławski w swojej potwornej postaci wraca do miasta i powtarza zakazany obrzęd. W trakcie fabuły może się okazać, że zapiski o *Podniesieniu* trafią do rąk innej postaci, na przykład Julie lub Urszuli. To, czy ktoś inny zdecyduje się wykorzystać rytuał poznawszy go powinno zależeć od sytuacji na sesji. Jeśli odprawienie rytuału stworzyłoby świetną scenę, ale nie ma wyraźnego powodu, by ktoś to zrobił, możesz też zagrać starym dobrym motywem wiedzy zakazanej – postać, która właściwie nie ma motywacji do odprawienia *Podniesienia*, robi to zwyczajnie skuszona jego mocą.

Czy taką postacią może być Badacz? To zależy od Waszych sesyjnych nawyków, a zwłaszcza podejścia do tracenia Poczytalności. Jeśli któraś z postaci graczy popadnie w tymczasowy obłęd w trakcie przygody – zwłaszcza widząc Rybławskiego lub atak Julie albo czytając zapiski Danuty – możesz przydzielić jej jako efekt obłędu pragnienie powtórzenia rytuału. Może to być po prostu fabularna informacja dla gracza, który sam uzna, czy jego postać w końcu to robi czy tylko odgrywa opieranie się narastającej pokusie. Możesz też rozwiązać sprawę mechanicznie i uznać, że rozchwiany psychicznie Badacz odprawi *Podniesienie R'lyeh*, gdy ma na to szansę, jeśli nie zda rzutu na **MOC**. Która opcja jest lepsza? To zależy od tego, jak podchodzicie do kontroli graczy nad niepoczytalnymi Badaczami, a jeśli trudno Ci powiedzieć, co bardziej spodoba się graczowi, możesz po prostu spytać.

Decydując, że któryś z Bohaterów Niezależnych odprawia *Podniesienie*, kieruj się dobrem całego scenariusza. Sięgnięcie po rytuał zawsze wywoła poważny kryzys, ale rozmiary tego kryzysu można moderować dzięki zasięgowi czaru – rzucenie go na stawiku, wokół którego R'lyeh objawi się kilkunastu osobom, może być poważnym ostrzeżeniem dla Badaczy, zaś rytuał nad wielkim jeziorem to ponura kulminacja sesji i lokalna apokalipsa.

Jeśli Badacze radzą sobie dobrze w śledztwie, możesz w ogóle nie sięgać po *Podniesienie*, jeśli zaś utykają w martwym punkcie może być to dobry moment, by Danuta lub Konstanty odprawili pomniejszą wersję obrzędu. Znacząco podniesie to emocje, a w kontakcie z rytuałem lub jego skutkami Badacze zdobędą wiele nowych poszlak co do tego, co tak naprawdę dzieje się w przygodzie.

W scenie odprawienia rytuału możesz stworzyć dla Badaczy kilka zagrożeń:

- Jeśli sami zobaczą R'lyeh, jego moc oczywiście działa na nich jak na wszystkich innych.
- Może zaatakować ich człowiek opętany brutalnością pod wpływem rytuału, być może nawet zmutowany.
- Przerażeni nagłymi atakami agresji ludzie mogą na nich wpadać, w dobrej wierze próbować odciągać od epicentrum kryzysu i na inne sposoby przeszkadzać w śledztwie.
- Na miejscu wydarzeń na pewno wnet pojawi się policja, odcinając je od reszty miasta i utrudniając samodzielne zbieranie poszlak.
- Możesz stworzyć dramatyczną scenę, sprawiając, że Badacze wpadną na osobę odprawiającą rytuał tuż po jego dokonaniu. Jeśli jest to Danuta lub inny człowiek, może zareagować na to na różne gwałtowne sposoby – od szaleńczej ekstazy po czarną rozpacz – a Rybławski zapewne utraci resztki hamulców i znów zacznie zabijać.

Inne postaci

Żaden z poniższych Bohaterów Niezależnych nie stanowi aż takiego zagrożenia, jak powyższa trójka, ale mogą okazać się ważni w przygodzie.

Urszula Siwek

Najlepsza przyjaciółka Julie, studentka filologii francuskiej i młoda pracownica „Nowoczesnego Świata". Od ataku, w którym Julie poraniła jej gardło swoimi ssawkami, Urszula zawsze nosi na szyi szal i twierdzi, że jest przeziębiona. Dziewczyna odreagowuje to wydarzenie pracą, ciągle sobie obiecuje, że już zaraz wróci do kamienicy i ustali, co właściwie powoduje w jej mieszkańcach taką agresję, ale jeszcze tego nie zrobiła.

Urszula to ciekawa świata, lubiąca się uczyć, pilna młoda kobieta. Jest bardzo wdzięczna za to, że może pracować w solidnej i otwartej gazecie, bardzo podziwia Danutę Rutsztajn. Do incydentu z Julie była bardzo zadowolona ze swojego życia.

Urszula może stać się pomocniczką Badaczy, zwłaszcza, jeśli zauważy, że interesują się dziwnymi sprawami. Będzie ich kierować do kamienicy i pomagać ją badać, po pewnym czasie może też pokazać swoje rany i przyznać, że nie wierzy, by Julie mogła była zrobić jej coś takiego zwykłymi paznokciami.

I wreszcie Urszula może zauważyć, że Danuta wydaje się ostatnio bardziej skryta i chyba planuje coś dziwnego.

S 55 **KON** 50 **BC** 50 **INT** 55

MOC 60 **ZR** 65 **WYG** 60 **WYK** 70

P 56 **PW** 10 **Modyfikator Obrażeń**: brak

Krzepa: 0 **Ruch**: 9 **Punkty Magii**: 12

Umiejętności: Gadanina 40%, Język obcy (francuski) 60%, Nasłuchiwanie 45%, Spostrzegawczość 45%, Sztuka/Rzemiosło (fotografia) 40%, Sztuka/Rzemiosło (pisarstwo) 50%, Unik 32% (trudny 16/ ekstremalny 6)

Maurice i Madeleine Lamarque

Przenosząc się do Polski rodzice Julie zgodzili się na zamożną, ale też dość nerwową egzystencję – nie znają ludzi wokół i są mocno zależni od płacących im uczniów. Mieszkańcy kamienicy traktują Francuzów jak ciekawostkę – chwalą się nimi przed znajomymi, starają im zaimponować, ale też nie do końca im ufają.

Sprawia to, że promieniująca na kamienicę aura kłótni uderzyła w nich szczególnie mocno. Starając się nie okazywać negatywnych emocji przy sąsiadach, by ich do siebie nie zrazić, ciągle sprzeczają się ze sobą, trzy razy na dzień grożą sobie rozwodem albo próbują wymusić powrót do Francji. Odkąd po swoim ataku Julie stara się powstrzymywać spory w domu, jest między nimi trochę lepiej, ale w trakcie rozmowy z małżeństwem Badacze na pewno zostaną zalani potokiem żalu i irytacji.

Przed kryzysem małżeństwo było zgodne. Maurice i Madeleine to otwarci, ciekawi świata i bardzo przejęci dobrem swojej córki, ale też przyzwyczajeni do wygód ludzie.

S 50 **KON** 50 **BC** 50 **INT** 60

MOC 50 **ZR** 50 **WYG** 55 **WYK** 65

P 42 **PW** 10 **Modyfikator Obrażeń**: brak

Krzepa: 0 **Ruch**: 8 **Punkty Magii**: 10

Umiejętności: Język (francuski) 65%, Język obcy (angielski) 40%, Język obcy (polski) 30%, Majętność 45%, Unik 25% (12/5), Walka wręcz (bijatyka) 30%

Maurice dodatkowo: Antropologia 45%, Gadanina 50%, Psychologia 50%,

Madeleine dodatkowo: Nasłuchiwanie 50%, Prawo 40%, Spostrzegawczość 50%

Roman Fabiszewski

Komendant policji nadzorujący zespół, który pilnuje opustoszałego więzienia. Służbista liczący na promocję, ale mimo tego przejmujący się dobrem swoich podwładnych. Czytał artykuł Danuty i uważa obecne w nim wzmianki o tajemniczych czy rytualnych zjawiskach za dziennikarską bujdę mającą przyciągnąć więcej czytelników. Aura snów Rybławskiego działa także na niego, ale tłumaczy sobie narastającą irytację wagą swojej misji. Nie podoba mu się to, że część jego podwładnych wierzy doniesieniom Danuty i podejrzewa, że w więzieniu działa jakaś zła siła.

Komendant Fabiszewski jako jedyny z pilnujących więzienia może pojawić się w mieście. Przyjedzie tam, gdy będzie potrzebował wezwać posiłki lub gdy ktoś doniesie mu, że ludzie spoza policji prowadzą amatorskie śledztwo w sprawie Rybławskiego i jego projektu. Fabiszewski może być zarówno rywalem, jak i sojusznikiem drużyny, przy czym przekonanie go, że w masakrę były zamieszane jakieś niewyjaśnione siły, będzie bardzo trudne.

S 60 **KON** 55 **BC** 65 **INT** 55

MOC 60 **ZR** 70 **WYG** 65 **WYK** 50

P 57 **PW** 12 **Modyfikator Obrażeń**: +1K4

Krzepa: +1 **Ruch**: 8 **Punkty Magii**: 12

Walka Wręcz (bijatyka) 45% (22/9), obrażenia 1K3+MO

Broń Palna (Pistolet kaliber .32) 60% (30/12), obrażenia 1K8

Unik 60% (30/12)

Umiejętności: Gadanina 50%, Nasłuchiwanie 50%, Perswazja 40%, Prawo 55%, Psychologia 45%, Spostrzegawczość 50%, Zastraszanie 65%

Policjanci pod jego komendą mają podobne statystyki, ale bez umiejętności społecznych i tylko z 40% w Unikach oraz Prawie.

Carl Gustav Jung

Szwajcarski psychoanalityk w przeciwieństwie do Zygmunta Freuda wierzący w to, że teorie Rybławskiego o Cthulhu mogą być prawdziwe. Jeśli przygoda się przeciągnie możesz wykorzystać Junga, by ją przyspieszyć – przyjeżdża do miasta, zaniepokojony wieściami o masakrze, i zaczyna śledztwo na własną rękę. Może wywołać jakąś groźną sytuację, która da Badaczom dodatkowe tropy – na przykład paść atakiem Julie, zobaczyć Rybławskiego czy przypadkiem skłonić Danutę do odprawienia *Podniesienia R'lyeh*. Jeśli zaś jedno z Badaczy zginie w trakcie rozgrywki, gracz może na resztę sesji wcielić się w Junga, który szczęśliwie właśnie przybywa do miasta. Ojczystą mową Junga jest niemiecki i mówi on większością europejskich języków, ale po polsku nie.

Jung to postać historyczna, której biografię i pisma łatwo znaleźć w Internecie – nie potrzebujesz ich, by wykreować go na sesji *Zewu Głębin*, ale mogą one rzucić ciekawe światło na tę postać i na psychoanalityczne wątki scenariusza.

S 50 **KON** 50 **BC** 50 **INT** 85

MOC 72 **ZR** 50 **WYG** 55 **WYK** 90

P 68 **PW** 10 **Modyfikator Obrażeń**: brak

Krzepa: 0 **Ruch**: 8 **Punkty Magii**: 14

Umiejętności: Antropologia 85%, Historia 60%, Język (niemiecki) 90%, Język obcy (angielski) 65%, Język obcy (francuski) 40%, Język obcy (łacina) 55%, Majętność 65%, Nasłuchiwanie 45%, Okultyzm 90%, Spostrzegawczość 60%, Psychoanaliza 90%, Psychologia 70%, Sztuka/Rzemiosło (pisarstwo) 70%, Unik 25% (trudny 12/ ekstremalny 5)

Śledztwo

Po przeczytaniu artykułu *Masakra w więzieniu!* Badacze mają kilka solidnych tropów do przebadania. Gdy przybędą do miasta, w którym osadzisz tę historię, łatwo mogą też zdobyć kolejne wycinki prasowe z „Nowoczesnego Świata". Po przedrukach artykułu Danuty Rutsztajn gazeta stała się słynna, mieszkańcy odgrzebali numery z innymi tekstami związanymi ze sprawą i żywo o nich dyskutują. Wystarczy zapytać kogokolwiek o Danutę, Rybławskiego lub „Nowoczesny Świat", by otrzymać jeden z poniższych wycinków. Jeśli zaś pójdą do biblioteki czy archiwum miejskiego, by poszukać tej gazety, bez trudu zdobędą od razu wszystkie.

Kłótnia psychoanalityków!

Profesor Konstanty Rybławski, jeden z wiodących polskich psychoanalityków, po raz kolejny odciął się od najsłynniejszych światowych praktyków tej dziedziny. Jak nasi Czytelnicy zapewne pamiętają, po intensywnych badaniach nad folklorem egzotycznych kultur Rybławski zerwał współpracę ze słynnym Wiedeńczykiem Zygmuntem Freudem, zarzucając mu "prymitywny materializm i brak ducha". Jak wielkie było więc nasze zdziwienie, gdy dziś na gościnnym przemówieniu profesora Rybławskiego usłyszeliśmy, że zawiesił on korespondencję także ze Szwajcarem Carlem Jungiem – z którym przecież Freud skłócił się z bardzo podobnych powodów! Rybławski nie zdradza wielu szczegółów swojej sprzeczki ze słynnym badaczem, twierdzi tylko, że Jung "nie chce zaakceptować gorzkiej prawdy o naturze ducha, którą Europa zna wszak już od czasów Nietzschego..."

-Danuta Rutsztajn, "Nowoczesny Świat", 2.06.1925

Wielka pomyłka Freuda

Redakcja poprosiła mnie o wyjaśnienie, skąd moja sprzeczka z niewątpliwie największym luminarzem dziedziny, którą sam praktykuję, to jest założycielem psychoanalizy, profesorem Zygmuntem Freudem. Ponieważ rozumiem lęk polskich entuzjastów nauki drżących o to, by przez moje osobiste uprzedzenia krajowe badania nad umysłem nie oddaliły się zbytnio od światowej awangardy, spieszę z wyjaśnieniami. Profesor Freud jako ateista i materialista traktuje bóstwa i demony jako metafory procesów psychicznych, ale nie uznaje konsekwencji tego faktu – tego, iż do umysłu można przemówić niczym do boga lub demona! Wierzę, że nadszedł czas, by nasza cywilizacja nauczyła zwracać się do własnej jaźni w ten sposób. Nie na darmo wszak stara mądrość z arabskich herezji głosi "Nie jest umarłym ten, kto spoczywa wiekami. Nawet śmierć może ustąpić wraz z dziwnymi eonami"...

-Konstanty Rybławski, "Nowoczesny Świat", 2.09.1925

Naukowiec kontra zbrodniarze

Cała Polska wciąż trwa w szoku po brutalnym buncie osadzonych w Więzieniu Ciężkim na Świętym Krzyżu. Jednym z najtrudniejszych pytań nasuwających się władzom było oczywiście to, co zrobić z ocalałymi buntownikami - zwłaszcza, że zatrzymanie ich w obecnym miejscu skazania mogłoby skończyć się kolejnym buntem.

Z pomocą niespodziewanie przyszedł znany polski psychoanalityk, profesor Konstanty Rybławski. Zaproponował on Ministerstwu Sprawiedliwości utworzenie specjalnego zakładu karnego, w którym resocjalizowałby więźniów za sprawą swoich nowoczesnych metod terapeutycznych. Jako wybitny inteligent i ważna figura w międzynarodowym ruchu psychoterapeutycznym, Rybławski przekonał urzędników Ministerstwa do tego eksperymentu. Trwają rozmowy nad umiejscowieniem tego ośrodka.

-Danuta Rutsztajn, "Nowoczesny Świat", 1.10.1925

Rybławski i jego bluźnierstwa

Odwiedziłam dzisiaj profesora Konstantego Rybławskiego w jego pracowni, by przeprowadzić z nim wywiad. Nim jednak zaczęliśmy rozmawiać, moją uwagę przykuła ohydna i niepokojąca figurka stojąca na jednej z półek. Przedstawiała ona istotę ludzką w groteskowym, zrodzonym zapewne z chorej wyobraźni akcie przemiany w bliżej nieokreślone, zapewne morskie stworzenie. Profesor zauważył, jak mocno figurka przykuła moją uwagę, i skomentował to w nikczemnych słowach: stwierdził mianowicie, że ta "skromna ciekawostka" to w istocie prymitywny wyraz najgłębszej prawdy o człowieku, świecie i Bogu! Widząc, że mam do czynienia z szaleńcem i bluźniercą, zdecydowałam się odwołać wywiad i zamiast tego doradzić Wam, drodzy Czytelnicy, unikanie tego człowieka i jego "badań".

-Danuta Rutsztajn, "Nowoczesny Świat", 13.02.1926

Zawarte w artykułach informacje mogą dać Badaczom wiele pomysłów na zajęcie się tą sprawą. Wszystkich oczywiście nie przewidzę, ale na kolejnych stronach radzę, jak rozstrzygać najbardziej prawdopodobne.

Wersje tych artykułów do wydruku znajdują się na stronach 18-21.

Śladami profesora Rybławskiego

Wiedza publiczna

Podstawowe informacje o Rybławskim są na tyle powszechnie znane przez ludzi wykształconych, że Badacze dysponują nimi bez żadnych testów:

- Rybławski to zdolny polski psycholog, szczególnie zainteresowany zapoczątkowaną przez Zygmunta Freuda psychoanalizą.

- Rybławski dużo podróżował po Europie i świecie, poznając innych ekspertów ze swojej dziedziny i z pasją etnografa zbierając podania różnych kultur, w których jego zdaniem przejawiają się nieświadome treści psychiki. To częste zainteresowanie u psychoanalityków.

- W młodości Rybławski był skutecznym lekarzem-praktykiem, od kilku lat poświęcał się tylko kolekcjonowaniu materiałów badawczych, wykładom i pisaniu książek. Coraz więcej też podróżował.

- To Rybławski zaproponował rządowi, że zajmie się więźniami ze Świętego Krzyża. Była to jego pierwsza praktyczna inicjatywa od lat.

Plotki lokalne

Będąc mieście, w którym mieszkał Rybławski, Badacze mogą zebrać dodatkowe informacje o Rybławskim testami **dowolnej umiejętności społecznej**, a jeśli przysłuchują się plotkom, testami **Nasłuchiwania** z kością karną. Każdy sukces pozwala zdobyć jedną z poniższych informacji, trudny sukces dwie a ekstremalny wszystkie:

- Adres profesora

- Pod tym adresem mieszkańcy od kilku dni są bardzo nerwowi i, choć to porządni mieszczanie, często interweniuje tam policja

- Profesor mimo pracy w więzieniu wracał do mieszkania na noc, ale od tygodnia go tam nie było.

Plotki inteligencji

Badacze związani ze środowiskami naukowymi mogli słyszeć o Rybławskim więcej, więc postaci mające co najmniej 60 **Wykształcenia** lub co najmniej 40% **Antropologii**, **Medycyny**, **Okultyzmu**, **Psychoanalizy** bądź powiązanych dziedzin **Nauki** mogą rzucać na jeden z tych atrybutów, by przypomnieć sobie dodatkowe plotki – jedną za zwykły sukces, dwie za trudny i trzy za ekstremalny:

- Rybławski w pełni oddał się teoretycznym badaniom po wyprawie do Chin, gdzie podobno trafił na ślad jakiegoś bardzo starego wierzenia.

- W początkowym okresie tych badań naukowiec często powtarzał znajomym, że wolałby nie mieć racji, potem zaś odciął się dokładnie od tych ludzi, którzy słyszeli to od niego najczęściej.

- Rybławski zawsze był pacyfistą, ale w ostatnich latach zaczął ćwiczyć szermierkę, a podobno także orientalne sztuki walki.

- Na jednej z niedawnych konferencji psychoanalitycznych Rybławski pokłócił się z Jungiem. Według plotek Szwajcar błagał go, by przerwał swoje badania.

- Pod wpływem takich rewelacji Badacze mogą napisać lub zadzwonić do Junga albo Freuda. Obaj odbierają telefony i odpisują szybko. Freud wyjaśnia, że Rybławski porzucił prawdziwe badania umysłu na rzecz głupich przesądów, a Jung, że to, że demony istnieją nie oznacza, że należy je budzić. Freud nie wie wiele więcej i szczerze pogardza Rybławskim, Jung więcej nie powie, ale czytając jego list lub rozmawiając z nim można poznać testem **Psychologii**, że szczerze się o Rybławskiego martwi.

Kamienica profesora

Wizyta w kamienicy to jedna z bardziej napiętych scen przygody. Gdy Badacze tu przybywają, możesz wprowadzić budującą nastrój agresji scenkę, np.

- Policja właśnie wyprowadza dobrze ubranego mężczyznę z rozbitym czołem
- W okno na pierwszym piętrze właśnie uderza książka
- Nerwowa kobieta wyprowadza psa, który widząc Badaczy próbuje wyrwać się ze smyczy i na nich rzucić.

Wszystkie testy umiejętności społecznych względem mieszkańców mają kość karną, a porażka w ich forsowaniu może skończyć się atakiem na Badaczy. Jeśli dojdzie do walki z którymś z mieszkańców, wykorzystaj statystyki państwa Lamarque, ale dodawaj kość premii do testów **Bijatyki** i kość kary do **Uników**. Za pierwszym razem, gdy dany Badacz styka się ze słowną lub fizyczną agresją mieszkańców, traci 0/1K3 Poczytalności i jeśli straci choć jeden punkt, w pierwszej chwili sam odpowiada agresywnie.

Rozmowy z mieszkańcami i testy umiejętności społecznych pozwalają zdobyć następujące informacje:

- Tak, wszyscy są ostatnio zdenerwowani, nikt właściwie nie wie, dlaczego. Może to coś z ogrzewaniem?
- Profesor Rybławski nigdy nie był szczególnie towarzyski, w kamienicy tylko siedział w swoim mieszkaniu.
- Ktoś widział przedwczoraj, jak panna Urszula, dobra przyjaciółka Julii Lamarque, ucieka z kamienicy. Wydawała się ranna.

Wszyscy wiedzą, gdzie państwo Lamarque mieszkają. Jeśli Badacze ich odwiedzą, wykorzystaj informacje z opisów Julie i jej rodziców.

Mieszkanie Rybławskiego

Przestronny apartament profesora jest zamknięty prostym zamkiem. Jeśli Badacze nie mają klucza, który został w gabinecie Rybławskiego w więzieniu, muszą się włamać, co wymaga testu **Ślusarstwa** lub rzutu na **S** z kością karną. Jeśli chcesz skomplikować sytuację, wprowadź mieszkańca, który wchodzi na to piętro akurat, gdy Badacze majstrują przy drzwiach.

Mieszkanie składa się z gabinetu połączonego z biblioteką, sypialni, kuchni i jadalni. Wszystko jest gustownie urządzone, a na ścianach i półkach pełno jest pamiątek z różnych dalekich podróży. Drzwi prowadzą do przedpokoju, a on z kolei do gabinetu, więc Badacze zaglądający przez drzwi od razu zobaczą, co stoi na biurku.

Wysoka na dwadzieścia centymetrów statuetka przedstawia kobietę przemieniającą się właśnie w ohydne, zmutowane stworzenie – z jej ust wypełzają dodatkowe języki, niektóre przypominające węże a inne macki ośmiornic, zaś plecy są rozrywane przez dwoje błoniastych, nietoperzowych skrzydeł. Na twarzy kobiety ból miesza się z ekstazą, a cała kompozycja jest niezwykle dynamiczna – każdy, kto na nią patrzy, od razu wyobraża sobie, jak transformacja postępuje dalej, w pełni zmieniając kobietę w morskiego potwora.

Każdy, kto zobaczy statuetkę, traci 1/1K6 Poczytalności. Porażka skutkuje dodatkowo jakimś brutalnym czynem, a wywołany tym testem tymczasowy obłęd zawsze wiąże się z agresją. Strażnik może nawet uznać, że Badacze popadający w tymczasowy obłęd muszą testować **MOC** lub zmutują jak Julie – to rozwiązanie pasuje jednak bardziej do jednostrzałów, gdzie długofalowe konsekwencje przygody dla Badaczy są mniejszym problemem.

Zniszczenie statuetki przerywa aurę agresji w kamienicy, a zabranie jej przenosi tę aurę gdzie indziej. To, że od statuetki bije jakaś nienaturalna siła jest oczywiste dla każdego, więc pokazując ją nienaruszoną Badacze otrzymują kość premii do przekonywania Bohaterów Niezależnych o prawdziwości nadnaturalnych zdarzeń.

Rybławski zabrał do swojego gabinetu w więzieniu wszystkie interesujące książki.

Eksperymentalne więzienie

Zakład karny, w którym Rybławski prowadził swój eksperyment, jest otoczony typowym dla więzień ceglanym murem, ale wewnątrz składał się głównie z blaszanych baraków. Obecnie jest pilnowany przez kordon policyjny złożony z komendanta Romana Fabiszewskiego i tuzina przydzielonych mu mundurowych.

Fabiszewski ma rozkazy nikogo nie wpuszczać i samemu nie wchodzić. Rozkazy wydał sam wiceminister spraw wewnętrznych, który przyjechał na miejsce kilka godzin po masakrze, a Fabiszewski nie kwestionuje rozkazu i nie próbuje zrozumieć jego powodów. Ludzie komendanta są nerwowi i podejrzewają, że w więzieniu dzieje się coś nienaturalnego. Podobnie jak w kamienicy, pierwsza napięta interakcja z nimi powoduje utratę 0/1K3 Poczytalności i agresywny czyn przy niepowodzeniu testu – niezależnie od efektów snów Rybławskiego.

Policjanci sypiają w trzech wozach policyjnych zaparkowanych przed wejściem do więzienia. Zawsze trzech z nich właśnie odpoczywa, trzech kolejnych i Fabiszewski pełnią wartę przy wejściu, a reszta patroluje teren wokół więzienia w trzech parach. Są na tyle dobrze wyszkoleni, by na razie powstrzymywać agresję, która sączy się do ich głów, ale gdy coś sprowokuje ich do sięgnięcia po przemoc, staną się bardzo zaciekli – przydzielaj im kość premii w **testach ataku** i kość kary w **Unikach**.

Jeśli Badacze przenikną do więzienia, zobaczą tam straszliwą masakrę. Zwłoki wciąż nie są uprzątnięte, ciała więźniów i strażników leżą w barakach i między nimi. Widać, że więźniowie i strażnicy w większości wybili się nawzajem. Niektóre ciała są rozerwane z siłą, której człowiek nie byłby w stanie z siebie wykrzesać. Kilka ciał ma dziwne rany, które Badacze skojarzą ze skutkami ataku Julie, jeśli je widzieli. Udany test **Psychologii** lub **Medycyny** pozwala ustalić, że mniej-więcej co trzeci z zabitych był agresywny, a reszta tylko próbowała się bronić. Badacz, który wprost o to spyta albo zda test **Spostrzegawczości** z kością karną zauważy też, że walczący atakowali gołymi rękami nawet, gdy mieli pod ręką broń palną. Oglądanie tej sceny powoduje utratę 1/1K6 Poczytalności.

Oznaczenia kierujące do gabinetu Rybławskiego są podniszczone, ale wciąż dość wyraźne, by Badacze trafili tam bez problemu. Profesor zdemolował swój pokój po przemianie i rzucił swoje zapiski w ogień. Z leżących wokół kominka skrawków da się jednak zrekonstruować to, co profesor właściwie chciał tu zrobić. Badacze czytający te zapiski otrzymują kartkę z uproszczonym opisem rytuału Podniesienia R'lyeh (s. 24), a jeśli jedno z nich zda test **Okultyzmu** lub rzut na **WYK** z kością karną, pełen opis (s. 23). Badacz, który przejrzy zdemolowany pokój, znajdzie też klucz do mieszkania profesora.

Rybławski wyczuwa, gdy ktoś wejdzie do więzienia, i wtedy wkrada się tam. Wmawia sobie, że chce ochronić zakazaną wiedzę o swojej zbrodni, więc nie będzie miał oporów przed zabiciem intruzów. Pozwól całej drużynie wykonać testy **Nasłuchiwania** przeciwstawne do Ukrywania profesora. Jeśli choć jednej osobie się uda, usłyszy zbliżanie się dziwnych, niepokojących odgłosów. Jeśli drużyna zdecyduje się uciekać, rozegraj tę scenę na zasadach pościgów z *Księgi Strażnika*. Rybławski będzie ścigał postaci do granic więzienia, ale nie dalej.

Starcie z profesorem jest najmocniejszą w całym scenariuszu sceną grozy. Od tego, z jakimi formami strachu radzisz sobie najlepiej powinno zależeć to, czy Rybławski powinien być dzikim potworem chcącym po prostu zabić bohaterów, czy też przed walką – lub w jej trakcie! – spróbuje też z nimi porozmawiać, na przykład ostrzegając przed swoimi badaniami lub, przeciwnie, zachęcając do kontynuowania ich. To, czy ktokolwiek z policjantów zauważy Rybławskiego wchodzącego do więzienia albo usłyszy odgłosy starcia też uzależnij po prostu od tego, co będzie bardziej prawdopodobne albo dramatyczne.

Jeśli Badacze przeszukają brzeg jeziora, Rybławski też ich wyczuje i zaczai się na nich na podobnych zasadach, otrzymując jednak kość karną do testu **Ukrywania**.

Śladami Danuty

Danuta Rutsztajn jest postacią mniej tajemniczą od Rybławskiego, ale do niedawna mniej od niego znaną. Zmieniło się to dzień czy dwa temu, gdy jej artykuł obiegł całą Polskę. Teraz wszyscy mieszkańcy miasta wiedzą o niej sporo i chętnie się tą wiedzą podzielą:

- Danuta jest główną reporterką „Nowoczesnego Świata" i codziennie spędza kilka godzin w redakcji.

- Mieszka w schludnej, choć niezbyt zamożnej dzielnicy miasta.

- To bardzo sumienna i uczciwa dziennikarka, wierzy w misję swojego zawodu.

Wiedząc to wszystko Badacze nie będą mieć problemu z zaaranżowaniem spotkania z dziennikarką w siedzibie jej gazety, w jej domu, lub gdzieś na mieście. Pamiętaj, że jeśli zobaczą się w redakcji, postaci zauważą tam też Urszulę Siwek, która może się nimi zainteresować. To, jak rozmowa z Danutą przebiegnie, zależy w całości od nastawienia Badaczy oraz Twoich decyzji co do jej obecnych zamierzeń. Wykorzystaj informacje z jej opisu na stronie 5, by odegrać ją podczas tego spotkania.

Jeśli Badacze odwiedzą Danutę w jej mieszkaniu – lub z jakiegoś powodu się do niego włamią – mogą znaleźć jej zapiski na temat badań Rybławskiego. Notatki są ujęte w najgrubszym zeszycie w całym apartamencie, po brzegi wypchanym zdjęciami, notatkami, mapami i szkicami. Rutsztajn zbierała te informacje, przez ponad rok wykorzystując swoje znajomości w redakcjach całego świata. Jeśli postaci po prostu siedzą u Danuty, zauważą ten zeszyt po udanym teście **Spostrzegawczości**, jeśli przeszukują jej dom, wpadnie im w oko automatycznie.

Zapiski rekonstruują odkrycia Rybławskiego, mówią o światowym kulcie Cthulhu i przypuszczeniu, że tak naprawdę jest on po prostu fragmentem ludzkiej psychiki. Jest ich zbyt dużo, by dać graczom wszystkie jako fizyczne rekwizyty, więc zamiast tego na stronie 22 znajdziesz jedną kartkę zawierającą wstęp Danuty do całego zeszytu oraz podsumowanie najważniejszych elementów zbioru w punktach. Zeszyt jest tomem mitów o następujących właściwościach:

Utrata Poczytalności: 1K6

Mity Cthulhu: +2/+5 punktow

Wskaźnik Mitów: 20

Przestudiowanie: tydzień

Zaklęcie: *Podniesienie R'lyeh*

Opcjonalne zaklęcia dodatkowe: *Nawiązanie Kontaktu z Bóstwem Cthulhu*, *Oddech Głębin*, *Stworzenie Mgły z R'lyeh*.

Ostatni akapit podsumowania treści zeszytu proponuje, by Badacz wykonał test **Okultyzmu**, **Inteligencji** lub **Wykształcenia**. Jeśli test się uda, od razu daj graczowi rekwizyt ze skróconym opisem rytuału *Podniesienia R'lyeh* ze strony 24 – jego Badacz może odprawić rytuał, ale nie pozna jego pełnych konsekwencji. By dokładnie zrozumieć, na czym *Podniesienie* polega, postać musi przestudiować zapiski Danuty na normalnych regułach poznawania tomów mitów i zawartych w nich zaklęć. Daj wtedy graczowi pełen opis czaru ze strony 23.

Rozwiązanie

Zew Głębin to sesja, której rozwiązanie trudno przewidzieć. Nie ma ona z góry ustalonego finału, choć jeśli Badacze nie ustalą szybko, co się stało i kto o tym wie, zapewne Danuta lub Konstanty powtórzą rytuał *Podniesienia R'lyeh*, nadając historii apokaliptyczną konkluzję. Nawet to wydarzenie nie musi jednak zamknąć scenariusza – po nim wciąż trzeba będzie odnaleźć i powstrzymać osobę odpowiedzialną za nieszczęście, Badacze mogą też zaangażować się w usuwanie wywołanych przez rytuał szkód.

Najlepszym sygnałem, że *Zew Głębin* się skończył, będzie to, że satysfakcjonujący finał znalazły historie Danuty, Konstantego i Julie. Jeden z tych wątków może pozostać nierozwiązany, bo na przykład dana postać ucieknie, ale warto, by Badacze przynajmniej byli go świadomi – wtedy powrót danej postaci w kolejnych przygodach będzie ciekawym nawiązaniem, a nie zupełną niespodzianką.

Gdy uznasz, że ta historia jest już skończona, nagródź Badaczy punktami Poczytalności. Proponuję następujące wartości:

- +1K8 punktów, jeśli odkryli prawdziwy cel badań Rybławskiego i nie powtórzyli ich.
- +1K10 punktów, jeśli żaden Bohater Niezależny nie powtórzył rytuału *Podniesienia R'lyeh*.
- +1K4 punkty, jeśli powtórzył ale dzięki działaniom Badaczy nie spowodowało to poważniejszych szkód.
- +1K4 punkty za każdą inną sytuację, w której Badacze zapobiegli wynikłym z eksperymentu Rybławskiego nieszczęściom, na przykład niszcząc figurkę z jego apartamentu, chroniąc przed nim pilnujących więzienia policjantów czy pomagając Julie. W ten sposób mogą uzyskać maksymalnie 3K4 punkty.

Dzięki *Zewowi Głębin* postaci dowiedziały się o kulcie Cthulhu, więc możesz rozważyć kontynuowanie tej przygody kolejnymi sesjami o najbardziej klasycznym lovecraftowskim stworzeniu. To, czy ostatecznie okaże się fizyczną istotą, czy emanacją ludzkiej psychiki, zależy tylko od Ciebie.

Druk rekwizytów

Na stronie 18 zaczynają się rekwizyty. Mają one różny rozmiar, ale umieściliśmy każdy na osobnej stronie, by łatwiej je było przeglądać w PDFie i by każdy Strażnik wydrukował je tak, jak mu najwygodniej.

Rekwizyty to:

- Artykuł Danuty, od którego zaczyna się całe śledztwo (s. 17, format A5 portretowy)
- Cztery dalsze artykuły z „Nowoczesnego Świata" (s. 18-21, format A6 pejzażowy)
- Wyciąg najważniejszych informacji z zapisków Danuty o Rybławskim (s. 22, format A4 portretowy)
- Pełen opis *Podniesienia R'lyeh* dla graczy (s. 23, format A4 portretowy)
- Skrócony opis *Podniesienia R'lyeh* dla graczy (s. 24, format A5 portretowy)

Możesz wydrukować każdy na osobnej kartce A4, drukując mniejsze w większej rozdzielczości, ale małe gazetowe wycinki na całych stronach A4 będą wyglądać nieco nienaturalnie. Jeśli nie przeszkadza Ci wycinanie, najbardziej ekonomiczną opcją jest wydrukowanie s. 22 i 23 na kartkach A4, stron 17 i 24 na jednej kartce w ustawieniu pejzażowym i stron 18-21 na jednej kartce w ustawieniu pejzażowym w układzie 2x2, a następnie wycięcie z tych kartek osobnych rekwizytów.

Zew Głębin

Autor iskład: Marek Golonka

Ilustracje i redakcja: Piotr Kozioł

Oprawa graficzna: Michał Gralak

Font: Alessio Laiso

Testy: Findecano, Michał Jeniec, Miłosz Bestia Nawrat

Zapraszamy do zakupu pozostałych tekstów z serii *Zgrozy* oraz do śledzenia jej na Facebooku. Prosimy także o wystawienie opinii *Zewowi Głębin* na jego stronie.

Masakra w więzieniu!

Po raz kolejny muszę z wielką przykrością donieść o tragicznych wydarzeniach w zakładzie karnym. Jak Czytelnicy zapewne wiedzą, pod naszym miastem otworzono niedawno eksperymentalne więzienie, w którym kontrowersyjny psychoanalityk Konstanty Rybławski miał zresocjalizować uczestników niesławnego buntu w Więzieniu Ciężkim na Świętym Krzyżu. Pierwsze raporty o postępach projektu sugerowały, że praca profesora postępuje sprawnie.

Wczoraj wieczorem jednak najwyraźniej doszło do kolejnego buntu, tym razem w dodatku o podtekście rytualnym! Udało mi się dotrzeć do osób mieszkających w pobliżu więzienia, które opowiedziały, że z kompleksu dobiegały nie tylko odgłosy walki, ale także krzyki "dziwnych formuł" oraz "zwierzęce odgłosy". Niektórzy świadkowie twierdzą nawet, że widzieli dziwne światła bądź kształty nad pobliskim jeziorem, choć takie detale należy zapewne zrzucić na karb nazbyt wybujałej wyobraźni.

Tajemnicę jeszcze bardziej potęguje fakt, że według relacji mieszkańców więźniowie najprawdopodobniej walczyli nie tylko ze strażnikami, ale także między sobą. Czyżby profesor Rybławski pomylił się w swoich eksperymentach tak bardzo, że zamiast resocjalizować przestępców jeszcze bardziej wzmocnił ich aspołeczne, brutalne zapędy?

W nocy po masakrze więzienie otoczyła policja, która nie pozwala nikomu zbliżyć się do tego okropnego miejsca. Zgodnie z moimi informacjami sama także się tam na razie nie zapuszcza - biorąc pod uwagę grozę wydarzeń ostatniej nocy trudno za to funkcjonariuszy winić, choć można by sobie życzyć, by służby porządkowe naszego kraju miały w sobie więcej odwagi.

-Danuta Rutsztajn, "Nowoczesny Świat", 4.04.1926

Kłótnia psychoanalityków!

Profesor Konstanty Rybławski, jeden z wiodących polskich psychoanalityków, po raz kolejny odciął się od najsłynniejszych światowych praktyków tej dziedziny. Jak nasi Czytelnicy zapewne pamiętają, po intensywnych badaniach nad folklorem egzotycznych kultur Rybławski zerwał współpracę ze słynnym Wiedeńczykiem Zygmuntem Freudem, zarzucając mu "prymitywny materializm i brak ducha". Jak wielkie było więc nasze zdziwienie, gdy dziś na gościnnym przemówieniu profesora Rybławskiego usłyszeliśmy, że zawiesił on korespondencję także ze Szwajcarem Carlem Jungiem – z którym przecież Freud skłócił się z bardzo podobnych powodów! Rybławski nie zdradza wielu szczegółów swojej sprzeczki ze słynnym badaczem, twierdzi tylko, że Jung "nie chce zaakceptować gorzkiej prawdy o naturze ducha, którą Europa zna wszak już od czasów Nietzschego..."

-Danuta Rutsztajn, "Nowoczesny Świat", 2.06.1925

Wielka pomyłka Freuda

Redakcja poprosiła mnie o wyjaśnienie, skąd moja sprzeczka z niewątpliwie największym luminarzem dziedziny, którą sam praktykuję, to jest założycielem psychoanalizy, profesorem Zygmuntem Freudem. Ponieważ rozumiem lęk polskich entuzjastów nauki drżących o to, by krajowe badania nad umysłem nie oddaliły się zbytnio od światowej awangardy przez moje osobiste uprzedzenia, spieszę z wyjaśnieniami. Profesor Freud jako ateista i materialista traktuje bóstwa i demony jako metafory procesów psychicznych, ale nie uznaje konsekwencji tego faktu – tego, iż do umysłu można przemówić niczym do boga lub demona! Wierzę, że nadszedł czas, by nasza cywilizacja nauczyła zwracać się do własnej jaźni w ten sposób. Nie na darmo wszak stara mądrość z arabskich herezji głosi "Nie jest umarłym ten, kto spoczywa wiekami. Nawet śmierć może ustąpić wraz z dziwnymi eonami"...

-Konstanty Rybławski, "Nowoczesny Świat", 2.09.1925

Naukowiec kontra zbrodniarze

Cała Polska wciąż trwa w szoku po brutalnym buncie osadzonych w Więzieniu Ciężkim na Świętym Krzyżu. Jednym z najtrudniejszych pytań nasuwających się władzom było oczywiście to, co zrobić z ocalałymi buntownikami - zwłaszcza, że zatrzymanie ich w obecnym miejscu skazania mogłoby skończyć się kolejnym buntem.

Z pomocą niespodziewanie przyszedł znany polski psychoanalityk, profesor Konstanty Rybławski. Zaproponował on Ministerstwu Sprawiedliwości utworzenie specjalnego zakładu karnego, w którym resocjalizowałby więźniów za sprawą swoich nowoczesnych metod terapeutycznych. Jako wybitny inteligent i ważna figura w międzynarodowym ruchu psychoterapeutycznym, Rybławski przekonał urzędników Ministerstwa do tego eksperymentu. Trwają rozmowy nad umiejscowieniem tego ośrodka.

-Danuta Rutsztajn, "Nowoczesny Świat", 1.10.1925

Rybławski i jego bluźnierstwa

Odwiedziłam dzisiaj profesora Konstantego Rybławskiego w jego pracowni, by przeprowadzić z nim wywiad. Nim jednak zaczęliśmy rozmawiać, moją uwagę przykuła ohydna i niepokojąca figurka stojąca na jednej z półek. Przedstawiała ona istotę ludzką w groteskowym, zrodzonym zapewne z chorej wyobraźni akcie przemiany w bliżej nieokreślone, zapewne morskie stworzenie. Profesor zauważył, jak mocno figurka przykuła moją uwagę, i skomentował to w nikczemnych słowach: stwierdził mianowicie, że ta "skromna ciekawostka" to w istocie prymitywny wyraz najgłębszej prawdy o człowieku, świecie i Bogu! Widząc, że mam do czynienia z szaleńcem i bluźniercą, zdecydowałam się odwołać wywiad i zamiast tego doradzić Wam, drodzy Czytelnicy, unikanie tego człowieka i jego "badań".

-Danuta Rutsztajn, "Nowoczesny Świat", 13.02.1926

Zapiski znalezione u Danuty

Na kolejnych stronach znajdują się skompilowane przeze mnie, uzyskane w większości z drugiej ręki wyniki wieloletnich, prowadzonych na całym świecie badań profesora Konstantego Rybławskiego. Na chwilę obecną nie wyobrażam sobie ich opublikowania – ale pisząc to nie mogę nie wyobrażać sobie tego zeszyciku na półkach księgarń za pięć, dziesięć, czy dwadzieścia lat, gdy na przykład Rybławski ogłosi część swoich odkryć, albo inni ludzie na własną rękę dotrą do prawdy, którą profesor bada, a ja rekonstruuję.

Czemu rekonstruuję? Bo wierzę, że są ważne i nie wiem, czy profesor je kiedykolwiek dobrowolnie ujawni. Gdy zaczęłam rozumieć, co ten psychoanalityk tak naprawdę bada, najpierw wzięłam go za wariata. Teraz mam wrażenie, że jednak jest geniuszem – ale świat byłby bezpieczniejszy, gdybym miała rację wcześniej i był wariatem.

Co więc odkrył profesor Rybławski? Od wielu lat jego badania skupiały się na tajemniczym, znanym wielu kulturom bycie, którego imię można przetranskrybować jako Cthulhu czy K'tulu. Profesora fascynowało to, że ten tajemniczy stwór pojawia się na marginesach podań kultur z całego świata, które nie miały możliwości wzajemnej komunikacji. Spotkał się z ludźmi znającymi te fakty i przekonanymi, że w takim razie ów Cthulhu musi po prostu naprawdę istnieć, nie uznał jednak tak szalonej hipotezy.

Zamiast tego profesor połączył przekazy o Cthulhu ze swoją wiedzą o psychoanalizie, a zwłaszcza rozwiniętą przez Carla Gustava Junga teorią archetypów i nieświadomości zbiorowej. Uznał, że tajemniczy stwór musi być postacią, pod jaką ludzie wyobrażają sobie fragment własnej jaźni i projektują na świat zewnętrzny. Fragment dziki, brutalny i przez to na co dzień uśpiony – większość przekazów o Cthulhu zgadza się bowiem co do tego, że byt ten śpi gdzieś na dnie morza, a gdy powróci, nauczy ludzi rozkoszować się nieskrępowaną przemocą i okrucieństwem.

Czy brzmi to szalenie? Zapewne tak, a jednak śmiem twierdzić, że zgromadzone dalej dowody pokazują, iż Rybławski ma rację. Co więcej uważam, że ma też rację w swoim najbardziej niesamowitym odkryciu. Rozmawiając z rozmówcami profesora i czytając książki, których on poszukiwał ustaliłam bowiem, że uwierzył on nie tylko w Cthulhu, ale też w miejsce jego spoczynku – podmorskie cyklopowe miasto R'lyeh. Jednak tak, jak Cthulhu jest częścią każdego z nas, tak R'lyeh jest w teorii Rybławskiego bodźcem, który może tę część obudzić. I wydaje mi się, że gdzieś wśród tych zapisków znajduje się sekret tego, jak ów bodziec stworzyć i wystawić na niego ludzi…

W zeszycie znajdujecie:

- Transkrypcję wywiadu z chińskim mandarynem opowiadającym o kulcie „Wielkiego Cthulhu" w Tybecie.

- Analizę nordyckiego mitu o legendarnej kałamarnicy zwanej Krakenem, która ma rzekomo być tak naprawdę innym zrozumieniem postaci Cthulhu.

- Zapiski Danuty z rozmów przeprowadzonych w Wiedniu z Zygmuntem Freudem, jego rodziną i znajomymi. Danuta próbowała ustalić przyczynę kłótni Freuda z Rybławskim, ale wszyscy mówili tylko, że polski profesor okazał się żenująco przesądny. Freud utrzymywał, że tezy Rybławskiego groziły skompromitowaniem psychoanalizy jako nauki i nie chciał ich powtarzać.

- Porównanie podań o Wielkim Cthulhu z Chin, Meksyku, Maroka i Szwecji podkreślające międzykontynentalne podobieństwa w jego opisie i przekonaniu, że nauczy ludzkość wyzwalającej dzikości oraz okrucieństwa.

- Mętne spekulacje o związkach między rzekomym podwodnym miastem R'lyeh, a wikińską tradycją wchodzenia w berserk – szał bojowy. Notatki zdają się sugerować, że za ów amok mógł odpowiadać obrzęd czerpiący w jakiś sposób moc z R'lyeh, ale zrozumienie szczegółów będzie wymagało testu **Okultyzmu**. Można go zastąpić rzutem na **INT** bądź **WYK**, ale z kością karną.

Podniesienie R'lyeh

Koszt: 10 Punktów Magii, 1K6 Poczytalności, opcjonalnie 10 MOC

Czas rzucania: 5 minut

Podniesienie R'lyeh rzucić można tylko obok rzeki bądź zbiornika wodnego. Osoba odprawiająca ten rytuał przez pierwsze cztery minuty medytuje, szepcąc pradawne mantry i nawiązując kontakt z Wielkim Cthulhu, a w ostatniej z wielką brutalnością uderza w wodę rękami. Mocą zaklęcia z wody powstaje cyklopowa, monolityczna, pradawna struktura – ni to obelisk, ni to piramida. Jest widoczna tylko dla istot żywych, nie da się jej uchwycić na zdjęciach i widzący ją ludzie zawsze mają wątpliwości, czy to prawdziwy obiekt czy tylko halucynacja. Po około minucie na powrót zagłębia się w wodę.

Struktura podnosi się na wysokość równą szerokości lub promieniowi zbiornika, w której jest przywołana, do maksymalnie sześciuset sześćdziesięciu sześciu metrów. Wszyscy ludzie, którzy ją widzą, tracą 1K3/1K8 Poczytalności, a jeśli sprowadzi to na nich tymczasowy obłęd, objawi się on jako gwałtowny atak na inne osoby w okolicy. Co więcej osoby, które wpadną w taki szał, muszą wykonać rzut na **MOC** i w razie porażki trwale zmutują.

Jeśli straciły 5 do 7 Poczytalności, będzie to drobna mutacja, której szczegóły zna Strażnik. Tak przemieniona postać nie straci kontroli nad sobą, ale w każdej sytuacji, w której sięgnięcie po przemoc jest kuszącą opcją, będzie tracić 0/1K6 Poczytalności i w razie popadnięcia w tymczasowy obłęd atakować, korzystając ze swojej mutacji. Ujrzenie takiego ataku wywołuje w obserwatorach utratę 1/1K6 Poczytalności.

Z kolei postaci, które utraciły w wyniku zaklęcia aż 8 Poczytalności, po nieudanym rzucie na MOC stają się zupełnie nieludzkie. Gdy tak zmutowany Badacz będzie chciał powstrzymać się od brutalnych działań, mając ku nim okazję, będzie musiał testować **MOC** – przy zwykłym sukcesie uda się, przy trudnym odzyska też pełną kontrolę na godzinę, a przy ekstremalnym na dzień. Przy porażce nie tylko zrobi to, ale też utraci 1K3/1K10 Poczytalności.

Rzucający czar może poświęcić 10 punktów współczynnika Moc, by samemu nie paść jego ofiarą. Wtedy czar wciąż odbiera mu Poczytalność w ramach swojego kosztu, bo odprawienie rytuału wymaga kontaktu z echami wielkiego Cthulhu w ludzkiej psychice, ale nie grozi mutacją. Gdy rzucający nie wyda Mocy, traci Poczytalność dwa razy – za użycie magii i po zobaczeniu R'lyeh.

Rytuał profesora Rybławskiego

Koszt: 10 Punktów Magii, punkty Poczytalności (Strażnik zna dokładną liczbę), opcjonalnie 10 MOC

Czas rzucania: 5 minut

Skrawki informacji, które właśnie analizujesz, składają się w Twojej głowie w całość. Rozumiesz, że masz przed sobą zapis jakiegoś rytuału i w Twojej głowie rodzi się niepokojące podejrzenie, że odprawienie go wywoła realną zmianę w świecie. Trudno Ci jednak powiedzieć, jaką właściwie. Udało Ci się wywnioskować tyle:

- Rytuał odprawić można tylko obok rzeki bądź zbiornika wodnego.

- Osoba odprawiająca go przez pierwsze cztery minuty medytuje, szepcąc pradawne mantry mające pomóc jej nawiązać kontakt z jakąś uśpioną, niebezpieczną częścią ludzkiej duszy, a w ostatniej z wielką brutalnością uderza w wodę rękami.

- Zaklęcie to ma sprawić, że z wody coś się wynurzy - jakaś dziwaczna, niemożliwa, zapewne będąca tylko halucynacją budowla czy monument. Im większy zbiornik wodny, nad którym odprawi się obrzęd, tym większa ma być przywołana struktura.

- Widok tego monumentu ma mieć potężny wpływ na wszystkich ludzi wokół, zmieniając ich psychikę, a być może także ciało. Zmiana ta ma być oczywiście związana z ową uśpioną częścią ludzkiej jaźni, kontakt z którą umożliwia przeprowadzenie rytuału. Niewątpliwie jest to bardzo niebezpieczne, ale nie rozumiesz, na czym ta przemiana będzie polegać.

- Odprawiający rytuał może się przed ową transformacją zabezpieczyć, jeśli na stałe odda umożliwiającej rytuał sile część swojej woli - trwale straci 10 punktów współczynnika Moc.

Mimo mglistego zrozumienia tego, czym rytuał właściwie jest wiesz dość dużo, by go odprawić. Nie jesteś jednak w stanie przewidzieć wszystkich konsekwencji tego czynu.